

18.

EĞİTİMDE

İYİ ÖRNEKLER

KONFERANSI

DİJİTAL

KONFERANS KİTAPÇIĞI

2021

#görevimizoyun

EĞİTİM REFORMU GİRİŞİMİ

ERG, çocuğun ve toplumun gelişimi için eğitimde yapısal dönüşüme nitelikli veri, yapıcı diyalog ve farklı görüşlerden ortak akıl oluşturarak katkı yapan bağımsız ve kâr amacı gütmeyen bir girişimdir. Yapısal dönüşümün ana unsurları, eğitimde karar süreçlerinin veriye dayalı olması, paydaşların katılımıyla gerçekleşmesi, her çocuğun kaliteli eğitime erişiminin güvence altına alınmasıdır. 2003 yılında kurulan ERG, Türkiye'nin önde gelen vakıflarının bir arada desteklediği bir girişim olmasıyla Türkiye sivil toplumu için iyi bir örnek oluşturur.

▼ kurumsal destekçilerimiz



konferans ana destekçileri ▶



konferans tema destekçisi ▶



konferans destekçisi ▶



İÇİNDEKİLER

Sunuş	03
Konferans Teması: “GÖREVİMİZ: OYUN”	04
18. Eğitimde İyi Örnekler Konferansı Programı	05
Atölyeler	08
Eğitimde İyi Örnekler	12
Poster Olarak Kabul Edilen Eğitimde İyi Örnekler	
Sözlü Olarak Kabul Edilen Eğitimde İyi Örnekler	
Özel Oturumlar	57
Paneller	59
Teşekkür	61
18. Eğitimde İyi Örnekler Konferansı Değerlendirme Kurulu	
Konferans Organizasyonu	62
Künye	62

SUNUŞ

Konferansın deęerli takipçileri, eęitim hayatımızın kıymetli gönüllüleri,

2004 yılından bu yana her yıl, Sabancı Vakfı'nın ve Sabancı Üniversitesi'nin desteęiyle, Türkiye'nin dört bir yanında öğretmenlerin yaratıcılığıyla ortaya çıkmış uygulamaları görünür kılmaya, bunların yaygınlaşmasına aracılık etmeye çalışıyoruz.

Eęitimde İyi Örnekler Konferansı, eęitim sistemimizdeki iyi örnekleri dinlemek, kutlamak ve birbirimizden öğrenmek için var. Belirsizlikle geçen ve endişe, stres ve hatta korku gibi hisleri yoğun olarak yaşadığımız bir buçuk yıllık pandemi dönemiyle birlikte dijital platformların da birer eęitim ortamı olarak tasarlana bileceğini fark ederek yaratıcı uygulamaların farklı zorluklara çare olabileceğini deneyimledik. Geçtiğimiz yıl dijital ortama taşıdığımız konferans sayesinde, eęitimde iyi örnek teşkil eden uygulamalar, açık ve kolay erişilebilir ortamlarda yıl boyunca binlerce eęitimciye ulaştı, onlara ve öğrencilerine ilham verdi ve eęitim dönemi boyunca karşılaştığımız belirsizliklerin getirdiği yükü bir nebze de olsa hafifletmeye çalıştı.

Bu yıl konferansa 27 ilden 513 iyi örnek başvurdu. Konferansta, eęitimde çocukları merkez alan bir perspektifle geliştirilen, onların öğrenme yolculuklarına ve 21. yüzyıl için gerekli yetkinlikleri edinmelerine destek olan, eęitimde nitelikli dönüşüme fırsat veren 96 uygulamayla tanışacaksınız. Çocuęun iyi olma halini desteklemek için ortaya konan tüm emekler ve atılan her bir adım bu zor günlerde bizlere umut veriyor, esin kaynaęı oluyor.

1-8 Ekim 2021 tarihleri arasında gerçekleştireceğimiz 18. İÖK'ün bu yılki teması "Görevimiz: Oyun". Bir önceki konferansımızda kullandığımız YouTube ve Zoom platformlarının yanı sıra, birbirimizle daha fazla etkileşimde olabilmek üzere Socio platformunu da kullanacağımız bu yılki konferansta oyunun eęitimde nasıl fark yaratabileceğine tanıklık edeceğiz.

Büyüdükçe unuttuğumuz ya da bizler için anlamını kaybeden oyunların, aslında hayatımızın hep içinde yer aldığını; kişisel veya toplumsal hayatlarımızda yaşadığımız zorluklarla baş etmemize nasıl yardımcı olabileceğini; iyileştirici, dönüştürücü ve özgürleştirici gücünü hep birlikte keşfedeceğiz.

Konferansta aklımızı ve hayal güçlerimizi paylaşabilmek ve birbirimize hep birlikte iyi örnek olabilmek dileęiyle.

Üstün Ergüder
ERG Yönetim Kurulu Başkanı

GÖREVİMİZ: OYUN

Oyun...

Bebekliğimizde ayaklarımızla, parmaklarımızla yaptığımız hareketler giderek daha sosyal ve kurallı bir hal alıyor: 10'a kadar sayıp saklanan arkadaşlarımızı bulmaya, topa vurmaya ya da toptan kaçmaya çalışıyor ya da farklı cihazlar kullanarak arabalarımızı yarıştıran; yeni şehirler, ülkeler yaratıyor; yıldızlar toplamaya, bölüm sonu canavarlarını yenmeye çalışıyoruz.

Peki ya büyüyünce?

Çocukken hayatımızda büyük bir yer kaplayan oyunlara yaşımız ilerledikçe daha az vakit ayırıyor, hayatımızdaki yerini ve işlevini unutup ya da görmezden geliyoruz. İtiraf edelim: Oyunu "vakit öldürme etkinliği" olarak bile gördüğümüz oluyor. Oyunun bilişsel, fiziksel ve sosyal gelişimimize ve psikolojik iyi olma halimize etkilerini ne zaman ve nasıl unutmuş olabiliriz?

Oyun, Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmenin 31. maddesiyle korunan bir hak ve tüm çocukların oyun hakkının yaşama geçebilmesi için hepimize görevler düşüyor. Öte yandan değişen koşullar, biriken sorumluluklar, zorlu sınavlar, hayatın önümüze getirdiği engeller çoğu zaman oyuna alan bırakmıyor. Çocukken dünyayı deneyimleme aracımız olan oyundan yaşımız ilerledikçe uzaklaşıyor, oyunu bırakarak farklı dünyalara aralanan kapıları kapatıyor, keşif ve öğrenme dolu deneyimlerden mahrum kalıyoruz.

Oyunla ilgili hatırlamamız, hatırlatmamız gereken bir şeyler olduğu kesin. İşte tam da bu yüzden, 18. Eğitimde İyi Örnekleri Konferansı'nda, hayatlarımızda oyuna hak ettiği yeri yeniden vermeyi kendimize görev biliyor ve #GörevimizOyun diyoruz!

Sizleri de

bizlere yeni gerçekliklerin kapılarını aralayarak benzersiz deneyimler yaşatan, hayal dünyamızın sınırlarını genişleten, iç dünyamızı ve duygusal yanlarımızı yansıtmaya görevi gören, ilişkilerimizi, yaratıcılığımızı, kararlılığımızı ve motivasyonumuzu güçlendiren, kendimizi, çevremizi ve dünyayı daha iyi anlamamıza yardımcı olan ve tüm bu yönleriyle hayatta olma sevincimizi artıran oyundan kopmamaya davet ediyoruz.

Eğitim Reformu Girişimi

OYUN BİZE HAYATI ÖĞRETİR.

Hoplama, zıplama, saymaca, bilmece, paylaşma, bölüşme, hayal kurma... Hepsi içinde. Türkçe. Bir kelime. Oyun! Eğitimde İyi Örnekler Konferansı'nın 18. yaşını kutlarken görevimiz oyun. Çünkü oyun bize her yaşta düşünmeyi, çözüm üretmeyi, öğrenmeyi, keşfetmeyi, dayanışmayı öğretir. Oyun bize hayatı öğretir.



Lego Vakfı Açış Konuşması: Oyun Yoluyla Öğrenme



Açış Paneli

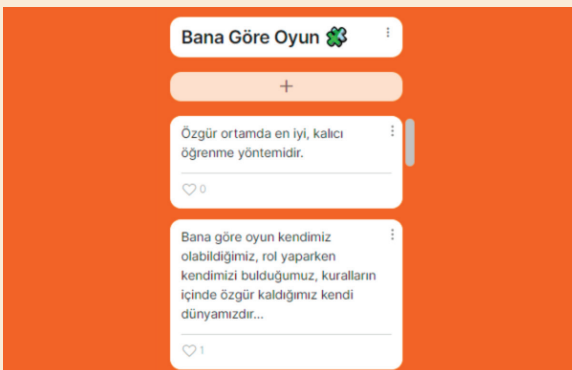


Haftanın Oyunu

Oyun hem çocuklar hem de yetişkinler için yaşamın bir provası, aynası, kendisi. Yalnızca çocuklar için değil, her yaştaki insan için önemli. İÖK'ün 18. yaşını kutlarken, büyüdükçe oyundan kopmamaya söz verdik. Oyun yaşam boyu devam etsin diye hazırladığımız Haftanın Oyunu serisini [buraya tıklayarak inceleyebilirsiniz](#) ve oynayabilirsiniz.

İÖK Bültenleri

Eğitimde İyi Örnekler Konferansı başlamadan önce ve bittikten sonra da ilham alabileceğimiz bir alan yarattık: İÖK Bültenleri. Konferansı kapsayan dönemde aylık olarak yayımlanan, konferansa dair önemli duyuru ve bilgilerin yer aldığı bültenleri [buraya tıklayarak inceleyebilirsiniz](#). Bültenlere [buradan kaydolabilirsiniz](#).



18. EĞİTİMDE İYİ ÖRNEKLER KONFERANSI PROGRAMI

Türkiye’de yer ve koşullar ne olursa olsun, öğretmenlerin yaratıcılığıyla ortaya çıkmış iyi örnekler var. Eğitimde İyi Örnekler Konferansları (İÖK), 2004’ten bu yana her yıl, çalışmalarıyla pek çok çocuğun dünyasını değiştiren öğretmenlerin kendi yaratıcılığıyla ortaya çıkardığı uygulamaları görünür kılıyor. Fikirler, uygulamalar ve materyaller, konferansa katılan binlerce eğitimciye ilham oluyor, okuldan okula, ilden ile yayılıyor.

18. İÖK’te Hangi İllerden İyi Örnekler Var?



Konferansın Gerçekleştiği Kanallar



Açış etkinliği
Paneller
Sözlü sunumlar

youtube.com/egitimreformugirisimi



Poster sunumlar
Konuşmacılar ve Katılımcılar
Atölyeler

socio.events/egitimdeiyiornekler

18. EĞİTİMDE İYİ ÖRNEKLER KONFERANSI PROGRAMI

1 Ekim 2021, Cuma

19.30-22.30: Açış etkinliđi (Müze Gazhane'den ERG YouTube kanalında canlı yayınla)

Açış Konuşmaları

- Prof. Dr. Üstün Ergüder, ERG Yönetim Kurulu Başkanı
- Nevğül Bilsel Safkan, Sabancı Vakfı Genel Müdürü
- Prof. Dr. Yusuf Leblebici, Sabancı Üniversitesi Rektörü

Tema Konuşması

- Bo Stjerne Thomsen, LEGO Vakfı Başkan Yardımcısı

Panel

- Bager Akbay, Sanatçı
- Naz Aydemir Akyol, Millî Voleybolcu
- Nihayet Cihan, Sanatçı
- Murat Palta, Sanatçı

Konuşma ve Konser

- Zelal Yalçın İPA Sosyal Politikalar Merkezi Koordinatörü
- Eda Baba, Sanatçı

2 Ekim 2021, Cumartesi

12.00-12.45: "Oyun Hakkı" paneli

13.00-17.45: Eğitimde İyi Örnek Sunumları

4 Ekim 2021, Pazartesi

17.00-18.30: Atölyeler

18.30-19.45: "Dijital Oyun Dünyası" paneli

5 Ekim 2021, Salı

17.00-18.30: Atölyeler

18.30-19.45: "Sosyal Değışim ve Oyun" paneli

7 Ekim 2021, Perşembe

17.00-18.30: Atölyeler

18.30-19.45: "Serbest Oyunun Gücü" paneli

8 Ekim 2021, Cuma

19.00-19.45: Kapanış etkinliđi

20.00-20.45: "Oyunun İyileştirici Yanı" paneli

ATÖLYELER

Aktif Okul: Doęaçlama Oyunları Atölyesi

Dilek Üstünalan - BoMoVu

Her branştan öğretmen, derslerinde uygulayabilecekleri hareketli etkinlikleri deneyimlemesini ve kendilerinin uygulayabileceęi şekilde içselleştirmesini amaçlayan atölyenin temel materyalini, 2019'dan beri Nike Türkiye'nin desteęiyle, ERG ve BoMoVu partnerliğinde yürütölmüş olan "Hareket Okulda" Projesinin bir çıktısı olan "Aktif Okul Öğretmen Kılavuzu" oluşturuyor. Proje ve kılavuz, çocukların sosyal güçlenmelerini desteklemeyi ve okullarda harekete alan açmayı hedefliyor. Kılavuzda yer alan 90 adet hareketli etkinlik öğretmenlere, derse hazırlık, dikkati toplama, canlanma, dersi sonlandırma gibi farklı aşamalarda beden hareketini kullanabilecekleri sınıf içi ve sınıf dışı uygulamalar içeriyor.

