



III. ULUSLARARASI • INTERNATIONAL

UPUES

PROJEDEN UYGULAMAYA EĞİTİM

EDUCATIONAL PROCESS FROM PROJECT TO PRACTICE

SEMPOZYUMU • SYMPOSIUM

7-9 Eylül September 2023

BİLDİRİ ÖZET KİTABI

ABSTRACT BOOK





neupress.org



Necmettin Erbakan Üniversitesi Yayınları: 307
3. ULUSLARARASI PROJEDEN UYGULAMAYA EĞİTİM
SEMPOZYUMU (UPUES) ABSTRACT BOOK - ÖZET KİTABI

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

978-625-6703-83-4

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

Eylül 2023, vii + 483 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.*

**III. ULUSLARARASI PROJEDEN UYGULAMAYA EĞİTİM
SEMPOZYUMU
7-9 EYLÜL 2023
UPUES**

**III. INTERNATIONAL EDUCATIONAL PROCESS FROM
PROJECT TO PRACTICE
7-9 SEPTEMBER 2023
UPUES**

Genel Information

Genel Bilgi

Partners of Organization

Destekleyen Kurumlar



Boards & Committees

Kurullar ve Komiteler

ONUR KURULU

Vahdettin ÖZKAN (Konya Valisi)

Uğur İbrahim ALTAY (Konya Büyükşehir Belediye Başkanı)

Prof. Dr. Cem ZORLU (Necmettin Erbakan Üniversitesi Rektörü)

DÜZENLEME KURULU BAŞKANLARI

Prof. Dr. Mürsel BİÇER (Necmettin Erbakan Üniversitesi, Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dekanı)

Murat YİĞİT (Konya İl Milli Eğitim Müdürü)

DÜZENLEME KURULU

Servet ALTUNTAŞ (Konya İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı)

Okan TEKKALAN (Konya İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı)

Alper ORAL (Konya Büyükşehir Belediyesi Daire Başkanı)

Mehmet TEKKAYMAZ (Konya Büyükşehir Belediyesi Şube Müdür

Assoc. Prof. Dr. Murat ATEŞ (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Assoc. Prof. Dr. Ahmet KURNAZ (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Assoc. Prof. Dr. Ayşegül DERMAN (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Assist. Prof. Dr. Süleyman ARSLANTAŞ (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Assist. Prof. Dr. Zafer YILDIRIM (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Assist. Prof. Dr. Fatih KALECİ (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Expert Dr. Mehmet Fatih DÖĞER (Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü)

Özkan SEYREK (Konya eTwinning İl Koordinatörü)

Emrah KOÇAK (Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi)

Mehmet FİLİZ (Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi)
Mehmet TOKGÖZ (Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi)
Assoc. Prof. Dr. Rukiye KONUK ER (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Dr. Ümit Savaş TAŞKESEN (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Research Assist Hatice Begüm UYANIK (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Research Assist Hamza KAYNAR (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Research Assist Burcu YAPAR (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Expert Dr. Hülya BAL (Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü)
Expert Ezgi ULUTAN (Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü)
Research Assist Emine Beste AKSOY (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Assist Prof. Dr. Fatih KOÇAK (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Research Assist Hikmet Beyza YAKICI (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Instructor Hasan Hüseyin TOPRAK (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Research Assist. Seda KIYAK (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Research Assist. Tuğçe Duran (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Research Assist. Raziye Uğurlu (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Research Assist.Merve Nur Doğan (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Mustafa GÜDEK (Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü- Öğretmen)

BİLİM KURULU

Assoc. Prof. Dr. Murat ATEŞ (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Assoc. Prof. Dr. Ahmet KURNAZ (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Assoc. Prof. Dr. Ayşegül DERMAN (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Assist. Prof. Dr. Süleyman ARSLANTAŞ (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Assist. Prof. Dr. Fatih KALECİ (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Prof. Dr. Ali Alaş (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Prof. Dr. Ayşen Demir Mülazımoğlu (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Prof. Dr. İbrahim Ender Mülazımoğlu (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Prof. Dr. Atıla YILDIRIM (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

- Doç. Dr. Yusuf Yusuf Sülükçü (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Doç. Dr. Ahmet Yıldız (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Doç. Dr. Nilay Özaydın (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Doç. Dr. Rukiye KONUK ER (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Doç. Dr. Serdar Derman (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Doç. Dr. Şerife Akpınar (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Doç. Dr. Tuğba HORZUM (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Dr Öğrt. Üyesi Aysun Aynur Yılmaz (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üye. Fatih KOÇAK (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Zehra Sayın (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Zafer Yıldırım (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Yahya Çıkılı (Necmettin Erbakan Üniversitesi)
- Dr.Öğr.Üyesi Süleyman Alpaslan Sulak (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Programme

Program

07.09.2023 Perşembe	08.09.2023 Cuma	09.09.2023 Cumartesi
Kongre Kayıt (09.00-10.30)	Sempozyum Oturumları (Yüz yüze) (09.10-10.15)	Sempozyum Oturumları (Yüz yüze) (09.00-10.15)
Müzik Dinletisi Protokol Konuşmaları (11.00-12.00)	Cafe Break (10.15-10.45)	Değerlendirme ve Kapanış Toplantısı (10.30-11.30)
Öğle Yemeği (12.00-13.00)	Sempozyum Oturumları (Yüz yüze) (10.45-12.00)	Şehir Turu (14.00)
Atölye Çalışmaları (13.00-14.30)	Öğle Yemeği (12.00-13.00)	
Sempozyum Oturumları (Yüz yüze) (14.30-16.00)	Sempozyum Oturumları (Yüz yüze) (14.00-15.15)	
Sempozyum Oturumları (Online) (11.00-18.15)	Sempozyum Oturumları (Online) (15.30-18-15)	
Panel: Sosyal İnovasyon Ekosistemi Geliştirmek (16.30-18.00)	Panel: eTwinning'den Erasmus'a Bilimsel Araştırma Temelli Proje Hazırlama (15.30-17.30)	
Gala Yemeği (20.00)	Sema Töreni (20.30)	

Onur Kurulu		
Vahdettin ÖZKAN Konya Valisi	Uğur İbrahim ALTAY Konya Büyükşehir Belediyesi Başkanı	Prof. Dr. Cem ZORLU Necmettin Erbakan Üniversitesi Rektörü

Düzenleme Kurulu Başkanları	
Murat YİĞİT Konya İl Millî Eğitim Müdürü	Prof. Dr. Mürsel BİÇER Necmettin Erbakan Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dekanı



Düzenleme Kurulu		
Servet ALTUNTAŞ Konya İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı	Okan TEKKALAN Konya İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı	Alper ORAL Konya Büyükşehir Belediyesi Daire Başkanı
Mehmet TEKKAYMAZ Konya Büyükşehir Belediyesi Şube Müdürü	Doç. Dr. Murat ATEŞ Necmettin Erbakan Üniversitesi	Doç. Dr. Ahmet KURNAZ Necmettin Erbakan Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşegül DERMAN Necmettin Erbakan Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Süleyman ARSLANTAŞ Necmettin Erbakan Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Fatih KALECİ Necmettin Erbakan Üniversitesi
Özkan SEYREK Konya eTwinning II Koordinatörü	Emrah KOÇAK Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi	Mehmet FİLİZ Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi
Mehmet TOKGÖZ Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi	Doç. Dr. Rukiye KONUK ER Necmettin Erbakan Üniversitesi	Arş. Gör. Hatice Begüm UYANIK Necmettin Erbakan Üniversitesi
Arş. Gör. Hamza KAYNAR Necmettin Erbakan Üniversitesi	Arş. Gör. Burcu YAPAR Necmettin Erbakan Üniversitesi	Dr. Hülya BAL Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü

Düzenleme Kurulu		
Uzman Mehmet Fatih DÖĞER Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürüğü	Uzman Ezgi ULUTAN Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürüğü	Arş. Gör. Emine Beste AKSOY Necmettin Erbakan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi . Fatih KOÇAK Necmettin Erbakan Üniversitesi	Arş. Gör. Hikmet Beyza YAKICI Necmettin Erbakan Üniversitesi	Öğr. Gör. Hasan Hüseyin TOPRAK Necmettin Erbakan Üniversitesi
Arş. Gör. Seda KIYAK Necmettin Erbakan Üniversitesi	Arş. Gör. Tuğçe Duran Necmettin Erbakan Üniversitesi	Arş. Gör. Merve Nur Doğan Necmettin Erbakan Üniversitesi
	Mustafa GÜDEK Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü - Öğretmen	

07.09.2023 | PERŞEMBE
AKEF - Erol Güngör Konferans Salonu

- 09.00-10.30 : **Kongre Kayıt (A BLOK)**
- 11.00-12.00 : **Müzik Dinletisi
Protokol Konuşmaları**
- 12.00-13.00 : **Öğle Yemeği (İlahiyat Fakültesi Yemekhanesi)**
- 13.00-14.30 : **Atölye Çalışmaları**
Konu: Müzede Tarih Eğitimi (Çatalhöyük Örneği) **Dr. Öğr. Üyesi Ays un Aynur YILMAZ**
Konu: Etkinliklerle Dikkat Geliştirme **Dr. Öğr. Üyesi Süleyman ARSLANTAŞ**
Konu: Öğrenci Problem Davranışlarıyla Baş Etme **Dr. Öğr. Üyesi Fatih KOÇAK**
Konu: Öğretim ve Değerlendirme Aracı Olarak Zihin Haritaları **Dr. Ümit Savaş TAŞKESEN**
- 14.30-14.45 : **Coffee-Break**
- 16.30-18.00 : **Panel: Sosyal İnovasyon Ekosistemi Geliştirmek**
Panel Başkanı: **Dr. Öğr. Üyesi Fatih KALECİ**
Panelist : **Servet ALTUNTAŞ - Okan TEKALAN - Ali GÜNEY**
- 20.00 : **Gala Yemeği (Havuzbaşı)**

Düzenleyici ve Yardımcıları	PROF. DR. HAKAN BARI ARŞ. GÖR. BURCU YAPAR	DOÇ. DR. MURAT ATEŞ ARŞ. GÖR. MERVE NUR DOĞAN	DOÇ. DR. RUKİYE KONUK-ER ARŞ. GÖR. H. BEYZA YAKICI	PROF. DR. AHMET EMOĞAN ARAS, GÖR. TUĞÇE DURAN	DOÇ. DR. AYŞEGÜL BERMAN ÖĞR. GÖR. H. HÜSEYİN TOPRAK
Saat	Salon 1	Salon 2	Salon 3	Salon 4	Salon 5
14.45-15.00	HİKAYE KAHRAMANLARI CANLIYOR (FATMA ADIGÜZEL KUZU)	GELENEKSEL SOKAK OYUNLARININ, ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARLA DİĞER ÇOCUKLARIN BÜTÜNLEŞMESİ ÜZERİNDE ETKİSİNİN İNCELENMESİ (ÖĞRETMEN ESRA YALÇINKAYA TUNÇ)	ERKEN ÇOCUKLUK DİL GELİŞİM ENAVANTERİ EĞİTİMİ (MUZAFFER BÖGE)	MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI FATİH PROJESİ KAPSAMINDA UYGULANAN TEKNOLOJİ ENTERASİYONLU İZLENTİLERDEN HİZMET İÇİ ETKİMLERİN ETKİNLİĞİNE YÖNELİK ÖĞRETİM GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ (ÖĞRETMEN SALİHA ÖZKUL ÖZDEMİR)	BEST FRIENDS FOREVER/ SONSUZLA DEK ARKADAŞLAR (UZMAN ÖĞRETMEN GÜLFİDAN AYDIN)
15.00-15.15	BOŞANMIŞ AİLELERİN VE ÇOCUKLARININ ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ (UZM. PSK. DİNÇ. AHMET KUTLU)	ÖZEL ÇOCUKLARA YÖNELİK PSIKOMOTOR GELİŞİM ALANINDA ÖĞRETİM MATERYAL ÖNERİLERİ (UZMAN ÖĞRETMEN İSMAIL TUNA)	OKUL ÖNCESİ EĞİTİM RENKLERLE RENKLENDİR (ÖĞRETMEN NURSEN HACİTAHİRÖĞLÜ)	SANATIN TEKNOLOJİYLE DÖNÜŞÜMÜ (DİJİTAL SANAT) (ÖĞRETMEN HATİCE ERTEK)	SU OKURVAZARLIĞI VE FARKINDALIĞI: ÜSTÜN YETENEKLİ 3. SINIF ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA (UZMAN CANAN ŞENTÜRK BARIŞIK)
15.15-15.30	OYUN ARKADAŞIM OLUR MUSUN? (UZMAN PSIKOLOJİK DANIŞMAN VE REHBER ÖĞRETMEN FATİH ARSLAN)	GÖREN GÖZÜM OLUR MUSUN? (UZMAN ÖĞRETMEN GÜLSEN METİN)	MUCİZE PARMAKLAR (ÖĞRETMEN EMEL SEYHAN)	HARMANLANMIŞ ÖĞRENME İÇİN AÇIK ALAN AKTİVİTELERİ (ÖĞRETMEN FERAY ÖZKILINÇ)	KONUŞAN DOĞA DOSTUM (UZMAN CANAN ŞENTÜRK BARIŞIK)
15.30-15.45	AN ALBÜM MY HOMELAND/VATANIMIN ALBÜMÜ (ÖĞRETMEN ÖZGÜR ÇELİK) DIGITAL ENGLISH/DİJİTAL İNGİLİZCE	ÖZEL EĞİTİMDE PROFESYONEL YAKLAŞIMLAR (ELİP GENÇ)	BRAVEHEARTS AMONG US YAKLAŞIMLAR (ÖĞRETMEN NURDAN YILMAZ)	MULTICULTURAL AND MULTILINGUAL CALENDAR (ÖĞRETMEN FERAY ÖZKILINÇ)	SIYAH ASKER SİNEĞİ YETİŞTİRİCİLİĞİ (ÖĞRETMEN GÖR. SER. YİĞİT) GERİ DÖNÜŞÜM MÜHTEŞEM OLCAK (ÖĞRETMEN ALİ ŞAHİN)
15.45-16.00	DİJİTAL DÜNYA (UZMAN ÖĞRETMEN GÜLFİDAN AYDIN)	DİJİTAL WORLD IN MY HAND (ÖĞRETMEN SELDA GÖK)			
16.30-18.00	PANEL: SOSYAL İNOVASYON EKOSİSTEMİ GELİŞTİRMEK (AKEF- Erol Güngör Konferans Salonu)				
20.00	GALA YEMEĞİ (HAVUZBAŞI)				

Oturum Bşk. ve Yardımcıları	DOÇ. DR. MEVLİT AYDOĞMUŞ ARS. GÖR. SEDA KUYAK	DOÇ. DR. RUKYE KONUK-ER ARS. GÖR. SEDA KARADENİZ	DOÇ. DR. AGAH TUBRUL YORUCU ARS. GÖR. HAMZA KAYNAR
Saat	Sanal 1	Sanal 2	Sanal 3
LINK	 Giriş İçin Tıklayınız	 Giriş İçin Tıklayınız	 Giriş İçin Tıklayınız
13.30-13.45	FOOD DETECTIVES (GÖKHAN YAVUZ)	OYNA EĞLEN KEŞFET ETWINNING PROJESİ (ÖĞRETMEN MÜNİRE DOBANOĞLU)	BİLGİNLERİN DÜŞÜNCE YAPILARINDAN STEM ETKİNLİKLERİNE (UZMAN FEN BİLİMLERİ ÖĞRETMENİ ESMA CERENCI SEYHAN)
13.45-14.00	GREEN CHALLENGE (ÖĞRETMEN FATMA KUL)	EOTWINNERS SETSAILLS SKILLSLABS ETWINNING PROJESİ (MÜNEVVER DURUKAN)	STEMMATEMATİK VE MASAL PROJESİ İLE MASALLARIN ÇOCUKLARIN STEM BECERİLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ (PROJE ID 121355) (UZMAN ÖĞRETMEN YASEMİN CEYLAN KAYA)
14.00-14.15	ÖĞRENCİLERİN MATEMATİK DERSİNE YÖNELİK EĞİLİMLERİNİN İNCELENMESİ (UZM. ÖĞRT. DURSUN AYKUL)	'RECYCLE, REUSE AND REDUCE FOR A SUSTAINABLE WORLD' ETWINNING PROJESİNİN ÖĞRENCİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ (UZM. ÖĞRETMEN MINE TÜRKER)	SCIENTİF PROJESİ KAPSAMINDA DÜZENLENEN STEM EĞİTİMİ ÇALIŞTAYINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ (DR. YASEMİN TEKİN)
14.15-14.30	ÇOCUKLARIN GÖZÜNDE PANDEMİ (UZMAN PSİKOLOJİK DANIŞMAN ÖZLEM BAYER)	OKULUM YARINIM ETWINNING PROJESİ (BURCU ÖZBEY)	TECH-THIRD IN STEAM EDUCATION "TEKNOÜÇLER STEAM EĞİTİMİNDE" (DUYGU ATMACA)
14.30-14.45	STEM YAKLAŞIMI İLE SU OKURYAZARLIĞI EĞİTİMİ: STEP BY STEP TO SOLUTION WITH STEM ETWINNING PROJESİ (BAŞÖĞRETMEN ŞERİFE TAKMAZ)	"SANAT İLE DİŞAVURUM" ETWINNING PROJESİ (UZMAN PSİKOLOJİK DANIŞMAN MERVE ÇALIK)	

Oturum Bşk. ve Yardımcıları	DOÇ. DR. ZEHRA ATBAŞI ARS. GÖR. SEDA KUYAK	DR. ÖGR. ÜYESİ ZAFER YILDIRIM ARS. GÖR. SEDA KARADENİZ	DR. ÖGR. ÜYESİ YAHYA ÇIKILI ARS. GÖR. HAMZA KAYNAR
Saat	Sanal 1	Sanal 2	Sanal 3
LINK	 Giriş İçin Tıklayınız	 Giriş İçin Tıklayınız	 Giriş İçin Tıklayınız
17.00-17.15	YARATICI DRAMA İLE EĞLENEREK ÖĞRENYİYORUM (DERYA KARASOY)	DİJİTAL OYUNLARA GELECEK (ÖĞRETMEN İBRAHİM UYAR)	DİK DURUŞ VE SKOLYOZ FARKINDALIĞININ KAZANDIRILMASINDA UYGULANACAK BİR YÖNTEM:SKOLYOZ OYUNU (UZMAN FEN BİLİMLERİ ÖĞRETMENİ ESMA CERENCI SEYHAN)
17.15-17.30	AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ AKADEMİK BAŞARIYA DAYALI OLARAK ÖĞRENCİ YAŞ VE SEVİYESİNE UYGUN OLARAK İNCELENMESİ BEYİN TAKIMI-1 PROJESİ (ÖĞRETMEN SONGÜL REİSOĞLU)	DİJİTAL ÇAĞDA DİJİTALLEŞEN OKULUM (ÇİĞDEM ÜÇÜNCÜ)	MATH ERASMUS PROJESİ: İŞTİME ENGELLİ ÖĞRENCİLER İÇİN DİJİTAL MATEMATİK EĞİTİM PLATFORMU (DR. DAVUT ATIŞ)
17.30-17.45	ARETE İLE EĞLENCELİ SOSYAL BİLGİLER (ÖĞRETMEN SERAP SONAL)	DİJİTAL SANAT (ÖĞRETMEN AYL AUSTA)	İŞTİME ENGELLİLER ALANINDA OYUN TEMELLİ ÖĞRETİM TEKNİKLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ (ÖĞRETMEN HASAN UÇAL)
17.45-18.00	SOSYAL BİLGİLER DERSİ KONULARI ÖĞRETİMİNDE KULLANILABİLECEK WEB 2.0 ARAÇLARI (SINIF ÖĞRETMENİ KEREM BOZDOĞAN)	NATURAL LANGUAGE OF TECHNOLOGY (ÇİĞDEM ÜÇÜNCÜ)	MENS SANA IN CORPORE SANO (YOUNG HEALTHY STUDENTS) (EBRU APAYDIN)
18.00-18.15	AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ DERSLERE ENTEGRASYONU ETKİSİNİN İNCELENMESİ HAVE FUN PLAY LEARN PROJECT / EĞLEN, OYNA, ÖĞREN PROJESİ (FATMA BAŞDAĞ)	BİLİMİN SANAT HALİ- SCIENCEART (UZMAN FEN BİLİMLERİ ÖĞRETMENİ ESMA CERENCI SEYHAN)	HOLD MY HAND (ENGLISH TEACHER NERMIN ÇAPIK)

08.09.2023 | CUMA
 Erol Güngör Konferans Salonu

10.15 - 10.45 : Coffee-Break

12.00 - 13.00 : Öğle Yemeği (İlahiyat Fakültesi Yemekhanesi)

15:15 - 15:30 : Coffee-Break

15.30 - 17.00 : Panel: **eTwinning'den Erasmus'a Bilimsel Araştırma Temelli Proje Hazırlama**
 Panel Başkanı: **Prof. Dr. Erdal HAMARTA**
 Panelist: **Doç. Dr. Ahmet KURNAZ - Uzman Emrah KOÇAK**




20.30 : Sema Töreni
 (İrfan Medeniyeti Araştırma ve Kültür Merkezi)

Oturum Bşk. ve Yardımcıları	PROF. DR. AYŞEN DEMİR MÜLAZIMOĞLU ARŞ. GÖR. BURCU YAPARI	DR. ÖR. ÜYESİ ZAFER YILDIRIM ARŞ. GÖR. MERVE NUR DOĞAN	DOÇ. DR. RUHİCAN AKIN ARŞ. GÖR. H. BEYZA YAKICI	DR. FATİH KALICI ARŞ. GÖR. TUĞÇE DURAN	DR. ÖR. ÜYE FATİHKOÇAK ARŞ. GÖR. RAZİVE UĞURLU	
Saat	Salon 1		Salon 3		Salon 5	
09.00-09.15	THE GUARDIANS OF PLANET EARTH/DÜNYA GEZEENİNİN KORUYUCULARI (BAŞÖĞRETMEN FATMA ÇELEBİ)	BENİN ZEKÂ OYUNUM (ÖĞRETMEN SERKAN AKYOL)	DİGİTAL ENGLİŞ/DİJİTAL İNGİLİZCE (UZMAN ÖĞRETMEN GÜLFİDAN AYDIN)	EĞİTİMDE YENİLİKÇİ PROJELER VE GÖZÜMLERİ (MEHMET FATİH DÖĞER)	ÖZEL ÇOCUKLARA YÖNELİK DUVYŞAL GELİŞİM ALANINDA ÖĞRETİM MATERYAL ÖNERİLERİ (OKUL MÜDÜRÜ HİSNU NALLI)	
09.15-09.30	ATIK YAĞDAN SANATA PROJESİ (ÖĞRETMEN MERVE KARAKURT)	GELENKSEL ÇOCUK OYUNLARI (ÖĞRETMEN GÜLŞEN VİDİN)	GİVE ME AN IDEA (ÖĞRETMEN MELTEM GÜLAY)	SANAT BAĞLAMINDA MATEMATİK ÖĞRETİMİ: MATHARTZ ETWINNING PROJESİNİN İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN KAYGI MOTİVASYON VE DERS BAŞARISI İLİŞKİNDEKİ ROLÜ (UZMAN CANAN ŞENTÜRK BARİŞİK)	I CAN DO IT Z (HİLAL ADIGÜZEL)	
09.30-09.45	BİLİM FUARI KAİL 2022 (UZMAN ÖĞRETMEN ABDULKERİM AYHAN)	KADINLARIN BAŞINA GELEN EV KAZALARI VE İLK YARDIM BİLGİ DÜZEYLERİ (UZMAN ÖĞRETMEN HÜMEYRA MEMİOĞLU)	"MY NAME IS LEADER" PROJESİ (HAMİTHAN EKLEME)	ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEOD3DTL (ÖĞRENCİ HACER SÜLSÜL)	ÖZEL ÇOCUKLARA YÖNELİK BİLİŞSEL GELİŞİM ALANINDA ÖĞRETİM MATERYAL ÖNERİLERİ (ÖĞRETMEN MELİKE EMEC)	
09.45-10.00	İKLİM VE DOĞA TEMALI ERASMUS PROJELERİNİN ÖĞRENCİLERİN KÜLTÜREL BİLİNCİ KAZANMALARINA ETKİSİ (DR NESLİHAN YILDIZ ATAM)	MAGİCAL LİTTLE HANDS/SİHİRLİ KUÇUK ELLER (CELALETTİN ASLAN)	CİTIZENS OF THE WORLD (ÖĞRETMEN GÖNÜL ASLAN)	ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEOD3DTL (ÖĞRENCİ EYLÜL AKYILDIZ)	AND SO THE ADVENTURE BEGİNS (VE BOYLECE MACERA BAŞLAR) (ÖĞRETMEN NURDAN YILMAM)	
10.00-10.15		HAREKETE GEÇ (MÜDÜR YRD ÖZLEM BAĞLAMMA)		ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEOD3DTL (TALHA CÖMERT)		
10.15-10.45	Coffee Break					
10.30-12.00	YARATICI PROBLEM ÇÖZME OYUNLARI - DOÇ. DR. AHMET KURNAZ					

Oturum Bşk. ve Yardımcıları	DOÇ. DR. SERDAR BERMAN ÖR. GÖR. H. HÜSEYİN TOPRAK	DOÇ. DR. AHMET YILDIZ ARŞ. GÖR. RAZİVE UĞURLU	DOÇ. DR. NİLAY ÖZAYBİN ARŞ. GÖR. EMİNE BESTE AKSOY	DOÇ. DR. TUĞBA HÖRZUM ARŞ. GÖR. EMİNE BESTE AKSOY	DR. ÖR. ÜYESİ SÜLEYMAN ALPASLAN SÜLAK ARŞ. GÖR. HAMZA KAYNAR	
Saat	Salon 1		Salon 3		Salon 5	
10.45-11-00	DEĞERLERİNE SAHIP ÇIKIYORUM (MÜDÜR YARDIMCISI ZEYNEP YENER)	AFETLERE YÖNELİK 2.0 FARKINDALIK WEB 2.0 ARAÇLARININ COĞRAFYA DERSİNDE AFET FARKINDALIĞINA ETKİSİ (UZMAN ÖĞRETMEN DİLEK BARDAKKAYA)	SEMPATİK SANAT (ÖĞRETMEN HÜLYA PINAR)	STEM İLE MATEMATİK KEŞFİM (ÖĞRETMEN MUKADESS KARİP)	ANADOLU'NUN KAYIP ÇORBALARI (ÖĞRETMEN SEDA YILMAZ)	
11.00-11.15	OSMANLI'DAN GÜNÜMÜZE KONYA MAHALLE İŞİMLERİNDEKİ DEĞİŞİM (OSMAN KAYNAR)	ADAPAZARI HATAY BİLİM KÖPRÜSÜ (AYLA KAYA)	MİNARCA DOKUNUŞLAR/ARCHİTECTURAL TOUCHES (UZMAN ÖĞRETMEN NURAN ÜLKER)	MATHEMODELL WORLD PROJESİ İLE GÜRLÜK YAŞAMDAN MATEMATİK YETENEĞİNİ KEŞFETMEDE MOEN'İN ETKİSİ (SEVMA KARAN)	SAĞLIKLI BESLENME VE YAŞAM PROGRAMI (ÖĞRETMEN FATİCE ERTEK)	
11.15-11.30	MELVİD-İ NEBİ HARTASI ETKİNLİKLERİ (ÖĞRETMEN ELİF BURMAZ)	V.E.F.A GENÇLİK PROJESİ (ÖĞRETMEN AYDAN KAPER)	ART IN MY POCKET (CEBİMEDEKİ SANAT) (UZMAN ZEYNEP ÇELİK SOYSAL)	SEMPATİK MATEMATİK (MÜDÜR YARDIMCISI MUSTAFA AYTEN)	BUGÜNÜN GENÇLERİ YARININ GİRİŞİMCİLERİ (ÖĞRETMEN ÖMER SOYDAL)	
11.30-11.45	GÖNÜLDEN DİLE ETWINNING PROJESİ (UZMAN ÖĞRETMEN GÜLŞEN METİN)	AÇIL TOPLANMA LEVHALARINDA FARKINDALIK KAZANDIRAN ETKİLEŞİMLİ AFET YÖNETİM SİSTEM TASARIMI (ÖĞRETMEN SEVGI BAYRAM)	UÇUR HAYALLERİNİ (ÖĞRETMEN DUYGU GALİN)	İNNOVATIVE MATHEMATICS TEACHING (ÖĞRETMEN EROL POLAT)	ŞEHRİNİN DÜŞÜNÜRÜ VE BİLİMİ (ÖĞRETMEN SADİF DEMİRAL)	
11.45-12.00	OUR CULTURAL TREASURES (KÜLTÜREL HAZİNELERİMİZ) (ÖĞRETMEN NURDAN YILMAM)	ÇOK GEÇ OLMADAN (MRS ZELİHA HARTOĞLU KAYHAN)		UNUTURSANIZ FİSİLDIRAZ (MÜDÜR YARDIMCISI NEFİSE MENDİ)	HER CANLININ HAKKI 'SIF' (ÖĞRETMEN FATİCE ERTEK)	
12.00-13.00	Öğle Yemeği (İlahiyat Fakültesi Yemekhanesi)					

Oturum Bşk. ve Yardımcıları	DR. ÖR. ÜYESİ AYŞIN AYVUĞI YILMAZ ARŞ. GÖR. FATİCE BEGİM UYANIK	PROF. DR. ALI ALAŞ ARŞ. GÖR. RAZİVE UĞURLU	PROF. DR. İBRAHİM ENDER MÜLAZIMOĞLU ARŞ. GÖR. EMİNE BESTE AKSOY	PROF. DR. AYLA YILDIRIM ÖR. GÖR. H. HÜSEYİN TOPRAK	DR. ÖR. ÜYE MEHMET MARİT ARŞ. GÖR. TUĞÇE DURAN	
Saat	Salon 1		Salon 3		Salon 5	
14.00-14.15	ETWINNING PROJE UYGULAMALARINDA SINIF ÖĞRETMENLERİNİN KARŞILAŞTIKLARI SORUNLAR VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ (BİLİM UZMANI TUĞÇE EKİCİ)	OBJECT BASED LEARNING: ÖĞRETMENİN ÇANTASI (UZMAN FATMA ZEHRİA EROL)	FINDIKKABUĞU KÖMRÜNDEN DÜZENLİ GÖZENEKLİ NANO KARBON MATERYALİ ELDESİ (ÖĞRETMEN ADİLE BEKTAŞ)	SCAMPER TEKNİĞİ İLE DİJİTAL BAĞIMLILIK FARKINDALIĞININ GELİŞTİRİLMESİ (UZMAN CANAN ŞENTÜRK BARİŞİK)	SOKUM ÜNİVERSİTESİ İÇİN DİJİTAL DERS TASARIMI (ÖZLEM KORKMAZ BABA)	
14.15-14.30	ETWINNING PROJELERİNİN ÖĞRETMENLERİN KİŞİSEL VE MESLEKİ ALANINDA GELİŞİMİNE ETKİSİ (ÖĞRETMEN SEVAL YILDIZ)	TERS-YÜZ EDİLMİŞ SINIFLAR İLE EĞLENCELİ ÖĞRENME ETWINNING PROJESİ (DİDEM BODUR)	SU BÜKÜCÜLER (ÖĞRETMEN ELİF DİLEK)	ESKİMO ANLATILARI (SEYDA DALIKLIÇ)	PARALARIMIZLA MARKET SİMULASYONU (UZMAN ÖĞRETMEN MUSTAFA GÜDEK)	
14.30-14.45	ORHANİYE 125.YIL İLKOKULU (OKUL MÜDÜRÜ ERGÜN ÇINAR)	NATURE BASED CITY WITH STEAM OF GREEN HEARTS (UZMAN ÖĞRETMEN NURAN ÜLKER)	HİKAYE KAHRAMANLARI CANLANIYOR (UZMAN FATMA EROL)	KAHRAMANLAR KULÜBÜ (ÖĞRETMEN NURSEN HACITAHİR ROĞLU)	EBEYİN OKULU: OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞUNA SAHİP BİREYLERİN ERGENLİK DÖNEMİ PROBLEM DAVRANISLARI VE YENİLİKÇİ BAŞ ETME YOLLARI (ÖZLEM KORKMAZ BABA)	
14.45-15.00	İLKOKUL ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİM HARCAMALARI (OKUL MÜDÜRÜ AHMET ÖZCAN)	SAYFALARDA SEYAHAT ETWINNING PROJESİ (ÖĞRETMEN HİKMET KINACI)	MY FRIENDS MATHEMATIC (BAŞÖĞRETMEN FATMA ÇELEBİ)	FOOD DETECTIVES (GÖRHAN YAVUZ)	ÇOCUKLARDA ELEŞTİREL DÜŞÜNME BECERİSİ GELİŞİMİNDE FELSEFE TEMELLİ EĞİTİM YÖNTEMİNİN ÖNEMİ: KONYA ÖRNEĞİ (UZMAN AYSEGÜL YONCACI)	
15.00-15.15		GARDNERİN MATEMATİK AKADEMLERİ (UZMAN FATMA ZEHRİA EROL)	OBJECT BASED LEARNING: ÖĞRETMENİN ÇANTASI (UZMAN FATMA EROL)	ENGLİŞHARUN (UZMAN ÖĞRETMEN BETÜL EKİZER)	FUN ELT JOURNEY (ÖĞRETMEN AYDAN KAPER)	
15.15-15.30	Coffee Break					
15.30-17.30	Panel: eTwinning'den Erasmus'a Bilimsel Araştırma Temelli Proje Hazırlama (AKF- Erol Güngör Konferans Salonu)					
20.30	Sema Töreni					



Oturum Bşk. ve Yardımcıları	DR.ÖR. ÜY. MEHMET MART ARS. GÖR. EMINE BESTE AKSOY	DOÇ. DR. SERİFE SENAYILIK ÖĞR. GÖR. HASAN HÜSEYİN TOPRAK	DR. ÖĞR. DYESİ SÜLEYMAN ARSLANTAŞ ARS. GÖR. RAZİYE UĞURLU
Saat	Salon 1	Salon 2	Salon 3
Link	 Giriş İçin Tıklayınız	 Giriş İçin Tıklayınız	 Giriş İçin Tıklayınız
17.00-17.15	TARİHİMİ EMPATİ İLE ÖĞRENYORUM (MÜDÜR YARDIMCISI NİMET SAĞUER)	ÖĞRENCİLERİN BİLİM İNSANLARINI TASVİR ETME VE GÖRSELLEŞTİRMELERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME: BOĞAZIN İNCİSİNDEN TÜRKÜĞÜ'NA BİLİMİN İZİNE PROJESİ (ÖĞRETMEN HİLAL GÜRKAN)	ANADOLU ERENİ YUNUS EMRE (BAŞ ÖĞRETMEN BETÜL ŞAHİN)
17.15-17.30	OKULUMUZDA TARİHİ, DOĞAL VE KÜLTÜREL MEKANLAR SOKAĞI (KADİR BAŞDAĞ)	FIRST STEP TO MATHEMATICS (ÖĞRETMEN NURTEN ÖZEL)	LİSTEN TO HZ.MEVLANA (BAŞ ÖĞRETMEN BETÜL ŞAHİN)
17.30-17.45	DİKKATLİ BESLEN SAĞLIKLI OL (ÖĞRETMEN SEVAL YILDIZ)	MATEMATİK BENİMLE (ZEHRA KILIÇ)	GELENEKSEL OYUNLAR İLE İNGİLİZCE KELİMELERİ ÖĞRENYORUM (İNGİLİZCE ÖĞRETMENİ FUNDA KURT)
17.45-18.00	ARETE İLE EĞLENCİLİ SOSYAL BİLGİLER (ÖĞRETMEN SERAP SONAL)	PARAGRAF SADECE BİR SORU OLMAYABİLİR (AHMET ARPACI)	LOVE ENGLISH LIVE ENGLISH (ÖĞRETMEN M. KASIM)
18.00-18.15	İŞ KURMA FİKRİ VE GİRİŞİMCİLİK (OKUL MÜDÜRÜ SELMA GÜREL)	ÇEVREME DUYARLILIK DEĞERLERİME SAHİP ÇIKIYORUM (ÇEVRE) (ÖĞRETMEN RECEP DELİCE)	DOĞANI FARKET (ÖĞRETMEN NECLA YILDIZ)

09.09.2023 | CUMARTESİ
Erol Güngör Konferans Salonu

10.30 - 11.30 : Değerlendirme ve Kapanış Toplantısı

14.00 : Şehir Turu

Oturum Bşk. ve Yardımcıları	PROF. DR. FUSUN GÜLDİREN ALACAPINAR ARS. GÖR. BURBU YAPAR	DOÇ. DR. YUSUF SÜLLÜKÜ ARS. GÖR. MERVİN NUR DOĞAN	PROF. DR. SELDA KILIÇ ARS. GÖR. H. BEYZA YAKICI	DR. ÖĞR. DYESİ SÜLEYMAN ARSLANTAŞ ARS. GÖR. BURBU YAPAR	
Saat	Salon 1	Salon 2	Salon 3	Salon 4	Salon 5
09.00-09.15	MORE TRADITIONAL RECIPES - GELENEKSEL YEMEK TARİHLERİ ETWINNING PROJESİ (DR. İŞL. GÜLMEZ)	TÜRKÇE OKUMA BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ: MY READING ADVENTURE ETWINNING PROJESİYLE İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNDE OKUDUĞUNU ANLAMA VE OKUMAYA HÖNELİK TUTUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ (UZMAN CANAN ŞENTÜRK, BARIŞIK)	EĞİTİMDE İYİ ÖRNEKLER - DÖRT YILLIK SERVİSİM (SINIF ÖĞRETMENİ DİLEK FIRAT AKSOY)	EŞİM SENSİN (ÖĞRETMEN HAVVA SOKULLU)	
09.15-09.30	ÇEVİRİMCİ KONUŞMA KAFESİ (UZMAN ÖĞRETMEN AYBÜKE ÇAPARI ÇETİN)	KİTAPLARIN İŞİNDE BİLİŞALİM (HASAN ERSOY)	DÜNYADAKİ YANARDAĞLARI KEŞFEDİN ADLI ETWINNING PROJEMİZ (SENEM ÇABUK)	DÖRT DÖRTLÜK (ÖĞRETMEN HAVVA SOKULLU)	
09.30-09.45	HADI ANLAT BAKALIM (ÖĞRETMEN HAVVA SOKULLU)	GÖR-DÜŞÜN-ÖĞREN ETWINNING PROJESİ (UZMAN ÖĞRETMEN GÜLSEN METİN)	BİLİM KÖYÜ (MUHAMMET KAYIRAN)	OKUL SERVİSİNİ KODLA, CAN GÜVENLİĞİNİ TEHLİKEYE ATMA EĞİTİM ÇERKİLLİ ÖĞRENSİ PROJESİ (UZMAN ÖĞRETMEN GÜLSEN METİN)	
09.45-10.00	ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KUTU OYUNLARININ KELİME GÖRÜNÜMÜ VE TUTUMA ETKİSİ (BAŞÖĞRETMEN SERİFE TAKMAZ)	FELSEFE SORUŞTURMA TOPLULUĞU (ÖĞRETMEN TAYYİBE GÖNÜL)	WORDSCREEN ÖĞRETMEN SELDA GÖK	METAVERSE SEYAHATNAMESİ (HÜLYA ÖZKURT)	
10.00-10.15	AKRAN NEZAKETİ ETWINNING PROJESİ (UZMAN ÖĞRETMEN GÜLSEN METİN)				
10.30-11.30	Değerlendirme ve Kapanış Toplantısı				
14.00	Şehir Turu				

CONTENTS / İÇİNDEKİLER

İNGİLİZCE DERSLERİNDE WEB 2.0 ARAÇLARIYLA GELİŞTİRİLEN ETKİNLİKLERİN ÜSTÜN YETENEKLİ ÖĞRENCİLER ÜZERİNDEKİ ETKİSİ	1
THE EFFECT OF ACTIVITIES DEVELOPED WITH WEB 2.0 TOOLS IN ENGLISH CLASSES ON GIFTED STUDENTS.....	2
BEYİN SİZ'SİNİZ	5
YOU ARE THE BRAIN	6
OYUNLAŞTIRMA YAKLAŞIMI İLE ÖĞRETMENLERİN AKADEMİK BECERİLERİNİ GELİŞTİRME.....	8
DEVELOPMENT OF TEACHERS 'ACADEMIC SKILLS WITH A GAMING APPROACH	9
MATHEMATICS TIME.....	10
MATHEMATICS TIME.....	11
KADINLARIN BAŞINA GELEN EV KAZALARI VE İLK YARDIM BİLGİ DÜZEYLERİ	13
HOME ACCIDENTS AND FIRST AID KNOWLEDGE LEVELS OF WOMEN	14
DÜNYA ÇOCUKLARI	16
CHILDREN OF THE WORLD.....	17
PROJELERE KARŞI OLUMSUZ ALGILARIN YIKILMASI.....	18
DESTROYING NEGATIVE PERCEPTIONS AGAINST PROJECTS	19
ERKEN ÇOCUKLUK DİL GELİŞİM ENVANTERİ EĞİTİCİ EĞİTİMİ.....	20
DÜNYA ÇOCUKLARI	22
CHILDREN OF THE WORLD.....	23
FOOD DETECTIVES	25
FOOD DETECTIVES	25
SUDAKİ AYAK İZİ.....	27
FOOTPRINT IN WATER	27
STEM İLE MATEMATİK KEŞFİM	29

MY MATH DISCOVERY WITH STEM	30
TERS-YÜZ EDİLMİŞ SINIFLAR İLE EĞLENCİLİ ÖĞRENME E-TWINNING PROJESİ	31
FUN WITH FLIPPED CLASSROOMS LEARNING E-TWINNING PROJECT	32
BOŞANMIŞ AİLELERİN VE ÇOCUKLARININ ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ.....	33
VARIOUS VARIABLES OF DIVORCED FAMILIES AND THEIR CHILDREN INVESTIGATION IN TERMS OF	34
OKULUM YARINIM E-TWINNING PROJESİ	35
OKULUM YARINIM E-TWINNING PROJECT	36
KONUŞAN DOĞA DOSTUM	38
FINDIKKABUĞU KÖMÜRÜNDEN DÜZENLİ GÖZENEKLİ NANO KARBON MATERYALİ ELDESİ (FINDIKKABUĞUNDAN NANO KARBONA)	40
CONCEALED POROUS NANO MADE FROM NUTSHELL CHARCOAL OBTAINING CARBON MATERIAL (FROM NUTSHELL TO NANO CARBON).....	41
KİTAP OKU 6 AÇIDAN ELEŞTİR	42
READ A BOOK CRITICIZE 6 PERSPECTIVES	43
SU BÜKÜCÜLER.....	44
WATER BENDERS	45
EŞİM SENSİN	47
DÖRT DÖRTLÜK.....	49
HADİ ANLAT BAKALIM	51
GELENEKSEL SOKAK OYUNLARININ, ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARLA DİĞER ÇOCUKLARIN BÜTÜNLEŞMESİ ÜZERİNDE ETKİSİNİN İNCELENMESİ.....	53
MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI FATİH PROJESİ KAPSAMINDA UYGULANAN TEKNOLOJİ ENTEGRASYONU İÇERİKLİ UZAKTANHİZMET İÇİ EĞİTİMLERİN ETKİNLİĞİNE YÖNELİK ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ.....	55
THE VIEWS OF TEACHERS ON THE EFFICIENCY OF	57
ONLINE EDUCATIONAL TECHNOLOGY INTEGRATON IN-SERVICE TRAININGS APPLIED AS PART OF THE FATİH PROJECT.....	57
OYUN ARKADAŞIM OLUR MUSUN?	59
WILL YOU BE MY PLAYMATE?	60
ÖĞRENCİLERİN MATEMATİK DERSİNE YÖNELİK EĞİLİMLERİNİN İNCELENMESİ.....	62

INVESTIGATION OF STUDENTS' TENDENCIES TO MATHEMATICS COURSE.....	63
ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KUTU OYUNLARININ KELİME ÖĞRENİMİ VE TUTUMA ETKİSİ.....	64
ÇEVREÇİ GENÇ LİDERLER VE SAVUNUCULAR YETİŞTİRMEK.....	65
RISING ENVIRONMENTALIST YOUTH LEADERS AND ADVOCATES.....	66
ANADOLU ERENİ YUNUS EMRE.....	68
ANADOLU ERENİ YUNUS EMRE.....	68
HZ.MEVLANA'YI DİNLEYİN	69
LISTEN TO HZ.MEVLANA.....	69
YEŞİL MÜCADELE	71
GREEN CHALLENGE	71
ÇOCUKLARIN GÖZÜNDE PANDEMİ	74
PANDEMIC IN THE EYES OF CHILDREN.....	75
ORHANİYE 125.YIL İLKOKULU.....	76
VATANIMIN ALBÜMÜ.....	78
AN ALBUM MY HOMELAND.....	78
ÇOK KÜLTÜRLÜ VE ÇOK DİLLİ TAKVİM.....	80
MULTILINGUAL AND MULTICULTURAL CALENDAR	81
GERIATRİK DONEMDE HASTA BAKIMI.....	82
PATIENT CARE IN THE GERIATRIC PERIOD	83
SANATIN TEKNOLOJİYLE DÖNÜŞÜMÜ (DİJİTAL SANAT)	85
TRANSFORMATION OF ART WITH TECHNOLOGY (DIGITAL ART)	86
PARALARIMIZLA MARKET SİMİLASYONU.....	89
SAĞLIKLI BESLENME VE YAŞAM PROGRAMI	91
HEALTHY NUTRITION AND LIFESTYLE PROGRAM (H.E.L.P)	92
ORTAOKULDA YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE ÖĞRETMENLERİN KARŞILAŞTIĞI GÜÇLÜKLER	95
CHALLENGES FACE TEACHERS IN TEACHING TURKISH AS A FOREIGN LANGUAGE IN SECNDARY SCHOOLS	97
HARMANLANMIŞ ÖĞRENME İÇİN AÇIK ALAN AKTİVİTELERİ	98

OUTDOOR ACTIVITES FOR BLENDED LEARNING	99
ÖZEL EĞİTİMDE PROFESYONEL YAKLAŞIMLAR	102
PROFESSIONAL APPROACHES IN SPECIAL EDUCATION	103
OYNA, EĞLEN, KEŞFET E-TWINNING PROJESİ	105
ÇEVİRİMİÇİ KONUŞMA KAFESİ.....	107
ONLINE SPEAKING CAFE	108
TARİHİMİ EMPATİ İLE ÖĞRENİYORUM.....	110
I LEARN MY HISTORY WITH EMPATHY	111
SAYFALARDA SEYAHAT E-TWINNING PROJESİ.....	112
HER CANLININ HAKKI 'SU'	114
EVERY LIFE'S RIGHT 'WATER '	115
OKUL ÖNCESİ EĞİTİM RENKLERLE RENKLENECEK.....	117
PRE-SCHOOL EDUCATION WILL BE COLORED WITH COLORS.....	118
V.E.F.A GENÇLİK PROJESİ.....	121
DİJİTAL ÇAĞDA DİJİTALLEŞEN OKULUM	123
MY SCHOOL DIGITIZED IN THE DIGITAL AGE	124
DOĞANI FARKET.....	126
NOTICE THE NATURE.....	127
DÜNYA GEZEĞENİNİN KORUYUCULARI.....	130
THE GUARDIANS OF PLANET EARTH-DÜNYA GEZEĞENİNİN KORUYUCULARI	131
SEMPATİK MATEMATİK.....	134
SYMPATIC MATHEMATIC	135
DİJİTAL SANAT.....	138
DIGITAL ART	139
BİR PARÇA EKMEK HAYAT VERECEK.....	141
YENİLİKÇİ MATEMATİK ÖĞRETİMİ	143
INNOVATIVE MATHEMATICS TEACHING.....	143
BANA BİR FİKİR VER	145
GIVE ME AN IDEA	146

BIRD NET (KUŞ AĞI).....	149
BIRD NET	150
İLKOKUL ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİM HARCAMALARI.....	152
STEM YAKLAŞIMI İLE SU OKURYAZARLIĞI EĞİTİMİ: STEP BY STEP TO SOLUTION WITH STEM E-TWINNING PROJESİ ÖRNEĞİ	153
WATER LITERACY EDUCATION WITH STEM APPROACH: STEP BY STEP TO SOLUTION WITH STEM E-TWINNING PROJECT EXAMPLE.....	154
SOSYAL MEDYANIN GÜCÜ	156
THE POWER OF THE SOCIAL MEDIA	157
YENİ BİR GÜN YENİ BİR KİMLİK.....	158
A NEW DAY A NEW IDIOM	159
DİJİTAL MATEMATİK.....	161
DIGITAL MATHEMATICS.....	162
ESKİMO ANLATILARI	163
ESKIMO NARRATIVES	164
KAHRAMANLAR KULÜBÜ	166
HEROES CLUP	167
E-TWINNING PORTALINDA YÜRÜTÜLEN DİJİTAL MATEMATİK UYGULAMALARININ ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN MATEMATİK TUTUMLARINA ETKİSİ: DİJİTAL MATHEMATİCS PROJESİ ÖRNEĞİ.....	170
THE EFFECT OF DIGITAL MATHEMATICS APPLICATIONS ON THE E-TWINNING PORTAL ON MATHEMATİCS ATTITUDES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS: EXAMPLE OF DIGITAL MATHEMATICS PROJECT	171
MATH ERASMUS PROJESİ: İŞİTME ENGELLİ ÖĞRENCİLER İÇİN DİJİTAL MATEMATİK EĞİTİM PLATFORMU	172
MATH ERASMUS PROJECT: DIGITAL MATHEMATICS EDUCATION PLATFORM FOR HEARING IMPAIRED STUDENTS.....	173
ATIK YAĞDAN SANATA PROJESİ	176
FROM WASTE OIL TO ART PROJECT.....	177
SİHİRLİ KÜÇÜK ELLER.....	178
MAGICAL LITTLE HANDS.....	179
AKIL VE ZEKA OYUNLARININ AKADEMİK BAŞARIYA DAYALI OLARAK ÖĞRENCİ YAŞ	

VE SEVİYESİNE UYGUN OLARAK İNCELENMESİ BEYİN TAKIMI-1 PROJESİ	182
EXAMINING MIND AND INTELLIGENCE GAMES BASED ON ACADEMIC ACHIEVEMENT IN ACCORDANCE WITH THE AGE AND LEVEL OF THE STUDENT BRAIN TEAM-1 PROJECT.....	183
AKIL VE ZEKA OYUNLARININ DERSLERE ENTEGRASYONU ETKİSİNİN İNCELENMESİ HAVE FUN PLAY LEARN PROJECT / EĞLEN, OYNA, ÖĞREN PROJESİ	186
INVESTIGATION OF THE EFFECT OF INTEGRATION OF MİND AND INTELLIGENCE GAMES INTO LESSONS HAVE FUN PLAY LEARN PROJECT / EĞLEN, OYNA, ÖĞREN PROJESİ	187
ECOTWINNERS SETSAILS SKILLSLABS E-TWINNING PROJESİ.....	190
MASKEN NASIL?	192
HOW YOUR MASKS?.....	192
HAREKETE GEÇ.....	194
OKULUMUZDA TARİHİ, DOĞAL VE KÜLTÜREL MEKÂNLAR SOKAĞI	196
STREET OF HISTORICAL, NATURAL AND CULTURAL PLACES İN OUR SCHOOL	197
BENİM ZEKA OYUNUM.....	199
MY BRAIN GAME.....	200
İS-TEK OYUNUNUN GÖRSEL İSPAT ÜZERİNDEKİ ETKİSİ	202
THE EFFECT OF İS-TEK GAME ON VISUAL PROOF	202
OBJECT BASED LEARNING: ÖĞRETMENİMİN ÇANTASI	204
OBL:MY TEACHER'S BAG.....	205
İŞİTME ENGELLİLER ALANINDA OYUN TEMELLİ ÖĞRETİM TEKNİKLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ	208
ÖZEL ÇOCUKLARA YÖNELİK PSİKOMOTOR GELİŞİM ALANINDA ÖĞRETİM MATERYAL ÖNERİLERİ	210
TEACHING MATERIAL SUGGESTIONS IN THE FIELD OF PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT FOR SPECIAL CHILDREN.....	211
ÖZEL ÇOCUKLARA YÖNELİK DUYUŞSAL GELİŞİM ALANINDA ÖĞRETİM MATERYAL ÖNERİLERİ	213
IN THE FIELD OF AFFECTIVE DEVELOPMENT FOR SPECIAL CHILDREN TEACHING MATERIAL SUGGESTIONS.....	214

'RECYCLE, REUSE AND REDUCE FOR A SUSTAINABLE WORLD' E-TWINNING PROJESİNİN ÖĞRENCİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	216
EVALUATION OF THE 'RECYCLE, REUSE AND REDUCE FOR A SUSTAINABLE WORLD' E-TWINNING PROJECT FROM A STUDENT PERSPECTIVE.....	217
MUCİZE PARMAKLAR.....	220
İKLİM VE DOĞA TEMALI ERASMUS PROJELERİNİN ÖĞRENCİLERİN KÜLTÜREL BİLİNÇ KAZANMALARINA ETKİSİ	223
THE IMPACT OF ERASMUS PROJECTS WITH CLIMATE AND NATURE THEMES ON STUDENTS' CULTURAL AWARENESS	224
DIGITAL WORLD IN MY HAND.....	225
UÇUR HAYALLERİNİ.....	227
FLY YOUR DREAMS.....	227
HİKAYE KAHRAMANLARI CANLANIYOR.....	229
ANADOLU'NUN KAYIP ÇORBALARI.....	231
LOST SOUPS OF ANATOLIA.....	232
ÇOK GEÇ OLMADAN	233
B4 IT'S TOO LATE	234
SONSUZA DEK ARKADAŞLAR	235
BEST FRIENDS FOREVER	236
DİJİTAL İNGİLİZCE.....	239
DIGITAL ENGLISH.....	240
İLKOKULDA ÇALIŞAN ÖĞRETMENLERİN ZEYTİNYAĞI BİLGİ DÜZEYLERİNİN ÖLÇÜLMESİNE YÖNELİK BİR ÇALIŞMA.....	243
MATHMODELL WORLD PROJESİ İLE GÜNLÜK YAŞAMDAN MATEMATİK YETENEĞİNİ KEŞFETMEDE MOE'NİN ETKİSİ.....	245
THE IMPACT OF MOE IN DISCOVERING MATH TALENT FROM EVERYDAY LIFE WITH THE MATHMODELL WORLD PROJECT	246
EBEVEYN OKULU: OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞUNA SAHİP BİREYLERİN ERGENLİK DÖNEMİ PROBLEM DAVRANIŞLARI VE YENİLİKÇİ BAŞ ETME YOLLARI.....	247
PARENT SCHOOL: PROBLEMS IN ADOLESCENCE OF INDIVIDUALS WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER BEHAVIORS AND INNOVATIVE WAYS OF COPING	248
DEĞERİNİ HİKAYELEŞTİR.....	251

SOKÜM UNSURLARI İÇİN DİJİTAL DERS TASARIMI	253
DIGITAL COURSE DESIGN FOR ICH	254
TEKNOLOJİNİN DOĞAL DİLİ.....	256
NATURAL LANGUAGE OF TECHNOLOGY	257
ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEO3DSTL.....	259
THREE-DIMENSIONAL MODELİNG AND PRİNTİNG TECHNOLOGİES İNTEGRATİON İNTO GEOGRAPHY TEACHİNG: GEO3DSTL.....	260
ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEO3DSTL.....	262
THREE-DIMENSIONAL MODELİNG AND PRİNTİNGTECHNOLOGİES İNTEGRATİON İNTO GEOGRAPHY TEACHİNG: GEO3DSTL.....	263
ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEO3DSTL.....	265
THREE-DIMENSIONAL MODELİNG AND PRİNTİNG TECHNOLOGİES İNTEGRATİON İNTO GEOGRAPHY TEACHİNG: GEO3DSTL.....	266
ARETE İLE EĞLENCİLİ SOSYAL BİLGİLER	268
FUN SOCIAL STUDİES WİTH ARETE	269
GÜZEL VE SESSİZ BİR DÜNYA İÇİN HEP BİRLİKTE.....	271
TOGETHER FOR A BEAUTİFUL AND QUIET WORLD	272
MORE TRADİTİONAL RECİPES - GELENEKSEL YEMEK TARİFLERİ ETWİNNİNG PROJESİ	274
UNUTULMAZ DİL YOLCULUĞU	275
MEMORABLE LANGUAGE JOURNEY.....	275
“SANAT İLE DİŞAVURUM” ETWİNNİNG PROJESİ.....	277
“EXPRESSİON WİTH ART” ETWİNNİNG PROJECT	277
ADAPAZARI HATAY BİLİM KÖPRÜSÜ.....	279
ADAPAZARI HATAY SCİENCE BRİDGE.....	280
FUN ELT JOURNEY	282
BUGÜNÜN GENÇLERİ YARININ GİRİŞİMCİLERİ.....	285
TODAY’S YOUNG PEOPLE TOMORROW’S ENTREPRENEURS	286

ART IN MY POCKET (CEBİMDEKİ SANAT)	289
ART IN MY POCKET.....	290
HOLD MY HAND	292
ENGLISH4FUN	294
GERİ DÖNÜŞÜM MUHTEŞEM OLACAK.....	296
RECYCLING WILL BE AMAZING.....	296
MATEMATİK BENİMLE	298
E-TWINNING PROJELERİNİN ÖĞRETMENLERİN KİŞİSEL VE MESLEKİ ALANDAKİ GELİŞİMİNE ETKİSİ.....	300
ŞEHİRİN DÜŞÜNÜRÜ VE BİLİMİ	302
THE THINKER AND SCIENCE OF MY CITY.....	302
DİKKATLİ BESLEN SAĞLIKLI OL	304
FELSEFE SORUŞTURMA TOPLULUĞU.....	305
PHILOSOPHY INVESTIGATION SOCIETY	306
FIRST STEP TO MATHEMATICS.....	308
MY ADVENTURE WITH THE MATHEMATICS.....	309
SİYAH ASKER SİNEĞİ YETİŞTİRİCİLİĞİ	312
BLACK SOLDIER FLY BREEDING	312
MY FRIENDS MATHEMATIC.....	314
MY FRIEND MATHEMATICS.....	315
GARDNER'IN MATEMATİK ATÖLYELERİ.....	317
GARDENER'S MATHEMATICS WORKSHOPS.....	318
DÖRT ERDEM DÖRT PEYGAMBER	320
SEMPATİK SANAT	322
SYMPATHETIC ART	323
ÖĞRENCİLERİN BİLİM İNSANLARINI TASVİR ETME VE GÖRSELLEŞTİRMELERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME: BOĞAZIN İNCİSİNDEN TÜRKOĞLU'NA BİLİMİN İZİNDE PROJESİ	325
A STUDY ON STUDENTS' DEPICTION AND VISUALIZATION OF SCIENTISTS: THE PROJECT NAMED "FROM THE PEARL OF BOSPHORUS TO TÜRKOĞLU DISTRICT ON THE TRACES OF SCIENCE"	326

KARİYER KULÜPLERİ.....	328
CAREER CLUBS.....	329
DİJİTAL OYUNLARDA GELECEK.....	332
THE DIGITAL FUTURE IN GAMES	333
SINIFTA ÖĞRETİM OKUL BAHÇEMDE ÜRETİM HER YERDE EĞİTİM.....	335
TEACHING IN THE CLASSROOM PRODUCTION IN MY SCHOOL GARDEN EDUCATION EVERYWHERE	336
ÇEVREME DUYARLIYIM DEĞERLERİME SAHİP ÇIKIYORUM (ÇEDES)	337
I AM SENSITIVE TO MY ENVIRONMENT I PROTECT MY VALUES (ÇEDES)	338
DİK DURUŞ VE SKOLYOZ FARKINDALIĞININ KAZANDIRILMASINDA UYGULANACAK BİR YÖNTEM: SKOLYOLO OYUNU	339
UPRIGHT POSTURE AND SCOLIOSIS AWARENESS A METHOD TO BE APPLIED İN ACQUISITION:SKOLYOLO GAME.....	340
BİLİMİN SANAT HALİ - SCIENCEART	341
THE ARTISTIC ESSENCE OF SCIENCE - SCIENCEART	341
ACEMİLERDEN YILDIZLARA	343
FROM NEWBIES TO ALL STARS	344
SAĞLAM KAFA SAĞLAM VÜCUTTA (SAĞLIKLI GENÇ NESİLLER).....	347
MENS SANA IN CORPORE SANO YOUNG HEALTHY STUDENTS (A HEALTHY HEAD IN A HEALTHY BODY: YOUNG HEALTHY GENERATIONS)	348
BİLİM FUARI KAIHL 2022.....	351
SCIENCE FAIR KIH 2022	352
TECH-THIRD IN STEAM EDUCATION “TEKNOÜÇLER STEAM EĞİTİMİNDE”	354
SOSYAL BİLGİLER DERSİ KONULARI ÖĞRETİMİNDE KULLANILABİLECEK WEB 2.0 ARAÇLARI.....	356
WEB 2.0 TOOLS THAT CAN BE USED IN TEACHING SOCIAL STUDİES SUBJECTS.....	357
YES (YOUR ENGLISH SOURCES)	358
YES (YOUR ENGLISH SOURCES)	359
HIDDEN IN NATURE (DOĞADA SAKLI)	361

UNUTURSANIZ FISILDARIZ.....	364
E-TWINNING PROJE UYGULAMALARINDA SINIF ÖĞRETMENLERİNİN KARŞILAŞTIKLARI SORUNLAR VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ.....	366
PROBLEMS ENCOUNTERED BY PRIMARY SCHOOL TEACHERS IN ETWINNING PROJECT IMPLEMENTATIONS AND SUGGESTIONS FOR SOLUTIONS.....	367
OKUL SERVİSİNİ KODLA, CAN GÜVENLİĞİNİ TEHLİKEYE ATMA EĞİTİM İÇERİKLİ ÖĞRENCİ PROJESİ	370
GÖREN GÖZÜM OLUR MUSUN?	371
GÖR-DÜŞÜN-ÖĞREN E-TWINNING PROJESİ.....	373
THE TALE OF THE WORLD ADLI PROJE HAKKINDA.....	375
SEED HUNTERS AT WORK FOR BEES	377
OKUMA KÜLTÜRÜ EDİNDİRMEDE BİR YÖNTEM DENEMESİ: ETKİNLİK VE ÜRÜN ODAKLI OKUMA ATÖLYELERİ.....	380
A METHODOLOGY, ACTİVİTY AND PRODUCT FOCUSED READING WORKSHOPS.....	381
TÜRKÇE DİL BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEDE ANADOLU MASALLARINDAN YARARLANMA	382
USING ANATOLIAN TALES TO DEVELOP TURKISH LANGUAGE SKILLS	383
KİTAPLARIN İŞİĞİNDA BULUŞALIM	384
TÜRKÇE OKUMA BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ: MY READING ADVENTURE E-TWINNING PROJESİYLE İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNDE OKUDUĞUNU ANLAMA VE OKUMAYA YÖNELİK TUTUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ	386
BRAVEHEARTS AMONG US (ARAMIZDAKİ CESUR YÜREKLER)	388
SANAT BAĞLAMINDA MATEMATİK ÖĞRETİMİ: MATHART2 E-TWINNING PROJESİNİN İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN KAYGI, MOTİVASYON VE DERS BAŞARISI İLİŞKİSİNDEKİ ROLÜ	391
SCAMPER TEKNİĞİ İLE DİJİTAL BAĞIMLILIK FARKINDALIĞININ GELİŞTİRİLMESİ	393
SU OKURYAZARLIĞI VE FARKINDALIĞI: ÜSTÜN YETENEKLİ 3. SINIF ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA.....	394
OUR CULTURAL TREASURES(KÜLTÜREL HAZİNELERİMİZ).....	395
ÇOCUKLARDA ELEŞTİREL DÜŞÜNME BECERİSİ GELİŞİMİNDE FELSEFE TEMELLİ	

EĞİTİM YÖNTEMİNİN ÖNEMİ: KONYA ÖRNEĞİ	398
THE IMPORTANCE OF PHILOSOPHY-BASED EDUCATION METHOD IN THE DEVELOPMENT OF CRITICAL THINKING SKILLS IN CHILDREN: CASE OF KONYA.	399
AKRAN NEZAKETİ ETWINNING PROJESİ	401
AND SO THE ADVENTURE BEGINS (VE BÖYLECE MACERA BAŞLAR)	402
SIFIR ATIK KÖY EVİ	405
GÖNÜLDEN DİLE E-TWINNING PROJESİ	407
MEVLİD-i NEBİ HAFTASI ETKİNLİKLERİ	409
STEMATEMATİK VE MASAL PROJESİ İLE MASALLARIN ÇOCUKLARIN STEM BECERİLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ	411
OSMANLIDAN GÜNÜMÜZE KONYA MAHALLE İSİMLERİNDEKİ DEĞİŞİM	413
CHANGE IN KONYA NEIGHBORHOOD NAMES FROM OTTOMAN TO PRESENT	414
YARATICI DRAMA İLE EĞLENEREK ÖĞRENİYORUM	416
I LEARN WITH FUN WITH CREATIVE DRAMA	417
SCIENTIX PROJESİ KAPSAMINDA DÜZENLENEN STEM EĞİTİMİ ÇALIŞTAYINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ	419
TEACHERS' VIEWS ON THE STEM EDUCATION WORKSHOP ORGANİSED WITHIN THE SCOPE OF SCIENTIX PROJECT	420
MİMARCA DOKUNUŞLAR/ARCHITECTURAL TOUCHES	421
I CAN DO IT 2	424
NATURE BASED CITY WITH STEAM OF GREEN HEARTS	427
STEMATEMATİK VE MASAL PROJESİ İLE MASALLARIN ÇOCUKLARIN STEM BECERİLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ(PROJE ID 121355)	429
BİLGİNLERİN DÜŞÜNCE YAPILARINDAN STEM ETKİNLİKLERİNE	431
FROM THE THOUGHT STRUCTURES OF TURKISH-ISLAMIC SCIENTISTS TO STEM ACTIVITIES	432
AFETLERE YÖNELİK 2.0 FARKINDALIK: WEB 2.0 ARAÇLARININ COĞRAFYA DERSİNDE AFET FARKINDALIĞINA ETKİSİ	433
İŞ KURMA FİKRİ VE GİRİŞİMCİLİK	434
BUSINESS IDEA AND ENTREPRENEURSHIP	434

DEĞERLERİNE SAHİP ÇIKIYORUM	436
I STAND BY MY VALUES	436
ENVIRONMENT IN THE HEART	438
ENVIRONMENT IN THE HEART	439
CITIZENS OF THE WORLD	441
CITIZENS OF THE WORLD	442
ÖZEL ÇOCUKLARA YÖNELİK BİLİŞSEL GELİŞİM ALANINDA ÖĞRETİM MATERYAL ÖNERİLERİ	445
COGNITIVE DEVELOPMENT FOR SPECIAL CHILDREN TEACHING MATERIAL SUGGESTIONS.....	446
GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI	448
“MY NAME IS LEADER” PROJESİ.....	449
“MY NAME IS LEADER” PROJECT	450
ACİL TOPLANMA LEVHALARINDA FARKINDALIK KAZANDIRAN ETKİLEŞİMLİ AFET YÖNETİM SİSTEMİ TASARIMI	452
INTERACTIVE DISASTER MANAGEMENT SYSTEM DESIGN THAT RAISES AWARENESS IN EMERGENCY MEETING BOARDS	453



III KULU LABARASI - INTERNATIONAL

UPUES

PROSEDIN DIPGULANAWA EGIITHM
EducatioN Process and Product for Better
SEMPOZYUMU - SYMPOSIUM

7-9 Eylül September 2023

Abstract Book

Özet Kitabı

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

Öğrt. Nasiye YAMAÇ ŞAHİN

Bölüm: İngilizce

Kurum: Antalya Bilim Sanat Merkezi

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. Araştırmanın çalışma evreni Dil öğretiminde kullanılabilir web 2 araçları oluşturmaktadır. İkinci çalışma evrenini kurumumuzda bulunan 20 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme için İngilizce konuşma, dinleme, yazma ve okuma becerilerini geliştirmeyi içeren Web 2 araçları seçilmiştir, bu araçlar araştırmanın birinci evrenin örneklemini oluşturmaktadır. Karma araştırma yaklaşımının benimsendiği bu çalışmada nitel veriler de toplanmıştır. Nitel verilerin toplanmasında 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. Araştırmanın nitel verilerini toplamak amacıyla öğrencilerin hazırlamış olduğu Web 2.0 etkinlikleri ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. 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, web 2.0 araçlarını kullanan öğrencilerin daha aktif oldukları gözlemlenmiştir. Öğrencilere içerik oluşturma ve içeriği yönetme fırsatları sunulduğundan öğrencilerin özgüvenlerinin geliştiği ve yabancı dil dersine yönelik sahip oldukları tutum olumlu yönde değiştiği gözlemlendi. Sınıf ortamında özgürleşmeyi ve işbirliğini desteklediği, eğlenceli bir ortam oluşturduğu ve 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. Kaynaklar: 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 kuram 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. *Erciyeş 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.

Anahtar Kelimeler: Dijital Araçlar, Teknolojik Okuryazarlık, İngilizce Öğretimi

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

The aim of this study is to investigate the effects of the activities developed with Web 2.0 Tools on the teaching of the subjects in the secondary school English course on the gifted students and to determine the students' views on the activity development process by using Web 2.0 tools. The study universe of the research consists of web 2 tools that can be used in language teaching. The second study population consists of 20 students

in our institution. Web 2 tools, which include improving English speaking, listening, writing and reading skills, were chosen for the sample of the research. These tools constitute the sample of the first phase of the research. Qualitative data were also collected in this study, in which the mixed research approach was adopted. Web 2.0 activities prepared by the students were used in the collection of qualitative data. With the collected data, language learning, online survey, augmented reality, digital board, concept map, animation, story creation, virtual exhibition, digital, graphic and infographic design, data matrix creation tools usage preferences were determined. In order to collect the qualitative data of the research, Web 2.0 activities prepared by the students and a semi-structured interview form were used. It was found that students' fear and anxiety towards the English lesson decreased, shy students began to express their feelings and thoughts more easily, supported liberation and cooperation in the classroom environment, and educational computer games played in groups offered a more effective learning environment, and students using web 2.0 tools were more active. has been observed. It was observed that students' self-confidence improved and their attitudes towards foreign language lessons changed positively as students were provided with opportunities to create and manage content. It has been observed that it supports liberation and cooperation in the classroom environment, creates a fun environment and makes difficult problems easier, and educational computer games played in groups provide a more effective learning environment. As a result of the interviews with the students, it was concluded that the students found the Web 2.0 tools they used easy, useful and fun, that they learned the lesson better with these tools and that they wanted to use Web 2.0 tools in other lessons. Resources: Bahadorfar, M., & Omidvar, R. (2014). Technology in teaching speaking skill. *Acme International Journal of Multidisciplinary Research*, 2(5), 9-13. Batıbay, E. F. (2019). The effect of Web 2.0 applications on motivation and success in Turkish lesson: Kahoot example. Master's thesis, Hacettepe University, Ankara. Chomsky, N. (1975). Reflections on languages. *pantheon Can*, T. (2004). Constructivist approach in the training of teachers of English as a foreign language with the dimension of theory and practice. Master's thesis, Istanbul University, Istanbul. Gören, S., Gök, F., Yalçın, M., Göregen, F. & Çalışkan, M. (2020). Evaluation of distance education in the global epidemic process: Ankara example. *Journal of National Education*, 49(1), 69-94. Montenegro, B. F. & Garip, S. (2021). The use of LearningApps as a web 2.0 application in Turkish teaching. *Journal of Child, Literature and Language Education*, 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 Parlak, E. (2021) The Effect of Web 2.0 Supported

Argumentation Practices on Secondary School Students' Achievement on Force and Energy, Argumentative Attitudes and Technology Attitudes. Erciyeş Journal of Education <https://doi.org/10.32433/eje.913505> Year 2021, Volume 5, Issue 2, 179 - 207, 31.10.2021 Ozgur, H. (2016). The effect of e-portfolio software integrated into Facebook social network on academic achievement and attitude towards the use of teaching process. Sakarya University Journal of Education, 6(1), 38-56.

Keywords: Digital Tools, Technological Literacy, Teaching English

BEYİN SİZ'SİNİZ

Md. Yrd. Havva SÖKE ZEYBEK

Bölüm: Tekstil Teknolojisi

Söke Cafer Efe Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi Tekstil Teknolojisi

Söke Cafer Efe Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Tekstil Teknolojisi Alan Öğretmeni Havva Zeybek liderliğinde hazırlanan BEYİN SİZ'SİNİZ adlı proje 3-4 Ekim 2013 tarihinde Yıldız Teknik Üniversitesi'nde düzenlenen Microsoft Yenilikçi Öğretmenler 2013 Türkiye Forumunda Topluma Destek Kategorisinde Türkiye birincisi olmuştur. 15 Temmuz Şehitlerinden Rahmetli Prof. Dr. İlhan VARANK Hocamızın elinden birincilik ödülünü almıştır. Proje, daha sonra Ortadoğu ve Güney Afrika Forumu'nda yarışarak birincilik almış olup, 11-14 Mart 2014 tarihleri arasında Microsoft Global Forum Partner in Learning Barcelona'ya yarışmacı olarak katılmaya hak kazandı. 'YOU'RE BRAİN' ('Beyin Siz"siniz) adlı, "Konsantrasyon Artırıcı Etkenlerin Kişisel Gelişime ve Başarıyı Artırmaya Etkisi" konulu Proje; 97 ülke, 266 proje, 23 bin Öğretmenin Katılım sağladığı Global Forum da Söke Cafer Efe Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi 'ni ve ülkemizi temsil etme şansını yakalamıştır. Dünya Öğretmenlerinin hazırladığı projelerle birlikte yarışarak tanıtımı yapılmıştır. Yenilikçi okul olarak 'Değişimin Lideri, Çözümün Parçası olmanın haklı gururunu yaşayan ve tüm dünya öğretmenleri arasında yapılan yarışmada ilk kez yer alma başarısını elde etmiştir. Proje Öncesinde okulumuzda akademik başarısı düşük, sınıf tekrarı yapan, bireysel öğrenme güçlüğü yaşayan öğrencilerimizin akademik başarıları 2.50 den 8.75 e yükselmiş olup projenin yaygınlaştırılması ve eğitim politikası içinde yer alması için Milli Eğitim Bakanlığına sunulmuştur. Bakanlığımızın ARGE Birimi sayesinde geliştirilerek 6 adet Ulusal Eğitim Politikası olan proje üretilmiştir. Proje 4 ana konu üzerinde araştırılarak elde edilen verilerle uygulanmıştır. Konsantrasyon Artırıcı Besinler, spor ve egzersizler, müziğin öğrenmeye etkisi ve renklerin konsantrasyon artırıcı etkileri araştırılarak örneklemeler üzerinde uygulanmıştır. Proje Uluslar arası ülkelerden Azerbaycan, Norveç, İsveç, Kırgızistan gibi ülkelerden de davet alarak çeşitli okullarda tanıtımı yapılmıştır. EVREN: Söke İlçesi Kız Meslek Lisesi öğrencilerinden 9. sınıfı tekrar eden 10 öğrenci. PROBLEM DURUMU: Konsantrasyon eksikliği ve öğrenme güçlüğü ARAŞTIRMA YÖN-

TEMİ: Gözlem ve Hipotez, Beyin Fırtınası, Matris Diyagramı, Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, Ön Test ve Son Test, Anket, Kaynak (Literatür) tarama, Uzman Görüşü, Veri Analizi, Beyin Fırtınası S.W.O.T Analizi, Ön Test ve Son Test, **BULGULAR VE SONUÇLAR:** Testlerin güvenilirliği ve ölçülebilir verilerin sonuçlarına uygun Örneklemeler üzerinde Başarının eksiden artıya dönüşmesi ve başarı durumlarının davranışa dönüştürülerek kalıcı ve günlük hayata uygulanabilir öğrenme güdüsünün verileri okul teşekkür ve takdir belgesi alamaya hak kazanmaları sonucu gözle görülür olumlu sonuçlar oluşturmuştur. Konsantrasyon artırıcı etkenler; 7'den 70'e tüm bireylerin kullanabileceği uygulayabileceği ve Sağlıklı Yaşam biçimine dönüştürülebileceği bir projedir.

Anahtar Kelimeler: Konsantrasyon, Başarı, Eğitim, Sağlıklı Beslenme, Spor, Renkler ve Müzik.

YOU ARE THE BRAIN

The project named YOU ARE THE BRAIN, prepared under the leadership of Söke Cafer Efe Vocational and Technical Anatolian High School Textile Technology Field Teacher Havva Zeybek, won the first place in Turkey in the Community Support Category at the Microsoft Innovative Teachers 2013 Turkey Forum held at Yıldız Technical University on October 3-4, 2013. One of the Martyrs of July 15, Late Prof. Dr. İlhan VARANK received the first prize from our teacher. The project then won the first place by competing in the Middle East and South Africa Forum, and was entitled to participate as a competitor in Microsoft Global Forum Partner in Learning Barcelona between 11-14 March 2014. The Project titled ('You Are the Brain'), titled "The Effect of Concentration Increasing Factors on Personal Development and Increasing Achievement"; represented Söke Cafer Efe Vocational and Technical Anatolian High School and our country in the Global Forum to which 97 countries, 266 projects and 23 thousand teachers participated. It was promoted by competing with the projects prepared by World Teachers. As an innovative school, it has achieved the success of taking part for the first time in the competition held among all world teachers, experiencing the rightful pride of being the 'Leader of Change, Part of the Solution.' The academic success of our students who have individual learning difficulties increased from 2.50 to 8.75 and was presented to the Ministry of National Education for the dissemination of the project and its inclusion in the education policy. It was developed by the R&D Unit of our Ministry and produced 6 projects with National Education Policy. The project was

obtained by researching on 4 main subjects. to applied with the required data. Concentration-enhancing foods, sports and exercises, the effect of music on learning and the concentration-enhancing effects of colors were investigated and applied on the samples. The project was promoted in various schools by receiving invitations from international countries such as Azerbaijan, Norway, Sweden and Kyrgyzstan. UNIVERSE: 10 students who repeat the 9th grade from Söke District Girls' Vocational High School. PROBLEM STATUS: Lack of concentration and learning disability RESEARCH METHOD: Observation and Hypothesis, Brainstorming, Matrix Diagram, Six Hats Thinking Technique, Pre-Test and Post-Test, Questionnaire, Source (Literature) Scanning, Expert Opinion, Data Analysis, Brainstorming S.W.O.T Analysis , Pre-Test and Post-Test, FINDINGS AND RESULTS: The reliability of the tests and the results of the measurable data were consistent with the results of the samples. The success turned from minus to plus, and the learning motivation data that can be applied to permanent and daily life by transforming the success situations into behavior, resulted in the right to receive a school thank you and appreciation certificate. Concentration enhancing factors; It is a project that all individuals from 7 to 70 can use, implement and transform into a Healthy Lifestyle.

Keywords: Concentration, Success, Education, Healthy Eating, Sports, Colors and Music

OYUNLAŞTIRMA YAKLAŞIMI İLE ÖĞRETMENLERİN AKADEMİK BECERİLERİNİ GELİŞTİRME

Uzm. Öğrt. Hasan Ümit KOCAKARADAYI

Bölüm: SOSYOLOJİ

Kurum: İzmir Aliğa Adalet Mesleki Eğitim Merkezi

Küreselleşen dünyada bilgi, en önemli global silah haline gelmiştir. Bilgiye ulaşımında ve bilgi üretiminde en başarılı ülkeler, dünya yönetiminde söz sahibi ülkelerdir. İşte ülkemiz de bu anlamda bilgiye ulaşım ve bilgi üretiminde öğretmenlerini en iyi şekilde yetiştirmek ve mevcut olan öğretmenleri de yeniliklere açık hale getirmek durumundadır. Eğitim sisteminin temel öğelerinden olan öğretmenlerin hizmet içi eğitim ile yeniliklere açık olma durumu, “Oyunlaştırma Yaklaşımı İle Öğretmenlerin Akademik Becerilerini Geliştirme” nin öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesinin amaçlandığı bu çalışmada olgu bilim deseni kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcı grubunu, İzmir ili Aliğa ilçesinde kar topu örnekleme yöntemi ile seçilen, farklı demografik özelliklere sahip 50 öğretmenden oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında veriler araştırmacı tarafından geliştirilen 2’si açık uçlu, 5’i kapalı uçlu olmak üzere toplam 7 soruluk yarı yapılandırılmış anket formu ile toplanmıştır. Verilerin analizinde Microsoft Excel programları kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, katılımcıların çoğunun, hizmet içi e-egitimin gerekliliği ve bunun oyunlaştırma yaklaşımı ile verilmesi yönünde görüş bildirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca araştırmaya katılan katılımcılar, uygulayıcı eğitimcilerin alan yazında yüksek lisans eğitimi almış kişilerde bulunan özelliklerin bulunmasını da istemektedirler.

Anahtar Kelimeler: Oyunlaştırma, akademik beceri, hizmet içi eğitim, öğretmen

DEVELOPMENT OF TEACHERS 'ACADEMIC SKILLS WITH A GAMING APPROACH

In the globalizing world, knowledge has become the most important global weapon. The most successful countries in information transmission and information production are the countries that have a say in world governance. In this sense, our country has to educate its teachers in the best way in terms of knowledge transfer and knowledge production and to make available teachers open to innovations. In this study, which is one of the basic elements of the education system and in which the teachers are open to in-service training and innovations, evaluation of "Developing Academic Skills of Teachers with the Approach of Competition" is used in this study. The participant group of the study consists of 50 teachers with different demographic characteristics selected by snow ball sampling method in Aliğa district of Izmir province. Within the scope of the research, a semi-structured questionnaire consisting of 2 open-ended questions and 5 closed-ended questionnaires were developed. Microsoft Excel programs are used in the analysis of the data. As a result of the research, the majority of the participants reached the conclusion that the need for in-service e-education and its approach to play is given. Participants who participated in the survey also want the practitioner trainees to have the features found in post-graduate education in the field.

Keywords: Dramatization, academic skills, in-service training, teacher.

Authors:

Hasan Ümit KOCAKARADAYI

MATHEMATICS TIME

Uzm. Öğrt. Yasemin POLAT

Bölüm: Okulöncesi

Kurum: BarışPınarıAnaokulu

Öğretim Tasarım Modeli: ASSURE Problem Durumu; Matematik ve diğer bilimlerin anlaşılmasında gerekli olan temel becerilerin okulöncesi dönemde kazandırılması, çocuğun daha sonraki okul yaşantısında gerekli olan matematik bilgi ve kavramlarının temelini oluşturmada öğrenciye verilen Matematik eğitiminde görülen yetersizlikler olarak belirlenmiştir. Öğrencilerin Analizi (AnalyzeLearners) : Proje Okulöncesi 4-5-6 yaş grubuna uygulanacaktır.Öğrenenler okulöncesi öğrencileridir. Öğrenciler hem öğretmenler tarafından gözlenerek hem de velilere anket uygulanarak öğrenci analiz edilmeye çalışılmıştır.Öğrenci ön analiz için Veli Ön ve Öğrenci Ön Anketleri düzenlenmiştir. Hedeflerinin Belirlenmesi (StateObjectives):Projemiz 2022 Kasım ayında başlamış olup, 2023 Mayıs ayında son bulacaktır.21.Yüzyıl becerileri, günümüz öğrencilerinin Bilgi Çağı boyunca kariyerlerinde başarılı olmak için ihtiyaç duydukları becerilerin toplamıdır.Bu kapsamda proje hedeflerimiz; 21.yy.becerilerinden, kodlama, kriti kdüşünme, Yaratıcılık, İşbirliği, İletişim, Bilgi Okuryazarlığı, Öğrenme Becerileri, Medya Okur Yazarlığı, Teknoloji Okuryazarlığı, Liderlik, Girişimcilik, Üretkenlik, Eleştirel Düşünme becerilerine katkıda bulunmayı amaç edindik.Aynı zamanda öğrencilerimizde MEB Temel Beceri ve Yeterlilik Alanlarından Matematik Okuryazarlığı -Bilgi ve İletişim Teknolojileri, Okuryazarlığı-Öğrenme Yeterlilikleri-Öz Farkındalık alanlarında gelişmelerine fırsat sunmak.

Anahtar Kelimeler: Okulöncesinde Matematik, eTwinning , Erken Çocukluk Dönemi Matematik , Sanatla Matematik , Oyunla Matematik , Montessori ile Matematik , Doğada Matematik

MATHEMATICS TIME

Instructional Design Model: ASSURE Problem Statement; Gaining the basic skills necessary for the understanding of mathematics and other sciences in the preschool period has been determined as the inadequacies observed in the mathematics education given to the student in forming the basis of the mathematical knowledge and concepts necessary for the child's later school life. Analysis of Students (AnalyzeLearners): The project will be applied to the pre-school 4-5-6 age group. The learners are pre-school students. The students were analyzed by observing the students both by the teachers and by applying the questionnaire to the parents. Determining Goals (StateObjectives): Our project started in November 2022 and will end in May 2023. 21st century skills are the sum of the skills that today's students need to be successful in their careers throughout the Information Age. In this context, our project goals are; We aimed to contribute to 21st century skills, coding, critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Information Literacy, Learning Skills, Media Literacy, Technology Literacy, Leadership, Entrepreneurship, Productivity, and Critical Thinking skills. To provide opportunities for development in the fields of Mathematical Literacy -Information and Communication Technologies, Literacy-Learning Competencies-Self-Awareness.

Keywords: Preschool Math, eTwinning , Early Childhood Mathematics , Math with Art , Math with Play , Math with Montessori , Math in Nature

Authors:

Uzm. Öğrt. Yasemin POLAT

Uzm. Öğrt. Sabahat KIZILDAĞ

Uzm. Öğrt. Şerife YILDIRIM

Melek SELVER ÇORAKÇI

Hatice BOZKUŞ

Sevda ŞAHİN

Fatma AKSOY

Sedanur ELÇİ

Uzm. Öğrt. Aysel ÖZÜTÜRKER

Mirsada ACCAD

Asuman CEYLAN

Kamila BANAŚ

Vasile Lita DANIELA

Mirela ANDREI

Emilia MOLDOVEANU

Mihălceanu Iuliana CLAUDIA

KADINLARIN BAŞINA GELEN EV KAZALARI VE İLK YARDIM BİLGİ DÜZEYLERİ

Uzm. Öğrt. Hümeýra MEMİÇOĞLU

Bölüm: Sağlık Hizmetleri

Kurum: Giresun Atatürk MTAL

Ev kazaları, bir evin içinde veya bahçesinde, havuzunda veya garajında meydana gelen, çoğunlukla önlenemez kazalardır. Ev kazalarının önlenmesinde bireysel ve toplumsal farkındalığın sağlanmasında kadın eğitimleri önemlidir. Kaza türleri arasında ev kazalarının önemi her geçen gün artmaktadır. Çoğunlukla önlenemez 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 klanlardır. 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, 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, 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. Bu projede

proje tabanlı eğitim yöntem ve teknikleri kullanılarak yapılandırıcı bir yaklaşım benimsenmiş, hem bireysel hem de grup çalışmaları yapılarak işbirlikçi öğrenme gerçekleşmiştir. Çalışma öncesi öğrenci ve öğrencilerin annelerine ön ve son anket uygulanmış, anket sonuçları yüzdeler oranları alınarak karıştırılarak analiz yapılmıştır. Analiz sonuçlarına göre öğrenci ve özellikle öğrencilerin annelerinde ev kazalarından korunma ve ilk yardım bilincini oluşturma hakkında farkındalık oluşturulduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ev kazası, İlk yardım, Kadınlar

HOME ACCIDENTS AND FIRST AID KNOWLEDGE LEVELS OF WOMEN

Home accidents are mostly preventable accidents that happen inside a home or in its yard, pool or garage. Women's education is important in the prevention of home accidents and in providing individual and social awareness. The importance of home accidents among accident types is increasing day by day. They are mostly preventable events. Although the rates vary from country to country and according to age groups, home accidents constitute 25% of all accidents. Home accidents are considered an important public health problem as they can cause injury, disability and death. Children, the elderly and the physically disabled are the most exposed to home accidents. Since women spend more time at home than men, women usually intervene in the accident. In our society, women take on important duties in the family due to their traditional position. Considering that they spend more time at home than men, the role of women in the prevention of home accidents and first aid practices will be better understood. Therefore, the adequate level of first aid knowledge of all working or non-working women will increase the effectiveness of first aid practices and minimize negative consequences. In this study, the characteristics of home accidents that happen to women and their level of first aid knowledge in the face of these accidents were investigated, and data on the solution of the problem were tried to be obtained. The data of the study shed light on the determination of the training subjects and the expectations of the women about a course we plan to hold for housewives. The project was carried out on 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 raise awareness on behalf of social responsibility by creating first aid awareness in the society in the study, which was aimed to protect the housewives from home accidents

and to have the first aid knowledge level that can keep the person alive until the emergency care teams arrive in a possible home accident. The project was carried out on 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 raise awareness on behalf of social responsibility by creating first aid awareness in the society in the study, which was aimed to protect the housewives from home accidents and to have the first aid knowledge level that can keep the person alive until the emergency care teams arrive in a possible home accident.

Keywords: Home accident, First aid, Women

Authors:

Hümeyra MEMİÇOĞLU

Gönül ASLAN

Derya ATAY

Filiz YEŞİLTEPE ŞANVER

Gonca KIYAK

Alicia SÁNCHEZ ORTÍZ

Saliha BOZ

Rajaa AWWAD

Havva ÜNLÜ

Hamza LAWENSEH

Hülya MUTLU BAYDEMİR

Ekrem ERDEM

Aneta POP

Maria LICI

Fazilet ÜNLÜ

DÜNYA ÇOCUKLARI

Samime KAYA

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Şehit Öğretmen Mehmet İzzal İlkokulu

Araştırmamızda; farklı ülkelerden 7-11 yaş ilkököl düzeyindeki öğrencilerin Çocuk Hakları konusunda bilgi edinmelerini, haklarını günlük yaşantılarında kullanabilmelerini, yaşantılarının doğal bir parçası haline getirmelerini hedefledik. Araştırma sürecine önce katılım hakkı konusunu işleyerek başladık. Böylece araştırma sürecine öğrenciler aktif katılabilecekler ve kendi temsilcilerini seçebileceklerdi. Araştırma sürecinde katılım hakkı, oyun hakkı, yaşanabilir bir Dünya hakkı, yaşam hakkı konuları işlenirken P4C, STEM, oyunlaştırma, sanat ve doğa eğitimi, müzik etkinlikleri, proje tabanlı eğitim metotları kullanılmıştır. Böylece öğrenciler araştırma sürecinin parçası haline gelmiştir. Romanya, Azerbaycan, Türkiye'den ilkököl seviyesinde öğrencileriyle birlikte yürütülen bu araştırma ön test ve son testleri ile değerlendirilmiştir. Ortak ve işbirlikçi çalışmalar yürütülmüştür ve ürünler ortaya çıkmıştır. Doğal afetler, savaş, salgın dönemlerinden doğrudan etkilenen çocukların sosyal ve günlük yaşantılarında haklarını bilmeleri önemini korumaktadır. Araştırmaya katılan eğitimciler bu önemin bilincinde olarak, eğitim müfredatları ve araştırma konularını entegre etmişlerdir. Bu araştırma AB projeleri kapsamında eTwinning projesi olarak yürütülmektedir. Araştırma ile ilgili kalite etiketi başvurusu Haziran ayında yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Çocuk hakları, Hak ve Özgürlükler, Dünya Çocukları

CHILDREN OF THE WORLD

In our research; We aimed to enable 7-11 year old primary school students from different countries to learn about Children's Rights, to use their rights in their daily lives, and to make them a natural part of their lives. We started the research process by first dealing with the issue of the right to participate. Thus, students would be able to actively participate in the research process and elect their own representatives. P4C, STEM, gamification, art and nature education, music activities, project-based education methods were used while the subjects of the right to participate, the right to play, the right to a livable world, and the right to life were discussed in the research process. Thus, students became a part of the research process. This research, which was carried out with primary school students from Romania, Azerbaijan and Turkey, was evaluated with pre-test and post-tests. Joint and collaborative work has been carried out and products have emerged. It is important for children who are directly affected by natural disasters, war and epidemics to know their rights in their social and daily lives. Being aware of this importance, the educators participating in the research integrated the education curricula and research topics. This research is carried out as an eTwinning project within the scope of EU projects. The application for the quality label for the research will be made in June.

