



16 - 20 Kasım 2020

BİZimle GELECEK

SINIF ÖĞRETMENLİĞİ

SUNUM BAŞLIĞI: ARDUİNO LU OKUL BAHÇESİ TASARLIYORUM

Onur Bektaş

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte insanların günlük yaşamdaki ihtiyaçları değiştiği gibi eğitim ihtiyaçları da değişmektedir. Geçmiş 100 yıl içerisinde teknolojiye gelişmeler tıp, taşımacılık vb. birçok alanda kendisini hızla göstermektedir. Ancak öğrencilerin ihtiyaçları konusunda öğretim ortamlarının 100 yıl önceki öğretim ortamlarına kıyasla anlamlı bir değişime uğramadığı da görülmektedir. Burada öğrencilerin hayallerinin incelendiği çalışmadan yola çıkarak geliştirilen etkinlikte, öğrencilerin hayallerindeki okul bahçesini tasarlayacakları bir etkinlik uygulanmıştır. Bu uygulama doğrudan öğrencilerin düşüncelerini temel aldığı göz önüne alınırsa yaratıcılık destekli ilerleyen bir süreç olduğu sonucuna ulaşılabilir.

Etkinlikte 2. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin, kendi okul bahçelerini ellerindeki basit malzemeleri kullanarak yaratmaları ve bu projelerine otomatik çalışmasını istediği şeyleri arduino ile entegre etmesi istenmiştir. Arduino kodlama ve devre oluşturulmasında öğrencilere destek olunmuştur. Etkinlik öğrencilerin birbirleri ile grup halinde çalıştıkları, problem ve düşüncelerini tartıştıkları, teknolojik cihazları tanıdıkları eğlenceli bir süreç olduğu görülmüştür.

SUNUM BAŞLIĞI: EĞİTİMDE STANDARTLAŞTIRMA KÜLTÜRÜNÜN ÖTESİNE GEÇEBİLMEK

Yasemin Arslan

İnsan hayatının gelişiminde farklılık, merak ve yaratıcılık gibi temel boyutlar vardır ve bu boyutlar birçok öğrencinin katlanmak zorunda olduğu ve birçok öğretmenin altında ezildiği eğitim sistemi ve müfredatımızla çelişiyor. Okulda olan fakat okulu önemsemeyen, okuldan gerçek anlamda hiçbir fayda sağlamayan öğrenciler bu çelişkinin en somut göstergesi. Geleneksel eğitim çeşitliliğe değil, benzerliğe dayanmakta; çocukların geçmişlerini, ilgilerini ve çeşitliliklerini yok saymaktadır. Çocuklar “en iyi” yeteneklerinin teşvik edildiği ve ihtiyaçlarına hitap eden bir müfredatla gelişebilirler. Bu düşüncelerden yola çıkarak eğitimde standartlaştırma anlayışının dışına çıkarak derslerimizi öğrenci ihtiyaçlarına göre şekillendirmeye çalışmaktayız. Süreçte gerçekleştirdiğimiz etkinliklerde öğrencilerin öğrenme profillerini, ilgi alanlarını ve hazır bulunuşluklarını temele alarak; içerik, süreç ve üründe farklılaştırılmış

müfredat uygulamaktayız. Sunumumuzda, farklılaştırılmış müfredata yönelik geliştirdiğimiz yöntem, teknik ve materyalleri öğrencilerle yaşadığımız gelişim ve tecrübelerle örnekleyeceğiz.

SUNUM BAŞLIĞI: OKUMA ÇEMBERİ UYGULAMASI: OKUMA ÇEMBERİ

Demet İkinci Işık

Her birey farklı ve kendine özgüdür. Bu bağlamda; okullarımızda farklılaştırılmış eğitim gittikçe daha geniş yer tutmaktadır. Bu sunumda, farklılaştırılmış eğitim uygulamalarından biri olan "Okuma Çemberi" çalışması paylaşılacaktır. "Okuma Çemberi" çalışması 2. sınıf düzeyinde uygulanmıştır. Sunumda çalışmanın planlama aşaması, uygulama süreci, uygulama sürecinde yaşanan zorluklar, uygulamanın yarattığı farklılıklar ve değerlendirme süreci paylaşılacaktır.

SUNUM BAŞLIĞI: HAYAL GÜCÜ SINIR TANIMAZ

Bahar Onur

Bundan 100 yıl önce, konuşmaya yarayan telefonun fotoğraf çekebileceği kimin aklına gelirdi ki! İki farklı özellikteki nesnenin birleştirilmesi hayatımızı kolaylaştırdı. Mesela; silgili kalem, el fenerli anahtarlık... Tüm bu icatların amacı hayatımızı kolaylaştırmak ve "Başka neler yapabiliriz?" i sorgulamaktır. İşte bundan yola çıkarak SCAMPER'in genel amacı; hayal gücünü geliştirmek, düşündürmek, sorgulamaktır.

Tek bir nesneye yöneltilen düşünme yöntemini kullanarak yapılandırılmış bir beyin fırtınası tekniğidir. Alex OSBORN ortaya koymuş ve 1970'ler de Bob EBERLE tarafından geliştirilmiştir.

Bir nesne 7 farklı aşamadan geçerek yeniden yapılandırılabilir:

*Yer Değiştirme

*Birleştirme

*Uyarlama

*Değiştirme, küçültme, büyütme

*Başka amaçlarla kullanma

*Yok, etme, çıkarma

*Tersine çevirme ya da yeniden düzenleme

Atölyemizde, teknik hakkında kısa bilgiler vererek başlayıp daha sonra bir nesne üzerinden katılımcılara dağıtılan aşamaların yazılmış olduğu kâğıtla uygulama yapılacaktır.

Çocuklarımızla yapacağımız bu hayal gücü geliştirme etkinliklerinde, keyifli anlar geçireceksiniz. Burada en önemli kısım herkesin birbirinin fikrine saygılı olmasıdır.

Dikkat! Gülmeye hazır olun, komik fikirler çıkabilir!

Ve unutmayın: HAYAL GÜCÜ SINIR TANIMAZ!

SUNUM BAŞLIĞI: KRİSTAL ÇOCUKLARA ULAŞMAK İÇİN İŞİTSEL BELLEĞİ ONLİNE BUTONU

Gülsu Bayrakçı

“İşitsel Bellek Anlamlandırma” beynin işitilen sesleri tanıma, anlamlandırma, yönergeleri takip etme ve yorumlama yollarını etkileyen karmaşık bir sorundur. Pek çok öğretmenin; dikkatini derse vermiyor, dersi dikkatli dinlemiyor, anlatılanlar ilgisini çekmiyor... Vb. söylemlerinin temelinde de bu yatmaktadır.

Öğrenci:

Sesin geldiği yönü ve yeri bulmakta tereddüt yaşıyorsa,

İşitsel örüntüyü tamamlayamıyorsa,

Sözel uyarıyı anlamıyorsa,

Sözel yönergeleri takipte zorlanıyorsa,

Yapılan açıklamaları eksik ya da yanlış anlıyorsa,

Konuşmaları sıklıkla tekrar ettiriyorsa, sorun yaşıyor demektir.

Pek çok öğrencinin, bu bozukluğu okul başarısızlığı sonucunda ortaya çıkmaktadır. Yukarıda sayılan sebeplerden dolayı çocuklar farklılaştırılmış eğitim de uygulanırsa, daha çok işitsel bilgiyi almayı gerektiren yapıda düzenlenen okul programlarında güçlükler yaşayabilirler. Bu sorunun çözümü; öğretmen yaklaşımı ve dersi planlama becerisi ile mümkün olduğu için tüm öğretmenlerin bu çalışmayı uygulayabilme becerisi kazanması gerekmektedir.

SUNUM BAŞLIĞI: OKULA YENİ BİR SINIF EKLENDİ: DOĞA

Zeynep Gülçin Altun

Başarılı bir doğa eğitimi, öğrencileri yaşadığı ortamın farkında olmasını, daha çok sorumluluk duymasını, daha bilgili daha deneyimli daha tutumlu daha becerikli ve daha katılımcı olmasını sağlar. Doğada öğrenme deyince amaç; öğrencilerin inceleme gezileri ve gözlemleriyle bilgi ve becerilerini artırarak içinde yaşadıkları çevreyi daha iyi tanımalarını, grupla birlikte hareket etmelerini, iletişim kurmalarını, gözlem yapmalarını, soru sormalarını, deneyerek ve yaşayarak kavramalarını, önceki bilgileriyle karşılaştırmalar yapmalarını, çevreye karşı duyarlı olmalarını, çevreyi korumalarını ve doğa sevgisi kazanmalarını hedeflenmektedir. Açık alanda yapılan etkinliklerde; olaylar ve nesnelere arasında bağlantı kurabilmek ve bunun içinde tüm duyularını kullanmaları sağlamaktadır. Yapılan gözlemler ve deneyimsel öğrenme sayesinde, öğrenciler tüm duyularını aktif şekilde kullanır ve bilgiyi daha kalıcı olarak daha kısa sürede öğrenebilir. Öğretmenin doğayı bir dersane veya laboratuvar gibi değerlendirerek öğrencilerine doğa kavramını doğa-insan-toplum ilişkilerini sorgulamalarını ve bu ilişkilerde yaşanan problemleri anlama ve çözüm üretme becerisi geliştirmelerini sağlamaları beklenir.

Çalışmada; “Benim Ağacımın Benzerini Bul”, “Tohumlara Ne Oldu?”, “Hepsi Bitki”, “Ormanın Kurucusu: Sincap”, “Kaç Bacağı Var?” etkinlikleri ile yürüyüş kartı kullanarak yapılabilecek etkinlikleri örneklenmekte ve böcek oteli yapımı hakkında bilgiler verilmektedir

SUNUM BAŞLIĞI: ONUN YERİNDE OLSAYDIM

Esmâ Belgrat

Bir hayalet olduğunu düşünen Mila: “Peki ya sen gönül gözünle beni görebilir, çekinsem hatta irkilsem bile gözlerimin içine bakıp ellerimi tutabilir misin?” diye soruyor bize, size aslında herkese... (Ben Bir Hayaletim kitabı) Mila otizmlili bir çocuk. Onunla tanıştıktan sonra açık ve net olarak gördük ki; gittikçe

empati kurmaktan uzaklaşan her dakika biraz daha duyarsız anlayışsız ve biraz daha bencil insanların sayısının hızla arttığı bir dünyada yaşıyoruz.

Öğrencilerimizin ve çevremizdekilerin, bu olumsuz durumun farkına varabilmesi “Empati nedir?” sorusunun cevabını ve anlamını gerçekten özümsemeleri, içselleştirerek bir yaşam felsefesi haline getirmeleri amacıyla bir ders planı tasarladık ve okulumuzun 4. sınıflarında uyguladık.

Bu dersi uygularken Türkçe, sosyal bilgiler, medya okuryazarlığı dersleriyle disiplinler arası çalışmalar yaptık.