Bilim ve Oyun Buluşuyor

Fulya Koyuncu, Yunus Erduran - Eğlenceli Bilim

Eğlenceli Bilim, "Çocuklar, bilimden ilham alsın, bilimi keşfetsin ve yaşamına katsın" mottosuyla 11 yıldır çocukların bilimi keşfetme yolculuęuna eşlik ediyor. Bilimin eğlenceli dünyası oyunla birleştğinde çocukların gözlerindeki heyecanı görmekten daha keyifli ne olabilir! Doğadaki bilimin, Doęa Laboratuvarında Keşif Oyunu (Hazine Avı-Treasure Hunt) ile harmanlandığız oyun düzeninin paylaşılacağı bu atölyede, doğada yapılan gözlem ve deney aracılığıyla ipuçlarına erişilen oyunun ilkeleri katılımcılarla paylaşılacak ve atölye katılımcılarıyla birlikte bilime dayalı yeni hazine avı oyunlarının nasıl kurgulanabileceęi tartışılacak. "Bilimin heyecan dolu dünyasına keşif yolculuęu, oyunla nasıl sağlanabilir?" sorusuna yanıt bulmak isteyen fen bilimleri, sınıf ve anasınıfı öğretmenleri ile bilim eğitiminde çocukların gözlem becerisi, hayal gücü ve merakını harekete geçirmek isteyen herkes atölyeye davetli.

Çevrimiçi Atölye Tasarımı: Müzede Oyun

Eda Gökna, Hazal Altun - Pera Müzesi

"Çevrimiçi Atölye Tasarımı: Müzede Oyun" adlı atölyede farklı disiplinlerdeki öğretmenlerin ve öğrencilerinin müzeyi nasıl daha etkili ve interaktif şekilde gezebileceklerine dair bilgiler verilirken, müzenin sosyal hayatın bir parçası kılınması amaçlanıyor. Öğretmenler müzede sergileri tanırken, oyun yöntemiyle öğrencilerine de aktarabilecekleri deneyimler ediniyor. Tanışma etkinliği ile başlayacak atölyede, katılımcılar gruplara ayrılarak verilen bilgi ve materyallerle çeşitli yaş gruplarına uygun interaktif bir sergi turu ve oyun kurgulayacak. Bu atölyenin sonunda ekipler birbirlerine sunum yaparak, üretim sürecindeki düşünsel ve fiziksel tecrübelerini paylaşma fırsatı bulacak. Yorum ve yaratıcılıęa dayanan bu atölye sonunda, eserler üzerinde değerlendirmeler yapılırken yaratıcılıęın da desteklenmesine olanak sağlanacak. Böylelikle katılımcılar takım çalışması, gözlem ve sorgulama becerilerini, hayal gücü ve yaratıcılıkla bir araya getirerek müzede yer alan eserlerin farklı branşlarda nasıl incelenebileceęi konusunda düşünme fırsatı bulacak.

Çocuklarla Çağdaş Sanatı Konuşmak

Ayşe Dilan Salkaya - Arter

Arter Öğrenme Programı tarafından hazırlanan bu atölye, eğitimcilerin sanat eserleriyle kendi birikim, ilgi ve yetkinliklerini buluşturarak öğrencilerine çağdaş sanat üzerinden yeni araçlar ve yöntemler sunabilmesine katkı sağlamayı hedefliyor. Atölyede Arter'in güncel sergilerinde yer alan eserlerden bir seçki, katılımcıların yorumuna açılarak eserlerin çocuklarla hangi sorular ve kavramlar eşliğinde konuşulabileceği üzerine tartışılacak. Eserlerle bağlantılı olarak, ilkokul ve ortaokul öğrencilerine yönelik yapılabilecek etkinlik ve aktivite önerilerinde bulunulacak.

Doğa ile Oyun Arkadaşlığı

Banu Binbaşaran Tüysüzoğlu, Burcu Meltem Arık - Doğa Oyunları Evi

Doğayla güçlü bağlar kurmanın, öğrenmenin en etkili yollarından biri oyun. Hibrit olarak gerçekleşecek "Doğa Oyunları" atölyesinde, katılımcılar iki gruba ayrılacak ve oyunların yönergeleri çevrimiçi verilerek katılımcıların pencere, balkon ya da bahçede yapabileceği oyunlar oynanacak. Atölye sonunda doğa oyunlarına dair ilham alınabilecek Türkçe kaynakların bilgisi paylaşılacak.

DOYA ile Disiplinlerarası Oyunlar

Disiplinlerarası Oyun Atölyesi (DOYA)

Eğitimde disiplinler arası işbirliğinin ve oyunun gücüne inanan, farklı şehirlerden ve farklı branşlardan Öğretmen Ağı Değişim Elçisi 12 öğretmen inisiyatif olarak Disiplinlerarası Oyun Atölyesi "DOYA"yı kurdu. Salgın döneminde hareketsiz kalan çocukların hareket ihtiyaçlarıyla sosyal ve duygusal ihtiyaçlarını oyun yolu ile karşılamak ve uzaktan eğitime hazırlıksız yakalanan, alternatif çözümler arayan öğretmenlere çevrimiçi derslerde uygulanabilecek oyunları paylaşmak, onların kendi oyun tasarımlarını yapabilmeleri için farkındalıklarını artırmak amacıyla bir araya gelen ekip, hem kendi özgün oyunlarını tasarladı hem de geleneksel oyunlarını ders kazanımlarına uyarladı. Disiplinler arası, kapsayıcı, uygulanabilir, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini destekleyen özelliklerde oyunlar paylaşan ekip atölyelerinde bu oyunları oynayarak farklı kazanımlara uyarlıyor ve katılımcılarla birlikte değerlendirmeler yapıyor.

Dünyayı Değiştiren Oyunlar Tasarlamak

Tuğba Çanşalı - Öğrenme Tasarımları

İlkokuldan itibaren birçok bilgi öğreniyor ve ezberliyoruz. Bu bilgilerden hiç aklınızda kalan var mı? Bu bilgiyi nasıl öğrendiniz? Son zamanlarda oyunlar sadece eğlence aracı olarak değil öğrenme aracı olarak da kullanılabilir. Oyunlar, sihirli araçlar. Peki oyunlarla dünyayı değiştirmek mümkün mü? Bu atölyedeki oyunlarla evet! Atölyede tasarım odaklı düşünme metodolojisi ile oyun tasarlama basamakları ve oyunun işlevleri üzerinde durulacak.

Evrenler Arası Macera - Akran Zorbalığı ve Sosyal Uyum Temalı Dijital Oyun Atölyesi *Iraz Yıldırım, Mustafa Molla, Onurcan İleri - Save the Children Türkiye Ofisi*

Atölye 7-11 yaş grubundaki çocuklara yönelik olarak akran zorbalığını önlemek ve sosyal uyumu güçlendirmek amacıyla Save the Children, Avcılar Leyla Bayram İlkokulu ve oyun tasarımı firması Root işbirliği ile geliştirilen Evrenler Arası Macera oyununun tanıtımını ve katılımcılar tarafından oynanmasını hedefler. Oyunun tasarımı, karakter ve görselleri Avcılar Leyla Bayram İlkokulu öğrencileri tarafından şekillendirilmiş, oyunun adı da çocuklar tarafından belirlenmiştir.

Matematik Oyunları

Özer Öztürk - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Atölyede çocukların matematiksel keşfetme becerilerini geliştirme hedefiyle tasarlanan oyunlardan örnekler oynanarak, bu oyunların ilkökul ve ortaokul matematik derslerinde yüz yüze nasıl uygulandığı, çocukların oyunlarda ne tür keşifler yapabildiği ve oyunlardaki keşif sürecinin matematiksel becerilere nasıl transfer edilebildiği konuşulacak.

“Neden Olmasın?” Dijital Oyunu

Gözde Durmuş - İstanbul Bilgi Üniversitesi Çocuk Çalışmaları Birimi
Melda Akbaş

“Neden Olmasın?” çocukların farkına vardıkları ama değişmeyeceğini düşündükleri, farklı ortamlarda (ev, okul, sokak, özel yaşam, iş, oyun) karşılıklarına çıkan cinsiyetçi durumlara odaklanan, bu durumları cinsiyetçi olmayan bir yaklaşımla dönüştürmenin mümkün olduğu üzerine çocukların birlikte öğrenmelerini ve güçlenmelerini hedefleyen bir oyun. 2012 yılında İstanbul Bilgi Üniversitesi Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından kutu oyunu olarak geliştirilen ve öğretmenler, uzmanlar ve kurumlar aracılığıyla 10.000'den fazla çocukla buluşan oyun, 2021 yılında dijital olarak yeniden tasarlandı ve bireysel olarak oynanabilir hale geldi. Atölyede oyunun tanıtımı yapılarak; 4, 5, 6 ve 7. sınıf ile branş öğretmenlerinin dijital oyunla birlikte kullanabilmeleri amacıyla geliştirilen destekleyici etkinlikler ve önerilerin yer aldığı kılavuz anlatılacak.

www.nedenolmasinoyunu.org

Oyun, Oyun, Oyun...

Kemal Altunboğa - Köy Okulları Değişim Ağı

"Kuş uçar, balık yüzer, çocuk oyun oynar." Oyun çocuğun en iyi yaptığı işidir. Çocuk oyun yolu ile öğrenir ve kendini ifade eder. Çocuğun dili oyundur. Oyun çocuk için mutluluk ve hazdır. Bu atölyede çocuklarla çalışan eğitimciler ile oyunlar oynanarak hep birlikte yeniden çocuk olmanın deneyimini yaşanacak.

Oyuna Geldiniz

Nurşah Yılmaz - Öğrenme Tasarımları

Oyun deyince aklınıza ne geliyor? En son ne zaman sadece eğlenmek için oyun oynadınız? Eğlencenin yanı sıra pek çok amaç için de kullanılan oyunu ciddiye almak gerekiyor. Atölyede, takım ruhunun deneyimlenebileceği eğlenceli oyunlar oynanacak.

Toyi ile Ekoloji Oyunları Tasarlıyoruz!

Elif Atmaca, Gizem Kendik Önduygu - Toyi

Bu atölyeye iklim kriziyle mücadele için yaratıcılıklarını ortaya çıkarmak ve çocukların evlerinde, okullarında ve çevrelerinde anlamlı çözümler üretmesine destek olmak isteyen tüm öğretmenler davetli!

İklim krizi ekosistemdeki her canlının yaşamını tehdit ediyor. Tüm dünyadaki eğitimcilerse iklim krizinin yarattığı sorunlara çocukların kendi çözümlerini bulmalarını sağlamak için yenilikçi çözümler geliştiriyor. Genç nesillerin iklim değişikliğiyle ilgili sorunları anlamaları, değişen dünyaya uyum sağlamaları, umutsuzluğa kapılmadan karşılaştıkları sorunlara kendi çözümlerini geliştirmeleri ve harekete geçmeleri için eleştirel düşünme, problem çözme ve işbirliği gibi becerilerini geliştirmede oyunun önemli bir rolü bulunuyor. Bu atölyede enerji tasarrufu sağlayan akıllı ev çözümleri sera etkisi, en yeni bisiklet tasarımları ve ileri dönüşüm malzemelerinden oyuncak tasarlama gibi konuların üzerinde durularak Toyi ile çocukların yeşil becerilerini geliştirecek etkinlikler geliştirilecek. Atölye katılımcıları tarafından geliştirilen oyun önerileri atölye sonrasında Toyi tarafından Ekoloji Oyunları Kitapçığı'na çevrilecek.

Toyi ile STEAM Oyunları Tasarlıyoruz!

Elif Atmaca, Gizem Kendik Önduygu - Toyi

Fen, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik (STEAM) becerilerinin en iyi oyun yoluyla geliştirilebileceğini düşünen ve çocukların evlerinde, okullarında ve çevrelerinde anlamlı çözümler üretebilmeleri için oyun içeriklerinin gelişmesine katkıda bulunmak isteyen öğretmenleri hedefleyen atölyede, hareket eden araçlardan, basit mekanizmalara, robot canavarlardan oyuncu deneylere Toyi ile çocukların STEAM becerilerini geliştirecek etkinlikler tasarlanacak. Atölye katılımcıları tarafından geliştirilen oyun önerileri atölye sonrasında Toyi tarafından STEAM Oyunları Kitapçığı'na çevrilecek ve dijital olarak yaygınlaştırılabilir hale getirilecek. Çocukların evlerinde, okullarında ve çevrelerinde anlamlı çözümler geliştirmeleri için oyuncu içerikleri birlikte geliştirmek isteyenler atölyeye davetli.

Yazma Oyunları

Nilay Yılmaz

"Yazmak eğlencelidir" düşüncesinden yola çıkan atölyede şekil-yazı ve sembollerin kullanımının yanı sıra harf, ses, sözcük, cümle ve metin kurgulama uygulamalarına da yer verilecek. Yazma sürecini hem yaratıcı düşünme oyunları ile hem de doğaçlama ve hareket odaklı oyunlarla destekleyecek yaratıcı yazma teknikleri uygulanacak. Yazı tekniklerinin yaş/sınıf sınırı yok; yazma uygulamaları Türkçe/Edebiyat derslerinin yanı sıra tüm branşlarda ve tüm kademelerde ve de yetişkin gruplarında kullanılabilir. Çünkü ses, resim, hareket ve doğaçlama oyunları okulöncesi döneme de hitap ediyor. Atölyede Blackout Poetry (Karartma), Spine Poetry (Omurga) ve Cento teknikleri ile sözcüklerle oynayarak kurgudan kurgu oluşturma konusunu da kısaca değinilecek.

