



YARMA İLKOKULU

eTwinning Projeleri



CODENGLISH

Codenglish projemiz Ekim 2018 –Haziran 2019 tarihleri arasında yürütülen 11 ortaklı uluslararası bir projedir. Çağımızın iki önemli becerisini bir araya getiren projemiz özgün ve esnek.3.sınıf İngilizce ünitelerindeki kelimelerle ve belirli gün ve haftalarla ilgili kodlama çalışmaları yapılmıştır.Öğrenciler CODEWEEK sertifikası da almıştır.Projenin amacı kalıcı İngilizce öğrenimini , kodlamanın temellerini öğretmek,tüketen değil üreten nesiller yetiştirmek,çağımızın yeni dili olan kod okur yazarlığını çocuklarımıza kazandırmaktır.Çocuklar 21. yüzyıl becerilerinden; problemlere farklı yönleriyle bakıp çözümler üretebilmeyi, sistemli ve yaratıcı düşünebilmeyi ve en kısa çözüm önerileri sunabilmeyi kazanmıştır.Proje ortak ürünü, kodlama çalışmalarıyla hayvanlar sözlüğü oluşturulmuştur.CODEGLISH ile kodlamalı akrostiş çalışması yapılmıştır.Ayrıca online oyunlar hazırlanmış ve ortaklar birbirinin hazırladığı oyunları oynatmıştır.



Proje Yaygınlaştırma Çalışmalarımız :

Kodlama çalışmalarımız bir kitapta birleştirilmiştir.

<https://youtu.be/e3BhcRESTuo>

2019 Konya il çalıştayında proje standı açılmıştır.



Proje Broşürümüz :

Bunun yanı sıra belirli gün ve haftalar için de kodlama çalışması yapılmıştır. Öğrenci grupları oluşturularak her okul birbirine yeni yıl kartları göndermiştir. Kartlarımızda öğrenciler hem kendilerini tanıtmış hem de kodlama çalışmalarıyla görseller eklemiştir



Kodlamalarımız sayesinde öğrenci ders için materyalini kendisi hazırlamıştır. Kodlamalar panomuzda her ay sergilenmiştir. Ayrıca görsel İngilizce eşleştirme, cümle kurma gibi etkinliklerde yine çalışma kağıtlarımızı kullanarak yapılmıştır. Çeşitli web2 araçları ile kodlama çalışmaları kullanılarak online oyunlar hazırlanmıştır. Öğrenci webinarları düzenlenmiş ve webinarlarda öğrenciler birbirlerine kodlama çalışmalarını göstererek sorular sormuştur

PROJEMİZ HAKKINDA

Codenglish projemizle hem kodlamanın ilk adımını hem de İngilizce kelimeleri etkili bir şekilde öğretmek hedeflenmiştir. Kodlama çalışmalarımız bilgisayar kullanılmadan kağıt üzerinde yapılmıştır.



Beş ay boyunca ünitelerdeki kelimelerle kodlama çalışması yapılmıştır. İlk üç ay öğretmenler kodları yazmış öğrenciler yönergeleri takip ederek sonuca ulaşmıştır. Son iki ayda ise öğrenciler öğretmen rehberliğinde oluşturdukları görseller için kodları kendileri yazmıştır..



YARMA İLKOKULU



CODENGLISH

Proje Broşürü



WEB 2 ARAÇLARI İLE HAZIRLADIĞIMIZ ONLINE OYUNLARIN KAREKODLARI



Cram ile hazırlanan sıfat görsel eşleştirme

Jigsawplanet ile scared kelime ve görselinin yer aldığı puzzle



Learningapps ile oyuncak görsel ve isim eşleştirme

Learning apps ile kim milyoner olmak ister ?



KODLAMANIN FAYDALARI

Kodlama ile çocuklar algoritmik , analitik , eleştirel ,tasarım odaklı düşünmeyi , problem çözmeyi , öğrenir.

Matematik, algoritma, takım çalışması, yenilikçi düşünebilme, neden-sonuç ilişkisi kurabilme ve öngörü becerilerinin gelişmesini sağlar.

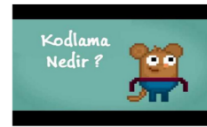
Çocukların kodlamayla kazandığı neden-sonuç ilişkisi kurabilme yetisi, onun hayatta daha doğru seçimler yapmasını sağlar.

Kazandığı ön görüşle, yaptığı seçimlerin hangi ihtimaller doğuracağını, hangilerinin ona gelecekte zarar ve fayda getireceğini önceden planlayabilir.

Riskleri önceden tahmin eden çocuk önceden önlem alabilecektir.

Bu nedenle özellikle kariyer seçimlerinde büyük önem taşıyan bu beceriler çocukları hayatta öne taşıyacaktır.

KODLAMA NEDİR?



Kodlama diğer adıyla programlama kelime anlamıyla belirli şartlara ve düzene göre yapılması öngörülen işlemlerin bütünü anlamına gelir.