Ders planının içeriğinde:

Merak etme

Eleştirel düşünebilme

Puzzle oluşturma

Film izleme

Küçük bir yaratıcı drama tekniği

Altı şapka düşünce tekniği

Canlı kaynakların olumlu dönütlerin (Ampute Takımı..) incelenmesi

Kitap inceleme vb. etkinlikler bulacaksınız.

Bu etkinliklerden bazılarını sunumu gerçekleştirirken birlikte uygulayacağız.

Farklılıkların bir engel değil, zenginlik olduğunun sıkça altının çizileceği bir sunumda merak edip eğlenmeye, eğlenirken de düşünmeye var mısınız?

SUNUM BAŞLIĞI: PROBLEMLER CANLANIYOR

Erdal Fahlioğulları

“Problemler Canlanıyor” iş birlikli proje tabanlı bir öğrenme etkinliğidir. Amacı; öğrencileri sınıf içinde daha aktif hale getirmek, grup çalışmasına sevk etmek ve problemi anlamlı hale getirerek bilgilerin kalıcılığını sağlamaktır. Bu etkinlik için gerekenler neredeyse her tablette çalışabilecek stopmotion tekniği kullanılarak animasyon oluşturabilen bir uygulamadır ve Playstore ya da Apstore'den kolaylıkla ücretsiz bir şekilde indirilebilmektedir.

Stopmotion tekniği; kamerayı objeye karşı ayarlayıp tek kare çekim yaptıktan sonra objeyi istenilen yönde biraz hareket ettirilerek yeni bir kare çekme ve bunu tekrarlayarak animasyonu tamamlama aşamalarını içerir. Kuklalar kullanılarak üç boyutlu ya da hamur&kartonlar kullanılarak iki boyutlu animasyonlar oluşturulabilir. Kameranın sabit kalması için basit tablet tutacakları ya da tahtadan oluşturulabilecek sabitleme aparatları kullanılabilir.

Etkinlik için sınıf en fazla 5 en az 3 kişiden oluşan gruplara ayrılır. Grupları öğretmen heterojen bir şekilde oluşturur. Her grubun içinde bir lider, çizimi iyi olan bir öğrenci ve seslendirme yapabilecek bir öğrenci bulunması çalışmanın verimliliği bakımından önemlidir.

Gruplar oluşturulduktan sonra öğretmen sınıfta uygulamayı ve nasıl kullanılacağını gösterir. İnternette eğitimci videolar izletilir ve örnek uygulamalar yapılır.

Teknik benimsendikten sonra, her gruba problem durumları verilir. Bu çalışma için matematik dersinde bölme işlemleri seçilmiştir. Her gruba bölme işleminin anlamını kapsayacak şekilde aynı ya da farklı problemler verilerek öğretmenleri liderliğinde kendi stop motion problem animasyonlarını oluşturmaları sağlanmıştır. Sayıların çok büyük olmamasına ve animasyonun hazırlanma süresine dikkat edilmiş, çok kapsamlı işlemler seçilmesinin ve çocukların sonuca geç ulaşmalarının yaratacağı sorunlar göz önüne alınarak planlamalar yapılmıştır. Problem durumları oluşturulduktan sonra her grup animasyon için gerekli olan karakterleri, nesnelere oluşturmaya başlamıştır. Uygulama sürecinin başlangıcında seçilen nesnelere iki boyutlu olmasının daha uygun olacağı düşünülmektedir. Malzeme olarak karton, hamur ya da kameraya sığabilecek nesnelere kullanılabilirken, oluşturulacak nesnelere boyut olarak kadrajda ne kadar yer kapladığı sık sık kontrol edilmelidir.

Malzemelerini hazırlayan gruplar, stop motion animasyonlarını hazırlamaya başlayabilecektir. Bütün malzemeler bitmeden uygulamaya başlanmamalı; fotoğraflar çekilirken kamera ya da stand hareket ettirilmemelidir.

Çekimleri tamamlanan problemler, önceden seçilen kişi tarafından seslendirilmiş ve animasyon tamamlanmıştır. Animasyonlardan biri yabancı dilde de seslendirilerek gruplar arasında farklı dinamiklerin oluşması sağlanmıştır. Bütün gruplar animasyonlarını tamamladıktan sonra her grup sıra ile sınıf içinde animasyonlarını arkadaşlarına sunmuş, ayrıca animasyonlar sosyal medya aracılığı ile de paylaşılmıştır. Hazırlanan karakterler ve nesnelere minik bir panoya zarar vermeden asılarak ilerleyen süreçlerde öğrencilerin ihtiyaç duydukları karakter ve nesnelere kullanabilecekleri bir havuz oluşturulmuştur.

Yaşanan ve yaşanabilecek olumsuzluklar; önceden oluşturulan gruplara öğrencilerin itiraz etmesi, tekniğin iyi kavranamaması, belirlenen sürede projenin tamamlanamaması, grup içi iletişim kopuklukları ve yeteneği olmayan öğrencilerin dışlanması başlıcalarıdır.

Bu süreçte iletişim becerilerinde olumlu gelişmeler izlenmiştir. Ayrıca çocukların el becerilerinin kuvvetlenmesi, problem durumunu daha iyi anlamaları ve öğrenmenin kalıcı hale gelmesi hedeflenmiştir. Özellikle öğrenme güçlüğü yaşayan çocuklar üzerinde uygulamanın etkili olacağı düşünülmektedir.

SUNUM BAŞLIĞI: SESSİZLİĞİN SESİ

Güler Akbulut - Murat Akbulut

Sunumumuzda, ilkököl 3. sınıf düzeyinde uyguladığımız disiplinler arası çalışmamızı paylaşacağız. Kentleşmenin ve teknolojinin hızla geliştiği ve her geçen gün hayatımızda daha da çok yer ettiği bu çağda, öğrencilerimizin kitapla bağ kurmasına aracılık edecek olan sessiz bir kitap ile yola çıkarak zengin öğrenme etkinlikleri gerçekleştirdik. Sadece resimlerden oluşan metin içermeyen "Çocuklar ve Tavşanlar Yeşil Sever" kitabının güçlü görsel anlatımlarından yararlandık. Öğrencilerimize verdiğimiz mesajda: "Bakin, görün, hayal kurun" kavramlarını vurguladık. Öğrencilerimizin ana dili olan oyunu kullanarak kitapla kurulan iletişimi artırdık ve çocuğun düş ve düşünce dünyasını harekete geçirdik. Yaratıcı drama oryantiring gibi imgelem gücüne ve bedene dayalı etkinlikler yaptık. Yaratıcılıklarını açığa çıkaracak, el becerilerini geliştirecek diğer faaliyetler öğrencilerimizin pek çok gelişim alanını desteklerken aynı zamanda da kitaptaki konu ve ileti hakkında kafa yormalarını sağlayacak görsellerle buluşturduk. "Çocuklar ancak eğledikleri ve eğlendikleri sürece öğrenirler." diyerek eğlenceli ve aktif öğrenme araçlarını kullandık. Eğitimde sistem düşüncesi araçlarından yararlandık. Zaman boyunca davranış grafikleri, nedensel döngü diyagramları, stok-akış diyagramı ve çıkarım merdivenlerine yer verdik. Eleştirel düşünme becerilerini arttıracak ve okuma kültürü kazanmada önemli katkılar sunacak yaklaşımlar uyguladık. P4C çalışmalarına yer verdik. Süreç içinde öğrencilerimiz çalışmalarını web tabanlı bir uygulama olan StoryJumper programını kullanarak dijital kitaplar tasarladılar. StoryJumper uygulaması, özellikle ilköğretim öğrencilerinin yazarlık ve yaratıcılık becerilerinin geliştirilmesi iş birliğine dayalı çalışma becerisinin kazandırılması hikâye temelli konu öğretimi gibi amaçlar için kullanılabilen bir programdır. StoryJumper uygulamasını kullanarak çalışmamızı dijital kitap haline getirdik. Tema Vakfına bağlıta bulunduk.

TÜRKÇE

SUNUM BAŞLIĞI: BASİT, TÜREMİŞ, BİRLEŞİK YAPILARINA GÖRE SÖZCÜKLER ÇOK DEĞİŞİK

Özge Demiralp - Mehmet Özceylan

Klasik eğitimin getirdiği ezberci yaklaşımın ilerisine geçip öğrenciyi aktif hale getirmek ve yaratıcılıklarını geliştirmek için gün geçtikçe yeni yöntemler ve çalışmalar ortaya atılmaktadır. Hazırladığımız bu atölye "Öğrenciye öğrenme sürecinde birçok sorumluluk vererek öğrencinin

sosyalleşmesini ve kendini ifade etmesini sağlayan yaratıcı drama biz eğitimciler için neden bu kadar önemlidir?" sorusuna verilen bir cevaptır. Sözcükte yapı gibi bilişsel alanda ağırlıklı olan konularda öğrencileri öğrenme sürecine katmak oldukça zordur. Sadece ezber bilgiye dayalı yapılan çalışmalarda istenilen başarının değişken olduğu gözlemlenmiştir. Bu noktada aktif öğrenmenin en zor ve karışık konularda bile öğrencinin ilgisini çektiği yaptığımız bu gibi çalışmalarda istenilen başarının daha kolay elde edildiği ve en önemlisi öğrencilerin kazanımları eğlenerek ve kalıcı olarak elde ettikleri görülmüştür. Yaptığımız bu gibi atölyelerde amacımız; sözcükte yapı gibi konuların öğrenci için eğlenceli hale getirilmesi onların sürece dâhil edilebilmesi ve kalıcı bilginin oluşmasının sağlamasıdır. İnanıyoruz ki bu atölye çalışması her eğitim kademesinde öğrenilmesi zor olan birçok konuya da uygulanabilir ve disiplinler arası çalışmalarda kullanılabilir. Bu yüzden biz eğitimciler için uygulaması kolay verimli bir çalışma olduğu gibi öğrencilerimiz için de eğlenerek öğrenebilecekleri bir eğitim ortamı sağlamaktadır.

SUNUM BAŞLIĞI: DİJİTAL OYUN TASARIM ATÖLYESİ İLE KARACAOĞLAN'IN MACERASI ADLI DİJİTAL OYUN UYGULAMASI

Necati Özcan

Türk edebiyatının temellerini ve kültür kodlarını içerisinde barındıran halk edebiyatı ile halk şiiri kültürünün gençlerin ilgisini pek çekmediği problem durumunu hazırladığımız ölçme aracıyla tespit ettik. Çizim 'tasarım' yazılım yeteneği olan, dijital oyun seven öğrencilerimizle okulda bir dijital oyun tasarımı grubu oluşturduk. Öğrencilerin Türk edebiyatı ve halk şiirine ilgisinin azlığını hazırladığımız ölçme aracıyla ön araştırma yöntemiyle tespit ettik. İlginin azlığının konu alanının modern yaşama uymayan yöntemlerle öğretilmeye çalışılmasından kaynaklandığını düşünerek halk şiiri ve edebiyatını oyun yoluyla öğretim yöntemini kullanarak dijital oyun dünyasına taşımaya karar verdik.