Anahtar Kelimeler: Child, Children's rights, Rights and Freedoms, Children of the World

Authors:

Samime KAYA

PROJELERE KARŞI OLUMSUZ ALGILARIN YIKILMASI

Md. Yrd. Naciye MUTLU

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Mehmet Akif Ersoy İlkokulu

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 sonucu edinilen 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

DESTROYING NEGATIVE PERCEPTIONS AGAINST PROJECTS

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

Authors:

Naciye MUTLU

ERKEN ÇOCUKLUK DİL GELİŞİM ENVANTERİ EĞİTİCİ EĞİTİMİ

Muzaffer BÖGE

Bölüm: Okul Öncesi Öğretmenliği

Kurum: Selçuklar Anaokulu

Türkiye, Ankara Çukurova Kalkınma Ajansı tarafından 2019 yılında başvurusu açılan Teknik Destek Programı kapsamında Mut İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü olarak Erken Çocukluk Dil Gelişim Envanteri Eğitici Eğitimi konusunda başvurduğumuz projemiz kabul edilmiştir. 2016 yılında Millî Eğitim Bakanlığı ve Sağlık Bakanlığı arasında Okul Sağlığı Hizmetleri İş Birliği Protokolü imzalanmıştır. Bu protokol kapsamında; 2019 yılında bölgemizde gerçekleştirdiğimiz alan taraması sonucu 0-8 yaş aralığında 122 dil konuşma bozukluğuna sahip öğrenci tespit edilmiştir. Bu öğrencilerde dil konuşma yetersizliği, yarık damak, yarık dudak sendromu, kekemelik, acele ve karmaşık konuşma artikülasyon bozukluğu, gecikmiş konuşma, afazi gibi dil bozukluğu olduğu belirlenmiştir. Türkiye geneli dil ve konuşma bozukluğunun sıklığı ve yaygınlığı ile ilgili araştırmalara baktığımızda Türkiye nüfusunda %3, 5 oranında dil ve konuşma sorunu yaşayan birey olduğu tahmin edilmektedir. (Konrot, 2003; Topbas, Konrot ve Ege, 2002) Yapılan okul sağlığı taramalarında öğretmenlerimizin dil bozukluğu yaşayan öğrencilere yaklaşımları konusunda eksiklikleri dikkatimizi çekmiştir. İlçemize en yakın rehberlik araştırma merkezinin 80 km uzaklıkta bulunması, Silifke Rehberlik Araştırma Merkezinin geniş bir hinterlandının olmasına (Silifke, Mut, Gülnar) rağmen 2 özel eğitim uzmanı ve 1 rehberlik uzmanı ile bölgemizdeki eksiklikleri gidermekte yetersiz kalmaktadır. İlçemizin il merkezine uzak olması ve dil konuşma gelişimcilerinin yüksek ücretli olması ve sayılarının az olmasından kaynaklı sıkıntıları da problemimizi çözmeye engel olmaktadır. Projenin kabulünden sonra Kalkınma Ajansının belirlediği yüklenici firma tarafından Mersin/Mut ilçesinde 5 gün toplam 30 saat olacak şekilde kriterler ile belirlenen 30 öğretmene Erken Çocukluk Dil Gelişim Envanteri Eğitici Eğitimi verilmiştir. Alanında uzman eğitimci tarafından katılımcılarla beraber interaktif bir eğitim programı gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara dağıtılan uygulamalı envanterler sayesinde katılımcılarımız hedeflenen

eğitim içeriği ile birebir eğitim almıştır. Proje izleyici uzman verilen eğitimi yerinde gözlemlemiştir. Proje süreci sonunda eğitici eğitimini alan 30 öğretmen ilçemizde en ücra köyler dahil olmak üzere eğitimler vererek yaygınlaştırma ve bilgilendirme çalışmaları yapmışlardır. Eğitimi alan öğretmenlerimiz mesleki gelişimlerini arttırarak konuşma bozukluğu olan öğrencilere verilen eğitimde karşılaşılan zorlukları aşmaları sağlanmıştır. Bu eğitim ile daha önce çocuğun dil ve gelişim özelliklerini tanıyamayan öğretmenlerimizin çocuğun dil ve gelişim aşamalarını çocuğun yaş grubuna uygun olarak planlamaları sağlanmıştır. Öğrenciye uygun materyal ve eğitim ortamı hazırlama yeterliliğine sahip olmuşlardır. Dolayısıyla da okula devamları artan öğrencilerin devamsızlık oranlarının düştüğü, akademik başarılarının da arttığı ve yaşadıkları ruhsal çöküntüler, korkular, içe kapanmalar, anti sosyal reaksiyonlar azalarak sosyal memnuniyetleri arttığı sonucuna varılmıştır. Ailelerin ve öğretmenlerin bu süreçte bilgi sahibi olmaları sonucunda erken çocuklukta konuşma gelişiminin yetersizliğini bir sorun olarak değil çözülmesi gereken bir problem olarak görülmeye başlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Erken Çocukluk, Dil Gelişim Envanteri

Authors:

Muzaffer BÖGE

Elif BİLDİRİCİ BÖGE

Aydın BÜTÜNAY

Ayça TÜRKCAN

Ekin Özgür Gençer YILMAZER

Oğuzhan KOSALI

DÜNYA ÇOCUKLARI

Samime KAYA

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Şehit Öğretmen Mehmet İzdal İlkokulu

Araştırmamızda; farklı ülkelerden 7-11 yaş ilkokul düzeyindeki öğrencilerin Çocuk Hakları konusunda bilgi edinmelerini, haklarını günlük yaşantılarında kullanabilmelerini, yaşantılarının doğal bir parçası haline getirmelerini hedefledik. Araştırma sürecine önce katılım hakkı konusunu işleyerek başladık. Böylece araştırma sürecine öğrenciler aktif katılabilecekler ve kendi temsilcilerini seçebileceklerdi. Araştırma sürecinde katılım hakkı, oyun hakkı, yaşanabilir bir Dünya hakkı, yaşam hakkı konuları işlenirken P4C, STEM, oyunlaştırma, sanat ve doğa eğitimi, müzik etkinlikleri, proje tabanlı eğitim metotları kullanılmıştır. Böylece öğrenciler araştırma sürecinin parçası haline gelmiştir. Romanya, Azerbaycan, Türkiye’den ilkokul seviyesinde öğrencileriyle birlikte yürütülen bu araştırma ön test ve son testleri ile değerlendirilmiştir. Ortak ve işbirlikçi çalışmalar yürütülmüştür ve ürünler ortaya çıkmıştır. Doğal afetler, savaş, salgın dönemlerinden doğrudan etkilenen çocukların sosyal ve günlük yaşantılarında haklarını bilmeleri önemini korumaktadır. Araştırmaya katılan eğitimciler bu önemin bilincinde olarak, eğitim müfredatları ve araştırma konularını entegre etmişlerdir. Bu araştırma AB projeleri kapsamında eTwinning projesi olarak yürütülmektedir. Araştırma ile ilgili kalite etiketi başvurusu Haziran ayında yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Çocuk hakları, Hak ve Özgürlükler, Dünya Çocukları

CHILDREN OF THE WORLD

In our research; We aimed to enable 7-11 year old primary school students from different countries to learn about Children's Rights, to use their rights in their daily lives, and to make them a natural part of their lives. We started the research process by first dealing with the issue of the right to participate. Thus, students would be able to actively participate in the research process and elect their own representatives. P4C, STEM, gamification, art and nature education, music activities, project-based education methods were used while the subjects of the right to participate, the right to play, the right to a livable world, and the right to life were discussed in the research process. Thus, students became a part of the research process. This research, which was carried out with primary school students from Romania, Azerbaijan and Turkey, was evaluated with pre-test and post-tests. Joint and collaborative work has been carried out and products have emerged. It is important for children who are directly affected by natural disasters, war and epidemics to know their rights in their social and daily lives. Being aware of this importance, the educators participating in the research integrated the education curricula and research topics. This research is carried out as an eTwinning project within the scope of EU projects. The application for the quality label for the research will be made in June.

Keywords: Child, Children's rights, Rights and Freedoms, Children of the World

Authors:

Samime KAYA

Roxana DUMICRACHE

Özgül MUTLUER

Simona PLOSCAR

Ebru GÜNGÖR

Elena STEMATE

Alexandre MANEA

Mehtap TORAMAN

Elife ÇOPUR

Iunia Gabriela TUDORICA

Derya ÇAKMAK UÇAR

Adina MONACU

Izabela MENDRALA

Selvinaz ERGÜN

Elza SAFAROVA

FOOD DETECTIVES

Gökhan YAVUZ

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Müsiad Saime Sultan Bilim ve Sanat Merkezi

Her bireyin sağlıklı şekilde yaşamını idame ettirebilmesi için yeterli ve dengeli beslenmesi oldukça önemlidir. Bireyin yeterli ve dengeli beslenebilmesi için kendi beslenme sürecini nitelikli şekilde yönetmesi gerekmektedir. Bu durum gıda okuryazarı olabilmekle mümkündür. Food Detectives projesiyle küçük yaşlardan itibaren gıda okuryazarlığı konusunda nitelikli eğitimle kazandırılacak becerilerin davranışa dönüştürülerek yaşam boyu sürdürülmesi amaçlanmıştır. Proje uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup, 19 proje ortağı (Türkiye, Arnavutluk, Azerbaycan, İtalya, Portekiz, Romanya ve Tunus) ile gerçekleştirilen bir projedir. Proje dili Türkçe ve İngilizce'dir. 6-12 yaş grubu öğrencilerle 20 Kasım 2021'de başlamış olup, 30 Nisan 2022'de sonlandırılmıştır. Proje ile her ay gerçekleştirdiğimiz etkinliklerle tükettiği gıda maddelerine farkındalıkla yaklaşan, gıda satın alma davranışını eleştirel bir şekilde gerçekleştirerek iyi ve güvenli gıdaya, sürdürülebilir sağlıklı yaşama ulaşmayı benimseyen, gıdanın üretiminden tüketimine kadar her aşamada bilinçli ve etkili bir gıda dedektifi olabilme becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Proje de bunun yanı sıra çevre bilinci çalışmalarıyla sorumluluk, P4C çalışmalarıyla kendini yansıtma ve eleştirel düşünme becerileri ve web 2.0 çalışmaları ile dijital okuryazarlık becerileri kazandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gıda ve Beslenme, Gıda Okuryazarlığı, Çevre Bilinci, Sağlıklı Yaşam

FOOD DETECTIVES

Adequate and balanced nutrition is very important for each individual to maintain a healthy life. In order for the individual to have an adequate and balanced diet, he or she must manage his own nutrition process in a

qualified way. This is possible by being food literate. With the Food Detectives project, it is aimed to transform the skills that will be gained through qualified education on food literacy from an early age to be maintained throughout life. The project is within the scope of the international eTwinning project and is a project realized with 19 project partners (Turkey, Albania, Azerbaijan, Italy, Portugal, Romania and Tunisia). The language of the project is Turkish and English. It started on November 20, 2021 with students aged 6-12 and ended on April 30, 2022. It has been observed that the skills of being a conscious and effective food detective at every stage from the production to consumption of food, who approach the foodstuffs they consume with awareness through the activities we carry out every month with the project, adopt to reach good and safe food and a sustainable healthy life by performing their food purchasing behavior critically, have been observed. In addition to this, the project also gained responsibility through environmental awareness studies, self-reflection and critical thinking skills through P4C studies, and digital literacy skills through web 2.0 studies.

Keywords: Food and nutrition, Food literacy, Environmental Awareness, Healthy Living

Authors:

Gökhan YAVUZ

Halime SOYSAL

Sevim ATMACA

Abdurrahman İlker GÖKŞEN

Tülay TÜMAY

Leyla ŞAHİN

Ayşe Keskin FİLİZ

Merve KARA

Kutlay SU

SUDAKİ AYAK İZİ

Okul Md. Ayşe AKKOÇ

Bölüm: Okul Öncesi

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

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.

Anahtar Kelimeler: sürdürülebilirlik, bataklık, kuraklık, sudaki ayak izi

FOOTPRINT IN WATER

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 intergenerational 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.

Keywords: Sustainability, swamp, drought, water footprint

Authors:

Okul Md. Ayşe AKKOÇ

Seda ŞEKER YILMAZ

Hacı İsmail KILIÇ

Okul Md. Mehmet Salih KELEŞ

Zeynep ERCAN

Mariana MOCAITA

STEM İLE MATEMATİK KEŞFİM

Öğrt. Mukaddes KARİP

Bölüm: ilköğretim

Kurum: karacaoğlan ortaokulu

STEM alanında küçük yaşlarda sahip olduğumuz yaratıcılığı kullanarak, destekleyerek problem odaklı çalışmaya, çocuklardaki merak duygusundan yola çıkılarak çözümler bulmaya odaklı bir sistem. Bunun içinde en önemli adım disiplinler arası işbirliğidir. Matematik evrenin dilidir. Çevremizdeki neredeyse her şeyi tanımlayabilen gerçeklerin temelini oluşturur. Stem uygulamaları gerçek hayattan örnekler ve deneyimler sunduğu için bilimsel konuları çevrende olup bitenlerle ilişkilendirme konusunda bizlere yardımcı olur. Bu sistem sayesinde Fen Bilimleri, Matematik gibi dersleri ezber sisteminden çıkartıp, bilgilerin gerçek yaşamda uygulanabilirliği ve problem çözme tekniklerini geliştirmesi, merak, araştırma ve yaratıcılık özelliklerini öne çıkartılmasını hedeflemektedir. stem eğitimi ile ders işleyen öğrencilerimizde Günlük hayatta karşılaştığı problemleri sahip olduğu bilgi ve becerileri kullanarak çözebilirler prototipler kullanarak kendi çözüm yollarını bulur, öz güven , takım çalışması, fikir alışverişi , yaratıcı düşünme , analiz ve sentez girişimcilik becerileri gelişir.özellikle sınıflarda disiplin sorunu kalmadığı gibi bşr sonraki stem ile matematiği merak ederek dersin geleceğini bekler. en çok çocuklarda neden matematik öğrenerek zaman harcadıklarını merak ederler. Bunu günlük hayatta kullanmayacaklarını iddia ederler, oysa çoğu zaman farkında olmadan matematiği kullanırız. Matematik yalnızca toplama ve denklemlerin cevalarla değil bu cevaplara nasıl ulaştığımızla ilgilidir. Matematik bize akla ve mantığa dayanan yollarla çözmeyi öğretir. Bunu stem ile matematiği keşfederek öğrenirler .biribirinden güzel ilk yapılan etkinliklerle stem matematiği sizlerle de paylaşmak isteriz .

Anahtar Kelimeler: stem, matematik, keşif, yaratıcı, iş birliği

MY MATH DISCOVERY WITH STEM

STEM is actually a system that focuses on problem-focused work by using and supporting the creativity we have at a young age, and finding solutions based on the curiosity of children. The most important step in this is interdisciplinary cooperation. Mathematics is the language of the universe. It forms the basis of facts that can describe almost everything around us. Since stem applications provide real-life examples and experiences, they help us relate scientific topics to what is happening around them. Thanks to this system, it aims to remove courses such as Science and Mathematics from the memorization system, to improve the applicability of information in real life and to develop problem-solving techniques, and to highlight the features of curiosity, research and creativity. Our students who study with stem education can solve the problems they encounter in daily life by using their knowledge and skills. Using prototypes, they find their own solutions. Self-confidence, teamwork, exchange of ideas, creative thinking, analysis and synthesis, entrepreneurship skills are developed. There is no discipline problem in the classrooms, and they wait for the next lesson by wondering about mathematics with the next request. Most often, children wonder why they spend time learning math. They claim that they won't use it in everyday life, whereas we often use mathematics unknowingly. Mathematics is not just about adding and answering equations, it's about how we arrive at these answers. Mathematics teaches us to solve in ways based on reason and logic. They learn this by discovering mathematics with stem. We would like to share stem mathematics with you with beautiful first events.

Keywords: Stem, math, exploration, collaboration

Authors:

Mukaddes KARİP

TERS-YÜZ EDİLMİŞ SINIFLAR İLE EĞLENCİLİ ÖĞRENME E-TWINNING PROJESİ

Didem Süheyla BODUR

Bölüm: İngilizce Öğretmenliği

Kurum: Kaşbelen Ortaokulu

'Ters-yüz edilmiş sınıflar ile Eğlenceli Öğrenme' projesi, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında 21 farklı okulun ve 160 Öğrencinin katıldığı yabancı ülkelerden ortakların da yer aldığı uluslararası e-Twinning projesidir. Bu proje ile öğrenmenin ters yüz edildiği, konunun öğrenciler tarafından evde çalışıldığı etkinliklerin ise okulda yapıldığı öğrenme modeli olan ters-yüz öğrenme modelinin birbirinden farklı okullarda uygulanması amaçlanmıştır. Projenin uygulama aşamasına geçilmeden önce projeye katılan öğretmenler ile online toplantı gerçekleştirilerek projenin yıllık planı ve etkinlikleri hakkında görüşler alınmıştır ayrıca her ay düzenli online toplantılar yapılarak plana uygun etkinlikler yapılmasına katkı sağlanılmıştır. Kendini, okulunu ve ülkesini tanıtmaya, proje logosu oluşturma ve seçme, diğer arkadaşları ile online toplantılar ve bilgi paylaşımında bulunma, proje posterini hazırlama, oluşturulan karma takımlara uygun şekilde yeni yıl kartı hazırlama ve gönderme, Avrupa Kodlama ve e-Güvenlik haftaları etkinliklerine katılma, görev paylaşımına uygun sunum hazırlama ve sunma, olmasını istediği hayali sınıfı tasarlama, atık malzemelerinden müzik aleti oluşturma, online oyun tasarlama ve paylaşma, proje sonunda proje de yapılan çalışmaların yer aldığı sanal sergi gibi birçok farklı etkinlik uygulanmıştır. Bu etkinlikler ile öğrencilerin aktif öğrenme, problem çözme, işbirliği geliştirme, yaratıcı düşünme becerilerini geliştirme, öğrenme sorumluluğu alma, web 2.0 araçlarını etkili kullanabilme, yabancı dil becerilerini geliştirme ve farklı kültürler hakkında farkındalık kazanma becerilerinin kazanılmasına katkı sağlanmıştır. Yapılan etkinliklerin de e-güvenlik kuralına uygun olarak gerçekleştirilmesine özen gösterilmiş ayrıca velilerden projenin başında Veli izin belgeleri doldurulması istenmiştir. Projenin sonunda öğretmen, öğrenci ve velilerin proje sonunda görüşleri alınarak projenin amacına uygun olarak yapıldığı gözlemlenmiştir. Projenin başından itibaren okulların web sitelerinde, proje blogu, proje web sitesi ve Twinspace üzerinde yapılan çalışmalar proje planına uygun bir şekilde paylaşılarak yaygınlaştırma çalışmalarına katkı sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Ters-Yüz Öğrenme, e-Twinning

FUN WITH FLIPPED CLASSROOMS LEARNING E-TWINNING PROJECT

The 'Funny Learning with Flipped Classrooms' project is an international e-Twinning project involving partners from foreign countries where 21 different schools and 160 Students participated in the 2021-2022 academic year. With this project, it is aimed to apply the flipped learning model, which is a learning model in which learning is flipped, the subject is studied by students at home, and the activities are done at school, in different schools. Before the implementation phase of the project, an online meeting was held with the teachers who participated in the project, and opinions were received about the annual plan and activities of the project. In addition, regular online meetings were held every month to contribute to the organization of activities in accordance with the plan. Many different activities were carried out, such as preparing and presenting presentations suitable for sharing, designing the imaginary classroom, creating a musical instrument from waste materials, designing and sharing online games, and a virtual exhibition at the end of the project, which included the works done in the project. These activities contributed to the students' ability to actively learning, solving problems, improving cooperation, improving creative thinking skills, taking own responsibility for learning, using different web 2.0 tools effectively, improving their foreign language skills and gaining awareness about different cultures. Care was taken to carry out the activities in accordance with the e-security rules, and parents were asked to fill in Parent permission documents at the beginning of the project. At the end of the project, it was observed that the opinions of teachers, students and parents were taken at the end of the project and it was carried out in accordance with the purpose of the project. From the beginning of the project, the studies on the schools' websites, the project blog, the project website and the Twinspace were shared in accordance with the project plan, contributing to the dissemination efforts.

Keywords: Flipped Classrom, e-Twinning Project

BOŞANMIŞ AİLELERİN VE ÇOCUKLARININ ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

Uzm. Psk. Dnş. Ahmet KUTLU

Bölüm: PDR

Kurum: Silopi Bilim ve Sanat Merkezi

Boşanan çiftlerin sayısı 2020 yılında 136 bin 570 iken 2021 yılında 174 bin 85 oldu. Bin nüfus başına düşen boşanma sayısını ifade eden kaba boşanma hızı 2021 yılında binde 2, 07 olarak gerçekleşti (TÜİK, erişim Ocak, 2023). Son zamanlarda artan boşanma oranları beraberinde birçok sorun getirmektedir. Bu sorunları hem boşanan çiftler açısından hem de müşterek çocukları açısından incelemek mümkündür. Bu araştırmanın amacı boşanmış çiftleri ve çocuklarını çeşitli değişkenler açısından incelemektir. Araştırma 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Şırnak iline bağlı 4 farklı ilçede yürütülmüştür. Araştırmanın evrenini, Şırnak ilinde yaşamını sürdüren ve Aile Mahkemelerine başvurarak boşanmak için başvuran bireyler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise, evreni temsil edecek sayıda olan, boşanmış/boşanacak çiftler ve çocukları oluşturmaktadır. Araştırmaya 30 kadın 30 erkek ve boşanmış ailelerden 120 çocuk katılmıştır. Aile mahkemeleri tarafından görevlendirilen pedagoğ proje danışmanı tarafından hazırlanan sosyal inceleme raporu kullanılmıştır. Araştırmanın görüşme aşamaları 4 ay sürmüştür. Araştırmada, anketi cevaplandıran bireylerin sorulara verdikleri cevaplar; frekans ve yüzdellik dağılımları, aritmetik ortalama yöntemleri kullanılarak, SPSS programı ile analiz edilip yorumlanmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular literatür ışığında tartışılmış olup buna yönelik önerilerde bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Boşanmış aileler, boşanmış ailelerin çocukları, boşanma, çocuklar

VARIOUS VARIABLES OF DIVORCED FAMILIES AND THEIR CHILDREN INVESTIGATION IN TERMS OF

While the number of divorced couples was 136 thousand 570 in 2020, it became 174 thousand 85 in 2021. The crude divorce rate, which represents the number of divorces per thousand population, was 2.07 per thousand in 2021 (TURKSTAT, accessed January, 2023). Recently, increasing divorce rates bring many problems with it. It is possible to examine these problems both in terms of divorced couples and their joint children. The aim of this study is to examine divorced couples and their children in terms of various variables. The research was carried out in 4 different districts of Şırnak province in the 2022-2023 academic year. The population of the research consists of individuals living in Şırnak province and applying to the Family Courts for divorce. The sample of the study consists of divorced/to-divorced couples and their children, which are in number to represent the universe. 30 women 30 men and 120 children from divorced families participated in the study. The social review report prepared by the pedagogue project consultant assigned by the family courts was used. The interview phases of the research lasted for 4 months. In the research, the answers of the individuals who answered the questionnaire to the questions; Frequency and percentage distributions were analyzed and interpreted with the SPSS program using arithmetic mean methods. The findings obtained as a result of the research were discussed in the light of the literature and suggestions were made for this.

Keywords: divorced families, children of divorced families, divorce, children

OKULUM YARINIM E-TWINNING PROJESİ

Burcu ÖZBEY

Bölüm: İlkokul

Kurum: Farabi İlkokulu

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 tasarımları 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 seferberliğine 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

OKULUM YARINIM E-TWINNING PROJECT

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

Anahtar Kelimeler: School, Daily Living Skills, BIT Skills

Authors:

Burcu ÖZBEY

Tuğba OKUR

KONUŞAN DOĞA DOSTUM

Uzm. Canan ŞENTÜRK BARIŞIK

Bölüm: Özel Eğitim

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

Çevre kavramının günümüzde kazandığı boyutlar, çevrenin ulusal düzeyde olduğu kadar uluslararası düzeyde de yeni yöntemlerle ele alınması gereğini ortaya çıkarmıştır. Bu çerçevede sürdürülebilir bir çevrenin uygulama alanlarından olan atık yönetimi öne çıkan yöntemlerden biridir. Günümüzde atık yöntemi tüketimi kontrol altına alabilmek için birçok alanda kullanım alanı bulan bir yöntemdir. Atık yönetimi; atıkların, bölgedeki katı atık programından doğrudan etkilenen çevre halkı tarafından desteklenen, çevreye zarar vermeyen en iyi yaklaşımla uzaklaştırılması çabası olarak tanımlanabilir. Bu amaçla okul öncesi sınıflarda sıfır atık stantlarına öğrenciler atıkları attığı zaman sesli bir dönüt veren sistem oluşturulması amaçlanmıştır. 1.1 Tasarım Projenin özelleştirilmiş ve etkileşimli bir çöp kutusu tasarlamak ve üretmek için yazılım ve 3D baskı teknolojisi kullanması yenilikçi ve etkilidir. Ayrıca bir ödül sisteminin entegrasyonu, bu durumda sözlü pekiştireç geri dönüşümü teşvik etmenin ve sürdürülebilir davranışı teşvik etmenin etkili bir yolu olacağı düşünülmektedir. Tasarımın başarısı, kullanım kolaylığı, dayanıklılık ve estetik çekicilik gibi çeşitli faktörlere bağlı olacaktır. Tasarımın tüm kullanıcılar için, özellikle birincil hedef kitle olabilecek küçük çocuklar için güvenli ve erişilebilir olmasını sağlamak da önemli olacaktır. Genel olarak, bu ürünün tasarımı, sürdürülebilir davranışları ve çevre bilincini teşvik etmek için etkili ve çekici bir çözüm oluşturmak üzere işlevsellik, estetik ve güvenliği dengelemeyi amaçlamıştır. 1.2 Yazılım Bu, bir ultrasonik sensör ve iki servo motor ile bir çöp kutusunu kontrol eden Arduino programlama dilinde yazılmış bir koddur. Kod, belirli bir mesafede bir nesne algılandığında kapağı açar, nesnenin içine atılması için 2 saniye bekler, kapağı kapatır, ödül olarak güzel sözler söyler, her seferinde random kayıtlı bir cümleyi iletir. 1.3 Montaj Parçaların tasarımı: Öncelikle, parçaları 3B modelleme yazılımı kullanarak tasarlanmıştır. Bu, çöp kutusu için çöp kutusu ve kapak gibi bileşenlerin yanı sıra dağıtım mekanizması gibi ödül sistemi bileşenlerinin oluşturulmasını içermektedir. Parçaların yazımı: Tasarımlar

tamamlandıktan sonra, parçaları yazdırmak için bir 3D yazıcı kullanılmıştır. Bu, uygun malzemelerin seçilmesini, bunların yazıcıya yüklenmesini ve baskı işleminin başlatılmasını aşama aşama öğrenciler gerçekleştirmiştir. Bileşenlerin birleştirilmesi: Parçalar yazdırıldıktan sonra, nihai üründe bunlar birleştirilmiştir. Bu, haznenin ve kapağın takılmasını, dağıtım mekanizmasının kurulmasını ve gerekli elektronik cihazların bağlanması içermektedir. Ürünün test aşaması: Montaj tamamlandıktan sonra, işlevsel ve kullanımının güvenli olduğundan emin olmak için ürün test edilmiştir. Bu, dağıtım mekanizmasının test edilmesini, herhangi bir kusur veya hata olup olmadığını kontrol etmeyi ve ürünün geçerli tüm güvenlik standartlarını karşıladığını doğrulamayı içermektedir.

Anahtar Kelimeler: Çevre, Atık yönetimi, Sıfır atık

Authors:

Canan ŞENTÜRK BARIŞIK

AKİF DOĞAN

Erva GÜLDİKEN

Belinay AZRA KAÇAR

FINDIKKABUĞU KÖMÜRÜNDEN DÜZENLİ GÖZENEKLİ NANO KARBON MATERYALİ ELDESİ (FINDIKKABUĞUNDAN NANO KARBONA)

Öğrt. Adile BEKTAŞ

Bölüm: Kimya

Kurum: Giresun Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

Son yıllardaki bilimsel çalışmalar düzenli gözenekli karbon nano malzemeler (ordered porous carbon nano materials, OPCNMs) düzenli gözenekli yapıları ve oldukça büyük yüzey alanına sahip olmaları nedeniyle önemli uygulama alanları bulmaktadır (1). Gözenekli karbon materyallerin düşük yoğunluklu olmaları, kimyasal olarak kararlı (inert) olmaları, güçlü mekanik dayanımları ve çok iyi elektrik iletkenlikleri onların özel ve ileri teknolojik alanlarda kullanılmalarını sağlar. Özellikle elektrokimyada elektrod olarak, hidrojen depolama, heterojen kataliz, gaz adsorpsiyonu ve ayırma proseslerinde adsorban olarak geniş kullanım alanları bulmaktadır. Düzenli gözenekli nano materyaller gözenek yarıçaplarına göre (a) mikrogözenekli (gözenek boyutu <2 nm), (b) mezogözenekli (gözenek boyutu 2 nm <50 nm) (c) makrogözenekli (gözenek boyutu 50 nm) olarak sınıflandırılırlar. Aktif karbon ve karbon moleküler elek gibi geleneksel gözenekli karbon materyaller kömür, odun, meyve kabuğu, meyve çekirdeği veya organik polimerlerin önce piroliz edilmeleri ardından fiziksel ya da kimyasal aktivasyonuyla elde edilirler. Bu projede; karbon kaynağı olarak “öğütülmüş fındikkabuğu kömürü”, şablon olarak bir mezogözenekli silika nanopartikül (MSN) olan “SBA-15” ile birlikte karıştırıldı, 900°C’de fırında azot atmosferi altında tekrar karbonize edilerek düzenli mezogözenekli karbon nano materyali elde edildi. Elde edilen düzenli gözenekli karbon nano materyalin morfolojisi (yüzey özellikleri) ve bazı fizikokimyasal özellikleri; termal gravimetri (TG/DTA), N₂ adsorpsiyon-desorpsiyon (Azot adsorpsiyon-desorpsiyon) izotermi (BET), X-ray powder diffraction, SEM/TEM ve elementel analiz yöntemleriyle aydınlatılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Fındikkabuğu, karbonizasyon, düzenli gözenekli karbon nano materyal, mezogözenekli silika nanopartikül, SBA-15, şablon.

CONCEALED POROUS NANO MADE FROM NUTSHELL CHARCOAL OBTAINING CARBON MATERIAL (FROM NUTSHELL TO NANO CARBON)

In recent years, scientific studies have shown that regular porous carbon nanomaterials (ordered porous carbon nano materials, OPCNMs) with regular porous structures and quite large surface They find important application areas due to the fact that they have a field (1). Porous carbon low density, chemically inert, strong their mechanical strength and very good electrical conductivity make them suitable for special and advanced technological fields. allows them to be used. Especially as electrode in electrochemistry, hydrogen storage, Wide use as adsorbent in heterogeneous catalysis, gas adsorption and separation processes find areas. Regular porous nanomaterials according to their pore radii (a) microporous (pore size <2 nm), (b) mesoporous (pore size 2 nm < 50 nm) (c) macroporous (pore size 50 nm) are classified as. Conventional porous such as activated carbon and carbon molecular sieve carbon materials are composed of coal, wood, fruit peel, fruit seed or organic polymers. They are obtained by first pyrolysis and then physical or chemical activation. In this project; “ground nutshell charcoal” as a carbon source, a mixed with “SBA-15”, a mesoporous silica nanoparticle (MSN), 900oC Regular mesoporous carbon nanoparticles were re-carbonized in a furnace under a nitrogen atmosphere. material was obtained. Morphology of the obtained regular porous carbon nanomaterial (surface properties) and some physicochemical properties; thermal gravimetry (TG/DTA), N₂ adsorption-desorption (Nitrogen adsorption-desorption) isotherm (BET), X-ray powder diffraction, SEM/TEM and elemental analysis methods.

Keywords:Nutshell, carbonization, regular porous carbon nano material, mesoporous silica nanoparticle, SBA-15, mold.

Authors:

Adile BEKTAŞ

KİTAP OKU 6 AÇIDAN ELEŞTİR

Öğrt. Muhammet TUNÇOĞLU

Bölüm: Türkçe

Kurum: Mahmut Esat Ortaokulu

Günümüzde öğrencilerin kitap okuma ve kitap okuma sürekliliği konusunda birçok araştırma yapılmaktadır.Yapılan araştırmalar sonucunda kampanya ve etkinlikler düzenlenerek öğrencilere kitap okuma sürekliliği kazandırılmaya çalışılmaktadır.Bu proje, eTwinning portalı üzerinden farklı illerde yaşayan öğrencileri takım çalışmalarına dahil ederek , 6 şapka öğrenme tekniği kullanarak kitap okuma ve kitap eleştirisi yapma becerisini geliştirmeyi amaçlamıştır.Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, yapılandırmacı eğitim yaklaşımı ile eğitim literatürümüze girmiş olan, farklı karakterlere sahip kişilerin karar verme konusundaki içgüdüsel yaklaşımlarını ortaya koymayı amaçlayan problem çözme becerisidir. Proje, öğrencilerin önce hangi kitabı okuyacaklarını belirlemesi ile başlamıştır. Daha sonra öğrenciler 6 şapkadaki ilham alınarak oluşturulan kitap takımına dahil olmuşlardır. 6 öğrenci aynı kitabı okumuş ve 6 düşünme tekniği ile kitaba farklı açılardan bakmıştır.Daha sonra kitapla ilgili değerlendirmelerini akranlarıyla paylaşarak sunmuşlardır. Proje, eleştirel düşünme, yaratıcılık ve problem çözme gibi becerileri öğrencilere kazandırmayı hedeflemiştir. Yapılan final anketinde öğrencilerin keyif alarak öğrendiği ve kitaplara ilgisinin arttığı gözlemlenmiştir. 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 iş birliği ile çalışarak yansıtmışlardır. 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.

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

READ A BOOK CRITICIZE 6 PERSPECTIVES

Nowadays, many studies are carried out on students' reading habits and the continuity of reading habits. As a result of the researches, campaigns and activities are organized to ensure the continuity of reading books for students. The Six Hats of Thinking Technique is a problem-solving skill that has entered our education literature with a constructivist understanding of education and aims to reveal the instinctive approaches of people with different characters on decision making. The project started with students determining which book they would read first. Later, students were included in the book set inspired by 6 hats. 6 students read the same book with 6 thinking techniques and looked at the book from different angles. Later, they shared their evaluations about the book with their friends. The aim of the project was to equip students with skills such as critical thinking, creativity and problem solving. In the last survey, it was observed that students learned with pleasure and their interest in books increased.

Anahtar Kelimeler: book reading, 6 hat learning techniques, book criticism

Authors:

Muhammet TUNÇOĞLU

SU BÜKÜCÜLER

Öğrt. Elif DİLEK

Bölüm: İlkokul

Kurum: Nene Hatun İlkokulu

Amacımız, kodlama ve tasarım eğitimlerine dayanarak hazırladığımız “Su tasarrufu döngüsü” projemiz ile su tasarrufunu sağlamaktır. Dünyada ve ülkemizde su kaynaklarının hızla azalması, temiz suya ulaşımın gitgide zorlaşması ve hızlı nüfus artışı, sahip olduğumuz suyun önemini ve onu tasarruflu kullanmamızın hayati bir sorumluluk olduğu gerçeğini gözler önüne sermektedir. Bu bilinçle suyun evlerde israf edildiği bir alanı tespit ettik. Okulumuzda aldığımız robotik kodlama dersleri ile bu israfı nasıl önleyeceğimize yönelik bir proje geliştirdik. Dileğimiz projemizin her hanede uygulanabilir olması ve buna benzer yeni projelerimizi geliştirmekte bizlere rehber ve motivasyon kaynağı olmasıdır. Ülke kalkınması için çocuk, genç, yaşlı fark etmeksizin her bir bireyin taşın altına elini koyması gerektiğinin bilincindeyiz. Dezavantajlı ve doğu göç bölgesi okul kapsamında yer alan okulumuza bu sene Kodeli Projesi kapsamında Kodlama sınıfı kuruldu. Bilgisayar sınıfı ve akıllı tahtaları olmayan okulumuz için bu proje bize yeni ufuklar açtı. Evlerinde bilgisayarları olmayan, bilgisayarı açma kapamayı bile bu sene öğrenen ilkokul öğrencilerimiz büyük yol kat etti. Kodlama ve tasarım alanında ilk yıllarımız olduğundan İl düzeyi, bölgesel ve ulusal düzey bir yarışmaya katılmadık, dolayısıyla herhangi bir başarımız yok. Başlasak gerisi gelir diye düşünüyor, Uluslararası Projeden Uygulamaya Eğitim Sempozyumu (UPUES 2023) 'e katılım sağlayarak başarılarımızın ilkinin yaşayacağımızı umut ediyoruz. <https://youtu.be/Fuf54uculx4> Linki tıklayarak projemiz hakkında öğrencimin yaptığı sunum ile ayrıntılı bilgiye sahip olabilirsiniz. Bize bu fırsatı verdiğiniz için teşekkür ederiz.

Anahtar Kelimeler: Su tasarrufu , robotik , kodlama , kodeli projesi

WATER BENDERS

Our aim is to save water with our “Water saving cycle” project, which we have prepared based on coding and design training. The rapid decrease in water resources in the world and in our country, the increasingly difficult access to clean water and rapid population growth, the importance of the water we have. and the fact that it is a vital responsibility that we use it sparingly. With this awareness, we have identified an area where water is wasted in homes. With the robotic coding lessons we took at our school, we developed a project on how to prevent this waste. Our wish is for our project to be applicable in every household and to be a source of guidance and motivation for us in developing new similar projects. country development We are aware that every individual, regardless of child, young or old, must take responsibility for it. This year, a Coding class was established within the scope of the Kodeli Project in our school, which is under the scope of the disadvantaged and eastern migration region school. This project opened new horizons for our school, which does not have a computer classroom and smart boards. Our primary school students who do not have a computer at home and even learned how to turn the computer on and off this year have come a long way. Since we are in our first years in coding and design, we did not participate in a provincial, regional or national competition, so we do not have any success. We think that if we start, the rest will come, and we hope that we will experience the first of our success by participating in the International Symposium on Education from Project to Practice (UPUES 2023). <https://youtu.be/Fuf54uculx4> By clicking the link, you can have detailed information about our project with the presentation made by my student. Thank you for giving us this opportunity.

Anahtar Kelimeler: Water saving, robotics, coding, Kodeli project

EŞİM SENSİN

Öğrt. Havva Hamiyet SOKULLU

Bölüm: Türk Dili ve Edebiyatı

Kurum: Samiha Ayverdi Anadolu Lisesi

Gündelik hayatta kullanılan, yaşayan birçok kelimenin öğrenciler tarafından bilinmediği fark edilmiştir. Bu sorunun çözümüne yönelik olarak TÜBİTAK 4006 kapsamında Dil ve Anlatım tematik alanında Eşim Sensin Projesi hazırlanmıştır. Projenin ana amacı öğrencilerin kelime dağarcığını geliştirmek ve kelime dağarcığının gelişmesine bağlı olarak dili etkili kullanmalarını sağlamaktır. Bu, öğrencilerin okuduklarını daha doğru anlamalarına ve kendilerini daha doğru ifade etmelerine de katkı sağlamaktadır. Öğrencilerin bilmediği eş anlamlı kelimeler; hazırlanan test aracılığıyla tespit edilmiştir. Kelimelerin tespitinden sonra kartların tasarımı ve üretimi gerçekleştirilmiştir. Model çalışma tamamlandıktan sonra oyun kartlarının dayanıklı olması için laminasyon yaptırılması kararlaştırılıp üretim aşaması nihayetlendirilmiştir. Proje çalışma grubu ile yapılan beyin fırtınası sonucunda oyunun bireysel değil grup oyunu olması kararlaştırılmıştır. Proje faaliyetleri, öğrencilerin yaşayan ancak eş anlamını bilmediği kelimelerin tespiti ile başlamıştır. Tespit aşamasında öğrencilere metin okutma çalışmaları yapılmıştır. Bu metinlerde yer alan kelimelerin eş anlamlılarına yönelik test yapılmıştır. Çalışma, temel olarak hazırlık ve 9. Sınıflar esas alınarak hazırlanmıştır. Testin sonucuna göre elde edilen veri ışığında da oyunun tasarımı ve üretimi aşamasına geçilmiştir. Materyalin üretimi tamamlandıktan sonra da materyalin hazırlık ve 9. Sınıflarda haftanın belirli günlerinde dersin bitmesine yakın kullanılmaya başlanmıştır. 16 karttan oluşan sözcük seti kapalı bir şekilde sıranın üzerine yerleştirilir. Sırası gelen grup, 2 kart seçer eşleşme gerçekleşirse devam eder. Eşleşme olmazsa kartları kapatır ve yerlerini aklında tutmaya çalışır. Diğer grup da iki kart açar ve eşleşme gerçekleşirse devam eder. Burada hem sözcüğün eş anlamlısını bilmek hem de dikkatli bir şekilde tekrar kapatılan kelimenin yerini hafıza tutmak gerekmektedir. Oyun sadece kelime dağarcığını geliştirmiyor aynı zamanda dikkatli olmayı ve hafızasını kuvvetlendirmeye yardımcı oluyor. Hazırlanan materyal, öğrencilere uygulanan test aracılığıyla tespit edilen kelimeleri ve eş anlamlılarını

içermektedir. İçerdiği kelimeleri farklı olan üç ayrı set halinde hazırlanan oyun oynandıktan sonra ne kadar zamanda öğrenmenin gerçekleştiği ve oyunun kelime dağarcığına katkıda bulunup bulunmadığı test edilmiştir. Proje sayesinde yeni kelimeler öğrenen öğrencilerin kelime dağarcıklarında gelişme olduğu tespit edilmiştir. Gerek anlama gerek anlatma becerilerinde de gelişme sağlanmıştır. Ayrıca, farklı yollarla - eşleştirme kartlarıyla oynayarak- öğrenmenin daha etkili ve akılda kalıcı olduğu gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Türk Dili ve Edebiyatı, Sözcükte Anlam, Eğitsel Oyun, Oyunla Öğretim

DÖRT DÖRTLÜK

Öğrt. Havva Hamiyet SOKULLU

Bölüm: Türk Dili ve Edebiyatı

Kurum: Samiha Ayverdi Anadolu Lisesi

Deyim ve atasözleri bir milletin dil zenginliğini ve kültürel mirasını ifade etmektedir. Gençler; duygu ve düşüncelerini ifade ederken kullandıkları kelimelerin azlığından ya da anlamını bilmedikleri kelimeler kullanıldığına yorumlama noktasında zorluk yaşadıklarından iletişim sıkıntıları yaşamaktadır. Projenin temel amacı; atasözü ve deyim bilgisinin oyun aracılığıyla geliştirilmesi ve öğrenci başarısını arttırmasıdır. Bu çalışma, sözel bir ders olan Türk Dili ve Edebiyatı konu ve kazanımlarının öğretiminde oyunun dahil edilmesi amacıyla hazırlanmıştır. Konuşma dilinde kullanılan deyim-atasözleri hem anlamaları hem kullanmaları hem de kültürel mirasımızı korumak amacıyla hazırlanmıştır. 11 ve 12. sınıf deneme sonuçları gündelik hayatta kullanılan deyim ve atasözlerin öğrenciler tarafından bilinmediğini göstermiştir. Bu sorunun çözümüne yönelik olarak “Dört Dörtlük” oyunu tasarlanmıştır. Eğitsel oyunun ana amacı öğrencilerin deyim ve atasözü dağarcığını geliştirmek ve bu gelişime bağlı olarak dili etkili kullanmalarını sağlamaktır. Bu, öğrencilerin okuduklarını daha doğru anlamalarına ve kendilerini ifade ederken konuşmalarını zenginleştirmelerine katkı sağlamaktadır. Projenin ilk aşamasında gündelik hayatta duygu ve düşünceleri aktarırken kullanılabilecek atasözü ve deyimler araştırılır ve dökümü yapılır. Sonrasında da bu kelimeler içerisinden beyin fırtınası yöntemiyle oyun kapsamında kullanılacak atasözü ve deyimler tespit edilir. Atasözü ve deyimler tespit edildikten sonra ana oyun tabakaları ve atasözü- deyimleri içeren kartlar tasarlanır. Oyun, 11 ve 12. sınıflarda oynanarak test edilmiştir. Geleneksel karton oyunu olan “Kızma birader” şablonundan yola çıkarak hazırlanan oyunu öğrenciler, grup olarak oynamaktadır. Gruplar ve grup sıraları belirlendikten sonra çekilen karttaki deyim ya da atasözünü bilen grup ilerler. Bilemezlerse sıranın kendilerini gelmelerini beklerler. Öğrencilerin bilmediği deyim ve atasözleri; yapılan denemeler ve ÖSYM’nin bu alanda sorduğu sorulardan seçilerek hazırlanmıştır. Deyim ve atasözlerin tespitinden sonra kartların tasarımı ve üretimi gerçekleştirilmiştir. Model çalışma tamamlandıktan

sonra oyun kartlarının dayanıklı olması için laminasyon yaptırılması kararlaştırılıp üretim aşaması nihayetlendirilmiştir. Proje çalışma grubu ile yapılan beyin fırtınası sonucunda oyunun bireysel değil grup oyunu olması kararlaştırılmıştır.

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

HADİ ANLAT BAKALIM

Öğrt. Havva Hamiyet SOKULLU

Bölüm: Türk Dili ve Edebiyatı

Kurum: Samiha Ayverdi Anadolu Lisesi

Yapılan araştırmalar, gençlerin kelime bilgisinin zayıf olduğunu, dağarcıklarının geniş olmadığını göstermektedir. Küçük yaşlarda edinilmeyen okuma alışkanlığının üzerine teknoloji kullanımı da eklenince gönderilen kısa mesajlardan dolayı gençlerin zamanla kendilerini daha da az kelime kullanarak ifade etmeye başladıklarını göstermektedir. Bu durum da iletişimde farklı sıkıntılara yol açmaktadır. Ayrıca her şeye hızla ulaşıp her şeyin hızla tüketildiği teknoloji çağında gençlerin beklemeye, dinlemeye tahammüllerinin olmadığı gözlemlenmektedir. Projedeki amacımız, öğrencilerin yaşayan ancak kullanılmayan kelimeleri öğrenip kelime dağarcığını genişletmektir. Öğrencilerin dilimizin zenginliklerini fark edip geçmişin izlerini de keşfedeceklerdir. Aynı zamanda dil bir iletişim aracı olduğu için genç nesil ile önceki neslin iletişim sorunlarının çözümüne katkı sağlayacaktır. “Hadi Anlat Bakalım” oyunu hazırlık ve 9. sınıf öğrencilerine yönelik hazırlanmış ve onlarla oynanmıştır. Projenin ilk aşamasında yaşayan ancak kullanılmayan kelimeler araştırılıp kelimelerin dökümü yapılmıştır. Sonrasında da bu kelimeler içerisinde beyin fırtınası yöntemiyle oyun kapsamında kullanılacak kelimeler tespit edilmiştir. Kelime kartlarının tasarımı, alınlıklara göre hazırlanıp üretildikten sonra oyun oynanmıştır. Gruplar belirlendikten sonra grup arkadaşlarından birinin kulağına kulaklık takıp müzik verildikten sonra diğerine anlatacağı kelime kartı gösterilmiştir. Ve arkadaşına süre içerisinde anlatması istenmiştir. Kulağında kulaklık olan grup arkadaşı dikkatli bir şekilde kendisine anlatılan kelimeyi dinlemektedir. Süre içerisinde doğru bilirse puan alırlar bilemezlerse karşı gruba geçmektedir. “Hadi Anlat Bakalım” adlı oyunumuz, gençlerin hem kelime dağarcıklarını geliştirmek hem de kendilerini daha net bir şekilde ifade edebilmelerine katkı sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Ayrıca bu oyunla gençlerin oyun sürecinde birbirlerini bekleme, dikkatle dinleme noktasında da onlara katkı sağlamaktadır.

Bu katkı, onların sosyal ilişkilerini olumlu yönde etkilemiştir. Bu yüzden eğitim sürecinde yeni kelimelerle kendilerini ifade etmelerine imkânı sağlayan eğitsel oyunların arttırılması ve kullanılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Türk Dili ve Edebiyatı, Sözcükte Anlam, Eğitsel Oyun, Oyunla Öğretim

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

Öğrt. Esra YALÇINKAYA TUNÇ

Bölüm: Özel Eğitim

Kurum: Gökçebey Özel Eğitim Uygulama Okulu

Çocukların ortak bir amaçla bir araya gelmesi için oyun doğal ortam sağlar. Oyun içinde farklı becerilere, farklı güçlere sahip çocuklara ihtiyaç vardır. Çocuklar oyun oynarken gelişir. Tüm çocuklar için geleneksel sokak oyunlarının da bilişsel, fiziksel, duyuşsal, kişilik ve sosyal gelişim alanlarında faydası bilinmektedir. Bu araştırmanın amacı; özel gereksinimli çocukların diğer çocuklarla bütünleşmesinde sokak oyunlarının etkisinin incelenmesidir. Araştırma, bir alan araştırması olup betimsel bir çalışmadır. Çalışma grubunu altı il, iki ülke ve beş farklı kültürel bölgeden projeye dahil olan altı öğretmen ve öğrencileri oluşturmaktadır. Projeye katılan okullar Özel Eğitim Meslek Okulu, Özel Eğitim Uygulama Okulu, ilkokul bünyesinde Kaynaştırma Sınıfı, Ortaokul, İmam Hatip Ortaokulu bir diğeri ise Türkiye’de ortaöğretim düzeyine denk gelen Romanya okuludur, projede farklı engel gruplarına dahil olan ya da özel gereksinimi bulunmayan farklı kültürel özelliklere sahip çocuklar planlı olarak seçilmiştir. Veriler geleneksel sokak oyunlarının çocukların bütünleşmesine etkisinin incelenmesi için Sokak Oyunları/Street Games eTwinning projesinin twinspace sayfasından sağlanmıştır. Proje süresince yapılan çalışmalarda çocukların birbirlerinin farklı özelliklerini bilmelerine karşın bu farklılıklara karşı kabullenici davrandığı gözlemlenmiştir. Eğitim uygulamalarında karşılıklı kabulü artırmak için sokak oyunlarından bütünleşik çalışma ortamları sağlanması önerilmektedir. Örnek olarak özel eğitim öğrencilerinin Müzik ve Oyun dersini, aynı okulda bulunan diğer öğrencilerin Beden Eğitimi dersiyile bir araya getirecek fiziksel aktivite içeren oyun ortamlarının planlanması ve uygulanması yapılabilir. Fiziksel olarak ayrı olan öğrenciler için ise Sokak Oyunları projesinde olduğu gibi özel gereksinimli öğrencilerin oyunları öğrenmesi için diğer çocuklar dijital öğretim materyalleri hazırlayabilir.

Anahtar Kelimeler: özel eğitim , geleneksel sokak oyunu , bütünleştirme

Authors:

Esra YALÇINKAYA TUNÇ

Özlem YALÇINKAYA

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI FATİH PROJESİ KAPSAMINDA UYGULANAN TEKNOLOJİ ENTEGRASYONU İÇERİKLİ UZAKTAN HİZMET İÇİ EĞİTİMLERİN ETKİNLİĞİNE YÖNELİK ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ

Öğrt. Saliha ÖZKUL ÖZDEMİR

Bölüm: İngilizce Öğretmenliği

Kurum: Başiskele Karşiyaka Barbaros İlkokulu

İnsanlığın dijitalleşme ile başlayan değişim serüveni, 21. yüzyıl becerileri ile donatılması kaçınılmaz olan neslin; çağın yeni sorunlarına yeni çözümler arayan zihinleri ile daha genişlemiş ve karmaşıklaşmıştır. Dönüşüm çağına gözlerini açmış nesle değişimin farkındalığını kazandırarak, onu bu süreçte çeşitli yaşamsal ve eğitsel donanımlarla aktif ve üretken hale getirme ve mevcut düzene “yeni nesil” çözümler sunma görevi öğretmenlere her zamankinden daha çok kendini geliştirme ve değiştirme ihtiyacı kazandırmıştır. Bu ihtiyaca kurumsal bazda destek olmak üzere Millî Eğitim Bakanlığı, vizyon proje niteliğindeki FATİH Projesi’ni başlatmış, bu kapsamda öğretmenlere gerek uzaktan gerekse de yüz yüze eğitim olmak üzere çok yönlü mesleki gelişim programları uygulamıştır. Uzaktan eğitim kavramının sürece dahil edilmesi, teknoloji temelli hizmet içi eğitimlerin biçim, içerik ve yöntem çeşitleriyle daha fazla öğretmen kitlesine hitap etmesini sağlamıştır. Pandemiyle akademik ve mesleki yaşamın bütünleştirici ve kolaylaştırıcı bir parçası olan “Uzaktan Eğitim” sürecinde öğretmenlere yoğun biçimde uygulanan Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu içerikli hizmet içi eğitim programları, öğretmenlerin öğrenme ve öğretme süreçlerinde teknolojiyi her zamankinden daha etkin ve kapsamlı şekilde kullanmaları konusunda farkındalık ve yeterlik kazanmalarını amaçlamıştır. Yine Fatih Projesinin somut ve katma değeri yüksek çıktısı olan EBA Eğitim Bilişim Ağı üzerinden de yoğun biçimde gerçekleştirilen teknoloji odaklı hizmet içi eğitim programları ile binlerce öğretmen projenin direk faydalanıcısı olarak sürece dâhil etmiştir. Araştırmada öğretmenlerin; uzaktan eğitim sürecinin yoğun olarak yaşandığı 2020-2021 yıllarında katıldıkları FATİH Projesi kapsamında gerçekleştirilen Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu içerikli uzaktan hizmet içi eğitimler hakkındaki görüşleri incelenmiştir.

Nicel bir araştırma olarak gerçekleştirilen çalışmada; ilkokul, ortaokul ve lise düzeylerinde görev yapan, 22 farklı branştan 86 öğretmene 25 maddelik bir anket uygulanmıştır. Anket sonuçları SPSS programı nicel veri analizinden geçirilmiş ve değerlendirilmiştir. Araştırma, öğretmenlerin Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu içerikli uzaktan hizmet içi eğitimler sonucu; uzaktan eğitim ve çevrim içi öğretim becerileri, e-çerik üretimi ve web 2.0 araçlarının kullanımı, BT'nin güvenli kullanımı ve dijital vatandaşlık olmak üzere üç farkındalık alanı ile ilgili öğretmen kazanımlarına odaklanmıştır. Gönüllü katılımın çoğunlukta olduğu hizmet içi eğitimlerde öğretmenlerin % 23'ünün eğitimlere hiç katılmamış olması dikkat çekmiştir. "Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu" içerikli uzaktan hizmet içi eğitimlerin öğretmenlere genel çerçevede katkı sağladığı ancak; e-çerik ve etkileşimli ders materyali tasarlama, ders kazanımlarına uygun eğitim yazılımları ve Web 2.0 araçlarını kullanma gibi akademik altyapı ve uygulama bilgisi gerektiren alanları desteklemekte yetersiz kaldığı görülmüştür. Aynı şekilde öğretmenlerin önemli bir kısmının yeni nesil öğrenme modellerinden (Çevrimiçi/Harmanlanmış Öğrenme, Tersyüz Öğrenme, 5E Modeli ve Proje Tabanlı Öğrenme) faydalanma konusunda yeterli verimi alamadıkları kaydedilmiştir. Araştırmada, Milli Eğitim Bakanlığı FATİH Projesi kapsamında uygulanan Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu içerikli uzaktan hizmet içi eğitimlerin; öğretmenlere BT'nin bilinçli ve güvenli kullanımı ile dijital vatandaşlık gibi konularda istenilen düzeyde farkındalık kazandırdığına yönelik olumlu sonuçlara ulaşılmıştır. Buna rağmen mevcut hizmet içi eğitimlerin etkililik düzeyinin sınanması gerektiği, sınırlı kaldığı alanlarının ve geliştirilmesi gereken yönlerinin olduğu tespit edilmiştir. Öğretmen yetiştirme ve geliştirme programlarının, öğretmenlerin teknoloji odaklı hizmet içi eğitimlerden elde ettikleri kazanımları gerçek yaşama yansıtma becerilerini ve tekno-pedagojik eğitim yeterliliklerini desteklemekte yetersiz kaldığı gerçeği ortaya çıkmıştır. Çalışma sonucunda; uygulamaya dönük, öğretmenlerin eğitimde yaygın ve etkin teknoloji kullanımına adaptasyonunu ve eğitsel teknolojik materyal/içerik üretimini destekleyecek nitelikte geliştirilmiş öğretmen mesleki gelişim programları oluşturulması ihtiyacı saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: FATİH Projesi, Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu, Teknoloji İçerikli Hizmet İçi Eğitim, Öğretmenlerin Mesleki Gelişimi

THE VIEWS OF TEACHERS ON THE EFFICIENCY OF ONLINE EDUCATIONAL TECHNOLOGY INTEGRATION IN-SERVICE TRAININGS APPLIED AS PART OF THE FATİH PROJECT

The transformation of humanity started with digitalization, has become complicated and outspread by new generation's needs for new solutions, who are fated to be equipped with 21th century skills. Providing vital and educational skills; has led the teachers to handle the need for developing and changing themselves, creating a burden of offering "new" solutions to present day problems. As an institutional support, The Ministry of National Education has started FATİH Project and applied multifaceted career development programs through online and face-to-face trainings. The inclusion of online education into the process provided the trainings to appeal more teachers offering a variety of forms, contents and methods. The process of "Online Training", as an integrative and facilitative part of academic and career life during pandemic, in-service trainings on the integration of technology in education aimed to equip the teachers with the awareness and skills to use technology in educational processes more effectively and extensively. With the help of technology-based online in-service programs conducted on Educational Informatics Network (EBA), also as the value-added concrete outcome of FATİH project, thousands of teachers have been included in the project as direct beneficiaries. This research studies the views of teachers on the efficiency of online educational technology integration in-service trainings held as one of the main objectives of FATİH Project to develop technological educational skills of teachers. The research aimed to evaluate the views of teachers between the years 2020 and 2021, mainly on the integration of technology in education. It is a quantitative research and conducted in single survey model. Data is collected by the means of 25-question-survey, calculated and evaluated through SPSS data analysis program. Important results are found about teachers' acquisition of three components as online teaching skills, e-content production and the use of Web 2.0 tools, the safe use of ICT and the awareness of digital citizenship. Given that the trainings were applied voluntarily; it's surprising to find THAT %23 of the teachers haven't attended the trainings. In-service trainings are found to be contributive to various extents to teachers' professional skills about integration of educational technology, however they were found to be limited to support the capacity to develop e-contents, and interactive teaching materials; to use educational software and Web 2.0 tools suitable to learning outcomes. Similarly, an important part of the teachers was recorded not to effectively gain from those programs in terms of utilizing new-generation

teaching methods. The research has shown that, the online in-service trainings conducted as the part of FATİH Project, has led to positive results, such as intended acquisition of awareness in using IT safely and digital citizenship. However, there are still essential points waiting to be fixed and developed in terms of application of in-service training acquisitions. Present teacher education programs seemed to fall behind the intentions to support teachers' techno-pedagogical competencies and skills to adapt acquisitions into real life situations. The study, offers a strong need for an easy-applicable, adaptable and supportive technology based in-service trainings to promote teachers' educational technology integration skills.

Keywords: The Integration of Educational Technology, Technology Based In-Service Training, Professional Development of Teachers.

Authors:

Saliha ÖZKUL ÖZDEMİR

Profesör Doktor Hatice FERHAN ODABAŞI

OYUN ARKADAŞIM OLUR MUSUN?

Uzm. Psk. Dan. ve Reh. Öğr. FATİH ARSLAN

Bölüm: Alaeddin İlkokulu

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

Milli ve manevi değerlerimizi olumsuz yönde etkilediği, aile yapımızın hızla bozulduğu, en önemlisi ise insanlar arası iletişimin yok olduğu çağımızda, beceri ve davranışları oyun yoluyla çocuklarımıza kazandırabilmek en önemli beklentimizdir. Öğrencilerimiz; aile ve çevre ile yeterli ve sağlıklı bir iletişim kurmada, dil gelişiminde, sosyal gelişimde, motor gelişimde ve zihinsel gelişim alanlarında ilerleme gösterememektedirler. Her geçen gün dikkat eksikliği belirtileri gözlenen öğrenci sayısının hızla artması, öğrenme kapasitesi yavaşlayan bireylerin çoğalması bu çalışmayı özgün ve zorunlu kılmıştır. Toplumumuzun yarası olan bu önemli soruna farklı çözümler bulmak adına yaptığımız beyin fırtınasında, öğrencilerimizin oyunlar sırasında, kendilerine verilen rollere göre sözel ve sözel olmayan iletişim becerilerini pratik edecekleri ayrıca oyun içerisinde bulunan diğer arkadaşlarının duygularını da tanıyabilecekleri tezi bizde yenilikçi bir uygulama çalışması fikri oluşturmuştur. Bu çalışmayı uygularsak öğrencilerimizin her türlü gelişimlerine katkıda bulunabileceğimize inandık. 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 aşılabileceğini düşündük. Öğrencilerimizin kendi sınıfı dışındaki öğrencilerle arkadaşlık kurarak iletişimde bulunduğu kişi sayısını artırmaları, öğrencilerimizin okul ortamını sahiplenmelerine, okul kültürüne, arkadaşlar arası dayanışmaya olumlu katkı sağlayacağını düşündük. Ayrıca toplumumuzda ve okullarımızda unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızı yeniden öğrencilerimize öğreterek bu kültürel değerlerimizi yaygınlaştırabileceğimizi düşündük. Yaşamımıza yön veren her türlü eylem ve tavrımızda geçmiş hissederiz. Biz yetişkinler küçük yaşlarda özgürce sokaklarda oyunlar oynardık ve bir çok yeni oyunu sokaklarda ve okullarımızda öğrenirdik. Şimdi ki nesil çocuklar özgürce sokağa çıkamıyor. Arkadaşlık kuramıyor. Arkadaşlarıyla oyun oynayamıyor. Arkadaşlarla oynanabilecek oyunları öğrenemiyor. Sosyal hayata kapalı bir fanusta yaşayan öğrencilerimiz 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 sunacağı konusunda fikir birliğine vardık. Düşüncelerimizi somutlaştırmak amacıyla bu konuda yapılan çalışmaları incelemekle işe başladık. Geçmişte sokaklarımızda ve okullarımızda oynadığımız oyunlarımızı düşündük. Eğitim öğretim yılı içerisinde bu oyunlarımızı öğrencilere öğreteceğimiz ve sonuçlandırabileceğimiz oyun sayısını ve tarih akışını belirledik. Buna göre 2016-2017 eğitim öğretim yılının 2. döneminde çalışmalarımıza başladık. Her yıl düzenli olarak bu çalışmalarımızı devam ettirdik. Öncelikle çalışmalarımızın alt yapısını oluşturmak için toplantılar yaptık ve anketler uyguladık. Elde ettiğimiz verilere dayanarak projemizi tasarladık. Bu çalışmalar sonucu 6 adet oyunu 2. 3. ve 4. Sınıflarımıza uygulayabileceğimize karar verdik. 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 okulumuzda öğrencilerimize öğretmeye ve sınıflar arası karşılaşmalarla proje hedeflerimizi gerçekleştirmek için çalışmalarımıza başladık. İlk test ve son test anketleri, Proje memnuniyet anketleri düzenledik. Sonuçları paydaşlarımızla paylaştık. Proje çalışma ekipleri oluşturduk. Karşılaşmalar için Hakem ekipleri oluşturduk. Başarılı olanları madalya, sertifika ve kupa ile ödüllendirdik. Öğrenci, aile ve öğretmenlerimize unutulmaz hatıralar kazandırdık. Okul ortamında belirgin değişiklikler gözlemlenmiştir. 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, game, arkadaş, okul, çocuk,

WILL YOU BE MY PLAYMATE?

First of all, peer bullying, violence, swearing, etc., which are caused by the lack of communication and self-expression competence among students in schools. We thought that these behaviors could be overcome with team games between classes. We thought that increasing the number of people our students communicate with by establishing friendships with students outside their own class would contribute positively to our students' ownership of the school environment, school culture, and solidarity among friends. In addition, we thought that we could disseminate these

cultural values by teaching our students again our games that have been forgotten in our society and schools. We adults used to play freely on the streets at a young age and learned many new games on the streets and in our schools. Today's generation children cannot go out freely. He can't make friends. He can't play games with his friends. He cannot learn the games that can be played with friends. Our students, who live in a lantern closed to social life, live in an unnatural, virtual world offered by tools such as toys, tablets, mobile phones and computers offered to them at home. In this way, they cannot concretize what they have learned and the age of perceiving abstract concepts is getting longer. We agreed that the school would provide an excellent and safe environment to help our students get out of this predicament. We started by examining the studies on this subject in order to embody our thoughts. We thought about the games we played on our streets and in our schools in the past. During the academic year, we determined the number of games that we will teach and finalize these games to the students and the history flow. We have continued this work on a regular basis every year. First of all, we held meetings and conducted surveys to create the infrastructure of our work. We designed our project based on the data we obtained. As a result of these studies, we decided that we could apply 6 games to our 2nd, 3rd and 4th grades. We started to teach these games 7 Tile, 9 Stone and 12 Stone games, Hopscotch game, Steel stick game and Tombik game, which can be played in the classroom in the coming winter months, to our students and to achieve our project goals with inter-class encounters. We organized first test and post test surveys, Project satisfaction surveys. We shared the results with our stakeholders. We formed project work teams. We have formed referee teams for the matches. We rewarded the successful ones with medals, certificates and cups. We have brought unforgettable memories to our students, families and teachers. Significant changes have been 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

ÖĞRENCİLERİN MATEMATİK DERSİNE YÖNELİK EĞİLİMLERİNİN İNCELENMESİ

Uzm. Öğrt. Dursun AYKUL

Bölüm: Psikolojik Danışman/Rehber Öğrt.

Kurum: Burdur Alpaslan Ali Can Bilim ve Sanat Merkezi

Matematik insanlığın varoluşundan günümüze kadar varlığını koruyan ve insanlara varlığını hissettiren bilimler arasında yer almaktadır. Günümüzde ise matematik bireylerin eğitiminde önemli bir yere sahiptir. Bireylere bebeklikten itibaren ebeveynleri ve çevresindeki büyükleri tarafından gösterilen sevgi davranışlarında matematiksel ifadeler yer verilmektedir. Bireyler okulöncesi eğitimle birlikte sistematik olarak matematik eğitimine başlamaktadır. Özellikle öğrenciler okulöncesi ve ilkökul 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 ilkökul, 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

INVESTIGATION OF STUDENTS' TENDENCIES TO MATHEMATICS COURSE

Mathematics is one of the sciences that has preserved its existence since the existence of humanity and makes its existence felt by people. Today, mathematics has an important place in the education of individuals. Mathematical expressions are included in the affectionate behaviors shown to individuals by their parents and elders from infancy. Individuals systematically start mathematics education with preschool education. In particular, 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.

Authors:

Dursun AYKUL

Esra AKCAN

Yağmur İrem COŞGUN

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KUTU OYUNLARININ KELİME ÖĞRENİMİ VE TUTUMA ETKİSİ

Baş Öğrt. Şerife TAKMAZ

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Konya Ereğli Bilim ve Sanat Merkezi

Bu çalışmanın amacı, ortaokul 5. Sınıf öğrencilerinin yabancı dil öğretiminde kutu oyunlarının kelime öğrenimine ve tutuma yönelik etkisini incelemektir. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen İngilizce dersi kelime testi ve Köksal (2013) tarafından geliştirilen likert tipi İngilizce dersine yönelik tutum ölçeği hem deney grubuna hem de kontrol grubuna ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Bu çalışmadaki veriler; 2022-2023 eğitim öğretim dönemi Konya ili, Ereğli ilçesinde bulunan ve karma sosyoekonomik öğrenci profiline sahip Dumlupınar Ortaokulunda eğitim gören 63 öğrenci ile elde edilmiştir. Araştırma nicel araştırma yönteminin kullanıldığı bir eylem araştırmasıdır. Araştırmada eşleştirilmiş ön test- son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmada, araştırmacı tarafından geliştirilen İngilizce kutu oyunu “English In The Box” 5 hafta boyunca deney grubuna geleneksel yöntemle ek olarak öğretmen kontrolünde oynatılmıştır. Kontrol grubunda ise sadece geleneksel öğretim yöntemi kullanılmıştır. Araştırma sonucu elde edilen veriler incelenmiş ve her bir öğrencinin cevabı kaydedilerek verilen cevaplar tabloda gruplandırılmıştır. Uygulamadan sonra son testler yapılmış; ön test ve son test sonuçları karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Tablolar deney grubu ve kontrol grubunun verdiği cevaplara ait frekans, yüzde ve aritmetik ortalamaları gösterecek şekilde düzenlenmiştir. Araştırma sonucunda, “English In The Box” kutu oyununun ortaokul 5. Sınıf öğrencilerinin kelime öğrenimine olumlu bir etki yaparken; öğrencilerin İngilizce dersine karşı tutumları yönünden anlamlı bir farklılık yaratmamıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Kutu Oyunu, İngilizce, Kelime Öğretimi

ÇEVRECİ GENÇ LİDERLER VE SAVUNUCULAR YETİŞTİRMEK

Ash ÇELİK

Bölüm: İngilizce Öğretmenliği

Kurum: Kaynartaş Ortaokulu

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 on iki hafta 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 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. Bu uygulama sayesinde elde edilen sonuçlar doğrultusunda 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, öğrenci liderliği, çevre eğitimi modeli, ortaokul, erasmus

RISING ENVIRONMENTALIST YOUTH LEADERS AND ADVOCATES

This project was carried out in order to create positive attitudes and values of secondary school students towards the environment and to adopt student leadership principles in order to disseminate environmental education to the school culture. The project was carried out with 55 students of 5th, 6th, 7th, and 8th grades 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 10 items to determine the attitudes and perceptions of 55 secondary school students towards the environment. In the 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 twelve weeks. At 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 environmental 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 has shown positive attitudes and behavior changes towards the environment. Therefore, the results obtained from the research show that environmental attitudes and values has 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 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 environmental education into school culture.

Keywords: environmental education, students leadership, environmental education model, secondary school, erasmus+

Authors:

Aslı ÇELİK

ANADOLU ERENİ YUNUS EMRE

Başöğretmen Betül Funda ŞAHİN

Bölüm: Sınıf Öğretmeni

Kurum: Fatih Sultan Mehmet İlkokulu

2021 Yunus Emre Yılı” kapsamında bir Anadolu Ereni olan Yunus Emre’nin hayatını ve şiirlerini okuyup , anlamaya çalıştılar. Sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk ve özdenetim gibi değerlerimizi Yunus Emre’nin dili ile öğrendiler.Öğrencilerin ekip çalışmasını, başkalarını dinlemeyi ve işbirliği yapmayı öğrenecekleri bir eTwinning projesi hazırladık.2021 Yunus Emre Yılı” kapsamında bir Anadolu Ereni olan Yunus Emre’nin hayatını ve şiirlerini okuyup , anlamaya çalıştılar. Sevgi, saygı, dürüstlük, doğruluk, yardımseverlik, adalet, sorumluluk ve özdenetim gibi değerlerimizi Yunus Emre’nin dili ile öğrendiler.Öğrencilerin ekip çalışmasını, başkalarını dinlemeyi ve işbirliği yapmayı öğrendikleri bir eTwinning projesidir.Projemiz Ulusal Kalite Etiketini Ödülü almıştır.

Anahtar Kelimeler: Yunus Emre, değerler, sanat

ANADOLU ERENİ YUNUS EMRE

Within the scope of “The Year of Yunus Emre 2021”, they read and tried to understand the life and poems of Yunus Emre, an Anatolian Eren. They learned our values such as love, respect, honesty, honesty, helpfulness, justice, responsibility and self-control in the language of Yunus Emre. We have prepared an eTwinning project where students will learn to work as a team, listen to others and cooperate. They read and tried to understand Yunus Emre’s life and poems. They learned our values such as love, respect, honesty, honesty, helpfulness, justice, responsibility and self-control in Yunus Emre’s language. It is an eTwinning project where students learn to work as a team, listen to others and cooperate. Our project has received the National Quality Label Award.

Keywords: Yunus Emre, values, art

HZ.MEVLANA'YI DİNLEYİN

Başöğretmen Betül Funda ŞAHİN

Bölüm: Sınıf Öğretmeni

Kurum: Fatih Sultan Mehmet İlkokulu

Listen To Hz.Mevlana Hz.Mevlana dünyaca ünlü bir düşünürdür. Bu proje ile Mevlana'nın hikayeleri ve nasihatleri ile geçmişten geleceğe büyük bir mirasın aktarılması amaçlanmıştır. Amacımız çocuklarda dil zenginliği sağlamak, sanatsal bakış açısı geliştirmek, Web2 araçları ile geçmişten günümüze değerlerimizi aktarmak olmuştur. Öğrencilerin takım halinde çalışmayı, başkalarını dinlemeyi ve işbirliği yapmayı öğrendikleri bir Avrupa e-Twinning projesidir. Mevlana'nın hikâyeleri ve nasihatleri ile geçmişten geleceğe büyük bir mirasın aktarılması amaçlanmıştır. Hz. Mevlana'nın yedi öğüdü ile çalışma yapılmıştır. Öğrencilerin takım halinde çalışmayı, başkalarını dinlemeyi ve işbirliği yapmayı öğrenecekleri bir eTwinning projesi yürütülmüştür. ÇALIŞMA SÜRECİ Projemiz Ekim ayının ilk haftası başlamış ve Mayıs ayında sona ermiştir. * Proje ortaklarının seçimi ve buluşması * Proje logosu ve afiş tasarımı *Proje EBA, Okul Sitesi ve sosyal medya tanıtımı *Mevlana'yı Tanıma Webinarı *Web2 araçları, fotoğraflar ve videolar ile Mevlana'dan gönderilerin hazırlanması ve sunumu * Mevlana'yı öğrencilerle paylaşımı SONUÇLAR Öğrencilerimiz Mevlana'yı tanımıştır. Milli ve manevi değerlerimizi tanımışlardır. * Okuma, anlama, anlatma gibi etkinliklerle dillerini geliştirmişlerdir. * Anne babaları ile işlerini paylaşarak kaliteli zaman geçirmişlerdir. *Sanatsal etkinliklerle düşünce dünyasını geliştirmişlerdir. *Web2 araçları ile çalışarak eğitimin kalitesini artırmışlardır. *Çalışmalar hazırlanan e-kitaplar ile yayınlanmıştır.Projemiz Ulusal Kalite Etiketi Ödülü ve Avrupa Kalite Ödülü almıştır.

Anahtar Kelimeler: Mevlana, değerler, sanat, Mesnevi

LISTEN TO HZ.MEVLANA

Listen To Mevlana Mevlana is a world famous thinker. With this project, it is aimed to transfer a great legacy from the past to the future with the stories and advice of Mevlana. Our aim has been to provide language

richness in children, to develop an artistic perspective, and to convey our values from past to present with Web2 tools. It is a European eTwinning project where students learn to work in teams, listen to others and collaborate. It is aimed to transfer a great legacy from the past to the future with the stories and advices of Mevlana. Hz. The study was carried out with the seven advices of Mevlana. An eTwinning project was carried out where students learned to work in teams, listen to others and cooperate. **WORKING PROCESS** Our project started in the first week of October and ended in May. * Selection and meeting of the project partners * Project logo and poster design *Project EBA, School Site and social media promotion *Getting to know Mevlana Webinar *Preparation and presentation of posts from Mevlana with Web2 tools, photos and videos * Sharing Mevlana with students **RESULTS** Our students got to know Mevlana. They recognized our national and spiritual values. * They have developed their language through activities such as reading, understanding and telling. * They spent quality time with their parents by sharing their work. *They have developed the world of thought with artistic activities. *They have increased the quality of education by working with Web2 tools. *The studies have been published with the prepared e-books. Our project has received the National Quality Label Award and the European Quality Award.

Keywords:Mevlana, values, art, Mesnevi

YEŞİL MÜCADELE

Fatma KUL

Bölüm: İngilizce

Kurum: 50. Yıl Ortaokulu

İklim değişikliği, dünya genelinde giderek artan bir endişe kaynağı haline gelmiştir. Yüzyıllardır insan faaliyetleri ve doğal süreçler nedeniyle atmosferdeki sera gazlarının artmasıyla birlikte, dünya iklimi önemli ölçüde etkilenmiştir. Bu durum, küresel ısınma olarak da adlandırılan bir olguyu tetiklemiştir. Sanayi devrimiyle birlikte hız kazanan fosil yakıt kullanımı, ormanların yok edilmesi ve endüstriyel faaliyetlerin artması, atmosfere daha fazla karbon dioksit, metan ve azot oksit gibi sera gazlarının salınmasına yol açmıştır. Sonuç olarak, dünya genelinde sıcaklık artışı, deniz seviyelerinin yükselmesi, kutup buzullarının erimesi ve çeşitli doğa olaylarında artış gibi bir dizi iklim değişikliği belirtileri gözlenmektedir. Bu değişiklikler, tarım, su kaynakları, ekosistemler, ekonomi ve sosyal yapılar gibi birçok alanda olumsuz etkiler yaratmaktadır. Küresel ısınmanın etkilerini öğrencilerimize öğretmek ve iklim değişikliğiyle mücadele etmek için 7 farklı ülkeden 32 öğretmenle uluslararası eTwinning projemizi yürüttük. Ülkelerin birlikte hareket ederek sürdürülebilir bir gelecek için çözümler üretmesi ve uygulaması, iklim değişikliğinin etkilerini en aza indirmek ve gelecek nesillere yaşanabilir bir dünya bırakmak açısından kritik önem taşımaktadır. Bu bağlamda proje ortaklarımız proje sürecinde öğrencilere bilinçli tüketim alışkanlıkları kazandırarak, çevre dostu teknolojilere teşvik ederek ve karbon ayak izini azaltmaya yönelik adımlar atarak, küresel iklim değişikliğiyle mücadelede herkesin sorumluluğu olduğu konusunda toplumu bilinçlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Keywords: İklim değişikliği, küresel ısınma, buzulların erimesi

GREEN CHALLENGE

Foreign languages are an important part of the programs of language and literature subjects, but, sometimes, teachers have some problems

motivating their students. Beyond that, speaking foreign languages also allows the improvement of speaking and listening skills and personal, creative, and critical expression. Teachers always try to make their students understand that learning is never a waste of time and improves our intellectual abilities. So, we will develop interesting and simple activities to motivate students to improve their skills in foreign languages and ICT through collaborative and amusing activities. Besides, they will learn about climate change, its effects on the Earth, its reasons, and its results. The main objective of this project is to make all the educational communities of the participating schools aware of the need and urgency of working together for the sustainable development of our planet. The students met, compared their daily routines, reflected on the impact of their lifestyles on the environment, prepared material together for important days of climate change, and made a difference in their community through daily actions to promote a change of mentality and lifestyle by carrying out their cosmic task, which is to work together for a better tomorrow. The students improved their English language skills, which was my main purpose in projects, and developed their digital skills using various tools. In our project, we applied the observation and problem-solving approach. With this approach, we planned activities to implement a multidisciplinary curriculum to raise individuals with an international mindset most important thing in our project is that the topics are related to the students' daily lives. So they could integrate the project easily. They recycled, reused old materials, and reduced using them. They grew their vegetables and fruit.

Keywords: Keywords: Foreign language, climate change, environment

Authors:

Fatma KUL

Juan Antonio Rincón CARBALLO

Erdem CİVELEK

Nusreta Nusreta MURTIČ

Pia CHIAPELLA

Seçil Köklü GULSEVEN

Erkam GÜNEŞ

María Pilar Gómez BLASCO

Paulina KAŻMIERCZAK- MAJDZIŃSKA

Kemalettin AK

Gayane MAYILYAN

Danijela ŠAJTAR

Víctor SÁNCHEZ

Serpil DOĞAN

Paulina Kaźmierczak- Majdzińska

Anna Maria Paiano

Danijela Šajtar

Víctor Sánchez

Fulya Ayas

Monica Avadani

Sonia Segura

ÇOCUKLARIN GÖZÜNDE PANDEMİ

Uzm. Psk. Dan. Özlem BAYER

Bölüm: PDR

Kurum: MEB

Çocukların Gözünde Pandemi, Türkiye, Ukrayna ve Polonya ortaklığında kurulan uluslararası bir e-Twinnig projesidir. Projenin temel amacı; pandemi sebebiyle yaşanan sosyal izolasyon sürecinde yalnızlaşan öğrencilerin farklı ülkelerdeki akranları ile iletişim kurarak zorlu yaşam olaylarıyla baş etme becerilerini geliştirmeleri ve psikolojik sağlıklarını arttırmalarını sağlamaktır. Projede 3 okuldan toplam 24 öğrenci ile çalışılmıştır. Öğrenciler tüm faaliyetleri çevrimiçi olarak gerçekleştirmişlerdir. Proje boyunca e-güvenlik kurallarına hassasiyetle uyulmuştur. Öğrencilerin duygularını ifade etme, sorunlarla başetme, yabancı dil kullanma, Web 2.0 araçları ile ürün tasarlama becerilerinin desteklenmesini amaçlayan proje Şubat- Haziran 2021 tarihleri arasında yürütülmüştür. Proje sürecinde belirlenen hedeflere ulaşabilmek amacıyla etkinliklerde; düz anlatım, problem çözme, yaratıcı ve eleştirel düşünme, tartışma, analiz etme, örnek olay, grup çalışması yöntemleri kullanılmıştır. Proje sonunda yapılan değerlendirmelerde öğrencilerin % 92.86'sı proje sayesinde psikolojik olarak kendilerini daha iyi hissettiklerini ifade etmişlerdir. Yine proje sonu değerlendirmelerinde öğrencilerin işbirlikçi çalışma ve birlikte problem çözme etkinliklerini sevdiğini ve %87.5 oranında İngilizce becerilerini geliştirdikleri tespit edilmiştir. Velilere uygulanan proje sonu değerlendirme anketinde velilerin tamamı çocuklarının proje sayesinde psikolojik sağlıklarının arttığını ve sosyal olarak geliştiklerini düşündüklerini belirtmişlerdir. Proje sonunda, proje ortağı 3 okul hem Ulusal hem Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Psikolojik sağlık, başetme becerileri, proje

PANDEMIC IN THE EYES OF CHILDREN

Pandemic in the Eyes of Children is an international e-Twinning project established in partnership with Turkey, Ukraine and Poland. The main purpose of the project; students who are left alone during the social isolation process due to the pandemic improve their coping skills and increase their psychological resilience by communicating with their peers in different countries. A total of 24 students from 3 schools were employed in the project. Students performed all activities online. E-safety rules were strictly followed throughout the project. The project, which aims to support students' skills in expressing their feelings, coping with problems, using a foreign language, and designing products with Web 2.0 tools, was carried out between February and June 2021. In the activities in order to reach the targets determined during the project process; lecture, problem solving, creative and critical thinking, discussion, analysis, case study, group work methods were used. In the evaluations made at the end of the project, 92.86% of the students stated that they felt better psychologically thanks to the project. Again, in the end-of-project evaluations, it was determined that the students liked collaborative work and problem solving activities and improved their English skills at a rate of 87.5%. In the end-of-project evaluation questionnaire applied to the parents, all of the parents stated that they thought that their children's psychological resilience increased and they developed socially thanks to the project. At the end of the project, 3 partner schools were awarded both National and European Quality Labels.

Keywords: Psychological resilience, coping skills, project

ORHANIYE 125.YIL İLKOKULU

Okul Md. Ergün ÇINAR

Bölüm: Sınıf

Kurum: 100.Yil ilkokulu

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 taşınmasının yapıldığı taşıma merkezi bir okul olup proje amaçlarını kendi imkânları ile karşılama olası 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 PIA 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 Müdürlüğünün yılsonu sergisinde stant açarak ilçe içerisinde kodlama ile ilgili büyük bir farkındalık oluşturmuşlardır.3D yazıcısı için kullanılan 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: KOP, Kodlama, Eğitim, Kütüphane, Zeka Oyunları

Authors:

Ergün ÇINAR

Resul VAROL

Adem AKBIYIK

VATANIMIN ALBÜMÜ

Uzm. Öğrt. Öznur ÇELİK

Bölüm: DKAB

Kurum: İlkokul

Kırsal hayattan şehirleşmeye geçiş ve iletişim araçlarının kullanımının artması ile bireysel ve sosyal sorunlarla karşılaşan insanın çevresiyle anlamlı ilişkiler geliştiremediği, çevresiyle birebir etkileşim içinde olamadıkları gözlemlenmektedir. Bu çalışmanın amacı, öğrencileri yaşadıkları şehrin kültürel ve doğal mirasını ve daha geniş çevreyi - vatani araştırmaya teşvik etmektir. Yaşadıkları çevre dışında farklı çevre, kültür ve insanlarla tanışma, arkadaşlık kurma becerilerini geliştirmeyi de hedeflemektedir. Bu çalışmada, kendi ülkelerini tanıma/sevmenin yanında tüm çevreyi koruma ve gelecekte nasıl bir dünyada yaşamak istedikleri tasarlanmıştır. Aktif ve sorumlu vatandaşın özellikleri konusunda çalışmalar yapılmış proje sayfalarında bu çalışmaların hepsini paylaşılmıştır ve tüm bunları yaparken web araçlarını da kullanılmıştır. Yapılan her çalışmanın sonunda da web2 araçlarıyla hazırlanan değerlendirme ölçekleriyle kendilerini, çalışmalarını, öğrendiklerini değerlendirerek öğrenmeler kalıcı hale getirilmiştir. Proje sonunda da ortak albüm oluşturulmuştur ve albüm ülkeden ülkeye gönderilerek tüm katılımcı ülke öğrencilerdeki öğrencilerin çalışmalarıyla tamamlanmış ve sonuçta ilginç ve güzel bir albüm oluşturulmuştur. Öğrenciler, değişik ülkelerin değişik çalışmalarını görme fırsatı elde etmiş kendi çalışmalarını da ekleyerek albümün tamamlanmasına katkı sağlamışlardır .

Anahtar Kelimeler: vatan, albüm, keşfetmek

AN ALBUM MY HOMELAND

With the transition from rural life to urbanization and the increase in the use of communication tools, it is observed that people who encounter individual and social problems cannot develop meaningful relationships with their environment and cannot interact with their environment one-

to-one. The purpose of this study is to encourage students to explore the cultural and natural heritage of the city in which they live and the wider environment - the homeland. Apart from the environment they live in, they also aim to develop their skills to meet and make friends with different environments, cultures and people. In this study, it is designed that they want to know / love their own country, as well as protect the whole environment and what kind of world they want to live in the future. Studies have been made on the characteristics of active and responsible citizens, and all of these studies have been shared on the project pages, and web tools have been used while doing all these. At the end of each study, learning was made permanent by evaluating themselves, their studies and what they learned with evaluation scales prepared with web2 tools. At the end of the project, a joint album was created and the album was sent from country to country, completed with the work of students from all participating countries, and an interesting and beautiful album was created as a result. Students had the opportunity to see different works of different countries and contributed to the completion of the album by adding their own works.

Keywords: Homeland, Album, to discover

Authors:

Öznur ÇELİK

Gordana JANEVSKA

ÇOK KÜLTÜRLÜ VE ÇOK DİLLİ TAKVİM

Öğrt. Feray ÖZKILINÇ

Bölüm: İngilizce

Kurum: Ölçme Değerlendirme Merkezi

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 koymuştur. Sonuç olarak, öğrenciler farklı kültürleri öğrenme, çeşitli yabancı dilleri tanıma, İngilizce'yi aktif kullanma, yeteneklerini ve hayata bakış açılarını geliştirme imkanı elde etmişlerdir. Okullarda bu tür çalışmaların sadece yabancı dil derslerinde değil tüm derslerde kullanımının öğrenci motivasyonunu arttıracığı düşünülmektedir. Bu sebeple, ilkokuldan liseye her kademedeki öğrenci seviyesine uygun olarak bu çalışmalara benzer etkinliklerin yürütülmesi ve desteklenmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çok dilli, Çok kültürlü, Takvim, Dil, Kültür

MULTILINGUAL AND MULTICULTURAL CALENDAR

This study, called Multicultural and Multilingual Calendar, 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. In this study, 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 participating in the study from eight different countries 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 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. 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.

Anahtar Kelimeler: Multilingual, Multicultural, Calendar, Language, Culture

Authors:

Feray ÖZKILINÇ

Elif ÇAKIR

Nazlıcan AKCI TANIR

GERIATRİK DONEMDE HASTA BAKIMI

Okul Md. Hatice ERTEK

Bölüm: Hasta ve Yaşlı Hizmetleri

Kurum: Şehit Nazım Bey MTAL

Dünyada ve Türkiye’de yaşlı nüfus hızlı bir şekilde artış göstermektedir. Bundan dolayı hasta ve yaşlı bakım hizmetlerinin her geçen gün önemi artmaktadır.65 yaş ve üstündeki hastaların tanısı, tedavisi, bakımı ile ilgilenen tıp dalına geriatri denilmektedir.Ülkemizde geriatrik hasta bakım merkezleri artmakta olup, bu alanda nitelikli eleman eksikliği mevcuttur. Bu araştırmada “Geriatik Dönemde Hasta Bakım İlkeleri Nelerdir? ana problemi çerçevesinde “Avrupa’daki ve Türkiye’deki Hasta Bakım Uygulamalarındaki Farklar Nelerdir? Hasta /yaşlı Hizmetleri Bölümündeki Öğrencilerin Mesleki Deneyimleri Nasıl Artırılabilir? Sorularına çözümler bulmaya çalışılmıştır. Bu araştırmada , Hasta ve Yaşlı Bakımı öğretmen/ öğrencilerinin Demans ve Alzheimer hastalarının bakımında uygulanan teknikler hakkında yeterli bilgiye sahip olmaları, Avrupa’da hasta bakımı yeniliklerin takip edilmesi, yabancı dil pratiğini geliştirmeleri hedeflenmiştir. Geriatrik Hasta Bakımı alanında görev alacak uzman personelin sektöre kazandırılması ve mesleki eğitimin kalitesinin artırılması açısından bu araştırma önem kazanmaktadır Başta bakım teknikleri, meslek etiği, sağlık hizmetlerinde iletişim, hastalıklar bilgisi, hasta ve yaşlı psikolojisi ve ilkyardım derslerinin kazanımları olmak üzere bölümlerdeki tüm meslek derslerinin kazanımları çalışma etkinlikleri ile ilişkilendirilmiştir.Ayrıca değerler eğitimi kapsamında yaşlılara saygı ve sevgi konularına çalışmada yer verilmiştir. Bu araştırma, Konya /Hüyük ilçesinde bulunan Kireli MTAL Hasta /Yaşlı Hizmetleri bölümündeki 10 öğrenci ve 2 öğretmen ile gerçekleştirilmiştir. Google form üzerinden yapılan online öntest /sontest anketlerle veriler toplanıp analiz edilerek çalışmanın konuları şekillendirilmiştir .Çalışma faaliyetleri Portekiz ‘in Barcelos şehrinde ‘Centro Social da Paroquia de Arcozelo ‘ adlı hasta bakım evinde yapılmıştır.Mesleki uygulamalar günde 6 saat , 2 haftalık staj olarak gerçekleştirilmiştir.Hazırlık faaliyetlerinden elde edilen katılımcı raporları, memnuniyet anketleri, yurt dışı faaliyetleri kapsamında elde edilen katılımcı gözlem raporları, yurt dışı ortamının gözlem ve görüşleri, değerlendirme toplantılarda elde

edilen yazılı / sözlü beyanlar ile çalışmanın analizi yapılmıştır. Bu analiz neticesinde, gerçekleştirilen faaliyetlerden katılımcıların memnuniyetinin yüksek olduğu saptanmıştır. Araştırma sonucunda katılımcılar Demans / Alzheimer hastalarının bakımında uygulanan yöntem / teknikler' üzerine uygulamalı eğitimle deneyim edinmişlerdir. Mesleki motivasyonları / özgüvenleri artmıştır. Türkiye'de ve Avrupa'da verilen geriatrik hasta bakımı kıyas edilmiş, katılımcıların gözlemlene, sorgulama, yorumlama, eleştirel düşünme, analiz, sentez becerileri geliştirilmiştir. Literatür taramaları yaptırılmış, öğrencilerin öğrenmeyi öğrenmeleri sağlanmıştır. Aynı zamanda yabancı dil becerileri gelişmiştir. Katılımcılar ülkeler arası farklılıkları, yeni kültürleri tanıma olanağı bulmuştur. Öğretmenlerin mesleki gelişimlerine katkı sağlamıştır. Bu araştırma, Türkiye Ulusal Ajans tarafından 23.216, 00 Euro Hibe almıştır. Araştırma faaliyetleri, gazete haberleri, okul web sitesi, sosyal medya sayfalarında yaygınlaştırılmıştır. Bu araştırma aynı zamanda 'Hasta Bakımında Geriatrik Boyut' isimli eTwinning projesi olarak yazılarak kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir. Araştırma neticesinde, ülkemizde yaşlı bakımı konusunda topluma yönelik daha çok farkındalık çalışmalarının yapılmasına ihtiyaç olduğu görülmüştür. Hasta ve Yaşlı Hizmetleri bölümündeki mesleki eğitimin kalitesinin artırılmasına yönelik çalışmaların yapılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Geriatri, Gerontoloji, Geriatrik Hasta Bakımı, Avrupa'da Hasta Bakımı, Erasmus

PATIENT CARE IN THE GERIATRIC PERIOD

The elderly population is increasing rapidly in the world and in Turkey. Therefore, the importance of patient and elderly care services is increasing day by day. Geriatric patient care centers are increasing in our country. There is a shortage of qualified personnel in this field. In this study, "What are the Principles of Patient Care in Geriatrics? within the framework of the main problem of "What are the Differences in Patient Care Practices in Europe and Turkey? How Can the Professional Experience of Students in the Patient/elderly Services Department be increased? Efforts were made to find solutions to their questions. In this study, it is aimed that Patient and Elderly Care teachers/ students have sufficient knowledge about the techniques applied in the care of Dementia and Alzheimer's patients, follow the innovations in patient care in Europe. This research gains importance in terms of gaining expert personnel to work in the field of Geriatric Patient Care and increasing the quality of vocational

education. The achievements of all vocational courses in the departments, especially care techniques, professional ethics, knowledge of diseases, patient and elderly psychology and first aid courses, were associated with study activities. Also, within the scope of values education, the subjects of respect and love for the elderly were included in the study. This research was carried out with 10 students and 2 teachers in Kireli MTAL Patient / Elderly Services department in Konya / Hüyük district. The subjects of the study were shaped by collecting and analyzing the data with the online pretest/posttest questionnaires made over the Google form. The study activities were carried out in the patient care home called 'Centro Social da Paroquia de Arcozelo' in the city of Barcelos, Portugal. The professional practices were carried out as a 6-hour, 2-week internship per day. The analysis of the study was made with participant reports obtained from the preparatory activities, participant observation reports obtained within the scope of abroad activities, observations and opinions of the foreign partner, written / verbal statements obtained at the evaluation meetings. detected. As a result of the research, the participants gained experience with hands-on training on the methods/techniques applied in the care of Dementia patients. Their professional motivation / self-confidence has increased. The geriatric patient care given in Turkey and Europe has been compared, and the participants' observation, questioning, interpretation, critical thinking, analysis, and synthesis skills have been developed. Contributed to the professional development of teachers. This research received a grant of 23, 216, 00 Euros by the Turkish National Agency. The research activities were disseminated in newspaper news, school website, social media pages. This research was also written as an eTwinning project named 'Geriatric Dimension in Patient Care' and awarded with the quality label. As a result of the research, it has been seen that there is a need for more awareness studies for the society on elderly care in our country. It is recommended to carry out studies to increase the quality of vocational education in Department of Patient /Elderly Services.