Kodlama ve algoritma ile çocuklar 21. yüzyıl becerilerinden; problemlere farklı yönleriyle bakıp çözümler üretebilmeyi, sistemli ve yaratıcı düşünebilmeyi ve en kısa çözüm önerileri sunabilmeyi kazanırlar. Çünkü; öğrenciler algoritma mantığını kavradıklarında her şeyin belirli bir düzen içerisinde gerçekleştiğini, belirli bir sıra ile olmadığı zaman yapılması gereken işlemlerin gerçekleşmediğini kavrarlar. Kodlama sadece bilgisayar bilimleri ile sınırlı olmayıp, disiplinler arası etkileşim açısında da çok önemlidir.

ENJOYABLE ENGLISH TIME

Enjoyable English Time Ekim 2018 de başlayıp Haziran 2019 da biten uluslararası bir eTwinning projesidir. 3 ülkeden 4 öğretmen ile işbirliği içinde özverili bir şekilde çalışılmıştır .Projemiz kapsamında her üye İngilizce öğretimine dair eğlenceli bir etkinlik tanıtmış diğer üyeler bu çalışmalarını sınıflarında büyük bir heyecan ve keyifle uygulamıştır. Farklı ülkelerdeki İngilizce öğretim yöntem ve tekniklerini öğrenip sınıflarımızda uygulamak, İngilizce öğrenimini daha eğlenceli hale getirmek , İngilizce dersine karşı önyargıları kırmak , sınıflarımıza ve derslerimize farklılık ve canlılık getirmek, mesleki gelişimimizi sağlamak amaçlanmıştır. Bu yöntemlerle kalıcı İngilizce öğrenimi sağlanmıştır. Öğrencilerin dil becerileri gelişmiştir. Ortaklar her kademe,konu ve öğrenci seviyesine uyarlanabilecek etkinlikler seçmiştir.