Oyunun bilgi temeli kaynak taraması yöntemiyle araştırdık 'oyunun hikâyesini oluşturduk' çizim yeteneği olan öğrencilerimiz oyunun çizim ve tasarımlarını yaptılar. Yazılım ve kodlaması; okulda dijital oyun oynamaktan hoşlanan, yazılım yeteneği olan öğrenciler tarafından yapıldı. Halk şiirinin en önemli şairi Karacaoğlan'ın başkahraman olduğu bir dijital oyun hikâyesi oluşturarak Karacaoğlan'ın Macerası adlı bir dijital oyun uygulaması geliştirdik. Dört etapta oluşan bu oyunda başkahraman Karacaoğlan rolündeki oyuncular hem eğlenmekte hem de edebiyat ve halk şiiri alanlarında birçok bilgi öğrenmektedirler.

Playstore'den (https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MyGames.Karaca&hl=en_US) rahatlıkla indirilebilen oyun uygulaması öğretmenler tarafından da sınıflarda akıllı tahtalara yüklenerek öğrencilerle interaktif şekilde eğlenerek uygulanabilmektedir. Proje sonunda çok sayıda katılımcıya ulaşılmış, 'halk şiiri ve edebiyatı ile ilgili öğrenme oranları' halk şiiri ve edebiyatına ilginin artması hedeflerine ulaşılmıştır.

Proje çalışmasında görev alan öğrenciler, 'yetenekleriyle yer aldıkları çalışmalarda sorunlara çözümler getirebileceklerini görmüşler' hedefli ve duyarlı bir şekilde eğitim öğretim hayatlarını sürdürmektedir.

SUNUM BAŞLIĞI: MEDENİYETLERİN ANAHTARI

Beste Akman - Ezgi Biner - Kaan Başol - Onur Uygun

Takımlar, telefonlarında bulunan Actionbound uygulamasına girerek "Medeniyetlerin Anahtarı" isimli çalışmayı seçerler. Çalışmayı seçtikten sonra, takım üyeleri isimlerini yazarak yarışmaya başlarlar. Yarışma mitolojik bir hikâyeye başlar. Takımlar, bu hikâyeden yola çıkarak kaybolan Kratosu ait olduğu medeniyete ulaştırmaya çalışırlar. Her takıma bir kontrol kartı ve harita verilir. Kontrol kartında gidilecek hedefler ve gerçekleştirilmesi gereken görevler vardır. Takımlar, uygulamadaki komutlar doğrultusunda belirlenen hedeflere giderek soruları cevaplarlar. Sonra hedefte bulunan barkodu telefonlarına okutarak puan toplarlar. Ayrıca takımların Kratosu kurtarmak için anahtar şifrenin ipuçlarını ve hedeflerde bulunan tangram parçalarını doğru toplayarak kontrol kartındaki görevleri

tamamlamaları gerekmektedir. Hedefleri ve görevleri tamamlayan takımlar, kendi tanrı veya tanrıçalarına yönlendirilirler ve son görev için tanrı veya tanrıçanın verdiği bazı materyaller ile en yüksek kuleyi inşa ederler. Son görevi yerine getiren takımlar "Medeniyetlerin Anahtarını" ele geçirecek Kratosu ait olduğu medeniyetine ulaştırırlar.

SUNUM BAŞLIĞI: OYUN BAHÇESİNDE TÜRKÇE

Şiar Ogün Güzel – Nebahat Toker

Kazanımlar:

Deyim ve atasözlerinin metne katkısını belirler.

Çekim eklerinin işlevlerini ayırt eder.

İsim çekim ekleri (Çoğul eki, hâl ekleri, iyelik ekleri ve soru eki) üzerinde durulur.

Öğrencilerin zaman, mekân, şahıs ve olay unsurlarını belirlemeleri; hikâyenin serim, düğüm ve çözüm bölümlerinde anlatacaklarının taslağını oluşturmaları sağlanır.

Güdümlü, serbest, kontrollü tahminde bulunma, metin tamamlama, bir metni kendi kelimeleri ile yeniden oluşturma, boşluk doldurma, grup olarak yazma gibi yöntem ve tekniklerin kullanılması sağlanır. Öğrenciler yazım kılavuzundan yararlanmaları ve yeni öğrendiği kelimeleri kullanmaları için teşvik edilir.

Türkçe dersinde "Deyim mi Atasözü mü?", "Sepet Oyunu", "Hafıza Oyunu", "Bir Yer-Bir Nesne-Bir Fiil" oynamıştır. İlk oyunda, öğrencilere Tarkan'ın TDK ödüllü "Dilli Düdük" şarkısı dinletilmiştir. Ardından gruplara ayrılan öğrenciler şarkıda geçen deyim ve atasözlerini ayırt ederek seçtiği deyim veya atasözü hakkında bir öykü yazmıştır. İkinci oyunda, öğrenciler çember şeklinde oturtularak arkadan fon müziği açılmış ve ellerindeki sepet elden ele dolaştırılmıştır. Müzik durduğunda sepet kimin elindeyse o öğrenci içindeki kartı okur, yanıtlar. Yanıt yanılsa şarkı, tekerleme vb. söyleme gibi yetenek kartlarından birini seçer. Üçüncü oyunda, amaç öğrencilerin hem hafızalarını güçlendirmek hem de sözcük anlam ve yapı konusunu tekrar etmektir. Yapboz şeklindeki karton 42 bölüme ayrılmıştır. Her konudan iki adet kâğıt bulunmaktadır. Aynı konuyu anlatan iki kâğıt eşleştirilerek çıkarılır. En çok kâğıt çıkaran grup oyunu kazanır. Sonuncu oyunda ise, öğrenciler dağıtılan boş kağıtlara fiil, nesne, yer adlarını yazar. Ardından bu kağıtlar toplanır ve gönüllü olmak üzere öğrenciler tahtaya kalkıp fiil, nesne ve yer adı seçerek hikâyelerini olay örgüsü, yer, zaman ve kişi unsurlarını da kullanarak öykülerini oluştururlar.

SUNUM BAŞLIĞI: YENİLİKÇİ TÜRKÇE DERSLERİ

Savaş Özen

Türkçe ders kazanımlarının, bireylerin yaşamları boyunca ihtiyaç duyacakları duygusal ve psikolojik becerileri kazandırması açısından önemi herkesçe bilinen bir durum olmasına rağmen, derslerin işleniş yöntemi daha çok ezberci ve öğretmen merkezli bir duruma dönüşmüş durumda. Haftalık ders saati ve kazanımları göz önüne alındığında Türkçe derslerinin önemi her zamankinden daha çok ön plana çıkıyor. Dünyamızın değişimi hızlanırken Türkçe derslerini yeniden yapılandırmamız gerekiyor mu? Kazanımların öğrenciler tarafından beceriye dönüşmesi ve kişilik oluşumlarına destek olması için derslerimi Çocuklar için Felsefe (P4C), Zihin Haritaları (Mind Map) ve Life Kinetik uygulamaları ile destekliyorum. "Çocuklar için Felsefe" düşünce dünyalarının özgürleşmesini sağlarken; "Zihin Haritaları" öğrendikleri bilgileri unutmamalarını sağlıyor; ayrıca "Life Kinetik" uygulamaları ile dersleri daha eğlenceli bir hale getiriyor ve oyunla öğrenmeyi ön plana çıkarıyorum. Bu durum, hafıza ve beyin gelişimlerini de olumlu olarak etkiliyor. Çocuklarımızın gelecekte yapay zekâ veya robot üretmelerini istiyorsak öncelikli olarak düşünce dünyalarına hizmet etmemiz gerekiyor.

OKUL ÖNCESİ

SUNUM BAŞLIĞI: ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE DUYGUDAN DAVRANIŞA

Gölnaz Çağlayan - Melis Yücel Özbek - Özgü Nayiş - Nur Ersoy

'Köstebek Kuki' öyküsü ve "Balık, Kurbağa, Kaplumbağa Masalı Lou" animasyon filmi materyalleri ile çalışmalar yürütülmüştür. Hepsinde ortak nokta olan duygu değişimlerini öğrencilerin fark etmesi ve bu değişimlerin yarattığı sonuçların öğrencilerin davranışlarını nasıl değiştirdiğinin gözlemlenmesidir.

Planladığımız çalışmalarda duygu çeşitlerini tanımlama hangi zamanlarda bu duyguları hissettiğimiz sonucunda hangi davranışlara neden olduğu konusunda çocuklarda farkındalık oluşmuştur. Bir buçuk aylık zaman diliminde tamamlanan çalışmada; oyun doğaçlama, matematik, Türkçe sanat gibi etkinlik türlerinde planlanmış ve bilişsel gelişim ile sosyal duygusal alana yönelik kazanımlar üzerinde yoğunlaşmıştır.

Buz dağı misali çevremizde olan olayların altında yatan pek çok sebep yer almaktadır. Bunların derinlemesine incelenebilmesi için Eğitimde Sistem Düşüncesi araçlarından zaman boyunca davranış grafiği, stok/akış diyagramı, nedensel döngü diyagramı ve çıkarım merdiveni kullanılmıştır. Farklı bakış açılarıyla bütünü görmeyi hedefleyen sistem düşüncesi çalışmalarlarıyla okul öncesi 4-5 yaştan başlayarak duygu kontrolü ve davranışların yönetimi sağlanabilmektedir.

SUNUM BAŞLIĞI: KİTAPTAN ÇIKAN DÜNYAM

Hande İlanan-Mine Ersimitçiler

Kendi okulumuzda uygulanan yıllık eğitim programıyla koordineli olarak işlenen her ay yaş grubuna uygun bir hikâye kitabından yola çıkılarak bununla ilgili tüm gelişim alanlarına yönelik yaratıcı ve eğlenceli çalışmalar yapılmıştır. (Hem sınıf öğretmenleri hem branş öğretmenleri kendi programları içine kolaylıkla entegre edebildikleri projede yapılan çok yönlü ve disiplinler arası çalışmalarla (resim, drama, hikâye okuma-dinleme, hikâyelere farklı sonlar üretme-yeniden düzenleme, hikâye kahramanlarını sanat etkinlikleriyle oluşturma proje için orta alanda ilgi çekici ve yaratıcı bir kitaplık oluşturma) okul içinde kapsamlı bir sergi meydana getirmeye tamamlanmıştır. Çocuklara kitaplara karşı ilgi ve sevgi uyandırma ve gelişim alanlarına ait kazanımlara ulaşmayı sağlamış masallar ile etik değerleri kazandırmada önemli etkileri olmuştur.