Anahtar Kelimeler: Geriatrics, Gerontology, Geriatric Patient Care, Patient Care in Europe, Erasmus+

SANATIN TEKNOLOJİYLE DÖNÜŞÜMÜ (DİJİTAL SANAT)

Okul Md. Hatice ERTEK

Bölüm: Hasta ve Yaşlı Hizmetleri

Kurum: Şehit Nazım Bey MTAL

21 yy. ile birlikte değişen dünya ve ilerleyen teknoloji, doğal olarak çağın araç-gereçlerini ve beraberinde getirdiklerini, sanatında araç gereçleri olması konusunda sanatçıyı etkilemiştir. Sanatın teknolojik gelişmelerden etkilenmesi ise hıza dayalı toplumsal yaşamın dinamikleri ile üretim aşamasında sanatçının da el becerisinin önüne geçerek düşünsel ve tematik bir etkinin zaman ile ilişkisinin kurulduğu yeni çağdaş ifade biçimlerinin de doğmasına yol açmıştır. Basılı fotoğraf, 3D görüntüleme, nano teknolojik boyalar gibi teknolojik gelişmeler başta resim sanatı olmak üzere diğer sanat disiplinlerini etkilemiştir. Bu proje "Teknoloji Sanatı Nasıl Etkilemiştir?" "Sanat ve teknoloji arasındaki ilişki nedir?" problemini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde "Dijital Sanat Nedir? , Öğrencilerimize Sanatsal Hobileri Nasıl Sağlayabiliriz?, Öğrencilerimiz Teknolojiyi Sanatla Nasıl Birleştirebilir?" problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu projemizle amacımız; öğrencilerimizin sanatı sevmesini ve sanatla ilgilenmesini sağlamak, teknolojiyle sanatta oluşan değişimleri araştırmak, teknolojik cihazları hobi amaçlı kullanabilmek, öğrencilerimizin çevresine sanatsal gözle bakışını sağlamaktır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması öğrencilerimizin kişisel , sosyal ve ruhsal gelişmelerinin desteklenmesi, sağlam kişilik ve karakter kazanmaları, boş zamanlarını faydalı hobilerle değerlendirmeleri açısından önemlidir. Projemizde Görsel Sanatlar, Müzik, Türk Dili ve Edebiyatı, Etik ve İletişim , Bilişim Teknolojileri derslerinin kazanımları proje etkinlikleri ile ilişkilendirilmiştir. Değerler Eğitimi kapsamında insan haklarına , doğaya saygı ve sevgi konularına da yer verilmiştir. Proje 2 farklı il , 3 farklı ilçe , 10 ve 11. sınıf düzeyinde 16-18 yaş grubu 20 lise öğrencisi ile 4 Türk ve 1 Azerbaycan olmak üzere 5 öğretmenden oluşmuştur. Projemizin dili Türkçedir. Projemiz 3 aylık bir çalışmadır. Projenin başlangıcında öğrencilere, öğretmenlere google form üzerinden anketlerle veriler toplanmış, bu veriler analiz edilerek projenin konuları şekillendirilmiştir. Projenin uygulaması sonunda projenin başlangıcında ulaşılmak istenen amaçlara

ulaşılma düzeyi sonestler kullanılarak yapılan anketlerle ve 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. Kahoot oyun tabanlı öğretimden yararlanılarak yarışmalar yapılmıştır. Online ortamda sanatçılarımızla eğlenceli ve öğretici söyleşiler gerçekleşmiştir. Ayrıca bu söyleşide ekran öğrenmeleri gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerimiz soru sorma, kendilerini ifade etme becerilerini geliştirdiler. Karışık okul takımları yapılarak gruplar oluşturulmuş, her grup sanatta oluşan değişimleri canva web 2.0 aracı ile hazırlamıştır. Öğrencilerimiz Dijital Sanat ve Sanatçılarımız, Yöresel Sanatlarımız ile ilgili bireysel ve bağımsız çalışmalar yaptılar. Yunus Emre Kültür ve Sanat Haftasında ortak şiir okurken, yazarken istasyon tekniği kullanıldı. Projemiz tamamen öğrenci merkezli olup yaparak, yaşayarak, eğlenerek öğrendiler. Proje sonucunda konu hakkında farkındalığın geliştiğini gözlemledik. Öğretmenler üzerine etkisi; dijital beceri geliştirmelerinde modern ve yenilikçi öğretim araçlarının kullanımı; Öğrenci üzerine etkisi: Sanatı sevmesi, hayata sanatsal gözle bakış açısı kazanması, sağlıklı hobiler kazanması oldu. Okulumuzun instagram, facebook sayfalarında paylaşımlar yaptık. Okul web site haberlerinde ve gazete haberleri ve sergi yaparak yaygınlaştırdık. Sanat Söyleşileri (TRT sanatçısı Ali Osman ERBAŞI, Fotograf Sanatçısı REHA BİLİR, Yazar Ayşe ÜNÜVAR ve Mert ARIK) yaparak tanıtımlarda bulunduk. Projenin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle ülkemizde sanatsal aktivite ile ilgilenen gençlerin az olduğu görülmüş olup, sanata yönelik kursların artırılması ve müfredatta sanatsal etkinlik derslerinin olması önerilebilir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Teknoloji, Dijital Sanat, Sanatçı, E-Twinning

TRANSFORMATION OF ART WITH TECHNOLOGY (DIGITAL ART)

21st century. The changing world and advancing technology, naturally, influenced the artist in terms of the tools of the age and what it brought with it, tools in his art. The fact that art is affected by technological developments has led to the emergence of new contemporary forms of expression, in which an intellectual and thematic effect is associated with time, by preventing the dynamics of social life based on speed and the artist's dexterity at the production stage. Technological developments such as printed photography, 3D imaging, and nano-technological paints have affected other art

disciplines. This project has been applied to solve the problem of “How Has Technology Influenced Art?”, “What is the relationship between art and technology?” In the framework of the problem ‘What is Digital Art? , How Can We Provide Artistic Hobbies to Our Students? tried to find solutions to the problems. Our aim with this project is to enable our students to love and be interested in art, to research the changes that occur in art with technology, to use technological devices for hobby purposes, to enable our students to view their surroundings with an artistic eye. It is important in terms of supporting their spiritual and spiritual development, gaining strong personality and character, and using their free time with useful hobbies. In our project, the achievements of Visual Arts, Music , Turkish Language and Literature, Information Technologies courses were associated with the project activities. Human rights, respect for nature and love were also included within the scope of Values Education. The project consists of 20 high school students and 5 teachers, 4 Turkish and 1 Azerbaijani. The language of our project is Turkish. Our project is a 3-month study. At the end of the implementation of the project, the level of achievement of the goals desired to be achieved at the beginning of the project was determined by questionnaires made using posttests, and feedback and competitions received from students, teachers and parents. In this project, students created collaborative and joint products. From these products, students’ creativity, problem solving and entrepreneurship skills were developed. Posters, logos designed, magazines and presentations were made using Web 2.0 tools. Competitions were held by using Kahoot game-based teaching. In addition, peer learning was carried out in this interview. Small groups were formed by making mixed school teams, and each group prepared the changes in art with the canva web 2.0 tool. Our students made individual and independent studies on Digital Art and our Artists and Local Arts. As a result of the project, we observed that awareness about the subject developed. We shared on our school’s instagram and facebook pages. We made presentations by making Art Talks. Based on the implementation process of the project and the results obtained, it has been observed that there are few young people interested in artistic activity in our country, and it can be recommended to increase the courses for art and to include artistic activity courses in the curriculum.

Keywords: Art, Technology, Digital Art, Artist, E-Twinning

Authors:

Hatice ERTEK

Fatma HACIOĞLU

Sibel ÇATALDAŞ

Gülay DEMİR

PARALARIMIZLA MARKET SİMİLASYONU

Uzm. Öğrt. Mustafa GÜDEK

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Çatalhüyük Münise Lütü Onat İlkokulu

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. Öğretim Strateji/Yöntem ve Teknikler: Yapılandırmacı Öğrenme Modeli/Gösterip Yaptırma/Aktif Öğrenme/Similasyon Uygulama Çatalhüyük Münise Lütü 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 web.2.0 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 tamamlandıktan sonra, konu anlatımında eksik kalan yerler tamamlanarak bir müddet beklendikten son test aşamasına geçilmiştir. Son testte, ön testte sorulan soruların aynı 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.

Anahtar Kelimeler: Paralarımız, simülasyon, yaparak yaşayarak öğrenme, problem çözme becerileri, sıfır atık.

Authors:

Mustafa GÜDEK

Fatma Adıgüzel KUZU

Sibel ERDOĞAN

Alpay GÜRLEK

Elif SÖBÜ

Hüseyin BAHAR

Şevki KARAİN

Ayşe ÇAKMAKBELEN

Ali AKYOL

SAĞLIKLI BESLENME VE YAŞAM PROGRAMI

Okul Md. Hatice ERTEK

Bölüm: Hasta ve Yaşlı Hizmetleri

Kurum: Şehit Nazım Bey MTAL

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 Programını Nasıl 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 projede öğrencilerimize, spor ve beslenme konusunda farkındalık sağlayarak, olumlu davranış kazandırmak amaçlanmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması öğrencilerimizin bedensel ve fiziksel olarak sağlıklı bireyler olmaları ve kişisel, sosyal ve ruhsal gelişimlerinin desteklenmesi, sağlam kişilik ve karakter kazanmaları, boş zamanlarını faydalı hobilerle değerlendirmeleri açısından önemlidir. Projemiz Beden Eğitimi, Sağlık ve Gıda Alanının derslerine ilişkin kazanımlarla bütünleştirilmiştir. Disiplinlerarası işbirliği ile öğrencilere 21. yüzyıl becerileri (Bilgi, Medya ve Teknoloji) kazandırılmaya çalışılmıştır. Ortak hikaye yazma ile Türk Dili ve Edebiyatı dersi, Sağlıklı Besinlerle Biyoloji dersi, sabah sporları Beden Eğitimi Dersinin müfredatına uyumludur. Öğrencilerimiz İngilizce okuma, yazma becerilerini geliştirmiş olup İngilizce ders kazanımları gerçekleştirilmiştir. Projemiz 16-19 yaş grubu 60 öğrenci ile 8 Türk ve 1 Romanya olmak üzere 9 öğretmenden oluşmuştur. Projemizin dili İngilizcedir. Projemiz 6 aylık bir çalışmadır. Projenin başlangıcında öğrencilere, öğretmenlere anketlerle veriler toplanmış, bu veriler analiz edilerek projenin konuları şekillendirilmiştir. Projenin uygulaması sonunda projenin başlangıcında ulaşılmak istenen amaçlara ulaşılma düzeyi sınırlı sayıda yapılan anketlerle, öğrenci, öğretmen ve velilerden alınan geri bildirimlerle 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, sunumlar yapılmıştır. Öğrencilerimiz Sağlıklı beslenme, sağlıklı yaşam konulu bireysel ve bağımsız çalışmalar yapmıştır. Karma takımlar kurularak grup çalışmaları yapılmıştır. Puzzle, yarışma ile oyun tabanlı öğrenmelerden faydalanılmıştır. Öğrencilerimiz, Obezite hastalarının sorunlarını araştırıp, problem çözme becerilerini geliştirmişlerdir. Alanında uzman boksör ve diyetisyenle panel gerçekleştirilmiştir. Stroryjumper programında obezite hakkında ortak hikaye yazarken istasyon tekniği kullanılmıştır. Projemiz tamamen öğrenci merkezli olup yaparak, yaşayarak, eğlenerek öğrenme hedeflenmiştir. Proje sonunda, 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. Öğretmenlerde elde edilen verilere göre proje ile ulaşılmak istenen hedeflerin tüm öğrenciler için oldukça gerekli, yararlı ve ulaşılabilir olduğu; proje sürecinde yapılan öğretimsel faaliyetlerin ek maliyetler gerektirmeden pek çok okulda uygulanabilir olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Proje sürecinde öğretmenler özellikle dijital platformları kullanma becerilerinde gelişmeler olduğunu belirtmişlerdir. Okulumuzun instagram, facebook sayfalarında paylaşımlar, website ve gazete haberleri, sergi yapılarak yaygınlaştırma çalışmaları yapılmıştır. Projemiz 2021-2022 yılı içerisinde Ulusal Kalite Etiketini 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 LIFESTYLE PROGRAM (H.E.L.P)

Nutrition and physical activity are the main factors for aging healthily and minimizing the health risks that may occur over time with various methods. Obesity is one of the most important problems of our time. With the effect of obesity, musculoskeletal problems, coronary artery disease have been observed in individuals, while mental and social problems have

emerged. The most effective way to get rid of these problems is healthy nutrition and sports. This project was implemented with the aim of solving the problem of 'How Can We Gain a Healthy Nutrition and Life Program in Young People?'. In the framework of this general problem, 'What are the ways to prevent obesity?', 'What are the Principles of Healthy Eating?' tried to find solutions to the problems. In this project, it is aimed to raise awareness about sports and nutrition to our students and to gain positive behavior. The aim of the project is to be healthy individuals physically and physically, to support their personal, social and spiritual development, to gain strong personality and character. Our project is integrated with the achievements related to the lessons of Physical Education, Health and Food. Turkish Language and Literature lesson, Biology, Physical Education It is compatible with the curriculum of the course. Our project consists of 60 students aged 16-19, and 9 teachers, 8 Turkish and 1 Romanian. Our project is a 6-month study. At the beginning of the project, data were collected from students and teachers with questionnaire, and the subjects of the project were shaped by analyzing these data. At the end of the implementation of the project, the level of achievement of the goals desired to be achieved at the beginning of the project was determined through questionnaires made using posttests. In this project, students created collaborative and collaborative products. From these products, students' creativity, problem solving and entrepreneurship skills were developed. Posters designed, presentations were made using Web 2.0 tools. Our students have done individual and independent studies on healthy nutrition and healthy living. Our students researched the problems of obesity patients and improved their problem-solving skills. A panel was held with a boxer and a dietitian who are experts in their fields. At the end of the project, students' awareness of healthy life, nutrition increased. Students' workshop-based studies, taking part in activities suitable for their interests obtaining a product at the end of each study. According to the data obtained from the teachers, the goals to be achieved with the project are quite necessary, useful and achievable for all students; It has been concluded that the instructional activities carried out during the project process can be applied in many schools without requiring additional costs. Shares on our instagram pages, newspaper news and dissemination efforts were made. Our project received the National Quality Label award. 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.

Keywords:: Nutrition, Activity, Healthy Life, Obesity, Technology, E-Twinning

Authors:

Hatice ERTEK

Suzan ÇİNER

Nazan KAYGUSUZ

Gülfer KÖKSAL

•Gülay DEMİR

Mürüvvet ÖZTÜRK

Sıdıka DURAN

ORTAOKULDA YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE ÖĞRETMENLERİN KARŞILAŞTIĞI GÜÇLÜKLER

Öğrt. Serap SONAL

Bölüm: İlköğretim

Kurum: Şehitler Ortaokulu

Araştırmanın amacı ortaokulda yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde öğretmenlerin karşılaştığı güçlüklerin incelenmesidir. 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. Araştırmanın evrenini Manisa ili Şehzadeler İlçesindeki Ortaokullarda görev yapan Türkçe öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmaya 21 öğretmen katılım göstermiştir. Örneklem seçiminde kolayda örneklem yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada verilerin toplanmasında görüşme formu oluşturulmuştur. Yarı yapılandırılmış görüşme formu kapsamında ortaokulda yabancı öğrencilerin Türkçe öğretiminde karşılaştıkları güçlükler öğretmen görüşleri çerçevesinde değerlendirilmiştir. Öğretmenler ile yapılan görüşmeler kapsamında içerik analizi yapılmıştır. İçerik analizi kapsamında öğretmenlerin vermiş oldukları cevaplar değerlendirilmiştir. 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. 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. Yabancılarla Türkçe öğretimine ilişkin çalışmaların yapılması ve bu alanda

yaşanan zorlukların üstesinden gelenebilmesi eğitim öğretim süreçleri açısından önem kazanmaktadır. Araştırmanın Amacı: Araştırmanın amacı ortaokulda yabancı dil olarak türkçe öğretiminde öğretmenlerin karşılaştığı güçlüklerin incelenmesidir. YÖNTEM: 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. Evren ve Örneklem: Araştırmanın evrenini Manisa ili Şehzadeler İlçesindeki Ortaokullarda görev yapan Türkçe öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmaya 21 öğretmen katılım göstermiştir. Örneklem seçiminde kolayda örneklem yöntemi kullanılmıştır. 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. Sonuçlar: 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. 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. Kaynakça: Ableeva, R., & Stranks, (2020) (Kelime kısıtlaması nedeniyle yer verilememiştir)

Anahtar Kelimeler: Yabancı Dil, Türkçe, Yabancı Öğrenciler, Karşılaşılan Güçlükler.

CHALLENGES FACE TEACHERS IN TEACHING TURKISH AS A FOREIGN LANGUAGE IN SECNDARY SCHOOLS

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

Authors:

Serap SONAL

Tayfun SARIBEYLER

HARMANLANMIŞ ÖĞRENME İÇİN AÇIK ALAN AKTİVİTELERİ

Öğrt. Feray ÖZKILINÇ

Bölüm: İngilizce

Kurum: Ölçme Değerlendirme Merkezi

Bilindiği üzere İngilizce küresel bir dil olmuş ve birçok ülkede birinci yabancı dil olarak okutulmaktadır. Ülkemizde de ilkokul 2.sınıftan itibaren okutulmaya başlanmaktadır. İngilizce dili ana dilimize göre yapısal farklılıklar bulundurduğu için öğrenme açısından bazı zorluklar yaşanmaktadır. Bununla birlikte İngilizce öğretimi, okullarda sınıf ortamında uygulanmakta ve çeşitli dil öğretim yöntemleri ile kazanımlar gerçekleştirilmektedir. Ancak, tüm dünyayı etkisi altına almış olan Covit-19 salgını süresince eğitime uzaktan eğitim adı altında çevrimiçi olarak devam edilmiştir. Bu pandemi süreciyle baş etme çalışmalarında okulların imkanları doğrultusunda harmanlanmış öğrenmeye geçilmiştir. Harmanlanmış öğrenme, genellikle okulda öğrenme ile evde öğrenmenin bir kombinasyonudur, ancak bu her zaman böyle değildir. Pandemi sürecinin sona ermesi ile birlikte eğitim öğretim faaliyetlerine okullarda ve sınıf ortamında devam edilmiştir. Okullarına, sınıflarına geri dönen öğrencilerin derslerde motivasyonlarının düştüğü gözlenmiştir. Öğrenciler daha çok açık alanda vakit geçirme eğilimindedir. Bu tespit edilen problemin çözümü konusunda harmanlanmış öğrenmenin İngilizce derslerinde denenebileceği düşüncesi ortaya çıkmıştır. Harmanlanmış öğrenme, pedagojik yaklaşımların ve yöntemlerin yanı sıra öğrenme ortamlarının kombinasyonlarını tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu ifadeden yola çıkarak yapılması planlanan 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 çalışmaları 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 planlanmış 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 diğer bir veri sonucudur. Öğretmenlere yapılan anket analiz sonuçları da çalışmada yürütülen hedeflerin açık olduğunu, planmanın ve görev dağılımının uygun olduğunu ve etkinliklerin tüm öğrencilerin katılma elverişli olduğunu ortaya koymuştur. Sonuç olarak, çalışmada yürütülen etkinliklerin öğrencilerin motivasyonunu arttırdığı, etkili öğrenmenin sağlandığı, harmanlanmış öğrenmenin dersi daha keyifli hale getirdiği görülmüştür. Bu çalışma, harmanlanmış öğrenmenin yeri geldikçe müfredata uygun planlanarak ve bölgenin imkanlarına göre gerekli tedbirlerin alınması halinde her okul seviyesinde ve okul türünde uygulanabilir.

Anahtar Kelimeler: Harmanlanmış öğrenme, sürdürülebilirlik, eTwinning

OUTDOOR ACTIVITES FOR BLENDED LEARNING

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. In this study, which is planned to be made based on this statement, 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. It is planned to hold one activity in each week and there are four different activities in total. It has been ensured that the weather conditions are suitable, the lessons that do not coincide with the exam week and the lessons are 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. As a result of the analyzes 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.

Keywords: Blended learning, sustainability, eTwinning

Authors:

Feray ÖZKILINÇ

Hanan Khaireddin

Tuğba ALAGÖZ

Rosa PIARULLI

ÖZEL EĞİTİMDE PROFESYONEL YAKLAŞIMLAR

Uzm. Öğrt. Elif GENÇ

Bölüm: Eğitim Öğretim Hizmetleri

Kurum: Çankırı TOBB Fen Lisesi

Çankırı Ahmet Mecbur Efendi Bilim ve Sanat Merkezi (AME BİLSEM) olarak, 31 Aralık 2017-30 Aralık 2018 tarihleri arasında uygulamış olduğumuz Özel Eğitimde Profesyonel Yaklaşımlar (2017-1-TR01-KA101-042147) adlı Erasmus+ projemiz, toplamda 12 hareketlilik gerçekleştirilerek tamamlanmıştır. Özel eğitim alanında Avrupa'daki iyi uygulamaları transfer etmeyi amaçlayan projemizde, İngiltere, Almanya, Portekiz'de işbaşı gözlem, Hollanda'da ise özel eğitim alanında kurs alınmıştır. Bilim ve Sanat Merkezleri'ndeki üstün yetenekli öğrencilere eğitim veren öğretmenlerin, özel eğitim alanında belirli bir eğitiminin olmaması ve öğretmenlerimizin kendilerini mesleki olarak geliştirmek istemelerinden hareketle projemizi yazdık. Öğretmenlerimizin özel eğitim konusundaki bilgi eksikliğinin yanında, derslerde kullanabileceği belirli bir ders planının olmaması, materyal ve ek kaynakların eksikliği de, kurumlarımızda verdiğimiz eğitim kalitesinin önüne engel teşkil etmekteydi. Öğretmenlerimizin, Bilsemelerde eğitim gören üstün zekalı ve özel yetenekli öğrencilere verilecek eğitimin de, üstün kalitede olması gerektiğine inandık. Üstünlerle ilgili eğitim programlarını uzun zamandır hazırlayan ve uygulayan Avrupa yanında, kendimizi geliştirmek zorunda hissetmemiz, projemizin temelini oluşturdu. Erasmus+ projelerinin bu noktada, bilginin edinilmesinin yanında yaygınlaştırmasına da verdiği önem sayesinde, diğer paydaşlarımıza da faydalı olabileceğimiz inancıyla projemizi uygulamaya koyduk. Hareketlilikler süresince katılımcılarımız Avrupa'da sistemli bir şekilde uygulanan üstünler için oluşturulmuş öğretim programlarını yerinde gözleme imkanı bulmuşlardır. Bu durum öğretmenlerimize kendi alanlarında mesleki yeterlilik kazandırdığı gibi onlara üstün yeteneklilerin eğitiminde Avrupa boyutunu da yerinde inceleme fırsatı vermiştir. Öğretmenlerimiz Avrupa'daki iyi uygulamaları sadece gözlemlemekle kalmayıp, eğitim ortamlarına tıpkı bir Avrupa vatandaşı öğretmen gibi dahil olmuşlardır. Eğitimde Avrupa boyutunu da yerinde inceleme fırsatı elde etmişlerdir. Öğretmenlerimiz Avrupa'da uygulanan ders planı hazırlama yeterliliğine

de ulaşmışlardır. Katılımcılarımız aynı zamanda yabancı dilde iletişim becerilerini de proje sayesinde geliştirmiş, uluslararası alanda mesleki bir ağ kurma imkanını elde etmişlerdir. Proje kapsamında elde edilen faydaların en önemli sebeplerinden biri de, hareketlilikler esnasında ortaklarımızın sağladığı ek eğitimler olarak tanımlanabilir. Ortaklarımız, birincil ilişkileri sayesinde, sadece kendi kurumlarında değil Bilsem müadili mevcut kurumlarda, STEM Akademilerde ve Bilsem öğrencilerinin eğitim gördüğü devlet okullarında da incelemeler yapmamıza olanak sunmuşlardır. Projemizin sadece katılımcı grupla sınırlı kalmaması için yaygınlaştırma faaliyetleri yürütülmüştür. Bilsemelerde uygulanan zümre koordinatörlüğü sistemi ile çalışmalarımız ve çıktılarımız Özel Eğitim ve Rehberlik Genel Müdürlüğü yetkilileri ile paylaşılmıştır. Ayrıca proje sonrasında geliştirdiğimiz örnek aktivitelerimizi de içeren yaygınlaştırma CD'miz, tüm Bilsemelere posta yoluyla gönderilmiştir. Projemizin esnasında ve sonrasında aynı konuda farklı ortakların da katılımıyla yürüttüğümüz E-twinning projemiz de yaygınlaştırma faaliyetlerimize katkı sunmuştur. Başından sonuna kadar iyi bir planlama ve doğru bir risk yönetimi ile yürütülen projemiz il protolümüzün de katılımı ile sonlandırılmış, final raporu ise Türkiye Ulusal Ajansı yetkilileri tarafından, hiçbir düzeltme almadan tek seferde kabul edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Özel eğitim, Üstün zekalılar, Bilim ve Sanat Merkezleri

PROFESSIONAL APPROACHES IN SPECIAL EDUCATION

As Çankırı Ahmet Mecbur Efendi Science and Art Center (AME BİLSEM), our Erasmus+ project, called Professional Approaches in Special Education, was completed with a total of 12 mobility activities. In our project, which aims to transfer good practices in the field of special education in Europe, on-the-job observation in England, Germany and Portugal, and courses in the field of special education in the Netherlands were taken. We wrote our project based on the fact that the teachers who teach the gifted students in the Science and Art Centers do not have a specific education in the field of special education and our teachers want to improve themselves professionally. In addition to the lack of knowledge of our teachers on special education, the lack of a specific lesson plan that they can use in the lessons, the lack of materials and additional resources also hindered the quality of education we provided in our institutions. We believed that the education given to gifted and talented students by our teachers should be of superior quality. The basis of our project was that we felt compelled to develop ourselves alongside Europe, which has been

preparing and implementing education programs for gifted people for a long time. At this point, we put our project into practice with the belief that we can also be beneficial to our other stakeholders, thanks to the importance that Erasmus+ projects attach to the dissemination as well as the acquisition of knowledge. During the mobility, our participants had the opportunity to observe the education programs created for gifted students systematically implemented in Europe. This situation not only gave our teachers professional competence in their own fields, but also gave them the opportunity to examine the European dimension in the education of the gifted. Our teachers are involved in educational settings just like a European citizen teacher. They also had the opportunity to examine the European dimension in education. Our teachers have also reached the proficiency in preparing lesson plans applied in Europe. Our participants also improved their communication skills in a foreign language thanks to the project and had the opportunity to establish a professional network. One of the most important reasons for the benefits obtained within the scope of the project is the additional training provided by our partners during the mobility. Our partners have enabled us to conduct studies not only at their own institutions, but also at existing institutions, STEM Academies, and public schools where Bilsem students study. Dissemination activities have been carried out so that our project is not limited to only the participant group. With the group coordinator system implemented in Bilslems, outputs were shared with the officials of the General Directorate of Special Education and Guidance. In addition, our dissemination CD, which includes sample activities developed after the project, was sent to all Bilslems by mail. Our E-twinning project, which we carried out with the participation of different partners on the same subject during and after our project, also contributed to our dissemination activities.

Keywords: Special education, Gifted students, Science and Art Centers

OYNA, EĞLEN, KEŞFET E-TWINNING PROJESİ

Öğrt. Münire COBANOGLU

Bölüm: Sınıf Öğretmeni

Kurum: Şehit Abdullah Tayyip Olçok İlkokulu

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 -zeka 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 oluşturmaktadır. Projede görev alan öğretmenlerimiz Azerbaycan, Konya, Niğde, Ankara, Nevşehir illerinde görev yapan öğretmen ve idarecilerden oluşmaktadır. Projede 11 öğretmen ve 120 öğrenci aktif faaliyetlerimize katılmıştır. Belirlediğimiz amaçlar doğrultusunda öğrencilerimizin bilgi teknolojilerini etkin bir şekilde kullanabilmeleri adına web2 araçlarının kullanımına özen gösterilmiştir. Strateji oyunlarından Mangala ve Reverse, Akıl Yürütme oyunlarından Hedef 5 ve Skippity, Görsel-Uzamsal zeka 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 bey bilgi, birikimlerini proje üyelerimizle paylaşmıştır. Rap eşliğinde e twinning temasıyla ortak ürün çalışmamız gerçekleştirilmiştir. Aralık ayında akıl zeka oyunları formatörü psikolojik danışman rehberlik öğretmeni Emrullah Karagözlü öğrencilerimizin ve ailelerinin akıl zeka 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 Zeka Oyunları Formatörü Oğuz GÜNAY öğrendiğimiz Mangala, Hedef5, QBitz.Equilibrio, Look Look, Hızlı Bardaklar, Skippity, Reversi gibi oyunlar ve turnuvalar hakkında bilgilendirmeler yapmıştır.Etkinliklerimiz eğitim öğretim programı ile disiplinler arası ilişkilendirmeler yapılarak yürütülmüştür.Proje sonunda öğrencilerimiz özgüven, ekip ruhu, dayanışma, liderlik gibi sosyal becerilerin yanında yaratıcı ve eleştirel düşünme gibi üst düzey düşünme becerilerine sahip oldular.Zamanını etkili ve verimli kullanma alışkanlığı elde ettiler. tüm ortaklarımız ulusal kalite etiketi almış olup Esep sistemine geçilmiş olması nedeniyle Avrupa Kalite Etiketi sonuçları henüz açıklanmamıştır.

Anahtar Kelimeler: Yaratıcı düşünme, oyun, bilişsel gelişim, işbirliği, takım ruhu.

Yazarlar:

- Münire ÇOBANOĞLU
- Mustafa AYTEN
- Hikmet Onur KINACI
- Yavuz YILDIZ
- Hatice MOCU
- Kezban AYTEN
- Mustafa MEYDAN
- Abdullah BAYSAL
- Saniye BAYSAL
- Gülnar İBRAHİMOVA
- Yasemin KÖPRÜLÜ

ÇEVİRİMİÇİ KONUŞMA KAFESİ

Uzm. Öğrt. Aybüke ÇAPAR ÇETİN

Bölüm: İngilizce

Kurum: İstanbul Gaziantepçiler Anadolu Lisesi

Projemiz 11 ortaklı, ortalama 16 yaş grubunu içeren, Türkiye’den 10, Polonya’dan 1 okulun dahil olduğu 6 aylık uluslararası bir projedir. Dört dil becerisinden biri olan “konuşma” becerisinin geliştirilmesi amacıyla öğrencilerin dile maruz kalabilecekleri, pratik yapabilecekleri, her ay belirlenen konularda araştırma yaparak “konu-temelli” olarak adlandırdığımız konuşma etkinlikleri gerçekleştirecekleri, farklı okullardan öğrencilerin yer aldığı karışık takımlarla gerçekleştirilecek İngilizce konuşma projesidir. Toplantılar zoom çevrimiçi platformu kullanılarak yapılmaktadır. Öğrencilerimiz hem hedef dili akranlarından ve öğretmenlerinden çok kültürlü bir ortamda dinlemekte hem de konuşmaktadır. Dört temel dil becerisinden dinleme-konuşma becerisini teknoloji ile zenginleştirilmiş dil ortamına maruz kalarak yabancı dil becerilerini geliştirmek hedeflenmektedir. Okulumuzdan 10 öğrenci projede yer almıştır. Öğrencilerimize ve öğretmenlerimize yabancı dil konuşmaya yönelik tutum anketi uygulanmıştır. Her ay öğrencilerimiz tarafından mentimeter ile konuşma konuları oylamaya sunulmuş ve en çok oyu olan konu o ayın konusu seçilmiştir. Her toplantı sonrası öğrencileri duygu ve düşüncelerini twinspace’de forumda yazmışlardır. Hazırlık toplantıları ile toplantı konusuna yönelik araştırmalar, ifade kalıpları, telaffuz çalışmaları yaptık. Kelimelerin bağlamsal anlamlarına göre farklılıklarına çalıştık. Proje başında öğretmenlerimize ve öğrencilerimize google form ile anket uygulanmıştır. Ankette öğretmenlerin projeden beklentileri ölçmeye yönelik maddeler olduğu gibi ders tasarımında öğrencilerinin konuşma becerisine karşı gösterdikleri tutum ve kaygıyı ölçmeye yönelik de maddeler bulunmaktadır. Öğrenci anketinde ise yabancı dilde konuşma tutumları, web 2 araçlarını bilip bilmedikleri, güvenlik konularında bilgi sahibi olup olmadıklarını ölçen maddeler yer almaktadır. Bu doğrultuda proje hedefleri hem İngilizce konuşma, dinleme becerisine yönelik hem de teknoloji kullanıma yönelik becerilerini geliştirmeye yönelik olarak tasarlanmıştır. Twinspace sayfalar bölümünde hem yabancı dil kazanımları hem de ICT kazanım hedeflerine

yer verilmiştir. Her hedef müfredat ile ilişkilendirilmiş ve müfredat ilişkisine dair tablo sayfalarda sunulmuştur. Toplantılarda uluslararası geçerliliği olan CFR'a göre "konuşma rubriği" ve münazaralarda Wionna Üniversitesi tarafından geliştirilen "münazara rubriği" kullanılmıştır. Öğrencilerin proje boyunca kelimeleri doğru bağlamda kullanma, doğru telaffuz, tonlama, kelime dağarcığı açılarından geliştiği gözlemlenmiştir. Proje sonunda google form aracılığıyla öğretmen, öğrenci ve veli anketleri uygulanmıştır. Sonuçları ve analizleri twinspace sayfalarda paylaşılmıştır. Bu analizlere göre öğrencilerin egüvenlik konularında bilgi sahibi olma, web2 araçlarını öğrenmelerinde artış olduğu, yabancı dil konuşma kaygılarının azaldığı ve proje sayesinde yabancı dil konuşmaya yönelik motivasyonlarının arttığı gözlemlenmiştir. Ebook yapılmıştır. Ortak ürün vardır.

Anahtar Kelimeler: İngilizce, konuşma becerisi, eTwinning, web2 araçları

ONLINE SPEAKING CAFE

Our project is a 6-month international project with 11 partners, including the average age group of 16, 10 schools from Turkey and 1 school from Poland. It is an English speaking project that will be carried out with mixed teams of students from different schools, in which students can be exposed to the language, practice, conduct research on determined topics every month and carry out speaking activities we call "subject-based" in order to improve the "speaking" skill, which is one of the four language skills. Meetings are held using the zoom online platform. Our students both listen and speak the target language from their peers and teachers in a multicultural environment. It is aimed to improve foreign language skills by being exposed to the language environment enriched with technology, listening-speaking skills, one of the four basic language skills. 10 students from our school took part in the project. An attitude survey towards speaking a foreign language was applied to our students and teachers. Each month, our students put the topics of conversation with the mentimeter to the vote, and the topic with the most votes was chosen as the topic of that month. After each meeting, students wrote their feelings and thoughts in the twinspace forum. During the preparatory meetings, we conducted research on the subject of the meeting, expression patterns and pronunciation studies. We tried to differentiate the words according to their contextual meanings. At the beginning of the project, a questionnaire was applied to our teachers and students with a google form. In the questionnaire, there are items to measure teachers' expectations from the project, as well as items to measure the attitudes and anxiety of

students towards speaking skills in course design. In the student questionnaire, there are items that measure their attitudes towards speaking a foreign language, whether they know web 2 tools, and whether they have knowledge about e-security. In this direction, the project objectives are designed to improve both speaking and listening skills in English and improving technology usage skills. In the Twinspace pages section, both foreign language acquisitions and ICT acquisition goals are included. Each target is associated with the curriculum and the table of the curriculum relationship is presented on the pages. The “speaking rubric” according to the internationally valid CFR was used in the meetings, and the “debating rubric” developed by the University of Wionna was used in the debates. It has been observed that students have improved in terms of using words in the right context, correct pronunciation, intonation, and vocabulary throughout the project. At the end of the project, teacher, student and parent questionnaires were applied via google form. Results and analyzes are shared on twinspace pages. According to these analyzes, it was observed that students’ knowledge of e-security issues, their learning of web2 tools increased, their foreign language speaking anxiety decreased and their motivation to speak a foreign language increased thanks to the project. Ebook has been made. There is a common product.

Keyword: English, speaking skill, eTwinning, web2 tools

Authors:

Aybüke ÇAPAR ÇETİN

Ayşe BAYYAR

Ömer NAMLICA

Muhammed EMİN BAYTEKİN

Ayşe TEKİNER

TARİHİMİ EMPATİ İLE ÖĞRENİYORUM

Md. Yrd. Nimet SAĞUER

Bölüm: Tarih

Kurum: Trabzon Faruk Başaran Bilim ve Sanat Merkezi

Tarihsel bilgi toplumdaki farklılıkları gösteriyor mu? Farklı ülkelerin okullarında aynı tarihi olay nasıl anlatılıyor? Tarih anlatısıyla toplumlar birbirine yaklaşabilir veya uzaklaşabilir mi? Bu proje bu sorulardan yola çıkarak tarih anlatımının gençlerin milli bilincinin oluşmasındaki etkisini ortaya koymak ve tarihi olayları diğer tarafın gözüyle görmeyi sağlamak için yazılmış bir e-twinning projesidir. Proje aracılığıyla Birinci Dünya Savaşı'na katılan ülkelerin ortaokul ve lise düzeyinde eğitim görmüş gençlerinin bu olayları kendi bakış açılarından ve ulusal çıkarları açısından nasıl algıladıklarının ortaya çıkarılması sağlanacaktır. Böylece gençlerin tarihi olayları birlikte tartışmaları sonucunda, üzerinde anlaştıkları ve farklılaştıkları noktalar üzerinden birbirlerine karşı empati geliştirmeleri sağlanacaktır. Yeni neslin; "Tarih'i yalnızca geçmişten ibaret sayması, geçmişteki olay ve olguların günümüz yaşanılanları ile bağlantılarını göz ardı etmeleri, geçmişteki durumları dönemin koşullarını göz önüne alarak, o dönemde yaşamış insanların bakış açısıyla anlamakta zorlanmaları gibi nedenlerle empati kavramını tarih ilmi ile birlikte irdelemek düşüncesi oluşmuştur. Geçmişte bir olayın nasıl oluştuğunu ya da kişilerin nasıl davranmış olabileceğini 'bireysel düşünceleri, çeşitli bilişsel becerileri ve eldeki kanıtları kullanarak' anlamaya çalışmak, bununla beraber 21.Yüzyıl becerilerini kazandırmak, teknolojik aletler ile geçirilen zamanı azaltıp daha sosyal, iletişim yetenekleri gelişmiş öğrenciler yetiştirmek, farklı disiplinlerde çalışan öğretmenleri aynı projede buluşturmak amacıyla "Tarihimi Empati İle Öğreniyorum" e-twinning projesi fikri ortaya çıkmıştır. Proje sonucunda I. Dünya Savaşı'nda Türk Ordusunun , kazanılan zaferlerin, esir düşen askerlerimizin, savaşta kullanılan hayvanların, savaş nedeniyle yetim kalan çocukların genel anlamda savaştan etkilenen herkesin ve herşeyin durumuna empati duygusu ile bakabilen ve bu hissiyat ile tarih bilimine değer veren bir gençlik yetiştirilebildiği yapılan anket çalışmasının sonuçlarından anlaşılmıştır ve empatinin tarih öğretiminde kullanılması gereken bir değer olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Tarih, Empati, Birinci Dünya Savaşı

I LEARN MY HISTORY WITH EMPATHY

Does historical knowledge differ from society to society? How is the same historical event told in schools of different countries? Can societies approach or move away from each other through the narrative of history? Based on these questions, this project is an e-twinning project written to reveal the effect of history telling on the formation of national consciousness of young people and to see historical events from the perspective of the other party. Through the project, it will be possible to reveal how the youth of the countries that participated in the First World War, who were educated at the secondary and high school level, perceived these events from their own perspective and in terms of their national interests. Thus, as a result of young people discussing historical events together, it will be ensured that they develop empathy towards each other over the points they agree on and differ. of the new generation; It is a thought to examine the concept of intellectual understanding together with the science of history, such as considering 'history' as its existence, ignoring the connections of past events and phenomena with what happened in them, and having difficulty understanding them from the point of view of people who lived at that time, taking into account the past practice. Trying to understand 'by using individual production, various expenditures and what is at hand', which may have proven how an event occurred in the past or how people behaved, and eventually reducing the time of acquisition, operating with technological devices in the 21st century, more social communication, raising skilled advanced users, training in different disciplines. In order to bring working teachers together in the same project, the idea of the e-twinning project "I'm Learning My History With Empathy" has emerged. As a result of the project, it is possible to raise a youth who can look at the situation of the Turkish Army in the First World War, the victories won, our soldiers captured, the animals used in the war, the children orphaned due to the war, the situation of everyone and everything affected by the war with a sense of empathy and value the science of history with this feeling. It was understood from the results of the survey study conducted and it was seen that empathy is a value that should be used in history teaching.

Keywords: History, empathy, World War

Authors:

Nimet SAĞUER

SAYFALARDA SEYAHAT E-TWINNING PROJESİ

Öğrt. Hikmet Onur KINACI

Bölüm: İlköğretim

Kurum: Sarayönü Şehit Abdullah Tayyip Olçok İlkokulu

Hikmet Onur KINACI, Hatice ERDOĞDU, Habibe KERMEN, Demet ÜLKER, Berna CURABAZ, Elçin TOĞAY, Ömer CURABAZ, Nafiz EKİZ, Hatice ŞİROLU, Gülnar İBRAHİMOVA E Posta:HikmetOnurkinaci@gmail.com 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 illerinde görev yapan öğretmen ve idarecilerden oluşmaktadır. Projemizde online veli ve öğrenci söyleşileri, doğada kitap okuyoruz etkinliği, dijital hikaye arkadaşlığı, okuna kitabı konu alan resim yarışması, ebeveyn kitap okuma sınavları, masal canlandırma faaliyetlerimiz yer almıştır. 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. 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. Bununla birlikte projemizde öğrencilerin kitap okumaya karşı olumlu tutum geliştirdiği ve okuduğunu anlama becerilerinin geliştiği de görülmüştür. Kalite etiketi başvuruları gerçekleştirilmiş olup başvuru sonucu beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Okuma, Söyleşi, Yaratıcı düşünme, İletişim, Sorumluluk.

Authors:

Berna CURABAZ

Ömer CURABAZ

Okul Md. Nafiz EKİZ

Hikmet Onur KINACI

Hatice ERDOĞDU

Habibe KERMEN

Demet ÜLKER

Elçin TOĞAY

Hatice ŞİROLU

Gülнар İBRAHİMOVA

HER CANLINİN HAKKI 'SU'

Okul Md. Hatice ERTEK

Bölüm: Hasta ve Yaşlı Hizmetleri

Kurum: Şehit Nazım Bey MTAL

Her Canlının Hakkı 'SU' Hatice ERTEK-hemsireh.e@gmail.com /Ali Orhan GÜNAYDIN /Sevgi ÇOBAN /Bedriye ACAR 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 oluşmuştur.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, tasar-

lanmış, 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 '

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.

Anahtar Kelimeler: Water, Environment, Pollution, Water Pollution , Savings, E-twinning

Authors:

Hatice ERTEK

Ali Orhan GÜNAYDIN

Bedriye ACAR

Sevgi ÇOBAN

OKUL ÖNCESİ EĞİTİM RENKLERLE RENKLENECEK

Öğrt. Nursen HACİTAHİROĞLU

Bölüm: Okul Öncesi

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

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 anasınıflı 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. 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. Hikaye, 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 uygulanmaya başlanmıştır. 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, işbirliği 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

The project was implemented in the pandemic year teaching process with the aim of attracting the attention of preschool students to distance education courses and solving the problem of alienation from school culture. Within the framework of this general problem, it has been tried to create solutions to the problems of teaching colors to pre-school students and inclusion of parents of young students in education. In this context, with the project, activity planning was carried out for all development areas of the preschool education curriculum. 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. It was applied with

100 kindergarten students in 8 schools in 5 different cities. The project started with Google form questionnaires, one of the data collection tools, and a pre-test was applied to teachers and parents. Then, action research, one of the qualitative research types, was conducted. Action research is a method that can be used to improve curricula that guides teachers and administrators in solving problems that occur at school or in the classroom. Develops teacher's teaching methods and techniques. 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 achieving the goals and achievements of the students was measured with student, parent and teacher questionnaires and it was seen that the goals were achieved. The project is child-centered and supports the development of preschool children in many ways. While reaching the goals, children; Many competencies such as self-confidence, coordination, curiosity, research, social distancing, creativity, use of technology, and problem solving were acquired. During the project process, students improved their learning to learn skills by learning colors and activity gains on their own with puzzle, coding, art and eba activities. Story, game, science and nature, color day activities were applied in groups. Apart from the main activities, students are among the common products such as word cloud, school boards, safe internet day, domestic goods week, calendar work and year-end; poetry, e-book work and virtual exhibition products. It was observed that the students improved their entrepreneurial skills by presenting the products they created to the parents. Thanks to the project, the students realized the cultural richness of our country. During the project, students and teachers used 25 different web2.0 tools. As a result of the research, it was concluded that the interest of the students in the lessons increased and the curriculum gains were internalized more with the activities created as a result of integrating the colors into the education curriculum. It was observed that the project contributed to the development of teachers' knowledge and skills of using web2 tools, working in collaboration, producing new project ideas based on the curriculum, and the ability to use new teaching methods, techniques and tools in their professional development. The project was awarded with the national quality label.

Keywords: Preschool, Distance Education, Colors, Types of Intelligence.

Authors:

Nursen HACİTAHİROĞLU

Nuray YILMAZ

Zeynep GEÇMEZ

Ayşe ÖZÇOBAN

Rukiyyeana SARI

Hazel POLAT

Fethiye KAPLAN

Emine SÖNMEZ AYHAN

Adeviye DUMAN

Funda GEREKLİ

V.E.F.A GENÇLİK PROJESİ

Öğrt. Aydan KARER

Bölüm: Dil

Kurum: Ayhan Yıldırım Anadolu Lisesi

Vefa ; sevgi , kardeşlik ve değer bilme gibi derin duyguların dışavurumu-
dur ve insan ilişkilerinin sağlıklı yürütülmesinde önem arz eden değerler
arasındadır. Ancak artık vefa duygusunun önemini yitirdiği , bunun yerini
değerlerinden uzaklaşma ve çıkar ilişkilerinin aldığı görülmektedir. Özellikle
, pandemi döneminin de etkisiyle gençler arasında sosyal medya bağımlı-
lıklarının arttığı , teknolojinin doğru amaçlarla kullanılmadığı , iletişim
ve sosyalleşmede sorunlar yaşandığı , sosyal sorumluluk bilincinden uzak
kalındığı gözlemlenmiş ; mili ve manevi değerlerin de yoksunluğuyla bazı
önemli meslek kollarına ve çevreye hak ettikleri değerin verilmediği fark
edilmiştir. Voltaire'in ' Vefa milletin tarlasıdır .' sözünden de esinlenerek
oluşturulmuş projede ise hedefler ; öğrencilerin bu sorunlarına çözüm
olacak etkinliklerle kişilik gelişimlerini desteklemek , onları topluma hiz-
met eden meslek gruplarına , insanlığa hizmet eden canlılara , kendilerine
emanet edilen kültürel mirasa karşı duyarlı bireyler haline getirmek ve
onları Vefakar - Emektar - Fedakar ve Aktif bir gençliğe dönüştürmektir.
Projenin yaş aralığı 14-18 'dir ve Türkiye'nin farklı illerindeki 9 okulda
Eylül - Mayıs ayları arasında uygulanmıştır. Etkinliklerin bir kısmı, ortaklar
ve tüm öğrencilerin dijital ortamda bir araya gelerek beyin fırtınası - görüş-
me - tartışma - problem çözme ve soru cevap tekniklerini kullanmalarıyla
uygulanmış ; kalan etkinliklerin çoğunluğu ise gezi - gözlem tekniği ile
uygulanarak öğrencilere gerçek ortamlarda yaparak yaşayarak öğrenme
imkanı sunulmuştur. Öğrencilerin kamu kurumlarını , müzeleri , hayvan
bakım evlerini , şehit ve gazi yakınlarını ziyaret ederek edindikleri kaza-
nımlarla videolar hazırlamaları , meslek erbaplarıyla röportajlar yapmaları ,
bunları e-booklara aktarmaları sağlanmıştır. İşbirlikçi takım çalışmalarında
hayvanlara vefa temalı ödüllü filmler, mülakat ve tartışma yöntemleriyle
web02 araçları kullanılarak öğrenciler tarafından değerlendirilmiş; öğ-
rencilere e- güvenlik - vefa konulu sanal posterleri , sanal çizgi romanları
ve seslendirmeleri , animasyon kareleri , öğretmenlere vefa için anket ,
oyun soruları ve panolar yaptırılmıştır. Final ürünü olarak, hayvan hakları

temalı bir hikayenin bölümleri öğrenciler tarafından forum ve sayfalara yazdırılarak ortak bir e-book oluşturulması sağlanmıştır .Projede Pixton , Chatterpix , Capcut , Vivacut , Animaker , Animoto , Canva , Renderforest , Canva , Milanote , Shapez College , Phinsh , Word Art , Mentimeter , Storyjumper , Bookcreator , Calameo , Padlet , Emaze , Wordwall , Kahoot , Quiziz , GoogleForm gibi web02 araçları kullanılmıştır. Öğrencilerin ortaya koydukları ürünlerle araştırma , analitik düşünme , fikirlerini ifade edebilme , işbirliği ile problemlere çözüm bulma , eleştirel düşünme , yaratıcılık gibi farklı kazanımlar elde ettikleri gözlemlenmiştir . Edinilen bilgiler; yapılan çalışmalar , yerel haberler , web sitesi ve sosyal medya gibi iletişim araçlarıyla yaygınlaştırılarak, insanların VEFA konusunda bilinçlenmesine katkıda bulunulmuştur. Ayrıca öğrencilerin farklı meslek kollarının şartları hakkında bilgi edinmelerine ve çalışanlara empati kurmalarına yardımcı olunmuştur. Projenin aslı hedefi olan İtfaiyeciler , Afad , Öğretmenler , Güvenlik Güçleri , Şehit yakınları ve Gazilerimize vefa borcu ödenmiş, doğa ve hayvanlara karşı öğrencilere farkındalık kazandırılmış, öğrencilerin teknolojiyi faydalı amaçlar için kullanmaları sağlanmıştır. Öğretmen , öğrenci ve velilerin proje ön test ve son test analiz sonuçlarına göre ; projenin, katılımcıların mevcut düşünce ve fikirlerine etkisi % 96, 5 ; vefa konusunda farkındalığa etkisi % 97, 7, ; milli ve manevi değerlere olan hassasiyete etkisi % 95, 9 olarak tespit edilmiştir. Öğrencilerin % 85'lik bölümünün proje kazanımlarının ders müfredatlarına daha çok entegre edilmesini talep ettikleri görülmüştür. Projenin tüm katılımcıları ulusal kalite etiketi almaya hak kazanmış olup ; proje farklı katılımcılar tarafından oluşturulan yeni proje ve etkinliklere de ilham kaynağı olmuştur.

Anahtar Kelimeler: vefa , duyarlılık , güvenlik güçleri , doğa , sevgi , hoşgörü , değerler eğitimi

Authors:

Aydan KARER

Saadet ALBAY

Fatma UYSAL

İlknur KURNAZ

Nurbanu ERKEÇ

Ayşe MERCAN KARA

Solmaz ÇAKMAK GÖKHAN

Zeynep ÇATAL

Elif SÖNMEZ

DİJİTAL ÇAĞDA DİJİTALLEŞEN OKULUM

Çiğdem ÜÇÜNCÜ

Bölüm: Eğitim

Kurum: Emlak Kredi Bankası Ortaokulu

“Dijital Çağda Dijitalleşen Okulum” Türkiye Ulusal Ajansı tarafından onaylanan Erasmus K122 Okul Eğitiminde Kısa Dönemli Öğrenci ve Personel Hareketliliği Projeler kapsamında 2021-1-TR01-KA122-SCH-000016113 nolu hibelenirilen Erasmus+ projesidir. Okul içerisinde yapılan SWOT analizinde “Öğretmenlerin dijital yeterliliklerinin uzaktan eğitim sürecindeki faaliyetleri yürütmedeki yetersizliği” zayıf yön olarak tespit edilmiş ve ulaşılan bu sorun projenin çıkış noktasını oluşturmuştur. Öğretmenlerin dijital yeterlilik durumlarını analiz edebilmek, eksiklikleri belirleyebilmek için okuldaki öğretmen ve öğrencilere anket yapılarak sorun nicel olarak saptanmıştır. Projenin amacı, dijital göçmen olarak nitelendirilen öğretmenlerin dijital yeterlilik kapasitesini artırarak öğrencinin ders süresince ilgi, motivasyon seviyesini yüksek düzeyde tutmak ve okulun akademik başarısını arttırmak, uzman daveti ile kurumun uluslararasılaşmasına ve dil farkındalığının arttırılmasına katkı sağlamaktır. 21. yy öğrenenlerine bilgiye ulaşma, problem çözme, işbirlikçi çalışma becerilerini bilgi iletişim araçları ile kazandırmak ve öğrencilerin AB standartlarında eğitim deneyimlemesini sağlamaktır. Proje 15 aylık olup, 31.12.2021-30.03.2023 tarihleri arasında gerçekleşmiştir. Proje Çek Cumhuriyeti Prag kentinde alınan Kurstan oluşan öğrenme hareketliliği, Estonya Tallin şehriden gelen bir uzman daveti ve Estonya’da gerçekleştirilen öğrenci grup hareketliliği faaliyetlerini içermektedir. Hareketlilikler sonucunda katılımcıların öğrencilerin öğrenme sürecine yaratıcı ve işbirlikçi bir şekilde katılımlarını teşvik edecek olan dijital becerilerini derse entegre edecek yenilikçi dijital metodolojiler hakkında bilgi sahibi olduğu görülmektedir. Edinilen bilgiler derslerde uygulanmış, öğrencilerin bu metodolojilerin uygulandığı derslerde motivasyonlarının arttığı görülmüştür. Katılımcıların; AB vatandaşlığı hakkında farkındalıkları arttığı, katılımcıların uzman daveti öncesi aldıkları yabancı dil eğitimi ile rehber olmaksızın eğitimden yararlandığı görülmektedir. Avrupadan davet edilen uzman sayesinde okulun uluslararasılaşma kapasitesi gelişmiş, Avrupa vatandaşlığı

konusunda farkındalık oluşmuştur. Öğrenci grup hareketliliği faaliyeti ile akranları birlikte yaptıkları workshoplarda öğrencilerin Avrupa vizyonu edindiği, farklı kültürlerdeki eğitim sistemi hakkında bilgi sahibi olduğu öğrenmenin farklı ortamlarda da gerçekleşebileceğini deneyimleyerek, dil ve iletişim becerileri geliştiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Dijitalleşme, uluslararasılaşma, erasmus, dijital yetkinlik

MY SCHOOL DIGITIZED IN THE DIGITAL AGE

“My School Digitized in the Digital Age” is the Erasmus+ project with the grant no 2021-1-TR01-KA122-SCH-000016113 within the scope of Erasmus K122 Short-Term Student and Staff Mobility in School Education Projects approved by the Turkish National Agency. In the SWOT analysis conducted within the school, “the inadequacy of teachers’ digital competencies in carrying out activities in the distance education process” was determined as a weakness and this problem was the starting point of the project. In order to analyze the digital competence status of the teachers and to determine the deficiencies, the problem was determined quantitatively by conducting a questionnaire to the teachers and students at the school. To contribute to the internationalization of the institution and to increase language awareness. The aim is to provide students with access to information, problem solving and collaborative working skills with information communication tools and to enable students to experience education in EU standards. The project is 15 months old and was realized between 31.12.2021-30.03.2023. The project includes the learning mobility consisting of a Course in Prague, Czech Republic, an invitation of an expert from Tallinn, Estonia, and student group mobility activities held in Estonia. As a result of the activities, innovative and innovative digital skills of the participants will be integrated into the lesson, which will encourage the creative and collaborative participation of the students in the learning process. It is seen that he has knowledge about digital methodologies. The knowledge gained was applied in the lessons, and it was observed that the motivation of the students increased in the lessons where these methodologies were applied. It is seen that their awareness about EU citizenship has increased, and the participants benefited from the foreign language education they received before the invitation of the expert and the education without a guide. Thanks to the expert invited from Europe, the internationalization capacity of the school has improved and awareness of European citizenship has been raised. It has been observed that

students acquire a European vision, have knowledge about the education system in different cultures, and experience that learning can take place in different environments, and their language and communication skills have improved in the workshops they held together with their peers through the student group mobility activity.

Keywords: Digitization, internationalization, erasmus, digital competence

Authors:

Çiğdem ÜÇÜNCÜ

İrfan KILIÇTAŞ

DOĞANI FARKET

Öğrt. Necla YILDIZ

Bölüm: İngilizce

Kurum: MEB İzmir /Bayraklı Halit Özpırınç Anadolu Lisesi

Dünya nüfusunun sürekli artması, insan ihtiyaçlarını ve doğa üzerindeki baskıyı artırmaktadır. Ekosistemler son 250 yılda ciddi şekilde hasar görmüştür. Günümüzde çocuklarımız tıpkı seralarda yetişen bitkiler gibi apartman dairelerinde doğal ortamı bilmeden büyümektedirler. Bu yüzden bu çalışmadaki temel amaç, doğal çevreyi bilmeyen öğrencilere doğal çevreyi tanıtmak, doğa olmadan medeniyetin de var olamayacağını kavratmak, sürdürülebilir bir doğa sevgisi yaratmak, geri dönüşüm ekonomileri konusunda farkındalığı artırmaktır. Bu ifadelerden yola çıkarak öğrencilerle yapılan görüşmeler sonrasında öğrencilerde, bu konuda eksiklikler gözlemlenmiştir. Bu yüzden özellikle sürdürülebilirlik ve hayal edilen okul değerleri konularının sınıf dışında öğrenilmesi ve böylece öğrencilerde gözlemlenen eksikliğin giderilmesi amaçlanmıştır. Ayrıca, öğrenme süresince gerçek yaşantıların daha etkili ve kalıcı olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla öğrenmenin sınıf dışında gerçekleşmesi ile daha kalıcı öğrenme sağlanması da hedeflenmiştir. Bu çalışmada, 4'ü yabancı olmak üzere 6 farklı şehirden biri ilkokul diğerleri lise olmak üzere toplamda 7 okuldan toplamda 12 yürütücü öğretmen ve karışık düzeydeki öğrencilerle uygulanmıştır. Çalışma, 7 aylık bir süreyi kapsamaktadır. Bu çalışmada yürütücü öğretmenlerden her biri 10 öğrenci ile etkinliklerini yapmıştır. Çalışmanın uygulanması için şehirde yaşayan doğal ortama yabancı öğrenciler tercih edilmiştir. Çalışmanın uygulanmasında 2 adet doğa yürüyüşü, tohum toplama ve tohum topları hazırlayıp doğaya bırakma, bitki dikme ve çalışma süresince gelişimini takip etme, compost hazırlama, bisiklete binme etkinlikleri tüm ortaklar tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada karma araştırma deseni kullanılmıştır. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde öğrencilere 2 adet onar soruluk ön test ve son test goggle forms ile uygulanmıştır. Sorular çoktan seçmeli olarak hazırlanmıştır. Her etkinlik sonunda birer katılımcı öğrenci ile röportaj videosu yapılmıştır. Çalışmanın uygulanması sonunda testlerin analizleri sonucunda öğrencilerin doğa gezisi 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 diğer bir veri sonucudur. Çalışma sonunda öğrencilerin uluslar arası düzeyde farklı kültürleri ve kendi kültürünü tanımada rol alması sağlandı. Projenin uygulanış sürecinde öğrenciler tarafından canva.genually, inshot, videocollage, goggle forms, pawtoon, padlet web2 araçlarının kullanımı sağlandı. Öğrencilerimiz kendi ülkelerindeki doğal ortamları online toplantıda tanıtma fırsatı bularak özgüvenleri artırılarak girişimcilik becerisi kazandı. Yürütücü öğretmenler çalışma sonunda yapılan değerlendirme toplantısında , planlamanın ve görev dağılımının uygun olduğunu ve etkinliklerin tüm öğrencilerin katılımına elverişli olduğunu ortaya koymuştur. Sonuç olarak, çalışmada yürütülen etkinliklerin öğrencilerin motivasyonunu arttırdığı, etkili öğrenmenin sağlandığı, doğa ile iç içe yapılan etkinliklerin öğrenmeyi ve farkındalığı daha keyifli hale getirdiği görülmüştür Bu çalışma, doğa yürüyüşlerinin yeri geldikçe müfredata uygun planlanarak ve bölgenin imkanlarına göre gerekli tedbirlerin alınması halinde her okul seviyesinde ve okul türünde uygulanabilir.

Anahtar Kelimeler: Kültürel farkındalık ve ifade, Girişimcilik, Okuryazarlık, Kişisel, sosyal ve öğrenmeyi öğrenme, Sosyal ve öğrenme

NOTICE THE NATURE

Notice The Nature The continuous increase in the world population increases human needs and the pressure on nature. Ecosystems have been seriously damaged in the last 250 years. Today, our children grow up in apartments without knowing the natural environment, just like the plants grown in greenhouses. Therefore, the main purpose of the project is to introduce the natural environment to students who do not know about the natural environment, to make them understand that civilization cannot exist without nature, to create a sustainable love of nature. In this study, which is planned to be carried out based on these statements, it is also aimed to learn especially the subjects of 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. The project was implemented with a total of 12 executive teachers and mixed-level students from 7 schools, 4 of which are foreign, from 6 different cities, one primary school and the other high school. The

project covers a period of 7 months. Each of the teachers worked with 10 students. Students living in the city were preferred. In the implementation of the project, 2 trekking, seed collection, preparing seed balls and releasing them to nature, planting and following the development during the project, compost preparation, cycling activities were carried out by all partners. Two ten-question pre-test and post-test were applied to the students with goggle forms. The questions were prepared as multiple choice. At the end of each activity, an interview video was made with one participant student. It has been revealed that it contributes to speaking and writing skills. It is also another data result that these activities increase knowledge about eTwinning. At the end of the project, students were provided to take a role in recognizing different cultures and their own culture at the international level. During the implementation of the project, the students were provided with the use of canva.genually, inshot, videocollage, goggle forms, pawtoon, padlet web2 tools. They gained entrepreneurial skills by increasing their self-confidence. In the evaluation meeting held at the end of the project, the executive teachers revealed that the planning and distribution of tasks were appropriate and that the activities were suitable for the participation of all students. As a result, it was seen that the activities carried out in the study increased the motivation of the students, effective learning was ensured, and the activities intertwined with nature made learning and awareness more enjoyable. applicable to the school type.

Keywords: Cultural awareness and expression, Entrepreneurship, Literacy, Personal, social and learning to learn, Social and learning

Authors:

Necla YILDIZ

Ahmet KORKMAZ

Jale GÜMÜŞTAŞ

Hediye Helin KOZANOĞLU

Marc STECKLER

Valeria DĂACONESCU

Sabri ESEN

Pelin ÇOLAK

Maria CIOINICA

Teuta BİLCARİ
Tülin TAŞPINAR
Asena ERSELCAN

DÜNYA GEZEĞENİNİN KORUYUCULARI

Başöğretmen Fatma Zehra ÇELEBİ

Bölüm: Sınıf öğretmeni

Kurum: Eşrefoğlu İlkokulu

Dünya'nın karşı karşıya olduğu toprak, su ve hava kirliliği ile mikroorganizmalar tarafından parçalanamayan atıkların bir çöplüğe dönüştüğü gerçeğini öğrencilere göstermeyi hedefleyen eTwinning projesi, hem çocuklara erken yaşlardan itibaren alabilecekleri önlemleri öğretmek hem de velileri bilinçlendirerek ilgilerini çekmeyi amaçlamıştır. Proje, Türkiye, İspanya ve Romanya'dan 15 öğretmen, 7-14 yaş arası 169 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Dünyamızda doğal ya da yapay kaynakları en verimli şekilde kullanarak, tüm canlı türleri için daha yaşanılır hale getirmeyi amaçlayan projede, öğrencilere çevrelerini temiz tutma, geri dönüştürülebilir atıkları ayrı toplama, doğadaki tükenbilir kaynakları koruma gibi konularında bilinç oluşturmaya yönelik eğitim planları oluşturulmuştur. Bu amaçları kazandırmak için, çeşitli etkinlikler hazırlanmış, öğrenciler proje süresince aktif hale getirilmiştir. Çeşitli duylara hitap eden etkinlikler sayesinde öğrenciler kendilerini tanıma ve becerilerini geliştirme imkanı da bulmuşlardır. Tüm bunların yanında öğrenciler proje sayesinde öz değerlendirme ve eleştirel düşünme becerileri kazanmıştır. Projenin ortak ve işbirlikçi ürünleri sosyal medyada, yaygınlaştırma seminerinde ve çeşitli paylaşımlarda geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje, Görsel Sanatlar dersiyle görsel iletişim-biçimlendirme-üç boyutlu çalışma kazanımları ile ilişkilendirirken, Hayat Bilgisi dersinde geri dönüşüm, bitki yetiştirme, çevre temizliği, Türkiye'nin dünya ülkeleri arasındaki yeri, farklı kültürleri tanıma gibi konuları kapsayan kazanımlarla bağlantı kurmuştur. Öğrenciler Türkçe dersinin kazanımını da bu proje sayesinde almıştır. Proje öncesi ve proje sonrası yapılan öğrenci-öğretmen anketleri, Türkçe etkinlik sonuçları, yazma çalışmaları ile kazanımlara ulaşma düzeyi ölçülmüştür. Proje farklı dersler arasında bağlantı kuran, bütüncül bir öğrenme deneyimi sağlayan, online etkinlikler ve web2 araçlarının en iyi şekilde kullanıldığı bir proje olmuştur. Öğrenciler eş zamanlı etkinlikleri gerçekleştirmiştir. Proje sayesinde öğretmenler proje boyunca eTwinning platformunu kullanmayı, padlet oluşturmayı, ekleme yapmayı, sertifika hazırlamayı

öğrendiler. Sunum, afiş, logo, video, broşür hazırlamayı, kolaj yapmayı Google hesaplarını kullanmayı öğrenerek bunları etkinliklerine dahil ettiler. Diğer öğretmenlerle işbirliği içinde ortaya konulan ürünleri hazırlamayı ve paylaşmayı öğrendiler. Anket hazırlayan öğretmenler anketlerin sonuçlarına bakarak rapor hazırladılar ve projenin geribildirimine ulaşmış oldular. Öğretmenler öğrencilerine de yeri geldikçe teknolojiyi öğrettiler. Öğrenciler ise yaptığı yeni yıl kartı, logo, afiş, slogan, poster, broşür, video ve sunumları padlete yüklemeyi öğrendiler. Canva, Logomarker, Word art, Mentimeter, Linoit gibi uygulamaları kullanarak logo/poster hazırlayıp görüş paylaştılar, Voila gibi programlarla avatarlarını hazırladılar. Bazı etkinlikleri yaparken sınıflardaki akıllı tahtayı kullandılar. Böylece dijital okur yazarlıkları artmış oldu. Proje boyunca öğrenciler, Dünya'yı korumanın insanların sorumluluğunda olduğunu kavramış ve neler yapabileceklerini fark ederek sorumluluk üstlenmişlerdir. Ayrıca "karbon ayak izi"nin ne anlama geldiğini öğrenmiş ve projenin başında ve sonunda hesaplamalar yaparak çevre dostu davranışlarına dikkat etmişlerdir. Projenin temel hedefi çevre sorunlarının farkında olan, Dünya'yı koruyan ve aynı bilinci çevresine yayan sorumluluk sahibi insanlar yetiştirmektir. Bu hedeflere ulaşabilmek için öğrenci merkezli pek çok etkinlik yapılmıştır. Geri dönüşüm malzemeleri ile yeni yıl kartı hazırlama, oyuncak yapımı, geleceğin şehrinin kurgulanıp sergilenmesi, pankart hazırlama, maskot yapımı, karbon ayak izi hesaplanması etkinliklerden bazılarıdır. Bu proje öğrencilere ilham vererek gelecekte daha büyük çaplı çevre projelerine katılmayı teşvik ederek STEM alanına ilgi duymalarını sağlamıştır. Bu yüzden öğrencilerle STEM en ACTION isimli yeni bir projeye başlanmıştır. Çevre bilimleri, mühendislik veya sürdürülebilirlik gibi alanlara karşı duyarlılık, bilinçlenme ve ileri eğitim /kariyer seçeneklerine yönelik bir yol açabilir. Proje, ulusal kalite belgesi almış, Avrupa Kalite etiketini beklemektedir.

Anahtar Kelimeler: sürdürülebilirlik, geri dönüşüm, iklim değişikliği, çevre bilinci, temiz enerji, çevre koruma, ekolojik denge, çevre eğitimi, atık yönetimi

THE GUARDIANS OF PLANET EARTH-DÜNYA GEZEGENİNİN KORUYUCULARI

Dünya'nın karşı karşıya olduğu toprak, su ve hava kirliliği ile mikroorganizmalar tarafından parçalanamayan atıkların bir çöplüğe dönüştüğü gerçeğini öğrencilere göstermeyi hedefleyen eTwinning projesi, hem çocuklara erken yaşlardan itibaren alabilecekleri önlemleri öğretmek hem de velileri bilinçlendirerek ilgilerini çekmeyi amaçlamıştır. Proje, Türkiye, İspanya

ve Romanya'dan 15 öğretmen, 7-14 yaş arası 169 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Dünyamızda doğal ya da yapay kaynakları en verimli şekilde kullanarak, tüm canlı türleri için daha yaşanılır hale getirmeyi amaçlayan projede, öğrencilere çevrelerini temiz tutma, geri dönüştürülebilir atıkları ayrı toplama, doğadaki tükenbilir kaynakları koruma gibi konularında bilinç oluşturmaya yönelik eğitim planları oluşturulmuştur. Bu amaçları kazandırmak için, çeşitli etkinlikler hazırlanmış, öğrenciler proje süresince aktif hale getirilmiştir. Çeşitli duylara hitap eden etkinlikler sayesinde öğrenciler kendilerini tanıma ve becerilerini geliştirme imkanı da bulmuşlardır. Tüm bunların yanında öğrenciler proje sayesinde öz değerlendirme ve eleştirel düşünme becerileri kazanmıştır. Projenin ortak ve işbirlikçi ürünleri sosyal medyada, yaygınlaştırma seminerinde ve çeşitli paylaşımlarda geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje, Görsel Sanatlar dersiyle görsel iletişim-biçimlendirme-üç boyutlu çalışma kazanımları ile ilişkilendirirken, Hayat Bilgisi dersinde geri dönüşüm, bitki yetiştirme, çevre temizliği, Türkiye'nin dünya ülkeleri arasındaki yeri, farklı kültürleri tanıma gibi konuları kapsayan kazanımlarla bağlantı kurmuştur. Öğrenciler Türkçe dersinin kazanımını da bu proje sayesinde almıştır. Proje öncesi ve proje sonrası yapılan öğrenci-öğretmen anketleri, Türkçe etkinlik sonuçları, yazma çalışmaları ile kazanımlara ulaşma düzeyi ölçülmüştür. Proje farklı dersler arasında bağlantı kuran, bütüncül bir öğrenme deneyimi sağlayan, online etkinlikler ve web2 araçlarının en iyi şekilde kullanıldığı bir proje olmuştur. Öğrenciler eş zamanlı etkinlikleri gerçekleştirmişlerdir. Proje sayesinde öğretmenler proje boyunca eTwinning platformunu kullanmayı, padlet oluşturmayı, ekleme yapmayı, sertifika hazırlamayı öğrendiler. Sunum, afiş, logo, video, broşür hazırlamayı, kolaj yapmayı Google hesaplarını kullanmayı öğrenerek bunları etkinliklerine dahil ettiler. Diğer öğretmenlerle işbirliği içinde ortaya konulan ürünleri hazırlamayı ve paylaşmayı öğrendiler. Anket hazırlayan öğretmenler anketlerin sonuçlarına bakarak rapor hazırladılar ve projenin geribildirimine ulaşmış oldular. Öğretmenler öğrencilerine de yeri geldikçe teknolojiyi öğrettiler. Öğrenciler ise yaptığı yeni yıl kartı, logo, afiş, slogan, poster, broşür, video ve sunumları padlete yüklemeyi öğrendiler. Canva, Logomarker, Word art, Mentimeter, Linoit gibi uygulamaları kullanarak logo/poster hazırlayıp görüş paylaştılar, Voila gibi programlarla avatarlarını hazırladılar. Bazı etkinlikleri yaparken sınıflardaki akıllı tahtayı kullandılar. Böylece dijital okur yazarlıkları artmış oldu. Proje boyunca öğrenciler, Dünya'yı korumanın insanların sorumluluğunda olduğunu kavramış ve neler yapabileceklerini fark ederek sorumluluk üstlenmişlerdir. Ayrıca "karbon ayak izi"nin ne anlama geldiğini öğrenmiş ve projenin başında ve sonunda hesaplamalar yaparak çevre dostu davranışlarına dikkat etmişlerdir. Projenin temel hedefi çevre sorunlarının farkında olan, Dünya'yı koruyan ve

aynı bilinci çevresine yayan sorumluluk sahibi insanlar yetiştirmektedir. Bu hedeflere ulaşabilmek için öğrenci merkezli pek çok etkinlik yapılmıştır. Geri dönüşüm malzemeleri ile yeni yıl kartı hazırlama, oyuncak yapımı, geleceğin şehrinin kurgulanıp sergilenmesi, pankart hazırlama, maskot yapımı, karbon ayak izi hesaplanması etkinliklerden bazılarıdır. Bu proje öğrencilere ilham vererek gelecekte daha büyük çaplı çevre projelerine katılmayı teşvik ederek STEM alanına ilgi duymalarını sağlamıştır. Bu yüzden öğrencilerle STEM en ACTION isimli yeni bir projeye başlanmıştır. Çevre bilimleri, mühendislik veya sürdürülebilirlik gibi alanlara karşı duyarlılık, bilinçlenme ve ileri eğitim /kariyer seçeneklerine yönelik bir yol açabilir. Proje, ulusal kalite belgesi almış, Avrupa Kalite etiketini beklemektedir.

Keywords: Sürdürülebilirlik, geri dönüşüm, iklim değişikliği, çevre bilinci, temiz enerji, çevre koruma, ekolojik denge, çevre eğitimi, atık yönetimi

Authors:

Fatma Zehra ÇELEBİ

Catalin CRACIUN

Ayşe Esen YARDIM

Esmâ GÜVEN

Fatma ALTUN

Fatma YAKUTSOY YILMAZ

Melek GÜRBÜZ

Gülcan AKYÜREK

Halil İbrahim DAVARCI

Lucia Adsuara AGUT

Şenay KÜÇÜK

SEMPATİK MATEMATİK

Md. Yrd. Mustafa AYTEN

Bölüm: İHSAN ÖZKAŞIKCI İLKOKULU

Kurum: MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI

Yaşamımızın bir parçası ve öğrencilerimiz için korkulan bir ders olan matematik dersini eğlenceli, somut, akıl zeka oyunları ile oyunlaştırarak, web 2.0 araçlarını kullanarak, matematikle ilgili bilim insanlarını tanıtarak kalıcı öğrenmeyi sağlayacak bir ders haline getirmek hedeflenmiştir. 7-10 yaş arası öğrencilerimizin sınıf seviyelerinde öğretmenler tarafından belirlenecek kazanımların web 2.0 araçlarıyla oyunlar tasarlanarak daha somut, kalıcı, ilgi çekerek güdülenmelerini sağlayacak, öğrencilerimizin dijital becerilerinin de geliştirilmesi, matematikle ilgili akılzeka oyunları öğrenerek ve oynayarak bilişsel gelişimlerinin üst seviyelere çıkarılması, Matematikle ilgili bilim insanlarını tanıtarak disiplinlerarası yaklaşım benimsenerek beceri ve yeterliliklerin diğer derslerle ilişkilendirilmesi sağlanarak matematiği sevilen bir ders haline getirmek amaçlanmıştır. Proje verileri nitel araştırma yöntemlerinden yarı- yapılandırılmış görüşme tekniği ile toplanmıştır. Elde edilen veriler, betimsel olarak analiz edilmiştir. Proje sonuçlarını görünür kılabilmek için projenin başında ve sonunda öğrencilere anket uygulanmıştır. Anket uygulanan öğrenci sayısı 160 'tır.Uygulanan anket sonuçlarına göre 160 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 hayatımızın her alanında önemli yere sahiptir.Matematik dersine karşı olumlu duygular geliştirme, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerisi kazandırmak, web2 araçlarıyla öğrencilerimizin dijital yeterliliklerini geliştirmek, işbirliği-dayanışma vb. sosyal beceriler kazanmasını sağlamak, bilişsel gelişimlerini desteklemek, bilim insanlarımızı tanıtmak projemizin temel hedefleri arasındadır.Projede görev yapan öğretmenlerimiz Azerbaycan ile Türkiye'den 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 attırmak, teknolojiyi derslerimizde aktif kullanarak oyunla derslerimizi eğlenceli hale getirmek amacıyla web2 araçlarını aktif kullandık. Ocak ayında .Learning apps, cram, wordwall web2 araçları ile 3 oyun tasarımı, Matific web sitesinin derslerimizde aktif kullanımı, Matematikle ilgili boyamalar, , Kendoku oyununun oynanması ve öğretilmesi, Ömer HAYYAM, Ali KUŞÇU`nun tanıtılması etkinliklerini, Şubat ayında jeopardylapsla gruplar kurarak bilgi yarışması, kahootla quiz uygulayarak ölçmedeğerlendirme çalışmaları, sınıfta materyallerle kazanımlar doğrultusunda oyunlar tasarlayarak oynayarak öğrenmeyi gerçekleştirdik.Sudoku oynayarak öğrencilerimizi düşünmeye sevkettik.Bilim insanımız Cahit ARF`ı tanıdık.Martta matematikle ilgili çalışmalar yapmış bilim insanlarımızın sözlerinden proje ismimizle akrostiş oluşturarak öğrencilerimizin rap şarkısı söylemesi ve 2023yılı takviminin ortaklaşa 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 ve anlamlı etkinlik ortaya çıkardık.Etkinliklerimizi disiplinlerarası yaklaşım benimseyerek diğer derslerimizle bağlantılı olarak gerçekleştirdik.Proje sonunda öğrencilerimizi Matematik dersini seven, yaratıcı düşünen, bilişsel düşünme becerileri gelişmiş, özgüven ve sorumluluk sahibi, ekip ruhu, dayanışma, yardımlaşma, özgüven vb.sosyal beceri ve yeterlilikleri artmış ve işbirliği içerisinde, bilim insanlarını tanıyarak bilime merak uyandırılmış öğrenciler olma yolunda önemli adımlar atmışlardır.

Anahtar Kelimeler: Matematik, Zeka Oyunları, Bilim, Bilişsel düşünce, İşbirliği

SYMPATIC MATHEMATIC

It is aimed to make the mathematics course, which is part of our lives and feared course for our students, fun, more concrete course that will provide permanent learning by gamifying it with mind games, using web 2 tools, and introducing scientists related to mathematics. Our aim is teach the acquisitions to be determined by the teachers at the grade levels of students between ages7-10 by designing games with web2tools in a more concrete, permanent and interesting way that will motivate them, develop the digital skills of our students in this way, increase their cognitive development to higher levels by learning and playing mind games related mathematics, make mathematics popular subject by introducing mathematics-related scientists by adopting an interdisciplinary approach and ensuring that

these skills and competencies are associated with courses. Project data collected through semi-structured interview technique, one of qualitative research methods. Data obtained were analyzed descriptively. In order to make project results visible, questionnaire was applied to students at the beginning and end of project. The number of students surveyed was 160. According to the results of the questionnaire, 93.3% of 160 students stated that activities facilitated the learning of mathematics, 95.1% stated that research tasks of the project increased the interest in mathematics course, 98% stated they learned to actively use web 2.0 tools thanks to the project, 95% stated that the project made them look more positively towards mathematics, 97.8% stated that the mind games used in mathematics diversified the and made them look at mathematics more sympathetically. Mathematical thinking has an important place in all areas of our lives. Main objectives of our project are to develop positive feelings towards mathematics, gain creative and critical thinking skills, improve students' digital competencies with web tools, enable them to gain social skills such as cooperation, solidarity, support their cognitive development, and introduce our scientists. Our teachers working in the project consist of teachers and administrators working in Azerbaijan and Konya, Niğde, Adana, Gaziantep provinces from Turkey. 11 teachers and 100 students participated in active activities in our project. In line with the gains, we actively used web 2.0 tools to increase the digital competence and skills of our students. To make our lessons more fun with games, we used technology actively in our lessons. In January, we used Learning apps, Cram, Wordwall, web 2.0 tools with 3D game design, active use of Matific website in our lessons, coloring activities related to mathematics, playing and teaching Kendoku intelligence game, introducing Omar HAYYAM and Ali KUŞÇU in February, we carried out a knowledge competition by establishing groups with jeopardy, measurement and evaluation studies by applying a quiz with Kahoot, designing and playing games in line with acquisitions with materials in the classroom. We encouraged our students to think by playing Sudoku and got to know scientist Cahit ARF. In March, we created an acrostic with our project name from the words of scientists who have worked on Mathematics in March, and students sang these words in a rap song and we created a collaborative fairy tale with the name of Mathematics Planet, in which each project member student wrote a part of the project and the other students continued it, and we created a meaningful activity. We carried out our activities in connection with our other lessons adopting an interdisciplinary approach.

Keywords: Mathematics, intelligence games, science, cognitive thinking, cooperation

Authors:

Mustafa AYTEN

Mehmet DÜZÜN

Habibe KERMEN

Abdullah BAYSAL

Saniye BAYSAL

Kezban AYTEN

Şirin ALPER

Hatice MOCU

Hatice ERDOĞDU

Hikmet Onur KINACI

Gülnar İBRAHİMOVA

DİJİTAL SANAT

Öğrt. Ayla USTA

Bölüm: Rehberlik

Kurum: MEB

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. Projemizde planlamalar doğrultusunda İspanya'dan, Hırvatistan'dan ve Türkiye'den toplam 9 ortak işbirliği 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 işbirliği içinde birçok işbirlikçi ürün ve ortak ürün yapılmıştır. İşbirlikçi ürünlerimiz webinarlar, poster, logo yarışması, sanal müze gezileri, yeni yıl etkinliği 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 öntest ve sontest 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 da paylaşılmıştır. Değerlendirmeler sonucunda öğretmenler ve öğrenciler için proje ile istendik kazanımlara ulaşıldığı sonucuna varılmıştır. Yapılan uygulamalarla gençlerin sorumluluk bilinci gelişmiş, fikir üretebilen, paylaşılan, sorgulayan, sorunlara karşı duyarlı, çözüm önerileri geliştirebilen, yaratıcı bireyler olmalarına katkı sağlanabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Proje ile ilgili bilgileri ve proje çıktılarını twinspace, okul web sayfaları, blog, sosyal medya araçları (facebook, Instagram vb.) youtube kanalı, EBA üzerinden yayınlamak yaygınlaşma yapılmıştır. Projenin bu çalışmalarla görünürlüğü artmıştır.

Anahtar Kelimeler: Anahtar Kelimeler: Sanat, Yaratıcılık, Dünyaca Ünlü Ressamlar, Eserler, Teknikler

DIGITAL ART

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 coo-

peration 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. The project became widespread by publishing information and project outputs on twinspace, school web pages, blog, social media tools (facebook, Instagram, etc.), youtube channel, and EBA. The visibility of the project has increased with these studies.

Keywords: Art, Creativity, World Famous Painters, Works, Techniques

Authors:

Ayla USTA

Ömer Umut USTA

Şayan UYGUN

Levent YÜKSEL

Ertan ÇELİK

Elif AYDIN DURLUPINAR

Funda İNEL

BİR PARÇA EKMEK HAYAT VERECEK

Necla YİĞİT

Bölüm: İngilizce

Kurum: Salihli Ticaret ve Sanayi Odası Ortaokulu

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 israf almış ve gençlerimizin birçok konuda israfı sıradan bir alışkanlık haline getirdiğini görmekteyiz. İsrafin 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 problem kapsamında 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. Projemiz ilçemiz çapında diğer okulların da dahil olmasıyla çok sayıda öğrenciye ulaşmıştır. Projede anasınıfı seviyesinden 8.sınıf seviyesine kadar ilkökul ve ortaokul öğrencileri yer almıştır. Proje süresince okulumuzda tüm öğrencilerine 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,

TMO, 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 öntest-son test uygulandı. Proje sonunda öğrenci ve velilerimizden, diğer okulların velilerinden gelen dönütler oldukça olumluydu. Bunu öntest-son test sonuçlarında da gözlemleyebildik. Yemekhanemizde israf olan ekmek oranı %11.1'den %7'ye düşürüldü. Yemek yarışmasında 73 çeşit bayat ekmecli 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 değerlendirilebileceği fikri ortaya çıktı. Öğretmenlerimiz derslerde daha çok gıda güvenliği ve israf konusunu ele aldı.

Anahtar Kelimeler: ekmek israfı , bayat ekmek

Authors:

Necla YİĞİT

Gülser KARA

Bedia ANIK

Murat BİLAL

Gönül DURGUN

Mehmet Onur YİĞİT

Döndü CABA

Mehmet UMUTLU

YENİLİKÇİ MATEMATİK ÖĞRETİMİ

Öğrt. Erol POLAT

Bölüm: İngilizce

Kurum: Hacı Ayşe Ateş Anadolu Lisesi

Proje 5 Avrupa Birliği ülkesi arasında yenilikçi matematik tekniklerinin geliştirilmesi için bir yıl içinde usulüne uygun olarak belirlenen takvimler arasında değişim programı yapılması planlandı. Çünkü öğretmenlerin gözlemine göre öğrenciler matematik derslerinde kendilerini dışlanmış hissettiler ve bu konunun modern bir yaşam sürmek için gerekli olmayan soyut bir bilim olduğunu belirttiler ve öyle hissettiler. Bu nedenle, öğrencilerin matematik öğrenmeye katılımını desteklemek için ortak bir kanıta dayalı çerçeve geliştirme, matematiği sınıftan çıkararak ve öğretim yöntemlerini uyarlayarak eğitimsel yeniliklere kapı açma niyetiyle teşvik edilen bu projeyi bir Avrupa ülkesinden öğretmenlerle başlatmaya karar verdik. Projede matematik öğretme ve öğrenmede yaratıcılığı teşvik etmek, müfredatlar arası materyallerin kullanımı ve eğitim sürecinde öğrenmeye dayalı öğrenme için motivasyon geliştirmek, ortaklar arasında deneyim alışverişinde bulunmak, diğer kültürlerle anlayışı ve açıklığı artırmak için her öğrenci iyi uygulama örneklerini paylaşıyor. tanıma sürecinde Avrupalı meslektaşlarıyla ve diğer AB ülkelerindeki matematik müfredatını anlamak, öğretim becerilerini geliştirmek, diğer öğretmenlerin nasıl çalıştığını görmek, yeni öğretim yöntemlerini keşfetmek, bit'in öğrenmede kullanımının artırılması Uluslararası ortamda yabancı dil becerilerinin, yönetsel becerilerin ve çalışma becerilerinin geliştirilmesi ve yaşam boyu öğrenme motivasyonunun sağlanması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Innovative , Cooperation, communication

INNOVATIVE MATHEMATICS TEACHING

Project It was planned to make an exchange program between the calendars determined Decently within one year for the development of

innovative mathematical techniques between 5 European Union countries. Because, according to the observation of teachers, students felt excluded during math classes, and they stated that this subject is an abstract science that is not necessary for living a modern life, and they felt that way. For this reason we decided to launch this project with teachers from a European country, encouraged by the intention to develop a common evidence-based framework to support students' participation in mathematics learning, to open the door to educational innovations by removing mathematics from the classroom and adapting teaching methods. Encouraging creativity in teaching and learning mathematics in the project, developing motivation for the use of cross-curricular materials and learning-based learning in the educational process, exchanging experiences between partners, to increase understanding and openness to other cultures, each student shares examples of good practice with European colleagues in the process

Classes, and they stated that this subject is an abstract science that is not necessary for living a modern life, and they felt that way. For this reason we decided to launch this project with teachers from a European country, encouraged by the intention to develop a common evidence-based framework to support students' participation in mathematics learning, to open the door to educational innovations by removing mathematics from the classroom and adapting teaching methods. Encouraging creativity in teaching and learning mathematics in the project, developing motivation for the use of cross-curricular materials and learning-based learning in the educational process, exchanging experiences between partners, to increase understanding and openness to other cultures, each student shares examples of good practice with European colleagues in the process of recognizing and understanding the mathematics curriculum in other EU countries, improving teaching skills, seeing how other teachers work, discovering new teaching methods, increasing the use of ICT in learning it is aimed to develop foreign language skills, managerial skills and working skills in an international environment and to provide lifelong learning motivation.

Anahtar Kelimeler: Innovative Mathematical Technologies, Cooperation, Intercultural communication

Authors:

Erol POLAT

Mihai ISTRATE

Javier Diaz CABRERA

Anna Maria GIUSTI

Sasa STOIMENOV

BANA BİR FİKİR VER

Öğrt. Meltem GÜLAY

Bölüm: İngilizce

Kurum: Ağcağüney Ortaokulu

Gelişen ve değişen Dünyada öğrencilerin yaratıcılığını geliştirmek, teknolojiyi doğru ve bilinçli kullanmak, işbirliğinin önemi, farklı kültürleri tanımak, onlarla bağ kurmak çok önemlidir. Küreselleşme ile dünya küçülürken, birbirimizi çok farklı yönleriyle tanımak önemlidir. Öğrencilerimizin küçük yerlerde yaşaması; Dünya kültürüne 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 çok kullanamadıkları yeni teknolojileri öğrenmeleri ve hayatlarına entegre etmeleri ana hedeflerimizdendir. Projemizde 5 farklı ülkeden 16 öğretmen ve 11-12 yaş gruplarından 160 öğrenci çalışmalar yürütmüştür. Katılımcılar proje süresince önce kendi okullarını, sonra kendi kentlerini, en sonunda kendi ülkelerini web 2 araçlarını kullanarak farklı ve özgün biçimde tanıtmışlardır. Bu sürecin sonunda ise katılımcılardan 8'er 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 online olarak, Samsun içindeki okullarla yüzyüze görüşmeler gerçekleştirilmiş ve kültürlerarası iletişime olanak sağlanmıştır. Uygulayıcı öğretmenler farklı branşlardan olduğu için proje 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 anadilde iletişim, öğrenmeyi öğrenme, Sosyal Bilgiler dersi için Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler, Müzik, Görsel Sanatlar dersleri için kültürel farkındalık gibi kazanımlara hizmet etmiştir. Projenin başlangıcında ve sonunda katılımcılara Google formlar üzerinden Yabancı kültürlerle ve dile tutum anketi, dijital beceri anketi veri toplama araçları olarak uygulanmıştır. Öntestler ve sontestler incelendiğinde katılımcıların %80'nin diğer kültürlerle ilgili farkındalık geliştirdiği, yeni web 2 araçlarını

öğrendikleri ve aktif olarak kullanabildikleri, yabancı dile olan ilgilerinin arttığı tespit edilmiştir. Katılımcıların % 90'ı sonestte interneti doğru biçimde kullanmaya odaklandıklarını; öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirdiklerini; gerçek dünyanın sosyal medyadan ibaret olmadığını anladıklarını ve internet güvenliğinin önemini farkettilerini belirtmişlerdir. Proje süresince öğrenciler chatterpix, thinkglide, pawtoon, genially, pixton, canva, logomaker, storyjumper, ideaboardz, pictochart, animoto, bookcreator gibi onlarca web 2 aracını aktif biçimde kullanmışlardır. Bu web araçlarıyla kendileri logolar, videolar, afişler, sunumlar gibi ürünler elde etmişlerdir. Bu süreçte öğrenciler farklı düşünme becerileri ve araştırma geliştirme becerilerini de geliştirmişlerdir. Proje sonunda tüm ortaklarla 'Online Kültür Festivali' düzenlenmiştir. Tüm katılımcılar bu festivale kendi kültürlerinden çeşitli örneklerle (yemek sunumu, dans, müzik vb.) katılmışlar ve birebir iletişim kurarak, görerek ve festivalde rol alarak benzersiz bir kültürlerarası iletişim deneyimi yaşamışlardır. Öğretmenlerimiz 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 tüm katılımcılar tarafından bir proje günlüğü tutularak, blog olarak yayınlanmıştır. Tüm çalışmalar okul sitesinde yayınlanmıştır ve velilerle whatsapp yoluyla paylaşılmıştır. Farklı okullardan öğretmenler ve veliler projeye misafir olarak dahil olmuş, tüm projeyi takip etme fırsatı bulmuşlardır. Online Kültür festivalimiz onlarca yerli-yabancı okul tarafından takip edilmiş, AR-GE'ler tarafından da katılım sağlanmıştır. Projemizin tüm katılımcıları ulusal kalite etiketine layık görülmüştür. Projemizin uygulama sürecinden; elde edilen sonuçlardan hareketle, projemizin daha fazla yaygınlaşması için yaygınlaştırma çalışmalarına ağırlık verilmesi gerektiği, basınla iletişime geçilerek evet daha fazla katılımcıya ulaşması gerektiği önerilebilir.

Anahtar Kelimeler: dijital beceri, kültürlerarası iletişim, yabancı dil, etwinning

GIVE ME AN IDEA

Gelişen ve değişen Dünyada öğrencilerin yaratıcılığını geliştirmek, teknolojiyi doğru ve bilinçli kullanmak, işbirliğinin önemi, farklı kültürleri tanımak, onlarla bağ kurmak çok önemlidir. Küreselleşme ile dünya küçülürken, birbirimizi çok farklı yönleriyle tanımak önemlidir. Öğrencilerimizin küçük yerlerde yaşaması; Dünya kültürüne 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 içersinde çok kullanamadıkları yeni teknolojileri öğrenmeleri ve hayatlarına entegre etmeleri ana hedeflerimizdendir. Projemizde 5 farklı ülkeden 16 öğretmen ve 11-12 yaş gruplarından 160 öğrenci çalışmalar yürütmüştür. Katılımcılar proje süresince önce kendi okullarını, sonra kendi kentlerini, en sonunda kendi ülkelerini web 2 araçlarını kullanarak farklı ve özgün biçimde tanıtmışlardır. Bu sürecin sonunda ise katılımcılardan 8'er 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 online olarak, Samsun içindeki okullarla yüzyüze görüşmeler gerçekleştirilmiş ve kültürlerarası iletişime olanak sağlanmıştır. Uygulayıcı öğretmenler farklı branşlardan olduğu için proje 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 anadilde iletişim, öğrenmeyi öğrenme, Sosyal Bilgiler dersi için Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler, Müzik, Görsel Sanatlar dersleri için kültürel farkındalık gibi kazanımlara hizmet etmiştir. Projenin başlangıcında ve sonunda katılımcılara Google formlar üzerinden Yabancı kültürlerle ve dile tutum anketi, dijital beceri anketi veri toplama araçları olarak uygulanmıştır. Öntestler ve sontestler incelendiğinde katılımcıların %80'nin diğer kültürlerle ilgili farkındalık geliştirdiği, yeni web 2 araçlarını öğrendikleri ve aktif olarak kullanabildikleri, yabancı dile olan ilgilerinin arttığı tespit edilmiştir. Katılımcıların % 90'ı sontestte interneti doğru biçimde kullanmaya odaklandıklarını; öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirdiklerini; gerçek dünyanın sosyal medyadan ibaret olmadığını anladıklarını ve internet güvenliğinin önemini farkettiklerini belirtmişlerdir. Proje süresince öğrenciler chatterpix, thinkglide, pawtoon, genially, pixton, canva, logomaker, storyjumper, ideaboardz, pictochart, animoto, bookcreator gibi onlarca web 2 aracını aktif biçimde kullanmışlardır. Bu web araçlarıyla kendileri logolar, videolar, afişler, sunumlar gibi ürünler elde etmişlerdir. Bu süreçte öğrenciler farklı düşünme becerileri ve araştırma geliştirme becerilerini de geliştirmişlerdir. Proje sonunda tüm ortaklarla 'Online Kültür Festivali' düzenlenmiştir. Tüm katılımcılar bu festivale kendi kültürlerinden çeşitli örneklerle (yemek sunumu, dans, müzik vb.) katılmışlar ve birebir iletişim kurarak, görerek ve festivalde rol alarak benzersiz bir kültürlerarası iletişim deneyimi yaşamışlardır. Öğretmenlerimiz 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. Pro-

jemiz süresince tüm katılımcılar tarafından bir proje günlüğü tutularak, blog olarak yayınlanmıştır. Tüm çalışmalar okul sitesinde yayınlanmıştır ve velilerle whatsapp yoluyla paylaşılmıştır. Farklı okullardan öğretmenler ve veliler projeye misafir olarak dahil olmuş, tüm projeyi takip etme fırsatı bulmuşlardır. Online Kültür festivalimiz onlarca yerli-yabancı okul tarafından takip edilmiş, AR-GE'ler tarafından da katılım sağlanmıştır. Projemizin tüm katılımcıları ulusal kalite etiketine layık görülmüştür. Projemizin uygulama sürecinden ve elde edilen sonuçlardan hareketle, projemizin daha fazla yaygınlaşması için yaygınlaştırma çalışmalarına ağırlık verilmesi gerektiği, basınla iletişime geçilerek evet daha fazla katılımcıya ulaşması gerektiği önerilebilir.