Cabbage Toss Activity
3rd Grade



YARMA PRIMARY SCHOOL

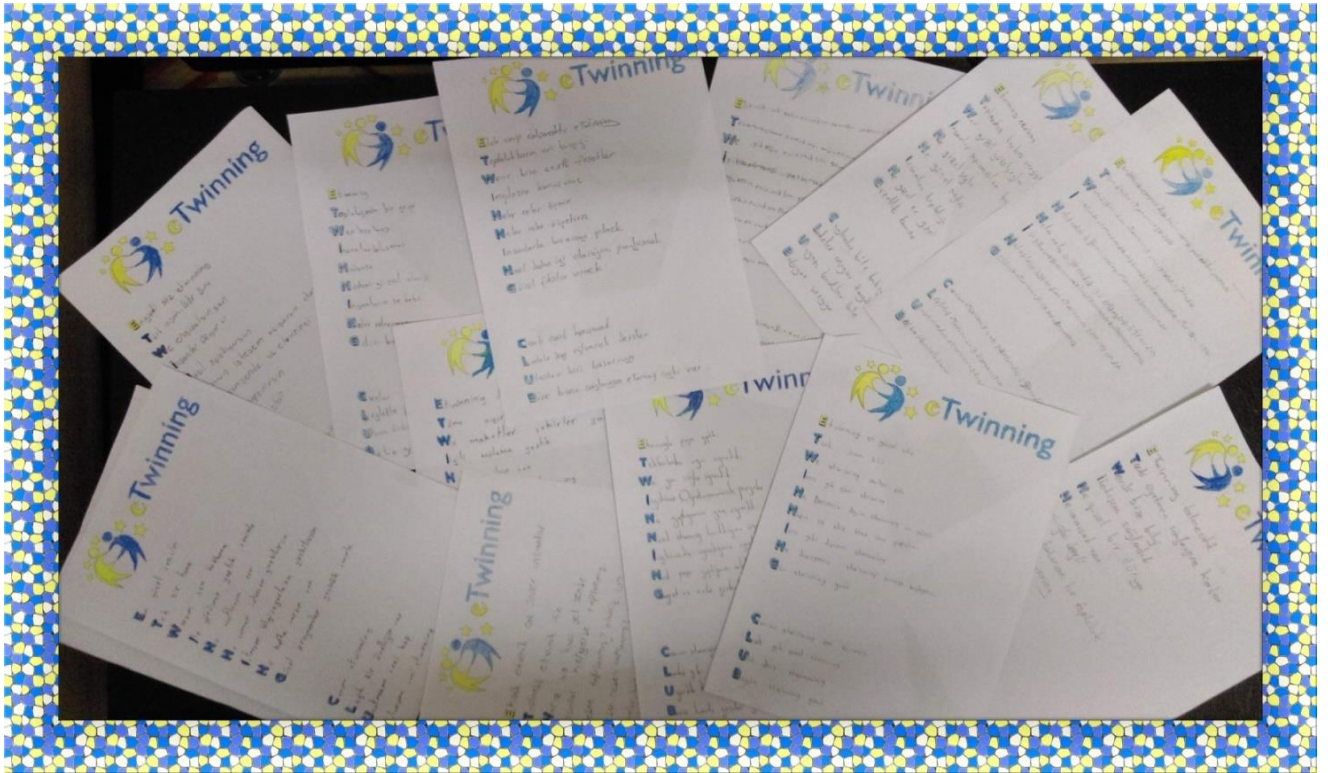
Can't Activity
2nd Grade

Can / Can't Activity
2nd Grade

e TWINNING CLUB

Projemiz 53 ortaklı uluslararası bir projedir. Proje tamamen eTwinning sosyal kulübüne entegre edilmiştir. Böylece bu yıl eTwinning sosyal kulübümüzün daha aktif ve verimli çalışmasını sağlamıştır. Projemizin amacı; kulüp çalışmalarını işbirliği içinde yürüterek etkinliğini artırmak, öğrencilere 21.yy becerilerini kazandırmak, öğrencilerin eTwinning projelerini katılımını artırmak, web2 ve twinspace i aktif kullanmalarını sağlamaktır. Ayrıca proje çalışmalarısıyla okullarımızı eTwinning School Etiketini almaya hazırlamak (e –safetylabel alma gibi) eTwinningi yaygınlaştırarak diğer öğretmen arkadaşlarımızda projelere dahil olarak öğrencilerini bu platformla tanıştırmayı hedeflenmiştir. Bu amaçla okulda bir eTwinning ekibi kurulmuştur. eTwinning Kulüp panosu hazırlanarak projelerin ve eTwinning tanıtımı, yaygınlaşması ve sürdürülebilirliği sağlanmıştır.







RESFEBE DÜNYAMIZ

“Resim” ve “Alfabe” kelimelerinden türetilmiş olan Resfebe; harf, sayı ve resimleri bir arada kullanarak bir kelimeyi bulmaya dayanan zeka oyunudur. Ulusal bir proje olan Resfebe Dünyamız isimli projemizle şehir, ülke, ünlülerle ilgili resfebe çalışmaları yapılmıştır. Ayrıca her ay belirli gün ve haftalarla ilgili resfebe çalışmaları yapılarak okul panosunda sergilenmiştir. Bu proje ile öğrencilere planlı hareket etmeyi öğretmek, planlı hareket etmenin önemini kavratmak, doğru ve çabuk düşünebilmeyi ve karar verebilmeyi geliştirmek, belirli bir konuya odaklanma alışkanlığı kazandırmak, merak duygusunu geliştirerek araştırmalar yapmaya yönlendirmek, olaylara şüpheli yaklaşımı öğretmek, ezberci zihniyetten uzaklaşmayı sağlamak, düşünen, sorgulayan ve çözümleyen bireylerin yetişmesini sağlayarak etkin düşüncelerin daha özgürce sunulabildiği bir ortam hazırlamak, başarısızlıklar karşısında yılmamayı, başarı için sistemli ve disiplinli bir çalışmanın gerektiğini göstermek; kuralları anlamayı, kurallara uymayı öğretmek amaçlanmıştır.





Proje Yaygınlaştırma Çalışmalarımız :

Resfebe çalışmalarımızın yer aldığı kitabımız.

https://youtu.be/M7odK1vy_JU

2019 yılında gerçekleştirilen 2018 yılı projeleri kalite etiket töreninde okulumuz hem kalite etiketini almış hem de proje standı açmıştır.



Proje okul sergimiz:



Proje Broşürümüz :

Öğrencilerin tüm çalışmaları kitap haline getirilip okul kütüphanesine koyulmuş , tüm öğrencilerin kullanımına sunulmuştur.



Çeşitli web2 araçları ile öğrencilerin hazırladığı resfebe çalışmaları kullanılarak online oyunlar hazırlanmıştır.



Öğrenci webinarları düzenlenmiş ve webinarlarda öğrenciler birbirlerine resfebe çalışmalarını göstererek sorular sormuştur

PROJEMİZ HAKKINDA

Resfebe Dünyamız isimli projemizle şehir, ülke, ünlülerle ilgili resfebe çalışmaları yapılmıştır. Ayrıca her ay belirli gün ve haftalarla ilgili resfebe çalışmaları yapılarak okul panosunda sergilenmiştir.



Altı ay boyunca resfebe çalışmaları yapılmıştır. Çalışmalara başlamadan önce öğrenciler resfebe konusunda bilgilendirilmiş ve çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Öğrencilerin ilerleyen çalışmalarına hakim olabilmesi için projedeki ilk resfebe çalışmaları serbest konulardan oluşmuştur.



YARMA İLKOKULU



RESFEBE DÜNYAMIZ

Proje Broşürü



RESFEBE NASIL HAZIRLANIR ?