SUNUM BAŞLIĞI: TOPRAĞIN GİZEMLİ YOLCULUĞU

Gülçin Sayın - Gizem Güneş Ekin

Proje, çocuklara toprağı ve toprakla ilgili kavramları tanıtmayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda proje içerisinde toprağın özellikleri toprağın altında/üstünde yaşayan canlılar, toprakta yetişen bitkiler, meyveler, sebzeler, toprağın önemi, erozyonun ne olduğu, sebepleri ve sonuçları konularına yer vererek küçük çocukların çevrelerini tanımalarını sağlamak, duyarlılıklarını arttırmak hedeflenmiştir. Yaşamın temel koşulu olan çevrenin korunması ancak gelecek nesillere yönelik erken yaşlardan itibaren verilecek çevre eğitimiyle mümkün olabilecektir. Çevre eğitiminin temel amacı da çevresel sorumluluk bilincine sahip vatandaşlar yetiştirmektir. Bu eğitimin özellikle okul öncesi dönemden itibaren verilmesi kalıcı öğrenmeler ve etkili davranışlar gösterme bakımından önem taşımaktadır. Çevre eğitiminde ve bu eğitimin sonucunda çevreye karşı geliştirilen olumlu davranış, tutum ve çevre bilgisinin artışıyla, okul öncesi dönemden itibaren verilen sistemli bir çevre eğitimi anahtar niteliğindedir.

FEN BİLİMLERİ

SUNUM BAŞLIĞI: AYIN ARDUINOLU EVRELERİ

Gizem Yıldız - Seçil Sütü

Amacı: 5. sınıf müfredatında yer alan “Ay’ın evreleri ile Ay’ın Dünya etrafındaki dolanma hareketi arasındaki ilişkiyi açıklar. “ kazanımını öğrencilerin daha iyi kavramaları amacıyla farklı bir uygulama ile etkinlik yaptırmak.

5. sınıf öğrencilerine “Fen Bilimleri dersinde yer alan Güneş, Dünya ve Ay Ünitesinde Ay’ın evreleri ile Ay’ın Dünya etrafındaki dolanma hareketi arasındaki ilişkiyi açıklar.” kazanımını öğrencilere daha iyi kavratılabilmek amacıyla bu etkinliği planladık. Öncelikle Güneş, Dünya ve Ay’ın yapısal özelliklerini öğrenciye verdik. Daha sonra Ay’ın evreleri ile ilgili bilgilendirme yaptık. Öğrencilerden 3’er kişilik gruplar oluşturmalarını istedik. Ay’ın gökyüzündeki değişik şekillerdeki görünümünü strafor üzerine çizmelerini istedik. Çizdikleri bu şekillerin üzerine belirli aralıklarla beyaz ya da renkli ledler takarak Arduino devresi kurdular. Daha sonra gruplar birbirine strafor üzerinde yer alan görüntülerin Ay’ın hangi evresini temsil ettiğini sordular. Bu oyun birkaç defa sınıf içerisinde tekrarlandı ve öğrenciler Ay’ın evrelerini eğlenerek pekiştirdiler. Aynı zamanda 4. sınıf kazanımı olan “Basit elektrik devresi kurar.” kazanımı da pekiştirilmiş oldu. Bu etkinliğin sonunda öğrencilerimiz Bilişim Teknolojileri dersinde öğrendikleri Arduino ile elektronik devre kurulumunu Fen Bilimleri dersinde uygulama fırsatı buldular.

Arduino uygulamasında ledler(PO tansiyometre buton Idr sensör kullanmak isteyen öğrencilerimiz oldu) iletken kablolar 9 voltluk pil breadboard gibi malzemeler kullandılar.

SUNUM BAŞLIĞI: FEN BİLİMLERİ DERSİNDE ZİHİN HARİTASI VE OYUNLAŞTIRMA YÖNTEMİ

Rukiye Evşen Kılıç - Şenay Tankuş

6.sınıf “Vücudumuzdaki Sistemler ve Sağlığı” ünitesinin kazanımlarının pekiştirilmesinde oyun tabanlı öğrenme ve zihin haritası tekniği uygulanmıştır.

Oyunumuzda organların görevleri ve resimlerinin bulunduğu kartlar oluşturulmuş ve domino oyununun kuralları uygulanmaya çalışılmıştır.

Zihin haritalarının hazırlanması sürecinde ise öncelikle sayfanın merkezine anahtar bir kavram yazılmakta daha sonra ilgili kavramdan yola çıkılarak hatırlanan diğer sözcükler merkez kavramdan kıvrımlı dallanmalar yapılarak haritaya yerleştirilmektedir. Bu süreçte sözcükler resimlerle imgelerle veya şekillerle ilişkilendirilmektedir.

Çalışmada tek grup ön test-son test modeli kullanılmış, oyun tabanlı ve zihin haritası destekli uygulamaların; öğrencilerin başarıları, motivasyonları, tutumları ve sorgulayıcı öğrenme becerileri, algıları üzerindeki etkisini belirlemeye çalıştık.

Uygulamalarımız sonunda öğrencilerin akademik başarılarında ve motivasyon düzeylerinde anlamlı bir farklılık bulunurken; fen bilimlerine yönelik tutumlarında ve sorgulayıcı öğrenme becerileri algılarında anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte tutum ve sorgulayıcı öğrenme becerileri algı puanlarına ilişkin analizler incelendiğinde son test puanlarının ön test puanlarına göre yüksek düzeyde artış gösterdiği görülmektedir.

Zihin haritası oluşturma ve oyun tabanlı öğrenme yöntemlerinin ikisinde de hem teknolojik (Canva ya da Freemind programlarıyla) hem de kâğıt kalem kullanarak uygulanabildiğinden imkânı kısıtlı okullarda da uygulanabilmektedir.

SUNUM BAŞLIĞI: FEN BİLİMLERİ DERSİNİN OYUNLAŞTIRILARAK ÖĞRETİMİ

Zeynep Acar - Nevra Çelikçakır

Bu sunum öğrencinin yaparak ve yaşayarak aktif olarak süreç içinde yer alabilmesi "Fen Bilimleri" dersine karşı olumlu bir tutum geliştirebilmesi, bilgilerinin kalıcılığını sağlayabilmesi için eğitsel oyunların ve sanal laboratuvar uygulamalarının başarıya olan etkisinin araştırılmasını içermektedir. Ay'ın evreleri konusu öğrenciler tarafından soyut algılandığı için kavrama konusunda sıkıntı yaşayabilmektedirler. Öğrencilerin eğlenerek konuyu kavrayabilmeleri adına 'Bu hafta Ay hangi evrede?' oyununu tasarladık.

'Fen Tabu' oyununu öğrenciler tarafından istenmeyen sıkıcı tekrarları eğlenceli hâle getirmek öğrencilerin kavramları ve resimleri kendi kelimeleri ile ifade etmelerini sağlamak, anlamlı öğrenmeyi gerçekleştirmek, ders konularının anlatımlarını daha eğlenceli kılmak ve kavram kargaşasını ortadan kaldırmak için tasarladık. İki takım hâlinde oynanan oyun öğrencilere ekip çalışması alışkanlığı kazandırır, arkadaşlık ilişkilerini destekler, iletişim becerileri gibi faydalar sağlar. Oyunda kavram kartı ve çizim kartı bulunmaktadır.

Günümüzde gelişmiş durumdaki teknoloji sayesinde artık okullarda çok daha verimli ve etkili sınıf ortamları söz konusudur. Birden fazla duyu organının eğitim sürecine teknoloji vasıtasıyla dâhil edilmesi sayesinde artık eğitim kalitesi ve verimliliği artmıştır. Phet Interactive Simulations eğlenceli 'interaktif' araştırma tabanlı fiziksel olgu benzetimlerini sağlayan bir uygulamadır. Phet uygulamasını birçok seviyede ve farklı alanda (Fizik, Kimya, Biyoloji gibi) kullanmaktayız. Öğrenciler bu uygulama sayesinde teknolojiyi eğitime entegre edip eğlenerek öğrenim sağladılar.

SUNUM BAŞLIĞI: HÂL DEĞİŞİM GRAFİKLERİNİN MINECRAFT EDUCATION İLE OYUNLAŞTIRILMASI VE BAŞARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Nevra Çelikçakır - Zeynep Acar

Bu sunum hâl değişim grafikleri ile ilgili kalıcı bir öğrenme sağlamak amacıyla Minecraft Education oyununda içerik oluşturulmasını ve bu içeriğin başarıya olan etkisinin araştırılmasını içermektedir.

Bu çalışmada saf bir katiya ait hâl değişim grafiği Minecraft oyununda küplerden oluşturulmuştur. Bu tasarım yaklaşık 24 saatlik bir süreçte meydana gelmiştir. Oyunlaştırma amacıyla grafik ile ilgili sorular hazırlanmış ve cevap seçenekleri konulmuştur. Öğrenci seçtiği cevabın önündeki kuyuya atlayarak yer altında ilerlemekte ve yolun sonunda cevabı hakkında geri dönüt almaktadır. Öğrenci cevabı doğru ise "Tebrikler. Cevabınız doğru." yanlış ise "Cevabınız yanlış. Doğru cevapdır." şeklinde bir uyarı levhası ile karşılaşmaktadır.

Bu eğitim içeriğinin başarıya olan etkisinin araştırılması amacıyla kontrollü deneyler yapılmıştır. Okulumuzda toplam sekiz şube olan 5. sınıflara hâl değişim grafikleri konusu anlatıldıktan sonra konunun sorularla pekişmesi amacıyla dört şubeye (5B, 5E, 5G, 5H-DENEY GRUBU) Minecraft Educationda tasarladığımız oyundaki sorular uygulanmış geri kalan dört şubeye de (5A, 5F, 5D, 5C-KONTROL GRUBU) aynı sorulardan oluşan kâğıt üzerinde çoktan seçmeli test uygulanmıştır. Kâğıt üzerinde uygulanan testte her soru 1 puan, minecraft oyunun da ise her soru 1 zümrüt (=1 puan) değerindedir. Toplam soru sayısı 15 olduğuna göre bir öğrencinin alacağı en yüksek puan değeri 15 puandır. Buna göre her iki uygulama sonunda başarı ortalaması hesaplanmıştır.

Hem kâğıt üzerinde uygulanan hem de minecraft oyunu ile uygulanan testlerin sonuçları analiz edildiğinde:

1. Minecraft eğitim içeriğinin uygulandığı öğrencilerin puan başarı ortalaması 92
2. Kâğıt üzerinde test uygulanan öğrencilerin puan başarı ortalaması 78'dir.

Sonuç olarak Minecraft Education ile oluşturulan hâl deęişim grafikleri üzerinde öğrenme, öğrenciler ve öğretmene keyifli anlar yaşatmış ayrıca başarıyı da artırmıştır. Öğrenciyi güdüleme aracı olarak oyundaki zümrütlerle puanlama yapılmıştır.