Keywords: Kültürlerarası iletişim, yabancı dil, dijital beceriler, etwinning,

Authors:

Meltem Gülay

Kübra Topaloğlu

Erdem Yıldız

Fatma Eken

Kübra Didinmez

İlknur Akman

Filiz Kaya Güven

Duygu Yücel

Aysel Saran Uçar

Ercan Gülay

Antonia Saluzzi

Ana Magano

Maria Soledad Hidalgo Baena

Fernanda Montenegro

Alina Belecciu

Rosario Salas Bonilla

Alina Belecciu

Rosario Salas Bonilla

BIRD NET (KUŞ AĞI)

İrfan KILIÇTAŞ

Bölüm: Eğitim

Kurum: Gazi Ortaokulu

“BIRD NET” Projesi, 2021-2022 eğitim öğretim yılında 14 uluslar arası 6 Türk ortak toplam 197 öğrenci arasında gerçekleştirilmiş uluslararası bir e-Twinning projesidir. Proje yaş gurubu 11-14 tür. Projenin amacı öğrencilere yerel ve küresel çevre sorunları, çevreyi koruma, doğal kaynak yönetimi ve biyoçeşitliliğin önemini proje tabanlı ve yaparak yaşayarak öğrenmeye dayalı bir yaklaşımla kavratmaktır. Proje ile öğrencilerde çevreye yönelik tutumun olumlu yönde geliştirilmesi, sorgulama-kritik düşünme bilgi ve veri okuryazarlığı, iletişim ve işbirliği, bilişsel merakı artırma, akran öğrenmesi, öğrenilen bilgiyi aktarma becerisi, problem çözme, girişimcilik ve dijital okuryazarlık anahtar yetkinlikler kazandırma hedeflenmektedir. Öğrenciler projenin twinspace sayfasındaki önceden belirlenen konuları araştırma, sorgulama, sunma, işbirliği, model oluşturma, oyunlaştırma, yaratıcı pedagojik yaklaşım, deney yapma, deneyimleyerek öğrenme, disiplinler arası yaklaşım ile hazırlayarak sayfaya kendileri yüklemiştir. Projede uygulanan çalışmalar; literatür taraması, kültürümüzde kuşlar, kuş sunuları, kuş bilmececiği, yeni yıl kartları, karma ülke takımları, code week çalışmaları, güvenli internet, poster ve infografikleri, ülke tanıtım video ve oyunları, doğada açık alan çalışmalarıdır. Oyun bankaları oluşturularak her ortağın hazırladığı oyunlar oynanmıştır. Karışık takımlar oluşturularak öğrenciler ortak ürünler oluşturmuştur. Biyolog, pilot ve akran öğrenmeleri webinarları ile bilimsel merak uyandırılmıştır. Ürünler ortaya koyan öğrenciler başarı duygusunu yaşamış ve öğrencilerin özgüvenleri artmıştır. Bu projenin öğrencilerin kendini ifade etme ve ifade edileni anlama boyutlarına olan olumlu katkısı gözlemlenmiştir. 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. Avrupa’daki farklı ülkelerden, Türkiye’deki farklı illerden öğretmen ve öğrencilerle işbirlikli çalışmalar yapılarak yapılan ortak çalışmalarda öğrenciler sabrı, saygıyı ve zamanında görevi teslim etmeyi öğrendiği

görülmektedir. Değerlendirme sonucunda öğrencilerde bilim farkındalığı , yaratıcı düşünme, İngilizce dil gelişimi, tartışma, problem çözme, bilişim teknolojileri kullanımı, üretkenlik becerilerinin geliştiği görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Biyoçeşitlilik, girişimcilik, kuş çeşitleri

BIRD NET

“BIRD NET” Project is an international e-Twinning project realized among 197 students in total with 14 international 6 Turkish partners in the 2021-2022 academic year. Project age group is 11-14. The aim of the project is to make students understand the importance of local and global environmental problems, environmental protection, natural resource management and biodiversity with a project-based and learning-by-doing approach. With the project, it is aimed to develop students’ attitudes towards the environment in a positive way, to provide inquiry-critical thinking, information and data literacy, communication and cooperation, increasing cognitive curiosity, peer learning, the ability to transfer learned information, problem solving, entrepreneurship and digital literacy. Students prepared the predetermined topics on the twinspace page of the project with research, questioning, presentation, collaboration, model building, gamification, creative pedagogical approach, experimentation, learning by experience, interdisciplinary approach and uploaded them to the page themselves. Studies implemented in the project; literature review, birds in our culture, bird presentations, bird riddles, new year cards, mixed country teams, code week studies, safe internet, posters and infographics, country promotion videos and games, open field studies in nature. Game banks were created and games prepared by each partner were played. Mixed teams were formed and students created common products. Scientific curiosity was aroused with biologist, pilot and peer learning webinars. Students who produced products experienced a sense of achievement and their self-confidence increased. The positive contribution of this project to students’ self-expression and understanding of what is expressed was observed. The knowledge and skills gained by the students during the project they participated in increased the motivation of the students, and they participated more actively in the education process with the studies they made using the web 2.0 tools they learned. It is seen that students learn patience, respect and timely delivery of the task in the joint studies carried out by collaborating with teachers and students from different countries in Europe and different cities in Turkey. As a result of

the evaluation, it is seen that students' science awareness, creative thinking, English language development, discussion, problem solving, use of information technologies, productivity skills have improved.

Keywords: Biodiversity, entrepreneurship, bird varieties

Authors:

İrfan KILIÇTAŞ

Seda GÖÇHAN

Zübeyde TAŞKIN

Zekeriya BÜLBÜL

Büşra BAYBAŞ

Pınar BOZKURT

Tomasz ORDZA

Stefania BERTONE

Yana TSYKUNKOVA

Zeljka JOVANOVA

Viktoriiia HARBUZ

Silvana ÇELA

Isabel MARTİNS

Blagorodna SOTİROV

Agata WITEK

Angelina SNUSZKA

Agnieszka BİALAS

Eliza JOZWIAK

İLKOKUL ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİM HARCAMALARI

Okul Md. Ahmet ÖZCAN

Bölüm: İlkokul

Kurum: Selçuklu Belediyesi İlkokulu

Bu araştırmanın amacı İlkokulda çalışan öğretmenlerin bir eğitim öğretim yılında eğitim için ne kadar para harcadıklarını ortalama olarak bulmaktır. Araştırma Konya merkez ilçelerinde ilkokullarda çalışan 14 sınıf öğretmeni üzerinden gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada katılımcılara cinsiyetleri ve mesleki kıdemlerinin yanında eğitime harcama yapabilecekleri 11 harcama kalemi sunulmuş ve bu kalemlerin karşısına yıl içinde yaptığı harcamaları yazmaları istenmiştir. Ayrıca alta harcama yaptıkları diğer harcama kalemlerini de yazabilecekleri boş satırlar eklenmiştir. Elde edilen veriler bulgular bölümünde ayrıntısıyla verilmiştir. Eğitim ve ekonomik büyüme üzerine çok sayıda araştırma yapılmıştır. Yapılan çalışmaların çoğunda eğitimin belirleyicileri olarak okullaşma oranı ve öğrenci sayısı ele alınmıştır. Fakat güçlü bir beşeri sermaye yapısı için eğitim harcamaları değişkeni önem kazanmaktadır. Bu çalışmada ilkokul öğretmenlerinin eğitime maddi anlamdaki harcamalarını incelenmiştir. Çalışma dört bölümden oluşmaktadır. İzleyen bölümde eğitim harcamaları konusunda TÜİK tarafından 2014 yılında yapılmış çalışmanın özeti yer almakta, ikinci bölümde ise analizde kullanılan yöntem hakkında bilgi verilmektedir. Üçüncü bölüm olan Bulgular, Sonuç ve Yorum bölümünde araştırma sonucunda elde edilen veriler ve analiz sonuçları yorumlanarak sunulmaktadır. Çalışma, değerlendirme ve önerilerin yer aldığı bölüm ile sona ermektedir.

Anahtar Kelimeler: Eğitim, Harcama, Öğretmen, Ücret

Authors:

Ahmet ÖZCAN

STEM YAKLAŞIMI İLE SU OKURYAZARLIĞI EĞİTİMİ: STEP BY STEP TO SOLUTION WITH STEM E-TWINNING PROJESİ ÖRNEĞİ

Başöğretmen Şerife TAKMAZ

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Konya Ereğli Bilim ve Sanat Merkezi

Orman ve Su İşleri Bakanlığı (2014)'na göre; dünyadaki toplam su miktarı 1, 4 milyar km³ 'tür. Bu suların %97, 5'i okyanuslarda ve denizlerde tuzlu su olarak, %2, 5'i ise nehir ve göllerde tatlı su olarak bulunmaktadır. Bu kadar az olan tatlı su kaynaklarının da %90'ının kutuplarda ve yeraltında bulunması sebebiyle insanoğlunun kolaylıkla yararlanabileceği elverişli tatlı su miktarının ne kadar az olduğu anlaşılmaktadır (T.C. Orman ve Su İşleri Bakanlığı, 2014). Bu bağlamda su okuryazarlığı eğitiminin küçük yaşlardan başlayarak verilmesi önem arz etmektedir. Son yıllarda en çok araştırılan ve uygulanan STEM, disiplinler arası uygulamalara yer vermesi, hayatın içinde var olan gerçek konu ve problemler üzerinde durması sebebiyle öğrencileri problemi fark eden, çözüm yollarını keşfeden ve üreten bireyler olmaya teşvik etmektedir. Bu bağlamda çalışma STEM tabanlı yürütülen su okuryazarlığı projelerinin öğrencilerin su tutumlarına etkisini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır Dünyadaki su kıtlığı sorunundan yola çıkarak Türkiye, İtalya, Polonya ve Portekiz ortaklığıyla "Step By Step To Solition With STEM" eTwinning projesi kurulmuştur. Projede dört ay sürecek iş paketleri planlanmıştır. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden tek gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Çalışma 10-11 yaş grubu 250 öğrenci ile 2021 Subat- Mayıs aralığında yürütülmüştür. Veri toplama aracı olarak Ülger (2011) tarafından geliştirilen "Su Tutum Ölçeği" öntest ve sontest olarak uygulanmış; sonuçlar karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Analizler sonucunda proje iş paketlerinin, öğrencilerin suya karşı tutumlarında olumlu yönde gelişim sağladığı görülmüştür. Proje Milli Eğitim Bakan Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından organize edilen geleneksel 13. eTwinning Konferansına davet edilerek en iyi 20 proje arasında sergilenmiştir.

Anahtar Kelimeler: STEM, Su okuryazarlığı, su tutumu, eTwinning,

WATER LITERACY EDUCATION WITH STEM APPROACH: STEP BY STEP TO SOLUTION WITH STEM E-TWINNING PROJECT EXAMPLE

According to the Ministry of Forestry and Water Affairs (2014); The total amount of water in the world is 1.4 billion km³. Of these waters, 97.5% is found as salt water in the oceans and seas, and 2.5% as fresh water in rivers and lakes. Since 90% of such scarce fresh water resources are located at the poles and underground, it is understood how little is the amount of suitable fresh water that human beings can easily benefit from (T.R. Ministry of Forestry and Water Affairs, 2014). In this context, it is important to give water literacy education starting from an early age. STEM, which has been the most researched and applied in recent years, encourages students to be individuals who realize the problem, discover and produce solutions because it includes interdisciplinary applications and focuses on real issues and problems in life. In this context, the study aims to reveal the effects of STEM-based water literacy projects on students' water attitudes. Based on the problem of water scarcity in the world, the "Step By Step To Solition With STEM" eTwinning project was established in partnership with Turkey, Italy, Poland and Portugal. In the project, work packages that will last four months are planned. In the study, one-group experimental design, one of the quantitative research methods, was used. The study was carried out between February and May 2021 with 250 students in the 10-11 age group. As a data collection tool, the "Water Attitude Scale" developed by Ülger (2011) was applied as pretest and posttest; The results were analyzed comparatively. As a result of the analyzes, it was seen that the project work packages provided a positive development in the students' attitudes towards water. The project was invited to the traditional 13th eTwinning Conference organized by the Ministry of National Education, General Directorate of Innovation and Educational Technologies, and was exhibited among the top 20 projects.

Keywords: STEM, Water literacy, interdisciplinary

Authors:

Şerife TAKMAZ

Enise Ulu ÇĞALAN

Aybetül TÜRKEN ANDRADE

Bariř ZEREN
Beata LIPOWSKA-KUDŁA
Burcu AVDAR POLAT
Giovanna GORZIGLIA
Nasiye YAMA ŐAHİN
Nurcan ALDEMİR
Pietra RUSSO
Vânia ANDRADE
Özlem TOPAL
aęlar TOZOęLU

SOSYAL MEDYANIN GÜCÜ

Öğrt. Süleyman BOZTEPE

Bölüm: Mahmut Esat Ortaokulu

Kurum: Mahmut Esat Ortaokulu

21. yüzyıl becerilerinin kazandırılması günümüz eğitim sisteminin en önemli temel amaçlarından birisidir. 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. Bu proje, medya okuryazarlığı alanı içerisinde yer alan sosyal medya kullanımı ve internet etiği teması ile ilgili uluslararası çalışmayı kapsamaktadır. Bu projenin amacı, 12-15 yaş grubu öğrencilerin internet etiği ve sosyal medyanın bilinçli kullanımı konusunda kazanımları elde etmesini amaçlamaktadır. 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 öğretene pozisyonunda olması yönüyle öğrencilerin öz saygı becerileri konusunda ilerlemelerini sağlamıştır. 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.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Medya, medya okuryazarlığı, internet etiği, proje tabanlı eğitim, özsaygı becerileri.

THE POWER OF THE SOCIAL MEDIA

21st century skills are one of the most important basic goals of today's education system. These skills include working on digital literacy, active participation, leadership and the development of self-esteem. Among these skills, the subject of digital literacy emerges as a more remarkable subject in proportion to the speed of technological developments. When the sub-titles of digital literacy are examined, it is seen that the relationship between media literacy and education is one of the most important components of recent times. This project includes an international study on social media use and internet ethics in the field of media literacy. The aim of this project is to provide students aged 12-15 with internet ethics and conscious use of social media. Looking at the results of the preliminary survey and the final survey applied in the project, it was revealed that the students involved in the project enjoyed working in an international project with cooperative learning. This project, which students found very useful in their foreign language development, enabled them to develop their self-confidence skills in social media as well as being both a learner and a teacher with the peer learning method. Different teaching methods and techniques were used in the project. In this project, Project Based Learning was expected to offer solutions to the problems that arise while existing on social media. Students did research and got great results: videos, posters, word clouds. Cooperative Learning In this project, mixed country teams came together to write an acrostic poem. Creative Learning, students created their own logos, poems and numerous video and magazine pages. In the Design Based Learning and Learning Scenarios method, students and teachers worked on the designs, presentations and posters of the magazine pages. With Technology Based Learning, students expressed their opinions about web tools.

Keywords: Social Media, media literacy, internet ethics, project-based education, self-esteem skills.

YENİ BİR GÜN YENİ BİR KİMLİK

Uzm. Öğrt. Mine türker

Bölüm: Yabancı Dil

Kurum: Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi

'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 bir deyim kullandığınızı konuşma sonrasında fark edeceksiniz. Bir deyimi 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. Öğrenci gruplarının uyguladığımız ön teste "idioms" konusunu doğru kullanamadıkları problemiyle karşılaşmış ve karşılaşılan zorlukların en aza indirilmesi hazırladığımız takvim ile amaçlanmıştır.'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 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 hedeflenmiştir. 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 'İdiom' 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 anlamalarını 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.

Anahtar Kelimeler: İngilizce deyimler, oyunlaştırma, dijitalleştirme, takvim

A NEW DAY A NEW IDIOM

In today's world, where the proverb 'one language one person, two languages two people' becomes more important, language learning has become a necessity rather than a luxury. Groups of words known as 'Idioms' are at the top of this list." ... it is difficult to speak without falling into idiomatic usage. Try talking to a stranger and you'll notice after the conversation that you're using an idiom. Even when explaining one idiom, you may find yourself using another idiom. So the first reason for the importance of idioms is that they are common '(pave). 'Idioms are an important part of any language and can be said to be an indicator of one's fluency in that language' (McDevitt, 1993; p. 4). Within the scope of this study, which we prepared with secondary school students in a 3-month period, a calendar product was created by integrating technology and foreign language. In the pretest we applied, the student groups encountered the problem that they could not use the subject of "idioms" correctly, and it was aimed to minimize the difficulties encountered with the calendar we prepared. (McGlone, 2001; pp. 73-75). These rules cause difficulties in the learning process of the students. In line with this goal, the QR codes of the proverbs were prepared and a calendar was designed using the 'Canva' web 2.0 tool, with each code added on a day. With this system, it is aimed that other students, especially those who learn English more difficult and slowly, learn this subject more easily. In this project, the idea of using a calendar

was put forward, unlike word memorization methods and techniques, so that students can learn English idioms easily. The sampling pre-test was applied and the calendars we prepared were distributed to the same group. There is a leaf for each day on the calendar and an English idiom on this leaf, a visual of this idiom and a QR code showing the meaning of the idiom when it is read. The calendars prepared in the light of the findings were distributed to the students and the process was followed. At the same time, the guessing game was played by forming groups in the class using the calendar. Students were allowed to learn a new 'Idiom' by reading the QR code on the calendar daily. A post-test was applied to determine how much permanent learning was achieved. According to the results of the foreign language attitude questionnaire items, 55% of the subjects that students have difficulty in learning in English class are idioms. While the rate of knowing the meaning of idioms and using them correctly in the pre-test was 40% on the sample, this rate increased to 80% in the post-test. This confirms that our study has achieved its purpose. It was observed that the rate of using the meanings of 10 idioms correctly in the diaries written by the students increased from 30% to 70%. It has been observed that students memorizing an idiom every day is not tiring for them and contributes positively to the process.

Keyword: English idioms, gamification, digitization, calendar

Authors:

Mine TÜRKER

Rana Betül İLERİSOY

Elifsu DOĞAN

Elif YILDIZ

Kübra Defne ERKİ

Ceyda EKER

DİJİTAL MATEMATİK

Başöğretmen Şerife TAKMAZ

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Konya Ereğli Bilim ve Sanat Merkezi

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 kullanamamaktadırlar (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. Çalışma ile matematik dersine yeni dinamikler kazandırmayı, dijital araçların desteği ile proje tabanlı ve uygulamalı olarak eğlenerek, kalıcı öğrenmeyi ve matematik dersine karşı olumlu tutum geliştirmek amaçlanmıştır. Bu bağlamda çalışma 5 öğretmen ve 5. sınıf düzeyinde 50 öğrenci örnekleminde yürütülmüştür. Araştırmada a nicel verilere dayalı deneysel desen türlerinden tek gruplu öntest-sontest desen kullanılmıştır. Çalışma kapsamında, scratch ile geometrik şekilleri kodlamaı 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” öntest ve sontest olarak uygulanmıştır. Öntest ve sontestlerin karşılaştırmalı analizi yapıldığında çalışmanın matematik dersine karşı kaygıyı azalttığı, derse ilişkin negatif tutumun bazı boyutlarda pozitifte döndüğü görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: eTwinning, dijital matematik, matematik öğretimi, matematiğe yönelik tutum,

DIGITAL MATHEMATICS

The traditional method of teaching mathematics lessons leads to many negative situations in the teaching-learning process. Students get bored in the lesson and cannot establish a concrete relationship between the knowledge and skills they have learned and real life and use them effectively in their lives (Çubukluöz, 2019). Student success in mathematics teaching is generally low, and depending on this failure, students develop a negative attitude towards mathematics, and mathematics becomes a fearful dream for many students. With the study, it was aimed to bring new dynamics to the mathematics lesson, to develop permanent learning and a positive attitude towards the mathematics lesson by having fun on a project-based and applied basis with the support of digital tools. In this context, the study was conducted with a sample of 5 teachers and 50 students at the 5th grade level. In the research, a single-group pretest-posttest design, one of the experimental design types based on quantitative data, was used. Within the scope of the study, work packages were carried out on coding geometric shapes with scratch, presenting 5th grade math concepts with chatterpix, recognizing fractions with phet colorado, operations in fractions and measuring area. In the study, the data collection tool “mathematics lesson attitude scale” developed by Önal (2013) was applied as pretest and posttest. When the pre-test and post-tests were analyzed comparatively, it was seen that the study reduced the anxiety towards the mathematics lesson, and the negative attitude towards the lesson turned positive in some dimensions.

Keywords: eTwinning, digital mathematics, mathematics teaching, attitude towards mathematics,

Authors:

Şerife TAKMAZ

Selman AYGÜN

Ali UĞURLU

Burcu DANIŞIK ŞEN

Ayten ASKEROVA

ESKİMO ANLATILARI

Şeyda DALKILIÇ

Bölüm: Matematik

Kurum: Kilis Bilim ve Sanat Merkezi

Son dönemlerde küresel ısınma ile sık sık gündeme gelen kutup bölgeleri gerek coğrafi gerek fiziki yapısıyla diğer bölgelerden ayrılmaktadır. Bölgedeki iklim farklılıkları her alanda farklılaşmaya neden olmuştur. Bölgenin merkezden uzak olması nedeniyle kültürel olarak kendilerini korumuşlardır. Burada yaşayan insanların kültürel yaşamını öğrenmek, kültürlerarası etkileşimi güçlendirmek için önem arz etmektedir. Kültürü öğrenmenin en önemli basamağı dili öğrenmektir. Bu amaçla Arktik kültürünün dili hakkında alan yazın taraması yapılmıştır. Taramalar sonucu, 1972 yılında kurulan ve yirmi Yerli dilinin araştırılmasını ve incelenmesini amaçlayan Alaska Yerli Dil Merkezi (Alaska Native Language Center) ile karşılaşılmıştır. Merkez Uluslararası olarak tanınmakta ve Amerika Birleşik Devletleri'nde Eskimo ve Kuzey Athabascan dillerinin incelenmesi için ana merkez olarak tanınmaktadır. Alaska Yerli Dil Merkezi ve Programının misyonu, Alaska'nın yirmi yerli dilini geliştirmek ve tanıtmaktır. Bu amaçla Alaska kültürünü ve dilini ülkemize tanıtmak için bir TÜBİTAK projesi oluşturulmuştur. 2204-C dalında finale kalan projemizde 1984 yılında Anthony C. Woodbury tarafından düzenlenen ve toparlanan "Cev'armiuat qanemciit qulirait-llu: Eskimo narratives and tales from Chevak" adlı çalışmada yer alan masallar Türkçeye çevrilmiştir. Çeviri İngilizce metinler üzerinden yapılmıştır. E-kitap haline getirilmiş, orijinal ve Türkçe ses kayıtları eklenmiş, çizimler aracılığıyla görsel olarak zenginleştirilmiştir. Çalışmamız sonucunda elde edilen veriler ışığında Yup'ik topluluğu büyük oranda kültür öğelerini korusa da; dini inanış, beslenme şekilleri gibi konularda değişikliğe uğradığı tespit edilmiştir. Toplumda aile yapısı önemli bir yer tutmakta yaşlılar halen kültürlerini genç nesillere aktarmaktadır. Yup'ik topluluğunda değişmeyen öğelerin geçim kaynakları ve beslenme şekilleri olduğu görülmüştür. Değişen öğeler arasında dini inanışları başta gelmektedir. Şamanizm dini yerini Rus Ortodoksluğu, Katolikliği ve Moravyacılığa bıraksa da, şamanizme ait bir takım davranış şekilleri halen sürdürülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yupik kültürü, Chevak masalları, Alaska dilleri, Yaşam biçimleri

ESKIMO NARRATIVES

The polar regions, which have come to the fore frequently with global warming in recent years, are separated from other regions by their geographical and physical structure. The climatic differences in the region have caused differentiation in every area. Because the region is far from the center, they have preserved themselves culturally. Learning the cultural life of the people living here is important to strengthen intercultural interaction. The most important step in learning culture is learning the language. For this purpose, a literature review about the language of the Arctic culture was conducted. As a result of the searches, the Alaska Native Language Center, which was established in 1972 and aimed to research and study twenty Native languages, was encountered. The center is internationally recognized and also as the main center for the study of Eskimo and Northern Athabascan languages in the United States. The mission of the Alaska Native Language Center and Program is to develop and promote Alaska's twenty indigenous languages. For this purpose, a TÜBİTAK project was established to introduce Alaskan culture and language to our country. In our project, which made it to the finals in the 2204-C branch, the tales included in the work titled "Cev'armiut qanemciit qulirait-llu: Eskimo narratives and tales from Chevak" organized and compiled by Anthony C. Woodbury in 1984 were translated into Turkish. The translation has been made from English texts. It has been turned into an e-book, both original and Turkish sound recordings have been added, and it has been visually enriched through drawings. In the light of the data obtained as a result of our study, although the Yup'ik community largely preserves its cultural elements; it has been determined that there has been a change in issues such as religious belief and diet. Family structure has an important place in society, and the elderly still transfer their culture to younger generations. It has been observed that the unchanging elements in the Yup'ik community are their livelihoods and diets. Among the changing elements, their religious beliefs come first. Although the religion of shamanism has left its place to Russian Orthodoxy, Catholicism and Moravianism, some forms of behavior belonging to shamanism are still maintained.

Keywords: Yupik culture, Chevak tales, Alaskan languages, Daily Lives

Authors:

Ahmet Eren KEPEKÇİ

Şeyda DALKILIÇ

KAHRAMANLAR KULÜBÜ

Öğrt. Nursen HACİTAHİROĞLU

Bölüm: Okul Öncesi Öğretmeni

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

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 4 farklı ülkede (Türkiye, Azerbaycan, Romanya, Litvanya) ve 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 hayvanları 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 ve velilere 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, 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, veli 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. Proje, projeye ait tüm 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 Avrupa Kalite Etiketini 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 CLUP

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.

Authors:

Nursen HACİTAHİROĞLU

İlknur TOSUN

İrena BARANAUSKIENĖ

Merve TEZCAN

Zeynep DURSUNÜSTÜN
Nuray YILMAZ
Elif TOĞAÇ
Elif TECİMER
Kübrat YURTSEVER
Rukiyyeana SARI
Esra Betül GÜRCÜLER
Alinat CARA
Claudia POPA
Cristina SOARE
Ramila SADIGOVA
Elena Alina GHEORGHE
Mustata MARIANA
Lintescu MIHAELA
Cristina CROITORU
Daniela PİRTAÇ

E-TWINNING PORTALINDA YÜRÜTÜLEN DİJİTAL MATEMATİK UYGULAMALARININ ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN MATEMATİK TUTUMLARINA ETKİSİ: DİJİTAL MATHEMATİCS PROJESİ ÖRNEĞİ

Başöğretmen Şerife TAKMAZ

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Konya Ereğli Bilim ve Sanat Merkezi

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 kullanamamaktadırlar (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. Çalışma ile matematik dersine yeni dinamikler kazandırmayı, dijital araçların desteği ile proje tabanlı ve uygulamalı olarak eğlenerek, kalıcı öğrenmeyi ve matematik dersine karşı olumlu tutum geliştirmek amaçlanmıştır. Bu bağlamda çalışma 5 öğretmen ve 5. sınıf düzeyinde 50 öğrenci örnekleminde yürütülmüştür. Araştırmada a nicel verilere dayalı deneysel desen türlerinden tek gruplu öntest-sontest desen kullanılmıştır. Çalışma kapsamında, scratch ile geometrik şekilleri kodlamaı 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” öntest ve sontest olarak uygulanmıştır. Öntest ve sontestlerin karşılaştırmalı analizi yapıldığında çalışmanın matematik dersine karşı kaygıyı azalttığı, derse ilişkin negatif tutumun bazı boyutlarda pozitive döndüğü görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: eTwinning, dijital matematik, matematik öğretimi, matematiğe yönelik tutum,

THE EFFECT OF DIGITAL MATHEMATICS APPLICATIONS ON THE E-TWINNING PORTAL ON MATHEMATICS ATTITUDES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS: EXAMPLE OF DIGITAL MATHEMATICS PROJECT

The traditional method of teaching mathematics lessons leads to many negative situations in the teaching-learning process. Students get bored in the lesson and cannot establish a concrete relationship between the knowledge and skills they have learned and real life and use them effectively in their lives (Çubukluöz, 2019). Student success in mathematics teaching is generally low, and depending on this failure, students develop a negative attitude towards mathematics, and mathematics becomes a fearful dream for many students. With the study, it was aimed to bring new dynamics to the mathematics lesson, to develop permanent learning and a positive attitude towards the mathematics lesson by having fun on a project-based and applied basis with the support of digital tools. In this context, the study was conducted with a sample of 5 teachers and 50 students at the 5th grade level. In the research, a single-group pretest-posttest design, one of the experimental design types based on quantitative data, was used. Within the scope of the study, work packages were carried out on coding geometric shapes with scratch, presenting 5th grade math concepts with chatterpix, recognizing fractions with phet colorado, operations in fractions and measuring area. In the study, the data collection tool “mathematics lesson attitude scale” developed by Önal (2013) was applied as pretest and posttest. When the pre-test and post-tests were analyzed comparatively, it was seen that the study reduced the anxiety towards the mathematics lesson, and the negative attitude towards the lesson turned positive in some dimensions.

Keywords: eTwinning, digital mathematics, mathematics teaching, attitude towards mathematics,

Authors:

Şerife TAKMAZ

Selman AYGÜN

Ali UĞURLU

Burcu DANIŞIK ŞEN

Ayten ASKEROVA

MATH ERASMUS PROJESİ: İŞİTME ENGELLİ ÖĞRENCİLER İÇİN DİJİTAL MATEMATİK EĞİTİM PLATFORMU

Dr. Davut ATIŞ

Bölüm: Ar-Ge Birimi

Kurum: Eskişehir İl Milli Eğitim Müdürlüğü

MATH Projesi: İşitme Engelli Öğrencilere Uzaktan Matematik Eğitimi Giriş Covid-19 salgınıyla birlikte eğitim alanında hızla gerçekleşen dijital dönüşüm, pandemi sürecinde ortaya çıkan zorunluluklar karşısında hız kazanmış ve eğitim örgütlerini kendi alanlarında adaptasyona yönlendirmiştir. Bahsedilen değişimin temel yöntemi “uzaktan öğretim” olmuştur. Bu süreçte, herhangi bir yetersizliği olmayan öğrencilere yönelik “üretim” ciddi bir artış gösterirken, özel eğitime gereksinim duyan işitme engelli öğrencilere yönelik dijital materyal üretimi sınırlı kalmıştır. Pandemi döneminde işitme engelli öğrenciler, uzaktan eğitim sürecinde ciddi materyal yoksunluğu yaşamışlardır. Dil ve matematik alanında yaşanan yoksunluğun gelişim üzerindeki olumsuz etkileri düşünüldüğünde, işitme engelli çocukların uzaktan eğitim sürecinde ihtiyaç duydukları materyallerin geliştirilmesi bir zorunluluktur. Proje Hedefi Projemiz özelinde 6-15 yaş grubundaki işitme engelli öğrencilerin Covid-19 özelinde ortaya çıkan ve sonrasında da devam ettirilecek olan uzaktan matematik eğitimine katkı sunmayı hedeflemiş bulunmaktayız. Pandemi döneminde işitme engelli öğrencilerin eğitiminde ortaya çıkan uygun yöntem ve materyal içeren uzaktan eğitim desteğinin sağlanamaması gibi ihtiyaçlara yönelik çözümler geliştirilmelidir. Yapılan araştırmalar, işitme engelli öğrencilerin matematikte yaşadıkları zorluklar nedeniyle erken öğrenme deneyim yetersizlikleri ve dilsel gecikmişlik yaşadıklarını göstermektedir. Matematik dilinin doğası, matematik öğretmenlerinin dil odaklı çalışmaları nedeniyle müfredatı tamamlayamamaları gibi sorunlar da ortaya çıkmaktadır. Proje Yapısı ve Faaliyetler MATH projesi ile 6-15 yaş aralığındaki işitme engelli öğrencilerin uzaktan eğitim yoluyla matematik becerilerini geliştirmesi hedeflenmiştir. Bu projede, işitme engelli öğrencilere matematik öğretimi, web tasarımı uzmanları, pedagoglar ve bu alanlarda deneyimli kişilerden oluşan farklı kurum ve kuruluşlardan gelen katılımcılar yer almıştır. Proje, Haziran 2021 - Haziran 2023 tarih aralığında gerçekleştirilmiştir. Proje kapsamında 5 adet online toplantı, 7 adet ulusötesi toplantı ve 1 adet final konferansı gerçekleştirilmiştir. Ulusötesi toplantılara ortak kurumlardan

2’şer kişi katılmıştır. Her toplantıya, ilgili uzmanlık alanlarına sahip personellerin katılımı sağlanmıştır. Proje Çıktıları ve Etkileri MATH projesi, işitme engelli öğrencilere en iyi şartlarda ve kalitede uzaktan matematik eğitimi sunarak matematik becerilerini geliştirmeyi hedeflemiştir. Proje, öğrencilerin yanı sıra öğretmenlere, ailelere ve diğer paydaşlara da etki ederek uzun vadede fayda sağlaması beklenmektedir. Projede oluşturulan e-platform, işitme engelli öğrencilerin istedikleri zaman ve yerde matematik becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Proje sonucunda ortaya çıkan eğitim materyalleri ve oluşturulan farkındalık, projenin etkisini artırmaktadır. Sonuç MATH Projesi ile, işitme engelli öğrencilerin uzaktan matematik eğitimine yönelik materyal ve yöntemlerin geliştirilmesi hedeflenmiş ve bu hedeflere ulaşmak için çeşitli faaliyetler gerçekleştirmiştir. Projede yer alan kurumlar, bir araya gelerek iş birliği yapmış ve işitme engelli öğrencilerin matematik becerilerini geliştirmek amacıyla kapsamlı bir eğitim materyali oluşturmuştur. MATH Projesi, işitme engelli öğrencilere eşit bir eğitim fırsatı sunarak daha kapsayıcı bir eğitim ortamının oluşmasına katkı sağlamıştır.

Anahtar Kelimeler: İşitme engelli bireyler, matematik öğretimi, dijital eğitim platformu, math projesi, erasmus

MATH ERASMUS PROJECT: DIGITAL MATHEMATICS EDUCATION PLATFORM FOR HEARING IMPAIRED STUDENTS

Distance Mathematics Education for Hearing-Impaired Students Introduction The digital transformation that was already evident in all areas before the Covid-19 pandemic gained momentum and directed educational organizations towards adaptation in their respective fields in response to the challenges posed by the pandemic. While the primary method of this transformation was “remote teaching,” the production of digital materials for students without any disabilities experienced a significant increase, whereas the production of digital materials for students with special educational needs, such as hearing-impaired students, remained limited. These students experienced a significant lack of materials during the remote learning process during the pandemic period. Considering the negative effects of the deficiency in language and mathematics on their development, it is imperative to develop the necessary materials for hearing-impaired children during the remote education process. Project Objective Within our project, we aim to contribute to remote mathematics education for deaf and hard-of-hearing aged 6 to 15, which emerged du-

ring the Covid-19 period and will continue thereafter. Solutions should be developed for the needs arising from the inability to provide appropriate methods and materials for hearing-impaired students in their education during the pandemic. Research indicates that hearing-impaired students face difficulties in mathematics, leading to insufficient early learning experiences and linguistic delays. Furthermore, problems arise due to the nature of mathematical language and the inability of mathematics teachers to complete the curriculum due to language-focused work.

Project Structure and Activities The MATH project aims to improve the mathematical skills of deaf and hard-of-hearing students aged 6 to 15 through remote education. The consortium includes participants from different institutions and organizations, including experts in mathematics education for hearing-impaired students, web design specialists, pedagogues, and individuals experienced in these fields. The project involves five online meetings, seven transnational meetings, and one final conference. Each transnational meeting is attended by two representatives from partner institutions, and personnel with relevant expertise participate in all meetings.

Project Outputs and Impacts The MATH project aims to provide hearing-impaired students with remote mathematics education of the highest quality, enabling them to develop their mathematical skills like their peers. The project is expected to have long-term benefits not only for the target group of students but also for teachers, families, and other stakeholders. The e-platform developed within the project allows hearing-impaired students to enhance their mathematics skills anytime and anywhere. The educational materials produced and the awareness created through the project contribute to its impact.

Conclusion The MATH Project focuses on the development of materials and methods for remote mathematics education for hearing-impaired students and has carried out various activities to achieve its objectives. The participating institutions collaborated to create comprehensive educational material aiming to enhance the mathematical skills of hearing-impaired students. The MATH Project contributes to the creation of a more inclusive educational environment by providing equal educational opportunities for hearing-impaired students.

Keywords: Deaf and hard-of-hearing individuals, maths education, digital education platform, math project, Erasmus

Authors:

Davut ATIŞ

Uğur ÇOTUK

Florian GALLO

Emilio Ferreiro LAGO

Darja Ivanusa KLİNE

Ana Cristina LEMNARU

Mndaugas BUOŽIUS

Daiga RAMATA

ATIK YAĞDAN SANATA PROJESİ

Öğrt. Merve KARAKURT

Bölüm: Okul Öncesi Öğretmenliği

Kurum: Musa Uğur İlkokulu

Bu proje, günlük hayatta kullanılan atık yağların geri dönüştürülebilirliğini proje yöntemi ile ele alarak atık maddelerin geri dönüşüm zincirinde okul öncesi kademesindeki çocukların yer almasına katkı sağlamak ve çocuklarda çevre bilinci oluşturmak amacıyla uygulanmıştır. Projeye dayalı yürütülen araştırmada nitel yaklaşımla keşfedici yöntemin birlikte kullanıldığı görüşme, gözlem ve anket modeline göre desenlenmiştir. Projenin katılımcılarını Konya'dan 70 okul öncesi öğrencisi ile İtalya'dan 50 okul öncesi öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmada yarı yapılandırılmış gözlem, katılımlı gözlem, doğa ve çevreye karşı tutum ölçeği, atık maddeler için sınıflama ölçeği, doğa ve çevre ile ilgili hazırlanmış anketler veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Proje sürecinde okul dışı öğrenme ortamlarında öğrencilerin ev içinde yemek yaparken kullandıkları ürünlerden sonra ortaya çıkan atık malzemelerin neler olduğunun gözlemlenmesi sağlanarak fotoğraf arşivi oluşturmaları istenmiştir. Daha sonra öğrencilerin Atık Yağ ve Geri Dönüşüm temalı resim, afiş ve pankart hazırlamaları istenmiş çocukların yaratıcı düşünme becerileri desteklenmiştir. Proje sonuna kadar öğrencilerden evlerindeki atık yağların toplanması ve bu yağların okulda birikmesi sağlanarak günlük hayatımızda ev içinde oluşturduğumuz atık yağların geri dönüştürülebilirliğini görmek adına bu yağları belediyeye teslim ederek öğrencilerde farkındalık oluşmuştur. Son olarak bir doğa gezisi yapıp ardından okul bahçesinde atık yağlardan resimler yapılarak okul içinde bir sergi düzenlenmiştir. Proje sonunda grupta yapılan afiş, pankart gibi görsel sanat çalışmalarında öğrencilerin yaratıcı düşünme ve iş birliği halinde çalışma becerilerinin olumlu şekilde geliştiği gözlemlenmiştir. Görüşmelerden elde edilen verilere göre öğrencilerin geri dönüşüm konusunda özellikle evsel atık maddelerden üretici düşünme becerilerinde önemli gelişmeler yaşanmıştır. Öğrencilerden elde edilen verilere göre projenin, özellikle doğayı sevme ve koruma konusunda bilgi, tutum, davranış ve düşünce üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Atık yağların tekrar kullanımlarının önüne geçerek insan sağlığının korunmasına katkı

sağlamak, atık yağların kontrollü şekilde çevreci bir yakıt olan biyodizele dönüşümü sürecinde evsel atık yağların öğrencilerin geri dönüşüm ve üretim zincirine ilk elden katkı sağlamaları, öğrencilerin çevre bilinci konusunda farkındalık kazanmasını sağlamıştır. Ayrıca öğrencilerin gezi ve gözlem yoluyla aileleriyle birlikte projeye katılımları, her etkinlikten sonra ürün oluşturmaları öğrencileri proje için daha istekli hale getirmiştir. Öğretmenlerden elde edinilen verilere göre projede ulaşılmak istenen hedeflerin bütün öğrenciler için gerekli ve yararlı aynı zamanda herkes için ulaşılabilir olduğu ve ek bir maliyet gerektirmeden okullarda ve evlerde uygulanabilir olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Geri dönüşüm, atık yağ, yaratıcılık, proje

FROM WASTE OIL TO ART PROJECT

Proje sonunda grupta yapılan afiş, pankart gibi görsel sanat çalışmalarında öğrencilerin yaratıcı düşünme ve iş birliği halinde çalışma becerilerinin olumlu şekilde geliştiği gözlemlenmiştir. Görüşmelerden elde edilen verilere göre öğrencilerin geri dönüşüm konusunda özellikle evsel atık maddelerden üretici düşünme becerilerinde önemli gelişmeler yaşanmıştır. Öğrencilerden elde edilen verilere göre projenin, özellikle doğayı sevmeye ve koruma konusunda bilgi, tutum, davranış ve düşünce üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Atık yağların tekrar kullanımlarının önüne geçerek insan sağlığının korunmasına katkı sağlamak, atık yağların kontrollü şekilde çevreci bir yakıt olan biyodizele dönüşümü sürecinde evsel atık yağların öğrencilerin geri dönüşüm ve üretim zincirine ilk elden katkı sağlamaları, öğrencilerin çevre bilinci konusunda farkındalık kazanmasını sağlamıştır. Ayrıca öğrencilerin gezi ve gözlem yoluyla aileleriyle birlikte projeye katılımları, her etkinlikten sonra ürün oluşturmaları öğrencileri proje için daha istekli hale getirmiştir. Öğretmenlerden elde edinilen verilere göre projede ulaşılmak istenen hedeflerin bütün öğrenciler için gerekli ve yararlı aynı zamanda herkes için ulaşılabilir olduğu ve ek bir maliyet gerektirmeden okullarda ve evlerde uygulanabilir olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Keywords: Recycling, waste oil, creativity, project

SİHİRLİ KÜÇÜK ELLER

Celalettin ASLAN

Bölüm: Sille İlkokulu

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

Çevre tüm canlıların, beraber yaşayarak yaşamsal faaliyetlerini sürdürdüğü ortam ve şartlardır. Nüfusun artması, teknolojinin hızla gelişmesi, küreselleşme, bilinçsiz tüketim vb. faktörler nedeniyle dünyanın sınırsız zannedilen kaynakları tükenmekte ve bu durumdan tüm canlılar zarar görmektedir. İnsanların çevreye karşı olumsuz tutum ve davranışlarının önemli bir sonucu çevre sorunlarıdır. Çevre sorunlarının azaltılarak, çevre koruma bilincinin geliştirilmesi ve sürdürülebilmesi için olumsuz tutum ve davranışların olumlu hale çevrilmesi gerekir. Bu da özellikle küçük yaşlarda verilen çevre eğitimi ile mümkündür. Bu çalışmanın amacı ilkokul düzeyindeki öğrencilerde çevre bilinci geliştirilerek çevreye karşı farkındalık sağlamaları ve buna bağlı olarak içinde bulunduğu çevreyi tanıyıp saygı duymaları ve korumalarıdır. 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 ilkokul düzeyinde (1., 2., 3., 4. sınıflar) uygulanmıştır. 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. Geridönüşüm 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 barışı 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. 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 anketler yapılmıştır. Velilerden ve öğrencilerden “padlet “ web2.0 aracı kullanılarak geribildirimler alınmıştır. Ayrıca evlerde su tüketimini azaltıldığını gösteren su faturaları, olumlu davranış değişikliğini kanıtlar niteliktedir. Ön test, son test ve geribildirimlerde çalışmanın amacına büyük oranda ulaştığı görülmektedir. Aynı zamanda öğretmenlere yapılan öntest, son test sonuçlarında da öğretmenler projenin kendilerine faydalı olduğunu, bilmedikleri birçok şeyi öğrendiklerini belirtmişlerdir. Çalışma ulusal gazetelerde, okul web sitelerinde, sosyal medyada, blog adresinde, sanal sergide yaygınlaştırılmıştır. Çalışma boyunca literatür taraması yapılmış, uzman görüşleri alınmış, gözlem tekniği kullanılmıştır. Katılımcılar etwinning platformu üzerinden kalite etiketine layık görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: çevre, sihirli küçük eller, su, etwinning, magical little hands, geri dönüşüm

MAGICAL LITTLE HANDS

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, magical little hands, etwinning, recycle

Authors:

Celalettin ASLAN

Hüseyin UZUN

Ayten KARADAĞ

Taner KARAKOÇ

Emine KOÇYIĞIT GÜNASLAN

Şadiye ÖZKAN

Günay ERGEZEN

Antonio Cano RURIZ

Elise ZERBINI

Ewa Pałac Katarzynat TORUŃSKA

Kate POPOVA

Bădeanu LAURA

Liliana Nicoleta NECHÎTOAIA

Rudina BENDO

Michał CHOJNOWSKI

AKIL VE ZEKA OYUNLARININ AKADEMİK BAŞARIYA DAYALI OLARAK ÖĞRENCİ YAŞ VE SEVİYESİNE UYGUN OLARAK İNCELENMESİ BEYİN TAKIMI-1 PROJESİ

Başöğretmen Songül REİSOĞLU

Bölüm: Öğretmen

Kurum: Şehit Öğretmen Ali Bulut İlkokulu

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, 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, Görsel Sanatlar, 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 faaliyetlerin 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 mutluluk 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: Yaratıcı düşünme, hızlı ve doğru karar verme, çözüm odaklı olma, bilişsel beceri, planlı hareket etme, problem çözme,

EXAMINING MIND AND INTELLIGENCE GAMES BASED ON ACADEMIC ACHIEVEMENT IN ACCORDANCE WITH THE AGE AND LEVEL OF THE STUDENT BRAIN TEAM-1 PROJECT

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 eva-

luating 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: Creative thinking, fast and accurate decision making, solution-oriented, cognitive skills, planned action, problem solving

Authors:

Songül REİSOĞLU

Ayşe YILDIRIM

Nurcan ANAR

Emine ÇOPUR

Hanife KARATOPRAK

Saadet ÜNSAL

Handan ARGUN

Nuray YILMAZ

Kamer GÖKTEPE

Emel Emine KARACA

Sənubər QULUBƏYOVA

Maria THEOCHARİ

Vassiliki KARAKATSANI

Alexandros ANGELIS

Labrini POUTA

Eleni GEORGIU

Despoina STOUMPOU

Camela Elena BERCEA

AKIL VE ZEKA OYUNLARININ DERSLERE ENTEGRASYONU ETKİSİNİN İNCELENMESİ HAVE FUN PLAY LEARN PROJECT / EĞLEN, OYNA, ÖĞREN PROJESİ

Fatma BAŞDAĞ

Bölüm: Sınıf Öğretmeni

Kurum: Fatsa Bilim ve Sanat Merkezi

Have Fun, Play, Learn Projesi, uluslararası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, Romanya işbirliği ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. 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. Bu problem durumundan yola çıkarak; projenin amacı, akıl ve zeka oyunlarının matematik ve fen bilimleri gibi ders konularına entegrasyonuna sağlanmasıdır. Ayrıca öğrencilerin uygulamalı öğretim etkinliklerinden mahrum olması onların yaratıcı fikirlerini uygulamaları için imkân bula-mamalarına sebep olmaktadır. Proje ile aynı zamanda ilkökul Fen Bilimleri, Matematik, Türkçe ve Hayat Bilgisi ders kazanımlarının öğretime ilişkin oyun materyalleri geliştirilmiş ve uygulanması sağlanmıştır. Proje 2 farklı ülkede 2 ana sınıfı 13 ilkökul 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. Projenin uygulanmasında öğrencilerin problemlerin çözümüne giden yolda farklı bakış açıları geliştirmeleri, takımlarda yaptığımız mentörlük ile özgün fikirler geliştirip takımın parçası olma ruhunu yaşamaları sağlanmıştır. 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 ise Google form yoluyla uygulanarak proje sonunda tüm ortaklarla paylaşılmıştır. Elde edilen veriler nicel ve nitel yöntemler

kullanılarak betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Proje sürecinde zekâ oyunu oynamanın öğrencilerde odaklanmayı ve hatırlamayı artırarak kendilerine olan güvenlerinin geliştiği; bireylere çabuk karar verme, çözüm odaklı düşünme, fikir yürütme ve öngörme, becerisi kazandırdığını; kişileri düşünmeye sevk ettiği; onlara araştırmacı, sorgulayıcı bakış açısı benimsettiğini; özellikle çocuklarımızı ve gençlerimizi yanlış sosyal medya kullanımı ve dijital platformların olumsuz etkilerinden koruyup sanal dünyadan çıkmalarını sağlayarak gerçek oyunlara ve gerçek sosyal ilişkilere sevk ettiği ortaya konulmuştur. 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 pandemi kuralları nedeniyle sanal sergi olarak sergilenmiştir. 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. Projemiz öğrencilerimizde okul içi, sınıf içi ve aile içi iletişimi arttırarak kaliteli zaman geçirmelerine imkan sundu. Teknoloji bağımlılığı ile mücadele ederek iletişime açık, özgüvenli, hoşgörülü, girişimci, çözüm odaklı bireyler yetiştirmede etkili bir yöntem olduğu belirlendi. Proje çıktılarına göre özellikle ana okul ve ilkokullarda zekâ oyunları yolu ile öğretimin zenginleştirilmesi ve bu konuda çalışmaların arttırılması önerilerek konu ile ilgili çeşitli araştırmalar yapılmalıdır. Proje Romanya ve Türkiye’de Ulusal Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Akıl-zekâ oyunları, Akıl yürütme, Oyunlaştırma, Müfredat entegrasyonu

INVESTIGATION OF THE EFFECT OF INTEGRATION OF MİND AND INTELLIGENCE GAMES INTO LESSONS HAVE FUN PLAY LEARN PROJECT / EĞLEN, OYNA, ÖĞREN PROJESİ

The Have Fun, Play, Learn Project is an innovative project with the scope of international eTwinning project in cooperation with Turkey and Romania. The main purpose is to raise students as individuals with skills of creativity, quick thinking, correct decision making, concentration and focus. Intelligence games are preferred in teaching method techniques as they

are entertaining and require using various skills together. But, there are few studies on the integration of lessons. Based on this problem; the aim of the project is to integrate mind and intelligence games into course subjects such as mathematics and science. The inability of students to practice causes them to limit their creative ideas. The project was implemented with 360 students in 2 kindergarten classes and 13 primary schools in 15 schools in 2 different countries. During the project, monthly meetings were held with all partners, brainstorming and discussion were held on the teaching of the determined intelligence game and the outcome to be matched. It was ensured that the students developed different perspectives on the way to the solution of the problems, developed original ideas and lived the spirit of being a part of the team. In determining the level of achievement of the goals, the project diary for the teachers and the "Attitude Scale towards Intelligence Games" were used as data collection tools for the students. The obtained data was evaluated with descriptive analysis method using quantitative and qualitative methods. Playing mind games increased students' focus and recall and improved their self-confidence; it gives individuals the ability to make quick decisions, think solution-oriented. It has been revealed that it protects students from the wrong use of social media and the negative effects of digital platforms, enabling them to leave the virtual world and leading them to real games and real social relations. At the beginning of the project, the process was planned with all partners, 5 intelligence games to be taught and the gains to be integrated were determined. The prepared documents were presented to all partners, published on the schools' web pages and social media accounts as a dissemination activity, and exhibited as a virtual exhibition due to the pandemic rules. At the end of the project, it was revealed that the students' matching, problem solving, analysis and synthesis skills developed and positive effects of mind games on education and focus were revealed. It has been determined that the games integrated into the curriculum enable students to spend their spare time productively, develop the skills of present original ideas, making quick, strategic and right decisions. It has been determined that it is an effective way in raising individuals who are open to dialogue, self-confident, tolerant, entrepreneurial and solution-oriented by combating technology addiction. It is recommended to enrich the teaching with intelligence games especially in kindergartens and primary schools, to increase the number of studies and various researches on the subject should be carried out. The project was awarded with the National Quality Label in Romania and Turkey.

Keywords: Mind-intelligence games, Reasoning, Gamification, Curriculum integration

Authors:

Fatma BAŞDAĞ

Kadir Alper ÇETİN

Özden Köroğlu BEDER

ECOTWINNERS SETSAILS SKILLSLABS E-TWINNING PROJESİ

Münevver DURUKAN

Bölüm: İngilizce

Kurum: Tuzla Farabi İlkokulu

EcoTwinners SetSails #Skillslabs eTwinning Projesi Münevver Durukan_1* ve Burcu Özbey_2* Tuzla Farabi İlkokulu Tuzla/İSTANBUL e-posta1: mdakpınar26@gmail.com, e-posta2: burcuzby16@gmail.com 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

Keywords: eTwinning, su ekosistem, web2.0, Avrupa Kalite Etiketini, Ulusal Kalite Etiketini, 13. eTwinning Ulusal Kongresi

Authors:

Münevver DURUKAN AKPINAR

Burcu ÖZBEY

MASKEN NASIL?

Öznur ÇELİK

Bölüm: DKAB

Kurum: İlkokul

Maske, eski toplumlardan beri yüzü kapatan ve giydiği kişiye farklı bir kimlik kazandıran bir araç olarak ortaya çıkmıştır. Sürekli değişimin yaşandığı yaşam akışında maskeler değişim ve dönüşüm geçirmiştir. Kullanılan maskeler bir kişilik tanımlama ve iletişim biçimine dönüşmüş, maskenin işlevlerindeki dönüşümler ve mevcut görünümü ortaya konulmaya çalışılmıştır. Farklı ve görünür olma arzusuna hizmet eden maskenin değişen koşullarla nasıl bir kendini ifade etme biçimine dönüştüğünü anlamak ve açıklamak projenin temel amaçlarından biridir. Bu çalışma, öğrencilerin Covid 19 hastalığından korunmak için zorunlu ve günlük kullanım maskelerinin anlamı ve faydaları hakkında düşünme ve eylem becerilerinin geliştirilmesini amaçlamaktadır. Ayrıca çalışma, öğrencilerin maskenin kullanımı ve faydaları hakkında düşüncelerini, maskeyi bir iletişim biçimi olarak sunmalarını, tasarım ve yaratıcılık becerilerini geliştirmelerini amaçlamaktadır. Her etkinlik birlikte yürütülmüştür, yapılacak işler ve görev paylaşımı için aylık çevrimiçi toplantılar düzenlenmiştir. Çeşitli web 2 araçları kullanılarak çalışmalar yürütülmüştür. Bu çalışma ile maske kullanımı konusunda farkındalık oluşturulmuştur. Öğrencilerimiz sosyal, kültürel ve iletişim becerilerini geliştirmişlerdir, yeni fikirler üretmişlerdir, web2 araçlarını kullanmışlar ve diğer öğrencileri tanıma fırsatı bulmuşlardır. Partnerler çalışmalarını görerek kendilerini geliştirme fırsatı bulmuştur. İletişim becerileri, sevgi ve dostluk bağları gelişmiştir. Öğrencilerin sosyal alanda iletişim becerilerini artırmış, arkadaşlık ilişkilerini geliştirmelerine, iletişim becerilerini geliştirmelerine katkı sağlamıştır.

Anahtar Kelimeler: Maske, Sağlık

HOW YOUR MASKS?

The mask has emerged since ancient societies as a tool that covers the face and gives a different identity to the person it wears. Masks have

undergone changes and transformations in the flow of life where constant change is experienced. The masks used have turned into a form of personality identification and communication, and the transformations in the functions of the mask and its current appearance have been tried to be revealed. One of the main aims of the project is to understand and explain how the mask, which serves the desire to be different and visible, turns into a form of self-expression with changing conditions. This study is compulsory and daily for students to protect themselves from Covid 19 disease. Develops thinking and action skills about the meaning and benefits of use masks. In addition, the study aims to enable students to think about the use and benefits of the mask, present the mask as a form of communication, and develop their design and creativity skills. Each activity was carried out together, monthly online meetings were held for work to be done and task sharing. Studies were carried out using various web 2 tools. With this study, awareness was created about the use of masks. Our students developed their social, cultural and communication skills, produced new ideas, used web2 tools and had the opportunity to get to know other students. Partners had the opportunity to improve themselves by seeing their work. Communication skills, bonds of love and friendship have developed. It increased the communication skills of the students in the social field, contributed to the development of friendship relations and improving their communication skills.

Keywords: Masks, Health

Authors:

Öznur ÇELİK

Nursel NESELİ

Vildan ÖZGEN

HAREKETE GEÇ

Özlem BAĞLAMA

Bölüm: Okul Öncesi Öğretmenliği

Kurum: Sekçuklu Belediyesi Sabır Anaokulu

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 problemlerine zemin hazırlamaktadır. Uzun süre aynı pozisyonda hareketsiz kalmaları skolyoz, kifo, 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 ön test uygulanacaktır. 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 son test uygulaması yapılacaktır. 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

Authors:

Özlem BAĞLAMA

OKULUMUZDA TARİHİ, DOĞAL VE KÜLTÜREL MEKÂNLAR SOKAĞI

Kadir BAŞDAĞ

Bölüm: Sosyal Bilgiler Öğretmenliği

Kurum: Fatsa Ecz. İlhan Hazinedar Ortaokulu

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 Hazinedar 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 gönüllü 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 kültürünü tanımanın önemini ortaya koyması açısından da önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Tarihi mekân, Doğal mekân, Kültürel mekân, Okul koridoru

STREET OF HISTORICAL, NATURAL AND CULTURAL PLACES IN OUR SCHOOL

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 befo-

re 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

Authors:

Kadir BAŞDAĞ

Fatma BAŞDAĞ

BENİM ZEKA OYUNUM

Serkan Mustafa AKYOL

Bölüm: Sınıf Öğretmeni

Kurum: Mehmet Akif Ersoy İlkokulu

“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 ve 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. Proje etkinlikleri müfredata entegre edilmiştir. Proje ile ilkökul öğrencilerimiz grup ile çalışma, problem çözebilme, proje tabanlı öğrenme, web2 araçlarını kullanabilme, strateji geliştirebilme, kurallara uyma, adil bir rekabete girme becerilerini geliştirmişlerdir. Akıl ve zeka oyunlarının problem çözenin, 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

“My Brain Game Project” is an International eTwinning Project and a learning project with project partners from Turkey and Romania. Computational thinking skill, which is 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 the teaching of 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 making the students’ development continuous, enabling them to discover their interests, talents and skills, producing solutions when faced with a problem, developing their own strategy with strategy development skills, and understanding the present correctly and directing the future. In the “My Intelligence Game” project, the mind and intelligence games determined with the students, the various objects designed by the students, and the games where the rules were taught using recyclable materials were implemented in a fair competition environment. Our project is in the 6-11 age group and the language of the project 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 on April 30. Project activities are integrated into the curriculum. With the project, our primary school students developed the skills of working with groups, solving problems, project-based learning, using web2 tools, developing strategies, obeying the rules, and entering a fair competition. It is expected that mind and intelligence games will be used more in the education process with the thought 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,

Authors:

Sevda ÇELİKSOY

Serkan MUSTAFA AKYOL

Harun ULUCAN

Mahir ÖZGÜNEY

Atena Luminita ILIE

Hacı İsmail KILIÇ

Naile KILIÇ

Orhan YILMAZ

Ayçin ERDOĞAN

İS-TEK OYUNUNUN GÖRSEL İSPAT ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Yeşim YANARDAĞ

Bölüm: Eğitim

Kurum: Kilis Bilim ve Sanat Merkezi

Matematik dersinde ele alınan konuların sadece cebirsel olarak verilmesi öğrencilerde ezberlemeye ve mantıklı ilişkiler kuramamaya neden olmaktadır. Bu sebeple öğrenilen konularda ezberle geç modeli oldukça yaygındır. Oysa ispat, matematiğin temelini oluşturmaktadır ve matematiğin gelişimi için zorunludur. Ancak ispatın öğrenilmesinin yanı sıra ispat öğreniminin ölçülmesi de oldukça zorlu bir süreç içerir. Bu projede etkileşimli eğitim materyali ile öğrencilerin görsel ispat ve cebirsel ifade arasındaki geçişlerini geliştirme, öğrencilerin bu geçişlerine yönelik öğretmenlere veri sunma ve görsel ispata yönelik olumlu tutum kazandırma amaçlanmıştır. Proje sürecinde mühendislik tasarım süreci yöntemine dayalı olarak İS-TEK adı verilen etkileşimli eğitim materyalinin hem somut hem de web tabanlı hale geliştirilmiş ve is-tek.com.tr adında web sitesi açılmıştır. Materyalimizin test edilme süreci ölçüt örnekleme dayalı gönüllü olarak belirlenen öğrenci ve öğretmenler ile MEB'den gerekli izinler alınarak gerçekleştirilmiştir. Ardından katılımcıların yarı yapılandırılmış form aracılığıyla görüşleri alınmış ve içerik analizi yapılmıştır. Proje sonucunda İS-TEK'in belirlenen özellikleri sağladığı görülmüştür. Bu materyalin EBA platformunda paylaşılması ve tüm çıktlarıyla ulusal bir kongrede sunulması planlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Görsel İspat, Matematik, Oyun, Teknoloji

THE EFFECT OF IS-TEK GAME ON VISUAL PROOF

The fact that the subjects covered in mathematics are given only in algebraic causes students to memorize and not be able to establish logical relationships. For this reason, it is quite common to memorize only without learning in some subjects. However, proof is the basis of mathematics and is necessary for the development of mathematics. However, in addition to

learning the proof, the measurement of the proof learning is also a very challenging process. In this project, it is aimed to develop the transition of students between visual proof and algebraic expression with interactive educational material, to present data to teachers for these transitions of students and to gain a positive attitude towards visual evidence. Based on the engineering design process method in the project, both a concrete and web-based version of the interactive training material called İS-TEK was developed and a website called is-tek.com.tr was launched. The testing process of our material was carried out by obtaining the necessary permissions from the students and teachers, who were determined voluntarily based on criterion sampling, and from the Ministry of National Education. Then, the opinions of the participants were taken through a semi-structured form and content analysis was made. As a result of the project, it was seen that İS-TEK provided the specified features. It is planned that this material will be shared on the EBA platform and presented at a national congress with all its outputs.

Keywords: Visual proof, math, game, technology.

Authors:

Yeşim YANARDAĞ

Muhammed Zekeriya BAŞTÜRK

Kadir Efe FEDAKAR

Zeynep Naz ÇİMEN

Melih Alaattin TEPE

Ahmet Efe KARAĞAÇ

OBJECT BASED LEARNING: ÖĞRETMENİMİN ÇANTASI

Uz. Fatma Zehra EROL

Bölüm: Okul Öncesi

Kurum: MEB

Nesne temelli öğretimi (OBL) genellikle; STEM, robotik kodlama ve müze pedagojisi alanında kullanılan sorgulama ve düşünmenin ön planda olduğu, grup çalışmalarının önem arz ettiği ve içinde her türlü nesnenin bulunabileceği, beş duyu organının da harekete geçmesini sağlayıcı öğrenen merkezli öğrenme biçimi olarak tanımlayabilmemiz mümkündür. Nesnelere öğrencilerin merakını, anıları ve çağrışımları uyandırır ve onları soru sormaya ve cevap aramaya motive eder, böylece öğrenme süreçlerini derinleştirir. OBL'nin temel bir yönü, çok-duyulu doğasıdır: Çeşitli duyu yalalayarak, nesnelere kullanımını deneysel öğrenmeyi teşvik eder. Deneysel öğrenme teorileri, bilgi ve anlamın bir kişinin kendi deneyimlerinin ürünleri olduğunu ve tanıtılan fikirlerle birleştiğini öne süren yapılandırmacılık kavramlarıyla bağlantılıdır. Öğrenenler farklı nesnelere karşılaşmaları durumunda önceki deneyimleri hakkında yeni bilgiler oluşturur, bunu bilgilerini temel alarak yaparlar. OBL'nin kişi üzerinde problem çözme, soru sorma, öğrenciler arasında etkileşim ve soyut düşünme becerilerini geliştirici yönde etkileri bulunmaktadır. Öğretmenimin Çantası Projesi Türkiye'de yeni uygulanmakta olan OBL'nin okul öncesi eğitime uyarlanması üzerine 2021-2022 eğitim öğretim yılında 4 farklı şehirde 9 anasınıfında yürütülmüştür. Montessori, Regio Emilia gibi pedagojiye gönül vermiş yaklaşımlardan ilham alınarak; çocuğun gelişiminde endüstriyel materyallerin kullanımını azaltıp gerçek nesnelere günlük yaşamı düzenleme, temel becerileri edinme ve doğal materyallerle hayatı yorumlama amacı güdülmüştür. Özellikle SCAMPER, BEYİN FIRTINASI, SİNEKTİK ve MORFOLOJİK SENTEZ tekniklerine başvurulmuştur. Projede kutu, mendil, bilye, poşet, düğme ve lastik nesnelere kullanılmıştır. Koordinatlı kodlama, dikkat geliştirme, nesnelere şekil, renk, boyut, yapıldığı malzeme, kullanım alanlarına göre gruplama gibi matematiksel açıdan incelemeler, STEM ve duyu bütünleme çalışmaları yapılmıştır. Projenin amacına ulaşmış olduğunu görebilmek adına gözlemler yapılmış ve süreç betimsel olarak analiz edilmiştir. Proje sonuçları akademisyenlerin destekleriyle hazırlanan öğren-

ci-öğretmen ve ailelere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formlarıyla elde edilmiştir. Öğrenci ve öğretmenlerimiz proje boyunca pek çok web2.0 aracını kullanmıştır. Ayrıca proje öğretmenlerimiz; farklı üniversitelerden deneyimli akademisyenlerle buluşmalarımızdan, Türkiye’de yeni yeni gündeme gelen NESNE TEMELLİ ÖĞRENME kavramının temel oluşturduğu eğitimlere katılımlarından ve uyguladığımız etkinliklerle nesnelere bakış açılarının değiştiğini, bundan sonraki mesleki tecrübelerinde nesnelere daha fazla yararlanacaklarını vurgulamıştır. Aile katılımının etkin olarak gerçekleştiği projemizde velilerimiz de çocuklardaki ve kendilerinin nesnelere bakışlarında olumlu değişimin dönütlerini öğretmenler ile paylaşmıştır. Ayrıca düzenlenen aile eğitiminin çocuklarıyla nitelikli zaman geçirmesi açısından ailelere yeni fikirler kazandırdığını ifade etmişlerdir. Tüm bu çıktılar projemizin öncelikli hedefinin müfredata uygun şekilde gerçekleştiğini göstermektedir. Projemizle geçmişten geleceğe köprüler kurulmuş, güncel konulara da yer verilmiştir: Bilye etkinliğinde “Fatih Sultan Mehmet gemileri karadan nasıl yürütmüştür?” konusuna, lastik etkinliğinde geleneksel sporumuz okçuluğa ve olimpiyat şampiyonumuz Mete Gazoz’a, mendil etkinliğinde unutulmaya yüz tutmuş “bayram mendilleri” âdetimize, kutu etkinliklerinde “yerli araba, yerli ev” gibi yerli üretilere değinilmiştir. Bütün bu başlıkların herbirini ve daha fazlasını içeren projemiz nesne temelli öğrenme konusunda yaşam boyu öğrenme kapılarını çocuklarımıza açmıştır. Projemiz uygulanırken yerel basında yer alarak yeni çalışmalara ilham olmuş, 3.Stem Öğretmenler Konferansı ve EYFOR 14’te sunularak yaygınlaştırılmış, Ulusal Ajans tarafından Ulusal Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Nesne Temelli Öğrenme, yaratıcı düşünme, işbirliği, 21. yy. Becerileri

OBL:MY TEACHER’S BAG

OBL generally; It is possible to define it as a learner-centered learning style used in the field of STEM, robotic coding and museum pedagogy, in which questioning and thinking is at the forefront, group work is important, all kinds of objects can be found in it, and that enables the five senses to activate. Objects arouse students’ curiosity, memories and associations and motivate them to ask questions and seek answers, thus deepening their learning processes. A key aspect of OBL is its multi-sensory nature: By capturing a variety of senses, it encourages experiential learning to use objects. Experiential learning theories are linked to constructivism concepts, which postulate that knowledge and meaning are products of

one's own experiences and are combined with the ideas being promoted. When learners encounter different objects, they form new information about their previous experiences, and they do this on the basis of their knowledge. OBL has effects on the person to improve problem solving, asking questions, interaction between students and abstract thinking skills. My Teacher's Bag Project was carried out in 9 kindergartens in the 2021-2022 academic year, upon the adaptation of OBL, which is newly implemented in Turkey, to pre-school education. Inspired by approaches devoted to pedagogy such as Montessori and Reggio Emilia; It is aimed to reduce the use of industrial materials in the development of the child, to organize daily life with real objects, to acquire basic skills and to interpret life with natural materials. In particular, SCAMPER, BRAINSTORM, SYNECTIC and MORPHOLOGIC SYNTHESIS techniques were applied. Mathematical investigations such as coordinated coding, attention development, grouping objects according to shape, color, size, material, usage areas, STEM and sensory integration studies were carried out. Observations were made and the process was analyzed descriptively in order to see whether the project achieved its purpose. Our students and teachers have used many web2.0 tools throughout the project. In addition, our project teachers; He emphasized that our meetings with experienced academics from different universities, their participation in trainings based on the concept of OBL, which has recently come to the agenda in Turkey, their perspectives on objects have changed with the activities we have implemented, that they will benefit more from objects in their future professional experiences. In our project, in which the active participation of the family took place, our parents also shared with the teachers the feedback of the positive change in the children's and their own view of the objects. In addition, they stated that the family education organized gave families new ideas in terms of spending quality time with their children. All these outputs show that the primary goal of our project has been realized in accordance with the curriculum. While our project was being implemented, it was inspired by new studies by being featured in the local press, presented at the 3rd Stem Teachers Conference and EYFOR 14, and was awarded the National Quality Label by the National Agency.

Keywords: Object Based Learning, creative thinking, partnership, 21st century skills

Authors:

Fatma Zehra EROL

Hatice BİLGİÇ

Hatice BİLGİÇ

Yasemin AKDAĞ

Hayriye KARAMAN

Sevim ŞİMŞEK

Fatma GÜVERCİN

Nuray BOZTEPE

Rabia EROĞLU

Saliha AKDEMİR

İŞİTME ENGELLİLER ALANINDA OYUN TEMELLİ ÖĞRETİM TEKNİKLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ

Hasan UÇAL

Bölüm: İlkokul

Kurum: Konevi İşitme Engelliler İlkokulu

Bu proje hedeflerimiz doğrultusunda bu çağrının önemli bir önceliği olan özel eğitim öğretmenlerinin eğitim ve kapasite geliştirme ihtiyaçlarını hedefliyoruz. Türkiye’de özel eğitim öğretmenlerinin edinilmesi istenen şey, işitme engelli öğrencilerle gerçek derslik ortamlarında kullanılacak daha pratik müdahaleler, materyaller, araçlar elde etmektir (Aydın & Gürbüz, 2018). Bu bağlamda, önerdiğimiz eylem, özel eğitim öğretmenlerini eğiterek ve gerçek sınıflarda uygulanabilmesi için pratik olarak çeşitli materyaller üreterek bu ihtiyaçlara nihai katkılar sunmaktadır. Türkiye’nin özel eğitim okullarında işitme engelli öğrencilere yönelik oyun temelli öğretim müdahalelerinin kullanımına ilişkin proje öncesi özel durumu, özel eğitim okullarının kullandığı oyun temelli etkinliklerin çoğunlukla normal öğrencilerin anlama becerilerine göre tasarlanacağını açıkça belirtmiştir (Aydın, R.2017). İşitme engelli çocuklar çoğunlukla normal zekaya sahip olsalar da, işitme ve işitme kaybı göz önüne alındığında, dil, anlama ve iletişim gibi pek çok konuda mücadele ederler ve sanki “duyamayan çocuklar” gibi eğitilemezler (Marschark, 2014). Bu nedenle, işitme engelli öğrencilerin özel ihtiyaçlarına göre oyun tabanlı etkinliklerin ve içerik değişikliklerinin uyarlanması olmalıdır. Bu bağlamda, Türkiye’de kitap, ek çalışma materyalleri ve yazılı materyaller de dahil olmak üzere eğitim materyallerinin sayısı oldukça sınırlıdır ve bu da işitme engelli öğrencilerin ihtiyaç duydukları eşit veya uygun öğrenme fırsatlarını elde edebildikleri önemli bir sorun yaratmaktadır. Ayrıca, bu önemli zaman dilimi (3 ila 10 yıl) kaçırılırsa öğrenme becerilerinin önemli ilk yıllarının telafisi yoktur, bu nedenle bu proje doğrudan ilkokul düzeyinde oyun temelli öğretim müdahaleleri geliştirmeye odaklanarak bu önemli yılları hedefler. Özel eğitim öğretmenlerinin bu özel ihtiyaçları göz önünde bulundurularak, planlı faaliyetlerimiz, onların ihtiyaçlarını iyi planlanmış bir yöntemle karşılayacak ve 5 günlük yoğun kursta eğitecektir, tüm faaliyetlerin bir-biriyle ilişkili olduğu özel eğitim öğretmenlerinin pratik ve pedagojik

becerilerinin geliştirilmesini desteklemek. Eylemimiz, özel eğitim öğretmenlerine, uluslararası çalışmalarda etkili ve yenilikçi olduğu kanıtlanan oyun temelli öğretim yaklaşımında konuları öğretmelerine yardımcı olacak yeni oyunların nasıl oluşturulacağını öğretmek de bu ihtiyaçları destekleyecektir (Hartas, D. 2016, Hammond, F. 2015). Bu nda, oyun oluşturmayı öğrettikten sonra, her eğitimli öğretmen, öğretim konularını semboller, talimatlar ve işaret dili ile desteklenen, daha görsel yollarla aktarmayı öğrenmek amacıyla 1 yeni oyun üretecektir. Eğitimli 140 öğretmen 140 yeni oyun yaratacak, bu dil (35 oyun), sosyal bilgiler (35), matematik (35) ve bilim alanları (35), ilköğretim düzeyinde öğrenme ana alanları olacak. Ana konsantrasyon alanlarımız bilişsel, fiziksel, fizyolojik ve psikomotor gelişim alanları olacak ve bu alanları geliştirmeye odaklanarak 140 oyun yaratacağız. Diğer hedef grubumuz ilköğretim okullarında işitme engelli olan öğrencilerdir Bu popülasyonun temel ihtiyaçlarından biri, öğrenme becerilerine göre öğrenme konularını daha uygun biçimlerde almaktır. İşitme engelli eğitiminde temel konunun, Türkiye'deki ilköğretim okullarının çoğunun bu konuda iyi performans gösteremeyen işaret dili ve net görsel talimatlarla desteklenen, daha görsel yollarla konulara sahip olmak olduğunu açıkça gösteren pek çok çalışma ve rapor bulunmaktadır (Wellington&Cagdas, 2017, 2018, & Acikel, 2018). Bu projenin özel katma değerli unsuru, özellikle beyin aktivitelerinin çoğunlukla (%70'e kadar) oluşturulduğu ilk yıllarda (5 ila 10 yıl) çocukların öğrenmeleri oyun temelli etkinliklerle işbirliği yapıldığında en iyi düzeyde öğrendikleri için oyun temelli etkinliklere dayalı yenilikçi öğrenme müdahaleleri sağlamaktır. Bu nedenle, bu önemli yılları hedeflemek, bu projeyi bu projenin başarılarına ekstra değer katan çok önemli bir proje haline getiriyor.

Anahtar Kelimeler: İşitme Engelli, Oyun Temelli Öğretim, Öğretmen Eğitimi, Özel Eğitim, Materyal üretimi

Authors:

Hasan UÇAL

Musa TUNÇ

ÖZEL ÇOCUKLARA YÖNELİK PSİKOMOTOR GELİŞİM ALANINDA ÖĞRETİM MATERYAL ÖNERİLERİ

İsmail Tuna

Bölüm: Özel Eğitim

Kurum: Karatay Özel Eğitim Uygulama Okulu

Özel bireyler için etkili eğitim; bireysel farklılıkları ile yapabildikleri dikkate alınıp eğitim gereksinimlerinin belirlenip ve gereksinimlerine uygun eğitim ortamlarında etkili materyallerin sunulmasıyla mümkün olabilmektedir. Materyallerin öğrenme sürecine katılan duyu organlarının sayısını arttırarak daha kalıcı öğrenme sağladığı ve süreci pekiştirdiği bilinmektedir. Materyallerin çevresel sürdürülebilirliğin gelişimi için anti-bakteriyel özelliği olan kayın ağacı kullanılmıştır. Tasarlanan materyaller ile öğrencilerin iletişime açık, etkileşimine dayalı olmaları ön planda tutulmuştur. Geliştirilen materyaller ile özel eğitime ihtiyacı olan bireylerin psikomotor gelişim alanlarına katkı sağlaması düşünülmektedir. Materyal tasarımı ile özel eğitimde kalite ve niteliğin artırılması hedeflenmektedir. Bu çalışma eğitim sürecinde hissedilen “özel eğitime ihtiyacı olan bireylere yönelik psikomotor gelişim alanında ahşap materyal” ihtiyacını katkı sağlamak amacı ile yapılmıştır. Bu kapsamda çalışma ile ahşap materyal üretimi yapılmıştır. Bu materyaller Selçuklu Özel Eğitim Meslek Okulu’nda üretilmiştir. Çalışma, özel eğitim alanında ahşap materyal üretiminin artırılması açısından önemli görülmektedir. Çalışma ile aynı zamanda spor ve fiziki etkinlikler dersi ve psikomotor gelişim alanı kazanımlarını öğretimi sağlanmayı hedeflenmektedir. Bu materyalden yola çıkarak farklı ders ve gelişim alanlarına yönelik ahşap materyal fikirleri ortaya çıkmıştır. Bu çalışmanın amacı psikomotor gelişim alanına yönelik geliştirilen ve üretilen 3 öğretim materyalini tanıtmak ile çalışmayı inceleyen öğretmenlerin de kendi öğretim materyallerini geliştirmelerine teşvik etmek, onlara da materyal geliştirme hususunda teşvik etmektir. Bez gol materyali; üç kısımdan oluşmaktadır. Bunlar; 6 adet dairesel boşluğun bulunduğu ayaklı ahşap gövde, 6 adet renkli kapak ve 6 adet bez torbadır. Öğrenci performansına göre öğretmen belli bir mesafe belirler ve öğrencinin o mesafeden bez torbayı 6 dairesel boşluktan içeri atmasını bekler. Öğrencinin torbayı geçirdiği dairesel boşluk uygun renkteki kapak ile kapatılır. Dar-alan

çember materyali; materyalin alt kısmında kumaş file olan çember ana gövde , iç içe geçen farklı boyutlarda çember , be torbalardan oluşmaktadır. Çalışma/uygulama esnasında öğretmen en geniş olan halkalı çemberi takar materyalin yanlarından tutar (delik yukarı gelecek şekilde), öğrenci öğretmenin belirlediği mesafeden bez torbayı deliğe atar. İkinci uygulamada mesafe ve bez torba sayısı arttırılır. Üçüncü uygulamada çemberin genişliği değiştirilir ve öğrencinin bez torbayı çembere atması istenir. Dördüncü uygulamada mesafe ve bez torba sayısı arttırılır. Öğrenci çemberlerden bez torbaları isabetli olarak geçirdiğinde çember değiştirilir, mesafe arttırılır, torba sayısı arttırılır. At tut zıplat eğlen materyali; bez torba, sünger top ve ağıllı kare mekanizmadan oluşmaktadır. Çalışma/uygulama esnasında öğretmen materyali yan tutar, öğrenci elindeki bez torbayı materyalin ağ kısmına atar ve bez torbayı havada düşmeden yakalar. İkinci uygulamada öğretmenin belirlediği mesafeden öğrenci bez torbayı atar ve yakalar. Üçüncü uygulamada öğretmen materyali yan tutar, öğrenci elindeki sünger topu materyalin ağ kısmına atar ve bez torbayı havada düşmeden yakalar. Materyalin son uygulama aşamasında öğretmenin belirlediği mesafeden öğrenci sünger topu atar ve yakalar.

Anahtar Kelimeler: Özel eğitim, materyal geliştirme, özel eğitime ihtiyacı olan birey

TEACHING MATERIAL SUGGESTIONS IN THE FIELD OF PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT FOR SPECIAL CHILDREN

Effective education for special individuals can be possible by taking into account their individual differences and abilities, determining their educational needs and providing effective materials in educational environments appropriate to their needs. It is known that materials provide more permanent learning and reinforce the process by increasing the number of sensory organs participating in the learning process. For the development of environmental sustainability of the materials, beech wood with anti-bacterial properties was used. With the designed materials, it was prioritized that students are open to communication and based on interaction. With the developed materials, it is thought to contribute to the psychomotor development areas of individuals in need of special education. It is aimed to increase the quality and quality in special education with material design. This study was carried out with the aim of contributing to the need for “wooden materials in the field of psychomotor development for individuals in need of special education” felt in the education process.

In this context, wooden materials were produced with the study. These materials were produced at Selçuklu Special Education Vocational School. The study is considered important in terms of increasing the production of wooden materials in the field of special education. The study also aims to teach sports and physical activities lesson and psychomotor development area achievements. Based on this material, wooden material ideas for different courses and developmental areas have emerged. The aim of this study is to introduce 3 teaching materials developed and produced for the psychomotor development area and to encourage teachers who examine the study to develop their own teaching materials and to encourage them to develop materials. The cloth goal material consists of three parts. These are; a wooden body with 6 circular cavities, 6 colored lids and 6 cloth bags. According to the student's performance, the teacher determines a certain distance and waits for the student to throw the cloth bag through 6 circular gaps from that distance. The circular space through which the student passes the bag is closed with a lid of the appropriate color. Narrow-field circle material; The material consists of the main body of the circle with a fabric mesh at the bottom of the material, different sizes of intertwined circles, be bags. During the study/application, the teacher puts on the widest hoop and holds the sides of the material (with the hole upwards), the student throws the cloth bag into the hole at the distance determined by the teacher. In the second application, the distance and the number of cloth bags are increased. In the third application, the width of the circle is changed and the student is asked to throw the cloth bag into the circle. In the fourth application, the distance and the number of cloth bags are increased. When the student passes the cloth bags through the circles accurately, the circle is changed, the distance is increased, and the number of bags is increased.

Anahtar Kelimeler: Special education, material development, individual in need of special education

Authors:

İsmail TUNA

Fatih PAÇA

Hakan YAŞAR

Süleyman ARSLANTAŞ

Hüsnü NALLI

Melike EMEÇ

ÖZEL ÇOCUKLARA YÖNELİK DUYUŞSAL GELİŞİM ALANINDA ÖĞRETİM MATERYAL ÖNERİLERİ

Okul Md. Hüsnü NALLI

Bölüm: Özel Eğitim

Kurum: Selçuklu Özel Eğitim Meslek Okulu

Özel bireyler için etkili eğitim; bireysel farklılıkları ile yapabildikleri dikkate alınıp eğitim gereksinimlerinin belirlenip ve gereksinimlerine uygun eğitim ortamlarında etkili materyallerin sunulmasıyla mümkün olabilmektedir. Materyallerin öğrenme sürecine katılan duyu organlarının sayısını arttırarak daha kalıcı öğrenme sağladığı ve süreci pekiştirdiği bilinmektedir. Materyallerin çevresel sürdürülebilirliğin gelişimi için anti-bakteriyel özelliği olan kayın ağacı kullanılmıştır. Tasarlanan materyaller ile öğrencilerin iletişime açık, etkileşimine dayalı olmaları ön planda tutulmuştur. Geliştirilen materyaller ile özel eğitime ihtiyacı olan bireylerin duyuşsal gelişim alanlarına katkı sağlaması düşünülmektedir. Materyal tasarımı ile özel eğitimde kalite ve niteliğin artırılması hedeflenmektedir. Bu çalışma eğitim sürecinde hissedilen “özel eğitime ihtiyacı olan bireylere yönelik duyuşsal gelişim alanında ahşap materyal” ihtiyacını katkı sağlamak amacı ile yapılmıştır. Bu kapsamda çalışma ile ahşap materyal üretimi yapılmıştır. Bu materyaller Selçuklu Özel Eğitim Meslek Okulu’nda üretilmiştir. Çalışma, özel eğitim alanında ahşap materyal üretiminin arttırılması açısından önemli görülmektedir. Çalışma ile aynı zamanda müzik ve oyun dersi, duyuşsal gelişim alanı kazanımlarını öğretimi sağlanmayı hedeflenmektedir. Bu materyalden yola çıkarak farklı ders ve gelişim alanlarına yönelik ahşap materyal fikirleri ortaya çıkmıştır. Bu çalışmanın amacı duyuşsal gelişim alanına yönelik geliştirilen ve üretilen 2 öğretim materyalini tanıtmak ile çalışmayı inceleyen öğretmenlerin de kendi öğretim materyallerini geliştirmelerine teşvik etmek, onlara da materyal geliştirme hususunda teşvik etmektir. Ritim kutusu materyali; paduk ağacından yapılmıştır. Materyal kutu ve ahşap ritim çubuklarından oluşmaktadır. Çalışma/uygulama esnasında öğrenci elini ile ritim kutusunun üzerine vurarak ses çıkarır. İkinci uygulamada öğrenci tek ritim çubuğu ile ritim kutusunun üzerine vurarak ses çıkarır. Üçüncü uygulamada öğrenci iki ritim çubuğu ile ritim kutusunun üzerine vurarak ses çıkarır. Dördüncü

öğrenci öğretmenin çıkardığı ritmi taklit eder. Materyalin son uygulama aşamasında öğrenci arkadaşı ile ritim kutusunu kullanır. Ritmi bul materyali; iki kısımdan oluşmaktadır. Bunlar 12 adet kare yerleşim alanının bulunduğu ahşap gövde, 12 adet ritim kutusudur. Ritim kutularının altında 1-6 arasında rakamlar bulunmaktadır. Bu rakamlar hem öğretmene hem de öğrenciye ipucu sunmaktadır. Öğrenci bu materyal ile ritmi eşler, farklı ve aynı ritimleri ayırt eder, işitsel algı gelişir, dikkatini belli bir noktaya yoğunlaştırır, sıra alır, etkileşim becerisi gelişir.

Anahtar Kelimeler: Özel eğitim, özel eğitime ihtiyacı olan birey, materyal geliştirme, duyuşsal gelişim

IN THE FIELD OF AFFECTIVE DEVELOPMENT FOR SPECIAL CHILDREN TEACHING MATERIAL SUGGESTIONS

Effective education for special individuals can be possible by taking into account their individual differences and abilities, determining their educational needs and providing effective materials in educational environments appropriate to their needs. It is known that materials provide more permanent learning and reinforce the process by increasing the number of sensory organs participating in the learning process. For the development of environmental sustainability of the materials, beech wood with anti-bacterial properties was used. With the designed materials, it was prioritized that students are open to communication and based on interaction. With the developed materials, it is thought to contribute to the affective development areas of individuals in need of special education. It is aimed to increase the quality and quality in special education with material design. This study was carried out with the aim of contributing to the need for “wooden materials in the field of affective development for individuals in need of special education” felt in the education process. In this context, wooden materials were produced with the study. These materials were produced at Selçuklu Special Education Vocational School. The study is considered important in terms of increasing the production of wooden materials in the field of special education. With the study, it is also aimed to teach music and game lesson, affective development area acquisitions. Based on this material, wooden material ideas for different courses and developmental areas have emerged. The aim of this study is to introduce 2 teaching materials developed and produced for the field of affective development and to encourage teachers who examine the study to develop their own teaching materials and to encourage them to develop materials. The rhythm box material was made of paduk wood. The

material consists of a box and wooden rhythm sticks. During the study/practice, the student makes a sound by hitting the rhythm box with his/her hand. In the second application, the student makes a sound by tapping on the rhythm box with a single rhythm stick. In the third practice, the student makes a sound by tapping on the rhythm box with two rhythm sticks. The fourth student imitates the rhythm made by the teacher. In the last application stage of the material, the student uses the rhythm box with a friend. Find the rhythm material consists of two parts. These are the wooden body with 12 square placement areas and 12 rhythm boxes. There are numbers between 1-6 under the rhythm boxes. These numbers provide clues to both the teacher and the student. With this material, the student matches the rhythm, distinguishes between different and the same rhythms, develops auditory perception, concentrates attention on a certain point, takes turns, and develops interaction skills.

Keywords: Special education, individual in need of special education, material development, affective development

Authors:

Hüsnü NALLI

Muhittin DELİHASAN

Hatice Zehra ÇELEBİ

Fatih KOÇAK

İsmail TUNA

Melike EMEÇ

'RECYCLE, REUSE AND REDUCE FOR A SUSTAINABLE WORLD' E-TWINNING PROJESİNİN ÖĞRENCİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Uzm. Öğrt. Mine TÜRKER

Bölüm: yabancı dil

Kurum: Keçiören Bilim ve Sanat Merkezi

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 etwinning projesinde; atık miktarının azaltılması, atıkların geri dönüştürerek tekrar kullanılmasını sağlaması, doğal kaynakların korunmasının sağlaması, bilinçli tüketicilerin yetiştirilmesi hedeflenmiştir. Ayrıca öğrencilerde sorumluluk ve tasarruf bilincinin geliştirilmesi, israfın önlemesine 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. Küçük adımların başlangıcı kolaylaştıracağı düşüncesiyle yaşanabilir bir dünya için ülkemizin farklı illerinden toplam 52 öğrenci ve 12 öğretmen ile ulusal farkındalık yaratmak için çalışıldı. Projemizi 8 Türk ortakla gerçekleştirildi. 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.yı 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. '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 noktasında hem fikir olmuştur. %26, 2 ise kısmen yanıtını vermiştir. 3. %92, 9 proje süresince katılımı rahat gerçekleştirebildiğini, öğretmenlerimizin yönlendirmede yardımcı olduğunu belirtmiştir. Web 2.0 araçları birçok ders kazanımını gerçekleştirmeye yardımcı olacak, dersler daha verimli hale getirecek şekilde kullanılmıştır. Atölye etkinlikleri öğrencilerin toplumsal çevreye yönelik algılarının gelişmesine, el becerilerinin artmasına, olaylara farklı çözümler bulmalarına yardımcı olacak şekilde düzenlenmiştir. Uzman davetli seminerlerle öğrenci, veli ve öğretmenlerimiz farkındalığı yüksek konu ve konuklarla tanışmıştır. Öğretmenlerimizin mesleki gelişmelerine büyük katkı sağlamıştır. Yaşanılabilir bir dünyayı gelecek nesillere miras bırakmak için geri dönüşüm uygulamaları 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' E-TWINNING PROJECT FROM A STUDENT PERSPECTIVE

According to the 'Air Pollution' data of the World Health Organization for 2019 and the Global Biodiversity Report by the World Biodiversity Council (IPBES) in May 2019, it has been determined that natural habitats have decreased at an unprecedented rate in human history. According to the UN Environment Program, in the eTwinning project, based on the fact that there is a plastic age with plastics in nature, there is a plastic heap in the ocean, called the 7th continent, weighing 7 million tons; It is aimed to reduce the amount of waste, to ensure the reuse of waste by recycling, to protect natural resources, and to raise conscious consumers. In addition, the other aims of the project are to develop awareness of responsibility and savings in students, to create awareness about waste prevention, and to popularize the use of cloth bags instead of plastic bags. With the thought

that small steps will facilitate the beginning, a total of 52 students and 12 teachers from different provinces of our country have worked to create national awareness for a livable world. Our project was carried out with 8 Turkish partners. In our project, where we use Web2.0 tools effectively, there are 4 expert seminars, 2 partner and 8 collaborative products, and a video laryngoscope device that our students produced to send to a hospital in Azerbaijan. Logo-poster production, recycling materials production, waste material virtual exhibition, slogan video on recycling, acrostic writing and vocalization on environmental awareness and April 23 themed mixed school team works, innovation, creativity, problem solving, critical thinking, 21st century skills such as collaboration are included. In line with the targets, tasks were determined every month and these studies were carried out by introducing and effectively using web2 tools, being student-centered. Our students' research for the protection of nature; The students of our 'Recycle, Reuse and Reduce for a Sustainable World' project were able to use their research-inquiry, information-literacy, critical thinking, problem-solving and collaboration skills. 1. 95.2% of our students who participated in the survey stated that they were satisfied with participating in the project. 2. 73.8% of the participants agreed that the targets such as reducing the amount of waste determined in the project, protecting natural resources and recycling for a sustainable world can be achieved. 26.2% gave a partial answer. 3. 92.9% stated that they were able to participate easily during the project and our teachers helped with orientation. Web 2.0 tools have been used to help realize many course gains and make the courses more efficient. Workshop activities were organized to help students develop their perceptions of the social environment, increase their manual skills, and find different solutions to events. Our students, parents and teachers met with guests and subjects with high awareness in seminars with expert invitees. It has contributed greatly to the professional development of our teachers. In order to inherit a livable world for future generations, it is recommended to include more recycling practices and projects in schools.