EĞİTİMDE İYİ ÖRNEKLER

POSTER OLARAK KABUL EDİLEN EĞİTİMDE İYİ ÖRNEKLER

18. Eğitimde İyi Örnekler Konferansı'nda poster olarak sunulan iyi örnekleri incelemek için

[burayı ziyaret ediniz.](#)

23 Nisan'ı Web 2.0 Araçlarıyla Kutladık

Hamide Kılıç (hamide.kilic@iuc.edu.tr) - İstanbul Üniversitesi

Yasemin Altınsoy, İrem Demirezer, Serdar Gümüşkaya - INCODE Teknoloji Eğitim Danışmanlık ve Tic. Ltd. Şti.

Pandemi nedeni ile son 2 yıldır 23 Nisan'ı evde kutlayan çocukların bayram coşkusunu paylaşmak için yazmaya ilgi duyan 3, 4, 5 ve 6. sınıf öğrencileri için "23 Nisan Hikâye Yazma Yarışması 101" düzenlendi. Bu yarışmada eğitim teknolojilerinin yaygınlaşmasını sağlamak amacıyla geliştirilen, Türkçe arayüze sahip ve ücretsiz bir web 2.0 aracı olan "Sen de yaz" (www.sendeyaz.net) ve yarışma için web sayfasına eklenmiş olan 23 Nisan şablonu kullanıldı. Şablona tüm Türkiye'den erişim sağlanarak yarışma için 21 ilden başvuru alındı.

Uzaktan eğitim

İlkokul, Ortaokul

Düşünme becerileri, Sosyal duygusal beceriler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

3-2-1 Sezin

Suzan Üstün (suzanu@gmail.com), Cüneyt Doğankuş, Taman Işık - Özel Sezin İlkokulu

Her öğretmenin sınıf ortamındaki ihtiyaçları karşılamak amacıyla uyguladığı farklı metotlar var. Katılımcı bir yaklaşımla tasarlanan "Metot Kartları" öğretmenlerin bilgi ve deneyimlerini paylaşarak birbirlerini desteklemesini amaçlıyor. Yaratıcılarının "hep beraber güçlenmenin sembolü" olarak gördüğü bu kartları oluştururken misyonu, anasını ve ilkokul öğretmenlerinin derslerini verimli kılmak, iletişimi etkin hale getirmek ve öğrenci, öğretmen, okul bağına güçlendirmek için geliştirdiği yöntemleri biriktirerek tüm Sezinlilerin ulaşabileceği bir kaynak haline getirmektir. "Bağ Kurma", "Hazırlık", "Prensip", "Oyun" ve "Keşfet" başlıklarındaki metotlar, yaşam boyu öğrenmeyi ilke edinmiş farklı disiplinlerden öğretmenlerin katkılarıyla çoğalış çeşitlenerek sürdürülebilir bir kaynak olmayı hedefliyor

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul, Öğretmen

Düşünme becerileri, Öğretmen gelişimi, Sosyal duygusal beceriler

Ağız Sağlığımızı Nasıl Koruruz?

İlkay Buket Ataç Özdemir (ilkaybuketatac@hotmail.com) - Terakki Vakfı Özel Şişli Terakki Tepeören Anadolu Lisesi

Öğrencilerin disiplinler arası ilişkiler kurabilecekleri, günlük hayat ile ilişkilendirilmiş örnek bir ders planı geliştirmeyi hedefleyen etkinlik, analitik ve eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesi için sınıf içi tartışma aktivitesi (argümantasyon) içeriyor. Günlük hayatta kullanılan asitler ve bazlar ile ilgili bu ders planı hazırlanırken öncelikle öğrencilerin günlük hayatla ilişki kurabilecekleri, araştırma yapmalarına olanak sağlayan bir problem üzerinden yola çıkıldı.

Etkinliğin başında öğrencilerin ağız sağlığına ve sağlığa zararlı olan yiyecekler ile ilgili sorular sorulmuş ve yiyeceklerin asidik, bazik ya da nötr olduklarını belirleyecek bir yöntem araştırmaları istendi. Öğretimin diğer aşamasında öğrenciler indikatörler ile ilgili bir deney yaparak gündelik hayatta kullandıkları bazı yiyeceklerin asidik, bazik ya da nötr olduklarını belirledi. Daha sonra öğrenciler deneyden elde ettikleri bulguları, gözlemleri ve bilgi kartlarını kullanarak günlük yaşamımızdaki asit ve bazların özellikleri ile ilgili bilimsel bir tartışma yaptı. Bir diş doktorunu da dinleyen öğrenciler, etkinliği bir poster çalışmasıyla tamamladı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

Ortaokul, Lise

Düşünme becerileri, Fen ve matematik eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

AstroSTEM

Elvan İnan (inanelvan10@gmail.com) - Bandırma Bilim ve Sanat Merkezi

Astronomi ve STEM disiplinlerini bir araya getiren uluslararası bir eTwinning projesi olan AstroStem; Türkiye, Polonya, Sırbistan, Bosna Hersek ve Makedonya olmak üzere 5 farklı ülkeden 24 öğretmen rehberliğinde, 16-19 yaşlarında 188 lise öğrencisinin katılımıyla Eylül 2019-Mayıs 2020 tarihleri arasında yürütüldü. Öğrencilerin dünyaya farklı bir açıdan bakabilmesine, diğer ülkelerdeki akranlarıyla çalışabilmesine ve dinamik bir yapısı olan astronominin evren üzerindeki önemini kavrayabilmesine olanak sağlayan proje; matematik, fen, teknoloji ve sanat derslerinin kazanımları göz önünde bulundurularak, astronomiyi disiplinler arası STEM anlayışı ile yapılandırmayı ve bilgi-iletişim teknolojilerinin öğrenme süreci ile birleştirerek eğitimde teknoloji entegrasyonunu hedefledi. Proje etkinlikleri, proje ortağı okulların öğretim programlarında yer alan ortak konu başlıkları temel alınarak okul takımları ve uluslararası karma ülke takımları tarafından öğrenci merkezli olarak yürütüldü.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Lise

Düşünme becerileri, Fen ve matematik eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Çizgilerde Hayat Buluyorum

Aynur Bayazit (aynurcelik09@hotmail.com) - Menekşe Ahmet Yalçınkaya Anaokulu

Elem Göktaş - Zübeyde Hanım Ortaokulu

Çiğdem Dengiz - Ahmet Mete Işıkara İlkokulu

Çocukların sanatı, özellikle de resimi algılayışı, yetişkinlerinkinden farklı. Çocuğun nesnelere ve şekilleri nasıl algıladığı ve sanat algısının nasıl gelişip şekillendiği sorularına verilecek cevaplar, aynı zamanda çocuğun kendi dünyası içerisinde varoluş biçimi hakkında ipuçları da taşır. Çocuk kullandığı renklerle, çizdiği çizgilerle iç dünyasını kağıda yansıtır. Çocuklar, resim yaparken kullandığı boya kalemleri veya çeşitli fırça darbeleri sayesinde gün içinde yaşadıkları çeşitli kızgınlıklardan soyutlanabileceği gibi, içlerinde biriken enerjileri de boşaltma imkânı bulur.

Okullarda verilen eğitimin içeriği ve akademik başarıya verilen önem, somut işlem döneminde olan 5-11 yaş aralığındaki çocukların hayal dünyalarının gelişmesinin önündeki en büyük engeller olarak karşımıza çıkıyor. Çalışma öğrencilere resmi sevdirmek, çizgilere hayat vererek öğrencilerin düşünmelerine ve hayal kurmalarına yardımcı olmak, müfredatla birlikte şehri, değerleri, kültürü, oyunları çizgiler aracılığıyla öğrencilere tanıtmak, etkinlikleri dijitale entegre etmek ve gelenekten geleceğe köprü kurmak hedefleriyle yürütüldü.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul

Düşünme becerileri, Paydaş katılımı ve işbirliği, Sanat eğitimi

Çocuğun Yüz Dili

Havağül Özer (hvglozer@gmail.com) - Cumhuriyet Anaokulu

Uygulama, çocukların kendilerini ifade edebileceği yüzlerce dili olduğunu kabul edip çocukların beden, ses, heykel, ışık, gölge, resim gibi birçok dille kendilerini ifade etme fırsatı tanıyor. Çocukların ilgi ve merakına göre projeler başlatılıyor ve müfredat bu şekilde şekilleniyor. Eğitimsel dokümantasyonlar tutularak çocukların düşünceleri görünür kılınmaya çalışılıyor. Kaliteli erken çocukluk eğitimi anlayışı geliştirmek ve çocuk pedagoji tanımına katkıda bulunmak için İtalya'dan dünyaya yayılan Reggio Emilia yaklaşımı, dezavantajlı bir bölgenin müfredat ve programına uyarlandı. Neden Reggio Emilia yaklaşımı? Çocukların dünyayı algılamaya başladıklarından itibaren öğrenmeye merakları vardır. Soru sorup cevap ararlar. Bir araştırmacı gibi hipotezleri vardır ve bu varsayımları bulmaya çalışırlar. Klasik eğitim modellerinde bilgi, müfredata bağlı olarak sistemli bir şekilde verildiğinde çocuğun öğrenme heyecanı gözden kaçabiliyor. Çocuklar, hayalleri ve düşünme biçimleriyle birbirinden farklı olsa da klasik eğitim anlayışında çocukların kendi dilleri önemsenmiyor. Bu uygulamada ise çocuğun yüzlerce dili olduğu kabul ediliyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

Okulöncesi

Düşünme becerileri, Erken çocukluk eğitimi, Fiziksel ortamlar

Çocuk Oyunu-KidGame

Taner Çağlar (caglantanerr48@gmail.com) - Taşucu İlkokulu

Elmas Yıldırım - Atatürk İlkokulu

Özlem Yıldız - Saray İlkokulu

Havva Çoşgun - TOKİ Kazım Karabekir İlkokulu

Oyun, çocuğun onu hayata hazırlayan kuralları tecrübe etmesini ve hayatı öğrenmesini sağlıyor. Öğrencilerin yaparak, yaşayarak ve dokunarak oyun kurmalarını, böylece sosyalleşmelerini ve sorumluluk almalarını sağlamak, problem çözme becerilerini geliştirmek ve ders kazanımlarını dersleri daha eğlenceli hale getirerek vermek amacıyla farklı kültürlere ait çocuk oyunları, akıl ve zeka oyunları, web 2.0 oyunları derslerde kullanıldı. Böylelikle, öğrencilerin farklı kültürleri öğrenmelerine ve 21. yüzyıl yetkinliklerini kazanmalarına destek olundu.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
İlkokul*

Düşünme becerileri, Sosyal duygusal beceriler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Dijital Oyunlar ile Fen Eğitimi

Tuba Güler (fenci_tubili@hotmail.com) - Alıpınar Ortaokulu

Serap Öztürk - Kestel Ortaokulu

Bu projenin amacı, oyunla bilim, teknoloji, mühendislik ve matematiği (STEM) birleştirmek ve öğrencilerin yaşam becerilerini geliştirmektir. Projenin ilk adımında, Scratch programı ile iklim değişikliği ve sera etkisi senaryosu oluşturuldu. Öğrenciler takımlara ayrıldı ve senaryoyu oluşturdu. Daha sonra blok kodları yazdı ve bir diyalog geliştirdi. Sonuç olarak, öğrenciler küresel iklime neden olan karbondioksit miktarını hesapladı. AB 2030 hedeflerini müfredatla ilişkilendirerek küresel sorunların çözümü için senaryolarını Scratch programında tasarlayan ve paylaşan öğrenciler, sudaki kirlilik, uzaydaki kirlilik ve ekolojinin kendini yenilemesi hakkında farkındalık yarattı, sosyal problemleri bilim, matematik ve teknoloji ile ilişkilendirerek bir çözüm geliştirdi. Böylelikle öğrencilerin analitik düşünme ve dijital yeterlilik becerileri ve STEM alanına ilgileri artmış oldu.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
Ortaokul*

Fen ve matematik eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Doğada STEMi Keşfetmek

Songül Kalkan (snglkalkan20@gmail.com) - 700. Yıl Ortaokulu

Rukiye Akyol - Denizciler Mustafa Kemal İlkokulu

3-6 yaş grubunu hedefleyen ve 6 ülkeden 19 öğretmen yer aldığı bu eTwinning projesi kapsamında, sınıfta STEM köşesi düzenlenerek suyun önemine ve kaynakların yok olmasına dikkat çekildi ve yüz yüze ile uzaktan eğitim süreçlerinde eğitici video izleme, kitap okuma, deney yapma ve sanat etkinlikleri gibi uygulamalar yürütüldü. Belediye ile işbirliği yapılarak, projede yer alan öğrencilere ve öğretmenlere suyun önemi ve su kirliliğinin dünyayı nasıl etkileyeceği konusunda bir çevre mühendisi tarafından çevrimiçi bir eğitim düzenlendi. Çocuklar tarafından su arıtma düzeneklerinin tasarlandığı projenin değerlendirme sürecinde çocuklar tarafından üretilen resimler, kavram haritaları, posterler ve belgeler çocuklarla birlikte incelendi ve proje sonunda bütün öğrencilerin kaydettiği doğadaki su seslerinden ortak bir melodi oluşturuldu.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
Okulöncesi*

Erken çocukluk eğitimi, Fen ve matematik eğitimi, Paydaş katılımı ve işbirliği

DOYA ile Disiplinler Arası Oyunlar

Hüner Uysal (huysal@ielev.k12.tr) - DOYA

Sevilay Eş Şengül - DOYA

Ayşe Belgin Gökçen - DOYA

Hatice Gözde Uysal - DOYA

Tuna Tanrıverdi - DOYA

Serana İnanır - DOYA

Aslı Uysal Cevgin - DOYA

Betül Aydın - DOYA

Derya Aydın - DOYA

Leyla Kış - DOYA

Mehri Erol - DOYA

Eğitimde disiplinler arası işbirliğinin ve oyunun gücüne inanan, farklı şehirlerden ve farklı branşlardan Öğretmen Ağı Değişim Elçisi 12 öğretmen, salgın döneminde hareketsiz kalan çocukların hareket ihtiyaçlarını, sosyal ve duygusal gereksinimlerini oyun yolu ile karşılamak ve uzaktan eğitim sürecinde alternatif çözümler arayan öğretmenlerle, çevrimiçi derslerde uygulanabilecek oyunları paylaşmak, onların kendi oyun tasarımlarını yapabilmelerini desteklemek amacıyla Disiplinlerarası Oyun Atölyesi "DOYA"yı kurdu. Hem kendi özgün oyunlarını tasarlayan hem de geleneksel oyunları derslere uyarlayan öğretmenler, oyunları DOYA'nın sosyal medya hesaplarında (Instagram, Youtube, Twitter) paylaştı. Tüm oyunlar disiplinlerarası, kapsayıcı, uygulanabilir, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini destekleyen oyunlardır.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise, Öğretmen Düşünme becerileri, Öğretmen gelişimi, Sosyal duygusal beceriler

Empati Neydi, Neredeydi, Nasıl Görünürdü?