SUNUM BAŞLIĞI: PLASTİNASYON EĞİTİMİ PROJESİ

Nazlı Barış

Özel yetenekli öğrenciler, yaşlarına göre belirgin düzeyde yüksek performans gösteren öğrenciler olarak tanımlanmaktadır. Özel yetenekli öğrencilerin eğitiminde farklılaştırılmış ve zenginleştirilmiş uygulamalar kullanılmaktadır. Bu çalışmada özel yetenekli öğrencilere; bilimsel süreç becerilerini yaparak yaşayarak öğrenebilecekleri, bir bilim insanı gibi çalışabilecekleri ve alan uzmanından birebir etkileşimli uygulamalarla yaratıcı ürünler ortaya koyabilecekleri Plastinasyon Eğitimi Projesi uygulanmıştır. Bu proje kapsamında TOBB Üniversitesi Tıp Fakültesi Dekan Vekili Prof. Dr. Selçuk Tunalı ile yedi hafta süren plastinasyon çalışmaları yürütülmüştür. Proje kapsamında kullanılacak malzemelerin önemli bir bölümü Prof. Dr. Selçuk Tunalı ve TOBB Üniversitesi tarafından bir bölümü ise Ahmet Mecbur Efendi Bilim ve Sanat Merkezi tarafından karşılanmıştır. Bu çalışmada öğrenciler kuzu kalbini plastinasyon süreci ile uzun süre bozulmayacak bir formata dönüştürmüştür. Plastinasyon sürecinde öncelikle diseksiyon ile kalbin dış görünümü düzenlenir, kalplerdeki yağ ve su uzaklaştırılarak yerine polimerler getirilir. Böylelikle uzun süre bozulman, kokmayan, zehirli etkisi olmayan ürünler oluşturulur. Ayrıca yedi hafta süren bu çalışma sırasında öğrencilerimiz ZSPACE isimli artırılmış ve sanal gerçeklik uygulaması ile dolaşım sistemi ve diğer sistemleri daha detaylı olarak tanıma fırsatı yakalamıştır. 21. yüzyıl becerilerinden yaratıcılık, iletişim, işbirliği, dijital vatandaşlık gibi becerileri edinen öğrencilerimiz bir bilim insanı gibi çalıştıkları bu sürecin onları için unutulmaz ve inanılmaz bir deneyim olduğunu vurgulamıştır.

SUNUM BAŞLIĞI: TÜKETMEYELİM ÜRETELİM/ANAOKULUNDAN ORTAOKULA AKRAN PAYLAŞIMIYLA BÜTÜNSEL ÇEVRECİ YAKLAŞIM

Neşe Görsem

Hazırlık sınıfından ortaokul kademesine kadar tüm öğrenciler, Kutu Kutu Ekoloji (Eco-Jeux) Projesi kapsamında Yeşil Festivalde bulundu.

Küçük yaşlardan itibaren öğrencilere doğa sevgisi ve çevre bilinci aşılacak amacıyla hazırlık sınıfı öğrencileri, ortaokul ve ilkokul öğrencileriyle birlikte dört hafta boyunca üretim tüketim alışkanlıkları ve geri dönüşüm konuları üzerine çalışma yaptı.

Çalışmanın başlangıcında projeye başlamak ve akışı yönlendirmek için eko tim öğrencilerinden seçilen karakterler “Çöp Adam, Yeşil Adam ve Çöpçatan” karakterleri hazırlık sınıflarına girerek çevre farkındalığı yaratacak mesajlarını verdiler. Daha sonra tüketim alışkanlıklarımıza dikkat çekmek üzere ortaokul eko tim öğrencileri tarafından Yeşil Adam eşliğinde mini videolar çekilerek hazırlık sınıfı öğrencilerine izletildi.

Projemizin Üretim aşamaları başlangıcında tüketim alışkanlıklarına dikkat eden evde kendi ürünlerini doğal yollarla üreten Çevreci Madame isimli karakterimizin mesaj veren videosu izletildi.

İlk olarak okul bahçesinde bulunan zeytin ağaçlarındaki zeytinler toplandı. Öğrenciler tarafından kırıldı. Bu çalışma büyük öğrenciler ve ana sınıfı öğrencilerinin ortak çalışması oldu. Elde edilen ürün hazır duruma geldikten sonra kavanozlara konularak olgunlaşmaya bırakıldı.

Çalışmanın diğer aşamasında yine okulumuzun bahçesinde bulunan ağaçların meyvelerinden ortaokul eko tim öğrencileriyle besinleri saklama koşulları işlenerek hazırlık sınıfı öğrencileriyle ayva reçeli yapıldı. Elde edilen ürün hazır duruma geldikten sonra kavanozlara konularak hazırlandı.

5. sınıf öğrencilerinin Fen Bilimleri dersinde öğrendiği “Mikroskopik Canlılar ve Yararları” konusu sonrasında ekmek yapımı etkinliği hazırlık sınıfı öğrencileriyle ortak çalışması şeklinde yapıp hazırlanan ekmekler poşetlendi.

7.sınıf öğrencilerinin Fen Bilimleri dersinde öğrendikleri “Maddenin Yapısı” konusu ile ilişkili olarak sabun ve limonata yapımı etkinliğini hazırlık sınıfı öğrencileriyle ortak çalışması şeklinde gerçekleştirdiler. Hazırlanan ürünler öğrenciler tarafından paketlendi.

6.sınıf öğrencileri anasınıf öğrencileri ile beraber atıklardan bez çanta tasarladılar.

Ortaokul ve ilkokul eko tim öğrencileri küresel ısınma ve mevsim değişikliği konulu video çekimini yapıp arkadaşları ile sabah töreninde uyarı mesajını etkili şekilde paylaştılar.

Projenin başkahramanı “Yeşil Adam” proje boyunca öğrencilerin dikkatini sürpriz çalışmalarıyla çekerken “Dünya”yı korumanın yollarını anlatmış oldu.

Son olarak geri dönüşümün önemini ortaya koymak için atık malzemeleri kendilerine özgü çalışmalar da yapan minikler, proje başından bu yana ürettikleri tüm ürünleri (zeytin, reçel, sabun, mum, bez çanta, ekmek...) ailelerin katılımıyla gerçekleşen “Yeşil Festival ”de okul içinde kurulan yeşil markette ve diğer seviyelerde yılbaşı kermesinde sattılar. Satıştan elde edilen gelir Ege Orman Vakfına bağışlandı.

SUNUM BAŞLIĞI: İNSANSIZ HAVA ARACI TASARIMI VE FEN BİLİMLERİ DERSİNE ENTEGRASYONU

Mustafa Erken

Uygulama Planı:

1. Drone Parçaları tanıtımı ve Teorik Ders anlatımı ve 'Fen Bilimleri konuları ile ilişkilendirme' (Teknoloji ve Bilim)
2. Uzunluk ve açı ölçme araçlarının kullanımı, Uzunluk Birim Dönüşümleri ve Ağırlık merkezi belirleme çalışmaları (Matematik ve Mühendislik)
3. Gövde planı oluşturma: Gövde tipi belirleme 'taslak çizimi (cetvel takımı)' Gövde çizimi Microsoft word (Teknoloji' Matematik ve Mühendislik)
4. Gövde oluşturma 'ölçeklendirme' işaretleme ve 'gövde üzerine kişiye özgü tasarım resmetme veya kendi tasarımını oluşturma" parçaların konumlandırılacağı yerleri işaretleme (Mühendislik, Matematik ve Sanat)
5. Mini DC motor yapımı 'pervane yapımı' motor-pervane dönme yönü tayini ve tur sayısını etkileyen etmenler, kontrollü deney süreci (Bilim ve Mühendislik)
6. Motor bağlantı şekillerinin momentum 'denge' amaca uygunluk ve enerji verimliliğine etkisi, kontrollü deney süreci seri ve paralel bağlamalarla karşılaştırma ve genelleme (Bilim ve mühendislik)
7. Pil, motor, pervane, pipet montajı ve etkinliğin tamamlanması, test edilmesi ve fen bilimleri öğretim programında yer alan konu ve kazanımlarla örtüşen noktaların tespit ve tartışması
8. Scratch, Droneblocks ve TYNKER ile Block kodlama ile animasyon hareketi (teknoloji)
9. Dji tello ve Parrot Mambo ile görev tamamlama (temel seviye parkur otonom)
10. İnsansız Hava Araçlarından Drone'un entegre edildiği bir problem durumu belirle ve problemin çözümüne yönelik proje yazımı ve sunumu

SUNUM BAŞLIĞI: ŞAKİR'LE ŞÜKUFİ DENGELİ BESLENİYOR MU?

Seçil Sütü

4. sınıf Fen bilimleri dersi kazanımlarından;

*İnsan sağlığı ile dengeli beslenmeyi ilişkilendirir.

*Obezitenin beslenme alışkanlığı ile ilişkisi vurgulanır. Besin israfının önlenmesine dikkat çekilir.

*Sağlıklı bir yaşam için besinlerin tazeliğinin ve doğallığının önemini araştırma verilerine dayalı olarak tartışır.

*Dondurulmuş besinler, paketlenmiş besinler, son kullanma tarihi gibi kavramlar üzerinde durulur. Ayrıca besinlerin temizliği konusuna öğrencilerin dikkati çekilir.

Daha eğlenceli ve akılda kalıcı bir şekilde verebilmek için sürece onları da dâhil ettik.

Sınıfımızda bu konuyu işlerken hassasiyet göstereceğini düşündüğümüz birkaç öğrencimiz vardı. Bu öğrencileri de düşünerek bir oyun tasarlamaya karar verdik. Oyunda öncelikle kişinin kendi kilosunu boyu ve beslenme alışkanlığı ile ilgili farkındalık oluşturmak istedik. Bunun için evdeki beslenme alışkanlıklarını tartıştık. Şakir ve Şükufe üzerinden kilo ve boy ile ilgili ölçümler yaptık, böylece çocuklar basitçe kilo ve boyları hakkında bilgi sahibi oldular. Yaşlarına göre olmaları gereken kilo ve boyda değillerse daha fazla beslenmeleri gerektiğini; fazlaysa da bu kez daha dikkatli ve seçim yaparak yemeleri gerektiğini öğrendiler. Besinleri nasıl seçeceklerini de yine bir oyunla tasarladık. Bu oyunda da en çok tercih ettikleri makarna, köfte, yoğurt, salata gibi besinlerin kalorilerini yazarak magnetli bir oyun düzeneği hazırladık. Bu sayede öğrenciler her öğünde almaları gereken kalori kadar besini nasıl seçeceklerini oyunla hesapladılar. Öğrendiklerini önce okulun yemekhanesinde çıkan yemekler üzerinde denediler ve yemekleri seçerken dengeli beslenme konusunda ilk adımı atmış oldular. Yemekhane tepelerine sadece makarna alan çocuklar bile en azından köfte ve yoğurt da almaya başladı ve bu konuda birbirlerini de uyarıya başladılar. Bu farkındalık evde de anne babalarıyla restoranda yemek seçerken de onlara yardımcı olmaya başladı. Sağlıklı bir nesil için eğlenceli bir eğitim gerçekleşti.

MATEMATİK

SUNUM BAŞLIĞI: BÖLÜNEBİLMEK YA DA BÖLÜNEMEMEK İŞTE TÜM MESELE BU!

İlknur Doğan - Merve Sakin- Hande Çeki

Her sayı bir asalın akrabasıdır. Hiçbir sayı içindeki asalı inkâr edemez. Bu asala ulaşmak için sihirli kurallarımız var. Bu kuralları, öyle bir oyunla sunalım ki hiç aklımızdan çıkmayın. Sihir her daim yanımızda olsun!