Keywords: 21. Yüzyıl becerileri, disiplinler arası, teknoloji okuryazarlığı, çevre bilinci

Authors:

Mine TÜRKER

Hatice Efsun BAYKAN

Nezahat DEMİR

Gökçe Seray ARSLAN

Fatih KOÇ

Handan ÖZGÜLER

Burcu Sevil AYDOĞDU

Serap ÖZBAYRAK

MUCİZE PARMAKLAR

Öğrt. Emel SEYHAN

Bölüm: Okulöncesi

Kurum: Öğretmen Fuat Altan Anaokulu

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 eTwinning projelerine dahil olma konusunda kendine güvenmemektedir. Öğretmenler projeler için sınıfta ayrı bir zaman ve emek harcamak gerektiği düşüncesinde olup , projelere dahil olmaktan kaçınılabirler. 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 geçiren öğrencilerimizin zayıflamış olan küçük kas gelişimini güçlendirmektir. 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. Elleriindeki 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 yani eTwinning 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 çocuklar grup ile işbirliği yapma, yapılacak etkinliklere fikir sunabilme, iletişim ve yaratıcılık becerisi kazanma konusunda ilerleme kaydetmişlerdir. Projenin ilerlediği süreçte gerek öğretmenlere gerekse okul idaresine hiçbir ek maliyet gerektirmeden tamamlanmış olması her bölgede rahatlıkla uygulanabileceğine dair güzel bir örnektir. 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.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi, kalem, fırça, makas, sanat etkinliği, oryantiring, kodlama, zahmetsiz proje yapımı

Authors:

Emel SEYHAN

Çiğdem BAYKARA

Hatice ŞENER

Ayşe ALTUNTAŞ

Serpil UĞUZ

Esra GÖKMEN

Şekibe Ertük GÜNGÖR

Serap ŞEKER

Halime KEPEZ

Fatma ÇAĞLAYAN

Daniela VASSALLO

Hanife YILDIRIM

Numan SARAÇ

Tülay TOSUN

Veysel BEDİZ

İKLİM VE DOĞA TEMALİ ERASMUS PROJELERİNİN ÖĞRENCİLERİN KÜLTÜREL BİLİNÇ KAZANMALARINA ETKİSİ

Dr. Neslihan YILDIZ ATAM

Bölüm: Türkçe

Kurum: Konya Bilim ve Sanat Merkezi

Öğrencilerin doğadan uzak kalmaları ve doğa ile ilgili sorunların farkına varamamaları probleminin oluşturduğu fikir çerçevesinde tasarlanan proje, Save the Nature, Save Your Life başlığı altında iklim değişikliği teması ile kurgulanmış olup İtalya koordinatörlüğünde Türkiye, Hollanda, İspanya ve Romanya'da bulunan okulların ortaklığı ile Okul Eğitimi KA229 alanında 2020-1-IT02-KA229-079285_5 Id numarası ile 2020 yılında kabul edilmiştir. Proje ile eş zamanlı olarak kurucusu İspanya ve Türkiye'den olan okullar tarafından bir eTwinning projesi başlatılmıştır ve proje çalışmaları aynı zamanda yaygınlaştırma kapsamına alınarak Covid19 salgını sürecinde uzaktan etkin olarak devam etmiştir. Projenin temel kazanımları 2017 yılında Konya BİLSEM tarafından Thousand Armed Green Giant Can Rescue The World başlığı ile oluşturulan ve çok sayıda ödül alan bir eTwinning projesi esas alınarak hazırlanmıştır. Bu proje geliştirilerek Save the Nature, Save Your Life başlığı ile farklı bir eTwinning projesi, ERASMUS projesi ile eşzamanlı olarak başlatılmıştır. Projenin ana hedefi olmamasına rağmen öğrencilerin gelenekler, giyim ve yemek kültürü gibi kültürel unsurlarda bilinç geliştirdiği fark edildiğinden öğrencilerle görüşme yapılmış ve görüşmeler betimsel analiz vasıtasıyla analiz edilmiştir. Buna göre öğrencilerin çevre bilinci kazanmalarına ek olarak kültürel bilinç de kazandıkları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: İklim, doğa, kültür, Erasmus

THE IMPACT OF ERASMUS PROJECTS WITH CLIMATE AND NATURE THEMES ON STUDENTS' CULTURAL AWARENESS

The project, which was designed within the framework of the idea created by the problem of students staying away from nature and not being aware of the problems related to nature, was designed with the theme of climate change under the title of Save the Nature, Save Your Life, and with the partnership of schools in Turkey, Netherlands, Spain, and Romania under the coordination of Italy. It was accepted in 2020 with the Id number 2020-1-IT02-KA229-079285_5 in the KA229 School Education field. An eTwinning project was initiated by schools whose founders were from Spain and Turkey simultaneously with the project, and the project work was also included in the scope of dissemination and continued actively during the Covid19 pandemic process. The main achievements of the project were prepared on the basis of an eTwinning project created by Konya BİLSEM in 2017 with the title of Thousand Armed Green Giant Can Rescue The World and which received numerous awards. This project was developed and launched simultaneously with a different eTwinning project, the ERASMUS project, titled Save the Nature, Save Your Life. Although it was not the main goal of the project since it was noticed that the students developed an awareness of cultural elements such as traditions, clothing, and food culture, interviews were conducted with the students, and the interviews were analyzed through descriptive analysis. According to this, it was seen that in addition to gaining environmental awareness, students also gained cultural awareness.

Anahtar Kelimeler: Climate, nature, culture, Erasmus

Authors:

Neslihan YILDIZ ATAM

Seda SUR

DIGITAL WORLD IN MY HAND

Öğrt. Selda GÖK

Bölüm: İngilizce

Kurum: Mustafa Kemal Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

Projemiz; öğretmenlerin günümüz ihtiyaçları doğrultusunda öğrencilerin öğrenmede etkin, işbirlikçi ve iletişim halinde olmalarını sağlayan web2 araçlarını derslerine entegre etme ihtiyacı ile başlamış ve öğrencilerin bu araçları etkin kullanabilmelerini sağlamak amacıyla kurmuş 2021 yılında sonlandırılmış bir eTwinning projesidir. Projemiz Letonya, Bulgaristan, Fransa ve Türkiye'deki liselerin 15-19 yaşlarındaki öğrencilerinin katılımıyla geniş bir kitleye ulaşmıştır. Türkiye ve Avrupa'daki farklı öğretmen ve öğrencilerin bir araya gelmesi ile öğretmen ağı genişlemiş, farklı kültür ve bilgi birikimine sahip olan öğrencilere ulaşılmıştır. Lise öğrencilerine hitap edecek çok sayıda web2 aracını kullanarak 6 aylık süreçte bireysel, ikili gruplar ve takım çalışmaları yaparak öğrenciler kendi öğrenim araçlarını etkileşim ve işbirliği içinde geliştirmiştir. Proje dilimiz İngilizcedir. Projemiz Ulusal kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir ayrıca il genelinde yapılan eğitimde iyi örnekler yarışmasında il üçüncüsü olmuştur. Uzaktan eğitim sürecinde farklı okul ve farklı branşlardaki öğretmenler olarak öğretimi geleneksel kalıpların dışına çıkarmadıkça öğrencinin motivasyonunun çok düşük olacağını, öğrencinin kendi öğrenim sürecine şekil veren konumunda olması gerektiğini gözlemledik. Bu sayede öğrenciler daha motive olmuş ve öğrenme daha anlamlı hale gelmiştir. Lise öğrencilerine hitap edecek çok sayıda web2 aracını kullanarak 6 aylık süreçte bireysel, ikili gruplar ve takım çalışmaları yaparak öğrenciler kendi öğrenim araçlarını etkileşim ve işbirliği içinde geliştirmiştir. Her ay belirlenen konular yönergesi ve kullanım videoları sunulan web2 araçları ile çalışılmıştır. Bu konular ortak bir web2 aracı ile çalışıldığı halde her öğretmen ve öğrencinin ortaya koyduğu farklı ürünleri gözleme fırsatı sunmuştur. Öğrenci-öğrenci, öğrenci-öğretmen ve öğretmen-öğretmen takımları oluşturularak farklı grupların işbirliği ile öğrenme yöntemleri çeşitlendirilmiş, empati gücü geliştirilmiştir. Ortaya koyulan ürünlerin proje ve okulların resmi sosyal medya hesaplarında paylaşılması, beğeni alması ve yorumlarla Onurlandırılması öğrencileri hem duygusal açıdan tatmin hem de eğitim açısından

motive etmiştir. Öğrendikleri bu çevrimiçi öğretim araçları sayesinde öğrenci merkezli, eğlenceli ve motivasyonun yüksek olduğu dersler planlayabileceklerdir. Projeye başlarken forumda açılan tartışma soruları ile öğrenci ve öğretmenlerin kendilerini tanıtmaları ve en sevdikleri web2 aracını yazmaları istenerek ön bilgi elde edilmiştir. Proje devam ederken her ay yapılacak olan aktiviteler doğrultusunda sorular yöneltilerek; bazen de öğrencilerin beyin fırtınası yapmalarını sağlamak için fikirleri sorularak forum aktif kullanılmıştır. Projemizde öğretmen ve öğrenci iletişiminin etkin olabilmesi için ve öğrencilerin ürünlerinin okulları, ilçeleri, hatta diğer ortak ülkelerdeki arkadaşları tarafından görünür kılınması için projemizin resmi sosyal medya hesapları ve blogu açılmıştır. Bu sayede öğrenciler çalışmalarını paylaşmış, arkadaşlarının beğeni ve yorumları ile motive olmuşlardır. Projemizde akran öğrenmesi ve desteğine çevrimiçi araçlar sayesinde hep yer verilmiştir. Her ay yapılan aktivitelerde ikili gruplara ya da takım çalışmalarına yer verilerek işbirlikçi öğrenme yöntemine ağırlık verilmiştir. Proje sonlandırılırken öğrenci, öğretmen ve veli anketleri ile projenin verimliliği ölçülmüş ve anket analizi yapılarak sonuçlar sayfalar kısmında herkese görünür kılınmıştır. 6 aylık yoğun bir çalışma, verimlilik ve etkin akran iletişiminin onları Pandemi dönemi olumsuzluklarından uzaklaştırdığı gözlemlenmiştir. Öğretmenlerimizin de bu zor süreçte üretmenin, öğrenmeye devam etmenin, iletişim içinde olmanın ve işbirliğinin olumlu etkilerinin üzerinde durduğu görülmüştür. Projenin sonunda projenin yaygınlaştırılması ve tanıtılmasını sağlamak amacıyla proje faaliyetlerinin yer aldığı bir blog sayfası oluşturulmuştur. Ayrıca e-dergi çalışması hazırlanmış, ulusal ve yerel medyada ve sosyal medya aracılığıyla projenin yaygınlaşması sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: web2 araçları, dijital dünya, dil becerileri, yaratıcılık, teknoloji,

UÇUR HAYALLERİNİ

Öğrt. Duygu GALİN

Bölüm: Grafik

Kurum: Milas Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

Geçmişte büyük küçük herkes için bir hobi ve oyun aracı olan kağıttan uçaklar günümüzde birçok oyuncağın arasında kaybolmak üzere. Bu aktivite her ne kadar eğlence gibi görünse de bir spor olduğu da unutmamalıdır. Projede; üzerinde öğrencilerin hayalleri yazan kağıttan uçakların yeniden hayat bulması, bu şekilde geleneksel oyunları öğrenme ve atık kağıt kullanımı ile geri dönüşüm bilinci kazanma; problem çözebilme yetkinliği ile üretme becerisine sahip olma, bu şekilde de 21. yüzyıl beceri ve yetkinlikleri kazandırma hedeflenmektedir. Projemiz 2021 yılında sonlandırılmış bir eTwinning projesidir. Projemiz Azerbaycan ve Türkiye'deki liselerin 15-19 yaşlarındaki öğrencilerinin katılımıyla geniş bir kitleye ulaşmıştır. Türkiye ve Azerbaycan'dan farklı öğretmen ve öğrencilerin bir araya gelmesi ile öğretmen ağı genişlemiş, farklı kültür ve bilgi birikimine sahip olan öğrencilere ulaşılmıştır. Lise öğrencilerine hitap edecek çok sayıda web2 aracını kullanarak 9 aylık süreçte bireysel, ikili gruplar ve takım çalışmaları yaparak öğrenciler kendi öğrenim araçlarını etkileşim ve işbirliği içinde geliştirmiştir. Projemiz Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir. 2022 yılında Antalya da düzenlenen 'Meslek Liseler Çalıştayı'nda iyi proje örneklerinden birisi olarak seçilmiş, proje kurucusu Duygu GALİN tarafından projenin sunumu yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: web2 araçları, dijital dünya, el ve dil becerileri , sanat , yaratıcılık , geri dönüşüm bilinci

FLY YOUR DREAMS

Paper airplanes, which were a hobby and game tool for everyone, big and small in the past, are about to disappear among many toys today. Although this activity may seem like fun, it should not be forgotten that it is a sport.

In the project; re-creating paper airplanes on which students' dreams are written, learning traditional games in this way and gaining awareness of recycling through the use of waste paper; It is aimed to have the ability to produce with problem-solving competence, and in this way to gain 21st century skills and competencies. Our project is an eTwinning project that was terminated in 2021. Our project reached a wide audience with the participation of 15-19 year old students from high schools in Azerbaijan and Turkey. With the gathering of different teachers and students from Turkey and Azerbaijan, the network of teachers has expanded and students with different cultures and knowledge have been reached. Using a large number of web2 tools that will appeal to high school students, students developed their own learning tools in interaction and cooperation by working individually, in pairs, and in teams over a 9-month period. Our project has been awarded with the National and European Quality Label. It was selected as one of the best project examples at the "Vocational High Schools Workshop" held in Antalya in 2022, and the project was presented by the project founder, Duygu GALİN.

Keywords: Web2 tools, digital world, hand and language skills, art, creativity, recycling awareness

HİKAYE KAHRAMANLARI CANLANIYOR

Uzm. Öğrt. Mustafa GÜDEK

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Çatalhöyük Münise Lütü Onat İlkokulu

Okuduklarını ana hatlarıyla anlatır. T.3.4.9. Yazdıklarını zenginleştirmek için çizim ve görseller kullanır. T.3.2.3. Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur. T.3.2.5. Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır. SE.3. Dinlediği öyküdeki olayları farklı ses kaynakları kullanarak canlandırır. SE.3. Dinlediklerini, izlediklerini, okuduklarını doğru anlayabilme ve yorumlayabilme. SE.3. Toplum karşısında işitilebilecek anlaşılabilir şekilde konuşabilme Öğretim Strateji/Yöntem ve Teknikler: Yapılandırmacı Öğrenme Modeli/ Aktif Öğrenme/Rol Yapma- Canlandırma Uygulama Çatalhöyük Münise Lütü Onat İlkokulu VE Abdullah Tenekeci İlkokulunda öğrenim görmekte olan öğrencilerin kitap okuma alışkanlıklarını ve toplum karşısında kendilerini ifade edebilme becerilerini geliştirmeye yönelik yapılmıştır. Uygulama başında öğrencilerden ailesi ile birlikte bir kitap seçmeleri istenerek her öğrencinin bir kitabı sınıf kitaplığına kazandırması sağlanmıştır. 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 öğrencilerden kitaplar toplanarak, okudukları kitaptaki metinlerden ve görsellerden hayallerinde oluşan ana karakterin fiziksel ve kişilik özellikleri ile kıyafetinin betimlenmesi istenmiştir. Betimlemeyi yapan öğrencilere tekrar kitaplar verilmiş ve kendi betimlemeleri ile kitaptaki görselleri karşılaştırmaları ve buna göre seçtikleri kahramanın karakterine bürünmeleri istenmiştir. Öğrenciler velilerinin de yardımı ile seçtikleri karakterin kıyafetini tasarlamışlardır. Tasarım aşamasından sonra öğrencilerin tasarladıkları kıyafetler ile okula gelmeleri ve serbest etkinlikler derslerinde öğrencilerin okudukları kitabı ve ana karakteri anlatmaları istenmiştir. Tüm öğrenciler sunumlarını tamamladıktan sonra kütüphaneler haftasında karakterler okulda yapılan törende tüm öğrencilere ve velilere tanıtılmıştır. Etkinlik tamamlandıktan sonra 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. Etkinlik sonunda öğrencilerin okuma alışkanlıklarında olumlu bir değişim gözlenmiştir. Öğrenciler sınıf kitaplığına gönüllü olarak kitap getirmişler ve gönüllü olarak kitap alarak okumaya devam etmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin toplum önünde heyecanlanmadan özgüvenli bir şekilde konuşmalarında olumlu yönde bir değişim gözlemlenmiştir. Etkinlikte sınıfta yer alan tüm öğrencilerin seçtikleri kahramanı canlandırmaları sağlanmış, bireyselleştirilmiş eğitim programı uygulanan öğrencilerde etkinlikte karakterlerini canlandırma ve kendilerini ifade etme fırsatı bulmuşlardır. Etkinliğin devamında “Benim Zürafam Uçabilir” isimli kitap okunarak okul içinde kitapla ilgili bir resim yarışması düzenlenmiştir. Anahtar Kelimeler: Kitap okuma alışkanlığı, özgüven, hitabet, canlandırma, hikaye unsurları

Anahtar Kelimeler: Kitap okuma alışkanlığı, özgüven, hitabet, canlandırma, hikaye unsurları

Authors:

Fatma ADIGÜZEL KUZU

Mustafa GÜDEK

Eyma KORKMAZ

Melike KÖKLÜ

Hacer SERTYAMAÇ

Özkan SEYREK

ANADOLU'NUN KAYIP ÇORBALARI

Öğrt. Seda YILMAZ

Bölüm: Yiyecek İçecek Hizmetleri

Kurum: Şehit Yüzbaşı Özgür Özekin MTAL

Anadolu'nun Kayıp Çorbaları projesi, Türkiye'nin 7 farklı coğrafi bölgesinden Yiyecek İçecek Hizmetleri öğretmenleri ile 16-19 yaş arasında Yiyecek İçecek Hizmetleri alanı öğrencilerinin katıldığı geleneksel Türk Mutfağı ve Anadolu yemek kültürü ile ilgili atölye çalışmalarını kapsayan ulusal bir eTwinning projesidir. Projede 10 meslek lisesi, 10 öğretmen ve 75 öğrenci yer almıştır. Projede yer alan faaliyetler, Yiyecek İçecek Hizmetleri alanı öğrencilerinin aldığı meslek dersleri ile birebir uyumlu olduğu için proje faaliyetlerinin müfredat entegrasyonu sağlanmıştır. Ayrıca disiplinler arası yaklaşımda da farklı meslek dersleri ile proje faaliyetleri çeşitlendirilmiştir. Proje 2021 yılında yürütülmüş ve tamamlanmış olup ayrıca Ulusal Kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir. Projenin en önemli amacı; öğrencilerin Türkiye'nin farklı bölge ve yörelerinin yemek kültürü ve beslenme alışkanlıklarını tanınması, yöresel mutfak kültürlerini birbirlerine tanıtmasını sağlamaktır. Bununla birlikte öğrencilerde yaparak yaşayarak öğrenme, proje tabanlı öğrenme ve araştırma becerilerini geliştirmek hedeflenmiştir. Projemizin diğer önemli amacı; ülkemizde unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çorbaların araştırılması ve yeni nesil tarafından öğrenilmesi ve tekrar mutfaklara girmesini sağlamaktır. Öğrencilerimiz, birçok çorbanın tarifini araştırmış, uygulamış ve video kayıtlarını yaparak birbirleri ile paylaşmışlardır. Proje sürecinde evde yapılan ürünler ile öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenme süreçlerine katkı sağlanmıştır. Ayrıca proje, öğrencilerin kendi kültürlerine ait yiyecek ve içecekleri hazırlayarak bölgesel Türk mutfaklardaki deneyimlerini ve mesleki bilgi birikimlerinin gelişmesini sağlamıştır. Projenin sonunda projenin yaygınlaştırılması ve tanıtılmasını sağlamak amacıyla proje faaliyetlerinin yer aldığı bir blog sayfası oluşturulmuştur. Ayrıca e-kitap çalışması hazırlanmış, ulusal ve yerel medyada ve sosyal medya aracılığıyla projenin yaygınlaşması sağlanmıştır.

Anahtar kelimeler: Türk mutfağı, yöresel mutfaklar, Anadolu mutfağı, kültür aktarımı, proje tabanlı öğrenme.

LOST SOUPS OF ANATOLIA

The Lost Soups of Anatolia project is a national eTwinning project that includes workshops on traditional Turkish Cuisine and Anatolian food culture, attended by Food and Beverage Services teachers from 7 different geographical regions of Turkey and Food and Beverage Services students between the ages of 16-19. 10 vocational high schools, 10 teachers and 75 students took part in the project. Since the activities in the project are in harmony with the vocational courses taken by the students of the Food and Beverage Services field, the curriculum integration of the project activities has been ensured. In addition, project activities have been diversified with different vocational courses in the interdisciplinary approach. The project was carried out and completed in 2021 and has also been awarded the National Quality Label. The most important aim of the project; The aim is to enable students to recognize the food culture and eating habits of different regions and regions of Turkey, and to introduce local cuisine cultures to each other. In addition, it is aimed to develop students' learning by doing, project-based learning and research skills. Another important aim of our project; Our aim is to research traditional soups that have sunk into oblivion in our country and to ensure that they are learned by the new generation and re-entered into the kitchens. Our students researched and applied the recipes of many soups and shared them with each other by making video recordings. During the project process, the products made at home contributed to the learning processes of the students by doing and experiencing. In addition, the project provided the students to develop their experiences and professional knowledge in regional Turkish cuisines by preparing food and beverages belonging to their own cultures. At the end of the project, a blog page with project activities was created in order to disseminate and promote the project. In addition, an e-book study was prepared, and the project became widespread through national and local media and social media.

Anahtar Kelimeler: Turkish Cuisine, regional cuisines, Anatolian cuisine, cultural transfer, project-based learning.

ÇOK GEÇ OLMADAN

Mrs. Zeliha HARTOĞLU KAYHAN

*Bölüm: İngilizce Öğretmeni
Kurum: Aydıncık Anadolu Lisesi*

Think Global Learn Digital Project, teknolojiyi öğrenme süreciyle bütünleştirerek, öğrenme ürünleri tasarlayarak, 2023 Eğitim Vizyon Belgesi hedeflerini ve 21. yüzyıl becerilerini edinerek, diğer becerilerin yanı sıra öğrencilerin İngilizce Dil becerilerini geliştirmeyi amaçlayan yenilikçi ve etkileşimli bir ulusal eTwinning projesidir. eTwinning'in ICT'nin daha geniş kullanımı için bir laboratuvar haline geldiğine hiç şüphe yok. Yeni beceriler edinmeyi ve teknolojiyi etkin bir şekilde kullanmayı sağlar. Dijital dünyanın hızla büyümesiyle birlikte, pandemi sürecinde dil öğreniminde teknoloji kullanmanın değerini anladık. Bu nedenle projemiz Harmanlanmış Öğrenme modeline (hybrid learning, mixed learning) dayalıdır. Projemiz öğrenci merkezli bir projedir. Öğrenci yaş kategorim 13-19'dur. Projeye katıldılar. Proje süresince öğrencilerimiz yaparak ve eğlenerek çok şey öğrendiler. Teknolojiyi öğrenme süreciyle bütünleştirdiğimizde, öğrenciler İngilizce dil becerilerinin yanı sıra dijital becerilerini de geliştirdiler. Proje eylem odaklıydı. Böylece öğrenciler kendi öğrenimlerinin aktif katılımcıları oldular. Yaratıcılık, hayal gücü, girişimci ruh, bağlılık ve kararlılık gibi beceriler üzerinde çalıştılar. Proje ile kendi öğrenme materyallerini üretebilirler. Süreç boyunca öğrenciler hem işbirliği içinde hem de bireysel olarak çalıştılar. Örneğin TeknoParti için bilgi kartları, bulmacalar, akrostiş şiir, videolar oluşturulması. Verilen görevleri yerine getirmek için verileri araştırıp analiz ettiler. Böylece farklı kültürleri öğrendiler ve diğer okullardan arkadaşlar edindiler. Sohbet saatleri yaptılar ve tartıştılar. forum sayfası. Ve bireysel olarak proje ve Güvenli İnternet Günü için logolar/afişler oluşturdular. Öğrencilerimize projenin etkililiğini görmek için ön test ve son test uygulanmıştır. Bir de veli değerlendirme anketimiz vardı. Sonuçlar, projenin hedeflerinin öğrencilerin beklentileri, seviyeleri ve becerileri ile uyumlu olduğunu göstermektedir. Aynı zamanda hayal ettiler ve öğrendiler, deneyimlediler ve eğlendiler.

Anahtar Kelimeler: Gençler, kutuplar, iklim , değişim, Coğrafya, öğrenci bağımsızlığı, işbirliği

B4 IT'S TOO LATE

Think Global Learn Digital Project is an innovative and interactive national eTwinning project that aims to improve students' English Language skills, among other skills, by integrating technology into the learning process, designing learning products, acquiring 2023 Education Vision Paper goals and 21st century skills. There is no doubt that eTwinning has become a laboratory for the wider use of ICT. It enables to acquire new skills and use technology effectively. With the rapid growth of the digital world, we have realized the value of using technology in language learning during the pandemic process. Therefore, our project is based on the Blended Learning model (hybrid learning, mixed learning). Our project is a student-centered project. My student age category is 13-19. During the project, our students learned a lot by doing and having fun. When we integrated technology into the learning process, students improved their digital skills as well as their English language skills. The project was action-oriented. Thus, the students became active participants in their own learning. They worked on skills such as creativity, imagination, entrepreneurial spirit, commitment and determination. They could produce their own learning materials with the project. Throughout the process, students worked both collaboratively and individually. For example, creating flashcards, puzzles, acrostic poems, videos for TeknoParti. They researched and analyzed data to fulfill the given tasks. So they learned about different cultures and made friends from other schools. They had hours of chat and discussion. forum page. And they individually created logos/banners for the project and Safe Internet Day. Pre-test and post-test were administered to our students to see the effectiveness of the project. We also had a parent evaluation questionnaire. The results show that the objectives of the project are in line with the expectations, levels and skills of the students. They dreamed and learned, experienced and had fun at the same time.

Anahtar Kelimeler: Teen, glaciers, poles, climate , change, Geography, learner-independence, collaboration

Authors:

Zelih HARTOĞLU KAYHAN

Döndü GÜNAY

SONSUZA DEK ARKADAŞLAR

Uzm. Öğrt. Gülfidan AYDIN

Bölüm: İngilizce

Kurum: MEB

PROBLEM DURUMU Günümüzün küreselleşen dünyasında, etkili iletişim becerileri hayatın çeşitli yönlerinde başarı için hayati önem taşımaktadır. Ancak, Yabancı Dil Olarak İngilizce (EFL) öğrencilerinin iletişim becerilerine ilişkin artan bir endişe vardır. Pek çok EFL öğrencisi, kendilerini akıcı bir şekilde ifade etmekte, düşüncelerini net bir şekilde ifade etmekte ve İngilizce anlamlı konuşmalar yapmakta zorlanıyor. Bu sorun birkaç faktör nedeniyle ortaya çıkar. İlk olarak, günlük yaşamlarında otantik İngilizce konuşulan ortamlara sınırlı maruz kalma, doğal iletişim becerilerini geliştirme yeteneklerini engeller. Ek olarak, öncelikle gramer ve kelime dağarcığına odaklanan geleneksel öğretim yöntemleri, konuşma ve dinleme becerilerinin gelişimini genellikle ihmal eder. Pratik iletişim üzerindeki bu vurgu eksikliği, EFL öğrencilerini İngilizce konuşulan durumlarda güvenle etkileşim kurmak için yetersiz donanımlı bırakır. Bu sorunu ele almak kapsamlı bir yaklaşım gerektirir. Dil müfredatına etkileşimli ve iletişimsel etkinliklerin dahil edilmesi, tartışmalar, münazaralar ve sunumlar yoluyla gerçek yaşam uygulamaları için geniş fırsatlar sağlanması ve destekleyici ve teşvik edici bir öğrenme ortamı yaratılması çok önemli adımlardır. AMAÇ İletişim ve konuşma becerilerini geliştirmek, Temel İngilizce becerilerini geliştirmek, Öğrencilerimizin özgüven sahibi olmalarını desteklemek, Bilgilerini, düşüncelerini, hayallerini ve hikayelerini paylaşmalarını öğretmek, Yenilikçi uygulamaları, öğretim tekniklerini ve Web 2.0 araçlarını kullanmak, Teknoloji ve Web 2.0 araçlarını entegre ederek işbirliğine dayalı öğretme ve öğrenmeyi geliştirmek, Öğrencilerimizin farklı kültürleri öğrenmelerini sağlamak, Öğrencilerimizi yaratıcı olmaya teşvik etmek, Sosyalleşmelerini sağlamak, Onlara diğer öğrencilerle işbirliği yapmayı öğretmek, Ortaklarımızla işbirliği yaparak belirtilen amaçları gerçekleştirmek. EVREN / ÖRNEKLEM / YÖNTEM/ VERİ TOPLAMA/ PROJE SÜRECİ 7.sınıf öğrencileri proje örneklemini oluşturmaktadır. Projede Türkiye'den 4, İspanya, Azerbaycan, Moldova, Romanya, İtalya, Portekiz, Çek Cumhuri-

yeti'nden 1 er ortak okul bulunmaktadır. Bireysel olarak, küçük gruplarla ve karma uluslararası öğrenci takımlarıyla çalıştılar. Bireysel görevler: kendilerini tanıtmak, poster tasarlamak, forumlara yazmak, Küçük Prens kitabını okumak, çevrimiçi sohbete katılmak, proje anketlerini yanıtlamak ve oy vermek için anketlere katılmak. Küçük grup çalışmaları: şehir ve okul tanıtımları hazırlamak, özet hazırlamak ve Küçük Prens kitabı etkinlikleri yapmak gibi. Karma uluslararası öğrenci ekipleriyle yapılan çalışmalar : test hazırlamak, Küçük Prens kitabına alternatif bir son yazmak, ortak bir hikaye yazmak, favori karakteri seslendirmek ve akrostiş bir şiir yazmak . Ayrıca, bir rüya okulu sözlüğü yazmak, festival takvimi yazmak, ortak sınavlar oluşturmak, rüya okulunun ortak resmini tasarlamak ve projenin sanal sergisi için resimler çizmek gibi projenin ortak ürünlerini hazırlarken karma uluslararası öğrenci takımlarında da çalıştılar. Ortak ve nihai ürünler için çalışırken öğrencilerimizi 5 takıma ayırdık. Her gruba 2 öğretmen rehberlik etti. Gruplar, karma uluslararası öğrenci ekipleri olarak çalıştı. Forumlar ve çevrimiçi toplantılar aracılığıyla iletişim kurdular. Proje görevlerini yaparken hem bireysel hem de grup olarak görevlerini yerine getirmek için araştırmalar yaptılar. Öğrenciler projede sorumluluk sahibi, yaratıcı, hevesli ve öğrenmeye karşı heyecanlıydılar. Proje, müfredatı eğlenceli, yenilikçi etkinlikler, dijital yeterlilikler ve becerilerle bütünleştirerek İngilizce dil becerilerini geliştirmeye dayanmaktadır. Farklı becerileri geliştirmek için çeşitli etkinlikler vardır. Tüm bu görevler dinleme, konuşma, iletişim, okuma ve yazma becerilerini geliştirmiştir. Becerilerin gelişimi gerek süreç boyunca yapılan etkinliklerde gerekse proje sonunda yapılan quiz/değerlendirme sınavları ile ölçülmüştür. Proje başlangıcında ve sonunda öntest- sontest uygulanmıştır. Testlerin analizleri yapılmıştır. Analizler doğrultusunda beklenen hedef ve amaçlara ulaşıldığı görülmektedir. Proje eTwinning 2022 Ulusal Konferansına davet almış, Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İngilizce, konuşma becerileri, uluslararası projeler, dijital beceriler, eTwinning

BEST FRIENDS FOREVER

PROBLEM STATUS In today's globalizing world, effective communication skills are vital to success in various aspects of life. However, there is a growing concern about the communication skills of English as a Foreign Language (EFL) students. Many EFL students find it difficult to express themselves fluently, express their thoughts clearly, and have meaningful conversations in English. This issue occurs due to several factors. First,

limited exposure to authentic English-speaking environments in their daily lives hinders their ability to develop natural communication skills. In addition, traditional teaching methods that focus primarily on grammar and vocabulary often neglect the development of speaking and listening skills. This lack of emphasis on practical communication leaves EFL students ill-equipped to interact confidently in English-speaking situations. AIM Developing communication and speaking skills, To support our students to have self-confidence, To teach them to share their knowledge, thoughts, dreams and stories, Using innovative applications, teaching techniques and Web 2.0 tools, To enable our students to learn about different cultures, To encourage our students to be creative, To achieve the stated objectives by cooperating with our partners. UNIVERSE / SAMPLE / METHOD/ DATA COLLECTION/ PROJECT PROCESS 7th grade students constitute the project sample. In the project, there are 4 partner schools from Turkey, 1 each from Spain, Azerbaijan, Moldova, Romania, Italy, Portugal and the Czech Republic. They have worked individually, in small groups and mixed international student teams. Individual tasks: participate in polls to promote themselves, design posters, post on forums, read the book *The Little Prince*, participate in online chat, answer project surveys and vote. Working with mixed teams of international students: preparing a test, writing an alternate ending to *The Little Prince* book, writing a shared story, voicing a favorite character and writing an acrostic poem, writing a dream school dictionary, writing a festival calendar, creating joint quizzes, designing a joint picture of the dream school, and drawing pictures for the project's virtual exhibition. While working on common and final products, we divided our students into 5 teams. Each group was guided by 2 teachers. The groups worked as mixed international student teams. They communicated through forums and online meetings. While doing their project tasks, they did research to fulfill their duties both individually and as a group. Students were responsible for the project, creative, enthusiastic and excited to learn. The project is based on improving English language skills by integrating the curriculum with fun, innovative activities, digital competences and skills. There are various activities to develop different skills. All these tasks improved listening, speaking, communication, reading and writing skills. The development of skills was measured both in the activities carried out throughout the process and in the quiz/assessment exams held at the end of the project. Pretest-posttest was applied at the beginning and end of the project. Tests were analyzed. In line with the analysis, it is seen that the expected goals and objectives have been achieved. The project received an invitation to the eTwinning 2022 National Conference and was awarded the National and European Quality Label.

Anahtar Kelimeler: eTwinning, digital skills, communication, EFL

Authors:

Gülfidan AYDIN

Emine KAYIN

Büşra KAYA

Özge ÇABUKUSTA

Seçil KÖKLÜ GÜLSEVEN

Isabel REDONDO

Lucia TARDAO

Radek CERNY

Sabina EMINOVA

Elena LISSI

Isabel REDONDO

Emine KAYIN

Büşra KAYA

Seçil KÖKLÜ GÜLSEVEN

Lúcia TARDÃO

Sabina EMINOVA

DİJİTAL İNGİLİZCE

Uzm. Öğrt. Gülfidan AYDIN

Bölüm: İngilizce

Kurum: MEB

Dijital İngilizce projesi, öğrenciler arasında medya okuryazarlığı ve dezenformasyonla ilgili çeşitli zorlukları ele almayı amaçladı. Birincisi, öğrenciler genellikle medya okuryazarlığı konusunda farkındalık ve anlayıştan yoksundur ve bu da onların yanıltıcı bilgilere ve sahte haberlere karşı savunmasız olmalarına yol açar. İkinci olarak, öğrenciler dijital platformlarda etkili bir şekilde gezinmek için gerekli becerilere sahip olamayabileceğinden, teknolojinin güvenli ve sorumlu kullanımını teşvik etmeye ihtiyaç vardır. Ek olarak, birçok öğrenci, medya içeriğini eleştirel bir şekilde analiz etme ve değerlendirme becerilerini engelleyen dört dil becerisinin tamamında İngilizceyi etkili bir şekilde kullanmakta zorlanıyor. Son olarak, dijital araçlara sınırlı maruz kalma, öğrencilerin medya içeriği oluşturma ve dijital hikaye anlatımına katılma kapasitelerini engeller. Dijital İngilizce Projesinin Amaçları: Öğrencilerin medya okuryazarlığına ilişkin farkındalığını ve anlayışını geliştirin, onları medya içeriğini etkili bir şekilde eleştirel bir şekilde değerlendirme ve gezinme becerileriyle donatmak, Öğrencileri dijital etik, çevrimiçi gizlilik ve siber zorbalık konusunda eğiterek güvenli bir dijital ortamı teşvik ederek teknolojinin güvenli ve sorumlu kullanımını teşvik etmek, Medya okuryazarlığı ve dezenformasyon merkezli ilgi çekici etkinlikler aracılığıyla dört dil becerisinin tamamında (dinleme, konuşma, okuma ve yazma) öğrencilerin İngilizce dil yeterliliklerini geliştirmek, Medya içeriğini analiz edip değerlendirmeye, önyargıları belirlemeye ve dezenformasyonun yayılmasını fark etmeye teşvik ederek öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek, Öğrencilerin bir dizi dijital araç kullanarak medya içeriği oluşturma becerilerini geliştirerek kendilerini yaratıcı bir şekilde ifade etmelerini ve dijital hikaye anlatımına katılmalarını sağlamak, Dijital İngilizce projesi, bu hedeflere ulaşarak, öğrencileri dijital dünyada güvenle gezinmek, medya içeriğini eleştirel bir şekilde değerlendirmek ve dijital manzaranın anlatsını şekillendirmede aktif katkıda bulunanlar olmak için gerekli becerilerle donatmayı amaçlamaktadır. Dijital İngilizce projesi, amaçlarına ulaşmak için

yapılandırılmış bir süreç izledi. İlk olarak, öğrenciler medya okuryazarlığı ve dijital çağda eleştirel düşünmenin önemi hakkında bilgi aldılar. Daha sonra çeşitli medya formatlarına maruz bırakıldılar ve analitik becerilerini geliştirmek için tartışmalara, tartışmalara ve etkinliklere katıldılar. Dijital İngilizce projesi, Medya Okuryazarlığı ve Dezenformasyon, dijital oyunlar ve eTwinning'in yıllık teması hakkındadır. Öğrencilerin medya okuryazarlığı ve teknolojiyi güvenli kullanma konusunda farkındalıklarını artırmayı, 4 dil becerisi ile İngilizceyi etkin kullanmalarını, İngilizce kullanarak eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerini ve farklı dijital araçları kullanarak medya içeriği oluşturma becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Karma uluslararası öğrenci ekipleri gruplar halinde hikayeler, videolar, şiirler, sunumlar, rüya okul tasarımları, dijital oyunlar ve sınavlar oluşturmak için çalıştı. Türkiye, İtalya, Azerbaycan, Portekiz, Yunanistan, Romanya ve Çek Cumhuriyeti'nden 12 öğretmen, 133 öğrenci bulunmaktadır. Proje boyunca öğrenciler, çalışmalarını paylaşarak ve kültürler arası tartışmalara katılarak, eTwinning aracılığıyla hem yerel hem de uluslararası işbirlikçi etkinliklere katıldılar. Eğitimciler, olumlu bir öğrenme ortamını teşvik ederek rehberlik, geri bildirim ve destek sağladılar. Proje aynı zamanda öğrencilerin ilerlemesini takip etmek ve öğrenme çıktılarını ulaşılmasını sağlamak için düzenli değerlendirmeler de içeriyordu. Sürekli değerlendirme ve derinlemesine düşünme, tüm katılımcılar için etkili ve ilgi çekici bir öğrenme deneyimi sağlayarak ayarlamalara ve iyileştirmelere izin verdi. Becerilerin gelişimi gerek süreç boyunca yapılan etkinliklerde gerekse proje sonunda yapılan quiz/değerlendirme sınavları ile ölçülmüştür. Proje başlangıcında ve sonunda öntest- sontest uygulanmıştır. Bu testlerin analizleri yapılmıştır. Analizler doğrultusunda beklenen hedef ve amaçlara ulaşıldığı görülmektedir. Proje eTwinning 2022 Ulusal Konferansına davet almış, Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İngilizce, medya okuryazarlığı ve dezenformasyon, uluslararası projeler, dijital beceriler, eTwinning

DIGITAL ENGLISH

The Digital English project aimed to address various challenges related to media literacy and disinformation among students. First, students often lack awareness and understanding of media literacy, making them vulnerable to misleading information and fake news. Second, there is a need to promote the safe and responsible use of technology, as students may not have the necessary skills to navigate digital platforms effectively. Additionally, many students have difficulty using English effectively in

all four language skills, which hinders their ability to critically analyze and evaluate media content. Finally, limited exposure to digital tools hinders students' capacity to create media content and engage in digital storytelling. Objectives of the Digital English Project: Develop students' awareness and understanding of media literacy, equipping them with the skills to critically evaluate and navigate media content effectively, Promote the safe and responsible use of technology by promoting a safe digital environment by educating students on digital ethics, online privacy and cyberbullying. Developing students' English language proficiency in all four language skills (listening, speaking, reading and writing) through engaging activities centered on media literacy and disinformation, By achieving these goals, the Digital English project aims to equip students with the skills necessary to confidently navigate the digital world, critically evaluate media content, and become active contributors in shaping the narrative of the digital landscape. The Digital English project is about Media Literacy and Disinformation, digital games and the annual theme of eTwinning. It aims to increase students' awareness of media literacy and safe use of technology, to use English effectively with 4 language skills, to develop their critical thinking skills by using English, and to develop their ability to create media content using different digital tools. Mixed teams of international students worked in groups to create stories, videos, poems, presentations, dream school designs, digital games and quizzes. There are 12 teachers and 133 students from Turkey, Italy, Azerbaijan, Portugal, Greece, Romania and the Czech Republic. Throughout the project, students participated in both local and international collaborative activities through eTwinning, sharing their work and engaging in cross-cultural discussions. The project also included regular assessments to track students' progress and ensure learning outcomes were achieved. Continuous assessment and reflection allowed adjustments and improvements, providing an effective and engaging learning experience for all participants. The development of skills was measured both in the activities carried out throughout the process and in the quiz/assessment exams held at the end of the project. Pretest-posttest was applied at the beginning and end of the project. These tests were analyzed. In line with the analysis, it is seen that the expected goals and objectives have been achieved. The project received an invitation to the eTwinning 2022 National Conference and was awarded the National and European Quality Label.

Keywords: eTwinning, digital skills, communication, EFL, media literacy and disinformation

Authors:

Gülfidan AYDIN

Ülkü ÜNVER

Emine Yıldız DİCLE

Dilay EROĞLU

Sabina EMİNOVA

Radek CERNY

Aybeniz MEMMEDOVA

Silvia ALGERI

Ana CRISTINA

Ülkü ÜNVER

Ana Cristina RIBEIRO

İLKOKULDA ÇALIŞAN ÖĞRETMENLERİN ZEYTİNYAĞI BİLGİ DÜZEYLERİNİN ÖLÇÜLMESİNE YÖNELİK BİR ÇALIŞMA

Sema YAYLAÇEŞME DİKEN

Bölüm: İngilizce

Kurum: Şehit Engin Yalçın Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi

Akdeniz'e özgü bir bitki olan ve kökü tarih öncesine dayanan zeytin ağacının yaşı, anayurdu ve zeytinin ilk kez nerede kültür bitkisine dönüştürüldüğü hakkında tam bir görüş birliği yoktur. Ülkemizin Ege bölgesinde tarımsal ürün çeşitliliğinde zirvede yer alan zeytin değişen toplum ve gelişen teknoloji ile birlikte hassasiyet gösterilmesi gereken çok önemli bir zenginliktir. Ülkemizin 41 ilinde zeytincilik olmasına rağmen üretimin %53'ü Ege Bölgesinde gerçekleşmektedir. Muğla ili üretim döngüsünde %10 luk pay ile yer almaktadır. Bu doğrultuda, Muğla ili Yatağan İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından "Zeytin Gözlu Çocuk" projesi ilkokul 4. Sınıf 512 öğrenci ve 34 öğretmenin aktif katılımı ile gerçekleşmiştir. Bu proje ile öğrencilere sürdürülebilir çevre ve sağlıklı yaşam becerileri ile ilgili farkındalık kazandırmak, son yıllarda zeytin ve zeytinyağının insan sağlığı ve beslenmesine olan yararlı etkileri konusunda farkındalık kazandırmak, öğrencilerin üretim döngüsünde var olmalarını sağlamak, geleneksel yöntemlerdeki yanlış bilinen doğruları bilimsel yöntemler ışığında öğrencilere yansıtmak ve bu doğrultuda öğrencilere rehberlik edecek öğretmen ve velilerin bilinçlenmesini sağlamak, Akdeniz'in incisi olan zeytin ve zeytine dair zeytinyağı, zeytin sabunu, zeytin fidanı dikimi gibi etkinliklerle öğrencilerin etkin katılımı ile sürece dâhil edilmesi amaçlanmaktadır. Bu araştırma, "Zeytin Gözlu Çocuk" projesinin uygulandığı tüm ilkokullardaki öğretmenlerin zeytinyağı bilgi düzeylerini belirlemeye yönelik bir çalışmadır. Araştırmanın katılımcısı 132 ilkokul öğretmenidir ve araştırmada katılımcılara toplam 20 maddeden oluşan 5'li likert tipi anket uygulanmıştır. Elde edilen veriler Jamovi programı ile analiz edilmiş, değişken dağılımları için frekans hesaplamaları yapılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, öğretmenlerin zeytinyağı konusunda yeterince bilgi düzeyine sahip oldukları belirlenmiştir. Buna karşın öğretmenlerin zeytinyağının sağlık üzerine etkileri, zeytinyağını pişirme sürecindeki

etkileri ve zeytinyağı satın alımı konusunda kararsız kaldıkları sonucuna varılmıştır. Ayrıca demografik özellikler ile zeytinyağı bilgi düzeyi arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Zeytin Yağı, Zeytin, Türk Mutfağı

Authors:

Sema YAYLAÇEŞME DİKEN

Şube Müdürü Suat AĞI

Elif YILMAZ

MATHMODELL WORLD PROJESİ İLE GÜNLÜK YAŞAMDAN MATEMATİK YETENEĞİNİ KEŞFETMEDE MOE'NİN ETKİSİ

Şeyma KARAN

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Ali Fuat Cebesoy İlkokullulu

Öğrencilerimizin matematiğe olan motivasyon eksikliğinin kendi matematik yeteneklerini keşfetmelerine engel olduğunu fark ettik. Bu duruma nasıl çözüm bulabiliriz diye farklı şehir ve ilçelerden 11 öğretmen bir araya geldik. Bu çalışma günlük yaşam problemlerinden yola çıkarak matematiksel modelleme sorularının öğrencilerin kendi matematik yeteneklerini keşfetmelerine olan katkıları incelenmiştir. Araştırma 8 devlet okulu, 1 özel okul ve 1 yurt dışı okulunda 2. - 3. ve 4. sınıflar olmak üzere, 11 öğretmenin işbirliği ile 287 öğrenci üzerinde yürütülmüştür. Projede yer alan öğretmen ve öğrencilere sürece başlamadan önce "Matematiksel Modelleme Ön Test Anketi" uygulanmıştır. Ardından öğrencilerle MOE (Model Oluşturma Etkinlikleri) ile çalışılmış, her ay öğrencilere proje öğretmeni tarafından hazırlanan matematiksel modelleme soruları soruldu, son etkinlik sorusu Türkiye'deki dört şehir ve altı ilçeden gelen temsili öğrencilerle İstanbul Kemerburgaz Matematik Evi'nde yapıldı. Yabancı paydaşımız da etkinliği kendi ülkesine uyarlayarak yaptırdı. Proje bitiminde de "Matematiksel Modelleme Son Test Anketi" uygulanmıştır. Sonuç olarak farklı kültür, farklı ülke, farklı şehir ve yaşlardaki öğrencilerin günlük yaşamdan matematik yeteneklerini keşfetmede MOE(Model Oluşturma Etkinliği)'nin etkisinin yüksek olduğu belirlenmiştir. Yapılan etkinlikler sırasında bu yüksek etkinin temelinde sonuç odaklı değil; süreç odaklı çalışma olma, akran öğretimi ile sosyal iletişimi güçlendirme ve üst bilişsel düşünme becerileri gibi özelliklerin olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Matematiksel modelleme, model, matematik öğretimi, matematik okuryazarlığı

THE IMPACT OF MOE IN DISCOVERING MATH TALENT FROM EVERYDAY LIFE WITH THE MATHMODELL WORLD PROJECT

We realized that our students' lack of motivation for mathematics prevented them from discovering their own mathematical abilities. We gathered 11 teachers from different cities and districts to see how we can find a solution to this situation. This study examines the contribution of mathematical modeling questions to students' self-discovery of their mathematical abilities, based on daily life problems. The research was carried out on 287 students in 8 public schools, 1 private school and 1 overseas school, with the cooperation of 11 teachers in the 2nd, 3rd and 4th grades. Before starting the process, the "Mathematical Modeling Pre-Test Questionnaire" was applied to the teachers and students involved in the project. Then, the students were worked with MOE (Model Building Activities), mathematical modeling questions prepared by the project teacher were asked to the students every month, the last activity question was held in Istanbul Kemerburgaz Mathematics House with representative students from four cities and six districts in Turkey. Our foreign stakeholder also had the event adapted to his own country. At the end of the project, "Mathematical Modeling Post-Test Questionnaire" was applied. As a result, it has been determined that the effect of MOE (Model Building Activity) is high in discovering the mathematical abilities of students from different cultures, different countries, different cities and ages from daily life. The basis of this high impact during the activities is not result-oriented; It has been observed that there are features such as being process-oriented, strengthening social communication with peer teaching, and metacognitive thinking skills.

Keywords: Mathematical modelling, modeling, teaching mathematics, mathematical literacy

Authors:

Şeyma KARAN

Sevgi DEMİR

EBEVEYN OKULU: OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞUNA SAHİP BİREYLERİN ERGENLİK DÖNEMİ PROBLEM DAVRANIŞLARI VE YENİLİKÇİ BAŞ ETME YOLLARI

Özlem KORKMAZ BABA

Bölüm: Türk Dili ve Edebiyatı

Kurum: İzmir Tuğba Özbek Anadolu Lisesi

Proje, Aydın Efeler Belediyesi, Ergenlik ve Gençlik Araştırmaları Derneği (EGAD), Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Derneği (Türk PDR DER) iş birliğiyle, Anadolu Üniversitesi tarafından yürütülmektedir. Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan bireyler çeşitli oran ve düzeylerde problem davranışlar sergilemektedir. Alanyazın incelendiğinde OSB olan bireylerin küçük yaşlardan itibaren problem davranış türlerinden bir ya da birkaçını sergilemekte olduğu vurgulanmakta, bireylerin yaşlarının artması ile bu davranışların sergilenme oranında da artış olduğuna yönelik araştırma bulgularına rastlanmaktadır. Ergenlik dönemi büyümenin en hızlı olduğu dönemlerden biri olduğu için beden farkındalığının ve öz düzenlemenin en zor olduğu dönemdir. Ergen bireylerin kendi hayatlarında yaşadıkları uyum zorlukları, ebeveynlerini çaresizliğe sürüklemektedir. Ebeveynler bu zorlu süreçte kendi çocuklarına karşı nasıl davranacağını bilemediklerinden, çocuk yetiştirme konusunda “başarısız” olmaya dair korkuları da gün be gün artmaktadır. Bu proje hedef kitlesi olan OSB olan ergen bireylerin ebeveynlerine (10-19 yaş) ergenlik dönemi problem davranışlarla baş etmenin yenilikçi yolları konusunda farkındalık kazandırmayı amaçlamıştır. Aydın ili Efeler ilçesinde bulunan I. II. ve III. Kademe Özel Eğitim Uygulama Okullarına devam eden (Orta-Ağır düzeydeki OSB olan bireyler) çocuğa sahip 24 ebeveyn ile beş gün (30 saat) süren eğitimler yukarıdaki amaçlara yönelik planlanmıştır. Dolaylı hedef olarak ebeveynlere drama ve psikodrama teknikleri ile kaygı düzeylerinin azaltılması ve çocukları ile etkili iletişim kurabilme becerilerinin kazandırılması hedeflenmiştir. Katılan ebeveynlerin ergenlik dönemindeki problem davranışa yönelik gereksinimlerindeki farkı da göz önünde tutarak, genel bilgilerin yanı sıra otizmlili çocukları için özel ve bireyselleştirilmiş tavsiyeler de sunulmuştur. Alan ile ilgili, ailelere fayda sağlayacağı düşünülen yenilikçi uygulamaları telefonlarına indirmeleri, uygulamaları incelemeleri ve ihtiyaç duydukların-

da nasıl kullanabilecekleri anlatılmıştır. Projenin ölçme ve değerlendirme aşamasında nitel araştırma yöntemlerinin farklı veri toplama teknikleri birlikte kullanılmıştır. Bu amaçla atölyeler öncesi görüşme formu, gün sonu değerlendirmeleri, katılımcı ve araştırmacı günlükleri, yarı yapılandırılmış görüşme gibi tekniklerden yararlanılacak, veriler betimsel olarak analiz edilmiştir. Bu çalışmaya konu olan son gün değerlendirmesinde yapılan kelime bulutu etkinliğidir. “Kelime bulutu” etkinliğinde metafor çalışılmıştır. Katılımcılara ilk olarak “tüm eğitim sürecini bir şeye benzetmek isteseydiniz neye benzetirdiniz” sorusu yöneltilmiştir. Gelen yanıtlar “hayat, deniz, umut, kuru soğan, gökkuşağı, elma vb.” olarak görülmüştür. Projenin beklenen sonuçları OSB olan çocuğa sahip ebeveynlerin çocuklarının problem davranışları ile etkili baş edebilme becerilerini edinmeleri ve çocukları ile etkili iletişim kurabilme becerilerini artırmaktır. Ancak, ergenlikle ilgili genel bilgiler ve her zamanki düz anlatım eğitimlerle karşılaşacaklarını düşünen ebeveynler, ilk gün istenilen düzeyde katılım sağlamamış fakat yapılan atölye çalışmalarının etkisiyle gün geçtikçe katılımı arttırmışlardır. Sosyal medyanın da etkisiyle bu olumlu etki yayılmış ve katılımcı sayısı beklentinin de üstüne çıkmıştır. Ayrıca projede ebeveynlerin kaygı ve stres ile baş edebilme becerilerini artırmak hedeflenmekteydi. Bu anlamda alınan geri bildirimler ebeveynlerin projede birçok yenilikçi yöntemi öğrendikleri yönünde oldu. Örneğin, ebeveynlerle yapılan psikodrama etkinlikleri, ebeveynlerin duygusal deneyimlerini keşfetmelerini, ifade etmelerini ve anlamlandırmalarını sağlama açısından ebeveynlerde önemli bir kazanım olarak kendisini gösterdi. Ebeveynler problem davranışın ortaya çıkması durumunda kendi duygu durumlarını da düzenleme konusunda başarılı olabileceklerini fark ettiler. İçlerinde biriktirdikleri duygusal yükleri ifade ettiler. Rol yapma ve dramatik oyunlar aracılığı ile duygusal deneyimlerini daha derinlemesine yaşadılar. Empati geliştirdiler ve yaşadıkları duygusal rahatlama sayesinde genel stres düzeylerinde azalma ve duygusal dengenin sağlanması yönünde olumlu gelişmeler gözlemlendi.

Anahtar Kelimeler: otizm, ebeveyn, ergenlik

PARENT SCHOOL: PROBLEMS IN ADOLESCENCE OF INDIVIDUALS WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER BEHAVIORS AND INNOVATIVE WAYS OF COPING

The project was conducted by Anadolu University and in cooperation with Efeler Municipality, Adolescence and Youth Research Association, Turkish Psychological Counseling and Guidance Association

with Autism Spectrum Disorder exhibit problem behaviors at various rates and levels. When the literature is examined, it is emphasized that individuals with ASD exhibit one or more of the problem behavior types from a young age, and research findings are found that the rate of exhibiting these behaviors increases as the age of the individuals increases. Since adolescence is one of the fastest growing periods, it is the period when body awareness and self-regulation are the most difficult. The adaptation difficulties experienced by adolescents in their own lives lead their parents to despair. Since parents do not know how to behave towards their own children during this difficult process, their fears of “failure” in raising children are increasing day by day. This project aimed to raise awareness of the parents of adolescent individuals with ASD about innovative ways of coping with problem behaviors during adolescence. In Aydın, different Trainings lasting five days with 24 parents who have children attending Special Education Practice Schools in the 4th grade are planned for the above purposes. As an indirect goal, it was aimed to reduce the anxiety levels of parents with drama and psychodrama techniques and to gain the skills to communicate effectively with their children. Considering the difference in the needs of the participating parents for problem behavior during adolescence, specific and individualized recommendations for their children with autism are presented as well as general information. Innovative applications related to the field, which are thought to be beneficial for families, are told to download to their phones, to examine the applications and how they can use them when they need it. The subject of this study is the word cloud activity in the last day evaluation. Metaphor was studied in the “Word cloud” activity. The participants were first asked the question “if you wanted to compare the whole education process to something, what would you compare it to”. The responses received were “life, sea, hope, onion, rainbow, apple, etc.” seen as. The expected results of the project were to enable parents of children with ASD to acquire the skills to effectively cope with their children’s problem behaviors and to increase their ability to communicate effectively with their children. In addition, the project aimed to increase parents’ ability to cope with anxiety and stress. In this sense, the feedback received was that the parents learned many innovative methods in the project. For example, psychodrama activities with parents proved to be an important gain for parents in terms of enabling them to discover, express and make sense of their emotional experiences. They expressed the emotional burdens they had accumulated inside. They lived through their emotional experiences more deeply through role-playing and dramatic plays. They developed empathy and thanks to the emotional relaxation they experienced, positive developments were observed in terms of reducing their general stress levels and providing emotional balance

Anahtar Kelimeler: Autism, Adolescence, Parent

Authors:

Özlem KORKMAZ BABA

Şerife ŞAHİN

Tuğçe YILDIZ

Hasan Basri ÖZCAN

Burcu GEZKAYA

Mehmet KEMİK

DEĞERİNİ HİKAYELEŞTİR

Songül AKKOÇ

Bölüm: Eğitim

Kurum: Meb

Proje 10-15 yaş grubunu kapsamındaki 6.sınıf öğrencileri projede yer almıştır. Türkiye 7, Arnavutluk 1 ortağı olan projedir. Projenin amacı toplumsal değerlerin web 2 araçlarıyla dijital hikâyeye çevrilerek öğrencilerin hikaye yazma yeteneklerinin geliştirilmesi dijital platforma aktararak teknoloji ile iç içe çalışma orta koyulmasıdır. Öğretim programında yer alan kök değerler; adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik olarak belirlenmiştir. Değerler eğitiminin işe koşulması noktasında öğrencilere, evrensel ve toplumsal değerlerin eğitim öğretim süreçlerine dâhil edilmesine yol göstermeyi amaçlanmıştır. Evrensel, toplumsal, ahlaki ve millî değerler ile sentezlenerek öğrencilerimizin dini, manevi ve insani gelişimlerine katkıda bulunmak amacıyla sosyal, kültürel etkinlik içerikleriyle öğrencilerimizin çok yönlü gelişimine destek olmayı amaçlanmıştır. Millî değerimiz vatanseverlik değeri ile ilgili 18 Mart haftası pano çalışması, 23 Nisan da pano çalışması, sergi ve Anıtkabir'e ziyaret gerçekleştirmiş, 15 Temmuz Demokrasi Anıtına ziyarete gidilmiş sevgi ve dostluk üzerine akrostiş şiirler yazılmış, E-bülten ve sanal dergi yapılmış, yardımseverlik değeriyle ilgili yardım kampanyaları ve Kızılay yardım kampanyası düzenmiş, değerini anlatma üzerine anasınıfına çalışma yapılmış, sabır üzerine ramazan etkinlikleri yapılmış, adalet değeri ile ilgili afişleri hazırlanmıştır. Öğretmen ve öğrenciler için Bitmoji, Chatterkid, Avatoon, Avatar, Padlette, Sanal sergi için Emaze programı, Link kısaltmak için Bitly, Proje tanıtımında Powerpoint ve Canva kullanılmış Youtube da paylaşılmıştır. Word ile yazdığımız hikayelerimizi Story jumper ve Canva ile dijitalle çevirerek anasınıfında anlatılmıştır. Logo, Afiş, Slogan, Akrostiş, e-dergi ve e-bülten için Canva kullanılmıştır. Okuldaki teknolojik destek konusunda akıllı tahta, diz üstü bilgisayar ve renkli yazıcı desteği sağlanmıştır. Okul web sitesi, Youtube, Eba, Twinspace, Instagram, Facebook, Zoom, Whatsapp, G mail, Hotmail, We Transfer, Twinspace öğretmen bülteni, Twinspace forum, Twinspace tartışmalar, okul panoları hem iletişim hem de yaygınlaştırma amacıyla kullanılmıştır.

Akrostiş şiir yazılmıştır. Projemizin her aşamasında Padlet'i kullandık. Öğrencilerimiz web 2 araçlarını öğrenmeyi ve kendi aralarında öğretmeyi yeni web 2 araçlarını da öğrenmek istediklerini süreç içinde göstermişlerdir. İntro için Canva programı kullanılmıştır ve Youtube ve Instagram da yaygınlaştırılmıştır. Kişisel verilerin korunmasına özen gösterilmiştir. Bedensel engeli ve konuşma bozukluğu olan bir öğrencimiz ürün koyma ve etkinliklere katılmıştır. Yeni hikâye yazmaları yaratıcılıklarını, yazdıkları hikâyeleri (Storyjumper) dijitalle çevirmeleri analiz ve sentez düzeyinde iş yapmalarını sağlamıştır. Farklı okullar ile işbirliği yapma noktasında özgün ürün ortaya koyulmuştur(istasyon yöntemi). Öğrencilerimiz web 2 araçlarını öğrenmeyi ve kendi aralarında birbirlerine öğretmeyi yeni web 2 , web 3 araçlarını da öğrenmek istediklerini süreç içinde göstermişleridir. Projemizin istenen hedeflerine ulaştığımız görülmüştür. Projemiz Ulusal Kalite Etiketiyile ödüllendirilmiştir

Anahtar Kelimeler: Sevgi, saygı, hoşgörü, doğruluk, yardımseverlik, sorumluluk, özdenetim, vatanseverlik, adalet, dürüstlük

Authors:

Songül AKKOÇ

SOKÜM UNSURLARI İÇİN DİJİTAL DERS TASARIMI

Özlem KORKMAZ BABA

Bölüm: Türk Dili ve Edebiyatı

Kurum: İzmir Tuğba Özbek Anadolu Lisesi

UNESCO Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi 2003 yılında kabul edilmiş ve Türkiye 2006 yılında bu sözleşmeye taraf ülke olmuştur. 2023 yılı itibarıyla toplam 180 ülkenin taraf olduğu bu sözleşmeye göre, somut olmayan kültürel mirasın korunması, SOKÜM unsurlarının genç kuşaklara aktarımındaki başarıyla doğrudan orantılıdır. Geçmişte somut olmayan kültürel mirasa dair bilginin aktarımı sargın öğrenme yoluyla informal/gayri-resmi yöntemlerle gerçekleşmekteydi. Ancak günümüzde, hızlı kentleşme, teknolojik gelişmeler ve özellikle küreselleşmenin yarattığı etkiler nedeniyle somut olmayan kültürel miras unsurlarının çoğu kendi doğal ortamlarında aktarılamamakta, bazıları kısmen aktarılsa dahi sürdürülebilirlik konusunda çeşitli sorunlar yaşanmaktadır. Projede bu amaçla somut olmayan kültürel miras unsurlarına dair bilgilerin örgün eğitime dâhil edilmesi için dijital ders tasarımı eğitimi planlanmıştır. Nitekim sözleşmede yer alan “koruma” tanımında da okul içi ve okul dışındaki eğitimin kuşaklar arasındaki somut olmayan kültürel miras unsurlarının aktarımına etkisine özel bir vurgu yapılmaktadır. Projenin kapsamı disiplinler arası olarak dijital beceriler kazandırılarak SOKÜM unsurlarına ilişkin ders tasarımı yapılmasıdır. Milli Eğitim Bakanlığı Müfredat Programı kapsamında yer alan kazanımlarına bakıldığında; Kültürel Miras başlığı altındaki kazanımların daha çok somut kültürel miras üzerinde durduğu ve SOKÜM sözleşmesinde belirtilen beş temel alanın göz ardı edildiği tespit edilmiştir. Bu projede hedef kitle olarak tüm Türkiye’deki Bilim ve Sanat Merkezlerinde görev yapan Ortaokul Sosyal Bilgiler ve Türkçe Alan Öğretmenleri olarak belirlenmiştir. Projede seçilen katılımcı öğretmenler, Somut Olmayan Kültürel Miras uzmanları ve BÖTE alan uzmanlarının katılımı ile 5 gün sürecek bir eğitime tabi tutulmuşlardır. Bu eğitimlerde dijital araçlar kullanılarak, öğretmenlerin somut olmayan kültürel miras unsurlarını müfredat programlarına entegre etmeleri, SOKÜM unsurları için dijital ders tasarımları yapmaları sağlanmıştır. Eğitim sürecinde Sosyal Bilgiler alanından akademisyenler ders tasarımı noktasını müfredat ve sosyal

bilgiler öğretimi açısından ele almışlardır. Katılımcılar eğitim sonrası kendi ders tasarımlarını oluşturmuşlardır. Önümüzdeki dönemde buldukları illerde örnek uygulamalar yaparak yaygınlaştırma yapacaklardır. Projenin ölçmesi uzmanlar tarafından nitel ve nicel verilerle değerlendirilmektedir. Projede gün sonu değerlendirmeleri, memnuniyet ölçeği ve SOKÜM farkındalığı konusunda ön test - son test yapılmıştır. Analiz sonuçları da ilerleyen günlerde akademik yayına dönüştürülecektir.

Anahtar Kelimeler: Somut Olmayan Kültürel Miras, Bilgisayar Tabanlı Eğitim, Sosyal Bilgiler Eğitimi, Türkçe Eğitimi

DIGITAL COURSE DESIGN FOR ICH

The UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage was accepted in 2003 and Turkey became a party to this convention in 2006. According to this convention, to which a total of 180 countries are party as of 2021, the Safeguarding of intangible cultural heritage is directly proportional to the success of transferring ICT elements to younger generations. In the past, the transmission of knowledge about intangible cultural heritage was realized through informal contexts and methods through informal learning. However, today, due to rapid urbanization, technological developments and especially the effects of globalization, most of the intangible cultural heritage elements cannot be transmitted in their natural environment, and even if some of them are partially transmitted, there are various problems in terms of sustainability. For this purpose, digital course design training was planned to include information on intangible cultural heritage elements in formal education. As a matter of fact, in the definition of “Safeguarding” in the convention, a special emphasis is placed on the effect of education in and out of school on the transmission of intangible cultural heritage elements between generations. The scope of the project is to design a course on ICH elements by providing interdisciplinary digital skills. Considering the achievements within the scope of the Curriculum Program of the Ministry of National Education; It has been determined that the achievements under the title of Cultural Heritage mostly focus on tangible cultural heritage and the five main domains specified in the SOKUM convention are ignored. In this project, the target group was determined as Secondary School Social Studies and Turkish Language Teachers working in Science and Art Centers all over Turkey. In the project, their teachers were subjected to a 5-day training with the participation of Intangible Cultural Heritage experts and CEIT field experts. In these trainings, digital tools were used to enable teachers to integrate intangible cultural heritage elements into their curriculum

and to design digital lessons for ICT elements. In the process, academicians from the field of Social Studies discussed the point of course design in terms of curriculum and social studies teaching. Participants created their own course designs after the training. In the coming period, they will make exemplary practices and disseminate them in the provinces where they are located. The measurement of the project is evaluated by experts with qualitative and quantitative data. In the project, a pre-test and post-test were conducted on end-of-day evaluations, satisfaction scale and ICT awareness. Analysis results will also be translated into academic publications in the coming days.

Anahtar Kelimeler: Intangible Cultural Heritage, Computer Based Learning, Social Studies Education, Turkish Education

Authors:

Metin EKİCİ

Gökçe EMEÇ YÜCESOY

Özlem KORKMAZ BABA

TEKNOLOJİNİN DOĞAL DİLİ

Çiğdem ÜÇÜNCÜ

Bölüm: Eğitim

Kurum: Emlak Kredi Bankası Ortaokulu

İnsanlar karşılaştıkları sorunlara etkili çözümler bulmak amacıyla yüzyıllardır farklı metodlar denemişlerdir. Özellikle, tasarımcılar ve mühendisler fark yaratabilmek ve tasarımda etkinliklerini artırabilmek adına yaratıcı ve yenilikçi çözümlere yönelmiştir. Bu yeniliğe ilham veren önemli bir kaynaktan doğadır (Altun, 2021). Öğrencilerin tasarım becerilerinin zayıf olduğu gözlemlenmiş ve becerilerini arttırmaya yönelik doğadan kopya edilen çalışmalar literatür tarama yöntemiyle incelenmiştir. Öğrencilere ilham kaynağı olması amacıyla biotaklit projesi hayata geçirilmiştir. Biotaklitte amaç sadece doğayı gözlemleyip doğrudan ürüne dönüştürmek değil aynı zamanda biyoloji temelli kavramların da öğrenilmesine zemin hazırlamaktır. Bu sonuçtan hareketle öğrencilerimizin disiplinler arası bir öğrenme yöntemi ile hem doğayı ve doğadaki canlıları gözlemlenmesini hem de yaratıcı, yenilikçi tasarımlar yapma fikrini geliştirmeleri projemizin amacını oluşturmuştur. “Natural Language of Technology” projesi ulusal bir projedir. Projede öğrencilerin doğadan ilham alarak yaratıcı çözümler geliştirmeleri, enerji verimliliği ve sürdürülebilirlik kavramları ile doğanın dengesini kavrama, tasarım süreçlerini öğrenme ve uygulama, öğrencilerin farklı bakış açısı oluşturmalarını sağlama, nanoteknolojik yapıların özellikleri ve kullanım alanlarını kavrama, hedeflenmiştir. Proje içeriğinde biyomimikri araştırması ve hikayeleri, web 2.0 araçları ile oyun hazırlama ve oynama, doğada gözlem, biyomimikri sözlüğü, partner okullarla saha çalışması, literatür tarama, mimari, mühendislik, ilaç, moda, nano-teknoloji alanlarında biyomimikri ile ilgili tasarımlar çizme yer almaktadır. Proje sürecince veri toplarken nitel araştırma yöntemlerinden literatür tarama kullanılmıştır. Projemizde yenilikçi ve yaratıcı pedagojik yöntemler, proje tabanlı ve sorgulamaya dayalı öğrenme yöntemleriyle, kurgulayıcı, araştırmacı, disiplinlerarası yaklaşım ve STEM modeli kullanılmıştır. Projenin başında ve sonunda ön-son test çalışmaları yapılmıştır. Çevreye saygılı, bilinçli sürdürülebilir dünya için yaşam standardı oluşturabilmiş, doğada var olan yapıların teknolojiyle bağını kavramış, nanoteknolojiyle

İlgili bilgiye sahip olmuştur. Proje sonucunda öğrencilerde mühendislik ve tasarım alanlarında kendini ifade edebilen ve bu konularda fikirler üretebilen öğrenciler yetiştirme 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 sağlamıştır

Anahtar Kelimeler: Biotaklit, sürdürülebilirlik, doğa

NATURAL LANGUAGE OF TECHNOLOGY

People have tried different methods for centuries to find effective solutions to the problems they face. In particular, designers and engineers turned to creative and innovative solutions in order to make a difference and increase their effectiveness in design. An important source of inspiration for this innovation is nature (Altun, 2021). It has been observed that students' design skills are weak and studies copied from nature to increase their skills have been examined by literature review method. The bioimitation project has been implemented in order to inspire students. The aim in bioimitation is not only to observe nature and transform it directly into a product, but also to lay the groundwork for learning biology-based concepts. Based on this result, the aim of our project is to develop the idea of making creative and innovative designs, as well as observing nature and living things in nature, with an interdisciplinary learning method. "Natural Language of Technology" project is a national project. In the project, students develop creative solutions inspired by nature, comprehend the balance of nature with the concepts of energy efficiency and sustainability, learn and apply design processes, enable students to create different perspectives, comprehend the properties and usage areas of nanotechnological structures. In the project content, biomimicry research and stories, game preparation and playing with web 2.0 tools, observation in nature, biomimicry dictionary, field work with partner schools, literature review, drawing designs related to biomimicry in the fields of architecture, engineering, medicine, fashion, nano-technology While collecting data during the project process, literature review, one of the qualitative research methods, was used. In our project, innovative and creative pedagogical methods, project-based and inquiry-based learning methods, constructive, researcher, interdisciplinary approach and STEM model were used. Pre-post-test studies were carried out at the beginning and end of the project. He was able to create a living standard for an environmentally conscious, conscious sustainable world, understood the connection of structures existing in nature with

technology, and had knowledge about nanotechnology. As a result of the project, it is envisaged to train students who can express themselves in the fields of engineering and design and produce ideas on these issues. It has contributed to the development of students' cognitive, affective and social skills as the activities motivate active participation of the students, emphasize creativity and research, support the use of various tools and resources, and provide group work and cooperation.

Keywords: Bioimitation, sustainability, nature

Authors:

Çiğdem ÜÇÜNCÜ

Nadire KESKİN

Seda GÖÇHAN

Esmâ Gülcan EROL

Şeyhmus BOZAN

Sercan ALKAÇ

Elif Şeyma ALTINER

Ahmet ŞENOL

Handan ŞİMŞEK

ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEO3DSTL

Hacer Betül SÜSLÜ

Bölüm: Eşit ağırlık

Kurum: BTSO Ali Osman Sönmez sosyal bilimler lisesi

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 ulaşmakta, dilimleme ve baskı aşamasından sonra somut 3D katı modeller elde edilebilmektedir. 3D yazdırma teknolojilerinin ilköğretimden yükseköğretime her kademedede ve tüm branşlarda kullanılabileceği düşünüldüğünde projenin yaygın etkisi ortaya çıkmaktadır. Eğitim

alanında yaşanan bu boyutsal değişimde coğrafyanın öncü olması alan için önemli bir kazanımdır.

Anahtar Kelimeler: 3D Yazıcı, 3D Modelleme, .STL, STEAM, Coğrafya

THREE-DIMENSIONAL MODELING AND PRINTING TECHNOLOGIES INTEGRATION INTO GEOGRAPHY TEACHING: GEO3DSTL

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 are necessary for the use of 3D printing Technologies. There is no 3D model in “.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

Authors:

Hacer Betül SÜSLÜ

Talha Furkan CÖMERT

ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEO3DSTL

Eylül AKYILDIZ

Bölüm: Eşit ağırlık

Kurum: BTSO Ali Osman Sönmez Sosyal Bilimler Lisesi

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 ulaşmakta, dilimleme ve baskı aşamasından sonra somut 3D katı modeller elde edilebilmektedir. 3D yazdırma teknolojilerinin ilköğretimden yükseköğretime her kademedede ve tüm branşlarda kullanılabileceği düşünüldüğünde projenin yaygın etkisi ortaya çıkmaktadır. Eğitim

alanında yaşanan bu boyutsal değişimde coğrafyanın öncü olması alan için önemli bir kazanımdır.

Anahtar Kelimeler: 3D Yazıcı, 3D Modelleme, .STL, STEAM, Coğrafya

THREE-DIMENSIONAL MODELING AND PRINTING TECHNOLOGIES INTEGRATION INTO GEOGRAPHY TEACHING: GEO3DSTL

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 are necessary for the use of 3D printing Technologies. There is no 3D model in “.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.

Anahtar Kelimeler: 3D Printer, 3D Modeling, .STL, STEAM, Geography

Authors:

Eylül AKYILDIZ

Hacer Betül SÜSLÜ

Talha Furkan CÖMERT

ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE YAZDIRMA TEKNOLOJİLERİNİN COĞRAFYA ÖĞRETİMİNE ENTEGRASYONU: GEO3DSTL

Talha Furkan CÖMERT

Bölüm: Eşit Ağırlık

Kurum: Bursa Ali Osman Sönmez Sosyal Bilimler Lisesi

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 ulaşmakta, dilimleme ve baskı aşamasından sonra somut 3D katı modeller elde edilebilmektedir. 3D yazdırma teknolojilerinin ilköğretimden yükseköğretime her kademedede ve tüm branşlarda kullanılabilirliği düşünüldüğünde projenin yaygın etkisi ortaya çıkmaktadır. Eğitim

alanında yaşanan bu boyutsal değişimde coğrafyanın öncü olması alan için önemli bir kazanımdır.

Anahtar Kelimeler: 3D Yazıcı, 3D Modelleme, .STL, STEAM, Coğrafya

THREE-DIMENSIONAL MODELING AND PRINTING TECHNOLOGIES INTEGRATION INTO GEOGRAPHY TEACHING: GEO3DSTL

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 are necessary for the use of 3D printing Technologies. There is no 3D model in “.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.

Anahtar Kelimeler: 3D Printer, 3D Modeling, .STL, STEAM, Geography

Authors:

Talha Furkan CÖMERT

Hacer Betül SÜSLÜ

Eylül AKYILDIZ

ARETE İLE EĞLENCİLİ SOSYAL BİLGİLER

Öğrt. Serap SONAL

Bölüm: İlköğretim

Kurum: Şehitler Ortaokulu

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. ; 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 konularını öğrenmede etkili artırılmış gerçeklik uygulamasını test etmek amaçlanmıştır. ARETE Pilot 2, Eylül 2021 ile Haziran 2022 tarihleri arasında yürütülen uygulama faaliyetlerinin, hedef kitlesi 5. sınıf öğrencileridir. 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. Bu projede AR teknolojilerinin eğitimde kullanılarak öğrenme üzerindeki etkisi incelenmiştir. Uygulama boyunca kontrol gruplarında hiçbir uygulama yapılmazken uygulama

sınıflarında dersler ARETE uygulamasına yer verilerek işlenmiştir. İki gruba da ön test, son test ve kalıcılık testleri uygulanmıştır. Veriler analiz edildiğinde uygulama 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 olmadığı 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 başlarına 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 uygulamanın veli toplantısı, okul sergisi, okul web sitesi ve 39. Bilim Çalıştay' nda yaygınlaştırılması yapılmış görünürlüğü sağlanmıştır. ARETE Pilot 2 verilerini değerlendirmek için Mart 2023'te Belçika Brüksel' de Geleceğin Sınıfı Laboratuvarlarında yapılan 39. Bilim Projeleri Toplantısına davet edildim. Bu çalıştayda uygulama tüm yönleriyle değerlendirilmiştir. Ayrıca çalıştayda AR teknolojileri, STEM, Scientix, Bioeconomy, Kültürel Miras konularında bilgiler paylaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Arete, Coğrafya, Sosyal Bilgiler, AR Teknolojileri

FUN SOCIAL STUDIES WITH ARETE

Among the most prominent features of the current information age are science, rapid technological changes and globalization. The level of development of contemporary societies is generally measured by the science and technology they produce. . This issue has become one of the current issues. Education, which does not benefit from technological opportunities, can no longer respond to the social and individual expectations and needs of the day. Transforming the technology used in the field of education into an advanced modern technology is among the top priorities. With the presence of new communication technologies in the world, educational applications have started with AR technologies. ;

ARETE is a project carried out under the coordination of the European Schoolnet (European Schoolnet) and the Ministry of National Education General Directorate of Innovation and Educational Technologies, which explores the impact of augmented reality (AR) technologies on the learning and retention of STEM skills. 21st century With ARETE Pilot 2, it is aimed to test an effective augmented reality application in learning geography subjects, in order to examine whether it helps students acquire STEM skills and retain complex information for a longer time in line with their achievements. The target audience of ARETE Pilot 2 implementation activities carried out between September 2021 and June 2022 is 5th grade students. With the coordination of the European Schoolnet (European Schoolnet) and the Ministry of National Education General Directorate of Innovation and Educational Technologies, 17 schools from our country were approved as pilot schools, and 32 teachers were enabled to take an active role in practice in the 2021-2022 academic year. Our school Manisa Martyrs Secondary School was chosen as one of these pilot schools. In this project, the effect of AR technologies on learning was examined by using them in education. While no application was made in the control groups during the application, the lessons were taught by using ARETE application in the application classes. Pre-test, post-test and retention tests were applied to both groups. When the data were analyzed, it was seen that the post-test and retention test data of the application groups differed greatly from the pre-test data and ARETE caused positive learning changes on the students. It was concluded that there was no such situation in the control groups. It has been observed that the ARETE project has positive results in students in areas such as cooperation, entrepreneurship, development of language skills, increasing knowledge of geography, recognizing different cultures, and using technology. The project was implemented by integrating it into the curriculum in line with the gains desired to be gained in the education program. Our country took part in this pilot application together with European countries, and the visibility of our country and our school throughout Europe was ensured. To evaluate ARETE Pilot 2 data, I was invited to the 39th Science Projects Meeting held at the Future Classroom Laboratories in Brussels, Belgium, in March 2023. In this workshop, the application was evaluated in all its aspects.

Keywords: Arete, Geography, Social studies, AR technologies

Authors:

Serap SONAL

Tekin ERGÜN

GÜZEL VE SESSİZ BİR DÜNYA İÇİN HEP BİRLİKTE

Öğrt. nezaket ilksen KANBUR

Bölüm: Sınıf Öğretmeni

Kurum: meb

Bu projede yaşadığımız çevre kirliliği ve çocuklarımızın görünmeyen ama duyulan, etkileri hissedilen; yaşadığımız ortamın bir parçası olan gürültü kirliliği konusunda farkındalık oluşturmak, bireysel ve toplumsal etkileri hakkında bilgi sahibi olmak ve yaşanan ortamda çevre ve gürültü kirliliğinden korunma ve azaltma konusunda neler yapılabileceği hakkında bilinçlendirmek amaçlanmaktadır. Projede 7-11 yaş aralığındaki öğrenciler tercih edilmiştir. Projemiz şubatın son haftası ile Haziran ayının ilk haftası arasında farklı illerde yer alan okullardan ekip kurularak gerçekleştirilmiştir. Projede toplam 10 öğretmen yer almıştır. Projede yer alan yaş grubundaki öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyine uygun olarak çalışma sürecinde; projeye katılacak öğretmen ve öğrenci grupları proje ve proje ortaklarının tanıtımı, proje afiş-logo çalışmaları, çevre ve gürültü kirliliği hakkında bilgilendirme ve uluslararası gürültü farkındalık günü tanıtımı, öğrencilerle çevre ve gürültü kirliliği konusunda uzmanlarla online konferans çalışması ve yapılan faaliyetlerin paylaşımı, ortak ürün çalışması, proje değerlendirme anketleri ve kapanış webinarı gerçekleştirilmiştir. Yapılan çalışmalar öğretmen, öğrenci ve veli ön ve son test anketleri ile değerlendirilmiştir Çevre ve gürültü kirliliği hakkında farkındalık ve bilinçlendirme çalışması yapılması, eTwinning platformuna yeni katılan farklı illerde bulunan ve proje deneyimi olmayan öğretmenlerimiz ve öğrenciler tarafından kullanılması ve proje ortaklığı deneyiminin hayata geçirilmesi, öğrenciler ve öğretmenlerin 21. yüzyıl becerileri arasında yer alan yaratıcılık, iletişim, problem çözme, eleştirel düşünme becerilerini kazanmalarının sağlanması, web 2.0 araçlarının tanıtımı ve kullanılmasının sağlanması, işbirliği ve takım halinde çalışma becerisi kazanmaları projenin hedefleri arasında bulunmaktadır. Proje sonucunda çevre ve gürültü kirliliğine yönelik farkındalık kazanmaları, yaşadıkları ortamda sorunlara çözüm getiren bilinçli bireyler olmaları, öğrendikleri bilgileri farklı ders alanları ve günlük yaşamla ilişkilendirerek kullanmaları, gözlem, eleştirel, yaratıcı düşünme beceri ve yetkinliğine ulaşmalarını sağlamak

beklenen sonuçlar arasındadır. Projenin final ürünleri e-hikâyesi ve toplu kolaj çalışmasıdır. Proje sonucunda daha önce etwinning projesinde yer almayan öğretmen ve öğrencilerimiz bu proje sayesinde web 2 araçları ile tanışmış ve kullanmışlardır. Proje sonucunda katılımcılar Ulusal Kalite Etiketini almıştır.

Anahtar Kelimeler: Doğa Bilimleri, Çevre Eğitimi, Biyoloji

TOGETHER FOR A BEAUTIFUL AND QUIET WORLD

The environmental pollution we live in in this project and the invisible but felt effects of our children; It is aimed to raise awareness about noise pollution, which is a part of the environment we live in, to have information about its individual and social effects, and to raise awareness about what can be done to protect and reduce environmental and noise pollution in the living environment. Students between the ages of 7-11 were preferred in the project. Our project was carried out between the last week of February and the first week of June, by establishing teams from schools in different provinces. A total of 10 teachers took part in the project. In the study process in accordance with the readiness level of the students in the age group in the project; Teachers and student groups that will participate in the project, promotion of the project and project partners, project poster-logo works, information about the environment and noise pollution and promotion of the international noise awareness day, online conference work with students and experts on environmental and noise pollution and sharing the activities, joint product work, project evaluation surveys and closing webinar were held. The studies were evaluated with teacher, student and parent pre- and post-test questionnaires. Making awareness and awareness-raising activities about the environment and noise pollution, using the eTwinning platform by our teachers and students who have just joined the eTwinning platform and have no project experience, and putting the project partnership experience into practice. Ensuring that teachers gain creativity, communication, problem solving, critical thinking skills, which are among the skills of the 21st century, promoting and using web 2.0 tools, and gaining the ability to work in cooperation and in teams are among the objectives of the project. It is expected that students will be conscious individuals who solve problems in the environment they live in, use the information they have learned by associating them with different course areas and daily life, and enable them to reach observation, critical and creative thinking skills and competence. As a result of the project, it is expected that they will gain awareness about environmental and noise

pollution, be conscious individuals who solve problems in the environment they live in, use the information they have learned by associating them with different course areas and daily life, and enable them to reach observation, critical and creative thinking skills and competence. The final products of the project are the e-story and the collective collage work. As a result of the project, our teachers and students, who were not involved in the eTwinning project before, met and used web 2 tools thanks to this project. As a result of the project, the participants received the National Quality Label.

Keywords: Primary Natural Sciences, Environmental Education, Biology

Authors:

Nezaket ilksen KANBUR

MORE TRADITIONAL RECIPES - GELENEKSEL YEMEK TARİFLERİ E-TWINNING PROJESİ

Dr. Işıl GÜLMEZ

*Bölüm: Bilişim Teknolojileri
Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı*

Bu proje Türkiye, İspanya, İtalya ve Fransa'dan okullarla ortaklaşa yürütülmüştür. Projenin amacı, öğrencileri geleneksel tariflerle kültürlerini tanıtmaya ve farklı geleneksel yemekleri tanımaya teşvik etmektir. Her ortak, kendi bölgelerindeki geleneksel tarifler hakkında araştırma yapmış ve sunmak için tarifler seçmiştir. Daha sonra, ortaklar seçilen tariflere dayalı olarak posterler oluşturmuştur. Daha sonra öğrenciler, tariflerin adım adım anlatıldığı bir video sunumu yapmıştır. Ortaklar, gastronomik kültürlerini paylaşmak için bölgelerine özgü yiyecekleri birbirlerine posta yoluyla ulaştırmıştır. Ortaklar, web 2.0 araçlarını kullanarak işbirliği yapmıştır. Tüm ülkelerden ortaklar, posterlerini ve tarif videolarını elektronik bir tarif kitabında bir araya getirmiştir. Ek olarak ortak bir tarif haritası (recipedia) oluşturulmuştur. Projemiz, anketler, Kahoot sınavı, ortakların görüşleri gibi çeşitli ölçekler kullanılarak değerlendirilmiştir. Öğrencilerin bilgi ve becerilerindeki değişimleri değerlendirmek, görüşlerini almak ve proje etkisini ölçmek için anketler yapılmıştır. Sonuçlar, öğrencilerin projenin motive edici ve faydalı olduğunu düşündüklerini göstermiştir. Projenin BİT becerilerini ve proje konusu hakkındaki bilgilerini geliştirmeye yardımcı olduğu görülmüştür. Sonuçlar ayrıca öğrencilerin gelecekteki eTwinning projelerine katılmak istediğini göstermiştir. Öğrenciler yeni kültürler, yeni tarifler öğrendiklerini düşünmüşlerdir. Ayrıca öğrencilerin grup çalışması, web 2.0 araçlarını kullanma, eserlerin özgünlüğü gibi becerilerinin değerlendirildiği akademik bir değerlendirme yapılmıştır. Sonuç olarak projemiz amacına ulaşmıştır.

Anahtar Kelimeler: Etwinning, tarifler, proje

UNUTULMAZ DİL YOLCULUĞU

Uzm. Öğrt. Emel OK

Bölüm: Eğitim

Kurum: Meb

5.sınıf öğrencileri için hazırlanmış ve MEB müfredatına entegre edilmiş yenilikçi 10 Türk okul ve 1 Gürcistan ortaklığı ile kurulan uluslararası etwinning projesidir. Projenin hedefi öğrencilerin yabancı dile ilgilerini çekmek, farklı yöntem ve metodlarla dil becerilerini geliştirmek ve öğrencilere araştırma, sorgulama, yorumlama, yaratıcılık ve işbirliği içinde çalışma gibi 21.yüzyıl becerilerini kazandırmaktır. Teknolojiyi klasik eğitim yöntemleriyle harmanlayarak öğrencileri araştırmaya yöneltmek ve öğretim sürecinde aktif rol almalarını sağlamak temel hedeftir. Proje sürecinde müfredata entegre edilen çalışmalarda öğrenciler; hem el yapımı ders materyalleri hemde web 2.0 araçları kullanarak oluşturdukları materyalleri etkinliklerde kullanarak, ortaya çıkan kombinasyonla eğlenerek ve kalıcı öğrenme sağladılar ve bir çok becerilerini geliştirdiler. 3tane işbirlikçi ve 5 tane ortak ürün olan projede final ürünü olarak öğrencilerin yaptığı görsel materyallerden sanal sergi oluşturulmuştur. 2021-2022 Eğitim Öğretim yılında Ekim ayında başlayan Proje Mart ayında başarı ile tamamlanmıştır. Proje dili İngilizcedir ve proje dilinin geçerliliğini artırmak için sadece İngilizce öğretmenleri projede ortak olarak yer almıştır. Bu sayede gerek toplantılar gerek etkinliklerde etkili bir hedef dil kullanımı gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İşbirlikçi, Yaratıcılık, Eleştirel düşünme, dijital okuryazarlık, araştırma

MEMORABLE LANGUAGE JOURNEY

Memorable Language Journey is an international eTwinning project established with the partnership of 10 Turkish schools and 1 Georgian, innovative, prepared for 5th grade students and integrated into the MEB

curriculum. The aim of the project is to attract students' interest in foreign languages, to develop their language skills with different methods and methods, and to provide students with 21st century skills such as research, inquiry, interpretation, creativity and working in cooperation. Blending technology with classical education methods, directing students to research and enabling them to take an active role in the teaching process is the main goal. By using the materials they created using both handmade course materials and web 2.0 tools in the activities, they provided fun and permanent learning with the resulting combination and improved many skills. The project, which started in October in the 2021-2022 academic year, was successfully completed in March. The language of the project is English and only English teachers took part in the project as partners in order to increase the validity of the project language. In this way, an effective target language was used in both meetings and events.

Keywords: Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity, Research, Digital Literacy

“SANAT İLE DİŞAVURUM” E-TWINNING PROJESİ

Uzm. Psk. Dan. Merve ÇALIK

Bölüm: Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

Sanat ile dışavurum projesinin amacı 7-10 yaş arasındaki çocukların sanatsal etkinliklerle iyi oluş seviyelerini arttırmaktır. Projenin alt amaçları kapsamında ise çocukların kendi aralarında ve farklı ülke-şehirlerdeki akranlarıyla ortak ve işbirlikçi çalışmalar yapmalarını sağlamak, kendilerini tanıma ve ifade etme, duygularını tanıma, web 2 araçlarını aktif olarak kullanmaları, özgüven geliştirme gibi amaçlar bulunmaktadır. Projede çeşitli sanatsal etkinliklere yer verilerek çocukların sanat yoluyla kendilerini ifade etmesi ve kendi içindeki duyguları sanat yoluyla dışavurması hedeflenmiştir. Proje 4 Alman ortak ve Türkiye'nin farklı şehirlerindeki 6 Türk ortak ile yürütülmüş olup proje kapsamında 8 ayrı sanatsal etkinlik ile ortak, işbirlikçi ve nihai ürün çalışmalarına yer verilmiştir. Projede final ürünü olarak e-book ve e-sergi çalışmaları yapılmıştır. Ön test, son test ve proje değerlendirme formları ile proje değerlendirmeleri yapılarak yaygınlaştırma çalışmalarına da yer verilmiştir. Projenin son test sonuçları incelendiğinde projenin katkıları kapsamında çocukların en çok bir grupta birlikte çalışmayı ve işbirliği yapmayı öğrendiği yönünde görüş ifade ettikleri görülmektedir. Bu projede ilk kez kullandıkları web 2 araçlarının en çok afiş ve logo yapma araçları olduğu bir başka araştırma sonucudur. Bu proje ile çocuklar en çok yaratıcılık, işbirliği ve iletişim yönünden geliştiklerini ifade etmişlerdir. Bu sonuçların proje amaçlarıyla paralellik göstermesinden dolayı projenin amacına ulaştığı ifade edilebilir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Dışavurum, eTwinning

“EXPRESSION WITH ART” E-TWINNING PROJECT

The aim of the art and expression project is to increase the good level of good formation of children between the ages of 7-10 with artistic activities.

Within the scope of the sub-purposes of the project, there are purposes such as ensuring that children carry out joint and collaborative studies with their peers in different countries and cities, to recognize and express themselves, to recognize their emotions, to actively use web 2 tools and to improve self-confidence. It is aimed to include various artistic activities in the project and express themselves through art and express their emotions through art. The project has been carried out with 6 Turkish partners in different cities of German and Turkey, and within the scope of the project, 8 different artistic activities and joint, collaborative and final product works have been included. E-book and e-service works were made as the final product in the project. Pre -test, post -test and project evaluation forms and project evaluations are also made by making dissemination studies. When the final test results of the project are examined, it is seen that the children learn to work and cooperate with one group within the scope of the contributions of the project. The first time in this project, the web 2 tools they use for the first time are the most posters and logo making tools. With this project, children stated that they develop the most in terms of creativity, cooperation and communication. It can be stated that the project has achieved its purpose due to the parallelism of the project purposes.

Keywords: Art, expression, eTwinning

ADAPAZARI HATAY BİLİM KÖPRÜSÜ

Ayla Serpil KAYA

Bölüm: Özel Büro

Kurum: Adapazarı İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

“Adapazarı-Hatay Bilim Köprüsü: Afet Bölgesi “Bilim Her Yerde” Özel Destek Çağrısı kapsamında Hatay’da Doğa ve Bilim Etkinlikleri” Giriş: Bu bildiri, 4007 Afet Bölgesi “Bilim Her Yerde” Özel Destek Çağrısı kapsamında destek alan “Adapazarı-Hatay Bilim Köprüsü” adlı projenin amaçlarını, yöntemlerini ve elde edilen verileri açıklamayı hedeflemektedir. Proje, Hatay ilindeki konteyner/çadır kentlerde yaşayan okul öncesi ve lise çağındaki öğrencilerin doğa ve doğa bilimleri ile bağlantı kurmalarını ve zihinsel sağlıklarını iyileştirmelerini amaçlamaktadır. Problem Durumu: Afet bölgelerinde yaşayan öğrencilerin doğal çevreyle bağlantılarının yetersizliği, stres ve zihinsel yorgunluk gibi olumsuz etkilerle sonuçlanabilir. Doğa ve doğa bilimlerine yönelik farkındalık eksikliği, çocukların bilimsel aktivitelere katılımını engelleyebilir ve gelişimsel açıdan olumsuz etkileyebilir. Bu sorunlara yönelik çözümler geliştiren projeler, bu bağlamda önemli bir role sahip olabilir. Yöntem: “Adapazarı-Hatay Bilim Köprüsü” projesi, doğa bilimleri ve insan teması üzerine kurulan bir dizi bilimsel etkinliği içermektedir. Proje, Hatay ilindeki Kırıkhan, Kumlu ve Hassa ilçelerinde gerçekleştirilmiştir. Toplam 29 farklı doğa-bilim temalı atölye düzenlenmiştir. Proje süresince 7800 öğrenci ve 33 öğretmen/öğretim görevlisi projeden faydalanmıştır. Projenin ortakları, Sakarya Büyükşehir Belediyesi, Adapazarı Belediyesi, Hatay İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Sakarya Üniversitesi, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Adapazarı İlçe Tarım ve Orman Müdürlüğü ve Sivil Aktivite ve Girişimcilik Ağı’dır. Veri Toplama Araçları: Proje boyunca, katılımcıların etkilenme düzeyleri, farkındalıkları ve memnuniyetleri değerlendirilmiştir. Anket formları, gözlem teknikleri ve geri bildirim toplama yöntemleri kullanılmıştır. Ayrıca, psikolojik danışman tarafından “Afetzedede Bireylerle İletişim” eğitimi ile proje sürecindeki psikolojik destek ve geri dönütler de değerlendirilmiştir. Sonuçlar: Proje, katılımcıların doğa ve doğa bilimleriyle bağlantı kurmalarını sağlayarak, zihinsel yorgunluğu azaltmada, günlük hayattaki stresi azaltmada ve çocuklarda zihinsel ve bilimsel aktivitelere teşvik ederek gelişimsel açıdan

olumlu etkiler sağlamıştır. Aynı zamanda, sosyal iletişimi ve kaynaşmayı destekleyerek sosyal yönden de olumlu katkılar sağlanmıştır. Proje, özel eğitime ihtiyaç duyan katılımcıların da etkinliklerden faydalanmasına yönelik önlemler almış ve bu alanda bir model oluşturmuştur. Sonuç ve Öneriler: “Adapazarı-Hatay Bilim Köprüsü” projesi, doğa bilimleri ve insan temasını birleştirerek öğrencilere farkındalık kazandırmış ve bilime olan ilgilerini artırmıştır. Projenin diğer bölgelerde de yaygınlaştırılması, daha fazla öğrenci ve öğretmenin bu etkinliklerden yararlanmasını sağlayacaktır. Benzer projeler, afet bölgelerindeki öğrencilerin zihinsel sağlığını destekleyerek, doğal dünyayla olan bağlarını güçlendirebilir ve bilimsel düşüncüyü yaygınlaştırabilir.