Çocuğun yaş düzeyine uygun bütün kanallar kullanılabilir. Bazıları:

- * Harf ve sayılar kullanılabilir. 1= Bir, 2= iki. Örnek: 12m=BİRİKİM
- * Bazı kelimeler için görseller ters çevrilebilir. Örneğin: Ve hecesi için, «EV» görseli ters çevrilebilir.
- * İnsan vücudunun bölümleri kullanılabilir. «KOL» hecesi için «İNSAN KOLU» görseli.
- * Matematik sembolleri kullanılabilir. Örnek: |=«Pi» hecesi, - : Eksi, +: Artı gibi.)
- * Hecele görseller bölünerek oluşturulabilir. Sanat kelimesi, Saat görseli ikiye bölünerek ortasına «N» harfi yazılarak elde edilebilir.
- * Müzik ile ilgili görseller kullanılabilir. -do hecesi için «do» notası kullanılabilir.
- * Hecelelerin renklerinden, konularından, duruşlarından faydalanılabilir. Örneğin «Okyanus» kelimesi için, ok işareti ve yan yazılmış «US» hecesi kullanılabilir.)
- * Bazı görsellerden harf eksiltme ya da toplama yapabiliriz.
- * Bazı bilgisayar simgeleri kullanılabiliriz.

RESFEBENİN FAYDALARI

- 1- Harfler, sayılar, renkler gibi kavramlara farklı açılardan bakmayı sağlar.
- 2- Planlı hareket etmeyi öğretir, planlı hareket etmenin önemini kavratır,
- 3- Doğru ve çabuk düşünebilmeyi ve karar verebilmeyi geliştirir,
- 4- Kendini ve yeteneklerini daha iyi tanımasını sağlar,
- 5- Belirli bir konuya odaklanma alışkanlığı kazandırır,
- 6- Merak duygusunu geliştirerek araştırmalar yapmaya yönlendirir,
- 7- Olaylara şüpheli yaklaşımı öğreterek ezberci zihniyetten uzaklaşmayı sağlar,
- 8- Düşünen, sorgulayan ve çözümleyen bireylerin yetişmesini sağlayarak etkin düşüncelerin daha özgürce sunulabildiği bir ortam hazırlar,
- 9- Başarısızlıklar karşısında yılmamayı, başarı için sistemli ve disiplinli bir çalışmanın gerektiğini gösterir,
- 10- Kuralları anlamayı, kurallara uymayı öğretir

RESFEBE NEDİR?

“Resim” ve “Alfabe” kelimelerinden türetilmiş olan Resfebe; harf, sayı ve resimleri bir arada kullanarak bir kelimeyi bulmaya dayanan zeka oyunudur. RESFEBE üst düzey düşünmenin yanı sıra öğrencilere farklı bakış açısı kazandırdığı için oldukça önemlidir. Çocukların hayal gücünü kullanarak oluşturdukları çalışmalar, yaratıcılıklarına çok büyük katkılar sağlamaktadır. Bunun yanı sıra öğrenmeyi kalıcı hale getirmede oldukça etkilidir. Düşünme becerisine ve merak duygusunun gelişmesine de katkı sağlayan oyunda öğrencilerin çeşitli kelimeleri resimlerle, sayılarla, harflerle anlatması beklenmektedir.