SUNUM BAŞLIĞI: OYUNLAŞTIRILMIŞ DERS: MATEMATİKTE MİNECRAFT ETKİSİ

Elvan Başokçu – Berkay Türkal

Geliştirilen uygulama, matematik dersi 5. sınıf düzeyi için kesirlerin sayı doğrusu üzerinde gösterilmesi, bileşik kesirler ve tam sayılı kesirler konularını içeren bir oyunlaştırılmış ders etkinliğini içermektedir. Uygulama ders planının konu anlatımını ve öğretim etkinliğinin çoklu katılımı temel alan bir oyun ortamında gerçekleştirilmesi ve öğrencilerin tabletlerini kullanarak öğretmenleri ile birlikte hem sanal hem de sınıf ortamında yüz yüze etkileşimini kullanarak gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler, ders süresince konu ile ilgili bilgileri öğretmenden alarak aynı anda sınıftaki bütün arkadaşları ile birlikte oluşturulan minecraft alanı içerisinde çeşitli görevleri yerine getirerek konuyu pekiştirmeye devam etmişlerdir.

Uygulamanın etkililiğini belirlemek için kontrol gruplu, ön-son testli deneysel desenden yararlanılmıştır. Uygulama toplam 169 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmekle birlikte analizler hem ön hem de son teste katılan toplam 146 öğrenci üzerinden yapılmıştır. Analizlerde, grup test ortak etkisi, tekrarlı ölçümler için faktöriyel varyans analizi kullanılmış ve analiz sonuçlarına göre hem test hem de grup için ortak etki istatistiksel olarak anlamlı çıkmıştır.

GÖRSEL SANATLAR

SUNUM BAŞLIĞI: ATIĞIM YENİDEN KÂĞIT

Irmak Cihangir

Doğamız için atık malzemelerin geri dönüşümüne yardımcı olmamız gerekmektedir. Bunu herkese bilinçlendirmeli bunlarla ilgili uygulamalar yapmalıyız. Geri dönüşüme gönderilen kâğıtlar tekrardan kâğıt ve türevlerine dönüşerek üretiliyor. 1 ton kâğıdı geri dönüşümle kullanılabilir hâle getirirsek 17 ağacımızı kurtarmış ve yaşadığımız Dünya'yı oksijensiz bırakmamış oluruz. Bunun için kâğıdı atmayıp bunun yeniden kâğıda dönüşmesi ve kullanılabilir olduğunu öğrencilerimize bu atölye çalışmasıyla gösterebiliriz. Bu bilinci çocuklara aşılamalıyız.

SUNUM BAŞLIĞI: GELENEKSEL YANSIMALAR ATÖLYESİ

Filiz Kutlu Çubuk

Atölye çalışmamız, Türk el sanatlarımızdan olan ebru sanatı ve çini sanatının öğrenci seviyelerine uygun sadeleştirilmiş motifler ve uygulama teknikleri kullanılarak bir ürüne dönüştürülmesini kapsamaktadır. Örnek çalışma olarak bisküvi halindeki karo ve daire karo üzerine uygulanacak çini ve ebru teknikleri ile bardak altlığı tasarımı gerçekleştirilecektir.

SUNUM BAŞLIĞI: YALIÇAPKINI AYLIK OKUL KÜLTÜR-SANAT-EĞLENCE DERGİSİ

Ece Kızılırmak

Dergimiz çocukların keşif duygularını beslemeye özen gösteren, öğrenmek isteyen, düşünmeyi ve araştırmayı seven, ufkunu genişletmek isteyen, eğlenceli' kültürel, sanatsal ve bilgilendirici yanılla merakla uçmak isteyen tüm öğrencilerimiz için 2019'un Nisan ayında faaliyete geçmiştir.

Tüm okulu kapsayan isim yarışmasıyla başlayan serüven, bir sınıfımızın bulmuş olduğu "Yalı Çapkını" ismiyle yoluna devam etmiştir. Dergimizde bilim, sanat, spor, gezi, dünya kültürleri, hayvanlar, doğa ve çevre meseleleri okuldaki tüm bölüm öğretmenleri ve öğrencilerinin işbirliğiyle disiplinler arası çalışmalar ve eğlence köşeleri yer almaktadır. Tüm bölümlerin işlediği ve pekiştirmek istediği konular simgesel olarak her ay dergide yer almaktadır. Öğretmenlerimiz seçtikleri konuyu öğrenciye söyler, öğrenci tasarlayıp getirir. Dergide yer alan her bir sayfa öğrenci ürünüdür. Her ay A4 kâğıtlara çizdikleri sayfa tasarımları taratılarak bilgisayarda dergi formatına yerleştirilip baskıya gönderilir ve basılan dergileri öğrenciler zımba desteğiyle dergi hâline getirirler. Daha sonra tüm ortaokul öğrencilerine dağıtırlar.

Dergi kulübü içinde yürüttüğümüz dergimizde başvurduğumuz önemli öğretim strateji, yöntem ve teknikleri; beyin fırtınası, soru-cevap, doğru araştırma yapabilme, sunuş ve buluş, tartışma ve en önemlisi bireysel çalışma alanlarıdır.

YABANCI DİL

SUNUM BAŞLIĞI: SINIFTA SOSYAL VE DUYGUSAL ÖĞRENME

Sibel Tanrıverdi Canbaz

Bu çalışma; sınav hazırlık sürecinde olan öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme çalışmaları sonucu İngilizce derslerinde aldığı sonuçları içermektedir. Sınav süreci öğrenciler, öğretmenler ve veliler açısından zordur. Öğrencilerin ergenlikle tanışmaları, kendilerini tanımaya çalışmaları, arkadaşlık ilişkilerinin daha yoğunlaşması gibi faktörler bu süreci onlar için daha da zorlaştırabilir. Bu çalışmada, süreç boyunca öğrencilere destek olmak ve sadece bu yıl değil, tüm hayatları boyunca onlara yardımcı olacak olan “Sosyal Duygusal Öğrenme” modeli kullanılmıştır. Sosyal Duygusal Öğrenme (SDÖ), öğrencilerin duygu yönetimini öğrendiği, kendilerine hedefler koydukları, olumlu ilişkiler kurmayı hedefleyen, sorumluluk alabilen ve sorumluluktan kaçmayan, kendileri ve çevreleriyle ilgili farkındalıklarının artmasının hedeflendiği bir süreçtir. Öğrencilerin bu süreci başarılı bir şekilde yönetebilmesi adına, öğrencilere öncelikle detaylı bilgi verilmiş, farkındalıkları arttırılmıştır. Haftalık yapılan sınıf içi uygulamalar ve bire bir görüşmelerle içselleştirmeleri sağlanmıştır. Bu çalışmanın sonunda, öğrenciler kendi duygu durumlarının daha farkında, olumsuz duyguları daha iyi yönetebilen, olumlu ilişkilerle çevrelerine iyi etkiler bırakan bireyler olmayı öğrenmişlerdir.

UYGULAMALI DERSLER

SUNUM BAŞLIĞI: EĞİTİM PROGRAMLARI DEĞERLENDİRME: I-CODE MODELİNİN GELİŞTİRİLMESİ

Fatih Aygören-Berkay Türkal

ICODE projesi özgün bir program değerlendirme modeli oluşturma çalışmasıdır. Fatih Aygören tarafından Eğitim Programları ve Öğretim Ana Bilim Dalı'nda doktora tezi kapsamında geliştirilmiştir. Tez izleme komitesinde Doç. Dr. Kemal Oğuz Er (Tez danışmanı)' Prof. Dr. Nevin Saylan ve Prof. Dr. Şener Büyükoztürk bulunmaktadır. Web tasarım ve yazılım desteği Tarcan Cantürk tarafından yapılmaktadır.

Geliştirilmekte olan ICODE modeli programların etkililiğine karar vermek için veli ve öğrencilerin, yani yararlanıcıların okul programları hakkında bütüncül değerlendirme yapması mantığına dayanmaktadır.

ICODE modeli Internet and Consumer Oriented Dynamic Evaluation ifadesinin kısaltmasıdır. Model İnternet ve Yararlanıcı Yönlendirmeli Dinamik Değerlendirme olarak Türkçeye çevrilebilir.

Model Robert Stake'in Responsive Evaluation (İhtiyaca Cevap Verici Değerlendirme)' Michael Scriven'in Consumer Oriented Evaluation (Müşteri Yönlendirmeli Değerlendirme) ve yine Scriven'in Goal Free Evaluation (Hedeften Bağımsız Değerlendirme) yaklaşımlarının internet teknolojisiyle sentezlenmesi sonucu ortaya çıkmıştır.

ICODE modeli yararçı (pragmatist), yapılandırmacı, ekonomik, internet tabanlı, süreklilik sunan, programı bütüncül algılayan (holistik), öznel, basit, işlevsel ve yararlanıcı (client) yönlendirmeli temellere dayandırılmaktadır.

Özet olarak ICODE modeli uzman, veli ve öğrencilerin okul eğitim programlarını değerlendirerek programlarının etkililiğine karar vermesi ve gelişimine katkıda bulunması amaçlı oluşturulmuş bir program değerlendirme modelidir.

SUNUM BAŞLIĞI: YARATICI DRAMA İLE HER ŞEYİN TARİHİ

Nesrin Aslan

Bu çalışmada tarih biliminin diğer disiplinlerle ve bilimlerle ilişkisini kurmak her şeyin bir tarihi olduğunun farkındalığını yaratıcı drama yöntemi ile kazandırmak amaçlanmıştır. Bu kazanımları sağlamalarında etkili olacak eğitimlere model olması hedeflenmiştir.

Tarih öğretiminde iki ana eksiklikten söz edilebilir:

1) Öğretmenin aktif olduğu bilginin aktarıldığı bir yöntemin kullanılması: Sıkça kullanılan bu yöntem kalıcı öğrenme sağlamadığı gibi içselleşmemiş ezberlenmiş sorgulanmamış bilgileri öğrenciye sunmaktadır. Yaratıcı drama yöntemi ile aktif halde olan katılımcı sadece bilgiyi kalıcı hale getirmekle kalmaz yaratıcılığın yanı sıra evrensel pek çok değeri de kazanır.

2) Disiplinler arası bağ kurma eksikliği: Konusu insan olan tarih toplumların ekonomik faaliyetlerden kültürüne uygarlık adımlarına kadar pek çok bilgiyi içerir. Farklı açılardan bakabilmek çok boyutlu ve analitik düşünme becerilerini kazandırır. Böylece tarih ağırlıklı olarak siyasi olayların anlatıldığı sıkıcı ve ezberlenmesi gereken bir ders olmaktan çıkar kişinin entelektüel gelişimine katkı sunar.

Bu çalışma bu eksikliklerden yola çıkılarak yaratıcı drama yöntemi ile tarih öğretiminde öğrencinin aktif olabileceğini ve tarihin diğer disiplinlerle ilişkili anlatıldığında öğrencinin daha çok ilgisini çeken bir ders olacağını örneklediren model çalışmalar içermektedir.