Anahtar Kelimeler: Afet Bölgesi, TÜBİTAK, 4007, Psikoloji, Doğa, Tarım, Afet Bölgesi, Bilim Eğitimi, Doğa ve Bilim, Çocuk Gelişimi, Eğitim Projeleri.

ADAPAZARI HATAY SCIENCE BRIDGE

“Adapazarı-Hatay Science Bridge: Nature and Science Activities in the Disaster Area through the ‘Science Everywhere’ Special Support Call” Introduction: This paper aims to present the objectives, methods, and obtained results of the project titled “Adapazarı-Hatay Science Bridge,” which received support through the 4007 Disaster Area “Science Everywhere” Special Support Call. The project aims to establish a connection between nature and science for students in the container/camp cities in Hatay province, promoting their mental well-being and enhancing their engagement with the natural world. Problem Statement: Students residing in disaster areas may experience limited connection with the natural environment, leading to negative impacts such as stress and mental fatigue. Lack of awareness about nature and natural sciences can hinder their participation in scientific activities and potentially affect their developmental growth. Projects that address these issues can play a crucial role in finding solutions. Methods: The “Adapazarı-Hatay Science Bridge” project involves a series of scientific activities centered around nature and natural sciences. The project was implemented in the Kırıkhan, Kumlu, and Hassa districts of Hatay province. A total of 29 different nature-science-themed workshops were organized. Throughout the project, 7800 students and 33 teachers/instructors participated. The project was jointly conducted with the cooperation of Sakarya Metropolitan Municipality, Adapazarı Municipality, Hatay Provincial Directorate of National Education, Sakarya University, Sakarya Applied Sciences University, Adapazarı District Directorate of Agriculture and Forestry, and the Civil Activities and Entrepreneurship

Network. Data Collection Tools: During the project, participants' levels of engagement, awareness, and satisfaction were assessed through the use of surveys, observation techniques, and feedback collection methods. Additionally, a psychological counselor provided "Communication with Disaster-Affected Individuals" training, and psychological support and feedback were incorporated throughout the project. Results: The project successfully facilitated students' connection with nature and natural sciences, reducing mental fatigue and daily life stress, and encouraging them to engage in mental and scientific activities, resulting in positive developmental outcomes. Furthermore, the project supported social interaction and cohesion. Special arrangements were made for participants with special educational needs to benefit from the activities, establishing a model in this regard. Conclusion and Recommendations: The "Adapazarı-Hatay Science Bridge" project raised awareness among students about nature and natural sciences, fostering their interest in science. Expanding the project to other regions will allow more students and teachers to benefit from these activities. Similar projects can contribute to supporting the mental health of students in disaster areas and strengthening their bond with the natural world, as well as promoting scientific thinking.

Keywords: Child, Disaster Area, Psychology, Science, Hatay, Adapazarı, Nature

Authors:

Ayla Serpil KAYA

FUN ELT JOURNEY

Öğrt. Aydan KARER

Bölüm: Dil

Kurum: Ayhan Yıldırım Anadolu Lisesi

Günümüzde İletişim ve teknolojinin gelişimi ; sosyal , kültürel ve ticari yakınlaşmanın artmasına ve ortak bir dil kullanımının zorunlu hale gelmesine neden olmaktadır. 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 uygulanan testler ve rubrikler yoluyla gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrencilerle yapılan görüşmelerde farklı kültürleri de yeterince tanımadıkları ve İngilizce öğrenmekten zevk almadıkları anlaşılmıştır. Bu yüzden, öğrencilerin klasik yöntemlerden farklı, yenilikçi yöntem ve yaklaşımlarla bezenmiş zengin içerikli ve dikkat çekici aktivitelerle motive edilmesi, eğlenirken dili 4 temel beceride kullanabilmeleri ve farklı kültürleri tanımaları için uluslararası olarak tasarlanan proje; Türkiye’den 8 , İspanya ‘dan 2, Azerbaycan’dan 1 ve Ürdün’den 1 okulun katılımıyla gerçekleştirilmiş, dili İngilizce olan yenilikçi bir öğrenme projesidir. 14-18 yaş grubuna yöneliktir ve Eylül - Mayıs aylarını da kapsayacak şekilde 9 ay uygulanmıştır. Projede ; hobiler ve kişisel tercihler , geleceğe dair tahminler, kültürel yemekler , filmler , şiir tamamlama, başarılı ünlü kişilerin biyografileri, bir günlük rutinini anlatma, özel günler , çevre kirliliği ve doğanın önemi gibi konu başlıkları üzerinden karışık takım çalışmalarıyla İngilizce akrostiş şiir , takvim oluşturma , hikaye tamamlama , mozaik harf kolajları , codeweek çalışmaları , ortak eğitsel oyunlar , video birleştirme gibi işbirlikçi ortak ürün tasarımlarına ağırlık verilmiş ; Pixton , Bitmoji , Dollify ile kendini tanıtmak , Chatterpix , Vivacut , Capcut , Renderforest ile film fragmanları ve vidyo 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 , anketler ; Wordwall, Kahoot, Quiziz ile ortak oyun etkinlikleri yapılmıştır. Projede Grammar- translation metodundan farklı olarak ‘ the Natural , Audio-lingual, Cognitive-code , Credif/St.Cloud , Communicative , Direct Method ve Eclectic Method yöntem ve metotlarından da faydalanılmıştır. Projede, öğrencilerin 4 temel beceride kendilerini geliştirmeleri ; yabancı öğrenci ve öğretmenlerle dijital platformlar üzerinden iletişim kurdurularak farklı yaşam ve kültürleri tanımaları sağlanmıştır. Projenin verimliliğini ölçme amacıyla platform üzerinde öğrencilere ve öğretmenlere uygulanan tartışma , mülakat ve anketler ; ayrıca google form üzerinden öğrencilere uygulanan anket sonuçları değerlendirildiğinde, öğrencilerin % 97 oranında web02 araçlarını kullanmayı öğrendikleri , %93, 9 oranında sosyalleştikleri ve 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 edebilme, işbirliği ile problemlere çözüm bulma, eğitsel fikirler üretme gibi farklı kazanımlar mülakatlarda öğrencilerin beyanlarıyla ve elde edilen kalite etiketleriyle doğrulanmıştır. Proje için dijital - okul panoları , okul web sitesi- sosyal medya paylaşımları ve tanıtım seminerleriyle yaygınlaştırma faaliyetleri yapılmış ; aynı zamanda proje, İspanya ‘da , İspanyol katılımcı tarafından eğitim sempozyumunda tanıtılmıştır. Projenin ön test ve son test kıyaslamasında ve görüşmelerde öğrenci memnuniyeti %95 , veli memnuniyeti %98 ‘dir. Projenin yabancı katılımcıları kendi ülkelerinde kalite etiketi almaya hak kazanmış; Türk katılımcılar da hem ulusal, hem de Avrupa kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İngilizce, Fun, Elt, Eğitim, Öğrenme, İletişim, Etkinlik, Kültürel Etkileşim, Yabancı Dil, 4 beceri, Speaking

Authors:

Aydan KARER

Sema TÜRKMEN BÜYÜKKEÇECİ

Sinem ŞENLİLER

Lidia del Carmen Navarro SANCHEZ

Julia CEA

Sabnam NAGİYEVA

Dilek AYDOĞAN

Nazife AKBÖRK

Hanan HABAHBEH

Solmaz NUREDDİN

Filiz ASLAN

Gökşen KUNDAKÇI

BUGÜNÜN GENÇLERİ YARININ GİRİŞİMCİLERİ

Uzm. Öğrt. Ömer SOYDAL

Bölüm: Türk Dili ve Edebiyatı

Kurum: Konya Türk Telekom Sosyal Bilimler Lisesi

AB 2020 Girişimcilik Eylem Planı, girişimcilikle ilgili yeni stratejilere vurgu yapmakta, Türkiye'nin de yer aldığı birçok ülke, girişimcilik eğitimlerini ulusal yaşam boyu öğrenme, gençlik ve büyüme stratejilerinin bir parçası olarak uygulamaktadır.(Avrupa'da Okul Çağında Girişimcilik Eğitimi Raporu- 13 Nisan 2012). AB, rekabetin kilit bir unsuru olarak girişimciliği desteklemekte, doğru zihniyetin ve girişimcilik becerilerinin pekiştirilmesi suretiyle Avrupa'da müteşebbis ruhun geliştirilmesinin önemini vurgulamaktadır. AB 2020 Stratejisi, gençlerde girişimcilik ruhu ve bakış açısının teşvikinin öneminden hareketle yaratıcılık, inovasyon ve girişimcilik konularının eğitim içerisine yerleştirilmesini önemli hedefler arasına koymuştur. Avrupa Parlamentosu ve Konseyi de yaşam boyu öğrenme konusundaki kilit becerilere ilişkin 2006 Tavsiyeleri'nde girişimciliği sekiz kilit beceriden biri olarak ele almaktadır. Bu nedenle yenilikçi ve yaratıcı deneysel öğrenim yöntemleriyle de desteklenmiş girişimcilik eğitiminin öğrencilere erken çağda verilmesi gerekmektedir. Zira girişimci bireylerin sahip olması gereken birçok özellik eğitim sürecinde kazanılmaktadır. Proje, girişimcilik kültürü, ekosistemi ve motivasyonu, girişimcilikte etkili iletişim, finansal okur yazarlık gibi teorik eğitim faaliyetlerinin dışında yenilikçi ve yaratıcı iş planı oluşturma, girişimcilik temalı hikâye ve tiyatro çalışmaları ile oyun tabanlı yenilikçi eğitim faaliyetlerini içermektedir. Proje, katılımcıların girişimcilikle ilgili temel konseptleri uygulamalı olarak anlamalarına yardımcı olacak eğitim içeriklerini ve atölye çalışmalarını da kapsamaktadır. Proje ile Avrupa'daki ortak okullarımızın girişimcilik uygulamalarını yakından görmeyi, farklı ve yenilikçi uygulamalar ile girişimcilik konusunda sınır ötesi işbirliği yapmayı amaçlanmaktadır. İşbirlikli öğrenme, harmanlanmış öğrenme ve saydam sınıf bağlamında okullarda girişimcilik becerilerini, motivasyonlarını, öğrenmelerini geliştirme konusundaki en iyi uygulamalardan ilham almayı amaçlıyoruz. Okullarda etkili bir girişimcilik eğitimi uygulamak için yaratıcı yöntem ve araçları kullanarak eğitim materyallerinin geliştirilmesi planlanmıştır. Türkiye'de

gerçekleştirilecek “Girişimciliğe İlk Adım” adlı faaliyet, ülkemizde ve Avrupa’da girişimcilik kültürü ve motivasyonu ile yaratıcı fikirler geliştirme eğitimi ve uygulamalarını içermektedir. İtalya’da gerçekleştirilen “Sahnede de Girişimciyim” faaliyeti, teorik ve uygulamaya dönük girişimcilikte etkili iletişimi; Hırvatistan’da gerçekleştirilen “Hayal Edebiliyorsan Yapabilirsin” faaliyeti, girişimci fikir ve hayalleri yazıya dökmeyi amaçlayan uygulamaya dönük eğitim faaliyetlerini; Estonya’da gerçekleştirilen “Fikirlerimi Olgunlaştırıyorum” faaliyeti, uygulamaya dönük olup girişimcilik laboratuvarında yaratıcı bir iş planı ve modeli geliştirmeyi içermektedir. Projenin eğitim içeriklerinin ve modüllerinin hazırlanmasında ticaret ve sanayi odaları ile üniversitelerin girişimcilik dernekleri ve kulüpleri ile işbirliğine gidilmiştir. Eğitim faaliyetlerinde; sunum, beyin fırtınası, yaratıcı drama, oyun tabanlı öğrenme, simülasyon, yaratıcı yazma gibi teknik ve metotlar kullanılmıştır. Proje faaliyetlerine doğrudan katılımcılar, okulların bünyesinde oluşmuş organizasyonlarda, kulüplerde aktif rol almış; proje faaliyetlerinde görev almaya istekli, iletişim becerileri güçlü, yaşları 14-18 yaş aralığında 9. ve 12. sınıf aralığında öğrenim gören öğrencilerdir. Öğrencilerden en az biri dezavantajlı gruplardan (ekonomik zorluklar, coğrafi engeller, parçalanmış aileleri olan öğrenciler vb.) seçilmiştir. Türkiye’de gerçekleştirilen faaliyet (Girişimciliğe İlk Adım), katılımcılara, alanında uzman kişiler tarafından verilecek teorik ve uygulamalı eğitim programını içermektedir. Girişimcilik Stratejileri, Girişimciliğin Temelleri ve Girişimcilik Kültürü, Girişimcilik Motivasyonu, Girişimcilik ve İnovasyon, Yaratıcı ve Yenilikçi İş Fikirleri Geliştirme (Girişimcilik Atölyesi) adlı faaliyetlerden oluşacak girişimcilik eğitimi dahilindeki eğitim içeriklerinin modülleri ve planları hazırlanmıştır. Gençlerin 21. yy becerilerinden olan girişimcilik yeteneği ve kültürünü genç yaşlarda kazanmış; iş hayatında öz denetimi yüksek, inovatif düşünebilen, girişimci, yaratıcı, çözüm üretebilen, kısaca girişimcilik temel yetkinliğine sahip ve yaratıcı fikirlerini eyleme dönüştürmesi beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: girişimcilik, girişimcilik eğitimi, girişimcilik kültürü, yaratıcılık, işbirliği

TODAY’S YOUNG PEOPLE TOMORROW’S ENTREPRENEURS

The EU 2020 Entrepreneurship Action Plan emphasizes new strategies related to entrepreneurship and many countries, including Turkey, implement entrepreneurship education as part of their national lifelong learning, youth and growth strategies. The EU supports entrepreneurship as a key element of competition, emphasizing the importance of fostering

the entrepreneurial spirit in Europe by strengthening the right mindset and entrepreneurial skills. Setting out from the importance of encouraging the entrepreneurial spirit and perspective of young people, the EU 2020 Strategy includes the inclusion of creativity, innovation and entrepreneurship in education among its important objectives. The European Parliament and the Council also consider entrepreneurship as one of the eight key skills in their 2006 Recommendations on basic skills for lifelong learning. For this reason, entrepreneurship education supported by innovative and creative experiential learning methods should be given to students at an early age. In addition to theoretical training activities such as entrepreneurship culture, ecosystem and motivation, effective communication in entrepreneurship, financial literacy, the project includes innovative and creative business plan creation, entrepreneurship-themed story and theater studies, and game-based innovative training activities. The event called “First Step to Entrepreneurship” to be held in Turkey includes training and practices for the development of creative ideas in our country and in Europe, with the culture and motivation of entrepreneurship. The “I’m an Entrepreneur on the Stage” event held in Italy, focused on effective communication in entrepreneurship in theory and practice; The “If You Can Dream It, You Can” event in Croatia includes hands-on training activities aimed at putting your entrepreneurial ideas and dreams into writing; The “Maturation of My Ideas” event in Estonia is practical and includes developing a creative business plan and model in the entrepreneurship lab. In educational activities; Techniques and methods such as presentation, brainstorming, creative drama, game-based learning, simulation, and creative writing were used. Those who directly participated in the project activities took an active role in the organizations and clubs established within the schools; They are students in the 9th and 12th grades, between the ages of 14-18, willing to take part in project activities, and have strong communication skills. At least one of the students was selected from disadvantaged groups (economic difficulties, geographical barriers, students with broken families,). The event held in Turkey (First Step Entrepreneurship) includes the theoretical and practical training program to be given to the participants by experts in their fields. Modules and plans of the training content within the scope of entrepreneurship education, which will consist of activities called Entrepreneurship Strategies, Entrepreneurship Fundamentals and Entrepreneurship Culture, Entrepreneurship Motivation, Entrepreneurship and Innovation, Creative and Innovative Business Ideas have been prepared. . Gained the entrepreneurial ability and culture, which is one of the 21st century skills of young people, at a young age; expected that individuals with high self-control in business life, who can think innovatively, who are entrepreneurial, creative, who can produce solutions, in short, who have

the basic competence of entrepreneurship and who can transform their creative ideas into action.

Keywords: Entrepreneurship, entrepreneurship education, entrepreneur culture, creativity, collaboration

ART IN MY POCKET (CEBİMDEKİ SANAT)

Uzm. Zeynep ÇELİK SOYSAL

Bölüm: Psikolojik Danışman

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

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 dergileri, 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 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. 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, çelikle, pocket, education

ART IN MY POCKET

Art is the expression of one's feelings, thoughts and dreams with concrete and abstract materials in a way that affects the person by using his creative power. 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 sub-genres of literature, painting, music, theatre, cinema, architecture and sculpture. Although the current usage of the word is close to the word "art" in English, the word art is generally used in the sense of visual arts among the people. Based on the foresight that the new generation students should be familiar with this area, which they can easily reach in the digital world but stay away from in terms of content, by touching it and associating it with real life, the project objectives have been created within the framework of the necessity of allowing it to be explored. By combining the idea of carrying art in our pockets with the world of imagination, a project work 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, works of art, scientific books, the life and works of an author, artist, or monographs with lengthy reviews that examine a single subject in any field with a unique view (Balci, 2001, 64). With the literature review, progress has been made in a process consisting of data collection and discussion of the importance of the collected data, establishing the relationship between the collected data and the problem and classifying the information. For this reason, the participant age group was determined first. 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 in the age group of 4-14 on the eTwinning platform, and the sample consists of students from twelve schools chosen voluntarily from Spain, Serbia, Romania and Turkey. Artists in the project, Osman Hamdi Bey, Pablo Picasso, Frida Kahlo, Bedri Rahmi Eyüpoğlu, Mimar Sinan, Mehmet Akif Ersoy, Necip Fazıl Kısakürek, etc. were selected by the questionnaires they made with the Mentimeter web2 tool through the teams created by the students. Observation and feedback questionnaires were used as data collection methods for the analysis of the data. With the observation technique, the studies of the students were examined and their suitability for the chosen activity was observed. With the end-of-project questionnaires, the opinions of students, parents and teachers about the project work were analyzed. According to these results, while the project increased the ability of children to perceive themselves and the world in a productive and original way, they were given the opportunity to express their feelings with natural objects in primary and pre-school periods, improving their aesthetic feelings and productivity, learning color and texture, and becoming productive individuals. The project has been awarded with the European and national quality label.

Keywords: Art, project, education, celikz, eTwinning

Authors:

Zeynep ÇELİK SOYSAL

Hatice Hilal ARSLANOĞLU

HOLD MY HAND

İng. Öğrt. Nermin ÇAPIK

Bölüm: İngilizce

Kurum: Süleyman Şah Ortaokulu

Hold My Hand HOLD MY HAND Our eTwinning project, Hold My Hand was carried out with our partner schools from Greece, Spain and North Macedonia. Before writing the project, we observed the lack of motivation in our students and the problems in English education, which is an international language. In order to solve this problem, we carried out our project, which we designed with enjoyable activities and web2.0 tools, for six months. In the project, we also included achievements from Visual Arts, Music, Literature, and Geography courses. At the end of the project, we applied the same version of the questionnaire that we applied to the students and teachers at the beginning of the project and analyzed the result. In addition, the forum within the eTwinning platform was used. After each activity, students and teachers expressed their opinions in the forum and commented on the activity. In addition, students met with the education systems of different countries and provided cultural interaction. Each student had a twinmail friend from a different country. Apart from collaborative work, they also had the opportunity to work one-on-one. The name of the project comes from here. It includes cooperation and solidarity. At the end of the project, active participation of passive students in the lessons was observed. The negative point of view towards the English lesson has turned into a positive one for many students. At the end of the project, the students expressed their opinions about the project both in writing and verbally. There has been progress not only in students but also in teachers. With their developing skills in using digital tools, the students produced new products together with partner countries. During the project, the students were kept active and it was observed by the guidance teachers that the interest in the school increased. The project clearly achieved its purpose, and there were reasons for students to love the projects. We used social media, school websites and school boards for dissemination efforts. The students prepared the boards with their own hands. Local news about the project was made, parents were informed, and

our project was introduced in different schools. Trainings on web2.0 tools used in the project were given to other teachers and students. The project contributed to the professional development of the teachers involved in this project. Each teacher discovered new web2.0 tools and learned to use them in every field in their classrooms. They had the opportunity to work with their colleagues at the international level. Every teacher involved in the project has been awarded both national and European quality labels. As teachers who successfully implement this project, we suggest; Before starting the project, good planning should be done. Students must be surveyed. Throughout the project, students should be kept active and their views should be given a lot of attention.

Keywords: interaction, language, motivation, eTwinning

Authors:

Nermin ÇAPIK

Kemal CEYLAN

Hasan AY

Haci Abdullah DİNÇ

Cengiz TOPAL

MariaJose Gutierrez RUIZ

Maria GLAVA

Canan BALOĞLU

Abidin GÖV

ENGLISH4FUN

Uzm. Öğrt. Betül EKİZER

Bölüm: İngilizce öğretmenliği

Kurum: Seydişehir Gazi ortaokulu

Bu projede yabancı dil öğretiminde karşılaşılan problemler ele alınarak etkinlikler belirlenmiş ve uygulanmıştır. “İlköğretim okullarında yabancı dil öğretiminde çeşitli sorunlarla karşılaşmaktadır. Bu sorunlar yabancı dil öğretiminde istenilen düzeye ulaşmayı engellemektedir. Yabancı dil dersinin verimli bir biçimde uygulanması için, ilköğretim düzeyinde yabancı dil öğretim programı ve yöntemlerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu düzeydeki okullarda yabancı dil öğretilirken yazı dilinden çok konuşma diline önem verildiğinden, oyunlara ağırlık verilir” (Durukafa ve Kiriş, 1997). Öğrencilerin bilişsel gelişim düzeyleri de göz önünde bulundurulduğunda, bu dönemdeki öğrenciler için oyunların ve farklı disiplinlerarası öğretimsel etkinliklerin önemi ortaya çıkmaktadır. 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 21. yy. bilgi ve becerilerinin gelişmesi açısından önemlidir. Bu kapsamda proje ile dil, iletişim, bilişim becerileri, akıl yürütme becerileri, yaratıcılıkları, sorumluluk bilinci geliştirilmiştir. Projeye 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 zeka kuramı, oyun temelli öğretim ve web destekli öğretim gibi çeşitli öğretim yöntem ve teknikleri kullanılmıştır. Proje 8 farklı ülkeden 17 öğretmenin 200 öğrencinin katılımıyla uygulanmıştır. Projenin uygulanması için 10-14 yaş arası öğrenciler tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında karışık ülke takımlarıyla snapword, deyimler kitabı, online oyun ve quizler gibi öğrenci merkezli etkinlik ve uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Projede öğrencilerin pedagojik bilgi ve becerileri düşünülerek oluşturulan etkinlikler, aktif öğrenci katılımları ile sürdürül-

müştür. 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 motivasyonunun sağlandığı tespit edilmiştir. Öğrencilerde yabancı dildeki 4 temel becerinin , sosyal ve duyuşsal becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Proje süresince öğrenciler Storyjumper, Kahoot, Wordwall gibi çeşitli web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Proje okul panolarında ve web sitelerinde, proje için oluşturulan blog sayfasında yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Ayrıca Konya İl Milli Eğitim eTwinning ekibi tarafından hem bu yıl yapılan projeleri yaygınlaştırmak hem de eTwinning gününü kutlamak amacıyla organize edilen webinarlar serisinin ilk gününde projenin ulusal tanıtımı yapılmıştır. 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. Proje şu ana kadar Litvanya'dan Ulusal Kalite Etiketi almıştır.

Anahtar Kelimeler: Snapword, Web2, Deyimler, Kültür.

Authors:

Betül EKİZER

Fatma Nur AKAR

Zühal YILDIRIM

Betül İNANIR

Gülseren ÇOKER

Murat BAĞ

Popescu GRATİELA

Mariangela CATANZARO

GERİ DÖNÜŞÜM MUHTEŞEM OLACAK

Öğrt. Ali ŞAHİN

Bölüm: Sınıf Öğretmeni

Kurum: Ülkü İlkokulu

Ailelere geri dönüşümün önemini anlatmak, atıklar konusunda farkındalık yaratmak, geri dönüşüm sayesinde israfı önlemek, materyalleri tasarlarken çocuk ve aile etkileşimini artırmak ve çocuklarımıza farklı ürünler tasarlama yeteneği kazandırmak projemizin amacıdır. Projemizde öğrencilerin aileleri ile birlikte artık materyallerle çeşitli etkinlikler (oyuncaklar, müzik aletleri, kostümler ve özgün çalışmalar) yapmalarına fırsat verilerek yaratıcılıklarını geliştirilmiştir. Atık malzemeleri kullanarak ailelerin çocukları ile birlikte farklı materyaller tasarımları amaçlanmıştır. Atık malzemelerin dönüştürülmesi çocuklarda doğa sevgisi ve çevre bilincinin oluşturulması etkinliklerimizin büyük bir bölümünü kapsamıştır. Proje sonunda sergiler açılmıştır. Yapılan etkinlikler okul koridorlarında ve proje sonunda okulumuzun uygun yerlerinde sergilenmiştir. Etwinning ulusal kalite etiketi ile projemiz ödüllendirilmiştir. Velilerimizden olumlu dönütler alınarak, evlerinde geri dönüşüm bilinci geliştiğini belirtmişlerdir. Paydaş olarak Osmaniye Belediyesi ve Osmaniye İl Milli Eğitim Müdürlüğünden Yardım alınarak okulumuzun farklı bölgelerinde geri dönüşüm kutuları yerleştirilmiştir. Okulumuzun farklı bölümlerinde Atık kâğıt, atık pil, atık cam ve plastik kutuları konularak öğrencilerimizin toplamış oldukları geri dönüşüm maddeleri bu kutularda toplanmıştır. Projemize yurt içinden 10 ve yurt dışından bir proje ortağımız ile devam edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Geri dönüşüm, Çevre , Beraber bilinçlenme

RECYCLING WILL BE AMAZING

The aim of our project is to explain the importance of recycling to families, to raise awareness about waste, to prevent waste through recycling, to increase the interaction between children and families while designing

materials, and to give our children the ability to design different products. In our project, the creativity of the students was developed by giving them the opportunity to do various activities (toys, musical instruments, costumes and original works) with the leftover materials together with their families. By using waste materials, it is aimed for families to design different materials together with their children. Recycling waste materials, creating love for nature and environmental awareness in children has covered a large part of our activities. Exhibitions were opened at the end of the project. The activities were exhibited in the school corridors and at the appropriate places of our school at the end of the project. Our project has been awarded with the Etwinning national quality label. Receiving positive feedback from our parents, they stated that recycling awareness has developed in their homes. Recycling boxes were placed in different parts of our school by getting help from Osmaniye Municipality and Osmaniye Provincial Directorate of National Education as stakeholders. Waste paper, waste battery, waste glass and plastic boxes were placed in different parts of our school and the recycling materials collected by our students were collected in these boxes. Our project continued with 10 domestic and one international project partners.

Keywords: Recycling, Environment, Raising awareness together

Authors:

Ali ŞAHİN

Mehmet İÇER

Ahmet PINAR

Sedat SOYTAŞ

MATEMATİK BENİMLE

Zehra KILIÇ

Bölüm: Matematik

Kurum: Cezeri Yeşil Teknoloji Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

Matematik, hayatın 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 çözme 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. Projemiz matematik dersi ile doğrudan ilişkili olsa da disiplinlerarası bir yaklaşım benimsenmiştir. Etkinlikler; “9.2.2.1. Kümelerde kesişim, birleşim, fark, tümlleme işlemleri yardımıyla problemler çözer. 9.3.5.1. Oran ve orantı kavramlarını kullanarak problemler çözer. 9.3.5.2. Denklemler ve eşitsizliklerle ilgili problemler çözer.” Matematik dersi kazanımları ile ilişkilendirilmiştir. Ayrıca 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 öğrencisi ile yürütülmüş 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. Güvenli İnternet Günü ile ilgili farkındalık sağlamak amacıyla sınıflarda sunum yapılmıştır. Proje yaygınlaştırma çalışmaları olarak okul web sitesi

kullanılmış, okulda düzenlenen 9. Tübitak 4006 Bilim Fuarı'nda 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. 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. 1., 4., 6., 11. ve 13. maddelerde ters puanlama yapılarak veriler SPSS 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 şeklinde olup cinsiyete göre dağılım 23 kız öğrenci, 15 erkek öğrenci 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

Authors:

Zehra KILIÇ

E-TWINNING PROJELERİNİN ÖĞRETMENLERİN KİŞSEL VE MESLEKİ ALANDAKİ GELİŞİMİNE ETKİSİ

Öğrt. Seval YILDIZ

Bölüm: İlkokul

Kurum: Sabiha Hamdi Türkey İlkokulu

Bilim sürekli ilerlerken eğitimin sorumluluğunu üstlenen paydaşlar olan öğretmenler de 21.yy niteliklerine sahip olma anlayışıyla hareket etmektedirler. Bilim ve teknolojideki gelişmeler öğretmenlerin de teknolojiyi etkin kullanımını , mesleki gelişmelerini geliştirecek faaliyetlere yönelmelerini ve işbirlikçi bir tutum içinde olmalarını gerekli kılmaktadır. Bunun için; projelere etkin katılım (E-twinning, Erasmus, Tübitak..gibi) önerilebilir. Etwinning 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 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 etwining 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 birlikçi problem çözmeye odaklanan küçük grup çalışmalarına daha fazla katılmakta ve öğretmenleriyle birlikte yeni materyaller ve kaynaklar da oluşturmaktadırlar. Sonuç olarak;etwining platformu 21.yy öğretmenlerinin kişisel ve mesleki gelişimini olumlu etkilemektedir.

Anahtar Kelimeler: Etwinning, proje tabanlı öğrenme, web2.0 araçları , mesleki gelişim

ŞEHİRİMİN DÜŞÜNÜRÜ VE BİLİMİ

Dr. Sadife DEMİRAL

*Bölüm: Eğitim öğretim
Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı*

Şehrimin Düşünürü ve Bilimi çalışması, 2021-2022 Eğitim-öğretim yılı içerisinde Eskişehir, Denizli ve Trabzon illerinde yer alan dört okulun ortaklığı doğrultusunda oluşturulmuş eTwinning projesidir. Bu projedeki amaç 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. Proje sayesinde hem farklı şehirler ve kültürler bir arada değerlendirilebilecek, hem de fikir dünyasında yeni ufuklar açılacaktır. Gençlerin bilime yaşadıkları şehir ile farklı bir bakış açısı elde etmesini sağlamaktır. Öğrencilerin şehirlerin kültürü ile birlikte o şehirlerin bilim insanı ve düşünürlerini eşleştirerek zihinsel kodlama yapmaları istenmektedir. 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 tarih müfredatı kazanımları ve etkinlikleri çerçevesinde yer alan ve görselleştirerek anlatılması gereken konularını web 2.0 araçlarını kullanarak görselleştirilmiş ve öğrenmenin kalıcı hale gelmesini sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: eTwinning, proje, şehrimin düşünür, şehrimin bilimi

THE THINKER AND SCIENCE OF MY CITY

The Thinker and Science of My City is an eTwinning project created in partnership with four schools in Eskişehir, Denizli and Trabzon in the 2021-2022 academic year. The aim of this project is to get to know and introduce the thinkers and scientists of the city we live in, together with the city, through the digital platform. In the project, it is aimed that the

people of the city they live in realize the change in human life, perception and the world of thought caused by science. Thanks to the project, different cities and cultures will be evaluated together, and new horizons will be opened in the world of ideas. To enable young people to have a different perspective on science with the city they live in. Students are asked to make mental coding by matching the scientists and thinkers of those cities with the culture of the cities. Thanks to the blending of the awareness of digitalization, one of the most important achievements of our age, and the scientists and thinkers of the city, it is aimed that the students feel closer to culture, science and intellectual life. In addition, the subjects that are included in the MEB history curriculum acquisitions and activities and that need to be explained by visualization were visualized using web 2.0 tools and learning became permanent.

Keywords: eTwinning, project, thinker of my city, the science of my city

Authors:

Sadife DEMİRAL

Tarkan ÇAKAR

Emre ÜTENLER

DİKKATLİ BESLEN SAĞLIKLI OL

Öğrt. Seval YILDIZ

Bölüm: İlkokul

Kurum: Sabiha Hamdi Türkay İlkokulu

Beslenme, insanların anne karnından itibaren sağlıklı bireyler olarak hayatlarını devam ettirebilmeleri için en önemli etkenlerden biridir. Yeterli ve dengeli beslenme başta çocuklar olmak üzere herkes için dikkatle üzerinde durulması gereken bir konudur. Çocuklukta kazanılan beslenme alışkanlıkları yaşam boyu sürdürülür ve gelecekte sağlıklı bireylerin büyümesini etkiler. Projenin nihai yararlanıcıları ilkokul çocuklarıdır. Çocuklar aracılığıyla ailelerin beslenme bilinci de artacaktır. Amacımız öğrencilerimizin tarım, gıda, beslenme, sağlıklı yaşam ve yaşam tarzı ile teknoloji arasındaki ilişkiyi anlamaları ve bu konuda farkındalık kazanmalarınıdır. Gıda, sağlık ve beslenme konularında küçük yaşlardan itibaren oluşturulacak bilinç sayesinde daha sağlıklı nesiller yetiştirilecektir. Bilinçli beslenme temalı etwinning projemiz sonucunda yaptığımız anket sonucuna göre öğrencilerimizin tamamına yakını besin içerikleri hakkında yeterli bilgiye sahip olduklarını ve bu bilgilere dayanarak beslenme alışkanlıklarında olumlu yönde değişiklik yapacaklarını belirtmişlerdir. Ayrıca, projemizin alışveriş alışkanlıklarında kısmen de olsa olumlu bir değişime yol açacağı şüphesiz yanıtlardan anlaşılmaktadır. Öğrencilerin kompost yapmaktan ve maydanoz yetiştirmekten hoşlandıkları ve başka bir projede yer almaya istekli oldukları keşfedildi. Farklı etnik kökenlere ait geleneksel mutfakları tatmak konusunda bazı tereddütler olsa da, katılım ortalamasının üzerinde olmuştur.

Anahtar Kelimeler: Sağlıklı beslenme, obezite, etwinning, proje tabanlı öğrenme

FELSEFE SORUŞTURMA TOPLULUĞU

Öğrt. Tayyibe GÖNÜL

Bölüm: Felsefe

Kurum: Şehit Mehmet Lütfi Gülşen Anadolu İmam Hatip Lisesi

Twinning Projemizin amacı, felsefi sorgulamanın önemli bir parçası olan yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini kullanmak ve geliştirmektir. Bu amacı gerçekleştirmek için iletişimde, bilgiyi yorumlamada, karar alma süreçlerinde, felsefi bakışı ve akla uygunluğu ölçüt haline getirmek hedeflenmiştir. Proje süresince, eleştirel düşünme araçlarını tanıyarak, tanıtarak, akıl yürütme süreçlerinde yapılan mantık hatalarının farkına vararak, bu farkındalığın ve felsefi düşünüş biçiminin, sınıf ve okul kültürünün bir parçası haline gelmesine katkıda bulunmak planlanmıştır. Öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek, sorgulamanın önemini kavratmak, olay ve olgulara çok yönlü, bütünsel bakabilmelerini sağlamak; okullarda kitaplarla sınırlandırılan, dogmatlaştırılan, ezberletilen bilgi yerine, çağın gerektirdiği bilgiye özgürce sahip olmalarını, bu bilgiyi gerekli şekilde organize etmelerini sağlamak anlamına gelmektedir. Projemizin hedefleri doğrultusunda, P4C yöntemi temel alınarak müfredata uygun içerikler tasarlanmış ve etkinlikler ders planlarına entegre edilmiştir. Felsefe dersleri soyut ve öğretmen odaklı olmaktan çıkarılıp, öğrenci odaklı, somut ve günümüz problemlerine çözüm üretilmesini sağlayıcı nitelikte işlenmeye çalışılmıştır. Projemiz 2021-2022 öğretim yılında, Eylül ayında başlamış Mayıs ayında sona ermiştir. On lisenin yer aldığı projemizde, on öğretmen, yüz sekiz öğrenci, okul takımları ve karma takımlar halinde çalışarak proje faaliyetlerini gerçekleştirmişlerdir. Dijital dönüşüme katkıda bulunmak, öğretmen ve öğrencilerimizin dijital becerilerini geliştirmek için farklı web araçları kullanılmıştır. Teknolojinin eğitim amaçlı kullanımı sağlanırken, e-güvenlik kuralları, siber zorbalık ve telif haklarına dikkat edilerek güvenli internet kullanımı konusunda farkındalık oluşturulmuştur. Okul takımları ve karma takımlar, ortak ve iş birlikçi çalışmalar yaparak, mantık hataları ile ilgili karikatür kitabı hazırlamış, farklı konularda soruşturmalar gerçekleştirmişlerdir. Öğretmen ve öğrenciler için Eleştirel Düşünme Atölyeleri düzenlenmiştir. Her ay öğrencilerle soruşturma konuları belirlenerek, konuya uygun hikaye,

belgesel, video, kitap vb. uyarılarla P4C etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Planlanan faaliyetlerin, hedefe ne ölçüde ulaştığını belirlemek amacıyla ön test, ara değerlendirmeler, son test yapılmıştır. Okullarımızda proje kültürünün oluşturulması, projenin etkilerinin yaygınlaştırılması ve sürdürülebilirliğinin sağlanması amacıyla soruşturma e-bültenleri, blog ve web sitesi oluşturulmuş, kazanımlar, deneyimler ve elde edilen çıktılar bu platformlarda öğrenci, öğretmen ve velilerle paylaşılmıştır. Ezberle dayalı eğitim yöntemleri nedeniyle öğrencilerin sorgulama ve düşünme becerileri körelmektedir, projemiz ile bu beceriler P4C yöntemi kullanılarak geliştirilmiş, özenli, yaratıcı, işbirlikçi düşünme becerilerinin inşa edilmesine katkı sağlanmıştır. Olay ve olguları, sorunları, çözüm yollarını fark etmek, bunları akılsal normlara uygun ifade etmek, bütünsel bir bakış açısına sahip olmak için P4C pedagojisini bilmenin ve uygulamanın önemli olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Felsefi soruşturma, P4C, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme

PHILOSOPHY INVESTIGATION SOCIETY

The aim of our Twinning Project is to use and develop creative and critical thinking skills, which are an important part of philosophical inquiry. In order to achieve this goal, it is aimed to make philosophical perspective and rationality a criterion in communication, information interpretation and decision-making processes. Throughout the project, it is planned to contribute to making this awareness and philosophical way of thinking a part of the classroom and school culture by recognizing and introducing critical thinking tools and becoming aware of the logical errors made in reasoning processes. Developing students' critical thinking skills, making them comprehend the importance of questioning, enabling them to look at events and phenomena in a multidimensional and holistic way; it means enabling them to freely possess the knowledge required by the age and to organize this knowledge in the necessary way, instead of the knowledge that is limited, dogmatized and memorized by books in schools. In line with the objectives of our project, content appropriate to the curriculum was designed based on the P4C method and activities were integrated into lesson plans. Philosophy lessons have been transformed from being abstract and teacher-oriented to student-oriented, concrete and enabling solutions to today's problems. Our project started in September in the 2021-2022 academic year and ended in May. Ten teachers and one hundred and eight students, working in school teams and mixed teams,

carried out the project activities in our project involving ten high schools. Different web tools were used to contribute to digital transformation and improve the digital skills of our teachers and students. While ensuring the use of technology for educational purposes, awareness was raised on safe internet use by paying attention to e-safety rules, cyberbullying and copyrights. School teams and mixed teams worked jointly and collaboratively to prepare a cartoon book on logic errors and conducted investigations on different topics. Critical Thinking Workshops were organized for teachers and students. Each month, investigation topics were determined with students and P4C activities were carried out with stimuli such as stories, documentaries, videos, books, etc. appropriate to the topic. Pre-tests, interim evaluations and post-tests were conducted to determine the extent to which the planned activities achieved their goals. Investigation e-bulletins, blogs and websites were created in order to create a project culture in our schools, to disseminate the effects of the project and to ensure its sustainability; achievements, experiences and outputs were shared with students, teachers and parents on these platforms. Due to rote-based education methods, students' questioning and thinking skills are dulled. With our project, these skills were developed using the P4C method, contributing to the construction of attentive, creative and collaborative thinking skills. It has been concluded that it is important to know and apply P4C pedagogy in order to realize events and facts, problems and solutions, to express them in accordance with mental norms, and to have a holistic perspective.

Keywords: Philosophical inquiry, P4C, critical thinking, creative thinking

Authors:

Tayyibe GÖNÜL

Sevim HAZAR

Ferhan URFAN

FIRST STEP TO MATHEMATICS

Nurten ÖZEL

*Bölüm: Okul Öncesi Öğretmenliği
Kurum: İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü*

First Step to Mathematics 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 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'dan Ulusal Kalite Etiketi ile ödüllendirilmiştir. Ülkemizden ve diğer ülkelerden de ulusal kalite etiketleri beklenmektedir. 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 Kavramlar: Okul öncesi, matematik, İlk adım

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi, Matematik, İlk Adım

MY ADVENTURE WITH THE MATHEMATICS

This project was created and implemented in order to take the first steps towards mathematics in pre-school education, which is called the magic years of life in the teaching process, to arouse interest in mathematics, and to help students start by laying solid foundations while meeting mathematics. Project activities have been integrated into our curriculum to reach the achievements and indicators in the preschool curriculum. The project was carried out with a total of 26 partners, 10 from our country, 1 each from Bulgaria, Estonia, Spain, Italy, Latvia, Lithuania and Greece, 7 from Romania, and 2 from Slovenia. Every month, mathematical activities were associated with art, games, drama, technology and music activities, making them more fun for students. The aim of our project is to improve the knowledge and skills that are important in school education, as well as to support students' curiosity, activity and self-confidence, to provide them with better education opportunities, and to enable students to learn through active participation by doing and experiencing. Questionnaires were applied to the students for the project results and the results of the questionnaires were analyzed. According to our analysis results, the students worked while having fun while implementing the activities. The majority of our students are participating in the eTwining project for the first time. Since our student age group is small, there were difficulties in implementing some activities. But most of our students have seen an increase in their math skills. Thanks to the project, the students had the

opportunity to get to know different cultures and learned to work in cooperation with students from their countries and other countries. They have understood to respect differences and that everyone can be different. At the end of the project, a story called The World of Numbers was written in cooperation with the students with the participation of each partner, and it is understood that the creative thinking skills of the students improved with this story. Project ideas that we carried out this year emerged from the applications in the process of the project. Depending on the demonstration that the results of the project were effective, a mathematics project was created this year as well, and the desire to participate in the project was revealed by the groups at the school. The project has reached wider audiences by being disseminated on social media accounts, school web pages and school boards. At the end of the project, the web 2.0 usage skills of the teachers involved in the project were improved and they gained the habit of working in collaboration. These results were obtained with the end-of-project teacher evaluation questionnaire. Based on the implementation process of the project and the results obtained, mathematics centers or classrooms can be established for the implementation of mathematics projects in preschool. It is recommended that activities be chosen according to age groups.

Keywords: Preschool, math, first step

Authors:

Nurten ÖZEL

Süreyya AVCI

Leyla ERDOĞAN

Seda SAMANCIOĞLU

Gökhan ULAŞ

Zeynep COŞGUN

İlknur AKIN

Esmâ AKBİYİK

Ayşe PARLAR

Müzeyyen GÜMÜŞOK

Regina SAVICKIENĖ

Mariola Julià SANCHIS

Laura ZINKEVIČIENĖ

Monika WIŚNIEWSKA

Ευαγγελία ΑΓΓΟΥΡΑ

SİYAH ASKER SİNEĞİ YETİŞTİRİCİLİĞİ

Öğrt. Gülşen VİDİN

Bölüm: SINIF ÖĞRETMENİ

Kurum: Yazır Şehit Osman Küçükdillan İlkokulu

Günümüz gıda sisteminin en önemli sorunlardan biri protein bazlı hayvan yemi teminidir. Sürekli artan yem ihtiyacının karşılanabilmesi için yeni tarım arazilerinin açılması ve çok yüksek miktarlarda su kullanılması gerekmektedir. Hayvan yetiştiriciliği maliyetlerinin yaklaşık %70'ini yem maliyetleri oluşturmaktadır. Protein bazlı mevcut yem hammaddelerinin (soya ve balık unu) üretimi sürdürülebilir değildir. Hayvan besiciliğinde en büyük sorun artan yem fiyatlarıdır. Projemiz, hayvan üretiminde yem ihtiyacına çözüm bulmaktır. Bunun için tavuk çiftliklerinde protein bakımından zengin siyah asker sinekleri yetiştirerek, bunların larvalarının hayvan yemi olarak kullanmaktır. Üretimi ise; özel tasarlanmış tül kafeslerde ve uygun sıcaklıkta siyah asker sinekleri yetiştirilip, üremelerini sağlayıp; larvalarının ise tavuklara yem olarak verilmesidir. Üretim aşamasında siyah asker sinekleri gıda atığı ile beslenmektedir. Çok hızlı bir şekilde atık çıkarmakta bu da doğal kompost olarak kullanılmaktadır. Siyah asker sineği üretim aşamasında gıda atığı ile beslendiği için hem ekonomik hem de çevrecidir. Bu sistemi tavuk çiftliklerinde kurup, çok daha az maliyeti ile organik tavuk yemi üretebiliriz. Bu tavuk yemi aynı zamanda protein bakımından zengin olduğu için de kaliteli ürün elde etmiş oluruz.

Anahtar Kelimeler: protein değeri yüksek tavuk yemi, siyah asker sineği, geri dönüşüm, atık gıda tüketimi, kompost

BLACK SOLDIER FLY BREEDING

One of the most important problems of today's food system is the supply of protein-based animal feed. In order to meet the ever-increasing need for feed, new agricultural lands must be opened and very large amounts of water must be used. Feed costs account for approximately 70% of livestock breeding costs. The production of existing protein-based feed ingredients

(soy and fish meal) is not sustainable. The biggest problem in animal husbandry is increasing feed prices. Our project is to find a solution to the need for feed in animal production. For this, it is to raise protein-rich black soldier flies in chicken farms and use their larvae as animal feed. Its production is; raising black soldier flies in specially designed gauze cages and at appropriate temperatures, ensuring their reproduction; larvae are given to chickens as feed. During the production phase, black soldier flies are fed with food waste. It produces waste very quickly, which is used as natural compost. Black soldier fly is both economical and environmentally friendly as it feeds on food waste during production. We can set up this system in chicken farms and produce organic chicken feed with much less cost. This chicken feed is also rich in protein, so we get a quality product.

Anahtar Kelimeler: high protein chicken feed, black soldier fly, recycle, waste food consumption, compost

MY FRIENDS MATHEMATIC

Başöğretmen Fatma Zehra ÇELEBİ

Bölüm: Sınıf öğretmeni

Kurum: Eşrefoğlu İlkokulu

My Friends Mathematic eTwinning projesi, Türkiye, Azerbaycan, Yunanistan, Bulgaristan, Bosna Hersek, Romanya ve İtalya'dan 19 öğretmenin katılımıyla hazırlanan bir projedir. Projenin amacı, matematik dersine karşı önyargılı olan öğrencilerin bu dersi oyunlarla sevmelerini sağlamaktır. Ayrıca, öğrencilere Matematik dersinin eğlenceli olduğunu ve hayatın her alanında kullanılabileceğini göstermeyi hedeflemektedir. Projede, öğrencilerin Matematik kaygısını azaltmak ve BİT becerilerini geliştirmek için farklı yöntemler ve materyaller kullanılmıştır. Proje başlangıcından itibaren "Gerçek hayat uygulamaları, oyunlar ve etkinlikler, görsel ve interaktif araçlar, grup çalışmaları" gibi yöntemler kullanılmıştır. Proje sürecinde öğrenciler problem çözme, akıl yürütme, eleştirel düşünme, soru cevap gibi becerileri geliştirmişlerdir. Proje kapsamında gerçekleştirilen bazı etkinlikler şunlardır: Büyük Sayı Yiyen Canavarlar, Dört İşlem Puzzle, Kesir Robotu Çalışması, Sudoku, Tangram, Çarpım Çarkı, Çarpma ve Bölme Oyunları, Geri Dönüşüm Malzemesi ile Oyuncak Yapımı. Bu etkinlikler yapılırken teknoloji hem öğretmenler hem öğrenciler tarafından üst düzeyde kullanılmış, ortaklar sürekli iletişim halinde olmuştur. Ayrıca öğrenciler logo tasarlamışlar, güvenli internet günü etkinliği yapmışlar, pek çok dijital oyunu oynayıp ortak ürünler oluşturmuşlardır. Projenin etkisi, proje öncesi ve sonrasında yapılan anket sonuçlarının karşılaştırılması ile değerlendirilmiştir. Proje sonucunda Matematik dersine ilgi ve sevgisi artan öğrenci sayısının arttığı gözlemlenmiştir. Proje mevcut müfredata entegre edildiği için öğrenciler matematiksel kavramları somutlaştırmış, derinlemesine anlamaya başlamış, problem çözme ve iletişim becerilerini geliştirmiş oldular.

Anahtar Kelimeler: Matematik, STEM

MY FRIEND MATHEMATICS

My Friends Mathematic eTwinning project is a project prepared with the participation of 19 teachers from Turkey, Azerbaijan, Greece, Bulgaria, Bosnia and Herzegovina, Romania and Italy. The aim of the project is to make students who are prejudiced against mathematics love this lesson with games. It also aims to show students that Mathematics is fun and can be used in all areas of life. In the project, different methods and materials were used to reduce students' Mathematics anxiety and improve their ICT skills. From the beginning of the project, methods such as "real life applications, games and activities, visual and interactive tools, group work" have been used. During the project process, students developed skills such as problem solving, reasoning, critical thinking, and question and answer. Some of the activities carried out within the scope of the project are: Big Number Eating Monsters, Four Operations Puzzle, Fraction Robot Work, Sudoku, Tangram, Multiplication Wheel, Multiplication and Division Games, Toy Making with Recycle Material. used, partners were in constant communication. In addition, students designed logos, held a safe internet day event, played many digital games and created joint products. The impact of the project was evaluated by comparing the results of the survey conducted before and after the project. As a result of the project, it was observed that the number of students whose interest and love for the Mathematics lesson increased. As the project was integrated into the existing curriculum, students embodied mathematical concepts, began to understand them in depth, and developed their problem solving and communication skills.

Keywords: Mathematic, STEM

Authors:

Fatma Zehra ÇELEBİ

Nuran ÜLKER

Güler BAYRAMOVA

Figen AKTAŞ

Mehmet ŞAHİN

Hatice YAZIMCI ÇALIŞKAN

Kevser ÖNDER

Gülşen ÖZDOĞAN
Safiye AKKAYA
Hüseyin PÜRDEMİR
Reneta RAICHEVA

GARDNER'IN MATEMATİK ATÖLYELERİ

Uzm. Fatma Zehra EROL

Bölüm: Okul Öncesi

Kurum: MEB

Dünya üzerinde yaşayan her insan farklıdır ve kendine özgü bir potansiyele sahiptir. Büyümenin ve gelişmenin insana yüklediği görevlerden biri de kendi tekliğini keşfetmesidir. Kendine özgü olma; çocuğun kendine has zekâsı ve bununla ilgili öğrenme stildir. Çocuğun etrafını tanımaya, sorgulamaya, keşfetmeye başladığı okul öncesi dönemde gelişimini etkili biçimde desteklemek için alması gereken eğitimlerden biri de matematik eğitimidir. 4-6 yaş çocuğu, matematiğe karşı önyargılı değildir. Bu nedenle matematiğin mantığını eğlenceli ve oyunla açıklamak mümkündür. Matematik etkinlikleri matematiği sevilen eğlenceli bir bilim yaparken çocuğu günlük hayatında matematiği kullanmaya teşvik etmektedir. Matematik atölyeleriyle çocuklar çevrelerindeki örüntüleri fark etmeli, varsayımlarını deneyebilmeli, problem çözebilmeli, matematiksel kavramları kullanarak iletişim kurabilmelidir. Matematik etkinliklerinde mümkün olduğunca gerçek nesnelere çalışmalar yapmalı, ardından sembollerle çalışmaya devam etmelidir. Etkinliklerde; ölçme, ilişki kurma, eşleştirme, gruplama, örüntü oluşturma, sıralama, sayma, toplama-çıkarma, geometrik şekilleri tanıma ve grafik hazırlama çalışmaları yer almalıdır. Bu bağlamda; 2022-2023 eğitim öğretim yılında Konya İl MEM'in yürüttüğü "Önceliğimiz Matematik" projesi kapsamında okulumuzda 48-69 ay aralığındaki 172 öğrenciye yönelik, istasyon tekniğiyle atölyeler hazırlanmış, öğrencilerin matematik farkındalıkları artırılmıştır. İlk yarı yılda matematiğin temel becerileriyle buluşturulan öğrenciler, 2. yarı yılda üst düzey matematik becerileri kazandıran atölye çalışmaları ve etkinliklerle buluşturulmuş, her çocuk her istasyondan faydalanmış, yıl boyunca matematiğin tüm kazanımlarını elde etmiştir. Atölyelerimizde Çoklu Zekâ Kuramından yola çıkılarak, mantıksal-matematiksel zekâ esas alınmıştır. "Doğada Matematik" atölyemizdeki doğal materyallerle doğacı zekâ, "Müzik ve Matematik" atölyemizle müziksel ritmik zekâ, "Sanat ve Matematik" atölyemizle görsel uzamsal zekâ, "Spor ve Matematik" atölyemizle bedensel kinestetik zekâ alanları geliştirilmiş, "Mutfakta Matematik" atölyemizle öğrencilerin

tüm zekâ alanlarının gelişmesine fırsat verilmiştir. Atölyelerin başında ve sonunda yapılan değerlendirmelerde sözel-dilsel zekâ işe koşulmuştur. Finalde öğretmenlerle yapılan görüşmelerde; öğrencilerin kendilerini keşfetmeleri sağlanarak matematiğe karşı olumlu tutum geliştirdikleri, sınıf içinde ve dışında problem çözme becerilerinin arttığı, matematiği hayatın bir parçası olarak görerek analiz, sentez vb. üst düzey bilişsel becerileri edindikleri sonucuna varılmıştır. Öğretmenler bundan sonraki süreçte çoklu zekâ kuramına daha fazla yer vermek istediklerini ifade etmiştir. Sonuç olarak; çoklu zekaya dayalı matematik etkinlikleriyle kalıcı öğrenme gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çoklu zeka kuramı, matematik atölyeleri, önceliğimiz matematik.

GARDENER'S MATHEMATICS WORKSHOPS

Every person living in the world is different and has a unique potential. One of the duties of growth and development is to discover his own uniqueness. Being unique is the child's unique intelligence and learning style. Mathematics education is one of the trainings that should be taken to effectively support his/her development. The child aged 4-6 is not prejudiced against mathematics. Therefore, it is possible to explain the logic of mathematics with fun and games. With mathematics workshops, children should be able to notice the patterns around them, try their hypotheses, solve problems, and communicate using mathematical concepts. In mathematics activities, they should work with real objects as much as possible, and then continue to work with symbols. , counting, addition-subtraction, recognizing geometric shapes and preparing graphics should be included. workshops were prepared, students' awareness of mathematics was increased. Students, who were brought together with the basic skills of mathematics in the first semester, were brought together with workshops and activities that provided high-level mathematical skills in the second half, each child benefited from each station, and achieved all the achievements of mathematics throughout the year. In our workshops, logical-mathematical intelligence is based on the Theory of Multiple Intelligences. Naturalistic intelligence with natural materials in our "Mathematics in Nature" workshop, musical rhythmic intelligence with our "Music and Mathematics" workshop, visual spatial intelligence with our "Art and Mathematics" workshop, bodily kinesthetic intelligence with our "Sports and Mathematics" workshop, and the whole intelligence of the students with

our “Mathematics in the Kitchen” workshop. In the evaluations made at the beginning and end of the workshops, verbal-linguistic intelligence was put to work. In the interviews with the teachers at the end, the students developed a positive attitude towards mathematics by enabling them to discover themselves, their problem solving skills increased in and out of the classroom, and analysis by seeing mathematics as a part of life, synthesis etc. It was concluded that they acquired high-level cognitive skills. Teachers stated that they would like to give more space to the theory of multiple intelligences in the future. In conclusion; Permanent learning was realized with mathematics activities based on multiple intelligences.

Keywords: Multiple intelligence theory, önceliğimiz matematik

Authors:

Fatma Zehra EROL

Zeynep UYSAL

Gülbeyaz KARAKAYA

Halime ACUR

Havva KÜPCÜ

Ayşegül BAŞDERELİ

Yasemin OKUR

Elif ŞENOL

Elmas Gökay ERDOĞAN

Neşe AKKAYA

Hamide TEK BAYSAL

DÖRT ERDEM DÖRT PEYGAMBER

Eda AKAR

Bölüm: Mesleki Ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

“Dört Erdem Dört Peygamber” projesi lise düzeyi bir proje olup Ortaöğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Müfredatında “Temel Değerler” olarak geçen erdemleri felsefi ve dini anlatım yöntemini bir arada kullanarak tasarlanmış bir projedir. Platon’un Sokratik Diyalog yöntemini kullanarak kaleme aldığı Menon adlı eseri bu kazanımla paralel görülmüş ve anlatım yöntemlerimize eklenmiştir. Proje konuları 13- 15 yaş arası öğrencileri kapsamaktadır. Projemizde çok yönlü düşünme becerisi kullanabilen, araştıran ve merak eden bireyler oluşturulması amaçlandığı için multidisipliner bir yaklaşım tercih edilmiştir. Çocukların ilgi ve gereksinimleri göz önüne alınarak sınıf ortamları uygun şekilde hazırlanmış, öğrencilere web 2.0 araçları tanıtılmış ve etkinlikler web 2.0 araçlarıyla gerçekleştirilmiştir. Bu proje ile amacımız, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin 9. Sınıf Gençlik Ve Değerler ünitesinin alt başlığında yer alan “Temel Değerler” konusu içeriğinde ahlak felsefesinin de konusu olan dört erdem (adalet, cesaret, iffet ve Hikmet) hakkında hissiyat oluşturmaktır. Bu hissiyatı gerçekleştirmek için dört peygamber kıssası, dört erdem ile eşleştirilmiştir. Çocuklar için doğal bir eğitim ortamı olan sınıfta “adalet, cesaret, Hikmet ve şecaat” erdemlerine dikkat çekmek için felsefede “Sokratik Diyalog Yöntemi” olarak bilinen sorularla öğretim metodu kullanılmıştır. Bu metodu kullanmadaki amaç çocukların odağını bir erdeme yönelterek o erdem hakkında yorumlama yeteneği geliştirmektir. Bu amaçla Platon’un Menon adlı felsefi eserinde geçen dört erdemle ilgili sorular sorulmuştur. Erdemlerle alakalı beyin fırtınası yöntemi kullanılırken Menon’dan çıkartılan sorular şunlardır: “Erdem nasıl tanımlanmalıdır? Erdemler nelerdir? Adalet bir erdem midir? Adaletten başka erdemler var mıdır? Cesaret bir erdem midir? İffet bir erdem midir? Hikmet bir erdem midir? Öğrencilere bu sorular ekseninde wordart ve answergarden ile kelime bulutları hazırlanmıştır. Bu sorular ekseninde adalet erdemi için Hz. Muhammed ile ilgili bir kıssaya, Hikmet erdemi için Hz. İbrahim ile ilgili bir kıssaya, iffet erdemi için Hz. Yusuf ile ilgili bir kıssaya ve son olarak

şecaat erdemi için Hz. Davut ile ilgili bir kıssaya yer verilmiştir. Kahoot ile hazırlanmış bir bilgi yarışması düzenlemiş ve bu etkinlik erdemler için bir pekiştireç olarak kullanılmıştır. Çalışmamızda son test uygulanarak öğrencilerin farklı bakış açıları kazandığı, dünya şartları ile ilgili yeni fikirler benimsediği, soru sorma becerisi kazanarak daha iyi çözümlere ulaştığı gözlemlenmiştir. Peygamber kıssaları anlatılmadan önce verilen cevaplarla sonra verilen cevaplar arasında bir karşılaştırma yapılmıştır. Ders anlatımının nihayetinde Öğrenci merkezli proje tabanlı öğrenme yöntemi kullanılarak öğrencilere pano hazırlama görevi verilmiştir. Sınıf dört gruba ayrılmıştır. Her bir gruba bir erdem verilmiştir. Bu erdemler ile ilgili bir sahabe hikayesi öğrencilerden istenmiştir. Dört Erdem Dört Sahabe ile ilgili bulgular panolaştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Keywords: Adalet, Cesaret, İffet, Hikmet, Temel Değerler, Kahoot, Wordart, Answergarden

SEMPATİK SANAT

Öğrt. Hülya PINAR

*Bölüm: İzmirli İbrahim Süheyla İzmirli Fen Lisesi
Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı*

Disiplinler arası bir çalışma olan bu projenin amacı; 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 kullanarak engelli bireylerle empati kurmalarına yardımcı olmaktır. «Engelli birey yoktur engellenmiş birey vardır» sloganı çıkış noktamızdır. Bu çalışmada, Sanatın iyileştirici ve birleştirici özelliğinden yararlanarak bireylerimize ortak paylaşım alanları oluşturduk. Engelli kişilerin tüm engellerine rağmen toplumda var oluş şekillerini, beklentilerini, hayata karşı verdikleri zorlu mücadelelerini öğrencilerimizin farkında olmalarını istedik. Ayrıca öğrencilerimizden, engelli olmasına karşın engellerini aşarak başarıya ulaşmış sanatçıları örnek almalarını istedik. Engelleriyle değil sanatlarıyla var olmuş bireyleri öğrencilerimizle buluşturduk. Bu çalışma ile engel olarak görünen şeylerin aslında engel olmadığını, asıl engelin kişinin kendi düşüncelerinde olduğunu vurguladık. Bunu yaparken farklı okul türlerindeki öğrencilerin birbirlerini anlayabilme ve sağlıklı iletişim kurabilmeleri için ortak alan oluşturduk. Altı Türk ortaklarımızla gerçekleştirdiğimiz bu proje farklı türdeki lise öğrencilerin birbiriyle işbirliği gerçekleştirdiği sosyal sorumluluk projesidir. Sosyal sorumluluk projesi olan bu çalışmada, altı tane Türk okulu ile birlikte farklı türdeki lise öğrencilerin birbiriyle işbirliği gerçekleştirildi. Bu amaçla 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. Proje Ocak ayında başla ve Haziran ayında sonlandırdık. Bilişim Teknolojileri Kurumundan e-güvenlik konusunda seminerler aldık. Projede farklı Web02

İşbirlikçi araçlarıyla çalıştık. Web02 araçlarla proje intro ları, amblem, logo çalışmaları hazırlandı. Karma gruplar oluşturuldu ve her gruba farkı 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 bırakarak halkla birlikte basın bildirisi ile yerel basında yer aldık. İşbirlikçi web02 araçları kullanılarak yapılan 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

SYMPATHETIC ART

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: Key Concepts: Individuals without disabilities, Disabled students, Empathy, Art Education, eTwinning

Authors:

Hülya PINAR

Filiz IŞIKDEMİR

Zehra PINAR

Fadime ÇALIŞKAN ÖZBEK

Osman VICİL

Beyhan ÇOBAN

Serpil ÖZ

ÖĞRENCİLERİN BİLİM İNSANLARINI TASVİR ETME VE GÖRSELLEŞTİRMELERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME: BOĞAZIN İNCİSİNDEN TÜRKÖĞLU'NA BİLİMİN İZİNDE PROJESİ

Öğrt. Hilal GÜRKAN

Bölüm: Biyoloji

Kurum: Boğaziçi Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi

Bu araştırmanın amacı, Tübitak 4007 Bilim Her Yerde etkinliklerinin öğrencilerin bilim ve bilim insanları ile ilgili görüşlerine etkisinin incelenmesidir. Bu çalışmada nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini “Tübitak 4007 Bilim Her Yerde” projesine katılmış deprem bölgesindeki 4.sınıftan 65 (30 kız-35 erkek), 5.sınıftan 84 (28 kız-56 erkek), 6.sınıftan 93 (70 kız-23 erkek) ve 7.sınıftan 128 (83 kız- 45 erkek) toplamda 380 öğrenci oluşturmaktadır. Chambers (1983) tarafından geliştirilen “Bir Bilim İnsanı Çiz Testi” ile veriler toplanmıştır. Veriler toplanmadan önce etik kurul izinleri alınmıştır. Öğrenci çizimlerinin analizi için bir kategori listesi hazırlanmıştır. Öğrenci çizimlerinin analizi için bilim insanı cinsiyeti, fiziki görünümü, kıyafeti, çalışma ortamı, icatları, ünlü bilim insanı kategorilerinin yer aldığı bir liste oluşturulmuştur. Öğrencilerin % 87’si erkek, önlüklü, gözlüklü bilim insanları çizmiştir. Çalışma ortamı olarak laboratuvar çizimleri yer alınmıştır. Öğrenci çizimindeki bilim insanının daha çok Edison, Aziz Sançar, Nicola Tesla, Einstein, El Cezeri, Wright Kardeşler ve Naci Görür olduğu görülmüştür. Araştırmadan elde edilen sonuçlar değerlendirildiğinde 7. sınıftaki kız öğrencilerin yaptıkları çizimler renkli, detaylı, sarışın uzun saçlı ve kadın bilim insanı şeklinde çizdikleri görülmüştür. Araştırma sonucunda bilim insanı imgesinin erkek ve gözlüklü olarak tasvirinin büyük çoğunlukta (% 87) olduğu ve yabancı bilim insanlarının tasvir edildiği sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin zihninde canlanan icatlar kategorisi incelendiğinde 7.sınıf öğrencilerinin deney, deprem, teleskop ve uzay temalı, 6.sınıf öğrencilerinin uçan araba, robot gibi bilim kurgu temalı, 5.sınıf öğrencilerinin uçak, telefon temalı, 4.Sınıf öğrencilerinin ışık, robot, uzay, deney, gezegenler gibi çizimler yaptığı görülmüştür. Bu araştırma sonuçları, öğrencilerin bilim insanlarını ve bilimle ilgili kavramları nasıl algıladıklarını ve görselleştirdiklerini ortaya koymak-

tır. Her sınıf düzeyinde farklı eğilimlerin gözlemlenmesi, öğrencilerin yaş ve deneyimlerine bağlı olarak farklı ilgi alanlarına sahip olduklarını göstermektedir. Öğrencilerin bilim insanı imgesinin sosyal medya ve güncel olaylardan etkilendiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunluğunun (%90) bilim insanlarını erkek, gözlüklü ve yabancı bilim insanları olarak tasvir etmeleri, bilimle ilgili toplumsal stereotiplerin (basmakalıp düşüncelerin) hala yaygın olduğunu göstermektedir. Bu durum, kız öğrencilerin bilimle ilgili kariyerlere yönelik ilgilerini etkileyebilir ve cinsiyet eşitsizliğini doğurabilir. Öğrencilerin zihinlerinde canlanan icatların sınıf düzeylerine göre farklılık göstermesi, yaşa bağlı ilgi ve algılama farklılıklarını yansıtabilir. Öğrencilerin büyüdükçe ve farklı konuları öğrendikçe, bilimle ilgili düşünceleri ve hayal güçleri değişebilir. Araştırmada, bazı öğrencilerin bilim kurgu temalı icatlar ve teknolojik hayallerini çizdikleri görülmüştür. Bu, öğrencilerin gerçek bilim ve icatlarla bilim kurgu arasındaki ayrımı yapabilme becerilerini ve bilimsel gerçeklik algılarını etkileyebilir. Bu sonuçlar, eğitimciler ve eğitim politikası yapıcılar için bilim eğitiminde cinsiyet eşitliği, toplumsal stereotiplerle mücadele, rol modellerin önemi ve öğrencilerin yaşa uygun bilimsel kavramları anlaması gibi konulara odaklanma gerekliliğini vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bilim İnsanı, Çizim, Bilimsel Algı, Ortaokul Öğrencisi, TÜBİTAK

A STUDY ON STUDENTS' DEPICTION AND VISUALIZATION OF SCIENTISTS: THE PROJECT NAMED "FROM THE PEARL OF BOSPHORUS TO TÜRKÖĞLU DISTRICT ON THE TRACES OF SCIENCE"

This study aims to examine the influence of "TUBITAK 4007 Science Everywhere" activities on students' perceptions of science and scientists. A qualitative research method was used to investigate the topic. The sample group for the research consists of 380 students from earthquake-prone regions, including 65 students from the 4th grade (30 girls, 35 boys), 84 students from the 5th grade (28 girls, 56 boys), 93 students from the 6th grade (70 girls, 23 boys), and 128 students from the 7th grade (83 girls, 45 boys), all of whom participated in the "TUBITAK 4007 Science Everywhere" project. Data were collected using the "Draw-a-Scientist Test" developed by Chambers (1983), and ethical approvals were obtained prior to data collection. A category list was prepared for the analysis of student drawings, including scientist gender, physical appearance, clothing, work environment, inventions, and representations of famous scientists. The

findings indicate that 87% of the students drew male scientists wearing lab coats and glasses. The laboratory was the most commonly depicted work environment in the students' drawings. Eminent scientists like Edison, Aziz Sancar, Nicola Tesla, Einstein, El Cezeri, Wright Brothers, and Naci Görür were frequently represented in the students' drawings. Furthermore, it was observed that 7th-grade female students tended to draw colorful, detailed, and blond, female scientists. Male scientists were predominantly depicted (87%), and foreign scientists were also frequently illustrated. Regarding the category of inventions, 7th-grade students often drew experiments, earthquakes, telescopes, and space-themed inventions. 6th-grade students leaned towards science fiction-themed inventions like flying cars and robots, while 5th-grade students depicted inventions related to airplanes and telephones. 4th-grade students' drawings revolved around inventions related to light, robots, space, experiments, and planets. The research results shed light on how students perceive and visualize scientists and science-related concepts. Notable variations were observed among students at each grade level, indicating that they have different interests influenced by age and experiences. It was found that students' perceptions of scientists were impacted by social media and current events. The prevalence of male (90%), glasses-wearing and foreign scientist depictions suggests persistent societal stereotypes related to science, which may affect the interest of female students in science careers and perpetuate gender inequality. Additionally, the differences in inventions depicted by students according to grade levels reflect age-related interests and perceptions. As students grow older and learn about various subjects, their thoughts and imagination related to science may evolve. Some students' drawings also revealed science fiction-themed inventions and technological dreams, which may influence their ability to discern real science from science fiction and their perception of scientific reality. These findings underscore the need for educators and policymakers to focus on issues such as gender equality in science education, challenging social stereotypes, the importance of role models, and students' age-appropriate understanding of scientific concepts.

Keywords: Scientist, Drawing, Scientific perception, Middle School Student, TUBITAK

Authors:

Hilal GÜRKAN

Verda Gizem OĞUL

Nazlı SÖKMEN BEDEL

Mustafa GÜNDÜZ

KARİYER KULÜPLERİ

EDA ACAR

Bölüm: Biyoloji

Kurum: MEB

Career Clubs / Kariyer Kulüpleri isimli eTwinning projemiz; Türkiye, Yunanistan, İtalya, Romanya ve Hırvatistan olmak üzere 5 ülkeden 12 meslek lisesinden 18 öğretmen 130 öğrenciyle yürütülmüştür. Bu proje çalışmasındaki amacımız, meslek lisesi öğrencilerinin farklı okullardan meslektaşlarıyla 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 işbirliği yaparak yabancı dil ve bilişim teknolojileri becerilerini geliştirme düşüncesini taşıyan uluslararası projemiz, 14-18 yaşlarındaki %50'si kız öğrencilerden oluşan katılımcılarla gerçekleştirilmiştir. Proje kapsamında uluslararası meslek kulüpleri oluşturuldu; araştırma, proje ve tasarıma dayalı etkinlikler gerçekleştirildi. Bu bağlamda katılımcı öğrenciler, okudukları bölümleri seçme gerekçelerini anlatan "Neden Seçtim?" videoları çektiler. Öğrencilerin okudukları bölüm hakkındaki fikirlerini özgürce ve ilk defa ifade ettikleri bu videoların incelenmesi sonucu; cevaplarındaki ortak nokta ailelerinin meslek seçimi konusunda yeterli bilgiye sahip olmadığı ve öğrencilerin bu konuda yeterli desteği göremedikleri olarak tespit edildi. Yapılan bu proje ile meslek liselerine yönelim ve meslek seçimi konusunda çok önemli bir sorunun varlığı fark edildi. Katılımcı öğrenciler araştırmaya dayalı sunumlar ile alana yön vermiş bilim insanlarını tanıdılar. Diğer taraftan öğrenciler meslek dersi öğretmenleri ile kendi alanları ile ilgili soruları içeren röportajlar yaparak bir e-dergi hazırladılar. Katılımcı öğrenciler atölye çalışmalarını ve çalışma alanlarını birbirleriyle paylaştılar. Birbirlerinden feyz alan öğrencilerin ve öğretmenlerin kendi okullarında iyileştirmeler yapmaya karar vermesi projemizin güçlü ve etkili yönlerinden biri olmuştur. "Mesleki Etik" konusunu işlerken sorunlara çözüm bulmak için katılımcılara eleştirel düşünme becerileri kazandırıldı. Proje kapsamında düzenlenen "Kariyer Günleri" etkinliği; öğrencilerimizin kariyer planlarını yaparken fikir edinmelerine ve mevcut kariyer planlarını şekillendirmelerine yardımcı oldu.

Bu durum, projemizin en güçlü tarafı olarak kabul edilebilir. Projenin etkili ürünü, istasyon tekniğiyle tüm ortaklarca yazılan “Professions Street (Meslekler Sokağı)” isimli meslek seçimi hikayesi olmuştur. Katılımcılar hikayeden e-book oluşturdular ve sonrasında seslendirerek animasyon film haline getirdiler (Türkçe-İngilizce). Böylece, her öğrencinin kendini gerçekleştirme gerektiği vurgulandı ve meslek seçiminde aile desteğinin önemine dikkat çekildi. Proje kapsamında; katılımcı öğrencilerin yaratıcı düşünme becerileri ortaya çıkarılıp geliştirildi. 21. yüzyıl becerileri hedefleri doğrultusunda katılımcı öğrencilerin; araştıran, sorgulayan, kendine güvenen, öğreten ve eğlenerek öğrenen bilinçli bireyler olmaları için çaba sarf edildi. Farklı ülkelerden projeye dahil olan öğrenciler; birlikte çalışma, birbirlerinin deneyimlerinden yararlanma, ortak bir dil kullanma, işbirliği yapma becerilerinin gelişimi konusunda farkındalık kazandı.

Anahtar Kelimeler: Meslek, meslek lisesi, kariyer, mesleki seçim, e-twinning

CAREER CLUBS

Our eTwinning project named Career Clubs was conducted with 18 teachers and 130 students at 12 vocational high schools from 5 countries, namely Turkey, Greece, Italy, Romania and Croatia. Our aim in this project is to enable vocational high school students to come together with their colleagues from different schools and reveal their work in their own field and also giving a chance to reveal why they prefer this field and its advantages / disadvantages. Our international project, which aims to increase the professional awareness and development of our youth and to develop their foreign language and information technology skills by collaborating with young people from different countries, was carried out with participants aged 14-18, 50% of whom were female students. International professional clubs were created within the scope of the project; activities based on research, projects and design were carried out. The participant students shot “Why Did I Choose” videos explaining the reasons for choosing the departments they studied. As a result of the examination of these videos, in which the students freely and for the first time expressed their ideas about the department they study; the common point in their answers was that their families did not have enough information about the choice of profession and the students could not get enough support in this regard. With this project, it was realized that there is a very important problem about the tendency to vocational high schools and choosing a profession. The participant students had recognised the scientists who shaped the field

with research-based presentations. On the other hand, students prepared an e-journal by interviewing with their vocational course teachers about their fields. Participating students shared their workshops and working moments with each other. One of the strengths and effective aspects of our project was that students and teachers who were inspired by each other decided to make improvements in their own schools. While teaching the subject of “Professional Ethics”, the participants gained critical thinking skills to find solutions to problems. The “Career Days” event organized within the scope of the project; helped our students get ideas and shape their current career plans while making their career plans. This situation can be considered as the strongest part of our project. The most effective product of the project was the career choice story titled “Professions Street” written by all partners with the station technique. Participants turned the story into an ebook and then created an animated movie by vocalizing it (Turkish-English). Thus, it was emphasized that every student should realize himself and the importance of family support in choosing a profession was emphasized. In project scope; creative thinking skills of participating students were revealed and developed. In line with the 21st century skills goals, efforts were made to make the participating students conscious individuals who research, question, self-confident, teach and learn while having fun. Students from different countries involved in the project got awareness on working together, benefiting from each other’s experiences, using a common language, and cooperating.

Keywords: Profession, vocational high school, career, career choice, e-twinning

Authors:

Eda ACAR

Seniha Güler

Burcu SÖNMEZ

Sibel YILMAZ

Derya TAYFUN

Dilek ÖRNEK

Sevil DEMİRELTEKŞAL

Mehmet Ali SARIDOĞAN

Selen ARAS

Resul DOKUMACI

Theodora KETSETSIDOU

Anastasios SALIS

Kyriaki FOTIADOU

Sotiria KELESIDOU

Maria Luisa PROVEZZA

Emanuela BETTINI

Elena POLI

DİJİTAL OYUNLARDA GELECEK

Öğrt. İbrahim UYAR

Bölüm: Okul Öncesi

Kurum: Mahmut Esat Ortaokulu

Hızla gelişen ve dijitalleşen dünya ile birlikte eğitim sisteminde birtakım inovasyon çalışmalarının yapılması ve üreten, uygulayan, projeler ortaya koyan nesillerin yetiştirilmesi zorunluluğu doğmuştur. 21. yüzyılda dijital dünyada doğan nesillerin oyun kültürleri de değişmiştir. Gelişen teknoloji ile doğan kuşağın dijital dünyadan uzak durması beklenmemektedir. Projenin amacı çocukların dijital dünya ile tanıştırılması, eleştirel düşünme becerilerinin sağlanması, kaygı düzeylerinin azaltılması, stratejik düşünme becerilerinin kazanılması ve onları internet dünyasında yer alan siber zorbalıktan korunmasıdır. 21. yüzyıl becerilerine sahip olması amaçlanan öğrencilerin problemlere çözüm bulabilmeleri ve özgüvenlerinin artırılması için dijital oyun tasarımı konusunda yetiştirilmesi gerekmektedir. Proje tabanlı uygulamalarla öğrencilerin çağın gerektirdiği niteliklere sahip bireyler olarak yetişmesini sağlamak amacıyla bu çalışma ortaya çıkarılmıştır. Proje tabanlı ve oyun tabanlı etkinliklerle öğrencilere yaşayarak öğrenme imkânı sunulması hedeflenmiş ve bunun bir ihtiyaç olarak görülmesinden dolayı multidisipliner yaklaşımla tüm derslere entegrasyonu sağlanmıştır. Öğrencilerimize dijital oyunların önemini kavratmak ve oyun üretmelerine yardımcı olmak, kodlamanın önemini vurgulamak, analitik düşünme becerisi kazandırmak ve sorunlara çözüm üretebilmek gibi temel becerileri edindirme açısından proje çalışmaları büyük önem taşımaktadır. Oyun temelli öğrenme, proje tabanlı öğrenme, işbirlikçi öğrenme, probleme dayalı öğrenme yöntemleri kullanılarak aktif öğrenmenin gerçekleştirilmesi projenin zenginliğini ortaya koymaktadır. 21. yüzyıl bir değişim ve dönüşüm yüzyılı olmuştur. Bu yüzyıl, özellikle 2010'dan itibaren hızla dijitalleşen evrene dönüşmüştür. Bu dijitalleşme, eğitim sistemlerini de etkilemiş ve geleneksel öğretim yöntemlerinin değiştirilmesini zorunlu hale getirmiştir. Eğitimde dijital okuryazarlık ve dijital vatandaşlık kavramlarının oluşturulması bu dönüşümün en somut göstergesidir. Projeye, Ürdün, Tunus ve Türkiye'nin yer aldığı uluslararası bir kodlama projesidir. Projenin amacı, öğrencilerin oyun tabanlı öğrenme

yöntemini kullanarak 3 boyutlu düşünmesini, problemlere çözüm üretmesini, dijitalleşen dünyaya ayak uydurmasını, kendi varlıklarını digital dünyada göstermelerini sağlamaktır. Tunus, Türkiye, Ürdün ülkelerinden 11 öğretmen ve ortaokul kademesinde bulunan 53 öğrenci yer almaktadır. Proje ile öğrenciler codeweek, hourofcode gibi kodlama etkinlikleri ile kendi başlarına öğrenme faaliyetleri gerektiren çalışmalar yapmıştır. Proje, okulların konumlarını harita üzerinde gösteren çalışma ile öğrencilerin, ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini fark etmesini sağlamıştır. Öğrenciler farklı illerdeki öğrencilerle iş birliği içerisinde çalışmaları ile proje, öğrencilerin ülke düzeyindeki kültürel zenginlikleri fark etmesi sağlanmıştır. Proje öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağlamıştır. Proje süresince kullanılmış olan Web 2.0 araçlarının ve teknoloji kullanımının olumlu yönde gelişmesi söz konusudur. İş birliği çerçevesinde gerçekleşen etkinlikler neticesinde öğretmenler Proje Tabanlı Öğrenme, Sorgulama Tabanlı Öğrenme, Yaratıcı Düşünme, İşbirlikli Öğrenme, Oyun Tabanlı Öğrenme vb. birçok yenilikçi öğrenme yöntemini kullanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital, gelecekte eğitim, oyun tabanlı öğrenme, proje tabanlı öğrenme

THE DIGITAL FUTURE IN GAMES

With the rapidly developing and digitalizing world, it has become necessary to carry out some innovation studies in the education system and to raise generations that produce, implement and present projects. The gaming cultures of the generations born in the digital world in the 21st century have also changed. Project studies are of great importance in terms of helping our students understand the importance of digital games and producing games, emphasizing the importance of coding, gaining analytical thinking skills and finding solutions to problems. The realization of active learning by using game-based learning, project-based learning, cooperative learning and problem-based learning methods reveals the richness of the project. In addition, it is aimed to design innovative learning environments with the contributions of learning teachers and to develop students' knowledge and skills about technology in the designed environment. The creation of the concepts of digital literacy and digital citizenship in education is the most concrete indicator of this transformation. In this context, prominent standards for future generations are 21st century skills and skills education, holistic and life-based programs, literacy (digital,

science, technology, environment...) and basic virtues (wisdom, honesty, chastity, justice, generosity). stands out. courage, tolerance, compassion, temperance, sense of responsibility, commitment and loyalty), moral and ethical values, aesthetic values, interpersonal relations, empathy, character education is a superior value for educators and educators. Concepts that serve to be human come to the fore. The project is an international coding project involving Jordan, Tunisia and Turkey. The aim of the project is to enable students to think in 3D, produce solutions to problems, keep up with the digitalized world, and show their own existence in the digital world by using the game-based learning method. There are 11 teachers and 53 secondary school students from Tunisia, Turkey and Jordan. During the project, students used 11 web2.0 tools individually, managing websites with wix, preparing logos and banners with canva, coding with code.org, preparing games with scratch, adding and deleting text on padlet, story-jumper, tricide with e-mail. He had the opportunity to experience different web 2.0 tools by doing activities such as preparing a book, participating in voting with Google form, creating a word cloud with wordart, participating in an online meeting with zoom and adobe connect.

Keywords: Digital, future education, game-based learning, project-based learning

Authors:

Muhammet TUNÇOĞLU

İbrahim UYAR

SINIFTA ÖĞRETİM OKUL BAHÇEMDE ÜRETİM HER YERDE EĞİTİM

Uzm. Öğrt. Öznur ÇELİK

Bölüm: DKAB

Kurum: İlkokul

Çocuğun sağlıklı gelişimi için okul ve okul bahçesi birer mekân ve araçtır. Çocuklar günlük yaşamlarının büyük bir zaman dilimini okulda geçirmektedirler. Bu süreçte ders aralarında (teneffüslerde) vakit geçirdikleri okul bahçesi, sadece öğrenme alanı olmayıp aynı zamanda yaşama alanı, yani hareket, oyun, dinlenme, sosyal öğrenme (iletişim köşeleri vb.) ve doğayı keşfetme mekânı olmalıdır. Bu proje ile okul bahçelerine yönelik ekolojik (çevreyle ilgili) ve pedagojik yaklaşım ile eğitimin destekleyicisi olan teneffüs aktivitelerinde ve okul sonrası süreç içerisinde okulun doğal üretim alanı olan bahçenin kullanımını noktasında öğrencide farkındalık oluşturmak amaçlanmaktadır. Projemizle, “Eğitimde İyi Örnekler” ile geliştirilen projelerin yaygınlaştırılması, eğitim ve öğretim sürecini geliştirmesi hedeflemektedir. İlkokul yaş aralığını kapsayan bir projemiz; okul bahçesinde (uygun alan yoksa saksılarda) öğrencilerimizin doğa sevgisini arttırarak bitki, fidan, sebze ya da tohumları yetiştirip onları toprakla buluşturmayı amaçlayan planlanmış bir projedir. Okullarımızın bahçesini doğal tarım atölyelerine dönüştürmeyi hedefliyoruz. Bahçelerimizde yapacağımız doğal tarım atölyelerimizde öğrencilerimizin toprağı tanımalarını, tohumu anlayıp ürüne nasıl dönüştüğünü görmelerini ve her aşamaya bizzat katkıda bulunmalarını sağlamak birinci önceliğimiz. Küçük yaş gurubuna hitap eden projemiz gelecek nesillere toprağımızı gönül rahatlığı ile emanet edebilmemizi sağlayacak. Toprağını tanıyan, üretmeyi öğrenen nesiller yetiştirmeyi amaçlıyoruz. Bahçesi uygun olmayan okullar veya sınıflar ürünlerini saksılarda ve pet şişelerde de yapabilirler.

Anahtar Kelimeler: Üretim, Eğitim

TEACHING IN THE CLASSROOM PRODUCTION IN MY SCHOOL GARDEN EDUCATION EVERYWHERE

For the healthy development of the child, the school and the school garden are places and tools. Children spend most of their daily lives at school. In this process, the school garden where they spend time between classes (during breaks) should not only be a learning space, but also a living space, that is, a place for movement, play, rest, social learning (communication corners, etc.) and exploring nature. With this project, it is aimed to raise awareness in the students about the ecological (environmental) and pedagogical approach towards school gardens and the use of the garden, which is the natural production area of the school, in the recess activities that support education and in the after-school process. With our project, it is aimed to disseminate the projects developed with “Good Practices in Education” and to improve the education and training process. Our project covering the primary school age range; It is a planned project that aims to increase our students’ love of nature in the school garden (in pots if there is no suitable area) and to grow plants, saplings, vegetables or seeds and bring them together with the soil. We aim to transform the gardens of our schools into natural agriculture workshops. In our natural agriculture workshops in our gardens, our first priority is to enable our students to get to know the soil, understand the seed and see how it is transformed into a product, and contribute to each step personally. Our project, which appeals to the younger age group, will enable us to entrust our land to future generations with peace of mind. We aim to raise generations who know their soil and learn to produce. Schools or classes that do not have suitable gardens can also make their products in pots and plastic bottles.

Keywords: Education

Authors:

Mehmet KAYA

Öznur ÇELİK

ÇEVREME DUYARLIYIM DEĞERLERİME SAHİP ÇIKIYORUM (ÇEDES)

Uzm. Öğrt. Öznur ÇELİK

Bölüm: DKAB

Kurum: İlkokul

Çevre Duyarlıyım Değerlerime Sahip Çıkıyorum (ÇEDES) Projesi, Millî Eğitim Bakanlığına bağlı okullar, Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı il/ilçe spor müdürlükleri/Gençlik merkezleri ile Diyanet iş birliğinde (MEB, DİB ve GSB koordinatörlüğünde yürütülmekte olan bir projedir. Projenin Amacı : Öğrencilerimizin millî, manevi, ahlaki, insani ve kültürel değerlerimizi benimseyen, koruyan, geliştiren ve kendi yaşantılarında inşa eden fertler olmalarına, çağın ve geleceğin becerileriyle donanmış, bu donanımı insanlık hayrına sarf edebilen, bilime sevdalı, kültüre meraklı ve duyarlı, akıselim, kalbiselim ve zevkiselim sahibi, bedensel ve sosyal bakımdan dengeli bireyler olarak yetişmelerine katkı sağlamaktır. Çocuklarımızda ahlaki, millî, toplumsal ve geleneksel değerlerin aktararak yaşam biçimine dönüştürülmesi hedeflenmektedir. . Çalışmamız; 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.

Anahtar Kelimeler: Çevre, duyarlılık, değer

I AM SENSITIVE TO MY ENVIRONMENT I PROTECT MY VALUES (ÇEDES)

I Am Sensitive to My Environment I Protect My Values (ÇEDES) Project, It is a project carried out in cooperation with schools affiliated to the Ministry of National Education, provincial/district sports directorates/youth centers affiliated to the Ministry of Youth and Sports, and the Diyanet (under the coordination of the Ministry of National Education, DIB and GSB). Purpose of the Project : To enable our students to be individuals who adopt, protect, develop and build our national, spiritual, moral, humanitarian and cultural values, equipped with the skills of the age and the future, who can use this equipment for the good of humanity, love science, curious and sensitive to culture, common sense, To contribute to their growth as individuals with good heart and good taste, and who are physically and socially balanced. It is aimed to transfer moral, national, social and traditional values to our children and transform them into a lifestyle. . Our work; It aims to contribute to personal, social and emotional development, to help the value of benevolence to be adopted, developed, spread and consolidated, to learn by living by doing good behaviors, and to realize the importance of the value of benevolence. The purpose of the project: To encourage students to engage in good behavior and to ensure that these behaviors take place in their lives. To learn, reinforce and practice good behaviors. To gain sensitivity towards the environment, people and their rights. Contributing to their personal, social and emotional development. To transform human values into behavior.

Keywords: Sensitive, environment, values

Authors:

Recep DELİCE

Öznur ÇELİK

DİK DURUŞ VE SKOLYOZ FARKINDALIĞININ KAZANDIRILMASINDA UYGULANACAK BİR YÖNTEM: SKOLYOL OYUNU

Uzm. Fen Bil. Öğrt. Esmâ Cerenci SEYHAN

Bölüm: Fen Bilimleri

Kurum: Şehit Şirin Diril Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi

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. 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. Dokümanlar 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 eğitim 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

UPRIGHT POSTURE AND SCOLIOSIS AWARENESS A METHOD TO BE APPLIED IN ACQUISITION: SKOLYOL GAME

A curvature of 10 degrees or more in the spine is considered scoliosis. This condition, where the spine takes an S or C shape, is highly likely to occur during adolescence. While the exact causes of scoliosis are not fully known, research suggests that behaviors affecting proper posture can exacerbate its effects. Therefore, health screenings conducted between the ages of 10-15 in children are crucial for early intervention. Scoliosis is not immediately noticeable and may have progressed significantly before becoming visibly apparent. With early diagnosis and a conscious approach, it can be treated with exercises and braces, eliminating the need for surgery. Moreover, early detection reduces healthcare expenses for the country, as exercise therapy is less costly compared to surgical procedures. Considering these factors, parental, teacher, and student awareness, as well as health literacy, play a significant role. Numerous studies on scoliosis have been conducted in our country. These studies were conducted within the framework of school health screenings by healthcare professionals or academicians, without significant involvement or contributions from schools themselves, and without the use of a scoliosis awareness board game. Addressing this need, a board game called "SKOLYOL" was developed to raise awareness about scoliosis and proper posture in accordance with the objectives of physical education and science courses. Additionally, brochures, public service announcement videos, informative presentations, posture exercise activities, and posters were prepared as part of the project to promote health literacy and were disseminated widely. In our project, the document analysis method, which is a qualitative research method, was employed using the case study design. Concept analysis was conducted during the examination of documents. A semi-structured interview form and questionnaire were developed by researchers for data collection, and descriptive analysis was employed to examine the data. As a result of the project, recommendations were made regarding how to promote scoliosis and proper posture awareness in middle schools and how to integrate them into the physical education and science curricula.

Anahtar Kelimeler: Scoliosis Awareness, Raising Awareness through Games, Health Literacy, Public Health, Interdisciplinary Approach

BİLİMİN SANAT HALİ - SCIENCEART

Uzm. Fen Bil. Öğrt. Esmâ CERENCİ SEYHAN

Bölüm: Fen Bilimleri

Kurum: Şehit Şirin Diril Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi

“Bilim ve sanat itibar görmediği toplumları terk eder” sözünden ilham alarak yaptığımız projemizde amacımız; bilimi sanat ile taçlandırmak ve öğrencilerimize çok yönlü disiplinler arası beceriler kazandırmaktır. Sanata farklı bir bakış açısı getirerek öğrencilerimize estetik düşünme becerisi ve hayal gücü zenginliği kazandırmayı hedefledik. Orta okul seviyesinde yaptığımız projemizde öğrencilerimiz, bilimsel bilgilerini resim, müzik, tiyatro, fotoğrafçılık, bilimsel öykü yazarlığı gibi alanlarda kullanarak özgün eserler verdiler. 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılında yaptığımız ve 8 farklı şehirden 9 okulun katılımı ile gerçekleşen projemiz, yerel basın tarafından ilgi görmüş Ulusal Ajans tarafından Kalite Etiketini ile taçlanmıştır. Proje kapsamında Hacivat Karagöz’e Fen Öğretiyor gölge oyunu, ScienceArt Gezegeni bilim kurgu hikaye kitabı, atık materyallerden proje maskotu tasarımı, doğadan sanata örüntü tasarımları, Anatomy-Art tablolar, Sürdürülebilirlik farkındalığı çalışmaları, Bilimin fotoğrafçılığı gibi sanatın bir çok alanında çalışmalar yapılmıştır. Web 2.0 araçları ile projemiz teknoloji ile bütünleşmiş öğrencilerde teknoloji kullanımı arttırılmıştır. Yapılan webinarlar ile farklı okullardan öğrencilerimiz bir araya gelmiş, projenin ülkemizin her yerinde her koşuldaki okulda uygulanabilirliği görülmüştür. Proje sonunda yaptığımız kapanış sergisi, katılımcılar tarafından ilgi görmüş öğrencilerimizin tabloları ve çalışmaları minik bir konser eşliğinde sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Bilim ve sanat, disiplinler arası yaklaşım, e-twinning.