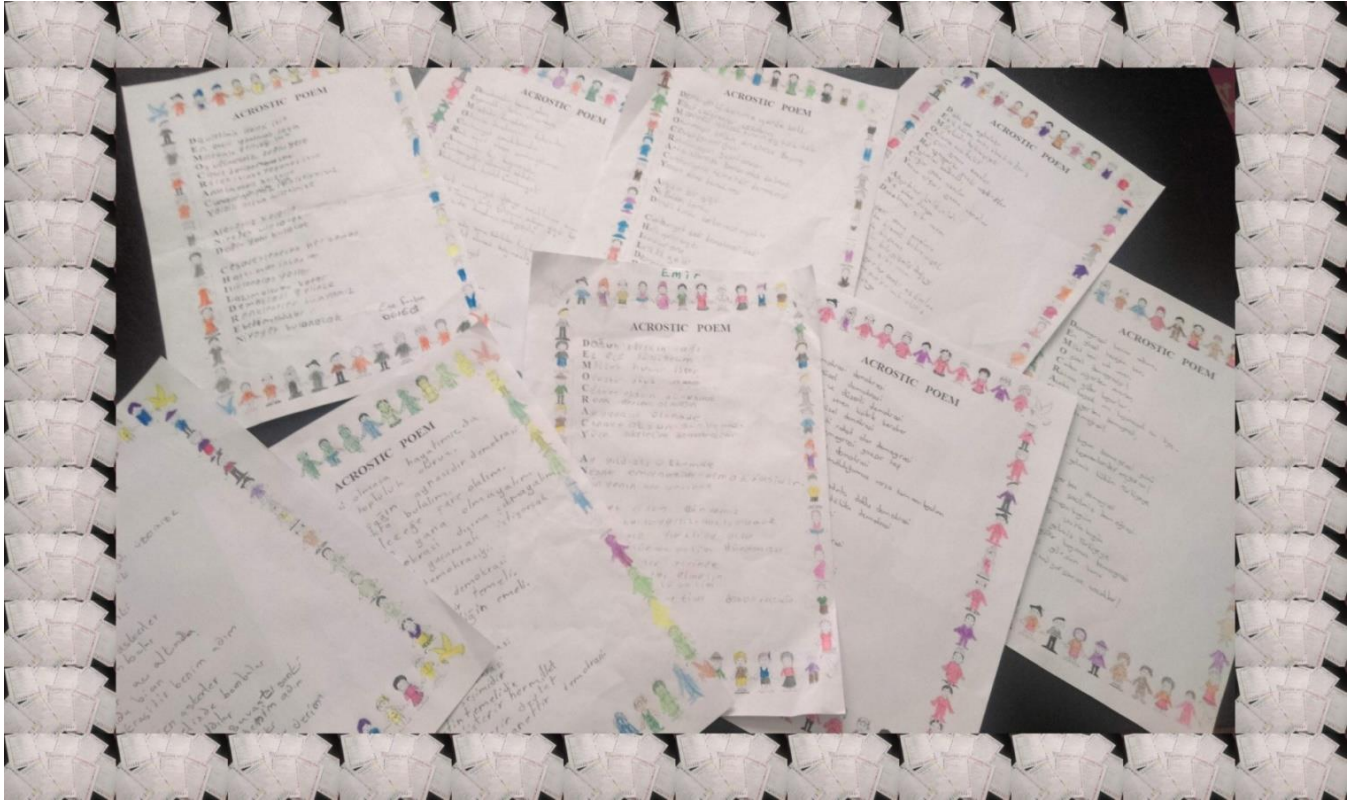
DEMOCRACY AND CHILDREN

DemocracyandChildren projemiz 11 ülkeden 47 ortağın yer aldığı uluslararası bir projedir. Projenin en temel amacı demokratik bireyler yetiştirmektir. Öğrencinin sahip olduğu hakları içselleştirerek kendini tüm yönlerden geliştirebilmesi , yaşadığı çevreyi ve toplumu kavrayabilmesi, sorunlarına ilgi duyup çözümüne düşünsel ve eylemsel olarak katılması ,toplumda etkin ve yararlı bir rol oynayabilmesi amaçlanmıştır.Proje ile öğrencilerimiz toplum için gerekli olan, özgür düşünebilen, akılcı, hoşgörülü, bilgileri peşinen kabul etmeyen, bunları sorgulayabilen, insan haklarına saygılı, sorumluluğunun bilincinde, başka kişilere saygılı bireyler olmaya teşvik edilmiştir.Proje çalışmalarımızla öğrencilere insan haklarını koruyup uygulanmasıyla ilgili duyarlılık,bilinç,düşünce,tutum ve davranış kazandırılmıştır. Maketlerle yapılan demokrasi şehrimiz, geleneksel dansların birleştirildiği video ,öğrencilerin seslendirdiği hayat bayram olsa şarkısının birleştirilmesi ortak ürünlerimizin bir kısmıdır .

Öğrencilerimizin hazırladığı demokrasi şehri maketi :

https://youtu.be/ixTQ9S_8KQk





HOŞGÖRÜYORUM

Hoşgörüyorum projemiz 6 ortaklı ulusal bir projedir.Unutulmaya yüz tutmuş hoşgörü değerimizi tekrar insanların hayatlarının her aşamasında gün ışığına çıkarmak için bu proje oluşturulmuştur.Unutulmaya yüz tutmuş çünkü her gün medyada hayvan vahşeti,farklı dinden-ırktan birine saldırı, aile içi şiddet, cinayet.Daha yakınımızda okullarımızda lakap takma , arkadaşının kusurlarıyla alay etme,fiziksel ve ruhsal şiddet,mültecilere karşı nefret,farklı olanı dışlama. Toplumsal yapımızı olumsuz etkileyen-toplumumuzda kol gezen-hoşgörüsüzlüğün yerine hoşgörüyü yaymak için farklılıkların doğal olduğunu ,farklılıkların birlikte yaşamaya önemli katkı sağladığını bilen, hoşgörülü, başkalarının haklarına, düşüncelerine saygılı demokratik bireyler yetiştirmek amaçlanmıştır. Proje kapsamında öğrenciler “ hoşgörü” anlatan drama yazmış ve oynamıştır. Hoşgörü akrostiş şiirleri yazmış , web 2 araçları kullanarak hoşgörüyü anlatan çalışmalar yapmış , hoşgörüyü anlatan broşürler hazırlayıp okula ve mahalleye dağıtmıştır.Projemiz temmuz 2017 –Haziran 2019 tarihleri arasında yürütülmüştür.



Proje Veli Broşürümüz

HOŞGÖRÜYÜ ÇOCUKLARA KAZANDIRMAK İÇİN NE YAPMALIYIZ?

Evde hoşgörü ve farklılıklara saygılı olmayı gösterin.