Gözde Özkök, Melida Suna - Koç İlkokulu

Koç İlkokulu her yıl bir çatı kavram belirleyerek, bu çerçevede çeşitli çalışmalar, etkinlikler ve oyunlar hazırlıyor. Bu yıl çatı kavram olarak "empati" belirlendi ve 3. sınıf öğrencileri şu sorular üzerine düşündü: Empati neydi acaba? Nasıl görünürdü? Nerede yaşardı? Ne yapardı? Empati vücudumuzun neresinde? Buldukları cevapları gözden geçiren öğrenciler, empatinin yanında kimler var diye baktığında duygularını fark etti; onlar hep empatinin yanındalardı. Bazen kızgınlıkla geldi empati, bazen neşe ile... "Empati yapabilmek için duygulara ihtiyaç var" diyen öğrenciler, dergi çalışmalarıyla bulgularını paylaştı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Veli

Düşünme becerileri, Paydaş katılımı ve işbirliği, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Geri Döndüm

*Aslı Gökalp (asligokalp@gmail.com) - Karaçulha Çok Programlı Anadolu Lisesi
Cansu Gür Okur - Günlükbaşı İbrahim Gül Anaokulu
Özge Ay Küçük - Pamukkale Üniversitesi*

Bu çalışmanın amacı resmi bayramlarda bir kere kullanılıp atılan, maddi yönden pahalı olan hazır süslemelerin yerine, öğrencinin hem eğleneceği hem de öğreneceği bir ileri dönüşümlü yani çevreci olan, teknik donanımına kendi karar verebileceği ve alıcıya özgü tasarımıyla, özgürce uygulayabileceği bir tasarım yaklaşımını öğrencilere benimsetmektir. Tasarım odaklı ve görsel düşünme yöntemi ile tasarlanan ürün; resmi bayramlarda yapılan sınıf içi süsleme etkinliğinin disiplinlerarası uygulamayla ve ileri dönüşüm tekniğiyle uyarlanan bir prototipidir. Uygulama öncesinde ve sürecinde, okulöncesi eğitimi alan 4-5 yaşlarında beş öğrenciye ve STEAM eğitiminde deneyimli bir okulöncesi öğretmenine danışılmıştır. Görsel ve tasarım odaklı düşünme yöntemi ile yapılan çalışmanın sonucunda, öğrencilerin ekolojik sorunları anlamlandırabilmesine ve dönüşümün önemini fark etmelerine destek olunmuştur.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması
Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Özel eğitim
Erken çocukluk eğitimi, Sanat eğitimi*

“Hayat Okulu(M)”

*Gül Süner (gsuner@ielev.k12.tr), Ayşen Akayoğlu, Bilal Albaş - İELEV Özel Ortaokulu
Şeyda Uzunabay, Duygu Dizer Tükenmez, Nihan Kaçmaz - İELEV Özel İlkokulu*

“Hayat Okulu(M)”, anasınıfından 8. sınıfının sonuna kadar öğrencilerin yaş seviyesi ve onlardan beklenen davranış gelişimine göre oluşturulmuş, öğrencilerin sosyal becerilerinin geliştirilmesini ve farklı alanlardaki görgü davranışlarını içselleştirmelerini hedefleyen bir programdır. Programda "Dur Düşün Söyle Hareket Et!", "Bekle Dedim Kendime...", "Bir Merhaba Dedim Bütün Kapılar Açıldı!", "Okul Hayatımda Günlük İşler Kılavuzu", "Hangi Müzeyi Hangi Sergiyi Gezsem?", "Rengarenk Giyiniyorum", "Bir Manimiz Yok, Yaşasın Bize Misafir Geliyor!", "Kütüphanede Okumanın Keyfi Bir Başka!", "Sanal Ortamda Geziniyorum Adabımla", "Adabıyla Yemek Yıyorum, Afiyet Olsun", "Rengarenk Tasarlıyorum", "Duyguluyum, Bir O Kadar da Düşünceli", "Üç Saniyelik Zamanda...", "Bir Film İzledim Hayatım Değişti", "Bu Dansı Bana Lütfeder Misiniz?" ve "Kriz, Ben ve Biz" başlıklarında tematik etkinlikler yapılıyor. Psikolojik Danışma ve Rehberlik ile Fen Bilimleri bölümleri tarafından kurgulanan programda ilgili seviye/branş öğretmenleri ve drama öğretmeni de görev almıştır.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul
Paydaş katılımı ve işbirliği, Sosyal duygusal beceriler*

Her Köy Bir Atölye

Ferda Ekinci (ferdaekinci06@hotmail.com), Bülent Elçitorunu, Şahan İke - Cizre İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

Cizre İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı araştırma ve geliştirme ekibinin uyguladığı projede hedef dezavantajlı okulların da dahil olabileceği bir sistem geliştirmektir. Tüm ilçe için uygulanacak tek tip projeleri bazı okulda uygulama zorluğu göz önünde bulundurularak okullara kendi şartlarına uygun projeleri seçebilme özgürlüğü verildi ve projenin uygulama kolaylığı sağlanabilmesi için 7 ana başlık belirlendi: 1. Yılın Proje Okulu (Tübitak-Teknofest-Erasmus gibi projelere katılım sağlama) 2. Yılın Sanat Okulu (Resim-Müzik-Edebiyat alanlarında ilçede öncü okul olma) 3. Yılın Spor Okulu (Çeşitli spor dallarında il ve ülke bazında ilçeyi temsil etme) 4. Yılın İnovasyon Okulu (Yenilikçi fikirler üreterek okulda hayata geçirme) 5. Yılın Oku'lu (Cizre Okuyor Bir Nesil Uyanıyor sloganıyla okuma alışkanlığı kazanma) 6. Yılın EBA Okulu (Uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin akademik gelişimini destekleme) 7. Yılın Eko Okulu (Çevre sorunlarına duyarlı nesiller yetişmesini sağlama) Okullar bir veya birden fazla alanı seçerek projeyi uygulamaya başladı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise, Özel eğitim, Öğretmen, Veli, Okul çalışanları Düşünme becerileri, Fiziksel ortamlar, Spor ve hareket eğitimi

Hikâyelerle Yoga ve Hareket Eğitimi

Ayşe Belgin Gökçen (belgingkcn@gmail.com)

Pandemi döneminde çocukların ekran başında fiziksel, duygusal ve sosyal ihtiyaçlarını özellikle oyun ve hareket ihtiyaçlarını yeterince karşılayamaması ve öğretmenlerin de bu süreçte çocuğun temel hareket ihtiyacına cevap verme arayışı içinde olmasından hareketle, devlet okullarındaki dezavantajlı öğrenciler için yola çıkıldı ve Hikâyelerle Yoga atölyesi hazırlandı. Sosyal medya hesabından yapılan gönüllü çağrıya, pek çok şehirden öğretmenler başvuruda bulundu. Bu öğretmenlerin sınıfları ile Zoom üzerinden 40 dakika süren yoga dersleri yaptı. Çocuklar hikâyeye içinde hareket ederken, doğru duruş alışkanlığı ve nefes almanın önemi konusunda da farkındalıkları arttı ve ağaçlar, hayvanlar, çevre ve atıklar, düşünme becerileri, merak etme, bireysel farklılıklara saygı duyma gibi konularda görüşlerini paylaştı. Hikâyeye çocukların Matematik, Hayat Bilgisi, Türkçe, Resim, Beden Eğitimi ve Spor ile Müzik gibi derslerde öğrendikleri bilgileri hayata geçirmelerine ve birbirleriyle paylaşmalarına imkân sağladı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul, Özel eğitim, Öğretmen Öğretmen gelişimi, Sosyal duygusal beceriler, Spor ve hareket eğitimi

Kimya Laboratuvarını Eve Taşımak

Asuman Okka (asumanokka@terakki.org.tr) - Terakki Vakfı Özel Şişli Terakki Lisesi

Laboratuvar çalışmaları kimya eğitiminin en önemli parçası. Kimya mikro düzeyde madde davranışlarını inceleyen bir bilim dalı olduğundan öğrencilerin her konuda doğrudan gerçek yaşam bağlantısı kurması mümkün olmasa da laboratuvar çalışmaları öğrendikleri mikro düzeydeki değişimlerin makro düzeyde nasıl gözlemlendiğini görebilecekleri yapay bir yaşam alanı. Ne yazık ki pandemi koşullarında laboratuvar çalışmalarının eksikliği öğrencilerin çok önemli bir deneyimden mahrum kalmalarına neden oluyor. Bu eksikliği gidermek adına ilk çözüm olarak akla öğrencilerin evde yapabilecekleri deneyler tasarlamak gelebilir. Ancak 11. sınıf Kimya ders içeriğinde yapılabilecek deneyler, ev ortamında öğrencilerin ulaşamayacağı, ulaşsalar bile güvenlik sorunları yaratabilecek kimyasalları kapsıyor. Laboratuvarı eve taşımak mümkün olmasa da evde yapılabilecek kadar basit ama konuyu anlamalarını sağlayacak kadar derinlikli, gözlem yapma-veri toplama-sonuçları yorumlama becerilerini geliştirmeye katkı sağlayacak nitelikte bir "ev deneyi" tasarlamak mümkün. Ama basit olan zordur. Bu çalışmayla basit olanı bulma zorluğunu aşarak öğrencilere evlerinde bir laboratuvar deneyimi yaşatıldı.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan Eğitim

Lise

Fen ve matematik eğitimi, Ölçme-değerlendirme

Lokum Dergi

Sevinç Öztürk (sevinyilmaz09@gmail.com)

Erdoğan Ergin - Şehit Mehmet Şefik Şefkatlioğlu Anaokulu

Çocuklara, öğretmenlere, ebeveynlere ve erken çocukluk alanındaki tüm paydaşlara özgün içerikler üretmek amacıyla kurulan dergi, alana şair, yazar ve çizerler kazandırarak, çocukların bilişsel, duygusal ve erken okuryazarlık becerilerinin gelişmesine olanak sağlıyor. Farklı temalarla hazırlanan dergide her ay röportajlar, köşe yazıları, öykü haritası ile oluşturulabilen hikâyeler gibi içerikler yer alıyor. Türkiye'den 120 öğretmen ile gönüllü yazar ve çizerlerin bir araya gelerek oluşturduğu bir eTwinning projesi olan dergiye www.lokumdergi.com adresinden ve sosyal medya hesaplarından erişilebilir.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Özel eğitim, Öğretmen, Veli

Dil eğitimi, Erken çocukluk eğitimi, Öğretmen gelişimi

Macera Temelli Öğrenme Modeli

Osman Atılan (osmanatilan@terakki.org.tr) - Terakki Vakfı Özel Şişli Terakki İlkokulu

Sena Kırılancı - Marmara Üniversitesi

Beden eğitimi derslerinde model temelli yaklaşımlar kullanılmasının, öğrencilerin derste edindikleri bilgi, tutum ve davranışları dersin ötesine aktarabilme konusunda önemli katkılar sağladığı görüşünden hareketle geliştirilen model, öğrencilere, kişisel ve kişiler arası beceriler kazandırmak ve duyuşsal alan becerilerini geliştirmek için planlanmış etkinlikler içeren öğrenci merkezli bir öğretim çalışmasıdır. Haftada iki saat olmak üzere dört hafta boyunca, beden eğitimi ve spor dersinde, öğrencilere iletişim, işbirliği, güven ve problem çözme temalarına uygun olarak modelin pedagojik adımları uygulanmış, öğrencilerden bu temalara uygun olarak hikâye yazmaları ve çizim günlüğü yapmaları istenmiştir. Hikâyeler ve çizim günlüklerindeki anlamları açığa çıkarmak üzere öğrencilerle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler, tartışma seanslarındaki öğrenci görüşleri ve araştırmacının uygulama sürecinde tuttuğu alan notları araştırmanın veri toplama araçlarını oluşturmuştur. Bulgular, Macera Temelli Öğrenme Modeli ile katılımcı ortaokul öğrencilerinin, doğru iletişim kurmalarına, işbirliği içinde çalışmalarına, yardımlaşma, karar verme ve sorumluluk becerilerinin gelişmesine, problem çözme konusunda gelişim göstermelerine, kendilerine olan öz benlik ve özsaygı kavramlarına olumlu katkılar sağladığını ortaya koyuyor. Bu bağlamda Macera Temelli Öğrenme Modeli'nin, beden eğitimi ve spor dersi hedeflerine bütünsel olarak ulaşmak adına uygulanabilir ve etkili bir pedagojik model olduğu düşünülüyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması
Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise, Öğretmen
Fiziksel ortamlar, Paydaş katılımı ve işbirliği, Spor ve hareket eğitimi