Bu çalışma öğretmen öğrenci yaratıcı drama lideri ve yaratıcı drama lider adaylarından oluşan 3 erkek 17 kadın olmak üzere toplam 20 kişilik heterojen bir gruba uygulanmıştır. Türkçe, Türk Dili ve Edebiyatı, tarih, sosyal bilgiler, İngilizce, sınıf öğretmeni toplam 11 öğretmen ve 9 yaratıcı drama lider ve lider adayı yer almıştır.

Nitel araştırma yöntemi ile değerlendirilen çalışmada veri toplamak için; ön ve son değerlendirme soruları günlük mantığından hareketle ayakkabı kutusu ve seyir defteri, internet sayfası, afiş materyalleri kullanılmıştır. Toplanan veriler, içerik analizi yöntemi ile incelenmiş ana ve alt temalar oluşturulmuştur. Frekanslar tespit edilmiş ve incelemeyi kolaylaştırmak için tablo haline getirilmiştir.

Projede elde edilen bulgular, gerekçedeki kuramsal alt yapı lider adayının atölye süreçleri boyunca yaptığı gözlemler ışığında yorumlanmış katılımcı görüşleri ile örneklenmiştir.

Yaratıcı drama yöntemiyle ve disiplinler arası bağ kurularak öğretilen tarihi bilgiler, yaparak yaşayarak öğrenildiği için kalıcı bilgiye dönüşmektedir. Katılımcı görüşleri de bunu desteklemektedir. Katılımcı öğretmenler süreç içerisinde atölyelerde öğrendikleri oyun ve etkinlik örneklerini öğrencileri ile buluşturmuş ve olumlu dönütler aldıklarını beyan etmişlerdir.

PDR

SUNUM BAŞLIĞI: BİR BARDAK MUTLULUK

Ezgi Denizel Güven

İnsanoğlunun en temel ihtiyaçlarından biri duygusunu ifade edebilmesidir. Duygunun anlamlandırılması ve ifade edilmesi kişiler arası ilişkiler açısından da oldukça önemlidir. Erken çocukluk döneminden itibaren duyguların tanınması ifade edilmesi ve düzenlenmesi eğitim yoluyla kazandırılması gereken temel beceriler arasında yer almaktadır. Negatif olarak tanımlanan öfke üzüntü kaygı gibi zorlayıcı duyguların ifadesi kadar mutluluk sevgi gibi pozitif duyguların ifadesi de kazandırılması gereken beceriler arasında yer alır. Kişiler arası ilişkilerde iletişim halinde olunan kişilerle ilgili olumlu düşünce ve duyguların aktarımı hem ilişkiyi besler hem de özgüveni destekler. Olumlu duygu aktarımının olduğu sınıflarda sınıf iklimi de olumlu olarak etkilenir.

“Bir Bardak Mutluluk” etkinliđiyle öğrencilerin sınıf arkadaşlarıyla ilgili olumlu düşüncelerini ve duygularını ifade ederek pozitif duygu ifade becerisinin ve kişiler arası ilişkilerin desteklenmesi amaçlanmaktadır. Öğrencilere bir oyun kurgusu (gizli görev) verilir. Yönergede rastgele çekecekleri arkadaşları ile ilgili olumlu düşüncelerini ve duygularını önceden dağıtılan kâğıtlara yazmaları istenir. Notunu yazan öğrenci arkadaşının bardađına notu bırakır. Daha sonra herkes kendisine verilen notla ilgili duygularını paylaşır. Gönüllü öğrenciler arkadaşları tarafından kendilerine yazılan notu arkadaşlarıyla paylaşabilir.

Etkinliđin en önemli kazanımlarından biri sınıfta arkadaşları tarafından yeterince kabul almayan öğrencilerin pozitif geri besleme yoluyla "olumlu özelliklerinin" desteklenmesidir. Bu sayede davranışları nedeniyle ilişki kurma sorunları yaşayan öğrenciler de olumlu özellik ve davranışlarına odaklanmaktadır. Ayrıca karşılıklı sorun yaşayan öğrenciler pozitif bir ilişki için çaba göstermeye hazır hâle gelmektedir.

SUNUM BAŞLIđI: SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİNİN ÖĞRETİLMESİNDE SANAL GERÇEKLIK KULLANIMI

Bade Vardarlı

Sunum Özeti: İletişim becerilerinde desteđe ihtiyaç duyan çocuklar için geliştirilen bir sanal gerçeklik uygulaması olan VR ÇOCUK teknoloji tabanlı bir psiko-eđitim oyunudur. Bu alanda Türkiye’de geliştirilmiş ilk uygulamadır. VR ÇOCUK uygulamasının geliştirilmesi için gerekli olan maddi destek TÜBİTAK 1512 Girişimcilik Programı ve KOSGEB Arge - İnnovasyon Programı ile sağlanmıştır.

VR ÇOCUK uygulamasının etkililiđini araştırmak için bir devlet okulunda 9 tane dördüncü sınıf öğrencisiyle bireysel olarak toplam 10 haftalık eğitim programı uygulanmıştır. Bu programda kullanılan teknikler çocuklarla yapılan sanatsal etkinlikleri, beceriye ilişkin bilgi vermeyi, sanal gerçeklik uygulamasını ve ev ödevini içermektedir.

Uygulamanın sonucunda çalışmaya katılan çocuklarla, çocukların öğretmenleri ve ebeveynleri ile bireysel görüşmeler yürütülmüştür. Buna göre çocuklar oyunlaştırma etkisinden bahsederek hem eğlenme hem öğrenme uygulamanın oyun gibi olmasından bahsetmişlerdir. Aileler ise çocuklarının daha fazla sorumluluk almaya başladığını, aile üyeleri ile iletişimlerinin daha pozitif hâle geldiğini, çocuklarının arkadaş ilişkilerinin geliştini ifade etmişlerdir. Öğretmenler; öğrencilerinin çalışmaya istekli katıldıklarını, sorumluluk alma, derse katılım gibi davranışlarının ve arkadaşları ile olumlu iletişimlerinin arttığını belirtmişlerdir.

Sonuç olarak, geliştirilen VR ÇOCUK psiko-eđitim oyununun öğretmene planlı ve yapılandırılmış bir ders içeriđi sunması yönünden faydalı olduđu ve sosyal duygusal öğrenme becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir araç olduđu görülmektedir. Ayrıca program rehberlik kazanımları ile uyumlu olması, birden çok çocuđa bilgisayar oyunu ile aynı anda uygulama yapılmasına imkân vermesi, çocuđa özgü geribildirim vermesi ve bu geribildirimlerin raporlaştırılarak aile ile paylaşılabilmesini sağlaması yönünden etkilidir.

SOSYAL BİLİMLER

SUNUM BAŞLIđI: BİR YEREL TARİH ÇALIŞMASI ÖRNEđİ: "ALACAATTAN ALAÇATI’YA"

Ejder Akhanca – Arzu Simsarođlu

Çalışma, öğrencilerin hazır bulunuşluklarını ölçmek amacıyla yapılan ön test ile başlamıştır. Ardından öğrencilerden Alaçatı'nın tarihi ve kültürel değerlerini aktaran İsmail Gezgin'in Çeşme - Alaçatı Arkeoloji, Tarih, Kent, Kimlik adlı eserinin 219. ve 245. sayfalar arasındaki bilgilerinden yararlanarak

Alaçatı'nın tarihi ve kültürünü anlatan sunum hazırlamaları istenmiştir. Sonrasında Alaçatı'ya düzenlenen geziyle Alaçatı'nın tarihi ve arkeolojik özellikleri, bölgede yaşamış uygarlıklar, eserler ve kalıntılarla ilgili bilgiler pekiştirilmiş ve söz konusu bilgiler öğrenciler tarafından arkadaşlarına aktarılmıştır. Tarihi ören yerleri, Çeşme Kalesi ve Müzesi, Erythrai Antik Kenti, Alaçatı yel değirmenleri ve çarşısı ziyaret edilmiş, gezi sırasında yel değirmenlerinin bulunduğu yerde resim atölyesi kurulmuş ve yel değirmenleri resmedilmiştir. Gezi sonrası okula geldiklerinde Alaçatı yel değirmenlerini bilgisayar ortamında yeniden tasarlayarak 3D yazıcıdan çıktısını almışlardır. Böylece teknolojiyi kullanarak tarihsel nesne ve objelerin günümüze uyarlanabileceğinin farkına varmışlardır. Yine gezi esnasında adı Alaçatı ile özdeşleşmiş İmren Han Otel'de Şef Eren Ölmezer tarafından Alaçatı'ya özgü lavantalı irmik helvası yapımına dair bir atölye çalışması yapmışlardır. Ayrıca 1934 yılından beri ailesiyle birlikte Alaçatı'da yaşayan Sedat Baysoy ile sözlü tarih çalışması gerçekleştirerek; Alaçatı'nın tarihi, kültürü ve mutfağı ile ilgili birçok bilgi elde etmişlerdir. Gezi sonrası öğrenciler tarafından hazırlanan broşür aracılığı ile Alaçatı'nın tarihi, mutfak kültürü, sakız ağacının önemi, irmik tatlısı ve çeşme kumrusu, yel değirmenleri tanıtılmıştır. Geri dönüşüm sanatçısı Okay Çankaya öğrencilere geri dönüşüm malzemelerinden Alaçatı yel değirmenlerinin nasıl yapıldığını öğretmiştir. Öğrenciler sakızlı kurabiye yapımını da deneyimlemişlerdir.

SUNUM BAŞLIĞI: DÜNYAYI SOSYAL BİLGİLER KURTARACAK!

Şermin Çetinkaya

- 1.Ön test ile hazır bulunuşluk ölçme
- 2.Okul girişinde Aziz Sancar önünde inceleme yapılır. Kimdir, neden burada sorularına cevap aranır. Aziz Sancar hakkında okul genelinde anket uygulanarak istatistik veriler elde edilir ve yorumlanır.
3. Öğrencilerle beyin göçü kavramı tartışılır. Neden beyin göçü olduğu incelenir.
4. Öğrencilere konu ile bağlantılı bir gelecek senaryosu verilir. Bu senaryodan gruplar halinde problemleri belirlemeleri ana probleme hakim olmaları ve çözümler üretmeleri, en etkili çözüme karar vermeleri ve en sonda da eylem planı geliştirmeleri istenir.
5. Problemlere çözüm bulma aşamasında kendilerine tarihten önemli olaylar ve kişilerin biyografileri tanıtılır. Nasıl bir gelişim olduğu eğitimde sistem düşüncesi araçları ile incelenir.
- 6.Tarihten bu yana bazı karikatürler incelenir. Drama yöntemi ile canlandırmaları istenir.
- 7.Özellikle senaryo üzerindeki durumu çözüme yolunda bir dernek kurmaları istenir. Çözüme katkı sunmak için dernek faaliyetlerini içeren bir gazete hazırlamaları ve dernek tanıtım videosu çekmeleri sağlanır.
- 8.Son test ile proje değerlendirilmesi yapılır.