Çocuğunuzu saldırgan ve aşırı rekabetçi davranışlar yerine sizinle ve arkadaşlarıyla işbirliği yapabileceği işlere özendirin

Aile ortamında tartışırken çocuğunuza görüşlerini ortaya koyabilme fırsatı verin.

Çocuğunuza önemli, değerli ve özel olduğunu hissettirin.

Çocuğunuzun kendisini tanımasına, duyu ve düşüncelerini ifade etmesine, başkalarına karşı anlayış geliştirmesine olanak sağlayın.

Ev ortamında çocuğunuzla iletişimde, kardeşler arasında sorun olduğunda nasıl davrandığınızı gözden geçirin.

HOŞGÖRÜ

Uzlaşmacı, eşitlikçi ve barışçı nesillerin yetiştirilebilmesi için çocuklara "HOŞGÖRÜ" kavramının benimsetilmesi önemlidir. İnsanı insan olduğu için sevebilmek, affedebilmek, sabır ve saygı göstermek gerekir.



Anne ve babalar çocuklarını büyütürlerken değerleri ve inançlarını davranışlarıyla göstererek çocuklarına modellik yaparlar. Değerlerini yaşayarak, yaşatarak öğretebilirler. Çocuklarının hoşgörüyle değer olarak benimsemesini isteyen aileler hoşgörülerini çocuğa göstermelidirler.



YARMA İLKOKULU

eTwinning

HOŞGÖRÜYORUM

Proje Broşürü



Hoş gör ki hoş görülesin.

Hadis-Şerif



ÇOCUKLARA KARŞI TUTUMUMUZ

NASIL OLMALIDIR?

Anne baba tutumları içinde en ideal tutum olan, sevgi, hoşgörü ve kabul etmeyi içine alan demokratik tutumda anne-baba, çocuğun istek ve ihtiyaçlarına karşı ilgilidir.

DEMOKRATİK TUTUM

Bu tutumda çocuk, hata yaptığında incitmeden uyarılır. Hatası, anlayabileceği bir dille anlatılıp düzeltilmesi için neler yapabileceği tartışılır. Ailede çocuğun da söz hakkı vardır. Duygularını, fikirlerini ve görüşlerini o da anne babası kadar ifade edebilir, buna saygı duyulur.

Uyarılık demek, başışlanma ve hoşgörü demektir.
ATATÜRK

Bu tutum çocuklarımıza neler kazandırır?

Demokratik, hoşgörülü tutumla yetişen çocukta;

Kendine ve ailesine güven gelişir.

Saygı gördüğü için saygı gösterir.

Sorumluluklarının farkındadır.

Hata yaptığında düzeltme yoluna gider.

Sosyal etkinliklere, ilgi duyduğu alanlara yönelir.

Özgüven sahibi olur.

Kendisini rahatça ifade edebilir.

Kendisine ve çevresine değer verir.

Sorunları farklı açıdan çözmeye çalışan bireylerden olabilir.

Sen bakmasını bil de dikende gül gör, dikensiz gülü herkes görür
MEVLANA

Eğer çocuğunuzun hayatta kendine güvenen, kişilikli, kötülüklerden uzak, çevresine sevgi dolu gözlerle bakmasını ve insanları sevmesini istiyorsanız;, Beynini sürekli olumlu düşüncelere yöneltip, başkaların hakkına saygılı olmasını sağlayın.

Kötülüğün, mutsuzluğün, umutsuzluğün, sevgisizliğin kısacası başarısızlığa ve kötülüğe neden olan olumsuz duygu ve düşüncelerden arınmasını sağlayın.



Proje Öğrenci Broşürümüz :



YARMA İLKOKULU



HOŞGÖRÜYORUM

Proje Broşürü



Sevgi ve Hoşgörü

"Bakın! Toplumsal bunalımların, kavga ve dövüş ortamının tek ve en güçlü doğuş sebebi sevgi eksikliğidir. Bunun en doğru tedavi yolu ise sevgiyi aramak, yaşamak, uygulamaktır. Hoşgörülü olursanız seversiniz, sevilirsiniz." (Mevlana)



«Yaratılanı hoş gör yaratandan ötürü.»
(Yunus Emre)



Hoşgörülü Olmak İçin Ne Yapmalıyız?

İnsanlara karşı anlayışlı olmalıyız.

İnsanların kusurlarını görmemeli ve onların ayıplarını açığa çıkarmaktan kaçınmalıyız.

Topluma ve insanlara uyumlu davranışlarda bulunmalıyız.

İnsanların farklılıklarına saygı duymalı ve tahammül etmeliyiz.

İnsanların farklılık ya da kusurlarıyla alay etmemeli, onları olduğu gibi kabul etmeliyiz.

Çevremizdeki insanların hatalarına karşı affedici olmalıyız.

İnsanların duygu ve düşüncelerini anlamaya çalışmalıyız.

İnsanlara değer vermeli ve değer verdiğimiz hissettirmeliyiz.

Düşünce ve inançları özgürlüğünü benimsemeli, bizden farklı düşünen ve inanan insanlara hoşgörülü olmalıyız.