Masal Anlatan Sesler

Alev Nural (alevnural@gmail.com) - Azmi Ertuğrul İlkokulu
Özlem Yıldız - Saray İlkokulu

Okuma ve yazma öğrenmek, eğitimin temel taşıdır. Çocukların okuma ve yazma öğrenmedeki başarıları, onların isteyerek ve severek öğrenmelerinden geçiyor. Bunun için ise süreci çocuklar için eğlenceli ve dikkat çekici hale getirmek gerekiyor. Projede okuma yazma öğretimi masallar, drama çalışmaları, görsel eşleştirme, boyama etkinlikleri ve web 2.0 araçları ile hazırlanmış dijital içerikler ile zenginleştirildi ve çocukların sürecin baş kahramanı haline gelmesi ana amaç olarak belirlendi. Değerler eğitimi içerikli masallar ile öğrencilerin sosyal ve kişilik gelişimlerine katkı sağlamanın hedeflendiği projede, etkinlikler uzaktan eğitime de uygun şekilde planlandı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
İlkokul, Öğretmen, Veli
Ölçme-değerlendirme, Sosyal duygusal beceriler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Masalsi Felsefe

Aslı Bařdemir Dandan (asli_bsdmr@hotmail.com) - Harmantepe İlkokulu

Fatma Varlı, Kiraz Yıldırım, Kübra Ak - Cumhuriyet İlkokulu

Havva Ünlü - Seher Vuslat Aytemiz Ortaokulu

Yasemin Erenođlu - Güvercinlik İlkokulu

Türkan Tuđba Erzurumluođlu - Kepez Şehit Hakan Karakaya İlköğretim Okulu

Ebru Mavi - Kızılyaka İlkokulu

Veli Çınkır - Dilovası Akşemseddin İlkokulu

Proje, eğitimde yeni bir yaklaşım olan Çocuklar için Felsefe (P4C) ile masallar sentezlenerek oluşturuldu. Proje kapsamında düzenlenen öğretmen webinarlarıyla farklı şehirlerden 10 öğretmen P4C hakkında bilgi sahibi oldu. P4C çerçevesinde öğrencilerle ayda bir paylaşılan masallar aracılığıyla öğrencilerin yaratıcı, eleştirel ve işbirlikçi düşünme ile etkin dinleme becerileri kazanmasına, farklı görüşlere açık olmasına ve değerler eğitimi konusunda farkındalıklarının artmasına destek olundu. 10 aydır farklı şehirlerde yürütülen proje ile öğrenciler ayrıca teknoloji kullanımlarını ve yaratıcılıklarını geliştirebilecek uygulamalara yönlendirildi. Birlikte masal anlatan, ortak takvim çalışması oluşturan ve felsefe gününde kolaj çalışması yapan öğrenciler, internet güvenliği üzerine yapılan P4C oturumunun ardından konuyla ilgili karikatürler yaptılar. Projenin final çıktısı öğrencilerin kendi çizimleriyle oluşturdukları bir masal kitabı oldu.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Öğretmen

Düşünme becerileri, Sosyal duygusal beceriler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Maya Vakfı Eğitim Programları

Bediz Büke İren Yıldızca (bediz.iren@mayavakfi.org, Aslı Çavuşođlu, Can Veyselgil -

Maya Vakfı

Maya Vakfı Eğitim Programları iki ana program ile faaliyet gösteriyor. Bir taraftan Travmaya Duyarlı Okul kavramı üzerine devlet okullarında çalışmalarını sürdürürken diğer taraftan akran zorbalığına odaklanarak, okullarda sosyal uyumu güçlendirmeyi hedefleyen bir program uyguluyor. Eğitim programı, Maya Vakfı'ndaki diğer bütün programlar gibi çocuđu merkeze alan bütüncül bir yaklaşımla, okul ikliminde çocuđa temas eden bütün paydaşlarla çalışmayı amaçlıyor. Bu çerçeveye paralel olarak yürütülen programlar, okul personeline travma ve psikososyal destek alanlarında farkındalık ve bilgi artırıcı çeşitli eğitimler vermeyi amaçlarken, diğer yandan zorbalık, sosyal uyum konularında teknik destek ve kapasite geliştirme fırsatları sağlıyor. Program ayrıca, çocuklara yönelik psikososyal ve psiko-eğitim oturumları, ebeveynler için pozitif ebeveynlik seminerleri, okullarda zorbalığı önleme gibi çocuklara ve bakım sağlayanlara yönelik özel hazırlanmış araçları da kapsıyor. Diğer yandan COVID-19 salgını sebebi ile geçilen uzaktan eğitim sürecinde çocuklara ve öğretmenlere yönelik çevrimiçi erişilebilir video ve dijital etkinlik kitabı gibi içerikler üretiyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim İlkokul, Ortaokul

Öğretmen gelişimi, Paydaş katılımı ve işbirliği, Sosyal duygusal beceriler

Minik Yüreğimdeki İngilizce Dünyam

Fitnat Tavacı (fitnattavaci@hotmail.com) - Mihriban Emin Günel Ortaokulu

Günümüzde yabancı dil öğrenmek, gerek eğitim gerek istihdam açısından en önemli unsurlardan biri haline geldi. Toplumda herkes bir yabancı dili, özellikle İngilizceyi öğrenmek istiyor. Bunun için, ilkokuldan başlamak üzere İngilizce öğretimi eğitim programlarında haftada iki saat ile başlayıp, sonra dört saate ve hatta yabancı dil ağırlıklı ortaöğretim okullarında ise 10 saate kadar çıkabiliyor. Proje 2, 3 ve 4. sınıf İngilizce öğretim programındaki konular kapsamında bir sınıfın çeşitli görseller, sıcak renkler ve materyaller kullanılarak tasarlanması aracılığıyla öğrencilerin etkili, kalıcı ve eğlenceli bir şekilde İngilizce öğrenmesi üzerinedir. Öğrencilerin İngilizce öğrenme motivasyonunu artırmayı hedefleyen bu çalışmanın özgünlüğü bütün materyallerin özel olarak tasarlanıp elde hazırlanmasından ve ilkokul İngilizce öğretim programında belirlenen kazanımlara uygun olarak konu başlıkları altında sistematik olarak hazırlanmasından geliyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

Okulöncesi, İlkokul, Öğretmen, Veli, Okul çalışanları

Dil eğitimi, Fiziksel ortamlar

Monopoly Değil Kitapoly

Oğuz Yılmaz (oguzy@kultur.k12.tr) - Özel Kültür Fen Lisesi

Kültürel mirasın öğrenimi ve gelecek nesillere aktarımında eğitsel oyunların önemli rol oynadığı fikriyle hayata geçen uygulama bir oyuncular arasındaki iletişimi kuvvetlendirmeyi ve ders esnasında eğlenerek öğrenmeyi hedefleyen; içerisinde bir oyun alanı, piyonlar, kartlar, oyun paraları barındıran ve oyun alanı üzerinde yer alan edebî eserleri satın alarak iflas etmeden oyunu tamamlayan ilk oyuncu olmak amacıyla oynanan bir kutu oyunu. Oyuncular arasından seçilen “Kütüphane Muhasebecisi” oyun içindeki mali işlemlerin kontrolünden sorumlu olur ve tüm oyunculara eşit miktarda “Edebiyat Lirası” adı verilen oyun paralarından dağıtır. Oyun alanı üzerinde ilerleyebilmeleri için her oyuncuya birer piyon verilir ve oyuncular atılan zar kadar ilerleyerek oyun alanı üzerinde yer alan edebî eserleri satın alabilir. Satın alınan eserlere gelen diğer oyuncular esere sahip olan oyuncuya okuma bedeli öder. Oyun esnasında oyun alanı üzerinde yer alan edebî eserler hakkında bilgiler verilir ve oyunculara soru kartları içerisinden sorular sorulur. Ayrıca oyun alanı üzerinde yer alan karekodlar cep telefonlarından taratıldığından eserler hakkında bilgi içermektedir. Yer yer bu bilgilerin oyun içerisinde kullanımı da mevcuttur.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

Lise

Paydaş katılımı ve işbirliği, Sanat eğitimi

Morfolojik Sentezle STEAM Kariyerini Belirle!

Selçuk Yusuf Arslan (selcukarslan2013@gmail.com) - Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

Serçin Karataş - Gazi Üniversitesi

Okul-üniversite işbirliğiyle hayata geçirilen uygulama ile 14-17 yaş arası öğrenciler STEAM kariyerine yönelik farkındalık kazandı. Yaratıcı düşünme tekniklerinden biri olan morfolojik sentez yönteminin uygulandığı çalışmada öğrencilere kariyer olanakları anlatıldı. Öğrenciler farklı mesleklerin gerektirdiği beceri ve yetkinlikleri araştırdı ve morfolojik sentez ile bu meslekleri harmanlayarak ortaya yeni meslekler çıkardı. Gelecekte ortaya çıkacak mesleklere yönelik tahminlerde de bulunan öğrenciler, etkinlik sonunda öğrenme çıktısı olan LinkedIn profilleri oluşturarak, süreçte öğrendiklerini profillere yansıttı.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Lise, Öğretmen, Veli

Düşünme becerileri, Meslekî ve teknik eğitim

Mutlu Yaşam Atölyem

Rumeysa Demir (rumeysagokmendemir7@gmail.com) - Andız İlkokulu

Nuray Çakıcı - Gazi Süleymanpaşa İlkokulu

Melek Şimşek - Hacılar Yılmaz Turgan İlkokulu

Nalan Kızıltepe - Çubuk İlkokulu

Teknolojik gelişmeleri takip ederek öğrencilerle tanıştırmak ve gelişen teknolojiyi eğitimde kullanmak amacıyla yürütülen atölyelerde yenilikçi eğitim öğretim faaliyetleri esas alındı ve öğrencilerin yaratıcılıklarını ortaya çıkarmaları ve teknolojiyle birleştirmeleri sağlandı. Proje sayesinde öğrencilerin bilişsel, duyuşsal, sanatsal ve teknolojik alanda gelişimlerine destek olundu.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Öğretmen, Veli

Dil eğitimi, Sanat eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Okulda Topraksız Tarım Projesi

Yeliz Şenay (yelveizi@gmail.com), Fethiye Aydın, Mehtap Okur, Rabia Seda Aktepe, Yılmaz Güler, Servet Civelek, Ayfer Dağcı, Belkıs Özdüğün - Şehit Öğretmen Mehmet Fidan İlkokulu

Projede "eğitimde toprak ve su" vurgulanarak, okulöncesi, ilkokul ve özel eğitim öğrencilerine gelecekte suyun ne kadar önemli olacağı hissettiriliyor, okulda yaşam becerileri kazandırılıyor ve öğrencilerin hem üretmesine hem de üretilen kaynakların okulda kullanılmasını sağlamasına yardımcı oluyor.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Özel eğitim, Öğretmen, Veli, Okul çalışanları

Erken çocukluk eğitimi, Fen ve matematik eğitimi, Özel eğitim

Okulda Zihin Haritaları

Tuğba Bilir (tubilir@gmail.com) - 24 Kasım Anadolu Lisesi

Öğrenmeyi öğrenmek ve zihinsel okuryazarlığı artırmak için kullanılan görsel bir düşünme aracı olan zihin haritası (mind map), merkezden etrafa yayılan düşüncelerle yaratıcılığı geliştiriyor. Öğretmenler öğrencilere ders öncesi neler öğreneceklerini ya da ders sonrası neler öğrendiklerini zihin haritalarıyla özetleyebiliyor, bu sayede öğrencilerin hatırlaması kolaylaşıyor. Beynin çalışma prensiplerine çok uygun olan zihin haritalarıyla, öğrenmenin oluşması için gereken tekrarlar çok kolay bir hal alıyor. Özellikle hafıza, yaratıcılık ve öğrenmeyi geliştiren ve bütüncül bir düşünme aracı olan zihin haritası, Tony Buzan'ın deyimiyle "beynin İsviçre çakısıdır". Dinamik yapısı, merkezden yayılan dalları, resimleri, kelimeleri ve renklerle doğal bir yapı görünümünde olan zihin haritası, doğada her an görülebilecek bir yaprak üzerindeki damarlar,ağaç dalları ya da bir Hindibanın tüylerine benziyor. Tıpkı beyindeki bağlantı ve sinapslar gibi...

Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise, Özel eğitim, Öğretmen, Veli Dil eğitimi, Düşünme becerileri, Paydaş katılımı ve işbirliği

Okuma Becerilerinin Çok Yönlü Desteklenmesi

Metin Bozkurt (bozkurt_metin_67@hotmail.com) - Gazi İlkokulu

Bu araştırma, fiziksel gelişimiyle ilgili velisi tarafından belirtilmiş sorunları olmayan, erken okuryazarlık becerileri desteklenmemiş ve okulöncesi eğitim almadan okula başlayan birinci sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin çok yönlü desteklenmesi amacıyla yapıldı. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan eylem araştırması ile desteklenerek Zonguldak Ereğli İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı bir ilkokulda yürütülen araştırmanın çalışma grubunu, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemine göre belirlenen, ilkokul birinci sınıfa devam eden iki öğrenci ve bu öğrencilerin velileri veya onların yerine geçen yetişkinler oluşturdu. Araştırmanın nitel verileri konuşma analizi ve betimsel analizle, nicel verileri "Peabody Resim Kelime Testi" ve "Yanlış Analizi Envanteri" ile elde edildi. Araştırmada, Okuma Becerilerini Destekleme Programı (OBEDEP) geliştirildi. Programın başında ve sonunda öğrencilerin dil gelişimi incelenerek yapılan ölçümlerde öğrencilerin dil gelişimi puanlarının yükseldiği belirlendi. OBEDEP'in birinci bölümünde, öğrencilerin dinlediğini anlama becerilerindeki gelişim incelendi. Çalışma grubundaki veliler veya onların yerine geçen yetişkinler, öğrencilere etkileşimli kitap okuma yöntemi ile on tane çocuk kitabı okudu. Etkileşimli kitap okuma uygulamalarının başında, ortasında ve sonunda olmak üzere metinlerden faydalanılarak üç ölçüm yapıldı ve ölçümlere göre çalışma grubundaki öğrencilerin dinlediğini anlama becerilerindeki puanlarının yükseldiği belirlendi.

Araştırmada geliştirilen programın ikinci bölümünde öğrencilerin okuma becerilerindeki gelişimi incelendi. Çalışma grubundaki öğrenciler, velilerine veya onların yerine geçen yetişkinlere eşli kitap okuma yöntemi ile yine on tane çocuk kitabı okudu; uygulamaların başında, ortasında ve sonunda olmak üzere metinlerden faydalanılarak üç ölçüm yapıldı ve bu ölçümlere göre çalışma grubundaki öğrencilerin okuma düzeyi, endişe düzeyinden öğrenim düzeyine yükseldi. Araştırma sonucunda, OBEDEP'in çalışma grubundaki öğrencilerin okuma becerilerini geliştirmede etkili olduğu belirlendi.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması

İlkokul

Dil eğitimi, Öğretmen gelişimi, Paydaş katılımı ve işbirliği

Okyanus Ötesinden Gelen Nefes

Uğur Çavuş (ugur.cavus@enka.k12.tr) - Özel ENKA Ortaokulu

Okyanus ötesinden gelen nefes aslında bir rüzgâr enstrümanıdır. Didgeridoo, dünyanın en eski nefesli çalgısı. Kuzey Avustralya'daki yerli Avustralyalılar tarafından potansiyel olarak son 1.500 yıl içinde geliştirildi. Bugünlerde hem Avustralya'da hem de dünya çapında hâlâ yaygın olarak kullanılır. Dairesel nefes adı verilen özel bir nefes alma tekniği kullanılarak bir drone üretmek için sürekli olarak dudakları titretmeyi, burundan nefes almayı ve aynı zamanda dil ve yanakları kullanarak havayı ağızdan dışarı atmayı gerektirir. 6. sınıf öğrencileri, "Ses ve Özellikleri" ünitesi kapsamında özel üfleme teknikleri gerektiren, kendi yaptıkları Didgeridooları kullanarak üst solunum yolu kaslarını güçlendirdi, daha sağlıklı ve zinde olurlarken çıkan sesler ile pandemi sürecindeki zihinsel yorgunluklarını atarak eğlendiler.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Ortaokul

Fen ve matematik eğitimi, Sanat eğitimi, Sosyal duygusal beceriler

Pandemide Akran Destek Grupları

Çiğdem Demir Çelebi (cigdem.demircelebi@gmail.com) - İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi

Seher Merve Erus - Yıldız Teknik Üniversitesi

Emine Yüksel, Yelda Özdemir - YÖRET Vakfı

Yapılan araştırmalar algılanan akran desteğinin depresyonla negatif, iyi oluşla pozitif yönde anlamlı ilişkilere sahip olduğunu göstermiyor (Sun, vd., 2020; Walton, vd., 2020). Uluslararası alanyazın incelendiğinde pek çok akran destek ve dayanışma grubunun gerçekleştirildiği ve verimli sonuçlar alındığı dikkat çekiyor (Behrman, 2020; Cheng, vd., 2020; Rassman, 2021; Richardson, 2020). Pandemi sürecinde öğrencilerin desteklenmesinde okul rehberlik servislerine önemli rol ve sorumluluklar düştü.

Okul psikolojik danışmanları, çok nadir karşılaşılan bu kriz durumunda hem kişisel hem de meslekî anlamda desteğe ihtiyaç duydu (Öztan Ulusoy ve Cihangül, 2021; Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Derneği, 2020). YÖRET Vakfı, pandemi sürecinde ortaya çıkan bu dayanışma ve destek ihtiyacını fark ederek psikolojik danışmanlar ile akran destek ve dayanışma gruplarının organizasyonunu yürüttü. Bu çalışmada katılımcıların pandemi gibi bir kriz döneminde ihtiyaçları olan sosyal desteği almaları amacıyla pandemi sürecinde YÖRET Vakfı'nın gerçekleştirmiş olduğu akran destek ve dayanışma gruplarının oluşum, yürütme ve değerlendirme süreçlerine ilişkin bilgiler sunulacak.

Uzaktan eğitim

Öğretmen, Okul çalışanları

Öğretmen gelişimi, Paydaş katılımı ve işbirliği

Resim ve Edebiyatta “Büyülü Gerçekçilik”

Zeynep Çınar (zeynep.aksam@gmail.com) - ALKEV Anadolu Lisesi

Disiplinler arası yaratıcı bir çalışma örneği olan bu uygulamada, Yazar Latife Tekin'in "Berci Kristin Çöp Masalları" eserindeki büyük şehrin maddi olanakları arasında sıkışıp kalan insanların hayata ve kente tutunma hikâyeleri, resim ve edebiyatta ortak payda olarak yer alan "büyülü gerçekçilik" akımı doğrultusunda ele alınacak. Gerçek ve fantastik öğelerin birlikte ele alındığı bu akım doğrultusunda, romanın anlatımında yer alan "büyülü gerçekçi" ifadeleri tespit edilerek resimleniyor, sanatsal bir anlatım dili ifadesine sahip "küçük öykü" formunda yaratıcı resim altı hikâyesi yazma ve seslendirme çalışması ile birlikte bir resim sergisine dönüştürülüyor. Uygulanmış ve yazarı ile birlikte sergisi yapılmış bu çalışmanın uzaktan eğitim süreci ile ilgili olarak "dijital" güncellemesi de yapıldı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Lise

Sanat eğitimi, Sosyal bilimler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

STEM Art Be Smart

Fatma İpek Berekat - Kayabey Ortaokulu

Çağla Sürmegöz - Abdi İpekçi Ortaokulu

Fatma Kip - İMKB Gazi Ortaokulu

STEM Art Be Smart projesi "Rüzgârı Dizginleyen Çocuk" ve "Kraliçeyi Kurtarmak" kitaplarını kendine referans seçmiş bir projedir. Bu kitapları okuyan öğrenciler, kitaplardan yola çıkarak her ay bir bilim ve bir sanat etkinliği üretip uyguladı. Proje bir kitap okuma alışkanlığı kazandırma projesi değil; bilim ve sanatın iç içe geçtiği bir yaratıcı okuma projesidir. Kitaplar bu projede yaratıcı ve eleştirel düşünmeyi sağlayan birer araçtır. Çünkü kitabı bitirmek için değil, yeni ve özgün etkinlikler üretmek için okuyan öğrenciler okuduğunu anlayan, yorumlayan ve üreten bireylere dönüşüyor.

Uzaktan eğitim

İlkokul, Ortaokul

Fen ve matematik eğitimi, Sanat eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Su Kahramanları

Merzide Çakır - Şehit Halil Tuna Akgöz İlkokulu

Bu projeye suyun sonsuz bir kaynak olmadığı ama hayatımızda çok önemli bir kaynak olduğu anlatılıyor. Bu nedenle projede suyun azalmasına neden olan sebepler ele alınıyor. Amacı iklim değişikliği, insan faktörü ve daha birçok sebepten dolayı azalan suyun nasıl korunması gerektiğini anlatmak olan bu projede öğrenciler düşünerek, yaratıcılıklarını kullanarak, deneyler yaparak ve takım çalışmasının önemini anlayarak suyu korumanın yollarını öğrendi. “Suyu ekonomik olarak nasıl kullanabilir, su israfını nasıl önleyebiliriz?” gibi sorulara cevap aranan projede, aynı zamanda doğadaki su döngüsü gözlemlenerek ve deneyler yapılarak öğrencilerin yaparak ve deneyerek öğrenmesi sağlandı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul

Düşünme becerileri, Erken çocukluk eğitimi, Paydaş katılımı ve işbirliği

Sürdürülebilir Bir Gelecek İçin Biyoekonomi

Semih Esendemir (semicch26@gmail.com) - Emine-Emir Şahbaz Bilim ve Sanat Merkezi

Öğrencilere biyoekonomi kavramını tanıtmak ve evlerindeki organik atıkları dönüştürerek döngüsel ekonomiye nasıl katkı sağlayabileceklerini göstermek amacıyla yürütülen uygulama, biyoekonomi kavramına dikkat çeken videolar, tartışmalar ve çevrimiçi eğitsel materyaller içeriyor. Öğrenciler uygulama kapsamında evsel organik atıklarından dezenfektan, yüzey temizleyici, gübre, sirke, krem, oda kokusu, sinek kapanı, süs eşyası, mumluk gibi ürünler üreterek sürdürülebilir döngüsel ekonomiye katkı sağladı. Uygulama sürecinde yapılan değerlendirmelerde öğrencilerin çevrelerinde ortaya çıkan organik atıklara yönelik farklı bir bakış açısı kazandığı, kaynak kullanımı ve atık yönetimi konusunda farkındalık kazandığı tespit edildi.

Uzaktan eğitim

İlkokul, Ortaokul

Fen ve matematik eğitimi, Paydaş katılımı ve işbirliği

Şairler ve Şehirler

Erol Uzun (erol_uzun@hotmail.com) - Rize Sosyal Bilimler Lisesi

Ülkemizde şehirleriyle özdeşleşmiş şairler olsa da şehrin sakinleri tarafından yeterince bilinmiyor. Bu tasarım hem bu şairlerin tanınmasında teknolojinin imkânlarından yararlanıyor hem de bir şiir zevki oluşmasına katkı sağlıyor. Telefonlarındaki karekod okuyucuyu materyalin üzerindeki şehirlerde yer alan karekoddan okutan kişi, direkt olarak o şehrin öne çıkan şairinin hayatının ve fotoğrafının yer aldığı sayfaya yönlendiriliyor, böylece kişinin hayatı hakkında bilgi edinebiliyor, en önemli şiirini okuyabiliyor ve dinleyebiliyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması Lise, Öğretmen, Veli

Sanat eğitimi, Sosyal duygusal beceriler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Şarkılarla Dersler

Türkan Çetiner Dümbülü (turkancetinerdumbulu@gmail.com) - Şehit Öğretmen Cuma İbiş Ortaokulu

Hacer Bulut Coşar - Fatma Hacı Hüseyin Akgül MTAL

Fatma Tekay - Akşemsettin Ortaokulu

Cemile Gençer - Şehit Akif Altay Ortaokulu

Özlem Şahin - Mehmetçik İlkokulu

Derya Arıkan - Malatya Bilim ve Sanat Merkezi

Ayşe Çevikel Sevinç - Suna Uzal Ortaokulu

Bahar Gürkan - Orhangazi Ortaokulu

Müşerref Ülker Şenol - Şehit Komiser Zeynep Sağır İmam Hatip Ortaokulu

Ferai Aygel, Fikriye İmaretli - Fevzipaşa İlkokulu

Anıl Badı - Büyükburç Ortaokulu

Meltem Gülay - Ağcagüney Ortaokulu

Öğrencilerin zor ders konularının şarkılarla eğlenceli bir şekilde öğrenmesini ve 21. yüzyıl yetkinlikleri kazanmasını sağlamak amacıyla yürütülen bu eTwinning projesinin örneklemini Azerbaycan, Tunus ve Türkiye'den 35 öğretmen ve 305 öğrenci oluşturdu. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada veri toplama aracı olarak hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu, projenin başında ve sonunda katılımcılara uygulanarak durum analizi yapıldı. Betimsel analiz yöntemi ile ön anket ve son anket verileri karşılaştırıldığında, şarkılarla derslerin öğrenilmesinin daha eğlenceli olduğu, öğrenilen konunun daha uzun süre hafızada kaldığı, öğrencilerin derslere karşı tutum ve davranışlarında olumlu değişimlerin meydana geldiği ve akademik başarılarında bir artış olduğu tespit edildi.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