THE ARTISTIC ESSENCE OF SCIENCE - SCIENCEART

Inspired by the saying ‘Science and art abandon societies that do not appreciate them,’ our project aims to crown science with art and provide our students with multidisciplinary skills. We sought to impart aesthetic thinking skills and cultivate imagination richness in our students by of-

fering a different perspective on art. In our project at the middle school level, students produced original works by incorporating their scientific knowledge into various fields such as painting, music, theater, photography, and scientific storytelling. Implemented during the 2021-2022 academic year with the participation of nine schools from eight different cities, our project garnered attention from the local press and was crowned with the Quality Label by the National Agency. As part of the project, activities were conducted in various realms of art, such as a shadow puppetry performance titled 'Hacıvat Karagöz Teaches Science,' a science fiction storybook called 'ScienceArt Planet,' mascot design using recycled materials, nature-inspired pattern designs, Anatomy-Art paintings, sustainability awareness initiatives, and scientific photography. The project integrated technology with the students through the use of Web 2.0 tools, thereby increasing their technological proficiency. Webinars brought students from different schools together, demonstrating the project's applicability in schools throughout the country under various conditions. The closing exhibition held at the end of the project received great interest from participants, and students' artworks and works were presented accompanied by a small concert.

Keywords: Science and art, interdisciplinary approach, e-twinning.

ACEMİLERDEN YILDIZLARA (FROM NEWBIES TO ALL STARS)

Ebru APAYDIN

*Bölüm: İngilizce Öğretmeni
Kurum: Gediz Atatürk Ortaokulu*

Avrupa Birliği, üye ülkelerde dil çeşitliliğinin ve zenginliğinin korunması için, insanların ana dillerinden ayrı ikinci bir dili öğrenmelerini teşvik etmekte ve Lingua dil programını da bu amaçla ekonomik olarak desteklemektedir. Yapılan bir araştırmaya göre Avrupa Birliği vatandaşlarının % 47'si İngilizceyi konuşmaktadır. Yine % 24'ü Almancayı ana dili olarak, %8'i ikinci dil olarak kullanmaktadır. Avrupa Birliği vatandaşlarının % 28'inin yarısı Fransızca'yı anadili olarak; yarısı da ikinci dil olarak kullanmaktadır. İtalyanca Avrupa Birliği ülkelerinde en yaygın olarak kullanılmasına rağmen, İtalyanca'yı ana diline ilâveten yabancı dil olarak kullananların oranı % 2'dir. Avrupa topluluğu vatandaşlarının % 11'i ana dili; % 4'ü yabancı dil olmak üzere % 15 düzeyinde İspanyolca'yı kullanmaktadır. (www.europa.eu.int/comm/education/policies) Avrupa birliğinin yabancı dil önceliğini göz önünde bulundurarak farklı ülkelerden İngilizce öğretmeni ortaklarımızla From Newbies to All Stars (Acemilerden Yıldızlara) isimli bir proje oluşturduk. Proje süresince öğrencilerimiz acemiliğini atmış yıldızlaşmış öğrenciler olarak okuma, yazma, dinleme, konuşma, kelime bilgisi ve dil bilgisi gibi farklı dil becerileri alanında üretmiş, dijital yeterliliklerini arttırarak ortak ürünler oluşturmuşlardır. Farklı ortamlarda farklı ırklardan kişilerle sohbet etme şansı bularak dil becerilerini geliştirmiş ve bu girişimciler yaşıtlarına örnek olmuşlardır. Kuruculuğunu Vlatka Antolic ve Emine Yıldız Dicle' nin yaptığı From Newbies to All Stars (Acemilerden Yıldızlara) isimli eTwinning projesinin Türkiye, Polonya, İspanya, Danimarka ve Hırvatistan'dan toplam 5 farklı ülkeden 13 ortağı vardır. Projemizin amaçları: -Öğrenciler dil becerilerini kullanabileceklerdir. -öğrenciler dijital yeterliliklerini geliştirebileceklerdir. -öğrenciler bazı işbirlikçi ürünler üretebileceklerdir. -Öğrenciler diğer öğrencilerle etkileşim ve iletişim kurabileceklerdir. -Öğrenciler sosyal medyanın bilinçli kullanıcıları olacak -Öğrenciler okulda öğrendiklerini uygulayabileceklerdir. -Öğrenci ve öğretmenler farklı Web2.0 araçlarını kullanacaklardır -Girişimcilik bece-

rilerini arttıracaklardır. Çalışma sürecinde öğrenciler kelime bilgisi için canva yapay zeka uygulamasını kullanarak flashcardlar(kelime kartları) üretmişlerdir, yazma için kayıp nesne ve verilen konu başlıklarıyla verilen türde yazılar oluşmuşlar, dinleme için verilen konularda müzik parçaları bulmuşlar, okuma için parçalar seçip birbirlerinin seçimlerini canlandırmış ve okuma etkinlikleri oluşturmuşlar, konuşma için ünlülerin yerine geçip röportaj yapmışlar ve dilbilgisi için emoji metinler oluşturup verilen konularda dil bilgisi alıştırmaları yazmışlardır. Proje sonun ortaklar hep birlikte kelime kartları, kelime oyunu, yazma e kitap, ortak dinleme listesi, okuma tiyatroları ve etkinlikleri e kitap, konuşma röportajlar, dil bilgisi e kitap ve bunların hepsini içeren bir uygulama (aplikasyon) geliştirmişlerdir. Projenin sonunda; -Dil becerilerini kullanmışlardır. -Dijital yeterliliklerini geliştirmişlerdir. -Bazı işbirlikçi ürünler üretmişlerdir. -Diğer öğrencilerle yabancı dilde etkileşim ve iletişim kurmuşlardır -Sosyal medyanın bilinçli kullanmışlardır -Okulda öğrendiklerini uygulamışlardır. -Girişimcilik becerilerini geliştirmişlerdir. - Farklı Web2.0 araçlarını kullanmış ve girişimci olmak için fırsat bulmuşlardır. Ebru Apaydın, Vlatka Antolić, Emine YILDIZ DİCLE, Anita Damjanović, Joanna Jukołowska-Witowska, Gema Herrero, Lotte Laurholt Tingsager, Feruze Erol Cantürk, Hatice Erbay, Hanife Kuzu, Ferhat Yağmur, Duygu Üstünbaş, Esra Yıldız Hırvatistan(2), Polonya(1), İspanya(1), Danimarka(1), Türkiye (8)

Anahtar Kelimeler: Acemi, Yıldızlar, e-twinning, yabancı dil beceri alanları

FROM NEWBIES TO ALL STARS

The European Union protects the diversity and richness of languages in its member countries. To encourage people to learn a second language apart from their mother tongue and economically supports the Lingua language program for this purpose. According to a study, 47% of European Union citizens speak English. Again, 24% speak German as their mother tongue, 8% uses it as a second language. 28% of European Union citizens half speak French as their mother tongue; Half of them use it as a second language. Italian is the most widely used language in the European Union countries. However, those who use Italian as a foreign language in addition to their mother tongue rate is 2%. 11% of European community citizens' mother tongue; 4% of them use Spanish as a foreign language. (www.europa.eu.int/comm/education/policies) .Taking into account the language priority. We created an eTwinning project called. 'From Newbies to All Stars' with English teachers all over the world. During the project, our students As star students who have passed their novice stage in different language skills such

as reading, writing, listening, writing, speaking, vocabulary and grammar. They have produced joint products by increasing their digital competence. You can learn language skills by having the chance to chat with people of different races in different environments. They improved their skills and these entrepreneurs set an example for their friends. The project named “From Newbies to All Stars “ has been founded by Emine Yıldız Dicle and Vlatka Antolic . It is implemented in 5 different countries by 13 partners including Türkiye, Poland, Spain, Denmark and Croatia. The aims of our project: -Students will be able to use their language skills. -students will be able to improve their digital competence. -students doing some work- They will be able to produce innovative products. -Students interact with other students. -Student and teachers will use different Web2.0 tools -They will increase their entrepreneurship level. During the study process, students learned vocabulary flashcards using the canva artificial intelligence application. They produced writing pieces for the missing object and the given topics with the given types of writings for writing theme, musical pieces were created on the subjects given for listening. They chose pieces to read and acted out each other’s choices. They created reading activities and substituted celebrities for speaking. They went and interviewed and created emoji texts for grammar and They wrote grammar exercises on the subjects. At the end of the project i, partners created word cards, word game, writing e-book, shared listening list, reading theaters and activities e-books, speaking interviews, grammar e-books altogether. They have developed an application that includes books and all of these. At the end of the project; -They used their language skills. -Digital competencies They have developed. -They have produced some collaborative products. -With other students They interacted and communicated in a foreign language - They became conscious users of social media -They applied what they learned at school. - They have developed their entrepreneurship skills. - They used different Web2.0 tools and they had chance to be entrepreneurs.

Keywords: Novice, star, foreign language skill areas

Authors:

Feruze EROL CANTÜRK

Duygu ÜSTÜNBAŞ

Emine DİCLE YILDIZ

Esra YILDIZ

Hatice ERBAY

Vlatka ANTOLIĆ

Anita Damjanović

Joanna Jukołowska-WITOWSKA

Hanife KUZU ATIŞ

Gema Herrero MARIN

SAĞLAM KAFA SAĞLAM VÜCUTTA (SAĞLIKLI GENÇ NESİLLER)

Ebru APAYDIN

*Bölüm: İngilizce Öğretmeni
Kurum: Gediz Atatürk Ortaokulu*

Spor ve sağlıklı yaşam Avrupa Birliği'nin önceliklerindedir. Bu çerçevede Komisyon, 18 Ocak 2011 tarihinde Sporda Avrupa Boyutunun Geliştirilmesi Tebliği ve 21 Mayıs 2015 tarihinde ise AB Spor İş Planını ortaya koymuştur. Bu iş planında ' özellikle sağlığı geliştiren fiziksel aktivite' nin (HEPA) ve herkes için spora eşit erişimin önemi konusunda farkındalıkla birlikte gönüllü faaliyetler, sosyal içermeye ve eşit fırsatların teşvik edilmesi' gerekli görülmüştür. (https://www.ab.gov.tr/fasil-26-egitim-ve-kultur_91.html) Modern genç öğrenciler, video oyunlarına veya cep telefonlarına giderek daha fazla hareketsiz ve güvenilir hale geliyor. Spor sadece seyirci olarak zevk ve heyecan sağlamaz, aynı zamanda insanlara doğrudan fiziksel uygulamaları fayda sağlar. Dostane işbirliği ve beş ülkeden öğrenci değişimi ruhuyla Avrupa, fiziksel aktivite ve sporun değerlerinin birleştiği inisiyatifle bu projeyi geliştirmeye karar verdik. Öğrencilerimizin ruh ve beden sağlığını geliştirmelerine yardımcı olduk. Bu proje ile öğrencilerimizin fiziksel olarak kalma şansı sağlandı. aktif ve daha sağlıklı bir yaşam tarzını teşvik edildi. Mens Sana in Corpore Sano Young Healthy Students (Sağlam Kafa Sağlam Vücutta, Genç Sağlıklı Nesiller) isimli Erasmus iyi örneklerin değişimi ka229 projemizin amaçları: -Sağlıklarını geliştirmek için sporun ve fiziksel aktivitenin değeri konusunda farkındalık yaratmak. -spor yoluyla ırk, cinsiyet, köken veya fiziksel yetenekler nedeniyle ayrımcılığa karşı. -iletişim becerilerini güçlendirerek başkalarıyla pazarlık yapma ve birlikte çalışma kapasitesini geliştirmek. - Akran baskısından uzak, sağlıklı kararlar alma kapasitesini geliştirmek. - Öz disiplin geliştirmek, sınavlarda daha iyi yapmak için konsantre olmak ve başarısız olma ihtimali olanlara akademik olarak ve dolayısıyla gelecekteki çalışma hayatlarında başarı hissi vermektir. Türkiye, İtalya, İspanya, Bulgaristan, Sırbistan 'dan toplam 5 ülkeden 6 ortakla çalışılmıştır. Her hareketliliğe 2 öğretmen 5 öğrenci katılmış toplamda 150 öğrenci ve 12 refakatçi (öğretmen) hareketliliği fonlanmıştır. Çalışma sürecinde öğrencilerimiz her okulda farklı bir alt

başlık üzerinde çalışmışlardır. 2020-1-ES01-KA229-081709_4 nolu projemiz kapsamında IES Dolores Ibarruri BHI, İspanya'da spor ve kültürel miras, Gediz Atatürk Ortaokulu'nda spor ve içerme, Kartepe Suadiye Ortaokulu'nda spor ve sağlıklı yaşam, IISS 'G. LA. Pira', İtalya'da spor ve iletişim becerileri, Rudjer Boskovic Okulu'nda spor ve akademik hayat ve Ivan Vazov Okulu'nda spor ve arkadaş baskısı konuları işlendi. Ortak olarak faaliyetler dışında Etwinning projesi, ortak dergi çıktılarını üretilmiş bireysel olarak okullarda 3 ayda 1sporitif faaliyetler gerçekleştirildi, online röportajlar gerçekleştirildi, yılbaşında yılbaşı kartları hazırlandı ve kar-golandı, jai alai, kayak, surf, golf, cirit, uzun atlama, yüksek atlama, cirit, futbol, bisiklet, badminton vb bir çok faaliyet gerçekleştirildi. Maskotlar oluşturup onlara günlük yazılmış öğrencilerin faaliyetleri değerlendirilmesi sağlanmıştır. Erasmus günü, spor günü, dil günü, e güvenlik günü eTwinning günü kutlanmıştır. Proje sonunda öğrencilerimiz akademik hayata karşı olumlu bir tutum kazandık ve outdoor aktivitelerden keyif aldılar. Avrupa ülkeleri, kültürleri ve yaşam tarzları hakkındaki bilgilerini genişlettiler. Öğretmen kadrosu iyi uygulamaları ve deneyimleri Avrupalı meslektaşlarıyla paylaştı ve kazanımlar elde ettiler. Eğitim, iletişim ve sınıf yönetimi becerilerimizi canlandırdı, mesleki gelişim için fırsatlar ve öğretmenlerin yeterliliklerini geliştirdik .Yerel okullar da Okul, çeşitlilik konusunda motive edildi ve yeni politikalar geliştirildi. Tüm sektörlerde daha iyi başarı oranları yakaladık. Bu proje ile okullarımızın toplumlar arasında hak ettikleri yeri kazandılar ve diğer okullara örnek oldular.

Anahtar Kelimeler: Erasmus, iyi örneklerin değişimi, sağlam kafa sağlam vücutta, spor ve sağlıklı yaşam

MENS SANA IN CORPORE SANO YOUNG HEALTHY STUDENTS (A HEALTHY HEAD IN A HEALTHY BODY: YOUNG HEALTHY GENERATIONS)

Sports and healthy living are priorities of the European Union. In December, 2009, In Article 165 of the Lisbon Treaty (TEU and TFEU) , which entered into force of TFEU supports the sports policies of EU member, for the first time gave coordination authority to members. In this context, the Commission put forward Communiqué on the Development of the European Dimension in Sports on 18 January,2011 and the Sports Business Plan on 21 May 2015. In this business plan particularly the promotion of health-promoting physical activity (HEPA), sports for all, volunteer activities with awareness of the importance of equal access are talked and 'promoting social inclusion and equal opportunities' was

deemed necessary. (https://www.ab.gov.tr/fasil-26-egitim-ve-kultur_91.html) Modern youth students are increasingly turning to video games or mobile phones and they become stable and addict. Sports can not only be enjoyed as a spectator and provide excitement but also directly apply physical effects to people; it provides physical benefits. In the spirit of friendly cooperation and student exchange from five countries Europe, with this initiative that combines the values of physical activity and sport, we decided to develop the project. We helped them develop mental and physical health. With this project, our students got a chance to be active physically. Promotion on an active and healthier lifestyle was done. Mens Sana in Corpore Sano Young Healthy Students Erasmus exchange of good examples titled Young Healthy Generations in a Healthy Body ka229 project aims are: -using sports and physical activity to improve their health. -raising awareness about the value of the activity. - promoting social inclusion, equality, democratic and social values such as the struggle for opportunities and equal chances - making students be against discrimination of race, gender, origin or physical abilities - developing self-discipline to do better in exams to concentrate and to help those who are likely to fail academically and therefore to give them a sense of success in their future working lives. 6 out of 5 countries in total; Türkiye, Italy, Spain, Bulgaria, Serbia worked in partnership. 2 teachers and 5 students participated in each activity. In total, the mobility of 150 students and 12 companions (teachers) was funded. During the study process, our students studied a different sub-heading in each school. They worked worked the scope of our project no. 2020-1-ES01-KA229-081709_4 IES. At Dolores Ibarruri BHI, Sports and cultural heritage in Spain, at Gediz Atatürk SS Sports and inclusion, at Kartepe Suadiye Secondary School healthy living, at IISS 'G. L.A. Pira' sports and communication skills, at Rudjer Boskovic School Sports and academic life and at Ivan Vazov School Topics such as sports and peer pressure were discussed. Apart from joint activities Etwinning project, joint magazine outputs were produced and individual school sportive activities were held once in three months, online interviews were held, New Year's cards were prepared and shipped on New Year's Eve, many activities such as jai alai, ski, surf, golf, javelin, long jump, high jump, javelin, football, cycling, badminton, etc. were carried out. Our students designed mascots and give them a diary. So written students' activities were evaluated. Erasmus day, sports day, language day, e-safety day, eTwinning day were celebrated. At the end of the project, our students will have a positive attitude towards academic life. They enjoyed outdoor activities. They met European countries, cultures and expanded their knowledge of their way of life. Teaching staff shared good practices and experiences with European colleagues and they achieved gains. We

improved our education, communication and classroom management skills. Teachers revitalized opportunities for professional development and teachers' competencies. Local schools are also motivated for diversity and new policies have been developed. With this project, we can ensure that our schools had rights among societies. They earned their place and became an example to other schools.

Keywords: Exchange of good examples, Strong mindset, Sports and healthy life

Authors:

Ebru APAYDIN

Hakan BOZAN

BİLİM FUARI KAIHL 2022

Uzm. Öğrt. Abdulkerim AYHAN

Bölüm: İngilizce Öğretmenliği

Kurum: Konya Anadolu İHL

Bilim Fuarı KAIHL 2022 TÜBİTAK 4006 Bilim Sergisi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Proje öğretim sürecinde hissedilen yaparak yaşayarak öğrenememe ve okulda öğretilen kazanımların gerçek hayattaki karşılıklarını kavrayamama problemlerini çözmek amacı ile uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde öğrencilerin sosyal hayatta karşılaştıkları problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile öğrencilerin yaparak yaşayarak kendilerini geliştirmeleri ve okulda öğrendikleri kazanımları hayata adapte edebilmeleri gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Proje ile aynı zamanda Biyoloji dersi kazanımlarından Biyoçeşitlilik proje alanı kapsamında “Bitki Yaralanmalarında Kına Bitkisinin Etkisi” konusu; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Sağlıklı Yaşam ve Beslenme ile ilişkili “Hangisi daha sağlıklı; Maden suyu mu? Soda mı?” konusu; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Malzeme Bilimi ve Nanoteknoloji kapsamı ile ilişkili “Nişasta ve Su karışımı ile kurşun geçirmez yelek oluşturulabilir mi?” konusu; Değerler Eğitimi kapsamında; “Savunma Sporlarının “Değerler Eğitimi Üzerindeki Olumlu Etkilerinin Araştırılması ve İsrاف ve Tüketim Çılgınlığı Üzerine bir Araştırma” konuları; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Görsel ve İşitsel Sanatlar kapsamında “Altın Oran Müziği (Fibonacci Sayıları) ile Yeni Bestemizi İcra Ediyoruz” konusu; TÜBİTAK Genetik ve Biyoteknoloji proje alanında “Deterjanlı sıvıda DNA yapılarının Gözlemlenmesi” konusu; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Sağlıklı Yaşam ve Beslenme kapsamında “Mide Çalışmasının Farklı Besinlerde Gözlemlenmesi” konusu; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Biyotaklit kapsamında “Altın Oran Pergeli ile Çevremizdeki Güzellikleri Ölçme” konusu; TÜBİTAK Kültürel Miras proje alanı altında “Seyyahların Kaleminden Konya” konusu; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Milli Teknoloji Hamlesi kapsamında “Savunma Sanayisinde Matematiksel Hesapların Öneminin İncelenmesi” konusu; TÜBİTAK 4006 Tematik Alt Proje alanlarından Kültürel Miras kapsamında “GÖK-TÜRK Kitabelerinin Kültürel Mirasımıza Katkılarının

İncelenmesi” konusu, Robotik Kodlama kapsamında “Arduino Platformu ile Akıllı Çöp Kutuları Tasarlıyoruz” konusu, Algoritma/Mantıksal Tasarım kapsamında “Eğlenceli Matematik Öğrenmek için X-Tabu Oyunu Tasarlıyoruz” konusu, Sağlık ve Biyomedikal Cihaz Teknolojileri kapsamında Filtratör “Duman Yutan” Tasarlıyoruz konusu, Kültürel Miras kapsamında “Emojiler ile Deyim Bulma”, Öğrenme ve Kullanma Oyunu Tasarlıyorum konusu, Dijital Dönüşüm kapsamında “Endüstri 4.0 Teknolojileri ve Dijital Dönüşümün İnsan Psikolojisi Üzerine Etkileri” konusu, Robotik Kodlama kapsamında “Akıllı Çiftlik için Isıklı ve Sesli Alarm Sistemi Tasarlıyorum (Arduino) ve Trafik Güvenliği için Aracıma Yol çizgisini Algılayan Sensörler Tasarlıyorum” konusu ile yaparak yaşayarak öğrenme öğretimi sağlanmıştır. Proje için okulda bulunan 9., 10., 11. ve 12. sınıflardan oluşan 120 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için yaygınlaştırma sebebi ile tüm sınıf düzeylerinde öğrenciler tercih edilmiştir. Projenin uygulanmasında bireysel çalışmalar, grup çalışmaları, geziler, röportajlar, anket çalışmaları, ziyaretler, kitap okumaları, kaynak taramaları, makale incelemeleri, üniversiteler ile işbirliği gibi etkinlikler ve uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Proje öğrencilerin değerler eğitimine hizmet eden kazanımlara ulaşmasını sağladı. Proje sayesinde öğrenciler kendi başlarına öğrenme faaliyetleri gerektiren çalışmalar yaptı. Öğrenciler farklı alanlarda bilimsel araştırmalar ortaya koydu. Proje ile öğrencilerin Konya ili düzeyindeki kültürel zenginlikleri fark etmesi sağlandı. Proje boyunca öğrencilerin üretmiş olduğu ürünlerle 2 tam gün boyunca proje sergisi gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bilim, araştırma, inceleme, tasarım

SCIENCE FAIR KAIHL 2022

Science Fair KAIHL 2022 was held within the scope of TUBITAK 4006 Science Exhibition. The project was implemented with the aim of solving the problems of not being able to learn by doing what is felt in the teaching process and not being able to grasp the real-life equivalents of the gains taught at school. Within the framework of this general problem, it has been tried to create solutions to the problems that students encounter in social life. At the same time with the project, the subject of “The Effect of Henna Plant on Plant Injuries” within the scope of the Biodiversity project area, which is one of the Biology course outcomes; “Which is healthier; Mineral water? Soda?” subject; “Can a bulletproof vest be created with a mixture of Starch and Water?” subject; Within the scope of Values Education; Topics of “Research of the Positive Effects of Defense Sports on Values Education

and a Research on Waste and Consumption Craze”; “We Perform Our New Composition with Golden Ratio Music (Fibonacci Numbers)” within the scope of Visual and Auditory Arts, one of the TÜBİTAK 4006 Thematic Sub-project areas; TÜBİTAK Genetics and “Observation of DNA structures in liquid with detergent” in the project area of Detergent and Biotechnology; “Observation of Stomach Work in Different Foods” within the scope of Healthy Life and Nutrition, which is one of the TÜBİTAK 4006 Thematic Sub-Project areas; The subject is “Konya from the Pens of Travelers” under the TÜBİTAK Cultural Heritage project area; “Examination of the Importance of Mathematical Calculations in the Defense Industry” within the scope of the National Technology Move, one of the TÜBİTAK 4006 Thematic Sub-Project areas; “The Cultural Heritage of the GÖK-TÜRK Inscriptions” within the scope of Cultural Heritage, one of the TÜBİTAK 4006 Thematic Sub-Project areas Investigation of Contributions to Our Heritage” topic “We are Designing Smart Trash Cans with Arduino Platform” within the scope of Robotic Coding, “We are Designing an X-Taboo Game to Learn Fun Mathematics” within the scope of Algorithm/Logical Design, the subject of “Industry 4.0 Technologies and the Effects of Digital Transformation on Human Psychology” within the scope of Digital Transformation” were taught by doing and living. The project was implemented with 120 students from the 9th, 10th, 11th and 12th grades in the school. For the implementation of the project, students at all grade levels were preferred due to dissemination. In the implementation of the project, activities and practices such as individual studies, group studies, trips, interviews, survey studies, visits, book readings, resource reviews, article reviews, cooperation with universities were carried out. The project enabled students to reach the achievements that serve values education. Thanks to the project, the students carried out studies that required learning activities on their own. Students put forward scientific research in different fields. With the project, students were made aware of the cultural richness of Konya province. During the project, a project exhibition was held for 2 full days with the products produced by the students.

Keywords: Science, research, design, examination

TECH-THIRD IN STEAM EDUCATION “TEKNOÜÇLER STEAM EĞİTİMİNDE”

Uzm. Öğrt. Duygu ATMACA

Bölüm: Sınıf Öğretmeni

Kurum: Cahit Zarifoğlu İlkokulu

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, yetkinlik ve beceri geliştirilmediği bu nedenle de süreç sonunda istenilen başarının elde edilemediği görülmüştür. Projemizde 21. Yüzyılın eğitim anlayışı olan STEAM ile fen, teknoloji, mühendislik, matematik ve sanat kazanımlarını öğrencilere 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 gerçekleştirmiştir. Projemizde öğrencilere üretkenlik, eleştirel düşünme, problem çözme, sorumluluk, iş birliği, teknoloji becerileri gibi 21 yy. becerilerini kazandırmak için planlanan etkinlikler uygulanmıştır. Çalışmalar genellikle gruplar halinde yürütülmüş olup öğrencilerin sorumluluk, özgüven, paylaşım, birlikte çalışma gibi yetkinlikler kazanması sağlanmıştır. Öğrenciler tarafından yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleşmiş süreç sonunda öğrencilerin iş birliği yapma, soru sorma araştırma yapma, buluş yapma ve ürün geliştirme becerilerinin geliştiği görülmüştür. Proje ile ders konu ve kazanımlarının daha hızlı, eğlenceli ve kalıcı olarak öğrenildiği görülmüştür. Proje Türkiye, Polonya, Azerbaycan, Romanya, Moldova olmak üzere toplam 14 öğretmen tarafından 8-10 yaş grubu öğrencilere uygulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: STEAM, fen bilimleri, 21. yy, yaparak yaşayarak öğrenme

Authors:

Duygu ATMACA

Selma TUTKUN ACUR

Betül ÖNDER

Şule PESEN

Cennet ÖZER

Cristina Mariana RADUCANU

Mariana FURMUZACHI

Deniz DÖNMEZ

Nesrin SEVER

Zeynep ÖZAY

SOSYAL BİLGİLER DERSİ KONULARI ÖĞRETİMİNDE KULLANILABİLECEK WEB 2.0 ARAÇLARI

Sınıf Öğrt. Kerem BOZDOĞAN

Bölüm: İlkokul

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

Teknolojinin hızla gelişmesi ve internetin her geçen gün daha da yaygınlaşması ile birçok alanda ciddi bir değişim ve dönüşüm yaşanmaktadır. Eğitim dünyası da dijital alandaki gelişmelerden etkilenmekte ve daha iyi bir eğitim ve öğretim için yeni gelişmeleri bünyesine katmaktadır. Web 2.0 araçları öğrencilerin derslere aktif olarak katılımını sağlamayı, öğrenmeyi eğlenceli ve sürdürülebilir hale getirmeyi, sınıf içi iletişimi ve etkileşimi artırmayı, öğrenmeyi oyunlaştırmayı ve öğrenme süreçlerinde teknoloji becerilerini geliştirmeyi mümkün kılmaktadır. Bu araçlar ile animasyonlardan dijital afişlere, öykülerden kavram ağlarına kadar birçok alanda yeni içerikler üretilebilmekte ya da hazır olan içerikler kullanılabilir. İhtiyaç duyulan konularda onlarca Web 2.0 araçları bulunmaktadır. Uygun web 2.0 araçlarının seçilerek etkin ve verimli bir şekilde kullanılmasında en önemli görev ise öğretmenlere düşmektedir. Bu araştırmanın amacı sosyal bilgiler dersi özelinde hangi web 2.0 araçlarının kullanılabileceğini belirlemektir. Bu doğrultuda söz konusu web 2.0 araçları için araştırma yapılarak sosyal bilgiler dersleri için uygun olabilecek bazı uygulamalar belirlenmiştir. Sonuç olarak sosyal bilgiler dersi için belirlenen web 2.0 araçlarının tüm sınıf seviyelerinde öğretmenlerin kullanmaları halinde öğretimin daha verimli ve faydalı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Web 2.0 araçları, etkileşimli içerik, sosyal bilgiler dersi

WEB 2.0 TOOLS THAT CAN BE USED IN TEACHING SOCIAL STUDIES SUBJECTS

With the rapid development of technology and the internet becoming more widespread every day, a serious change and transformation is taking place in many areas. The education world is also affected by the developments in the digital field and is incorporating new developments for a better education and training. Web 2.0 tools make it possible for students to actively participate in classes, make learning fun and sustainable, increase communication and interaction in the classroom, gamify learning and improve technology skills in learning processes. With these tools, new content can be produced or ready-made content can be used in many areas, from animations to digital posters, from stories to concept networks. There are dozens of Web 2.0 tools available for the subjects needed. The most important task in selecting the appropriate web 2.0 tools and using them effectively and efficiently falls to teachers. The aim of this research is to determine which web 2.0 tools can be used specifically for social studies course. In this direction, some applications that may be suitable for social studies courses have been identified by conducting research for the web 2.0 tools in question. As a result, it is thought that teaching will be more efficient and beneficial if teachers use the web 2.0 tools determined for the social studies lesson at all grade levels.

Keywords: Web 2.0 tools, interactive content, social studies lesson

YES (YOUR ENGLISH SOURCES)

Hümeyra YENER

Bölüm: İngilizce Öğretmeni

Kurum: Toki Şehit Fatih Erer Ortaokulu

Son yıllarda bilgi teknolojisinin gelişmesi ve hızla ilerlemesiyle yabancı dil öğretiminde teknolojinin sınıflara entegrasyonu sürekli değişerek devam etmektedir. Öğretmen ve öğrencilerin de bu gelişmeye açık ve teknolojiyi etkin kullanabilecek nitelikte olması beklenmektedir. Geleneksel öğretim yöntem ve teknikleri ile kıyaslandığı zaman yabancı dil öğretiminde teknolojik ders materyallerinden yararlanılmasının kalıcı, bilgi, ders motivasyonu ve çok yönlü gelişim açısından önemli bir yere sahip olduğu bilinmektedir. Günümüzde çocuklar tabletler, cep telefonları, dizüstü bilgisayarlar gibi teknolojik cihazlarla çevrili dijital bir dünyaya gözlerini açmaktadırlar. Dijital yerli diye adlandırdığımız bu kuşağın geleneksel anlamda basılı materyallere dayalı dil öğrenmeleri oldukça güçtür. Sanal dünyaya ve dijital araçlara derin ilgi duyan bu neslin, dil öğretim süreçlerini de çeşitli programlarla, Web 2.0 araçlarıyla, zengin materyallerle birden çok duyuya hitap eden içeriklerle zenginleştirilmesi gerekir. Böylelikle edinilen bilgi ve geliştirilen beceriler daha kalıcı hale getirilebilir. Cunningsworth (1995, 7) tarafından ; “ Öğrenci ihtiyaçları ile ilgili olarak önceden belirlenmiş amaç ve hedefleri sağlayan kaynak” diye tanımlanan ders kitabı günümüz öğrencilerinin ilgi ve ihtiyaçlarına tam anlamıyla karşılık veremediğini görüyoruz. Sadece basılı materyal olarak sınırlandırılan kitaplar öğrencilerin dil öğrenme motivasyonunu olumsuz yönde etkilemektedir. Bu nedenle, içerik hazırlama sürecinde aktif olarak çalışabilecekleri dijital kaynaklar oluşturulmuştur. YOUR ENGLISH SOURCES (YES) adlı eTwinning projemizde, teknoloji ve yabancı dil öğretimi ile ilgili olarak teknoloji, dil öğretimi, dil öğretiminin yansımaları ve 21. yüzyıl becerileri ele alınmıştır. Projemizde ortaokul İngilizce dersi müfredatı ve Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Programı baz alınarak, ortaokul öğrencileri için interaktif içeriklerle desteklenmiş 5 adet İngilizce kaynak kitap tasarlanmıştır. Öğrenme-öğretme süreçlerini etkili hale getirmek, öğrenme yaşantıları açısından zengin ortamlar sunarak öğrencileri daha etkin hale getirmeyi hedeflediğimiz bu projede öğrencilerimiz Web 2.0

araçlarını kullanarak içeriklerini kendilerinin hazırladıkları kaynak kitaplar oluşturulmuştur. Böylelikle öğrenme sorumluluğunu üstlenerek aktif ve katılımcı bir öğrenme hedeflenmiştir. Teknolojiyi sınıf içi uygulamalar ve etkinliklerle entegre ederek öğrencilerimizin kendi öğrenmelerini, teknolojiyi kullanarak bilinçli ve farkında olarak planlaması ve sorumluluk alması noktasında öğrencilere rehberlik edilmiştir. Proje çalışmalarımız esnasında yapılan son test verilerine göre öğrencilerin yüzde 80’i tüm sürece aktif olarak katılmış, dijital araçlar kullanarak İngilizce öğrenme düzeylerinde ve 21.yüzyıl becerilerinde olumlu yönde artış görülmüştür.

YES (YOUR ENGLISH SOURCES)

With the development and rapid progress of information technology in recent years, the integration of technology into classrooms in foreign language teaching continues to change continuously. Teachers and students are expected to be open to this development and to be able to use technology effectively. When compared with traditional teaching methods and techniques, it is known that the use of technological course materials in foreign language teaching has an important place in terms of permanent knowledge, course motivation and multifaceted development. Today, children open their eyes to a digital world surrounded by technological devices such as tablets, mobile phones, laptops. It is very difficult for this generation, which we call digital native, to learn languages based on printed materials in the traditional sense. This generation, which has a deep interest in the virtual world and digital tools, needs to enrich its language teaching processes with various programs, Web 2.0 tools, rich materials and content that appeals to multiple senses. Thus, the acquired knowledge and skills developed can be made more permanent. by Cunningsworth (1995, 7); We see that the textbook, which is defined as “the resource that provides predetermined goals and objectives in relation to student needs”, cannot fully respond to the interests and needs of today’s students. Books that are limited to only printed materials negatively affect students’ motivation to learn a language. Therefore, digital resources have been created in which they can actively work in the process of content preparation. In our eTwinning project YOUR ENGLISH SOURCES (YES), technology, language teaching, reflections of language teaching and 21st century skills in relation to technology and foreign language teaching are discussed. In our project, based on the secondary school English course curriculum and the Common European Framework of Reference for Languages, 5 English source books supported by interactive content were designed for secondary school students . In this project, where we aim to make learning-teaching processes effective and to make students

more effective by offering environments rich in terms of learning experiences, our students have created source books that they have prepared by themselves by using Web 2.0 tools. Thus, it is aimed to have an active and participatory learning by assuming the responsibility of learning. By integrating technology with in-class applications and activities, our students have been guided to plan their own learning consciously and consciously using technology and to take responsibility. According to the latest test data conducted during our project studies, 80 percent of the students actively participated in the process, and there was a positive increase in English learning skills and 21st century skills using digital tools.

Keywords: E-Twinning, web 2.0 tools, gamification, technology

Authors:

Hümeyra YENER

Hümeyra YÜCE

HIDDEN IN NATURE (DOĞADA SAKLI)

Eda ACAR

Bölüm: Biyoloji

Kurum: MEB

Hidden in Nature / Doğada Saklı isimli eTwinning projemiz Türkiye, Yunanistan, İtalya, Romanya, Sırbistan ve Ürdün olmak üzere 6 ülkeden 21 öğretmen ve yaklaşık 150 öğrenciyle yürütülmüştür. Projemizi, öğrencilerde doğa bilinci oluşturmak ve öğrencilerin bireysel olarak doğadan sorumlu olduklarını fark etmelerini sağlamak amacıyla hazırladık. Hedefimiz gençlerimizin ekolojik okuryazarlık becerilerini geliştirmelerine destek olmaktı. Doğaya farklı bir bakış açısıyla bakma becerisi kazandırmak için çok çeşitli etkinlikler düzenledik. Bu amaçla doğada saklı olan sanat, geri dönüşüm, yaşam temaları başta olmak üzere matematik, biyoloji ve coğrafya temalarına da değindik. Bu süreçte web 2.0 araçları, yaparak öğrenme, proje tabanlı ve derin öğrenme, müze eğitimi vb teknikleri kullandığımız uluslararası projemiz 14-18 yaşlarındaki öğrencilerle çalışmalarını tamamlamıştır. Uluslararası öğrenci takımları ile üç tema belirleyerek başladığımız projemizde araştırma, proje ve tasarıma dayalı etkinlikler gerçekleştirdik. Öğrencilerimiz "Geçmişten Geleceğe" isimli poster tasarımı etkinliğiyle doğada insan eliyle yapılan hataları resmederken gelecek hakkında da öngöründe bulundular. "Sen Ne Düşünüyorsun" etkinliğiyle doğa sorunlarına çözüm bulmak için eleştirel düşünme anlamında oldukça fazla yol kat ettiler. Bu çalışma öğrencilerimizde araştırma yapma, bilgi edinme, bilgiyi analiz etme, sunum hazırlama becerilerinde gelişim sağlamış oldu. Projemizin en güçlü yanı ise öğrencilerimizin doğanın gizemi hakkında fikir edinmeleri ve doğa koruma farkındalıklarını artırmak için düzenlediğimiz "Uzman Görüşü Günleri" oldu. Uzman Görüşü Günleri sayesinde yurt içinden ve dışından alanında uzmanlarla yaptığımız webinarlarda doğayla ilgili bilgilerini pekiştirdiler, yeni fikirler edindiler. "Ben Neyim?" etkinliği ile yapılan geri dönüşüm faaliyetleriyle öğrencilerimiz 21. yüzyıl becerilerinden olan yaratıcı düşünme becerilerini ortaya çıkarıp geliştirdiler. "Bir Resim Bir Ressam" etkinliği ile projeye devam eden öğrencilerimiz ünlü resamlara ait eserleri doğadan malzemeler ile kolaj tekniği kullanarak yeniden canlandırdı. Proje boyunca eğlenerek öğrenen

öğrencilerimiz derslerini doğada işlemenin verdiği hazı yaşadılar. Birbirlerinden feyz alan öğrenci ve öğretmenler kendi okullarında iyileştirmeler yapmaya karar vermesi projemizin güçlü ve etkili yönlerinden biri oldu. Ayrıca TEMA Vakfı Lise programını da “Farkındayım” etkinliğiyle projemize entegre etmemiz öğrencilerin vakfı tanınması ve gönüllü olması için yol gösterici oldu. Projemizin en etkili ürünü herşeyi proje öğrencileri ve öğretmenleri tarafından oluşturulan özgün doğa şarkımız oldu. Sözleri ekipçe yazıldıktan sonra bestesi yapıldı ve enstrümanları da öğrencilerimiz çaldı. Romanya’dan bir öğrenci solist olarak diğer tüm ekip de koro olarak seslendirdi. Böylece şarkımıza bir de klip çektik. Fotoğraf yarışması, sanal müze gezileri, doğada saklı olan matematik gibi daha pek çok etkinlikle birlikte projemizi tamamladık. Projemizle ilgili yerel gazete ve okul-ilçe web sitesi haberlerimiz öğrencilerimiz için gurur kaynağı oldu. Bursa İl MEM başta olmak üzere pek çok ilin proje yaygınlaştırma webinarlarında öğretmen ve öğrencilerimiz projemizi sundu. Son olarak projemizin 2021 eTwinning Türkiye Ulusal Konferansına ilk 200 proje içinde yer alarak davet edilmesi bize en büyük gururu yaşatmıştır. Projemizin en başarılı sonucu öğrencilerimizin araştıran, sorgulayan, kendine güvenen, öğreten ve eğlenerek öğrenen bilinçli bireyler olmalarıdır. Projemiz herkes için birlikte çalışma, birbirlerinin deneyimlerinden yararlanma, ortak bir dil kullanma, işbirliği yapma fırsatı sağladı. Bu anlamda hedeflerimizin tümüne ulaştık. https://www.youtube.com/watch?v=WujYL_G1CpU

Anahtar Kelimeler: Doğa, doğa temelli öğrenme, geri dönüşüm, yaşam, sanat, eTwinning

Authors:

Eda ACAR

Elif ORDU

Semin DUBAN

Nazlı CANER BÖLÜCÜ

Seniha GÜLER

Aylin ÖZGÜR

Barbaros ERMAN

Selen ARAS

Guicin DANIELA

Theodora KETSETSIDOU

Anastasios SALIS

Kyriaki FOTIADOU

Emilia STAMILE

Anca POPESCU

Anca Violeta LILOF

Viorica STEGARU

Nahda ALGHZAWI

Sonia NICORICI

Chiru Argentina GABI

UNUTURSANIZ FISILDARIZ

Nefise Melike MENDİ

*Bölüm: Hazır Giyim Moda Tasarım Öğretmenliği
Kurum: Hüyük Çok Programlı Anadolu Lisesi*

Unutursanız, Fısıldarız isimli projemiz Hüyük Çok Programlı Anadolu Lisesi 11 ve 12. sınıf Hasta Bakımı ve Yaşlı Bakımı alanı öğrencilerine yönelik olarak hazırlanmıştır. Hareketliliklerimiz 2 akış şeklinde 3 hafta olarak planlanmıştır. 1.Akış: Hasta ve Yaşlı Bakımı Hizmetleri alanı öğrencilerimizden 6 katılımcı öğrenci ve 1 refakatçi öğretmenimizle birlikte, yurt dışı alıcı ortağımız olan Avusturya Viyana kentinde bulunan Caritas Pfllege işletmesine 16.05.2022 - 03.06.2022 tarihleri arasında " Alzheimer hastalarının bakımı " üzerine eğitim stajı gerçekleştirilmiştir. 2.Akış: Hasta ve Yaşlı Bakımı Hizmetleri alanı öğrencilerimizden 6 katılımcı öğrenci ve 1 refakatçi öğretmenimizle birlikte, yurt dışı alıcı ortağımız olan Romanya Bükrei kentinde bulunan Casa Bunicicilor işletmesine 21.11.2022-10.12.2022 tarihleri arasında " Alzheimer hastalarının bakımı " üzerine eğitim stajı gerçekleştirilmiştir. Ülkemizde de her geçen gün alzheimerlı hasta sayısı artmakta ve bu alanda uzmanlara ihtiyaç duyulmaktadır. Çağımızda insan sağlığı ve sağlıklı yaşlanma konuları her geçen gün önem kazanmakta dolayısıyla bu alanda çalışacak uzman personel sayısı da hızla artmaktadır. AB 2020 sağlık hedeflerinde de belirtilen sağlıklı yaşlanma ve yaşam boyu sağlık konuları ile aynı doğrultuda ilerleyen projemizin, sektöre uluslararası niteliklere sahip personeller kazandıracığı düşünülmektedir. Tıp alanındaki teknolojik ilerlemeler ve sağlık hizmetlerinin yaygınlaşmasıyla doğum ve ölüm hızları düşerek ortalama insan ömrü uzamış, yaşlı nüfus artmıştır. Ülkemiz için 65 yaş üstü nüfusun, toplam nüfus içindeki oranı 1935'te %3, 9 iken bugün bu oranın %4, 5, 2030 yılında ise %6 olmasının beklendiği bildirilmektedir. Dünya Sağlık Örgütü verilerine göre, önümüzdeki yıllarda gelişmekte olan ülkelerin nüfuslarında %95 oranında bir artış beklenirken, yaşlı nüfus için bu artışın %240 oranında olacağı tahmin edilmektedir. Yaşlı nüfustaki bu artış alzheimer hastalığını sık görülen bir bozukluk haline getirmektedir. Tüm dünyada yaklaşık 18 milyon kişi demanstan etkilenmektedir. Nüfus özellikleri ve değişimleri göz önüne alındığında 2025 yılında 2 katına çıkarak yaklaşık 34 milyon insanı

etkileyeceği öngörülmektedir. (http://www.istanbulsaglik.gov.tr/w/tez/pdf/psikiyatri/dr_murat_altin.pdf) Okulumuz İç Anadolu Bölgesinde Konya ilinin küçük bir ilçesinde bulunmaktadır. Bölge geneli çiftçilikle uğraştığı için meslek çeşitliliği olmaması durumu, öğrencilerimizin kendilerine bir vizyon edinmemesine sebep olmaktadır. Öğrencilerimizin bu coğrafyadan çıkıp farklı bir kültür tanımaları bile onlar için büyük bir kazanç olacaktır. Bölgede kız çocukları başta olmak üzere birçok gencimiz ilköğretimden sonra eğitim hayatına devam edememektedir. Projemiz; bu gençlerimize umut olması, eğitim devamlılığı için eğitimin özendirilmesinde, zor şartlar altında okuyan gençlerimizin motivasyonun artırılmasında büyük rol oynayacaktır. Projemiz Ulusal Ajans tarafından kabul görmesi halinde öğrencilerimizin hem iş hem sosyal yaşamlarında tam donanımlı, özgüvenli ve başarılı bireyler olması yolunda atılan önemli bir adım olacaktır. Katılımcılarımız bir Avrupa kentini gözlemleyerek kültürler arası farklılıkları keşfedeceklerdir. Projemizin uygulanması ile bölgemiz başta olmak üzere çevre illerde de Erasmus+ Projesi hakkında fikir sahibi olunacak, projeye katılım yaygınlaşması ile hem kurumumuzun, hem de öğrencilerimizin vizyonu genişleyecektir. Eğitimi rutinden çıkararak öğrencilerimizin yerinde görerek ve deneyimle yaşayarak öğrenmelerini sağlamak, Avrupa' daki eğitim metodlarının öğretmenlerimiz tarafından gözlemi ve paylaşılması ile eğitimde uluslararası bir kalite benimsememize yardımcı olacaktır. Yukarıdaki amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilen projemizin yapılan hareketlilikler sonucunda amaçlarına ulaştığı projeye katılan öğrencilerin özgüven ve başarıların artışı gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Alzheimer hastalığı, avrupa'da staj, hasta ve yaşlı bakımı,

E-TWINNING PROJE UYGULAMALARINDA SINIF ÖĞRETMENLERİNİN KARŞILAŞTIKLARI SORUNLAR VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ

Bil. Uzm. Tuğçe EKİCİ

Bölüm: İlkokul

Kurum: Şehit Mustafa Akbaş İlkokulu

Bilim ve teknolojide yaşanan hızlı değişimler eğitim sistemlerini doğrudan etkilemiş, eğitim teknolojileri ve hibrit öğrenme yaklaşımları önem kazanmıştır. Eğitim teknolojilerinin ve hibrit öğrenme yaklaşımlarının okul ortamındaki öğrenmelere katılımı öğrenmede sınırların kalkmasına neden olmuştur. Bu durum özellikle Avrupa ülkeleri arasında bilginin ve eğitimde iyi örneklerin paylaşımı anlayışını getirmiştir. Avrupa Birliği içerisindeki ülkelerin bilgi paylaşımını çevrim içi uygulamalarla gerçekleştirilmesi Birliğin önemli eğitim politikalarından birisi olmuştur. Bu eğitim politikalarının uygulamalarından biri eTwinning uygulamasıdır. eTwinning, en az farklı iki Avrupa ülkesinden en az iki okul arasındaki çevrimiçi proje tabanlı çalışmaları destekleyen bir uygulamadır. Ülkemiz eTwinning faaliyetine 2009 yılında katılmıştır. eTwinning uygulaması eğitim öğretim etkinlikleri için pek çok fırsat sunmaktadır. Sözelimi öğretmenler, yenilikçi pedagojiler ile tasarım tabanlı olarak hazırladıkları ders planlarını projelendirerek öğrencilere müfredat kazanımlarını etkin ve verimli bir şekilde verebilmektedir. Dersler, proje tabanlı eğitim yöntemi ile öğrencilerin kişisel gelişimlerine ve öğrenme hızlarına göre düzenlenebilmektedir. Öğretmenlerin ve öğrencilerin dijital okuryazarlık becerilerinin gelişimine katkı sunulmaktadır. Ülkemizde eTwinning uygulamalarına duyulan ilgi pandemi sürecinde oldukça artmış, söz konusu uygulama başarılı hibrit öğrenme alanlarından birisi haline gelmiştir. Okul yönetici atamalarında eTwinning projesi yürüten ve Kalite Etiketini kazanan adaylara puan verilmesi ile birlikte öğretmenlerin yanı sıra okul yöneticilerinin de uygulamaya ilgi duyması sağlanmıştır. Her öğretim kademesinde aktif bir biçimde yürütülen eTwinning proje uygulamaları; teknolojinin eğitime entegrasyonunu sağlaması ve proje tabanlı öğrenme fırsatı sunması bakımından ilkökul kademesinde de sınıf öğretmenleri tarafından yaygın bir biçimde tercih edilmektedir. Bu araştırmanın temel

amacı; son yıllarda önem kazanan eTwinning proje uygulamalarında, projenin uygulayıcısı konumundaki sınıf öğretmenlerinin karşılaştıkları sorunları ve çözüm önerilerini belirlemektedir. Bu temel amaç doğrultusunda araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcı grubunun belirlenmesinde nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılan amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmış, eTwinning platformunda aktif, Ulusal Kalite Etiketi ya da Avrupa Kalite Etiketi ödülleri en az birisine sahip olma ölçütü göz önünde bulundurulmuştur. Gönüllülük ilkesi gereğince katılımcı öğretmenler belirlenmiştir. Araştırmanın katılımcılarını 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında devlet okullarında görev yapmakta olan 12 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında belirlenen alt probleme ilişkin veriler, araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak öğretmenler ile yapılan görüşmeler sonucunda elde edilmiştir. Görüşme formu hazırlanırken ayrıntılı bir şekilde alan yazın incelemesi yapılmış, uzman görüşü alınarak toplamda 5 maddeden oluşan nihai görüşme formu hazırlanmıştır. 3 sınıf öğretmeni ile görüşme formunda bulunan soruların anlaşılabilirliğini denemek amacıyla ön uygulama yapılmıştır. Bu uygulama sonucunda görüşme formunda yer alan soruların açık, net ve anlaşılır olduğu belirlenmiştir. Görüşme formu kullanılarak gerçekleştirilen bireysel görüşmeler sonucunda elde edilen verilerin çözümlenmesi içerik analizi ile yapılmaktadır. Analiz süreci devam etmektedir. Araştırma sonucunda eTwinning proje uygulamalarında sınıf öğretmenlerinin öğretmen yeterlilikleri, öğrenci nitelikleri, öğretim programı, öğrenme öğretme süreci ve okul-aile-çevre boyutlarına ilişkin karşılaştıkları sorunlar ve bu sorunlara ilişkin çözüm önerileri belirlenecek, söz konusu alandaki yeni çalışmalara ışık tutulacaktır.

Anahtar Kelimeler: eTwinning, proje, öğretmen görüşleri, sorun, çözüm önerileri

PROBLEMS ENCOUNTERED BY PRIMARY SCHOOL TEACHERS IN ETWINNING PROJECT IMPLEMENTATIONS AND SUGGESTIONS FOR SOLUTIONS

Rapid changes in science and technology have directly affected education systems, and educational technologies and hybrid learning approaches have gained importance. The participation of educational technologies and hybrid learning approaches in learning in the school environment has led to the removal of boundaries in learning. This situation has brought the understanding of sharing knowledge and good examples in education,

especially among European countries. It has been one of the important education policies of the Union to share information with the countries within the European Union through online applications. One of the applications of these education policies is the eTwinning application. eTwinning is an app that supports online project-based work between at least two schools from at least two different European countries. Our country participated in the eTwinning activity in 2009. The interest in eTwinning project applications in our country has increased considerably during the pandemic process, and this application has become one of the successful hybrid learning areas. eTwinning project implementations actively carried out at all levels of education; It is widely preferred by classroom teachers at primary school level, as it provides the integration of technology into education and provides project-based learning opportunities. The main purpose of this research is; In the eTwinning project applications, which have gained importance in recent years, it identifies the problems faced by primary school teachers, who are the implementers of the project, and the solution proposals. In line with this main purpose, a case study, one of the qualitative research methods, was used in the research. In determining the participant group of the research, criterion sampling method, which is one of the purposeful sampling methods frequently used in qualitative research, was used, and the criterion of having at least one of the active, National Quality Label or European Quality Label awards in the eTwinning platform was taken into consideration. Participating teachers were determined in accordance with the principle of volunteering. The participants of the research are 12 primary school teachers working in public schools in the 2022-2023 academic year. The data related to the sub-problem determined within the scope of the research were obtained as a result of the interviews with the teachers using the semi-structured interview form developed by the researchers. While preparing the interview form, a detailed literature review was made, and the final interview form, consisting of 5 items in total, was prepared by taking expert opinion. The analysis of the data obtained as a result of individual interviews using the interview form is done by content analysis. The analysis process continues. As a result of the research, the problems faced by classroom teachers regarding teacher competencies, student qualifications, curriculum, learning and teaching process and school-family-environment dimensions in eTwinning project applications and solutions to these problems will be determined, and new studies in the field will be shed light.

Anahtar Kelimeler: E-Twinning, project, teacher's opinion, problem, solution proposals.

Authors:

Tuğçe EKİCİ

Gülşah SARIKAYA

Artemiz MENEKŞE

OKUL SERVİSİNİ KODLA, CAN GÜVENLİĞİNİ TEHLİKEYE ATMA EĞİTİM İÇERİKLİ ÖĞRENCİ PROJESİ

Uzm. Öğrt. Gülsen METİN

Bölüm: Bilişim Teknolojileri

Kurum: Karaman Bilim ve Sanat Merkezi

İçinde bulunduğumuz yüzyılda okul çağındaki çocukların, okula erişiminde okul servisleri tercih edilmektedir. Yapılan araştırmalar öğrencilerin, haftada ortalama olarak 100 ile 900 dakika arasında zamanlarını okul servislerinde geçirdiklerini göstermektedir. Geleceğimizin teminatı çocuklarımızı her ortamda korumak ve risk ihtimallerini ortadan kaldırmak çok önemlidir. Bu amaçla okul servisinde, ortamın sıcaklığını, nemini ve ses ile ses şiddetini ölçen, öğrencinin okul servisinde unutulmasının önüne geçilmesi amacıyla devre tasarlanmış olup, okul servislerinin içerisinin güvenli ve sağlıklı olmasına çalışılmıştır. Arduino set kullanılarak DHT11 sensörü kullanılarak, sıcaklık ve nem ölçümü yapıp, LCD ekran ile görüntülenmesi sağlanmıştır. Böylece en ideal ortam sağlanması için veri akışı sağlanmıştır. Ayrıca servis içi ses ve ses şiddeti ölçümü ses sensörü kullanılarak yapılmış, 60 dB üzerinde buzzer ile uyarı verilmesi sağlanmıştır. Öğrencinin yorgunluktan uyumasından dolayı, serviste unutulmasının önüne geçmek için koltuğa LDR sensör yerleştirilmiş olup, öğrencinin oturduğu sürece koltuk başında kırmızı ikaz ışareti, koltuk boş olduğunda yeşil ikaz ışığı yanmıştır. Devrelerden okunan sıcaklık, nem, ses ve öğrencinin koltukta oturup oturmama durumu, uzak bir sunucuya (ThinkSpeak) aktarılmış olup, gerekli veriler istenildiği zaman kullanıcıların erişimine açıktır. Projeyi hazırlayan öğrenci tarafından, devreler kendi okul servisine monte edilmiş olup, sistemin çalışıp çalışmadığı kontrol edilmiştir. Servis sürücüsü tarafından onaylanan ve ihtiyacı karşıladığı belirtilen sistem, kullanıldığı süre boyunca faydalı olmuştur.

Anahtar Kelimeler: Okul, öğrenci, taşımacılık, yaşam güvenliği, kodlama

Authors:

Gülsen METİN

Yağız Boran DÜZGÜN

GÖREN GÖZÜM OLUR MUSUN?

Uzm. Öğrt. Gülsen METİN

Bölüm: Bilişim Teknolojileri

Kurum: Karaman Bilim ve Sanat Merkezi

Proje Özeti Öğrenmede duyu organlarının kullanımı, görme, koklama, işitme, dokunma ve tat alma bireyin herhangi bir konuda bilgi sahibi olması açısından oldukça önem arz etmektedir (Özsan&Hasret, 2007). Bu projedeki amacımız görme engelli bireylerin özellikle küçük yaştaki çocukların ellerinde hiç bir şey taşımadan ve birisinin yardımına ihtiyaç duymadan kendisine zarar verecek durumlardan korunmasını sağlamaktır. Çözüm Ürettiği Sorun / İhtiyaç Bu projede amaç görme engelli bireylerin özellikle, küçük çocukların rahat bir şekilde hareket imkan sağlamaktır. Bu proje geliştirilerek, giyilebilir veya takılabilir bir düzenek hazırlanarak, görme engelli bireylerin hayatlarını kolaylaştırmaya çalışılacaktır. Hedef Kitle Proje görme engelli bireylere yönelik hazırlanacaktır. Bu hedef kitlenin belirlenmesinin sebebi, günlük hayatta yaşadıkları olumsuz durumlara tanık olmaktır. Kullanılacak Yöntem Bu projemizde özellikle görme engelli bireylerin ellerinde bir şeyler taşımadan özellikle giyilebilir teknoloji ile hazırlanan tişört veya kazak üzerine monte edilebilen sistemle, kendilerine zarar verebilecek durumlardan korunmalarını sağlamaktır. Projeyi hazırlarken arduino kart ve mesafe sensörlerinden yararlanılacaktır. Mesafe sensörü ile önüne çıkan engeller, duvarlar tespit edilecek anında ses sensörleri ile bildirim yapacaktır. Diğer bir hususta kart üzerine monte edilen nem, sıcaklık vb gibi sensörlerle hava durumu bilgisi kişiye verilecek olup korunmasına çalışılacaktır. Hazırlanan düzenek kıyafete kolaylıkla monte edilebilecektir. Özellikle küçük çocuklar için kaybolmalarına karşılık bulunduğu konumda sistem ile aileye bildirilecektir. Beklenen Sonuç : Projemizde beklenen sonuç sonuç görme engelli bireylerin sokaklarda daha güvenilir ve korunaklı olmalarıdır. Bu projenin en güzel taraflarından birisi elle tutulmasına ve taşınmasına ihtiyaç duyulmamasıdır. Giyilebilir bir teknoloji olmasıdır. Özellikle küçük çocukların hem konforlu bir şekilde dışarıda hareket etmelerine imkan sağlayacağı ve kaybolmaların önüne geçeceği için aileler tarafından kullanılabilmesi beklenen faydalı etkidir.

Authors:

Uzm. Öğrt. Gülsen METİN

Ertuğrul KOÇ

GÖR-DÜŞÜN-ÖĞREN E-TWINNING PROJESİ

Uzm. Öğrt. Gülsen METİN

Bölüm: Bilişim Teknolojileri

Kurum: Karaman Bilim ve Sanat Merkezi

Bu projede amacımız; 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Azerbaycan'da görev yapan öğretmenlerimiz ile Türkiye'nin farklı illerindeki farklı branşlarda görev yapan öğretmenlerimiz ile birçok medeniyetin beşiği olan Anadolu'da yaşamış filozofları, düşünürleri tanıtırken, felsefe dersine olan ilgiyi arttırabilmektir. Bunu yaparken farklı disiplinleri bir araya getirerek, disiplinler arası çalışmalar ortaya çıkmıştır. Projemizde Çanakkale'de Aristoteles, Aydın'da Thales, Sinop'ta Diyojen, Adıyaman'da Lukianos, Karaman'da Yunus Emre, Konya'da Mevlâna ve Türkistan'da Hoca Ahmet Yesevi hayatın detaylarını sorgulayan, akli-ruhu aydınlatmaya çalışan ve insanlara rehberlik eden filozoflar seçilmiştir. Anadolu'da yaşamış, filozoflarını yaşadıkları sosyal, fizikî, kültürel çevreyi öğrenmek aynı zamanda şehirlerimizin tarihi, doğal, kültürel özellikler eşliğinde fotoğraflar, videolar, canlandırmalarla düşündürülen tanıtımları gerçekleştirilmiştir. Düşünsel becerilerin temelini oluşturan felsefe okur-yazarlığını öğrencilerimize kazandırabilmek için proje ortakları ile işbirliği içinde olmak hedefi ile çalışmalar yapılmıştır. Projede görev alan öğretmenler Azerbaycan ve Türkiye'deki çeşitli illerdeki okullarda görev yapmaktadırlar. Projede toplam 11 öğretmen 110 öğrenci yer almış, aktif çalışmalara katılmışlardır. Kazandırılması hedeflenen kazanımlar doğrultusunda öğrencilere felsefeyi en iyi şekilde anlatmak ve benimsetmek için teknolojiyi eğitim araçlarının içine bütünleştirerek, Web 2.0 araçlarını kullanarak, proje süresince çeşitli konferanslar, resim sergisi, e-kitap, piyes seslendirmesi ve video oluşturarak hem okullarda hem de dijital ortamda sergilenmesi sağlanmıştır. Proje kazanımları eğitim müfredatı ile ilişkilendirilmiştir. Proje sonucunda projede yer alan tüm ortaklar Ulusal Kalite Etiketini ve Avrupa Kalite Etiketini almıştır.

Anahtar Kelimeler: Felsefe, etwinning, filozof, web 2.0, eğitim

Authors:

Gölsen METİN

Goncagöl BALASAR ÜNLÜ

Gölten TİSKE GENÇER

Huriye YILDIZBAŞ

Şafak HAYDARLİ

Fahriye UYAR

Mehtap Doğan CAN

Nazife Şafak UĞURLU

THE TALE OF THE WORLD ADLI PROJE HAKKINDA

Öğrt. Meryem TAŞCI

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: MEB

3 farklı ülkede 10 farklı ortağı bulunan uluslararası bir eTwinning projesi olan bu proje; 10 farklı okulda, 7-11 yaş arasındaki 71 öğrenci ile uygulanmıştır. Projede, masalların zengin eğitimsel işlevlerinden çok yönlü olarak faydalanmak, bunu yaparken web2.0 teknolojileriyle tanışacak olan öğrencilerin eğitim teknolojileri alanında yetkinliklerini arttırmak hedeflenmiştir. Eğitimsel işlevlerini dilsel, bilişsel, ruhsal, kültürel ve değerler olmak üzere beş başlık altında inceleyebileceğimiz masalların, ilköğretim müfredatında çok sınırlı bir şekilde ve sadece Türkçe dersi kapsamında yer aldığı; masalların eğitimsel işlevlerinden faydalanabilmek için bu içeriğin çok yetersiz olduğu görülmüştür. Bu genel problem çerçevesinde web2.0 araçlarını da kullanarak ders kazanımlarına entegre edilen masallar aracılığıyla öğrencilerin yaratıcı ve özgür düşünmeye, çözüm odaklı olmaya, iletişim becerilerini güçlendirmeye dair problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda, öğrencilerin dünya üzerindeki ve ülkemizdeki masalları tanıma ve tanıtmaya; bu masalları dinlerken, okurken ve anlatırken doğru teknikleri kullanabilme; farklı kültürlerle etkileşimde olma fırsatı bulması sağlanmış; kültürel aktarıma katkıda bulunmuş ve masallar çağımızın eğitim teknoloji uygulamaları ile birleştirilebilmiştir. Bu proje ile öğrencilerin araştırma, yazma, web aracı ile ürün oluşturma, işbirliği içinde çalışma, problem çözme, yabancı dilde cümle kurma ve yazma gibi Türkçe, yabancı dil, hayat bilgisi ve bilişim teknolojileri dersleri kazanımlarının pek çoğunu eğlenerek edinmeleri sağlanmıştır. Proje etkinliklerinde masallar farklı açılardan ele alınarak öğrencilerin kendi kültürlerine, farklı kültürlere ve insanlığın ortak değerlerine yaşlarına uygun ölçüde hâkim olmaları sağlanmıştır. Yapararak yaşayarak öğrenme, işbirlikçi öğrenme, yapılandırmacı öğrenme modelleri uygulanmış; web 2.0 araçları kullanarak çeşitli ortak etkinlikler düzenlenmiştir. Ortak ürün olarak "Dünya Masalı" isimli bir masal kitabı, işbirlikçi ürün olarak da masal sergisi hazırlanmış; ortak okullarda düzenlenen Masal Şöleni, hazırlanan panolar, açılan youtube kanalı, yapılan internet haberleri ile

yağınlaştırma sağlanmıştır. Kelime bulutu, e-kitap, tanıtım videosu ile sunum, anlatım videosu, masal kuklası, yapboz ve sergi gibi çıktıları olan bu proje sayesinde öğrencilerin grupla çalışma, farklı kültürleri tanıma, onlarla olan ortak noktalarımızı ve farklılıklarımızı fark edip bunlara saygı duyabilme, topluluk önünde konuşabilme problem çözme, yaratıcılık ve özgüvenli olma becerileri geliştirilmiştir. Proje değerlendirme sürecinde öğrencilere, velilere ve öğretmenlere Google-forms ile ön test ve son test uygulaması yapılmıştır. Yapılan anket analizinde eTwinning projesinin tanınırlığının arttığı, öğrencilerin kendi kültürlerine ait masallar hakkındaki bilgi ve ilgilerinin arttığı, kullanılabilen web 2.0 araçlarının arttığı, e-güvenlik ile ilgili farkındalığının arttığı ve öğrencilerin özellikle yöresel masal anlatımlarını %86, 5'lik oranla eğlenceli buldukları belirlenmiştir. Ayrıca proje sonunda öğrencilere “The Tale of The World projesinde yer almak sana neler kazandırdı?” sorusu sorulduğunda öğrenciler hayal güçlerinin geliştiğini, web 2.0 araçlarını öğrendiklerini, çok eğlendiklerini, masal kahramanlarını daha iyi tanıdıklarını ve farklı kültürlerdeki masallara olan ilgilerinin arttığını ifade etmişlerdir. Anket sonuçları, projede hedeflenen kazanımlara ulaşıldığını göstermektedir. Öğrencilere, 21.yy becerileri arasında önemli bir yeri olan dünya vatandaşlığı özelliklerini kazandırmak için toplumların ortak dili olan masalların gücünü kullanmak, etkili bir yöntemdir. Bu bağlamda, yapılacak eTwinning projelerinde farklı disiplinler ile entegrasyonu belirlenecek temalar altında masalların yer alması, proje sürecine güç katacaktır.

Anahtar Kelimeler: E-Twinning , masal, BİLSEM, kültür, Web 2.0

Authors:

Meryem TAŞÇI

Ayşe YAŞAR PARTİ

Elif AKIN

SEED HUNTERS AT WORK FOR BEES

Uzm. Şenay ÖREN

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: MEB

Seed Hunters At Work For Bees Seed Hunters At Work For Bees projesi, dünyada polen taşıyıcıları hızla yok olurken öğrencilere arıların doğa ve insan için öneminin anlatılmasını; farkındalık yaratmak ve bilgilendirmek amacıyla uygulanmıştır. Bu genel problemler çerçevesinde doğa ve çevre koruma bilinci oluşturma, geri dönüşüm ve atık yönetimi bilinci kazandırma, araştırma ve merak duygularını uyandırma, kaynaştırma ve bütünleştirme eğitim yoluyla bireysel farklılıklara saygı duymaya yönelik çalışmalar yapılmıştır. Proje Fen ve Teknoloji 'Yaşam için gerekli olan kaynakların ve geri dönüşümün önemini fark eder.' Hayat Bilgisi 'Doğa ve çevreyi koruma konusunda sorumluluk alır. Yakın çevresindeki bitkileri gözlemler.' kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje ülkemizden 3 farklı ilden 9 ilkokul, Azerbaycan'dan 3 ilkokul, İtalya'dan 2 ilkokul, 203 öğrenci ile uygulanmıştır. Projenin uygulanması için küçük yaşta doğa farkındalığını artırmak sebebiyle 7-11 yaş grubu öğrenciler tercih edilmiştir. Projede öğrenciler önce arıların sevdiği çiçekleri araştırıp poster çalışması, uzman konuklarla söyleşi, geri dönüşüm saksıları yapma, tohum kumbarası hazırlama ve çekirdek biriktirme, atık kağıtlardan tohum topu hazırlama, tohum toplarını doğaya atma, geri dönüşüm saksılarına arıların sevdiği çiçekleri dikme etkinlikleri yapmışlardır. Projede amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesinde anket, gözlem, ön test-son test, soru formu veri toplama araçları kullanılmıştır. Veri toplama araçları projedeki öğretmen, öğrenci ve velilere proje başlangıcında ve sonunda anket yapılarak uygulanmıştır. Anket sonuçları incelenerek raporlanmıştır. Yapılan etkinlikler sırasında öğrenciler gözlemlenmiş ve amaçlara yönelik sorular sorulmuştur. Proje sayfasında görüş almak amacıyla hem öğretmen hem de öğrencilere yönelik forum sayfası açılmıştır. Proje sonunda istenilen amaçlara ulaşılma düzeyini belirlemek için velilere, öğretmenlere görüş formu düzenlenmiştir. Öğrencilerin de görüşlerini sözlü olarak anlatmaları istenmiştir. Elde edilen verilere göre projenin amacına ulaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin doğa sevgisi, hayvan sevgisi değerlerine ulaştığı da forumdaki yorumlarından anlaşılmaktadır. Proje sonunda öğrencilerde problem çözme, karar verme, iletişim, iş birliği, araştırma, tasarım ve

üretim becerileri ulaştığı gözlemlenmiş, soru formlarıyla ölçülmüştür. Proje sürecinde öğrenciler arıların canlılar için önemini yanı sıra geri dönüşümü, çevre koruma bilincini, atık malzemelerden saksı tasarımı yapma faaliyetleri ile yaratıcılık ve arıların sevdiği çiçekleri araştırıp poster çalışmasıyla kendi başlarına öğrenerek öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirmişlerdir. Proje süresince öğrenciler Wordart, Answergarden, Jigsawplanet, Zoom web2.0 araçlarını kullanmışlardır. Projede öğrenciler 4 grup halinde yaptıkları çalışmalardan sanal hikaye kitabı, ortak ülkelerin bayraklarından oluşan mozaik çalışması proje adını doğadaki malzemelerle kullanarak yazma ve karışık okul takım çalışmalarının yer aldığı ebook ürünleri elde etmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu poster çalışmasını anlatıp sunarken; proje etkinliklerinin yer aldığı broşürü kendi okulu dışında farklı okul ve mahallesine yaygınlaştırma sırasında kendini ifade etme ve tasarım becerilerini geliştirdikleri belirlenmiştir. Öğrencilerden elde edilen sözlü dönütler ile öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje çalışmasının dışında ortaklar birbirinin önemli günlerini whatsapp aracıyla kutlamış, fotolar paylaşmış ve kültürlerini anlatmışlardır. Proje etkinlikleri okul web siteleri, sosyal medya hesaplarının yanı sıra yerel gazete ve eğitim portalında yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Proje sonunda görev alan öğretmenlerin web2.0 araçlarını kullanma becerilerinin geliştiği doğayı, çevreyi daha dikkatli gözleme bilgisine proje sonu öğretmen görüşlerinden anlaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Polen, geri dönüşüm, doğa

Authors:

Şenay ÖREN

Semiha OY

Sefa TAVUKCU

Nezahat YÜCEL DOĞAN

Merve KOCABAŞ

Özlem ÇAKIR

Seda Yıldırım DERYAOĞLU

Emine ALTINTAŞ

Gülşah SAVSA

Giuseppina Anna Di GABRIELE

Paola PAGLIALUNGA

Gültəkin XUDİYEVA

Dürdane ALLAHYAROVA

Ülkər FƏTƏLİYEVƏ

OKUMA KÜLTÜRÜ EDİNDİRMEDE BİR YÖNTEM DENEMESİ: ETKİNLİK VE ÜRÜN ODAKLI OKUMA ATÖLYELERİ

Nazlı SALUK

Bölüm: Türkçe

Kurum: Kırıkkale İl Özel İdaresi Bilim ve Sanat Merkezi

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 edinme 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 ilde üç okulda etkinlik ve ürün odaklı okuma atölye çalışmaları planlanarak bu çalışmalar bir nitel araştırma yöntemi olan grupla yürütülen eylem araştırması olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı ortaokul ürün odaklı atölye çalışmasında katılımcı gözlemci olarak yer almıştır. Atölyelerde veri elde etmek amacıyla araştırmacı 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 gözlemlenmiş bu da okuma kültürü edinme sürecinde atölye çalışmalarının olumlu anlamda etkili olduğunu göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Okuma kültürü edinme, ürün odaklı okuma, etkinlik odaklı okuma, okuma atölyesi

A METHODOLOGY, ACTIVITY AND PRODUCT FOCUSED READING WORKSHOPS

This study includes activities and visuals that will make the process of acquiring a reading culture fun. a process that transforms knowledge into skill with an interdisciplinary interaction by supporting it with designs carried out in order to obtain In order to achieve this goal, there are three schools in the province for primary, secondary and high school students. activity and product-oriented reading workshops were planned and these studies were conducted as a qualitative research. It was carried out as an action research carried out with the group, which is the method of Researcher participated in the secondary school product-oriented workshop as a participant observer. in workshops In order to obtain data, notes were taken by the researcher, workshop participants and individual interviews were held and an exhibition diary was kept with the participants of the reading workshop product exhibition. According to the results obtained in the research, the activity and product-oriented workshops of the participants increased their interest in reading, gave them aesthetic pleasure, developed their skills, enabled them to comprehend how to introduce a book, It was observed that they were in a conversation environment about books during their studies, which In the process of acquiring a reading culture, workshops are positively effective. has shown.

Keywords: Acquiring a reading culture, product-oriented reading, activity-oriented reading, reading workshop

TÜRKÇE DİL BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEDE ANADOLU MASALLARINDAN YARARLANMA

Nazlı SALUK

Bölüm: Türkçe

Kurum: Kırıkkale İl Özel İdaresi Bilim ve Sanat Merkezi

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. Verilerin analizi için iki Türkçe öğretmeninden yardım alınmış, katılımcıların yazma becerilerini nasıl ortaya koydukları incelenmiş, doküman incelemesi yöntemiyle analiz edilmiştir. Ayrıca katılımcıların masalları okurken ses kaydı alınmıştır. Ses kayıtlarının puanlamasında “Okuma Prozodisi Rubriği” 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.

Anahtar Kelimeler: masal derleme, dil becerileri, kültürel miras, Anadolu masalları

USING ANATOLIAN TALES TO DEVELOP TURKISH LANGUAGE SKILLS

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 participants 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

KİTAPLARIN IŞIĞINDA BULUŞALIM

Hasan ERSOY

Bölüm: Bilişim Teknolojileri
Kurum: Eşref Ergin Ortaokulu

Projemizin amacı, ortaokul öğrencilerinin kitap okuma bilinci ve sevgisi kazanmasını sağlamaktır. Öğrencilerin okuması için her ay için dört kitap belirlenmiştir. Öğrenciler bu kitaplardan istediklerini edinin okumuşlardır. Aynı kitabı okuyan farklı okullardan öğrenciler, proje ortağı öğretmenlerin rehberliğinde o ay takım halinde çalışmalar yapmışlardır. Kitaplara dair yapılan etkinliklerde disiplinlerarası çalışmalar benimsenmiştir. Bu etkinlikler; okunan kitapla ilgili işbirliği içinde afiş/poster, zihin/kavram haritası, online quiz, bulmaca, animasyon hazırlama gibi çalışmalardan oluşmuştur. Proje ortakları arasında yapılan çeşitli etkinliklerin yanı sıra, öğrenciler her ayın sonunda düzenlenen online toplantılar aracılığıyla o ay okudukları kitapların yazarlarıyla buluşmuşlardır. Yabancı yazarlı kitaplara dair yazar söyleşisi yerine, yayınevleri ile işbirliği içinde çevrimiçi atölyeler/seminerler düzenlenmiştir. Proje sonunda öğrencilerle, öğretmenlerle ve ebeveynlerle yürütülen değerlendirme çalışmalarından elde edilen sonuçlara göre, kitaplarla ilgili gerçekleştirilen teknoloji destekli otantik görevler, öğrencilerin kitap okuma alışkanlıklarını geliştirmeye yardımcı olmuştur. Yürütülen sürecin öğrenciler açısından eğlenceli, dikkat çekici ve motive edici olduğu, kalıcı öğrenmeyi desteklediği, aktif katılımı sağladığı belirtilmiştir. Öğrencilerin görevler esnasında söz sahibi olması, alınan kararlara katılması ve süreç sonunda ortaya çıkan ürünlerde emeğinin olması öğrencilerin özgüvenlerinin gelişimini desteklemiştir.

Anahtar Kelimeler: Kitap okuma alışkanlığı, teknoloji entegrasyonu, otantik görev

Authors:

Hasan ERSOY

Havva ÇETİNKAYA

Neşe DEMİRPOLAT
Ecem KARAPAÇA
Gülsüm KILIÇ
Pelin KAYIKÇI
Aylin KAYA KOTO
Mersiye YILMAZ
Şadiye BAHAR
Handan ÇETİNKAYA

TÜRKÇE OKUMA BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ: MY READING ADVENTURE E-TWINNING PROJESİYLE İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNDE OKUDUĞUNU ANLAMA VE OKUMAYA YÖNELİK TUTUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Uzm. Canan ŞENTÜRK BARIŞIK

Bölüm: Özel Eğitim

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

Bu çalışmanın amacı, My Reading Adventure eTwinning Projesi aracılığıyla ilkokul öğrencilerinin Türkçe okuma becerilerini geliştirmek ve okuduğunu anlama yeteneklerini artırmaktır. Araştırma nicel araştırma yöntemleriyle yürütülmüştür. Araştırmanın deseni ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen olarak tasarlanmıştır. Proje, 2022-2023 eğitim-öğretim yılının ikinci döneminde Türkiye’den dokuz katılımcı, Azerbaycan’dan bir katılımcı ve Çek Cumhuriyeti’nden bir katılımcı olmak üzere toplam on iki öğretmen öncülüğünde, ilkokul düzeyinde 110 öğrenciyle; il, ilçe ve köy gibi farklı kesimlerde uygulanmıştır. Projede etkileşimli okuma etkinlikleri, yaratıcı yazma atölyeleri ve farklı metin türlerini okuma ve analiz etme etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Ayrıca proje sonunda, tüm öğretmenlerin tasarladığı zenginleştirilmiş etkinlik planları, öğrencilerin değerlendirmeleriyle tekrar düzenlenerek özgün bir Türkçe Okuma Etkinlikleri kitabı yazılmıştır. Araştırma verileri “Okuduğunu Anlama Testi” ve “Okumaya Yönelik Tutum Ölçeği” ile araştırmacılar tarafından toplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan bireylere internet üzerinden anket uygulanarak veriler araştırmacılar tarafından toplanmıştır. Araştırma verileri IBM SPSS 25. Paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, eğitim programı sonrasında yapılan analizlerde deney grubu ve kontrol grubu arasında önemli farklılıklar tespit edilmiştir. Hem deney grubunda hem de kontrol grubunda, ön test puanlarına göre son test puanları yükselmiştir. Deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puan ortalamaları, kontrol grubundakilerden daha yüksektir. Bu durum, müdahalenin deney grubunda daha etkili olduğunu göstermektedir. Deney grubunda yer alan öğrencilerde, okuduğunu anlama düzeyi ve okumaya yönelik tutumda daha fazla artış gözlemlenmiştir. Okuma becerileri, öğ-

rencilerin akademik başarılarını etkileyen temel bir beceridir. Bu nedenle, etkili eğitim programlarıyla öğrencilerin okuma becerilerini ve tutumlarını geliştirmek, öğrenme süreçlerini olumlu yönde etkilemek ve başarılarını artırmak önemlidir. Bu çalışma, eğitimcilerin ve program geliştiricilerin bilinçli kararlar almasına ve etkili eğitim programlarının tasarlanmasına yardımcı olması açısından önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Okuduğunu anlama, okuma becerileri, okuma tutumu

Authors:

Canan ŞENTÜRK

Ahmet KURNAZ

Aynil AKBAŞ

Nurhan BOYACIOĞLU

Gülsüm AYDIN

Tuğçe BARUTÇU

Deniz MORÇİÇEK

Güler BAYRAMOVA

BRAVEHEARTS AMONG US (ARAMIZDAKİ CESUR YÜREKLER)

Öğrt. Nurdan YILMAM

Bölüm: İngilizce

Kurum: Hüyük Makbule Durmuş Akkuş Anadolu İmam Hatip Lisesi

Pek çok küresel sorun arasında tüm canlıların umuda her zamankinden daha çok ihtiyacı vardır. Gizli kahramanların her koşulda sevgiyle özveriyle dünyamıza yardım etmesi gelecek adına ümit vermektedir. Aramızdaki cesur yüreklerin fedakarlık hikayeleriyle farkındalık yaratmak amacıyla bu proje tasarlanmıştır. Öğrencilerin İngilizce dil becerileri, sosyal ve işbirlikçi öğrenme, teknolojiyi etkin kullanma, etkili iletişim, yaratıcılık gibi becerilerini geliştirmek hedeflenmiştir. Projede hedeflenen amaca ulaşılması, öğrencilerimizin 21.yy becerilerini kazanmaları açısından önemli görülmektedir. Projeye aynı zamanda İngilizcede kendini tanıtabilme, kendi kültür değerlerini yabancılara aktarabilme, hedef dili konuşan ülkelerin kültür değerlerini tanıyabilme, hikaye yazabilme, dil becerilerini geliştirme; Bilişim Teknolojilerinde Web2.0 araçlarını kullanma, tasarım becerileri geliştirme, medya okuryazarlığı; Coğrafyada şehirleri haritaları tanıma; Matematikte anket sonuçları & grafikleri analiz etme kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje; Türkiye, Arnavutluk, Kuzey Makedonya, Portekiz olmak üzere dört farklı ülkede; Kocaeli, Konya, İstanbul, Kırıkale, Yozgat, Famalicão, Tiranë, Krushevo olmak üzere 8 farklı şehirde lise düzeyindeki 55 öğrenci ile uygulanmıştır. Şubat'ta başlatılmış mayısta sonlandırılmıştır. Proje dili İngilizcedir. Projede öğrencilerimiz Twinspace portalındaki tartışmalar & anketlerle etkinliklerin planlanmasında aktif rol oynamışlardır. Çevrimiçi toplantılardan sonra proje takvimi oluşturulmuş, görev dağılımı yapılmıştır. Oylamayla proje logosu belirlenmiş, karma takımlar oluşturulmuştur. Nihai ürün; her biri Hikaye, Çizgi Roman, Sözlük, Oyunlar, Eğlence Sayfası, Öncüler, Röportaj ve Öğrenci Görüşleri olmak üzere 8 bölümden oluşan Doktorlar - Polisler - Gönüllüler adlı interaktif dergilerdir. Her dergi için röportaj & seminer gerçekleştirilmiş, öğrenci görüşlerine ait afişler hazırlanmıştır. Hikayede, Daiki adlı Youtuber'ın maceraları anlatılmıştır. Çizgi Romanda, gerçek bir hayat hikayesi çizgi romana dönüştürülmüştür. Sözlükte, temaya uygun İngilizce flashcardlar

QUIZLET'e eklenmiştir. Oyunlarda, işbirlikçi Web 2.0 araçlarıyla hazırlanan oyunlar yer almıştır. Eğlence Sayfasında deyimler, bilmeceler, tekerlemeler, fıkralar afiş halinde sunulmuştur. Öncülerde, öncü şahsiyetlerin hikayeleri mini kitaba dönüşmüştür. Görevlerin eşit dağılımı, etkinliklerde iyi işbirliği için projenin başında öğretmen & öğrenci toplantıları yapılmış, her ay sonunda çevrimiçi öğretmen toplantılarıyla proje adım adım takip edilmiş, öğrenciler bilgilendirilmiştir. Etkinliklerde teknolojiyi aktif olarak kullanan öğrencilerimiz yaratıcı ve tasarım becerilerini geliştirmişlerdir. Proje süresince Genially, Google Haritalar, Google Slaytlar, Google Formlar, Google Dokümanlar, Mentimeter, Padlet, Chatterpix, Canva, Renderforest, Dorotoon, Pixelflow, Adobe Connect, Twinspace, ZOOM, Joomag, Bookcreator, Fliphtml5, Storyjumper, Pixton, Zumpad, Mentimeter, Quizlet, Kahoot, Who Wants To Be a Millionaire, LearningApps, Quizziz, Wordwall, Socrative, Padlet, Prezi, Vivavideo, Emaze, Genially adlı Web2.0. araçları kullanılmıştır. Projemiz öğretmenlerin disiplinlerarası bağlantılara odaklanmasını sağlamıştır. eTwinning proje etkinliklerini müfredata entegre etmek, öğretmenlerin sınıfta öğrenci merkezli etkinlikler tasarlama becerilerini geliştirmiştir. Öğretmen ve öğrenciler arasında işbirliğini teşvik etmiştir. Fedakarlık timsali cesur yüreklerle öğrencilerimizin tanışmasını sağlamıştır. Proje sonunda öğrencilerin yabancı dile ilgisinin arttığı, projenin yabancı dil gelişimine büyük oranda katkı sağladığı görülmüştür. Öğrencilerimiz; etkili iletişim, eleştirel düşünme, işbirliği içinde çalışma, hayal gücü ve yaratıcı düşünmeyi geliştirme, girişimcilik, araştırma ve sorgulama becerilerini geliştirmişlerdir. Projemizin değerlendirilmesi için proje başında ve sonunda anketler yapılmış, sonuçlar raporlaştırılmıştır. Proje sonunda çevrimiçi toplantı yapılmış, öğrenciler proje hakkında görüşlerini bildirmişlerdir. Değerlendirme Padleti üzerine tüm paydaşlar proje ile ilgili düşüncelerini yazmışlardır. Bu değerlendirmeler sonucunda projemizin hedeflerine ulaştığı görülmüştür. Proje faaliyetlerimiz okul web sitelerinde paylaşılmış, yerel basında yayınlanmış, daha fazla kişiye ulaşılmıştır. Sanal sergimiz ve nihai ürünümüz interaktif dergiler okul gruplarında paylaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Cesur yürekler, fedakarlık, doktorlar, polisler, gönüllüler.

Authors:

Nurdan YILMAM

Ayten AYVAZ

Elif Gülay ÖZCANOĞLU

Elsa Maria Pereira FERNANDES

Klementina GJUTA

Monika NASTESKA

Serap ÖZBAYRAK

Sergül PETEK

Zeliha İNAÇ

SANAT BAĞLAMINDA MATEMATİK ÖĞRETİMİ: MATHART2 E-TWINNING PROJESİNİN İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN KAYGI, MOTİVASYON VE DERS BAŞARISI İLİŞKİSİNDEKİ ROLÜ

Uzm.Canan Şentürk BARIŞIK

Bölüm: Özel Eğitim

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

Mathart2 eTwinning Projesi, matematik öğretiminde sanat temelli bir yaklaşımı benimseyen bir proje olarak öne çıkmaktadır. Proje, öğrencilerin matematikle ilişkisini güçlendirmek, matematik kavramlarını somutlaştırmak ve öğrenmeyi daha keyifli hale getirmek için sanatın kullanımını teşvik etmektedir. Bu proje, öğrencilerin matematik derslerine olan ilgi ve motivasyonunu artırarak kaygı düzeylerini azaltmaya yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Araştırmanın deseni ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen olarak tasarlanmıştır. Proje, 2022-2023 eğitim-öğretim yılının ikinci döneminde Türkiye’den on katılımcı, Azerbaycan’dan, Çek Cumhuriyeti’nden ve Arnavutluk’tan bir katılımcı olmak üzere toplam on üç öğretmen öncülüğünde, ilkokul düzeyinde 150 öğrenciyle; il, ilçe ve köy gibi farklı kesimlerde uygulanmıştır. Projede Turna kuşu fraksiyonu origami atölyesi, resimlerle problem yazma, müzik bağlamında matematik öğretimi atölyeleri gerçekleştirilmiştir. Ayrıca proje sonunda, tüm öğretmenlerin tasarladığı zenginleştirilmiş etkinlik planları, öğrencilerin değerlendirmeleriyle tekrar düzenlenerek özgün bir Sanat Bağlamında Matematik Öğretimi Etkinlik kitabı yazılmıştır. Araştırma verileri “Matematik Kaygı Ölçeği” ve “Matematik Motivasyon Ölçeği” ile araştırmacılar tarafından toplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan bireylere internet üzerinden anket uygulanarak veriler araştırmacılar tarafından toplanmıştır. Araştırma verileri IBM SPSS 25. Paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, eğitim programı, deney grubundaki öğrencilerin matematik dersi motivasyon düzeylerini olumlu yönde etkilemiştir. Son-test sonuçlarına göre ise deney grubunda kaygı düzeyinde anlamlı bir azalma olduğu ve kontrol grubuna kıyasla istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Eğitim programının ardından deney grubunda motivasyon puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir artış ve kaygı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir azalma gözlemlenmiştir.