HOŞGÖRÜNÜN;

önce aile, sonra sokak ve okuldan başlayarak, tüm topluma hakim olmasını diliyoruz.



100 GÜNE 100 KİTAP 3. YIL

Projemiz 150 ortaklı ulusal bir projedir. Okul öncesi öğretmenleri tarafından sınıfının yaş grubuna ve çocukların hazırbulunuşluğuna göre seçilen kitaplar çocuk sayısı kadar alınır. Öğretmen kitaplara sayı vererek sınıfına uygun bir liste hazırlar. Çocuklar her gün mutlaka kendi sırasına gelen kitabı eve götürerek aileyle birlikte okur. Liste bitene kadar bu devam eder. Her öğretmen kendi sınıf mevcuduna göre gün ve sayı belirler. Birinci tur bittiğinde öğretmen 2. tura geçer. Öğretmen bu sırayı aksatmayacak şekilde takip eder. Çocuklara kaliteli kitaplar seçerek kitap okuma alışkanlığını ve bu sorumluluğu çocuklara kazandırır. Yıl sonuna kadar ortalama 100 kitap aileler tarafından çocuklara okunmuş olur. Her ay ortak belirlenen bir kitap sınıfta okunmakta ve etkinliklerle bütünleştirilmektedir. Proje ekibi tarafından Türkiye genelinde Kadın Kapalı cezaevlerine çocuk kütüphanesi kurulması çalışmaları devam etmektedir.



BİR KURBAĞA GİBİ SAKİN VE DİKKATLİ

Öğrencilerimize yaşam bilincini daha fazla öğretmek için onlara düşündüğümüzün ötesinde yardımcı oluyoruz. Şüphesiz ki, projemizde uygulama yapmak için onlara vereceğimiz en iyi hediye. Farkındalık çalışması, çocukların gerginlik zamanımızda hem fiziksel hem de zihinsel olarak sakin olmalarını sağlayacaktır. Bu nedenle, çocukların fikir birliği süresi oldukça uzun olacaktır. Sınıflarımız daha sessiz olacak. çocuklar kalmayı ve detayları daha iyi izlemeyi öğrenebileceklerdir. Kendilerine ve başkalarına daha saygılı ve kendine güvenen çocuklar olacaktır. Dikkatli ve bilinçli anlar uygularken, çocuklar durma, nefesini anlama ve şimdi ihtiyaç duydukları şeye sahip olma gereksinimi duyarlar. Sevgi dolu bir özenle yaptıkları her şeyi dikkatlice yapmayı öğrenirler. duygularını bastırmak yerine, hem kendi iç dünyalarını hem de başkalarını anlamaya başlarlar.



MİNİKLERLE STEM KULÜBÜNDEN STEM OKULUNA

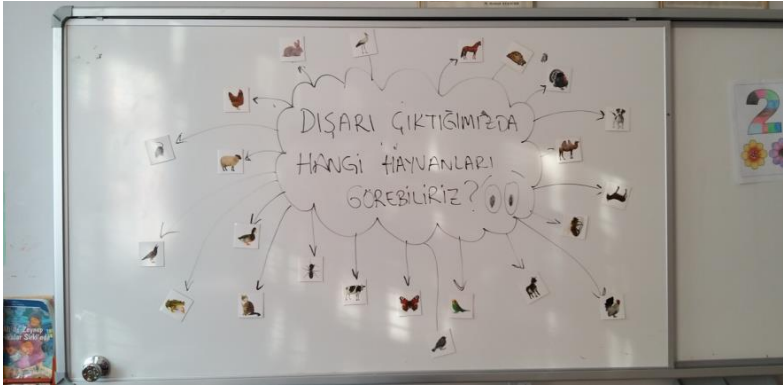
Proje 70 üyeli Avrupa ortaklıdır. Bu proje ile 21. yüzyıl yetkinliklerini desteklemek, öğrencilerin bilimsel düşünme ve problem çözme becerisini geliştirmek, yenilikçi ve girişimci bireyler olarak stem disiplinlerini benimsemeleri amaçlanmıştır.

Öğrencilerin ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şunlardır.

- Araştırmacı ve yenilikçi olmak
- Problem çözme becerisi kazanmak
- Eleştirel düşünme yetkinliği edinmek.
- Bağımsız araştırmalar yapmak

-Sorgulayıcı, meraklı ve yaratıcı düşünme becerisi kazanmak

-İşbirliği, bilgi paylaşımı, güvenli iletişim kurabilme becerisi kazanmak. Proje boyunca bireysel ve okul ortak takım çalışmaları şeklinde yürütülecektir. Ortaklar arası görev dağılımı yapılacaktır.