İlkokul, Ortaokul

Düşünme becerileri, Özel eğitim, Paydaş katılımı ve işbirliği

Teaching Music With CLIL

Duygu Hamlı (direvul55@hotmail.com) - Dr. Refik Saydam İlkokulu

İçerik ve Dil Entegre Öğrenme (CLIL), yaşam boyu öğrenme için temel yeterlilikleri geliştirmek için değerli bir yöntemdir. Uygulamada müzik ve İngilizce derslerinin kazanımlarının ilişkilendirilmesi ile 7-11 yaş arası öğrencilerin bir dil öğrenmesine katkı sunmak amaçlandı. Öğrencilerin CLIL yardımıyla rahat bir öğrenme ortamında, hayal güçlerini kullanarak çeşitli ürünler sunmalarını sağlamak ve web 2.0 araçlarıyla teknoloji destekli kazanımlar elde etmelerine destek sunmak amacıyla yürütülen uygulamada, müzik derslerinde Ritim ve Orf ile İngilizce sayılar, vücudun bölümleri, renkler ve hava durumu etkinlikleri yapıldı. Sağlıklı beslenmeyle ilgili öğrencilerin yazdığı sözler rap müzik tarzında söylendi ve orff-ritim öğretmenleri öğrencilerle buluşturuldu. Öğrencilere, 3 Likert tipinde 10 sorudan oluşan ön test-son test soruları uygulandı. Ön test sonuçlarına göre uygulamada yer almaktan heyecan duyduklarını ifade eden öğrenciler, son test sonuçlarında yeni bir dil öğrenmenin zor olmadığını, eğlenceli olduğunu belirtti.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim İlkokul, Öğretmen, Veli

Dil eğitimi, Düşünme becerileri, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Terzi Tarih ve Kültür Müzesi

Samet Terzi (terzismet86@gmail.com), Elif Terzi - Terzi İlkokulu

Projede birleştirilmiş sınıflı bir köy okulunun koridorlarından biri müzeye dönüştürülerek müzenin aktif bir öğrenme ve gelişme alanı olarak kullanılmasını amaçlandı. Merkez yerleşimlere uzak bir konumda bulunan okulda bulunan 24 öğrenciden 18'i daha önce hiç müzeye gitmediğini, 6'sı ise okulöncesi dönemde bir okul gezisi ile müzeye gittiğini belirtti. Müze ziyareti, çocuk açısından nesneyi görmek ve anlamak üzerine kuruluyor, fakat kısa süreli müze gezileri müze eğitimi kavratmak için yeterli değil; müzede öğrenmenin gerçekleşmesi için çocukların aktif katılımı gerekli. Bu görüşten hareketle köyde öğrenci ve velilerin de yardımıyla, öğrencilerin bölgelerinin tarihini ve kültürlerini müzede deneyimleyerek öğrenilmesi sağlandı.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması

Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise

Fiziksel ortamlar, Sanat eğitimi, Sosyal bilimler

Uzaktan Okuma Uzak Değil

Ayyüce Karahanlı (alpinaka@gmail.com) - Şehit Yaşar Yıldırım İlkokulu

Okuma yazma öğretimi sırasında, anlamlı okuma etkinlikleri kapsamında kullanılması amaçlanan bu dijital öğrenme uygulaması bireysel farklılıklara uyarlanabiliyor, anında dönüt ve düzeltme imkânı tanıyor ve oyun tabanlı öğrenmeyi destekliyor. Görsel ve işitsel uyarıcılarla desteklenen; soru tipi ve sayısı, süre ve dijital arka plan itibarıyla dikkat çekici, eğlenceli ve esnek olan uygulamada öz ve bireysel değerlendirme ile grup değerlendirmesi yapılması mümkün.

Uzaktan eğitim

İlkokul, Ortaokul, Özel eğitim

Dil eğitimi, Ölçme-değerlendirme, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Üreten Anne Modelinde Sanat Eğitimi

Canan Yıldız Çiçekler (cycicekler@erbakan.edu.tr) - Necmettin Erbakan Üniversitesi

Neriman Aral - Ankara Üniversitesi

Okulöncesi dönemde çocukların yaratıcılıklarının desteklenmesinde sanat eğitimi oldukça önemlidir. Çalışma kapsamında Konya ilinde bulunan okulöncesi eğitim seviyesinde bulunan fakat daha önce herhangi bir eğitim almamış roman çocuklara "Okulöncesi Sanat Eğitim Programı" on iki hafta süresince yürütüldü. Bu süre içerisinde her hafta farklı etkinlikler kullanılarak çocuklara kağıt katlama, yırtma, yapıştırma etkinlikleri, kolaj çalışmaları, yoğurma maddeleri, baskı teknikleri, proje-grup etkinlikleri, artık materyal çalışmaları, oyun, müzik, drama, Türkçe ve fen-matematik etkinlikleri küçük grup, büyük grup ve bütünleştirilmiş etkinlikler şeklinde uygulandı.

Okulöncesi dönemde bulunan Roman çocuklara zengin uyarıcı materyallerle donatılan bir ortamda çocukların bilişsel, duygusal, sosyal, dil ve motor gelişimlerini destekleyici etkinliklere yer verildi. Bu etkinlikler süresince çocuklara yaratıcı düşünme becerilerini destekleyici, çocukların ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda hazırlanan zengin uyarıcı bir ortamda eğitimler sürdürüldü ve bu eğitimler sonucunda çocukların oluşturmuş oldukları ürünler ve projeler eğitimler tamamlandıktan sonra il merkezinde halka açıldı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

Okulöncesi

Düşünme becerileri, Erken çocukluk eğitimi, Sanat eğitimi

Van Hiele Modeli ile Geometri

Aylin Kobal (aylinkobal@terakki.k12.tr) - Terakki Vakfı Özel Şişli Terakki Lisesi

Öğrencilerin geometrik düşünme düzeylerini dikkate alan bir model olan Van Hiele Modeli ve bu modelin öğrenme aşamaları öğretmen için bir çerçeve niteliğinde olup, öğretmenin öğrenme ortamını yapılandırmasını sağlıyor. Van Hiele Geometrik Düşünme Modeline göre tasarlanan geometri programı, teknoloji ile desteklenerek, hem yüz yüze eğitimde hem de uzaktan eğitimde uygulandı. 10. sınıf çokgenler ve özel dörtgenler konularının öğretiminde bu modeli kullanmanın öğrencilerin geometrik düşünme seviyelerini pozitif yönde etkilediği gözlemlendi. Sunumda çokgenler ve özel dörtgenler konularının modele uygun ders planları ve uygulanan derslerin içerikleri paylaşılacak. Derslerde dinamik geometri yazılımı olan geogebra kullanılmış ve bu yazılımın kullanımını öğrencilere de öğretilmiştir. Uygulamanın uzaktan eğitim ile gerçekleştirilen derslerinde ise öğrencilerin katılımını aktif hale getirmek ve öğretmen tarafından öğrencilere etkili geri dönüş verebilmek amacıyla web 2.0 araçlarından faydalandı; Nearpod, Padlet, Edpuzzle, Thinglink, H5P ve Google Form uygulamaları kullanılarak dersler zenginleştirildi. Sunumda bu uygulamalar tanıtılarak, öğrenci çalışmalarını paylaşılacak.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Lise

Düşünme becerileri, Fen ve matematik eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Web Akademi eTwinning Projesi

Aytaç Özbakan (ozbakanaytac@gmail.com) - Perşembe Vakfı Ortaokulu

Fatma İpek Berekat - Kayabey Ortaokulu

Uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin ders başarılarını ve dijital becerilerini artırmak amacıyla, farklı web 2.0 araçlarıyla ders içerikleri oluşturmaları ve paylaşmaları sağlandı. Öğrencilerle birlikte *learningApps.com*'da ders konuları ile etkinlikler, *canva.com* ile ders içeriklerine yönelik zihin/kavram haritaları oluşturuldu. Haritalar *jigsawplanet.com* ile puzzle haline getirildi. *quizizz.com* ile ders konularına yönelik testler oluşturularak öğrencilerin derslerini değerlendirmelerini sağlandı. *storyjumper.com* ile kitaplar oluşturan öğrenciler bunları akranlarıyla da paylaştı. Google Slides ile ders konularından oluşan sunumlar hazırlayan öğrenciler *mentimeter.com* kullanarak anket oluşturma, uygulama ve sonucunu analiz etme becerileri kazandı.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Ortaokul

Ölçme-değerlendirme, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Yazım Kuralları Macera Adasında

Tuğçe Sever (tugcesever1989@gmail.com) - Karşıyaka Özel Takev İlkokulu

İnsan, yer aldığı her yerde yazım kurallarıyla karşılaşüyor. Bu nedenle yazım kurallarını içselleştirerek öğrenmek ve bilgilerin kalıcılığını sağlamak oldukça gerekli. Düz anlatımdan ziyade oyunlaştırma tekniği ve görseller kullanılarak oluşturulan öykünün içerisine yedirilen yazım etkinliği, yazım kurallarının öğrenilmesine daha çok katkı sağlıyor. Öğrencilere bir konu anlatılırken edebiyattan, öykülerden, görsel öğelerden ve oyunlardan yararlanmak; öğrencilerin konuyu daha zevkli bir şekilde öğrenmelerine yol açıyor. Bu uygulamada da yazım kurallarının öğretilmesinde öyküleştirmeden, görsel öğelerden ve oyundan yararlanıldı. Yazım kurallarının öğretiminde önemli rol üstlenen sınıf ve Türkçe öğretmenlerinin kullandıkları yöntem ve teknikler farklılaştırılmış öğretim teknikleriyle geliştirilerek öğrenmenin kalıcılığı sağlanabiliyor.

Uzaktan eğitim

İlkokul, Ortaokul, Lise

Dil eğitimi, Ölçme-değerlendirme

You Are The Teacher

Derya Özge Uygun (dryozge@gmail.com), Emre Gün, Esra Kaya - Özel Küçükyalı Tekden İlkokulu

Eğitimin, öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerini geliştirmeye yönelik tasarlanması gerekiyor. Derlerde müfredatın kazanımlarına yönelik etkinlikler yapılıyor ama öğrenme sürecinin tamamlanabilmesi için, bu bilgilerin kullanılarak hayata geçirilebileceği ortam ve fırsatların oluşturulması sağlanmalı. Bunun için de çeşitli projelere ihtiyaç var. "You are the Teacher" projesi bu ihtiyacın ışığında doğdu. Projede, öğrencinin öğrenmesinden sorumlu olarak bilgiyi edinmesi ve çeşitli aktivitelerle dili aktif bir şekilde kullanarak akranlarına öğretmenlik yapması isteniyor.

Öğrenci önceden tasarladığı şekilde bir ders işliyor ve akran eğitim modeli uygulanıyor. Bunu yaparken kullanacağı araç ve materyal (web 2.0 araçları, web siteleri, video, şarkı, sunum, kelime kartları, tasarlanmış oyun, kukla...) tavsiyelerinde bulunulmasının yanı sıra, hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını geliştirmek için serbestlik sunuluyor. Bu projeye öğrenci yabancı dil dersinde öğrendiği bilgileri sahipleniyor, içselleştiriyor ve ürün ortaya koyarak dili aktif bir şekilde kullanıyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

İlkokul, Ortaokul

Dil eğitimi, Sosyal duygusal beceriler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Zıplangaçla Eğlenceli Öğrenme

Gülistan Akdeniz (gulistanakdeniz1905@hotmail.com), Özden Şentürk - Şehit Askeri Çoban İlkokulu

Materyal iki adet zıplangaç oyun matı, zıplangaç kazanım kartları ve zıplangaç kese torbasından oluşuyor. Üzerindeki cırtlara sayesinde Matematik ve Türkçe kazanımları için kullanılabilir. Zıplangaçla ayak örüntüsü yapılabilir, kartlarda özellikleri verilen ya da söylenen şekilleri öğrencilerin zıplayarak bulması istenebilir, renkler öğretilebilir, ilköğretim kazanımlarına uygun doğal sayılar ayakla yazdırılabilir, öğrenciye tek basamaklı sayılarla toplama yaptırılıp, sonucu bulması istenebilir, öğrenciden tek basamaklı iki sayının çarpımını bulması istenebilir. Üzerindeki rakamlar çıkarılarak ve tek-çift parçası takılarak söylenen ya da gösterilen sayının tek mi çift mi olduğu sorulabilir. Üzerinde cırtlara yazılı rakamlar çıkartılarak noktalama işaretleri aparatları takılabilir ve öğrencinin seviyesine uygun cümleler verilerek öğrencilerin ilgili işaretleri bulması sağlanabilir. Zıplangaç iki oyun matından oluştuğu için isteğe göre gruplar kurularak eğlenceli turnuvalar düzenlenebilir.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

Okulöncesi, İlkokul, Özel eğitim

Dil eğitimi, Fen ve matematik eğitimi, Spor ve hareket eğitimi

EĞİTİMDE İYİ ÖRNEKLER

SÖZLÜ OLARAK KABUL EDİLEN EĞİTİMDE İYİ ÖRNEKLER

18. Eğitimde İyi Örnekler Konferansı'nda sözlü olarak sunulan iyi örnekleri incelemek için

[burayı ziyaret ediniz.](#)

Atölyemde Bir Çocuk!