Bu araştırma, matematik dersinde motivasyon ve kaygı düzeylerinin nasıl değiştiğini ve bir müdahale programının bu değişim üzerindeki etkisini inceleyerek, öğrencilerin matematik başarılarına olumlu yönde katkıda bulunabilecek stratejilerin belirlenmesine yardımcı olması açısından önemli görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, matematik, motivasyon, tutum

Authors:

Canan ŞENTÜRK BARIŞIK

Ahmet KURNAZ

Hamza KAYNAR

Aynil AKBAŞ

Nurhan BOYACIOĞLU

Mehmet UZA

Nurdan AYDIN

Derya ÖRS

Hatice BEŞTEPE

Sofia MARINHO

SCAMPER TEKNİĞİ İLE DİJİTAL BAĞIMLILIK FARKINDALIĞININ GELİŞTİRİLMESİ

Uzm. Canan ŞENTÜRK BARIŞIK

Bölüm: Özel Eğitim

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

Günümüzde, dijital teknolojinin sağladığı kolaylık ve erişim imkanları ile birlikte dünya üzerindeki mesafelerin ortadan kalkması, insanların zaman ve maliyet tasarrufu sağlamalarını mümkün kılmaktadır. Ancak, bu teknolojilerin bilinçsiz ve aşırı kullanımı, dijital bağımlılık olarak adlandırılan yeni sorunları beraberinde getirmektedir. Bu durum, bireysel, toplumsal hatta küresel bir sorun haline gelmiştir ve özellikle internet, sosyal medya ve dijital oyun bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılık çeşitleri sıkça incelenmektedir. Bu nedenle, araştırmalar, dijital bağımlılıkla mücadelede farkındalık yaratmanın önemli olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, son yıllarda ülkemizdeki eğitim araştırmalarında ilgi gören ve kişilere farklı düşünme, hayal kurma, sezgilerini kullanarak özgün ürünler ortaya koyma fırsatı veren Scamper tekniği, dijital bağımlılıkla mücadelede kullanılabilecek bir öğretim tekniği olarak düşünülmüştür. Bu amaçla, ilkökul üçüncü sınıf öğrencileriyle, Scamper tekniği temel alınarak dijital bağımlılığa yönelik farkındalık programı 7 hafta boyunca yürütülmüştür. Bu süreçte, öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşme formu, odak grup görüşmesi ve öğrenci ürünlerinin değerlendirildiği rubrik kullanılarak veri toplanmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi ile analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda, Scamper tekniğiyle yürütülen farkındalık programının, öğrencilerin dijital bağımlılık konusunda yaratıcı düşünme ve yaratıcı ürün açısından olumlu katkı sağladığı görülmüştür. Teknik aşamaları sayesinde öğrenciler, alternatif çözüm yolları üretmeyi başarmışlardır. Bu nedenle, dijital bağımlılığı azaltıcı ve bu olumsuzluğa karşı koyucu bir tavır geliştirdiklerini belirtmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Dijital bağımlılık, scamper, farkındalık

Authors:

Deniz YÜCE

Canan ŞENTÜRK BARIŞIK

SU OKURYAZARLIĞI VE FARKINDALIĞI: ÜSTÜN YETENEKLİ 3. SINIF ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Uzm. Canan ŞENTÜRK BARIŞIK

Bölüm: Özel Eğitim

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

Bu çalışmada, suyun hayati önemi ve su kaynaklarının korunması, kullanımı, yönetimi ve dağıtımının önemi vurgulanarak, üstün yetenekli 3. sınıf öğrencilerinin su okuryazarlığı hakkındaki farkındalıklarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla, üstün yetenekli bilim ve sanat merkezi üçüncü sınıf öğrencileriyle, Su okuryazarlığı farkındalığına yönelik atölye programı 7 hafta boyunca yürütülmüştür. Toplam 15 öğrencinin katıldığı araştırmada, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak veri toplanmış ve elde edilen veriler içerik analizi ile analiz edilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, öğrenciler su kaynaklarının sınırlı olduğunu ve su kaynaklarının korunması gerektiğini biliyorlar. Ayrıca, su tasarrufu yapmanın önemi ve su kaynaklarının yönetimi hakkında da farkındalıkları oluşmuştur. Projede yer alan atölye çalışmaları sonucunda öğrencilerin su okuryazarlığı hakkındaki farkındalıkları ve bilgi düzeyleri artmıştır. Suyun kaynağının korunmasının önemi ve geleceğe aktarımı hakkında yeni fikirler üretmiş ve tasarımlara dönüştürmüşlerdir. Farklı alanlarda konuyu incelemelerinin farkındalıklarını olumlu etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmanın sonuçları, üstün yetenekli öğrencilerin su kaynakları konusunda bilinçlendirilmesi ve su okuryazarlığı hakkında eğitim almalarının önemini vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Su okuryazarlığı, sürdürülebilir su yönetimi, su tasarrufu, su ayak izi

Authors:

Mehmet SÜRMEİ

Canan ŞENTÜRK BARIŞIK

OUR CULTURAL TREASURES (KÜLTÜREL HAZİNELERİMİZ)

Öğrt. Nurdan YILMAM

Bölüm: İngilizce

Kurum: Hüyük Makbule Durmuş Akkuş Anadolu İmam Hatip Lisesi

Kültürel yozlaşma etkisini her geçen gün artırmaktadır. Kültür, geçmişten gelen en büyük mirasmızdır. Bu projeye öğrencilerin kendi kültürleri ile diğer ülke ve şehirlerin kültürünü tanımalarını sağlamak, kültürüne ve geçmişine sahip çıkan bireyler yetiştirmek hedeflenmiştir. Kültürel miras temasında Web2.0. araçlarını kullanarak İngilizce öğrenme becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır. Projede hedeflenen amaca ulaşılması, öğrencilerimizin 21.yy becerilerini kazanmaları açısından önemli görülmektedir. Projeye aynı zamanda İngilizcede kendini tanıtabilme, kendi kültür değerlerini yabancılara aktarabilme, hedef dili konuşan ülkelerin kültür değerlerini ayırt edebilme ve o kültürü tanıyabilme gibi kültürler arası yetiyi geliştirebilme, bitmemiş hikayenin sonunu yazabilme, teknolojiyle ilgili görüşlerini belirtebilme; Bilişim Teknolojileri'nde Web 2.0 araçlarını kullanma, tasarım becerilerini geliştirme; Coğrafya'da şehirleri haritaları tanıma, ülkesine ve dünyaya ait mekânsal değerleri anlama, bu değerlere sahip çıkma bilinci geliştirme; Türk Dili ve Edebiyatı'nda şiir, hikaye yazma, bilgi okuryazarlığı; Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi'nde milli ve manevi değerleri benimsemiş bireyler yetiştirme, öğrenmeyi öğrenme kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje; Türkiye, Polonya, Romanya, İtalya, Gürcistan olmak üzere beş farklı ülkede; Aydın, Konya, Adana, Erzurum, Sivas, Lubliniec, Brindisi, Zimnicea olmak üzere 8 farklı şehirde lise düzeyindeki 82 öğrenci ile uygulanmıştır. Şubatta başlatılmış haziranda sonlandırılmıştır. Proje dili; Türkçe & İngilizcedir. Projede öğrencilerimiz tartışmalar & anketlerle etkinliklerin planlanmasında aktif rol oynamışlardır. Öğrencilerin tasarımları arasından oylamayla proje logosu & afişi belirlenmiştir. Kültürel miras broşürleri hazırlanmış, KAHOOT yarışmaları düzenlenmiş, akrostiş şiir yazılmış, eTwinning Günü videosu çekilmiş, sanal sergi hazırlanmıştır. Ana teması kültürel miras olan uluslararası takım çalışmaları yürütülmüştür. Bu kapsamda Uzun İnce Bir Yoldayım türküsü ile Shakespeare'in soneleri seslendirilmiş, Masal Diyarı adlı sesli masal kitabı oluşturulmuş,

geleneksel kıyafetler tanıtım videosu, yöresel yemek kitabı, turşu kurma videosu ve düğün gelenekleri konulu e-dergi hazırlanmıştır. Nihai ürün olarak, kültürel öğelerin anlatıldığı “Nasrettin Hoca’nın Seyahat Kitabı” oluşturulmuştur. Görevlerin eşit dağılımı, etkinliklerde iyi işbirliği için projenin başında öğretmen & öğrenci toplantıları yapılmış, her ay sonunda çevrimiçi öğretmen toplantılarıyla proje adım adım takip edilmiş, öğrenciler bilgilendirilmiştir. Etkinliklerde teknolojiyi aktif kullanan öğrencilerimiz yaratıcı ve tasarım becerilerini geliştirmişlerdir. Proje süresince Google Haritalar, Google Formlar, Google Slaytlar, Voki, Padlet, Chatterpix, Renderforest, Vivavideo, Jamboard, Kahoot, Quizziz, Canva, Twinspace, Adobe Connect, Zoom, Pubhtml5, Bookcreator, Zumpad, Linoit, Mentimeter, Wheel of Names, Emaze, Vimeo adlı Web2.0. araçları kullanılmıştır. Projemiz sayesinde öğrencilerin soyut ve somut kültürel mirası yakından tanıdığı, iletişim becerilerinin geliştiği, yabancı dili etkin kullandığı, projeye katılmaktan keyif aldığı gözlenmiştir. Öğretmenlerin mesleki gelişimlerine de katkı sağlamıştır. Yabancı dil becerilerini, uluslararası bir ekipte çalışma ve işbirlikli öğrenme becerilerini, pedagojik yeterliliklerini geliştirmek projenin mesleki gelişime katkıları arasında yer almaktadır. Farklı ilgi alanlarına yönelik etkinliklerle öğrenciler araştırma becerilerini geliştirme fırsatı bulmuş, yeni Web 2.0 araçları öğrenmiş, eleştirel bakış açısı kazanma ve farklı fikirlere saygı duyma konusunda kendilerini geliştirmişlerdir. Kültürel mirası tanıma ve tanıtmaya ile kültürler arası köprüler kurma bağlamında projenin beklentileri tamamen karşıladığı tespit edilmiştir. Proje başı ile sonunda öğrenci, öğretmen, veli anketleri uygulanarak proje değerlendirilmiş, sonuçları raporlaştırılmıştır. Proje sonu değerlendirme toplantısı yapılmıştır. Padlet Görüş Panosu üzerine tüm paydaşlar proje ile ilgili düşüncelerini yazmışlardır. Bu değerlendirme sonucunda projemizin hedeflerine ulaştığı görülmüştür. Proje faaliyetlerimiz okul web sitelerinde, sosyal medya hesaplarında paylaşılmış, okul panosu hazırlanmıştır. Sanal sergimiz ve nihai ürünümüz okul gruplarında paylaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kültürel miras, 21. yy becerileri, Web 2.0 araçları, işbirliği, öğrenci merkezli eğitim, yabancı dil becerileri, BT becerileri

Authors:

Nurdan YILMAM

Döndü ÇİĞDEM

Ayla DUMAN

Ayşegül ATA

Hatice TOKER
Işıl ÖZDEMİR IŞIK
Kadir YAYLACI
Necmiye ASLI ŞAHİN
Olgu YILMAZ
Önder IŞIK
Antonela FİLİP
Eleonora MIGLIETTA
Malgorzata KOZIOL
Tatia MARDALEISHVILI

ÇOCUKLARDA ELEŞTİREL DÜŞÜNME BECERİSİ GELİŞİMİNDE FELSEFE TEMELLİ EĞİTİM YÖNTEMİNİN ÖNEMİ: KONYA ÖRNEĞİ

Uzm. Ayşegül YONCACI

Bölüm: AR-GE Birimi

Kurum: Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Bu çalışma; “Okul öncesi dönemde çocuklarla felsefe temelli etkinliklerin eleştirel düşünme becerisi üzerine etkisi nedir?” sorusuna cevap bulabilmek amacıyla yapılmıştır. Çocuklarla felsefe etkinlikleri düzenlenen etkinliklerin çocukların soru sorma becerilerini geliştirerek eleştirel düşünmelerini desteklemenin önemini ortaya çıkarmaktadır. Çocukların sorduğu “neden?” ve “niçin?” gibi sorular aslında felsefi düşüncenin başlangıcıdır. Çocuklar için felsefe etkinlikleri düzenleyerek onların doğuştan gelen merak ve keşfetme isteği felsefe ile harmanlandığında, çocuklar gelecekte daha fazla farklı bakış açısına sahip ve etkin düşünebilen, inovatif yetişkinlere dönüşeceklerdir. Araştırmanın çalışma grubunu 2021-2022 Eğitim Öğretim yılında Konya ilinin 31 ilçesinde bulunan randomize yöntemle seçilen 500 okul öncesi öğrencisi oluşturmuştur. Araştırma nicel ve deneysel bir çalışmadır. Çalışmada “Çocuklar İçin Felsefi Sorgulama Yoluyla Eleştirel Düşünmenin Değerlendirilmesi” ölçeği ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Çocuklarda Eleştirel Düşünme Becerisi Gelişiminde Felsefe Temelli Eğitim Yönteminin Önemi: Konya Örneği çalışması kapsamında okul öncesi eğitim sınıflarında Türkçe etkinliğinde hikâye temelli felsefi soruşturma planları hazırlanmıştır. Bu planlar bütünleştirilmiş etkinlik olarak uygulanmıştır. Uygulama öncesi ve sonrasında kullanılan “Çocuklar İçin Felsefi Sorgulama Yoluyla Eleştirel Düşünmenin Değerlendirilmesi” ölçeği ile felsefi sorgulama, dil ve bilişsel beceriler ve soru oluşturma boyutlarına verilen cevapların analizinde sonuçların anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Okul öncesi dönemde yetişkinlerle okunacak metinlerle, hikâye kitaplarıyla ya da görsellerle eleştirel düşünmeyi destekleyici felsefe etkinlikleri yapabilmenin çocukların eleştirel düşünme becerisini geliştirdiği görülmüştür. Okul öncesi eğitimde hikâye temelli felsefi soruşturmanın Türkçe etkinliklerinde öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek için kullanılabilir faydalı bir yöntem olduğu araştırma sonunda ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çocuklar için felsefe, eleştirel düşünme, okul öncesi eğitim, sorgulama etkinlikleri, hikâye.

THE IMPORTANCE OF PHILOSOPHY-BASED EDUCATION METHOD IN THE DEVELOPMENT OF CRITICAL THINKING SKILLS IN CHILDREN: CASE OF KONYA

This study was conducted to find an answer to the question “What is the effect of philosophy-based activities with preschool children on critical thinking skills?”. This study was conducted to find an answer to the question “What is the effect of philosophy-based activities on critical thinking skills in preschool children?”. Philosophy activities with children reveal the importance of supporting children’s critical thinking by developing their questioning skills. The questions children ask such as “ Why questions?” are actually the beginning of philosophical thinking. By organizing philosophy activities for children and blending their innate curiosity and desire to explore philosophy, children will become innovative adults who have more different perspectives and can think effectively in the future. The study group of research consisted of 500 preschool students randomly selected from 31 districts of Konya province in the 2021-2022 academic year. The research is a quantitative and experimental study. In this case, the “Assessment of Critical Thinking through Philosophical Inquiry for Children” scale was applied as a pre-test and post-test. The Importance of Philosophy-Based Education Method in the Development of Critical Thinking Skills in Children: Konya Case Study, story-based philosophical inquiry plans were prepared in Turkish language activities in preschool education classes. These plans were implemented as integrated activities. In the analysis of the answers given to the dimensions of philosophical inquiry, language and cognitive skills, and question formation with the “Evaluation of Critical Thinking through Philosophical Inquiry for Children” scale used before and after the application, it was determined that the results showed significant differences. It has been observed that being able to do philosophy activities that support critical thinking with texts, storybooks or visuals to be read by adults in the preschool period improves children’s critical thinking skills. At the end of the study, it was revealed that story-based philosophical inquiry in preschool education is a useful method that can be used to develop students’ critical thinking skills in Turkish activities.

Anahtar Kelimeler: Philosophy for children, critical thinking, preschool education, inquiry activities, story.

Authors:

Ayşegül YONCACI

Nagihan KAYNAR

Burcu ŞENTURAN

Okan TEKKALAN

Servet ALTUNTAŞ

AKRAN NEZAKETİ E-TWINNING PROJESİ

Uzm. Öğrt. Gülsen METİN

Bölüm: Bilişim Teknolojileri

Kurum: Karaman Bilim ve Sanat Merkezi

Bu projenin amacı; 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Romanya'da ve Azerbaycan'da görev yapan öğretmenlerimiz ile Türkiye'nin farklı illerindeki farklı branşlarda görev yapan öğretmenlerimizle, öğrencilerimize birbirlerine değer verme, şefkat, empati, saygı, dostluk, merhamet, nezaket, başkalarını takdir etme, şükran ve öz bilinç gibi değerleri kazandırmaktır. Projenin amaçlarına ulaşıp ulaşılmadığının belirlenmesi için öntest ve sontest uygulaması yapıldı. Akran nezaketi becerisini geliştirmek için proje konusu ile ilgili iyi örnekler belirlendi. 11 öğretmen ve 100 katılımcı öğrenci ile afiş, logo, slogan oluşturma, okul ilan panosu ve anket hazırlama, proje için sosyal medya hesapları ve web sitesi yaptırma, yirmi öğrenci belirleme gibi etkinlikler yapıldı. Elektronik kitap yazılıp, seslendirildi. 21. yüzyıl becerilerine önem veren, tarihin önemli isimlerinden akran nezaketi örneklerine dayalı öyküler yazan ve e-kitap yapan, dublaj yapan, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı ile ilgili kart yazıp Romanya'ya gönderen, resim sergisi düzenleyen ve proje gazetesi hazırlamayan öğrencilerimizde akranları arasındaki gelişim hem akademik hem de gözlemsel olarak görüldü. Farklı branşlardan katılımcı öğretmenlerle disiplinler arası etkinlikler düzenleyerek bu proje Romanya ve Azerbaycan'dan ortaklarımızla birlikte tamamlandı, kalite etiketine başvuru yapıldı.

Anahtar Kelimeler: Akran nezaketi, değerler, empati, saygı, sevgi, hoşgörü, arkadaşlık

Authors:

Gülsen METİN

Ekrem EREN

AND SO THE ADVENTURE BEGINS (VE BÖYLECE MACERA BAŞLAR)

Öğrt. Nurdan YILMAM

Bölüm: İngilizce

Kurum: Hüyük Makbule Durmuş Akkuş Anadolu İmam Hatip Lisesi

Projenin temel amacı, öğrencilerin seyahat ile yeni yerler keşfederek yeni kültürler öğrenmesini sağlamaktır. Sürdürülebilir Seyahat ile Karbon Ayak İzini azaltarak öğrencilere sanal seyahat deneyimi yaşatmak, deneyimleriyle ilgili macera, hikaye, anı yazdırmak hedeflenmiştir. Projede hedeflenen amaca ulaşılması öğrencilerimizin yabancı dil becerileri, disiplinlerarası etkileşim, sosyal-işbirlikçi öğrenme, teknolojiyi etkin kullanma, etkili iletişim, yaratıcılık gibi 21. yy becerilerini kazanmaları açısından önemli görülmektedir. Projeye İngilizce dersinde planlar & tahminler yapma, çevreyi tanımlama, fikir alışverişinde bulunma, İngilizce yazma&konuşma becerilerini geliştirme; Bilişim Teknolojilerinde Web2.0 araçlarını kullanma, tasarım becerileri geliştirme; Görsel Sanatlarda üç boyutlu tasarım oluşturma; Türk Dili ve Edebiyatında gezi yazısı, akrostiş yazma, destan ve efsane olay örgüsünü kavrama; Beden Eğitiminde sağlıklı hayat için yürüyüş yapma kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. Proje; Türkiye, Romanya, Polonya, İtalya, Macaristan olmak üzere beş farklı ülkede; İstanbul, Konya, Sakarya, Bursa, Hatay, Bolintin Vale, Budapest, Castellaneta, Zabrze, Warszawa, Braşov olmak üzere 11 farklı şehirde lise düzeyindeki 140 öğrenci ile uygulanmıştır. Şubatta başlatılmış mayısta sonlandırılmıştır. Proje dili; Türkçe & İngilizcedir. Projede öğrencilerimiz çeşitli Web 2.0 araçlarıyla zengin bir ortak ürün arşivi oluşturmuştur. Sürdürülebilir Seyahat ve Karbon Ayak İzi bağlamında işbirlikçi öğrenme gerçekleştirilmiştir. Toplantı, tartışma, anketlerle tüm paydaşlar sürece aktif katılmıştır. Seyahat temalı yapboz, kelime bulutu, KAHOOT yarışmaları; öğrenci-öğretmen-okul-şehir tanıtımları; proje logo seçimi; 2022 Gezginler Takvimi, Dünya Su Günü afişleri, Karbon Ayak İzi&Sürdürülebilir Seyahat zihin haritaları; Arıların Dünyaya Faydaları kısa filmi; Seyahat Günlüğü; I'M READY TO GO videoları; broşürlerden oluşan PLACES YOU MUST SEE interaktif e-dergisi; LET'S TRAVEL AROUND THE WORLD TOGETHER akrostiş şiiri; GEZGİNLER VE KAŞIFLER ANSİKLOPEDİSİ, I CHALLENGE YOU yürüyüş etkinliği; barış içinde bir dünya

için 1000 turna kuşu yapımı;çevrimiçi oyunlar;Murat Suyabatmaz ve Ada Sunar ile çevrimiçi söyleşi etkinlikler arasında yer almaktadır.Final ürünü, proje sürecini ele alan, birçok ortak ürünün yer aldığı interaktif dergidir. Bireysel farklılıklar göz önünde bulundurularak çeşitli ilgi alanlarına hitap eden etkinliklere yer verilmiş, öğrencilerin öğrenmeyi öğrenerek farklı beceriler kazanmasını sağlanmıştır. Görev dağılımı, işbirliği, tanışma, planlama ve değerlendirme için çevrimiçi toplantılar yapılmış, karma takımlar oluşturulmuş, öğretmenler öğrencilere rehberlik etmiştir.Etkinliklerde öğrenci fikri alınmış, içerik ve Web 2.0 araçları öğrencilerin tercihine göre belirlenmiştir. Etkinliklerde teknolojiyi aktif kullanan öğrencilerimiz yaratıcı ve tasarım becerilerini geliştirmişlerdir. Proje süresince Genially, Renderforest, Jigsaw Planet, Kahoot, Answergarden, Wordwall, Canva, Postermymwall, Dotstorming, Linktree, Padlet Haritalar, Tripline, Mull.dev, Bitmoji, Voki, Padlet, Mindmeister, Google Slides, Storyjumper, Bookcreator, Flipsnack, Pacer, Google Forms, Mentimeter, Twinspace, Chatroom, Zoom, Wixsite adlı Web2.0. araçları kullanılmıştır. Projemiz öğretmenlerle öğrenciler arasında daha güçlü bağların oluşmasını, işbirliğinin önemini kavramayı, yeni bilgi ve becerilerin paylaşılmasını sağlamıştır.Ekinliklerin planlanan hedeflere ulaşmada etkili olduğu görülmüştür.Öğretmenlerin büyük ölçüde disiplinler arası bağlantılara odaklanmasını sağlamıştır. eTwinning proje etkinliklerini müfredata entegre etmek, öğretmenlerin daha öğrenci merkezli etkinlikler tasarlama becerilerini geliştirmiştir. İşbirlikçi görevler, öğrencilerin işbirliği içinde çalışma, sorumluluk alma, BT teknolojileri kullanma gibi 21. yüzyıl becerilerini geliştirmesine, yeni yerler keşfedip yeni kültürler öğrenmesine katkı sağlamıştır.Karbon Ayak İzi ve Sürdürülebilir Seyahat ile ilgili farkındalık oluşturmuştur.Öğrencilerin yabancı dile ilgisinin arttığı, projenin yabancı dil gelişimine büyük oranda katkı sağladığı görülmüştür. Proje faaliyetlerimiz Twinspace, blog, facebook, EBA ve okulların web sayfasında paylaşılmış, okul panosu hazırlanmış,, daha fazla kişiye ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilir seyahat, karbon ayak izi, gezginler, doğayı koruma

Authors:

Nurdan YILMAM

Vesile USLU

Fatma BOZTEPE

Gülcan BEDİR

Durdane Derya AKSOY
Senem SÖNMEZ
Eşe ÇETİN ACAR
Birsen ERDOĞAN
Cengiz KIYAK
Rocco ROBERTO
Ana-Maria CSIKI
Dorota NAROWSKA
Isabel QUINTAS
Robert DAWSON
Violeta CRISTEA
Konrad MALENDOWICZ

SIFIR ATIK KÖY EVİ

Öğrt. Gamze ARGIT

Bölüm: İngilizce

Kurum: MEB

2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında Sosyal İnovasyon Ajansı, Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve Konya Büyükşehir Belediyesi tarafından Sosyal İnovasyon Ekosistemi Geliştirme Programı “Fikir Koşusu” programı düzenlenmiştir. Programda “Eğitimde Yenilikçi Yaklaşımlar”, “İklim Değişikliği”, “Gıda Girişimciliği”, “Şehir ve Trafik” ve “Toplumsal Düşünce ve Ortak Akıl” kategorilerinin yer almıştır. Programa katılmaya hak kazanmak için 170 takım başvurmuştur. Bu takımlar arasından seçilen 12 takımdan biri olan Adagan Takımı, “İklim Değişikliği” kategorisinde oluşturdukları “Sıfır Atık Köy Evi” projesi ile 2.’lik derecesi almıştır. İklim değişikliği sorununa yenilikçi, sürdürülebilir ve girişimci bir yaklaşımla çözüm bulmaya çalışan projede, yenilebilir ve temiz enerji kaynakları alanlarında literatür taraması yapıldıktan sonra kodlama, yazılım ve tasarımı takım tarafından oluşturulmuş bir protip yer almıştır. T.C. Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı Meteoroloji Genel Müdürlüğü iklim değişikliğini özetle, iklimin ortalama durumunda uzun süre boyunca oluşan değişiklikler olarak açıklamıştır. Doğal Hayatı Koruma Vakfı’na (WWF-Türkiye) Hükümetlerarası İklim Değişikliği Paneline de konu olan iklim değişikliğinin ana nedeninin sera gazı emisyonlarındaki artış olduğunu, sera gazı emisyonlarının %20 doğalgaz, %36 petrol ve %43 kömür kaynaklı olduğunu belirtmiştir. Ayrıca Doğal Hayatı Koruma Vakfı’nın araştırmalarında (WWF-Türkiye) Türkiye’de sıcaklıkta gereksiz artış veya azalma olduğu, karbon ayak izinin yüksek olduğu, sera gazı emisyonunda artış olduğu ve bu artışın %71 oranda enerji sektöründen kaynaklandığı bilgisine rastlanabilir. Tüm bu problemlerin çözüm noktası temiz ve yenilenebilir enerji kaynakları kullanmak olabilir. Bu projenin amacı enerji üretim ve tüketiminden kaynaklı karbon ayak izini azaltarak iklim değişikliğine olan olumsuz katkıyı önlemektir. Projede bir köy evinin üzerine döşenen güneş panellerinin açısının ayarlanması sağlanıp elektrik üretimini en üst düzeye çıkararak enerji tasarrufu yapan, hayvanlardan alınan gübrelere elde edilen biogazın sera, ahır ve evde ısınma amaçlı kullanıldığı, atık toplama sistemi ile kağıt, cam, plastik, elektronik atıklar

gibi atıkların geri dönüşümde kullanıldığı, organik atıkların ise kompost yöntemi kullanılarak gübreye dönüştürüldüğü, elektrikli araba şarj ünitesi ile arabalardan kaynaklanan karbondioksit salınımını oldukça azaltan, grafen kullanılarak boyadan elektrik üretilen, geliştirilen uygulama ve eve eklenen ekran ile tamamen kullanıcı kontrollü bir akıllı ev tasarlanmıştır. Bu alanda farklı konseptlerde projeler bulunmaktadır fakat tamamen iklim değişikliği odaklı ve pek çok sistemi bir arada bulunduran başka bir projeye yapılan literatür taraması sonucu rastlanamamıştır. https://www.wwf.org.tr/ne_yapiyoruz/iklim_degisikligi_ve_enerji/iklim_degisikligi/ <https://www.mgm.gov.tr/iklim/iklim-degisikligi.aspx>

Anahtar Kelimeler: İklim Değişikliği, Sıfır Atık

Authors:

Gamze ARGIT

Ahmet Efe ÖZERKEK

Batuğ İPEK

Mustafa BUĞDAYCI

GÖNÜLDEN DİLE E-TWINNING PROJESİ

Uzm. Öğrt. Gülsen METİN

Bölüm: Bilişim Teknolojileri

Kurum: Karaman Bilim ve Sanat Merkezi

Gönülden dile etwinning projesi 2021-2022 eğitim öğretim yılında, Şubat, mart, nisan ve mayıs aylarında planlanmış ve uygulanmış bir projedir. Projenin ortakları Türkiye ve Azerbaycan'ın çeşitli illerindeki ve farklı branşlarda olan 11 öğretmen ve 120 öğrenciden oluşmuştur. Proje tamamlandıktan sonra Ulusal ve Avrupa Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir. Bu projedeki amacımız; öğrencilerimizin yaratıcı yazarlık kabiliyetini ortaya çıkarmaktır. Yaratıcı yazarlık 21. yüzyılda her bireyin kazanması gereken en önemli becerilerden birisidir. Yaratıcı yazarlık her ne kadar teorik anlam yüklense de yazı yazmayı (düşünceyi ve ilhamı yazıya dökmek) ve yazarlığın inceliğini öğrenme ya da öğretme aktivitesidir. Öğrenciye bu beceriyi kazandırabilmek için dünya edebiyatından iyi öykü örnekleri incelenerek, öykünün temel unsurları öğretilerek, öğrenciden bu temel unsurları kullanarak kendi öykülerini yazmaları sağlandı. Yazılan öyküler e-kitap şekline dönüştürülerek, seslendirildi. Yazılan öyküler içerisinden seçilen eserin drama, piyes şeklinde canlandırılmaları sağlandı. Proje sonucunda beklenen kazanımlar; öğrencilere öykünün temel unsurlarını kavratmak, eleştirel bakış, empati, farklılıklara saygı gibi nitelikleri kazandırabilmek, yazmak için iyi bir okur olmanın gerektiğini kavratmak, edebi eserlere olan ilgiyi arttırabilmek, yaratıcı öykü yazarlığını geliştirebilmek, işbirlikçi çalışma prensiplerini kavratmak, bireysel ve grup çalışmalarına katmak, öğrencilerin kendi iç dünyalarını yazarak ifade edileme becerisi kazandırmak, öğrencilerin hayal güçlerini geliştirmelerini sağlamak ve Web 2.0 araçlarını yakından tanıtmaya teşvik etmektir. Yapılan ön test ve son testler projenin amacına ulaştığını göstermiştir. Proje aşağıda belirtilen takvimlerdeki etkinliklerin yapılması ve kazanımların denetlenmesinden oluşmuştur. İş süreci : ŞUBAT 1.1 Tanışma toplantıları-Okul öğrenci tanıtımları 1.2 Proje logo/poster çalışmaları yapılması MART: 2.1 Öykü unsurları: olay, kişiler, yer, zaman, dil ve anlatımın öğrencilere benimsetilmesi 2.2 Refik Halit KARAY'ın 'ESKİCİ' İ öyküsünün incelenmesi ve öğrencilere tanrısal alatıcı tekniğiyle öykü yazdırılması . 2.2 Yazılan öykülerin e-kitapta toplanarak

seslendirilmesi. NİSAN : 3.1 Yazar öğrenci buluşmasının online ortamda yapılması. 3.2 Füzün'ün 'PARASIZ YATILILIK' öyküsünün incelenmesi ve öğrencilere kahraman alaticı tekniğiyle öykü yazdırılması . 3.3 Yazılan öykülerin e-kitapta toplanması. MAYIS: 4.1 Proje süresince yazılan öyküler arasından seçilen üç öykünün karma okul takımları tarafından radyo tiyatrosu şeklinde düzenlenmesi ve sunulması 4.2 Günümüz gençlik sorunlarını anlatan öykünün karma okul takımları tarafından yazılması 4.3 Yazılan öykünün e-kitap şeklinde yazılması 4.4 Proje kapsamında ortaya çıkan eserlerin bir öykü dergisinde toplanması. Sonuçlar ; 1-Öğrencilerin güvenli internet ağı içerisinde paylaşım yapmalarını sağlamak, proje sürecinde yaratıcı çalışmalarını paylaşma imkanı vererek öz güveni geliştirme 2-İşbirlikçi çalışma prensibiyle proje içerisindeki çalışmalarda yer alma 3-Edebi metin okuryazarlığını geliştirme 4-İnceledikleri öykülerden yola çıkarak öykü, yazıp bunları sergileyerek edebî , estetik yönü geliştirme 5-Web2 2.0 araçlarını kullanma 6-Yaratıcı yazma yeteneklerini ortaya çıkarma

Anahtar Kelimeler: Okuryazarlık, yaratıcılık, öykü, roman, hayalgücü, Web 2.0

Authors:

Gülşen METİN

Fahriye UYAR

Ekrem EREN

MEVLİD-İ NEBİ HAFTASI ETKİNLİKLERİ

Öğrt. Elif DURMAZ

Bölüm: Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi

Kurum: Aksaray Merkez Somuncubaba Anadolu Lisesi

Ülkemizdeki eğitim kurumlarında öğretim programlarının yanında, öğrencilerin özgüven ve sorumluluk duygularını geliştirmek, yeni ilgi alanları oluşturmak, millî, manevî, ahlaki, insanî ve kültürel değerleri kazanmalarını sağlamak gibi amaçlarla bilimsel, sosyal, kültürel, sanatsal ve sportif alanlarda öğrenci kulübü ve toplum hizmeti kapsamında çeşitli sosyal etkinlikler gerçekleştirilmektedir. Milli Eğitim Bakanlığı tarafından belirlenen belirli gün ve haftalar çizelgesinde yer alan “Mevlid-i Nebî Haftası” kapsamında da bu çerçevede çeşitli etkinlikler düzenlenmektedir. Aksaray Merkez Somuncubaba Anadolu Lisesi’nde 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında “Peygamberimiz, Cami ve İrşat” teması çerçevesinde öğrenci kulübü etkinliği olarak Mevlid-i Nebi Haftası etkinlikleri düzenlenmiştir. 2022 yılının UNESCO tarafından “Mevlid” olarak bilinen Vesilet’ün -Necat’ın yazarı Süleyman Çelebi’nin vefatının 600. yılı olarak anma ve kutlama yıl dönümleri arasına alınması ve Cumhurbaşkanlığınca “Süleyman Çelebi Yılı” olarak ilan edilmesi nedeniyle etkinliklerde Süleyman Çelebi ve Mevlid’i de ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır. Etkinliklerin planlanmasından uygulanmasına bütün süreçlerinde Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Ortaöğretim Programı’nda yer alan temel değerler ve yetkinlikler gözetilerek öğretmen rehberliğinde öğrencilerin sürece aktif katılımlarına, araştırma yapabilmelerine, keşfedebilmelerine, çözüm ve yaklaşımlarını paylaşım tartışabilmelerine imkan sağlanmasına özen gösterilmiştir. Öğrencilerden gelen öneriler doğrultusunda; Mevlid-i Nebi Haftası boyunca farkındalık oluşturmak için okul zil sesinin peygamberimizi anımsatan bir müzik ile değiştirilmesi, çeşitli hediyelerin verileceği bir çekiliş etkinliği düzenlenmesi, çeşitli materyaller hazırlanarak okul içerisindeki panolar ve eba gibi platformlarda hafta boyunca paylaşılması kararlaştırılmıştır. Etkinliğin hazırlanması aşamasında ilk olarak öğrencilerden genel tanımıyla doğru yolu göstermek, nasihat etmek anlamlarına gelen “irşat” kavramıyla ilgili ana temalar belirlemeleri, toplumumuzun hangi başlıklarda irşat faaliyetine ihtiyaç duyduğunu araştırmaları istenmiştir. Öğrencilerin belirlediği ana

başlıklar; adalet ve hak duyarlılığı, kardeşlik, nezaket ve hoşgörü, ailenin değeri ve önemi, akraba ve komşu hakkı, merhamet, birlikte yaşama ahlakı, doğruluk ve dürüstlük, sorumluluk bilinci, çevre ahlakı gibi yirmi başlık altında toplanmıştır. Daha sonra öğrencilerden temel kaynaklara başvurarak belirlenen ana başlıklarla alakalı peygamberimizin hadislerini bulmaları istenmiştir. Farklı üniversitelerden akademisyenlerle iş birliği yapılarak öğrencilerin bulduğu hadislerin benzer olanlarının belirlenmesi, kaynaklarının doğruluğunun tespiti, pedagojik uygunlukları açısından incelenmesi sağlanarak toplamda iki yüz adet hadis belirlenmiştir. Belirlenen hadislerin her birisi, üzerinde çekiliş için kullanılacak benzersiz bir numaranın yer aldığı kartlara bastırılarak okuldaki tüm öğrencilere dağıtılmıştır. Okul zil sesi modern rock müzik tarzında bir salavat melodisi ile değiştirilmiştir. Yine farkındalığı canlı tutmak amacıyla öğrencilere çekilişin hangi gün ve saatte yapılacağı önceden söylenmemiş, hafta boyunca üzerinde peygamberimizin bir hadisinin yazılı olduğu çekiliş kartını yanlarında taşımaları istenmiştir. Çekiliş yapmak için özel bir mobil uygulama geliştirilmiştir. Çekiliş sonunda Milli Eğitim Bakanlığınca önerilen bazı sinema filmlerinin bileti, öğrencilerin çokça talep ettikleri çeşitli dijital platformlarının üyelikleri gibi hediyeler verilmiştir. Etkinlik boyunca hazırlanan afişler, görseller, çekiliş kartları, hediye paketleri gibi bütün materyallerin tasarımı okulun kurumsal kimliğini ön plana çıkaracak şekilde hazırlanarak, öğrencilerin kurumsal aidiyet duygularının gelişimine katkı sunulmak hedeflenmiştir. Etkinliğin temel hedefleri olan dinî ve ahlaki kavramlar arasında ilişki kurma, millî, ahlaki, insani ve kültürel değerlerimizi benimseme, İslam dininin temel kaynaklarını tanıma, Hz. Muhammed'in konumunu kavrama, İslam dininde iman, ibadet ve ahlak esasları arasındaki ilişkiyi analiz etme, İslam dininin; kültürümüz, dilimiz, sanatımız, örf ve âdetlerimiz üzerindeki etkisini fark etme, Türk-İslam kültürünün oluşmasına etki eden bazı önemli şahsiyetleri tanıma gibi çıktıların pek çoğunun etkinlik sonunda öğrencilerde olduğu gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Öğrenci Merkezli Öğrenme, Millî ve Manevî Değerler, İslam Dini

STEMATEMATİK VE MASAL PROJESİ İLE MASALLARIN ÇOCUKLARIN STEM BECERİLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ

Uzm. Öğrt. Yasemin CEYLAN KAYA

Bölüm: Çocuk Gelişim ve Ev Yönetimim

Kurum: K.B.Fetihkent Anaokulu

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “OECD ülkeleri içinde fen ve matematik okuryazarlığı, okuma becerileri ve üst düzey becerilere sahip öğrenci yüzdemizin 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. Bu kapsamda proje ile “okul öncesi eğitimin temel unsurlarından olan masallar ile zenginleştirilen projemizle çocuklara matematik ve STEM becerilerini sevdirek çocukların eğlenerek kalıcı öğrenmeleri sağlanmıştır. Projede hedeflenen asıl amaç 5 E Modeli ile oluşturulan planlar ve masal kitabı proje çıktısı açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda fen ve doğa etkinlikleri, bilişsel gelişim, dil gelişimi kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. 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 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 yapılarak 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 becerilerinin geliştirirken aynı zamanda bu bağlantılara vurgu yaparak daha ciddi kazanımların önünün açtığı sonucuna ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim

programına kazanımlara ulaşma düzeyleri ikinci dönem sonunda tüm gelişim alanlarında olumlu gelişim olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin STEM becerilerine ulaştığı yapılan röportajlardan bu becerilere ilginin artmasından anlaşılmaktadır. Projede öğrencilerin gruplar halinde yaptıkları çalışmalardan işbirlikçi STEM ürünler elde edilmiştir. Öğrencilerin ortaya koyduğu STEM ürünler, 5E modeli keşfetme aşaması fikirlerinden öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. Projenin sürecindeki uygulamalardan masal yazma fikirleri ortaya çıkmıştır. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak 1 kongre, 1 makale, ve gazete haberinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. 1. Başta hedeflediğiniz fen ve matematiği masallarla sevdirmeye amaçladığımızla ulaştık 2. Öğrencilerle ilgili edinimlerimiz çocuklarla yapılan röportajlarla oluşturulmuştur. a. Projemiz öğrencilerin STEM eğitimine hizmet eden kazanımlara yer vermiştir. b. Proje sürecinde öğrencilerin bireysel olarak kullanımı gerçekleştirdiği web2.0 araçları 10 tane olup Qr kod, Quiver, Jigsawplanet, Photofunia, Wordwall, Chatterpix, Artseps, Book creator, EBA, Liveworksheets araçları. 4. Yaygınlaştırma a. Proje etkinlik planlarımız ve masal kitaplarımız sosyal platformlarda paylaşılmış olup bizden başka uygulayan zümre öğretmenleri olmuştur. 5. Görünürlük a. Projenin elde edilen verilerle Kosova/Gjakova Üniversitesi tarafından düzenlenen XI. Uluslararası Euroasian Conference & Social Science bilimsel çalışma tam metni makale şeklinde yayınlanmıştır. d. V. Uluslararası Battalgazi Bilimsel çalışmalar kongresine göndermiş olduğumuz projemizin bildiri çalışması kongre bilim kurulu tarafından kabul edilmiştir. 6. Mesleki Gelişim a. Proje ilk 4 hafta uzmanlar tarafından verilen eğitimlerle öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağladı 7. Ödül a. Projemiz Kalite Etiketini almıştır. Araştırmanın masallar çocukları olayları ve bağlantıları daha fazla algılamaya hazırlar sonucuna göre öğrencilerin fen ve matematik becerilerinin artırılmasına yönelik zorlamadan ve masal bağlantılarla ilgi oluşturulması önerilebilir.

Anahtar Kelimeler: STEM becerileri, kalıcı öğrenme, masallarla matematik, 5E modeli

Authors:

Yasemin CEYLAN KAYA

OSMANLIDAN GÜNÜMÜZE KONYA MAHALLE İSİMLERİNDEKİ DEĞİŞİM

Osman KAYNAR

Bölüm: Tarih

Kurum: Yüksel Bahadır Alaylı Bilim ve Sanat Merkezi

Bireylerin yaşadığı çevrede bulunan yer adlarını bilmesi ve tanınması, yeni nesillerin tarihi ve kültürel öğelere sahip çıkması, geçmiş ve günümüz arasında kültürel bir bağ kurması açısından önemlidir. Bununla birlikte çevreye anlam verme sürecinin bir parçası olan yer adları, bilgi kaynağı olma, kuşaklar arasında iletişim sağlanması ve değerlerin öğrenilmesini sağlayan bir bellek işlevine sahiptirler. Bu düşünceden hareketle hazırladığımız projenin amacı, geçmişten geleceğe aktarılan mahalle ve cadde adlarının önemini ortaya koyarak sahip olduğumuz kültürel zenginlik konusunda toplumsal farkındalık oluşturmaktır. Bununla birlikte teknoloji destekli uygulama önerileri sunarak, bireylerin yaşadığı mekânları anlamlandırmasına ve sahip olduğumuz değerlerin gelecek kuşaklara aktarılmasına katkıda bulunmak amaçlanmıştır. Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi yöntemi kullanıldı. Koyunoğlu Müzesi'nde bulunan ve 1923 yılında Osmanlıca olarak hazırlanan Konya Haritası Türkçeye çevrilerek harita üzerindeki mahalle ve cadde isimleri belirlendi. Ayrıca Konya Şer'iyeh Sicilleri ve Konya Büyükşehir Belediyesi'nden temin edilen dokümanlar incelenerek geçmişten günümüze mahalle ve cadde adları karşılaştırıldı. Yaşanan değişim ve bunun toplumsal belleğe etkisi belirlenmeye çalışıldı. Bunun yanında Konya'da ikamet eden bireylerin yaşadığı mahalle isimleri hakkındaki görüşlerini belirlemek amacıyla anket çalışması yapıldı. Sonuçları Office programı ile analiz edilerek frekansları hesaplandı. Cadde adlarının toponomik sınıflandırması yapılarak adlandırma öne çıkan olgular ve yaşanan değişim tespit edildi. Mahalle birleştirmelerinin ve isim değişikliklerinin kent hafızasını ve toplumsal bellek aktarımını olumsuz etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma sonunda Konya'daki mahalle ve cadde isimlerinin gelecek nesillere bir kültür hazinesi olarak aktarımı için çözüm önerileri getirilmiştir. Çalışma kentin kültürel dokusunun korunmasına ve toplumsal belleğin yok olmamasına katkı sunacak, ayrıca birer bilgi kaynağı olan yer adlarının gelecek nesillere aktarılmasına imkân sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kültürel miras, Konya mahalle isimleri, toplumsal bellek, yerel tarih

CHANGE IN KONYA NEIGHBORHOOD NAMES FROM OTTOMAN TO PRESENT

It is important for individuals to know and recognize the place names in their environment, to protect the historical and cultural elements of the new generations, and to establish a cultural bond between the past and the present. In addition, place names, which are a part of the process of giving meaning to the environment, have a memory function that enables them to be a source of information, to provide communication between generations and to learn values. The aim of the project, which we have prepared with this thought in mind, is to raise social awareness about the cultural richness we have by revealing the importance of the names of neighborhoods and streets transferred from the past to the future. In addition, it is aimed to contribute to the meaning of the places where individuals live and to transfer the values we have to future generations by offering technology-supported application suggestions. In the research, document analysis method, one of the qualitative research methods, was used. The Konya Map, which is in the Koyunoğlu Museum and prepared in Ottoman Turkish in 1923, was translated into Turkish and the names of the neighborhoods and streets on the map were determined. In addition, the documents obtained from Konya Sharia Registries and Konya Metropolitan Municipality were examined and the names of neighborhoods and streets from the past to the present were compared. The change experienced and its effect on social memory were tried to be determined. In addition, a survey was conducted to determine the opinions of individuals residing in Konya about the names of the neighborhoods they live in. The results were analyzed with the Office program and the frequencies were calculated. By making toponomic classification of street names, prominent facts and changes in naming were determined. It has been concluded that neighborhood mergers and name changes negatively affect the urban memory and social memory transfer. At the end of the study, solutions were offered for the transfer of the names of neighborhoods and streets in Konya to future generations as a cultural treasure. The study will contribute to the preservation of the cultural texture of the city and the destruction of the social memory, and will also enable the transfer of place names, which are sources of information, to future generations.

Anahtar Kelimeler: Cultural heritage, Konya neighborhood names, social memory, local history

Authors:

Osman KAYNAR

Melis AKGÖZ

YARATICI DRAMA İLE EĞLENEREK ÖĞRENİYORUM

Derya KARASOY

Bölüm: Resim

Kurum: MEB

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 dönütler ile öğrencilerin ülkesinin dünya ülkeleri arasındaki yeri ve önemini, ülkemiz düzeyindeki kültürel zenginlikleri, uluslararası düzeyde farklı kültürleri fark ettiği anlaşılmaktadır. Proje süresince öğrenciler canva, 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 WITH FUN WITH CREATIVE DRAMA

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.

Anahtar Kelimeler: Creative drama, responsibility, academic success

SCIENTIX PROJESİ KAPSAMINDA DÜZENLENEN STEM EĞİTİMİ ÇALIŞTAYINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

Dr. Yasemin Fatma TEKİN

Bölüm: AR-GE

Kurum: MEB

Bu çalışmanın amacı, Diyarbakır İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge birimi tarafından yürütülen Scientix Projesi kapsamında STEM eğitimi çalıştayına katılan öğretmenlerin görüşlerini ortaya koymaktır. Nitel araştırma desenlerinden bir 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 Millî Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izinler alınmış ve çalışmaya dâhil olmayı kabul eden öğretmenler çalıştay sonrasında görüşme formunu doldurmuşlardır. Verilerin analizinde betimsel analiz ve içerik analizi yöntemleri kullanılmıştır. Çalıştayın öğretmenlere katkısı öğrenci, ders ve okul temaları altında betimlenmiştir. Öğrenci teması altında problem çözme becerilerinin artması, deneyimsel öğrenme, motivasyonun artması gibi kodlar öne çıkarken, ders teması altında yenilikçi yaklaşımların derse aktarılması, ders içeriğinin zenginleştirilmesi, bütünleşik eğitimin sağlanması kodları öne çıkmaktadır. Okul 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 bulundu. 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

The aim of this study is to reveal the views of the teachers who participated in the STEM education workshop within the scope of the Scientix Project carried out 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 are working 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 was conducted, the necessary permissions were obtained from Diyarbakır Provincial Directorate of National Education and the teachers who accepted to be included in the study filled out the interview form after the workshop. Descriptive analysis and content analysis methods were used to analyse the data. The contribution of the workshop to the teachers was described under the themes of student, course and school. Under the course theme, the codes of transferring innovative approaches to the course, enriching the course content, and providing integrated education stand out. Under the school theme, teachers mostly stated that co-operation would be ensured, school climate would be positively affected, awareness would increase and school success would increase. The teachers who participated in the research made suggestions for such studies to be carried out over a longer period of time, on a practical basis and on the basis of branches. At the end of the research, it was concluded that such trainings should be planned by the Provincial Directorates of National Education more frequently and for implementation.

Keywords: Scientix, STEM, workshop, diyarbakır provincial MEM.

Authors:

Yasemin Fatma TEKİN

Nevzat CAN

Seda Coşkun ELİKÜÇÜK

Tuğba GÜLER

MİMARCA DOKUNUŞLAR/ARCHITECTURAL TOUCHES

Uzm. Öğrt. Nuran ÜLKER

Bölüm: İlkokul

Kurum: Dikilitaş Sahip Ata İlkokulu

Bu proje ilkokul öğrencilerinin, şehirlerindeki tarihi eserler hakkındaki eksikliklerini kapatmak amacıyla planmıştır. Bu genel problem çerçevesinde öğrencilerin mimari detayları fark etmeleri, bunların basitçe çizimlerini yapmaları, içlerindeki sanat aşkını ortaya çıkarmaları hedeflenmiştir. Bu kapsamda öğrenciler şehirlerindeki Selçuklu ve Osmanlı mimarisine ait örnekleri bizzat gezerek görmüşler, tarihi eserler hakkında belgeseller izlemişler, kapı detay ve süslemelerini çizmişler, çini motifleri ile etkinlikler yapmışlardır. Ülkemizin önemli mimarlarını tanıyan öğrenciler, Mimar Sinan eserlerini konu alan bir hikaye yazmışlar, karışık okul takımlarında bu hikayeyi resmedip seslendirmişlerdir. Yine renk ve desen kavramlarını birleştirici mandala ile proje adını oluşturmuşlar, tinkercad ile de ortak ürün ortaya koymuşlardır. Final ürünü olarak bunun ebookunu öğretmenlerine sunmuşlardır. Öğrenci özerkliğinin esas olduğu bu projede gösterip yaptırma, problem çözme, yaparak yaşayarak öğrenme, gözlem, tartışma, soru cevap, beyin fırtınası, algoritmik düşünme gibi farklı şekillerde çalışmalar yapan çocuklar web 2.0 araçlarından da toonytool, learning apps, jigsawplanet, wheel decide, coollageyi kullanmışlardır. Proje müfredatla birebir ilişkilidir ve Hayat Bilgisi, Türkçe, Görsel sanatlar ve Matematik dersi kazanımları ile örtüşmektedir. Sözelimi; “Sanat eserleri ile el sanatlarının farklı kültürleri ve dönemleri nasıl yansıttığını tartışır.” kazanımı Hayat Bilgisi kazanımıdır. “Gözleme dayalı çizimlerinde geometrik ve organik biçimleri kullanır.” Görsel Sanatlar kazanımıdır. “Hikaye edici metin yazar.” Türkçe kazanımıdır. “Şekillerin alanını standart olmayan uygun malzeme ile kaplar.” Matematik dersi kazanımıdır. Bunların tümü projenin de kazanımlarıdır. 10’u Türkiye, 2’si Romanya, 1’i Polonya ve 2’si Azerbaycan’dan olmak üzere 15 ortağı olan projede öğrenci yaş ortalaması 10’dur. Projede özel eğitim öğrencileri de yer almışlardır. Öğrenciler diğer okullardan akranları ile webinarlarda tanışmışlar ve birbirlerini tamamlayan çalışmalar yapmışlardır. Tinkercad ile kubbeli bir camiyi birlikte oluşturmuşlardır. Serdar ve Serap isimli hikaye kahramanlarına şehirlerindeki Mimar Sinan eserlerini tanıttırarak yine ortak bir çalışmaya daha imza atmışlardır. Final ürününde karışık okul takımlarında bir lider öğretmen eşliğinde yazdıkları

öyküyü resmedip seslendirmişlerdir ve bu eser videocoollage ile birleştirilmiştir. Bunların tümü için de bir ebook hazırlanmıştır. Öğrencilerin kendilerinin hazırlamış oldukları afiş ve logolar için de yarışma yapılmış ve sonuçları görünür kılınmıştır. Learning apps ile tarihi eserlerin hangi şehirlere ait olduğunu bilmeye çalışan çocuklar wheel decide ile proje çarkını çevirerek izledikleri Mimar Sinan'ın hayatı hakkındaki soruları cevaplandırmışlardır. Jigsawplanet ile proje yapbozu yapan öğrenciler, kahoot ile birbirleriyle yarışmışlardır. Öğretmenler olarak da herkes görev dağılımına uyumuş, blogda, sosyal medyada iletişim kurmuşlardır. Twinmail ile de haberleşen öğretmenler sohbet odalarında proje çıktılarını üzerine fikir alışverişinde bulunmuşlardır. Herkes proje günlüğünü takip etmiş, öğretmen bültenine güncellemeler göndermiş, twinspace sayfalarını düzenli kullanmıştır. Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyinin belirlenmesi için proje başında ve sonunda öğretmen, veli ve öğrencilere anketler uygulanmıştır. Bunların sonuçları proje sayfalarında açıkça kıyaslanmış ve görünür kılınmıştır. Gerek teknoloji kullanımı gerekse değerler eğitimi anlamında öğrencilerin kazanımlarının çok olduğu projenin her okulda sergisi açılmıştır. Proje beklentileri fazlasıyla karşılamıştır. Bunu anket sonuçlarından, değerlendirmelerden, yaygınlaştırmalardan ve sosyal medya yorumlarından görmek mümkündür. Öğrenciler küçük yaşlardan itibaren tarihlerini ve değerlerini bilen bireyler olarak yetişecektir. Bununla birlikte el becerilerini, sanata olan ilgilerini, üç boyutlu düşünebilme ve çizim yapma yeteneklerini geliştirme yolunda da yol katetmişlerdir ki ön ve son anketlerle bu doğrulanmıştır. Öğrenciler ayrıca dijitalleşen çağa da web 2.0'lerle uyum sağlamışlardır.

Anahtar Kelimeler: Mimar Sinan, E-Twinning, çizim, çini motifleri, Web 2.0 araçları, kapı detayları

Authors:

Nuran ÜLKER

Figen AKTAŞ

Arzu ERÇİN

Gülşen ÖZDOĞAN

Selda ÇELİK

Emine Selcan GÖKTAY

Gülden ERDOĞAN

Ümran KAFAOĞLU
Cafer SANDIKÇI
Arzu SUNE
Ayshan AHMEDOVA

I CAN DO IT 2

Hilal ADIGÜZEL

*Bölüm: Sınıf Öğretmenliği
Kurum: Ayşe Sönmez İlkokulu*

Bu çalışma çağın gereksinim duyduğu bireyleri yetiştirmek ihtiyacından doğmuştur.21.yy becerileri altında ele alınan yaratıcılık, iletişim ve iş birliği , esneklik ve uyum becerilerini kazanması öncelikli hedeftir. Yapabilirim diyecek kendine inanan özgüvenli bireyler yetiştirmek, farklı ülke ve çevreden yaşlıları ile iş birliği yapmak, ilköğretim öğretim programları kapsamında temel becerileri kazandırmak ve web 2 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 ve 6-10 yaş aralığında 400 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 web2 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. Müfredatta yer alan Türkçe dersi Dinlediği/izlediği öyküleyici metinleri canlandırır. Doğaçlama konuşmalar yapar.Görsel sanatlar dersi “Şekilleri iki boyutlu bir yüzeyde düzenler””Üç boyutlu çalışma oluşturur”Hayat Bilgisi “Ülkemizin genel özelliklerini tanır.” “ Ülkemizde, farklı kültürlerden insanlarla bir arada yaşadığını fark eder.” Oyunlara katılmaya ve oyun oynamaya istekli olur.Matematik dersi “Eş nesnelere örnek verir.” Şekli katlayarak şekillerin birden fazla simetri çizgisine sahip olduğunu belirler” kazanımları çalışma ile öğretilmiştir. Öğrencilerimizde anadilde iletişim, yabancı dilde iletişim, kültürel bilinç ve ifade dijital yeterlilik , anahtar yetkinlikleri geliştirilmiştir.Origami ve krigami etkinlikleri ile yaratıcılık becerilerini, meslek sahibi insanlarla yaptıkları röportaj ile iletişim becerilerini, drama ve tiyatro etkinlikleri ile esneklik ve uyum becerilerine katkı sunulmuştur.Çalışmada, yapılan öğrenci webinarıyla karşılıklı sorular sorarak kültürel etkileşim sağlan-

mıştır.Güvenli internet günü slogan çalışması ve nihai ürün olan kısa film çalışması iş birliği örneği ortak ürünüdür. Ayrıca öğrenciler Jamboard aracı ile projeyi değerlendirmiştir.Proje sürecinde yapılan ön test -son test karşılaştırmalı analizine göre web 2.0 araçlarını (chatter pix, jigsawplanet, educandy, toonytool) tanımada 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.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.

Anahtar Kelimeler: 21.yy becerileri, yaparak yaşayarak öğrenme, yaratıcı düşünme, iletişim, drama, kültürlerarası beceriler

Authors:

Hilal ADIGÜZEL

Şadiye YILMAZ BİLİR

Sevgi ÖZGÜN

Yıldız RÜŞTÜOĞLU

Özge DURDU GÜNGÖR

Yasemin ŞEVİK

Emine KOÇAK

Tarana NURİYEVA

Daniela POP

Rositsa HRISTOVA

Annamaria DITTRICH

Anna LAKOMIAK

Sofia Nicoleta FLOREA

Wesal DWAIRI

Sanda CHECICHEIS

Samira LAGANIS

Jovanka IGNJATOVIC

Irma GHANIASHVILI

Maria Trut VIORICA

Evangelia PAPAZOGLU

NATURE BASED CITY WITH STEAM OF GREEN HEARTS

Uzm. Öğrt. Nuran ÜLKER

Bölüm: İlkokul

Kurum: Dikilitaş Sahip Ata İlkokulu

Öğrencilere daha yaşanabilir bir dünya için ne yapılabilir? sorusu sorularak başlanılan projede, şehirlerin beş ana sorununun STEAM 5E modeli ile çözülmesi hedeflenmiştir. Bu sorunlar iklim direnci, su direnci, kıyı esnekliği, yeşil alan yönetimi ve hava kirliliğidir. Bunları esas alan öğrenciler günlük yaşam problemlerini belirleyip, ona uygun çözüm önerileri üretip bunları maketleriyle görünür kılmışlardır. Öğrenciler bu proje ile ihtiyaçları karşılayacak şekilde çabalamayı ve yaratıcı düşünmeyi öğrenmişlerdir. Projede etkinlikler hedef doğrultusunda, anket sonuçları kıyaslamaları eTwinning sayfalarında görünür şekildedir. Gösterip yaptırma, problem çözme, yaparak yaşayarak öğrenme, gözlem, tartışma, soru cevap, beyin fırtınası, algoritmik düşünme gibi farklı şekillerde çalışmalar yapan çocuklar 5E Steam Modeli kapsamında problemlere çözümler üretmişlerdir. Proje Matematik, Fen Bilimleri, Görsel Sanatlar, Hayat Bilgisi kazanımları ile birebir ilişkilidir. Yaşadığı çevreyi tanır. Yapay bir ortam hazırlar. “Doğal çevreyi korumak için araştırma yapar, çözüm önerileri sunar.” Hayat Bilgisi dersi kazanımlarıdır. “Hazırladığı prototip doğrultusunda üç boyutlu tasarım yapar.” Görsel Sanatlar dersi kazanımıdır. “Sahip olduğu bilgi birikimiyle gelişen teknolojiyi anlayarak çıkarımlarda bulunur.” Mühendislik tasarım metodolojilerini uygular.” kazanımları Fen Bilimleri ve Matematik dersleri ile ilgilidir ve projede yapılan etkinlikleri kapsamaktadır. Öğrenciler sorunları çözüme ulaştırırken empati yapmayı da öğrenmişlerdir ki bu da değerler eğitimi kazanımı olarak değerlendirilebilir. Proje 9 Türk, 1 Gürcistan, 1 Arnavutluk, 1 Bulgaristan ortaklıdır. Öğrencilerin yaş ortalaması 9’dur. Projeye yabancı uyruklu öğrenciler ve kaynaştırma öğrencileri de dahil edilmiştir. Karma okul takımlarında üç başlık altına her öğretmen üç öğrencisini eklemiş, bu öğrenciler kendi lider öğretmenleriyle beraber web 2.0 araçlarıyla çalışmışlardır. 1.taşım hava kalitesini negatif etkileyecek faktörleri linoit ile yazmıştır. 2. takımda öğrenciler iklim değişikliği hakkında sloganlar yazmışlardır. Coollage, voki, chatterpix bu grupta kullanılan web 2.0’lerdir. 3.grupta da öğrencilere yeşil alanlar

hakkında kısa bir çizgi dizi hazırlanmıştır. Toonytool ile karikatür yapan çocuklar eğlenerek öğrenmişlerdir. Aileleriyle katıldıkları webinarlarda Tema gönüllüleri Murat Çıtır ve Türkan Özaydın'ı dinleme fırsatı bulan çocuklar eleştirel düşünme, iletişim ve sorgulama becerileri kazanmışlardır. Öğrenci webinarlarındaki yarışmalar kahoot ile yapılmıştır. Okul sergilerine katılım fazla olmuştur. Proje final ürünleri şunlardır: Öğrenme senaryosu ebooku, interaktif sunum çıktıları, answergarden etkinliğiyle ortak bilgi bahçesi havuzu, dünya problemlerinin sunumu, ortak şarkı ve sergiler... Projede belirlenen amaçlara ulaşılma düzeyini belirlemek için proje ön ve son anketleri öğretmenler, öğrenciler ve veliler için ayrı ayrı hazırlanmış ve ön anket ve son anket sonuçları kıyaslanmıştır. Projenin tüm sonuçları görünürdür. Projenin uygulanması sonucunda proje başında ulaşılma istenen daha yaşanılır bir dünya için yeşil alanlara evet amacına ulaşılma düzeyini belirlemek için yapılan anketlerden yola çıkarak aktivitelerin öğrenciyi doğru kanalize ettiği söylenebilir. Proje öğretmenler arasındaki iletişim ve işbirliği açısından da etkili olmuştur. Öğretmenler eTwinning platformundaki twinmaili, forumu, sohbet odasını, blogu aktif kullanmışlardır. Proje gerek teknoloji kullanımı, gerekse değerler eğitimi açısından dolu dolu bir proje olmuştur. Tüm ortaklar Ulusal ve Avrupa kalite etiketleri almışlardır.

Anahtar Kelimeler: Steam, eTwinning, yeşil alan, hava kirliliği, su direnci, iklim direnci, kıyı esnekliği

Authors:

Gonca KÖSEOĞLU

Tülin ARSLANPINAR

Nuran ÜLKER

Figen AKTAŞ

Yasemin TOK

Filiz GEDİKTAŞ

Fatma TEZCAN

Cemile KARAMAN

Reneta RAICHEVA

Danguole TUMENIENE

Plamadeala RODICA

STEMATEMATİK VE MASAL PROJESİ İLE MASALLARIN ÇOCUKLARIN STEM BECERİLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ (PROJE ID 121355)

Uzm. Öğrt. Yasemin CEYLAN KAYA

Bölüm: Çocuk Gelişim ve Ev Yönetimim

Kurum: K.B.Fetihkent Anaokulu

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. Bu kapsamda proje ile “okul öncesi eğitimin temel unsurlarından olan masallar ile zenginleştirilen projemizle çocuklara matematik ve STEM becerilerini sevdirecek çocukların eğlenerek kalıcı öğrenmeleri hedeflenmiştir. Projede hedeflenen asıl amaç 5 E Modeli ile oluşturulan planlar ve masal kitabı proje çıktısı açısından önemli görülmektedir. Proje ile aynı zamanda bilişsel ve dil gelişimi kazanımlarının öğretimi sağlanmıştır. 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 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 becerilerinin geliştirirken aynı zamanda bu bağlantılara vurgu yaparak daha ciddi kazanımların önünün açtığı sonucuna ulaşılmıştır. Proje sonunda öğrencilerin öğretim programına kazanımlara

ulaşma düzeyleri ikinci dönem sonunda tüm gelişim alanlarında olumlu gelişim ile belirlenmiştir. Öğrencilerin STEM becerilerine ulaştığı yapılan röportajlarda bu becerilere ilginin 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. Proje sonuçlarının etkili olduğunun ortaya konulmasına bağlı olarak 1 kongre, 1 makale, ve gazete haberinde yayınlanarak daha geniş kitlelere ulaşmıştır. 1. Başta hedeflediğimiz fen ve matematiği masallarla sevdirmeye amaçladığımız masallarla ulaştık 2. Öğrencilerle ilgili edinimlerimiz çocuklarla yapılan röportajlarla oluşturulmuştur. a. Projemiz öğrencilerin STEM eğitimine hizmet eden kazanımlara yer vermiştir. b. Proje sürecinde öğrencilerin bireysel olarak kullanımı gerçekleştirdiği web2.0 araçları 10 tane olup Qr kod, Quiver, Jigsawplanet, Photofunia, Wordwall, Chatterpix, Artseps, Book creator, EBA, Liveworksheets araçlarıdır. 3. Proje etkinlik planlarımız ve masal kitabımız sosyal platformlarda paylaşılmış olup bizden başka uygulayan zümre öğretmenleri olmuştur. 4. a. Projeden elde edilen verilerle Kosova/Gjakova University tarafından düzenlenen XI. Uluslararası Euroasian Conference & Social Science bilimsel çalışma tam metni makale şeklinde yayınlanmıştır. b. V. Uluslararası Battalgazi Bilimsel çalışmalar kongresine göndermiş olduğumuz projemizin bildiri çalışması kongre bilim kurulu tarafından kabul edilmiştir. 5. Mesleki Gelişim ilk 4 hafta uzmanlar tarafından verilen eğitimlerle öğretmenlerin mesleki gelişiminde yeni öğretim yöntem, teknik ve araçlarını kullanma becerisinin gelişimine katkı sağladı 6. Projemiz Kalite Etiketini almıştır. Araştırmanın masallar çocukları olayları ve bağlantıları daha fazla algılamaya hazırlar sonucuna göre öğrencilerin fen ve matematik becerilerinin artırılmasına yönelik masal bağlantıları ilgi oluşturulması önerilebilir. KAYNAKLAR Fen, Matematik, Girişimcilik ve Teknoloji Eğitimi Dergisi, 2022, 5(3), 185-198.

Anahtar Kelimeler: rSTEM becerileri, Kalıcı öğrenme , Masallarla matematik , 5E Modeli

Authors:

Yasemin CEYLAN KAYA

Özlem KARAHAN

Duygu Gonca ERGİN

BİLGİNLERİN DÜŞÜNCE YAPILARINDAN STEM ETKİNLİKLERİNE

Uzm. Fen Bil. Öğrt. Esmâ CERENCİ SEYHAN

Bölüm: Fen Bilimleri

Kurum: Şehit Şirin Diril Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi

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. Tarihimizde bilime katkıda bulunan bir çok bilim insanı vardır. 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 bilginin çalışma alanı veya eserlerinden yola çıkarak STEM etkinlikleri yapılmıştır. Böylece tarihlerinde yer alan Bilginleri tanıyan öğrencilerimiz, Kültürel Miraslarının farkına varıp kendi eserlerini oluşturmuşlardır. kullanılmıştır. 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.

Anahtar Kelimeler: Türk-İslam Bilginleri, STEM, FeTeMM, Bilim Tarihi, Disiplinler arası yaklaşım

FROM THE THOUGHT STRUCTURES OF TURKISH-ISLAMIC SCIENTISTS TO STEM ACTIVITIES

The history of science plays an important role in students' understanding of the development of science and in humanizing science to make it more tangible. In middle school, science history is mainly covered in Science and Social Studies textbooks. In Social Studies textbooks, science history is presented in a summarized historical narrative, while in Science textbooks, it is mostly presented as reading texts focusing on Western scientists. This situation creates the perception among students that science and scientific endeavors are solely dominated by the West. However, science is not exclusive to any particular society. Our history includes numerous scientists who have contributed to science. Many scholars in our history have utilized the STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) approach, which is presented as a 21st-century skill. They have left behind works that have stood the test of time, influenced science, and employed science, mathematics, engineering, and the technology of their time. Our project aims to understand the thought structures of Turkish-Islamic scholars through the use of STEM activities in their teachings and to create awareness. In our study, we have included Ali Kuşçu, Al-Jazari, Mimar Sinan, and Hezarfen Ahmed Çelebi. By starting with the research areas of these scholars, we have developed problem ideas and designed STEM activities. The life stories of scholars have been presented through videos, followed by STEM activities based on their areas of work or their works. As a result, students who have become acquainted with these scholars in history have realized their cultural heritage and have created their own works. To collect data, researchers developed interview forms and questionnaires, and descriptive analysis was conducted to examine the data. As a result of the project, recommendations have been made on how to present the lives of scholars in textbooks using various STEM activities.

Anahtar Kelimeler: Turkish-Islamic Scholars, STEM, STEAM, History of Science, Interdisciplinary Approach

Authors:

Esma CERENCİ SEYHAN

AFETLERE YÖNELİK 2.0 FARKINDALIK: WEB 2.0 ARAÇLARININ COĞRAFYA DERSİNDE AFET FARKINDALIĞINA ETKİSİ

Uzm. Öğrt. Dilek BARDAKKAYA

Bölüm: Coğrafya Öğretmeni

Kurum: Milli Eğitim Bakanlığı

Afet bilincinin yeterli olmaması afetlerin etkisinin artırmaktadır. Afet farkındalığı, afet eğitimi ve çevreye duyarlı bireylerin yetişmesinde eğitim büyük önemi vardır. Bu açıdan bakıldığında; coğrafya dersi çevreyi tanıyan doğal afet bilincine sahip bireylerin yetişmesi açısından önemli bir derstir. Günümüzde teknolojik gelişmelere bağlı olarak eğitimde Web.20 teknolojisi önemli hale gelmiştir. Öğrenme sürecine aktif katılan teknoloji ile birlikte yetişen “Dijital Yerli” olarak ifade edilen Z kuşağı bireylerin en önemli özelliği teknolojiyi hayatlarının merkezlerinde tutmalarındır. Bilgi ve iletişim teknolojileri alanında yaşanan gelişim sürecinde bireylerden bilgi üretmeleri beklenmektedir. Yaşanan bu değişime paralel olarak Web 2.0 araçların kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır. Bu araştırmanın amacı da bilgisayar destekli öğretim çerçevesinde Web 2.0 teknolojileri kullanılarak günümüzün önemli bir sorunu olan afetler konusunda öğrencilerin farkındalığını arttırmaktır. Projede nicel araştırma yöntemi ön test, son test kontrol ve deney gruplu yöntem kullanılmıştır. Ayrıca alan yazın taraması yapılmıştır. Uygulanan ön test ve son test arasındaki farka bakılarak Web 2.0 araçlarının coğrafya dersinde afet farkındalığını arttırdığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Doğal afetler, Web 2.0 araçları, coğrafya eğitimi, internet tabanlı eğitim, teknoloji

İŞ KURMA FİKRİ VE GİRİŞİMCİLİK

Okul Md. Selma GÜREL

Bölüm: Muhasebe

Kurum: Karaburun Çok Programlı Anadolu lisesi

Bu proje öğretim sürecinde hissedilen “ Meslek Lisesi mezunu öğrencilerinin, girişimcilik, iş kurma fikri , inovasyon “ problemini çözmek amacıyla uygulanmıştır. Bu genel problem çerçevesinde Meslek Lisesi mezunu öğrencilerinin, girişimcilik, iş kurma fikri, inovasyon problemlerine çözümler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda proje ile ilgili öğrencilerin girişimcilik istekleri artırılmaya çalışılmıştır. Proje ile aynı zamanda “Girişimcilik ve İşletme Yönetimi” dersi (11 sınıf dersi) “Nasıl Girişimci Olunur?” kazanımlarından , Muhasebeye giriş dersi (10 sınıf) “Firma kuruluşu belediye ve vergi dairesi işlemleri “, Genel Muhasebe dersi (11 sınıf dersi) “Muhasebe yasal defter kayıtları tutma” kazanımlarından, Mesleki Matematik dersi (10 sınıf dersi) “Maliyet ve satış hesaplaması” kazanımlarından, kazanımların öğretimi sağlanmıştır. Bu çalışma Meslek Lisesi öğrencilerinin mezuniyet sonrası girişimcilik düzeylerinin araştırılması amacıyla yapılmıştır. Araştırmada 11 ve 12 sınıf meslek lisesi öğrencileri kullanılmıştır. Projenin uygulanmasında girişimcilik uygulamaları gerçekleştirilmiştir. (Öğrenci istediği alanda/üründe iş kurma fikri oluşturmuş, firma kurmuş, çalıştırmış, satış yapmış, kar veya zarar elde etmiş, kurduğu firmanın muhasebe kayıtlarını tutmuş proje sonucunda firmayı kapatmıştır).

Anahtar Kelimeler: Finans, muhasebe

BUSINESS IDEA AND ENTREPRENEURSHIP

This project was implemented in order to solve the problem of “Vocational High School graduate students, entrepreneurship, idea of starting a business, innovation” felt during the teaching process. Within the framework of this general problem, solutions were tried to be created for the students who graduated from Vocational High School, entrepreneurship,

the idea of starting a business, and innovation problems. In this context, it was tried to increase the entrepreneurship desires of the students related to the project. At the same time as the project, the “Entrepreneurship and Business Management” lesson (11th class lesson) “How to Become an Entrepreneur?” Professions Mathematics lesson (10 class lesson) “Cost and sales calculation” From the learning outcomes, the teaching of the outcomes was provided. This study was conducted to investigate the entrepreneurship levels of Vocational High School students after graduation. 11th and 12th grade vocational high school students were used in the study. Entrepreneurship practices were carried out in the implementation of the project. (The student created the idea of starting a business in the field/product he wanted, established a company, made it work, made sales, made profit or loss, kept the accounting records of the company he founded, and closed the company as a result of the project). With the feedback obtained from the students, it is understood that the students comprehend the importance of their country and the countries of the world, and realize different cultures.

Keywords: Busines

Authors:

Selma GÜREL

DEĞERLERİNE SAHİP ÇIKIYORUM

Zeynep YENER

Bölüm: Sınıf Öğretmenliği

Kurum: Menderes Bulgurca İlkokulu

Değerlerime Sahip Çıkıyorum Projesi” kapsamında öğrencilere yönelik değerler eğitimi faaliyetleri/çalışmaları yapılmasına dair gönüllülük esasına bağlı olarak çalışmalar yaptık. Öğrenci ve velilerimizle yardımlaşmanın, dayanışmanın önemi hakkında konuşulup depremzedeler yararına neler yapılabileceği hakkında istişareler yapıldı. Depremzedelerle yardımlaşmanın, dayanışmanın önemi hakkında konuşup neler yapılabileceği hakkında istişareler yapılır. İlçe milli eğitim müdürlüğü aracılığıyla deprem bölgesinden kardeş okul seçilir ve bu kardeş okul öğrencilerine kitap, kırtasiye vb. desteği sağlamak için kampanya hazırlanır, gerekli duyurular yapılır, afişler hazırlandı. ÇEDES Projesi kapsamında, kampanya başlatıldı. Gıda, kırtasiye ve oyuncak malzemeleri toplandı. Projede yer alan öğrenci ve velilerinin de desteğiyle, yardım kolilerimiz depremzede öğrenci ve ailelerine gönderilmek üzere hazırlandı. ÇEDES kulübü olarak okulumuzda bulunan depremzede öğrencilerin ihtiyaçları belirlenerek imkanlar dahilinde ve kurumlarla işbirliğine gidilerek eksikler giderildi. Çocuklarımızda ahlaki, millî, toplumsal ve geleneksel değerlerin aktarılarak yaşam biçimine dönüştürülmesi hedeflenmektedir. Projenin amacı; kültüre meraklı ve duyarlı, akliselim, kalbiselim ve zevkiselim sahibi, bedensel ve sosyal bakımdan dengeli bireyler olarak yetişmelerine katkı sağlamaktır.

Anahtar Kelimeler: Değer, Duyarlılık

I STAND BY MY VALUES

Within the scope of I Stand By My Values Project, we carried out activities on a voluntary basis regarding values education activities/works for students. We talked about the importance of cooperation and solidarity with our students and parents, and consultations were held on what can be

done for the benefit of earthquake victims. Talking about the importance of helping and solidarity with earthquake victims, consultations are held on what can be done. Through the district directorate of national education, a sister school is selected from the earthquake area and books, stationery etc. are distributed to the students of this sister school. To provide support, a campaign is prepared, necessary announcements are made, posters are prepared. Within the scope of the ÇEDES Project, a campaign was launched. Food, stationery and toy supplies were collected. With the support of the students and their parents involved in the project, our aid boxes were prepared to be sent to earthquake victims and their families. As the ÇEDES club, the needs of the earthquake-affected students in our school were determined and the deficiencies were corrected within the possibilities and in cooperation with the institutions. It is aimed to transfer moral, national, social and traditional values to our children and transform them into a lifestyle. The goal of the project; To contribute to the development of individuals who are curious and sensitive to culture, have common sense, good heart and taste, and are physically and socially balanced.

Anahtar Kelimeler: Values

Authors:

Zeynep YENER

ENVIRONMENT IN THE HEART

Nurten ÖZEL

*Bölüm: Okul Öncesi Öğretmenliği
Kurum: İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü*

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 çev-

re 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

Anahtar Kelimeler: Çevre, doğa, saygı

ENVIRONMENT IN THE HEART

In order to instill a love of nature and create environmental awareness in pre-school students aged 3-6, the project tried to introduce them to nature. The project has been integrated into the school curriculum to achieve acquisitions and assessments included in the preschool curriculum. The project was carried out with a total of 6 partners, 3 of the residences, 2 from Italy and 1 person from Spain. The aim is to enable children to gain environmental awareness from the pre-school period, to get to know nature, and to raise children who care about the environment and the environment. To reach the project, each school first chose a tree for itself. Added a recipe for the recipe book with the product grown from this tree. The story named 'A beautiful place' was read together with all partners in the webinar. After reading the book, what they learned about the environment was brainstormed and shared with the linoit. A product was created by each school with recycling materials and selected as the best product planning invention, allowing children to earn some of the recycling. It was made into a common product by separating the environmental cleaning protection shields and combining a part of it by painting. Surveys were applied for the project outputs and the survey results were analyzed. According to the student surveys, 77 students participated in the survey. collectively, 98.7% have participated in an eTwinning project before. local 97.4% have used the web 2.0 tool before. collective 59.7% of them did not read or see the story book read in the project before the project. 98.7% of the project students did not increase their love of nature and they wanted to become volunteers to protect the environment. All students wanted to participate in a new eTwinning project. Depending on

the effective presentation of the project results, it was decided to organize an environmental project with the same team in the new academic year, and the school groups gave the order to participate in the project. Thanks to the project, the students had the opportunity to get to know different cultures, and they learned what they had inside and in cooperation with other country studies. They have understood to respect differences and that everyone can be different. While continuing the project work, the whole class volunteered for the TEMA Foundation in order to increase environmental awareness, and Little TEMA groups were applied in the classroom. The project was disseminated on social media accounts, school web pages and school boards, reaching wider audiences. At the end of the project, the web 2.0 usage skills, for example, which took part in the project, were developed and they gained the habit of working in cooperation. Based on the implementation process of the project and the results obtained, activities should be planned to raise environmental awareness for a more livable world before school. Outdoor classrooms should be established in schools and education should be continued in these classrooms.

Anahtar Kelimeler: Environment, nature, respect

Authors:

Nurten ÖZEL

Süreyya AVCI

Emine TAMKAVAS CICIM

Isabella MARINI

Isabella BALZARINI

Carmen M^a Vendrell TORTOSA

CITIZENS OF THE WORLD

Öğrt. Gönül ASLAN

Bölüm: Hasta ve Yaşlı Hizmetleri

Kurum: Öztekinler Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

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 yabancı öğrenci sayısı giderek artmaktadır. Bu öğrencilerin sınıf arkadaşlarıyla karşılıklı olarak yeterince etkileşimde bulunmadıkları gözlemlendiği için çalışmaya ihtiyaç duyulmuştur. Google formu ile yapılan ihtiyaç analizinde öğrencilerin farklı kültürlerle karşı yanlış, eksik bilgilerinin, önyargılarının olduğu gözlemlenmiş, bu veriler ışığında bu çalışmaya başlanmıştır. Öğrencilerin farklı kültürleri tanıyıp hoşgörü geliştirmeleri, farklı yaşam biçimlerine saygı duymaları amaçlanmıştır. 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. Etkinlikler müfredat kazanımlarına uygun seçilmiştir. Etkinlikler uygulanırken öğretmen rehber konumunda kalmış, öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmeyi öğrenmeleri sağlanmıştır. Ülkelerin dilleri araştırılmış, dünya tolerans günü için farkındalık video çalışması yapılmıştır. Öğrenciler kendi yemek kültürlerine ait tarifleri diğer öğrencilerle paylaşmıştır. Düğün adetleri, festivalleri, günlük rutinleriyle ilgili araştırmalar yapılarak diğer katılımcılarla paylaşılmıştır.

Karma takım çalışmaları yapılmıştır. Dünya barışı çalışması yapılmış, savaşa dikkat çeken işbirlikçi kelime bulutu oluşturulmuştur. Öğrenciler kendi kültürlerini yakından tanıırken farklı ülkelerin kültürlerini akran öğrenmesiyle eğlenerek öğrenmişlerdir. Öğrenilen konularla ilgili oyun tabanlı öğretimden faydalanılarak yarışmalar yapılmıştır. Yabancı dilde kendini ifade etme becerisi online toplantılar ve forum yazışmalarıyla geliştirilmiştir. Öğrendiklerini çeşitli platformlarda paylaşarak toplumu bilgilendiren öğrenciler, öğretmen rolünü de deneyimlemişlerdir. İstasyon tekniğiyle ülkelerin kültürel özelliklerinden bahseden bir hikaye yazılmıştır. Yazılan 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, postermymwall, 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. Çalışmada öğrenci, öğretmen ve velilere google formlar, surveymonkey ve tricider ölçme araçları kullanılarak ön test, son testler yapılmıştır. Test analizlerde de bu araçlar kullanılmıştır. Velilerden ve öğrencilerden “padlet “ web2.0 aracı kullanılarak olumlu geribildirimler alınmıştır. Ön test, son test ve geribildirimlerde çalışmanın amacına büyük oranda ulaştığı görülmektedir. Öğrencilerin ilgili müfredatın derslerinde akademik başarıları artmıştır. Öğrencilerin çoğu kendi kültürlerini de bu araştırmalar sayesinde daha iyi tanıdıklarını ve farklı kültürleri tanımanın kendilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir. Çalışmaya katılan öğretmenler etkinlikleri öğrencilerle beraber yaparken kendilerinin de yeni bilgiler edindikleriyle ilgili dönütlerde bulunmuşlardır. Çalışma ulusal gazetelerde, okul web sitelerinde, okul panolarında, sosyal medyada, sergiler ve blog adresinde yaygınlaştırılmıştır. Araştırma boyunca literatür taraması yapılmış, gözlem, görüşme tekniğine başvurulmuştur. Katılımcı ülkelerin çoğu eTwinning platformu üzerinden kalite etiketine layık görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: citizens of the world, hoşgörü, tolerans, eTwinning, kültür

CITIZENS OF THE WORLD

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 activities. 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. The work has been

disseminated in national newspapers, school websites, school boards, social media, exhibitions, blog posts. 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: Citizens of the world, culture, tolerance, eTwinning

Authors:

Gönül ASLAN

Ebru UZUN

Elifana YİĞİT

Cihat GÜLSEVEN

Muzaffer ACAR

Anca CRIŞAN

Anjeza Çerri

tBiljana JOVANCHEVA

Celine CUPIT

Daniela CULO

Gina ANDRE

Hawraa GHANDOUR

Helga KRALJIK

Irina ANTIFEEVA

Kamila Oporska-ŁABA

Maka MARDJANIDZE

Mariana GANEA

ÖZEL ÇOCUKLARA YÖNELİK BİLİŞSEL GELİŞİM ALANINDA ÖĞRETİM MATERYAL ÖNERİLERİ

Öğrt. Melike EMEÇ

Bölüm: Özel Eğitim

Kurum: Melike Hatun Özel Eğitim Meslek Okulu

Özel bireyler için etkili eğitim; bireysel farklılıkları ile yapabildikleri dikkate alınıp eğitim gereksinimlerinin belirlenip ve gereksinimlerine uygun eğitim ortamlarında etkili materyallerin sunulmasıyla mümkün olabilmektedir. Materyallerin öğrenme sürecine katılan duyu organlarının sayısını arttırarak daha kalıcı öğrenme sağladığı ve süreci pekiştirdiği bilinmektedir. Materyallerin çevresel sürdürülebilirliğin gelişimi için anti-bakteriyel özelliği olan kayın ağacı kullanılmıştır. Tasarlanan materyaller ile öğrencilerin iletişime açık, etkileşimine dayalı olmaları ön planda tutulmuştur. Geliştirilen materyaller ile özel eğitime ihtiyacı olan bireylerin bilişsel gelişim alanına katkı sağlaması düşünülmektedir. Materyal tasarımı ile özel eğitimde kalite ve niteliğin artırılması hedeflenmektedir. Bu çalışma eğitim sürecinde hissedilen “özel eğitime ihtiyacı olan bireylere yönelik bilişsel gelişim alanında ahşap materyal” ihtiyacını katkı sağlamak amacı ile yapılmıştır. Bu kapsamda çalışma ile ahşap materyal üretimi yapılmıştır. Bu materyaller Selçuklu Özel Eğitim Meslek Okulu’nda üretilmiştir. Çalışma ile aynı zamanda matematik, okuma yazma ve türkçe etkinlikler dersi ile bilişsel gelişim alanı kazanımlarını öğretimi sağlanmayı hedeflenmektedir. Bu materyalden yola çıkarak farklı ders ve gelişim alanlarına yönelik ahşap materyal fikirleri ortaya çıkmıştır. Bu çalışmanın amacı bilişsel gelişim alanına yönelik geliştirilen ve üretilen 3 öğretim materyalini tanıtmak ile çalışmayı inceleyen öğretmenlerin de kendi öğretim materyallerini geliştirmelerine teşvik etmek, onlara da materyal geliştirme hususunda teşvik etmektir. Seç tamamlama materyali; üç kısımdan oluşmaktadır. Bunlar; ahşap tv, sayılar, harfler ve şekillerdir. Çalışma/uygulama esnasında materyal farklı şekillerde kullanılmaktadır. İlk uygulamada öğrenci ahşap tv üstünden atılan şekilleri kullanarak tv ekranında ahşap blok şekillerini birbirini tamamlayacak şekilde yerleştirir. İkinci uygulamada öğrenci tv ekranı üzerindeki örnek sayıya bakarak karmaşık halde atılan sayıları örneğe bakarak oluşturur. Üçüncü uygulamada öğrenci örnek kelime veya

cümleye bakarak, karmaşık halde atılan harfleri kullanarak istenilen örneği oluşturur. Son uygulamada öğrenci seç tamamlama setindeki ahşap şekil bloklarını ahşap eşleme zeminine koyarak eşler. Üçgen sudoku materyali; hayvan sudoku, sayı sudoku ve şekil sudoku olmak üzere üç farklı kullanımı içeren bir öğretim materyalidir. Her bir parça, üçgen sudoku kenarlarına bir kez kullanılarak sudokunun tamamlanması hedeflenmektedir. Sayı-matik materyalinde; 1-9 arasındaki sayılar bulunmaktadır. Bu sayılarda “eşit yükseklik = eşit değer” vurgusu yapılmaktadır. Sayıların üstündeki çizgilerle de sayı farkındalığını desteklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Özel eğitim, özel eğitime ihtiyacı olan birey, materyal geliştirme, bilişsel gelişim

COGNITIVE DEVELOPMENT FOR SPECIAL CHILDREN TEACHING MATERIAL SUGGESTIONS

Effective education for special individuals can be possible by taking into account their individual differences and abilities, determining their educational needs and providing effective materials in educational environments appropriate to their needs. It is known that materials provide more permanent learning and reinforce the process by increasing the number of sensory organs participating in the learning process. For the development of environmental sustainability of the materials, beech wood with anti-bacterial properties was used. With the designed materials, it was prioritized that students are open to communication and based on interaction. With the developed materials, it is thought to contribute to the cognitive development of individuals in need of special education. It is aimed to increase the quality and quality in special education with material design. This study was carried out with the aim of contributing to the need for “wooden materials in the field of cognitive development for individuals in need of special education” felt in the education process. In this context, wooden materials were produced with the study. These materials were produced at Selçuklu Special Education Vocational School. At the same time, the study aims to teach mathematics, literacy and Turkish activities lessons and cognitive development area acquisitions. Based on this material, wooden material ideas for different courses and developmental areas have emerged. The aim of this study is to introduce 3 teaching materials developed and produced for the cognitive development area and to encourage teachers who examine the study to develop their own teaching materials and to encourage them to develop materials. The choose and complete material consists of three parts. These are; wooden

TV, numbers, letters and shapes. The material is used in different ways during the study/application. In the first application, the student places the wooden block shapes on the TV screen in a way to complement each other by using the shapes thrown on the wooden TV. In the second application, the student looks at the sample number on the TV screen and forms complex numbers by looking at the sample. In the third application, the student creates the desired example by looking at the sample word or sentence and using the complex letters. In the last application, the student matches the wooden shape blocks in the choose completion set by putting them on the wooden matching floor. Triangle sudoku material is a teaching material that includes three different uses: animal sudoku, number sudoku and shape sudoku. It is aimed to complete the sudoku by using each piece once on the sides of the triangle sudoku. In the Numeratic material; there are numbers between 1-9. These numbers emphasize “equal height = equal value”. Number awareness is also supported with the lines above the numbers.

Anahtar Kelimeler: Special education, individual in need of special education, material development, cognitive development

Authors:

Melike EMEÇ

Cemal ÖZDEMİR

Hüsnü NALLI

Raziye NALLI

Mehmet Ali TİRYAKI

Cemal BÜYÜKSOYLU

İsmail TUNA

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

Öğrt. Gelsen VİDİN

Bölüm: SINIF ÖĞRETMENİ

Kurum: Yazir Şehit Osman Küçükdillan İlkokulu

Çocuklar için günlük hayatta okulda en çok sevdikleri oyundur. Oyun sayesinde çocuklar sosyalleşir, kurallara uyma becerisi kazanır. Paylaşma, zamanı kullanma, zihinsel beceriler, kurallara uyma, kendi kültürünü tanıma, bunlardan bazılarıdır. Çocuklar için okul çağında en çok zevk aldığı ve unutamadığı arkadaşları ile oynadıkları oyunlardır. Bu projemiz de çocukluğumuzda öğrendiğimiz oyunları öğrencilere tanıtmak, öğretmek ve oynamak için hazırlanmıştır. Böylece bu proje ile çocukların günün belirli saatlerinde teknolojik oyunlardan uzak tutularak fiziksel ve ruhsal gelişimlerine katkı sağlanması amaçlanmaktadır. Geleneksel çocuk oyunlarını paylaşarak eşler, oyunun evrenselliğinden yola çıkarak karşılıklı benzerlikleri vurgulayarak yaklaşabilmekte, eşlerin birbirlerinin dilini öğrenmeye yönelik karşılıklı iradeleri onları birbirine yaklaştıracığından empatinin faydalarını gözlemleyebilmektedirler. Diğer: Ayrıca geleneksel çocuk oyunları ile olabildiğince çok kişiye kendi kültürümüzü tanıtmak, aynı zamanda partner kurumlardan öğrendiklerimizi kendi öğrencilerimizle paylaşmak ve kültürler arası etkileşimi sağlamak amaçlanmaktadır. Bu projede hem çocuklar hem kendi geleneksel çocuk oyunlarını öğrenecek hem de başka ülkelerinin kültürlerin geleneksel çocuk oyunlarını öğrenecektir. Böylece farklı kültürlerdeki çocuklar alışveriş olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel çocuk oyunları, empati, arkadaşlık

“MY NAME IS LEADER” PROJESİ

Hamithan EKLEME

Bölüm: Özel Eğitim

Kurum: Şükrü Çavuş Sait Eroğlu İlkokulu

21. yüzyıl öğrenci ve öğretmenlere birçok yenilik getirmiş ve özellikle teknolojik yenilikler sonrası hayatımıza birçok yeni beceriler eklenmiştir. Bu becerilere ayak uydurmak ve öğrencilerimizin de bu becerileri kazanması oldukça önemlidir. Öğrencilerimizde eksik olan 21 yüzyıl becerileri projenin ana problemi olarak el alınmıştır. 21. Yüzyıl becerilerinin eksik olmasının birçok nedeni vardır. Bu nedenlerden bir tanesi de öğrencilerin liderlik ve yönetim becerilerinin eksikliği olmasıdır. Projenin daha sınırlandırılmış net bir konuya indirgenmesi adına öğrencilerin liderlik ve yönetim becerilerinin neden eksik olduğu ve bu becerilerin neler olduğu analiz edilerek ortaya çıkartılmıştır. Analiz sonunca öğrencilerde eksik olan ve proje sürecinde somut etkinliklerle desteklenebilecek olan beceriler; Empati becerisi, etkili iletişim ve iş birliği becerisi, motivasyon becerisi, karar verme becerisi, problem çözme becerisi, planlama becerisi ve kişilere sorumluluk verme becerisi olarak belirlenmiştir. Bu proje yenilikçi multidisipliner bir eğitim projesidir. Proje yürütücüleri ve proje bölüm sorumluları 21.yy becerileri ve liderlik becerileri analiz ederek proje genel hedeflerini oluşturmuştur. Proje; yabancı dil okuryazarlığı, teknoloji okur yazarlığı, sosyal bilimler okuryazarlığı, dil ve edebiyat okuryazarlığı, bilgi okuryazarlığı, iletişim ve sunum becerileri okuryazarlığı uluslararası müfredattan başlıklar altında bölünmüştür. Bölümler oluşturulmuş, genel hedefler spesifik, gerçekçi, ulaşılabilir ve ölçülebilir özel hedeflere dönüştürülmüştür. Bu hedeflerden hareketle öğretim senaryoları yazılmış öğretmen rehber olduğu okul içi ve dışı aktiviteler oluşturulmuştur. Proje sürecinde ilk başta öğrenciye web 2.0 teknolojilerinin öğretimi sağlanmıştır. Öğrenciler tasarım ve sunum becerileri edinmişlerdir. Çevrelerindeki liderle görüşmeler yaparak sosyal becerilerini geliştirmişler, fikir alışverişinde bulunmuşlardır. Öğrenciler aktivitelerin birçoğunu sınıfta yapmış bireysel olarak veya grupla aktiviteler yapmıştır. Öğrenciler alt yazı filmler izleyerek proje toplantılarında yabancı dil kullanarak ve fikirlerini belirterek yabancı dil becerilerini geliştirmişlerdir. Öğrenciler

bilgi okur yazarlığını öğrenerek farklı ülkelere ait liderleri araştırmışlar sunumlar hazırlamışlardır. Proje okul takımlarında sorumluklar almış karma okul takımlarında fikir alışverişinde bulunmuşlardır. Dil ve edebiyat becerilerini geliştirmek amacıyla lokomotif sorulardan oluşan metinler yazmış iş birliği içerisinde ortak ürünler oluşturmuşlardır. Her aktivite sonrası değerlendirmeler yapılmıştır. Projenin öğrencilere ve eğitimcilere katkısının belirlenmesi amacıyla projenin başında ve sonunda ön test ve son test yapılmıştır. Bu testler yorumlanarak raporlanmıştır. Bu proje yapılan başarılı çalışmalar ile 2021-2022 Eğitimde yenilik ve girişimcilik temasında Türkiye özel ödülünü alarak bu temada yapılan en iyi projeler arasına adını yazdırmıştır.

Anahtar Kelimeler: 21 yy. becerileri, liderlik becerileri, müfredatlar arası, eğitimde yenilik

“MY NAME IS LEADER” PROJECT

The 21st century has brought many innovations to students and teachers, and many new skills have been added to our lives, especially after technological innovations. It is very important to keep up with these skills and for our students to acquire these skills. The 21 century skills that our students lack were considered as the main problem of the project. There are many reasons why 21st century skills are lacking. One of these reasons is the lack of leadership and management skills of the students. In order to reduce the project to a more limited and clear subject, why the students' leadership and management skills were missing and what these skills were were analyzed and revealed. Skills that students lack at the end of the analysis and that can be supported by concrete activities during the project process; Empathy skills were determined as effective communication and cooperation skills, motivation skills, decision making skills, problem solving skills, planning skills and the ability to give responsibility to people. This project is an innovative multidisciplinary educational project. Project coordinators and project department heads analyzed the 21st century skills and leadership skills and formed the general objectives of the project. Project; foreign language literacy, technology literacy, social sciences literacy, language and literary literacy, information literacy, communication and presentation skills literacy are subdivided under international curriculum headings. Sections have been created, and general goals have been transformed into specific, realistic, achievable and measurable specific goals. Based on these goals, instructi-

onal scenarios were written and activities in and out of the school where the teacher was a guide were created. During the project process, web 2.0 technologies were taught to the students at first. Students have acquired design and presentation skills. They developed their social skills by meeting with the leaders around them and exchanged ideas. Students did most of the activities in class, individually or in groups. Students improved their foreign language skills by watching movies with subtitles, using a foreign language and expressing their ideas at the project meetings. Students learned information literacy and researched leaders of different countries and prepared presentations. They took responsibilities in project school teams and exchanged ideas in mixed school teams. In order to improve their language and literature skills, they wrote texts consisting of locomotive questions and created joint products in cooperation. Evaluations were made after each activity. In order to determine the contribution of the project to students and educators, pre-test and post-test were conducted at the beginning and end of the project. These tests are interpreted and reported. This project, with its successful work, received the Turkey special award in the theme of innovation and entrepreneurship in education for 2021-2022 and made its name among the best projects in this theme.

Anahtar Kelimeler: 21. Yüzyıl Becerileri, Liderlik Becerileri, Müfredatlar Arası, Eğitimde İnovasyon

ACİL TOPLANMA LEVHALARINDA FARKINDALIK KAZANDIRAN ETKİLEŞİMLİ AFET YÖNETİM SİSTEMİ TASARIMI

İnş. Tek. Öğrt. Sevgi BAYRAM

Bölüm: İnşaat Teknolojileri

Kurum: Batman Cumhuriyet Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

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 esletirilecektir. Sesli yanıtların mp3 modülle ses çıkışı verilecektir. Bu alanların kullanma talimatının seslendirildiği alanlarda kazanılacak puanlar isaretlenecek 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.

Anahtar Kelimeler: Afet, acil durum toplanma alanları, risk matrixsi, deprem yapı riski, afet risk yönetimi

INTERACTIVE DISASTER MANAGEMENT SYSTEM DESIGN THAT RAISES AWARENESS IN EMERGENCY MEETING BOARDS

Recently, school, park, garden, public buildings gardens etc. The emergency assembly place signs that we see in places attract our attention. In the open areas we see around us, only the green signs remain in the background, and it is not even known for what purpose they were used. In this project; Starting from our immediate surroundings, an interactive safe areas and shoe design will be made in the areas where the signs are located. Materials, which will be a training kit, will be supported by robotic coding and appropriate software. We will start our work on this subject by making a literature review. Answers to questions such as what these signs are, why they are hung, what should be considered in the selection of their locations will be investigated. The “emergency meeting area information inquiry” page in the e-government application prepared by the AFAD directorate will be examined and the most appropriate meeting areas will be examined. A related application will be developed, how users will benefit from it and what kind of information they can access will be explained. Then, interactive color maps that will support this software will be used and it will be made a walkable platform. It will be coded in the Arduino program to be placed on wearable daily shoes, RFID sensors and emergency assembly areas will be paired. Voice responses will be output with mp3 module. The points to be earned in the areas where the instructions for use of these areas are voiced will be marked and used in the related lessons supported by the team. With our project, the e-government “emergency meeting area information inquiry” page published in September 2019 will be introduced and everyone will be examined according to their own residence area. With the application, by entering the name of the province, district, neighborhood and street, the closest meeting areas to the houses and workplaces will be learned. In the event of a possible earthquake and disaster, they will be informed in advance so that they can go to the nearest area.

Anahtar Kelimeler: Disaster, emergency meeting boards, disaster risk management, risk matrix, disaster building risk, disaster risk management

Authors:

Sevgi BAYRAM