THOUSAND ARMED GREEN GIANT CAN RESCUE THE WORLD

“Thousandarmedgreengiant can rescuethe World “14 ülke 109 üyelidir.Bu projenin en önemli özelliği farklı yaş gruplarındaki öğrencileri bir araya getirmesidir.Etkinlikler esnek tutulmuştur.Örneğin enerji kaynakları etkinliğinde ilkokul öğrencileri rüzgar gülü ve pano hazırlarken diğer kademeler daha üst düzey deneyler-etkinlikler yapmıştır.Her etkinlik öğrencilere farklı beceriler, bilgiler kazandırmıştır.Proje konularımız daha çok doğa, sağlık , aile ilişkilerine odaklanmıştır. Projemizin genel amacı çevreci, sağlıklı,duyarlı, sorumluluk sahibi,araştıran ,yardımsever,paylaşımçı bireyler yetiştirmektir. Ayrıca enerji kaynaklarını verimli kullanma; doğa,hayvan, bitki sevgisini artırma; doğadaki diğer canlıların varlığının bilincine varma; sağlıklı beslenme;kaynaklarımızı verimli kullanma,atık malzemeyle yeni ürünler ortaya koyma; ebeveynlerle ve büyükanne-babalarla doğa vasıtasıyla iletişim kurma;kültürel aktarımı artırma;öğrencilerin teknoloji kullanım becerilerini geliştirmektir.

SING US A SONG

Singus asong projemiz her biri farklı ülkelerden olan 10 ortaklı uluslararası bir projedir. 2019 Ekim ayında başlayan projemiz 2020 Mart ayında sona erecektir .Projemizin temel amacı şarkılar yoluyla yabancı dil öğrenimini hızlandırmak ve kalıcı hale getirmektir. Dil öğrenimindeki dinleme, konuşma , yazma okuma becerileri şarkı yoluyla geliştirilecektir. Öğrenciler İngilizce şarkılar yazıp söyleyecek , şarkılı oyunlar oynayarak bilgilerin kalıcılığı sağlanacaktır. Ayrıca geri dönüşüm malzemeleriyle müzik aletleri yaparak öğrencilerin el becerileri gelişecek , müzik aletlerinin İngilizcelelerini öğrenecektir.

USE YOUR MİND

AKLINI KULLAN



Projenin Amacı:

Zeka oyunları ,bulmaca, sudokugibi çeşitli oyun ve faaliyetlerle çocuklardaki düşünme,akıl yürütme,analiz ve sentez yapabilmegibi becerilerini geliştirebilmek.

AYLIK PROJE ÇALIŞMA TAKVİMİ-PROJE İŞLEYİŞ SÜRECİ

Ekim ayında:

Proje logo ve poster çalışmaları yapılacaktır. Her üyemiz Aklını Kullan projemiz kapsamında planımızda yer alan Akıl ve Zeka Oyunlarından öğrenci yaş düzeylerine uygun öğreteceği ve turnuva düzenleyeceği oyunları belirleyecektir. Tanışma ve işbirliği online toplantısı yapılacaktır. E-güvenlik konusunda öğrenciler ve veliler bilgilendirilecektir.Velilerden projemiz içinde öğrenci görüntülerinin kullanılması ve paylaşılması ile ilgili izin dilekçeleri alınacaktır.

Kasım-Aralık aylarında:

Proje üyemizin öğrenci yaş grubuna uygun olarak seçtiği Akıl ve Zeka Oyununu öğrencilerine öğretir. Bu zeka oyunu ile öğrenciler arasında turnuva düzenlenir. Fotoğraf ve video görüntüleri Twinspace sayfasına yüklenecektir. Proje ortak ürünümüz olan padlet sayfamıza yapılan bu çalışmalara ait fotoğraf ve video görüntüsü eklenecektir.

Ocak ayında:

Proje ortak aktivitesi olan video hazırlanacaktır. Bu videoda proje üyelerimizin proje planımız içinden belirlediği akıl ve zekaoyununu öğretirken ve oynatırken olan görüntüler olacaktır. Ayrıca online değerlendirme toplantısı yapıp proje içi işbirliği ve fikir alış verişinde bulunulacaktır.

Şubat-Mart aylarında:

Proje üyemizin öğrenci yaş grubuna uygun olarak seçtiği Akıl ve Zeka Oyununu öğrencilerine öğretir. Bu zeka oyunu ile öğrenciler arasında ve veliler arasında turnuva

düzenlenir. Fotoğraf ve video görüntüleri Twinspace sayfasına yüklenecektir. Proje ortak ürünümüz olan padlet sayfamıza yapılan bu çalışmalara ait fotoğraf ve video görüntüsü eklenecektir.

Proje üyelerimizin fikirlerini almak için proje değerlendirme anketi yapılacaktır.

Mayıs ayında:

Online değerlendirme toplantısı yapıp proje içi işbirliği ve fikir alış verişinde bulunulacaktır.

Ulusal Kalite Etiketini Başvuru süreci ile ilgili Akınlı Kullan projesi çerçevesinde bilgilendirme yapılacaktır.

(Proje üyemiz belirlediği 2 farklı Akıl ve Zeka Oyunu dışında daha fazla Akıl ve Zeka Oyununun da öğretilmesi proje planımıza uygundur.)