SUNUM BAŞLIĞI: ETKİNLİK TEMELLİ SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİ

Pervin Ünlü Gürçay - Hicran Arısoy

Günümüzde geleneksel öğretim yöntemleri yerini öğrencilerin kendilerini rahatça ifade edebilecekleri yöntemlere bırakmaktadır. Ezbere dayalı bir eğitim, çocuğun zihinsel gelişimini araştırmasını paylaşmayı öğrenmesini engeller. Aktif öğrenme sürecinin merkezinde yer alan öğrencinin bilgiyi yapılandırarak öğrendiği günümüz koşullarında bilginin ve kavramların rahatça öğretilmesi açısından konunun etkinlikler yoluyla sunulması büyük bir öneme sahiptir. Bilginin transferinden ziyade aktiviteler yoluyla bilginin öğrencilerce kazanılması hem motivasyonu sağlayacak hem de öğrencinin derse olan ilgisini ve katılımını artıracaktır. Öğrenme ortamında motivasyonun sağlanması dersin anlaşılmasını kolaylaştıracaktır.

Bu çalışma temel anlamda sosyal bilgiler dersinin amaçlarına ulaşması noktasında öğretim süreci içerisinde farklı öğretim teknik ve stratejilerinden örnekleri kapsamaktadır. MEB kazanımları doğrultusunda hazırlanan değer tutum beceri ve bilgilerin kolay ve kalıcı öğretimi için planlanan bu etkinlikler her kademedeki öğrenci ve okulda uygulanabilecek niteliktedir. Etkinliklerin oluşturulması aşamasında MEB kitapları kaynak olarak alınmış ve kazanımlara uygun olarak tasarlanmıştır.

Drama Tekniği, Örnek Olay, Hikâye Tamamlama, Edebi Metin Örnekleri, Sıra Dışı Ödev Uygulamaları, Çalışma Yaprağı, Harita fotoğraf ve karikatür kullanımı gibi farklı öğrenme stillerine hitap eden ve çoklu zekâ kuramının hayata geçirilmesini sağlayan bir uygulamadır.

Yıl içerisinde uyguladığımız bu yöntem sayesinde öğrencilerin başarılarında ciddi bir artış gözlemlenmiş ve dersi severek dinledikleri fark edilmiştir. Öğrencilerimizin yarattığı doğrultusunda yenilenen etkinliklere her sene yenileri eklenerek ve geliştirilerek sunulmaya devam etmektedir. Özellikle oyunların hazırlanması noktasında öğrenciler büyük bir destek sağlamıştır.

SUNUM BAŞLIĞI: MİNECRAFT TÜRKİYE HARİTASI OYUNLAŞTIRMA VE BAŞARI

Berkay Türkal – Elvan Başokçu

Bu sunum Türkiye coğrafyası üzerine kalıcı bir öğrenme gerçekleştirmek amacıyla Minecraft Education oyununda içerik oluşturulmasını ve bu içeriğin başarıya olan etkisinin araştırılmasını içermektedir.

Çalışma için önce Türkiye haritası Minecraft oyunu içerisinde oluşturulmuştur. Gerçeğe uygun olarak hazırlanmaya çalışılan Türkiye haritasının yapım süreci yüz saati geçmiştir. Daha sonra oyunlaştırma amacıyla harita üzerinde tabelalar saklanmış, deney grubundaki öğrencilerden bu gizli tabelaları keşfetmeleri istenmiştir. Ders anlatımı olmaksızın öğrenciler Minecraft 'ta oyun oynayarak öğrenmişlerdir. Kontrol grubundaki öğrencilere ise bilgiler anlatım yöntemiyle verilmiştir.

Bir haftalık uygulama bittikten sonra geliştirilen başarı testi uygulanılarak uygulamanın etkinliği test edilmiştir. Analiz sonuçlarına göre uygulamayı kullanan öğrencilerin başarı ortalaması(Ort=14,3 S=2,4) geleneksel yöntemle öğrenen öğrencilerden (Ort=13,2 S=2,9) istatistiksel olarak anlamlı düzeyde büyük çıkmıştır($t_{162}=2'613' p<0.01$).

Sonuç olarak Minecraft Education ile oluşturulan Türkiye haritası üzerinde öğrenme; öğrencilere ve öğretmene keyifli anlar yaşatmış, ayrıca başarıyı da artırmıştır.

SUNUM BAŞLIĞI: SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE "UYGARLIKLAR ELİMİN ALTINDA" PROJESİ

Gizem Şarlaklar

Geniş alan disiplinlerinden olan sosyal bilgiler dersinde tarihten coğrafyaya yurttaşlık bilgisinden ekonomiye, arkeolojiye sanat ve estetiğe vb. birçok disiplin bulunmaktadır. Dersin hem sözel unsurları çokça barındırması hem de soyut kavramlara çokça rastlanmasından ötürü çocukların ilgilerini çekmek ve onları güdülemek daha da zorlaşmaktadır. Dersin işleniş sürecinde öğrencilerin; pasif alıcılar konumunda olabilmeleri, sadece bilişsel açılarından gelişebilmeleri, tarihsel konularda zaman öğretiminde soyut kalınması gibi durumların olumsuz etkilerini ortadan kaldıracak şekilde yöntem ve tekniklerin tasarımını gerektirmektedir. Tasarımın planlanmasında en büyük neden çocukların hem sosyal bilgiler dersine, disiplinlerine ve alt öğrenme alanlarına ilgilerini arttırmak, öğrenmeleri için onları güdülemek ve nihai olarak da dersin bu konudaki akademik başarısını artırmaktır. Sınıf dışı etkinlikler ile öğrencileri aktif tutmak, onların sadece bilişsel olarak değil sosyal ve duyuşsal gelişimlerini de sağlamak ve böylelikle çocukların derse karşı tutumlarını olumlu yönde değiştirmektir. Bu nedenle ortaokul 6. sınıf kademesinde 'Uygarıkların Beşiği' alt öğrenme alanı temel alınarak bir proje tasarlanmıştır. Bu çalışmada tasarımın planlanma - uygulama aşamaları, amaca hizmet etme derecesi

ve elde edilen verilerin paylaşılması amaçlanmaktadır. 'Uygurluklar Elimin Altında' proje tasarımı ihtiyaçlar dođrultusunda, temel amaç ve hedeflere uygun olarak 3 aşamada planlanmıştır:

- I. Arkeolojik kazıyı yapacakları alandan çıkaracakları objeleri seramik çamurundan kendileri yaptılar.
- II. İlk çağ Mezopotamya ve Anadolu uygarlıklarına ait hazırlanmış kazı alanlarında yaptıkları kazılar sonucu topraktan çıkardıkları kalıntılar ve bu kalıntıların ait oldukları uygarlıklar hakkında bilgi verdiler.
- III. Kazılarda çıkardıkları kalıntıları fotoğraflayarak katalog andırılmasını üstlendiler ve bu kalıntıları, hazırladıkları müzede öğrencilerin ziyaretine açarak ziyaretçilerin sorularını yanıtladılar.

SUNUM BAŞLIđI: TÜM DERSLERDE KAVRAMMETRE TEKNİđİNİN KULLANILMASI

Volkan Gönen

Kavrammetre:

Sınıfın ortasına bir bant çekip bunu bir metre gibi düşünuyoruz. Bir kavram ya da sorunla ilgili çeşitli durumların yazılı olduđu kartları dağıtıyorum ve katılımcılardan bunları aşağıdaki kriterlere göre sıralamalarını istiyorum. (Sınıfı iki gruba bölerek de yapılabilir.)

*Etik olarak kabul edile bilirden edilemeze göre sıralayın.

*Etik olarak dođru eylemden kötü eyleme göre sıralayın.

Sonra da neden böyle sıraladıklarını gerekçelendirmelerini istiyorum. Sınıfı iki gruba bölerek, farklı sıralamaları ve gerekçelendirmeleri görerek ve sorgulayarak atölyeyi tamamlıyoruz.

SUNUM BAŞLIđI: TÜM DERSLERDE P4C TEKNİđİNİN KULLANILMASI (SOSYAL BİLGİLER DERSİNDEN ÖRNEKLERLE)

Volkan Gönen

P4C (Çocuklar İçin Felsefe) tekniđinin eleştirel düşünme, yaratıcılık, işbirlikli öğrenme ve özen göstererek düşünme gibi becerileri kapsayan içeriđini tüm derslerde kullanabilirsiniz. Atölyede Ulusal Mücadele konusu P4C Tekniđi ile felsefi bir oturuma dönüşecektir. Soruşturan topluluk yöntemi ile tüm derslerde kullanılabilen P4C (Çocuklar İçin Felsefe) yöntemini bir sosyal bilgiler dersi kazanımı üzerinden işlenecektir. Katılımcılar Ulusal Mücadelenin kritik önemdeki aşamalarını iki gruba ayrılarak muhakeme edecek. Gruplar aşamaları "Ulusal Mücadeleye en çok katkı sağlayan aşamadan en az katkı sağlayan aşamaya" sıralayacak. Sıralama ortaya çıktıktan sonra gruplar gerekçelerini açıklayacak ve iki sıralama karşılaştırılarak atölye tamamlanmış olacaktır. Atölye boyunca P4C Tekniđi kullanılacak ve katılımcılar konuyu "soruşturan bir topluluk" olarak içselleştirmiş olacaklar. Katılımcılar, diđer branşlarda da rahatlıkla kullanılabilen bu tekniđi sınıflarına nasıl taşıyabilecekleri ile ilgili bilgileri de edinmiş olacaklar.

HİZMET İÇİ EĞİTİM

SUNUM BAŞLIĞI: MİNECRAFT İLE OYUNLAŞTIRMA YÖNTEMLERİ

Berkay Türkal – Buse Ünlü

En kısa ifade ediliş biçimiyle Minecraft küplerle tasarım yapma olanağı tanıyan üç boyutlu bir oyundur. Bu oyun içerisinde neredeyse sınırsız içerik geliştirmek derslerde Minecraft ile çok çeşitli oyunlaştırma yöntemleri kullanmak mümkündür. Bu sunum ile yaratıcı ve yenilikçi öğretmenlere Minecraft ile oyunlaştırma yapmak için tasarımlar oluşturma bu tasarımları oyunlaştırma oluşturulan oyunlaştırılmış tasarımları uygulama ve değerlendirme konusunda bilgilendirmenin sağlanması hedeflenmektedir.

Sunumda Minecraft içerisinde parkur keşif kaçış ve tasarım başta olmak üzere çeşitli oyunlaştırma yöntemleri ve uygulamaları hakkında bilgilendirme yapılacaktır. Görsel ve videolarla desteklenen sunumda ayrıca direkt oyuna girilerek tasarımlar birinci elden gösterilecektir. Arzu eden katılımcılara örnek tasarımlar verilecektir.

Parkur keşif kaçış ve tasarım başta olmak üzere sunumdaki tüm oyunlaştırma çalışmalarının amaçları pratik noktaları kullanılan araçlar ve kodlar paylaşılacaktır.