Z. Gülsün Aslan (gulguven_21@hotmail.com) - Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

Öğrencilerin sosyal ve duysal anlamda gelişim alanlarının desteklenmesi amacıyla geliştirilen bu proje ile meslek liselerinde var olan atölyelerin işlevselliğini artırma ve lise ile okulöncesi öğrencilerinde meslek farkındalığı yaratmak hedeflendi. Proje kapsamında bir araya gelen meslek lisesi alan/dal ve okulöncesi öğrencileriyle her hafta farklı bir atölye gerçekleşti. Tarım, elektrik-elektronik teknolojisi, gıda teknolojisi, konaklama ve seyahat, grafik tasarım ve bilişim teknolojisi alanlarında yürütülen atölyeler için uygulama öncesinde öğretmenler tarafından toplantılar düzenlenerek öğrencilerin projeye dair bilgi ve motivasyonları artırıldı. Uygulama takvimine göre, her hafta farklı atölye ve farklı lise öğrencileri ile aynı okulöncesi öğrenci grubu bir araya geldiler. Grup öğrencileri ilk kez atölyede eşleşti, ikili grup çalışmasının ardından toplu olarak oyunlar oynandı ve karşılıklı soru cevap ile 2 saatlik etkinlik tamamlandı.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması
Okulöncesi, İlkokul, Lise, Özel eğitim, Öğretmen
Erken çocukluk eğitimi, Meslekî ve teknik eğitim, Sosyal duygusal beceriler*

Bahar Köprüsü

*İpek Özek (ipekozek48@hotmail.com) - Cumhuriyet İlkokulu
Meryem Dilek Avcı - Reşadiye Kazım Yılmaz İlkokulu*

Yüz yüze ve uzaktan yürütülen bu eTwinning projesi, 6 ülkeden 18 öğretmenin işbirliğiyle ilkbaharı hissederek duyguları paylaşmak ve öğrencilerine kültür kavramını deneyimleyerek öğrenmesi amacıyla yürütüldü. Mart ve nisan aylarında yürütülen projede, öğrencilere farklı öğrenme ortamlarında okulöncesi müfredatına uygun olarak doğa, hava, su, toprakta meydana gelen değişimler gösterildi. Doğa ve geri dönüşüm üzerine düşünmesi teşvik edilen öğrencilere bahar, doğadan materyaller ve sanat-drama-müzik etkinlikleri ile anlatıldı. Farklı coğrafyalarda yaşayan çocuklarla bir bahar köprüsü kurularak, öğrencilerin bilişsel ve duysal beceriler kazanmalarına, çok yönlü düşünme becerilerini geliştirmelerine destek olundu.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
Okulöncesi
Erken çocukluk eğitimi, Sosyal bilimler, Sosyal duygusal beceriler*

Birbirimizden Öğreneceğimiz Çok Şey Var

Sıdıka Gökçelik (sgokcelik@odtugvo.k12.tr) - ODTÜ Geliştirme Vakfı Özel Ortaokulu

Eğitim-öğretim süreçlerinde kavramlar, stratejiler, yöntemler değişse de değişmeyen tek gerçeklik, öğrencilerin çağdaş yaşamın gerektirdiği bilgi ve becerilerle donanmış bireyler olarak yarınlara hazırlanması. Yaşam boyu öğrenme sürecinde öğrencileri desteklemek amacıyla yürütülen ve akran öğrenmesini destekleyen “Öğrenci Paylaşım Platformu” uygulamasında öğrencilerin okul toplumuna liderlik ederek özgüvenlerini desteklemek, bilgi ve becerilerini artırarak iyi olma hallerine katkı sağlamak hedeflendi. Çevrimiçi ortamda, eş zamanlı 26 farklı oturum düzenlenen oturumlarda 7. sınıflardan 36 öğrenci gönüllü oldu, ilgi ve yetenekleri doğrultusunda yetkin oldukları konularla ilgili sunumlar hazırladı ve 5. sınıf seviyesindeki 285 öğrencinin tercihine göre paylaşımında bulunup okul toplumuna liderlik etti. “Birbirimizden Öğreneceğimiz Çok Şey Var” sloganıyla yola çıkılan uygulamada öğrencilerin, birbirleriyle görüşlerini paylaşma fırsatı verildi, okul arkadaşlığının yaygınlaştırılması sağlandı ve hoşgörüyeye dayanan okul kültürü geliştirilmeye çalışıldı.

*Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
Ortaokul*

Paydaş katılımı ve işbirliği, Sosyal duygusal beceriler

Boğaziçi Üniversitesi Ayvalık Okulları Online

*Gökçe Yeniev (g.yeniev@gmail.com), İlke Güven, Oya Masaracı, Narod Dabanyan,
Doğukan Türksoy - Boğaziçi Üniversitesi*

Soma faciasının ardından Boğaziçi Üniversitesi'nde öğrenciler ve akademisyenlerin inisiyatif oluşturmasıyla Soma'da çocuklarla çalışmalara başlayan gönüllü ekip, yolunun Zeytin Çekirdekleri Derneği ile kesişmesiyle çalışmalarına Ayvalık'ta devam etti. 2015-2020 yılları arasında yaz ve kış dönemlerinde 2-3 haftalık sürelerde sinema, sanat, masal, bilim, spor, fotoğrafçılık, doğa, dans, tiyatro, algoritma, felsefe, geometri gibi birçok atölye düzenlendi. Bu yaz ve kış okullarında sahaya inmeden önce; ilkyardım, çocuklarla iletişim, gönüllüler arası iletişim gibi konularda eğitimler alan 120'den fazla gönüllü ile toplamda 500'ü aşkın çocuğa ulaşıldı. 5 yıl boyunca yüz yüze yapılan Boğaziçi Üniversitesi Ayvalık Okulları COVID-19 salgını döneminde çevrimiçi olarak uzaktan gerçekleştirildi. Çocukları psiko-sosyal açıdan desteklemek ve onlara çeşitli beceriler kazandırmak amacıyla, haftada birer kez olmak üzere dans, müzik, bilim, spor, sanat ve kitap okuma atölyeleri düzenlendi. Bu kapsamda 20 gönüllü 4 ay boyunca 30 çocuk ile birlikte çalıştı. Buna paralel olarak, ebeveynlere pandemi sürecinde ebeveynlik üzerine seminerler verildi.

*Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
İlkokul*

Paydaş katılımı ve işbirliği, Sanat eğitimi, Sosyal duygusal beceriler

Çocuk Edebiyatı Kulübü

İzzet Utku Çaybaş (utkucaybas@gmail.com), Ece Kaya, Ezgi Kurtcu, Şevval Ekin Acim, Betül Yavuz - İzmir Özel Yönder Koleji

Çocuk Edebiyatı Kulübü, ilkokul öğrencilerinin okuma alışkanlıklarını geliştirmeyi, uzun vadede ise çocukların edebiyat okuru olmalarını sağlamayı hedefliyor. Projenin geliştirilmesine farklılaştırılmış öğretim yaklaşımı ile motivasyon teorilerinden “beklenti ve değer teorisi” ve “öz belirleme teorisi” rehberlik etti. Proje öğrencilerin kendi okuyacakları kitapları seçmelerini ve kitapları okuduktan sonra kitapla ilgili seçtikleri ya da oluşturdukları görevleri gerçekleştirerek ortaya ürün çıkarmalarına dayanıyor. Görevlerini tamamlayan öğrenciler haftada bir saat gerçekleştirilen Çocuk Edebiyatı Kulübü saatlerinde okudukları kitaplara dair düşüncelerini ve o kitap için seçtikleri görev doğrultusunda ortaya çıkardıkları ürünü sınıf arkadaşlarıyla paylaştı. Bu paylaşım süreci sayesinde de okuma alışkanlığının sosyalleşme etkisiyle sınıf geneline yayılması hedeflendi. Proje kapsamında görev seçenekleri posterleri, öneri kitap listesi, görev takip kitapçığı ve okuma kayıt çizelgesi olmak üzere dört ana materyal kullanıldı. Proje kapsamındaki görevler ve öneri kitap listeleri öğrencilerin önerileri doğrultusunda oluşturuldu.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim ilkokul

Dil eğitimi, Düşünme becerileri, Sosyal duygusal beceriler

Çocuklar Suyu Kodluyor: H2 Okullu Oldu!

Mine Gökner - DenizTemiz Derneği/TURMEPA

İstanbul'un Sarıyer ilçesinde 24 ay süresince yürütülen proje, Denizlerin Önemi ve Kodlama eğitimlerini içeriyor. Proje kapsamında Sarıyer ilçesindeki 28 okulda 5 ve 6. sınıf öğrencisi olan 4.933 çocuğa ve 364 öğretmene denizler ve su kaynaklarının önemi anlatıldı, 60 öğretmene de hizmet içi eğitim kapsamında STEAM eğitimleri verildi ve Sarıyer Mehmet Akif Ortaokulu'nda inşa edilen STEAM laboratuvarında öğretmenlerin aldıkları STEAM eğitimi sonrası öğrenciler, mentörler eşliğinde kendi projelerini üretti. Bu laboratuvarda öğrencilerin tasarım odaklı düşünme kabiliyetleri geliştirilerek ve yaratıcılık kapasiteleri artırılarak çevresel sorunlara çözüm bulmak üzere proje üretmeleri sağlandı ve denizlerin korunmasına yönelik 42 adet STEAM tabanlı proje üretildi. Projeler en bilimsel, en özgün, en sürdürülebilir ve en uygulanabilir kategorilerinde değerlendirildi ve her kategoride dereceye giren ilk üç proje seçildi. Projede sunum, Denizler ve STEAM kitapları, Türkiye denizleri haritası, kitap ayracı, sertifika, anketler, ölçme değerlendirme formları ve eğitici video filmlerden oluşan eğitim setleri hazırlandı. Proje sonunda proje okulları plaket ve öğrenciler madalya ile ödüllendirildi.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Ortaokul, Öğretmen

Öğretmen gelişimi, Sosyal bilimler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

ÇOKÖ-Çocuk Köyde Projesi

Tuğçe Çapık (tugcearge21@gmail.com) - Demirli Baran İlkokulu

Ceyda Çapık - Boyunlu İlkokulu

Tuğba Harmankaya - Nadaslık İlkokulu

Arzu Şahin

Bu eTwinning projesi, özellikle köy okullarında bulunan öğrencilerin teknolojik alt yapı eksiklikleri nedeniyle uzaktan eğitim sürecine aktif katılım sağlayamamalarına yönelik bir çözüm arayışı ve uzaktan eğitim sürecinde MEB'in var olan programını desteklemek amacıyla geliştirildi. Proje kapsamında farklı bölgelerden gönüllü 9 öğretmen, 1 çizer ve 1 ölçme değerlendirme uzmanı Millî Eğitim Bakanlığı müfredatını temel alarak "ÇOKÖ" dergisini tasarladı. Dergi basılı olarak Diyarbakır, Samsun, Muş, Şanlıurfa, Çorum, Erzurum, Tokat, Van, Balıkesir ve Batman'daki öğrencilerin köylerine kargo veya öğretmen, muhtar, servis şoförleri ve imamlar aracılığıyla ulaştırıldı. Derginin websitesi, Instagram ve Twitter hesapları üzerinden talep formları aracılığıyla da dijital olarak paylaşılmaya devam ediyor. Projede erişilen okur sayısı 50 bini geçti ve 81 şehre erişim sağlandı.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise, Özel eğitim, Öğretmen, Veli, Okul çalışanları

Düşünme becerileri, Sanat eğitimi, Sosyal duygusal beceriler

Dijital Öğretmenler Projesi

Yeliz Tunga, Göknur Kaplan, Kürşat Çağiltay - Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Ayşe Gül Kara Aydemir - Akdeniz Üniversitesi

Berkan Çelik - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Öğretmenleri merkeze alan projenin temel pedagojik prensibi teknolojiyi eğitimde bir kaldıraç olarak kullanmak. Öğretmenlere dijital okuryazarlık becerileri kazandırarak teknolojiyi eğitim-öğretim süreçlerinde etkin ve verimli kullanmalarını sağlamak amacıyla yürütülen projenin hedef kitesini devlet okullarında çalışan ve eğitimde teknoloji kullanımı konusunda desteğe ihtiyaç duyan ilköğretim öğretmenleri oluşturuyor. İki fazdan oluşan projenin ilk fazında, 10 şehirden 1000 öğretmene 10 haftalık ters yüz öğrenme modeline göre tasarlanmış bir eğitim verildi. Eğitim içerikleri; dijital vatandaşlık, görsel tasarım, etkili sunum teknikleri, eleştirel düşünme ve ölçme-değerlendirme gibi kavramsal konuların yanı sıra dijital içerik üretebilecekleri çeşitli dijital araçların öğretimi kapsadı. İkinci fazda, birinci fazı tamamlayan 872 öğretmen arasından en başarılı 100 öğretmen seçildi ve eğitimde sanal ve artırılmış gerçeklik kullanımıyla ilgili iki gün süren uygulamalı bir eğitimle öğretmenlerin kendi sanal gerçeklik uygulamalarını geliştirmeleri sağlandı.

Uzaktan eğitim

Öğretmen

Öğretmen gelişimi, Ölçme-değerlendirme, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Diyarbakır Kültür Elçileri

Ferda Salık (ferda_ikra@hotmail.com) - Kayapınar İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

"Kız çocukları bilgi ve birikim ile donandıklarında kendileri ile birlikte çevreyi de değiştirirler." Bu projede, okul dışı ortamlar kullanılarak öğrencilerin kültürel miras farkındalıklarının artması hedeflendi. Proje kapsamında ve sorumluluk, hoşgörü, dayanışma gibi evrensel değerlere sahip öğrenciler yetiştirmek için Tarihi Mekânlarda Akran Rehberliği uygulaması geliştirildi, nicel ve nitel yöntemlerle bu uygulamanın etkileri araştırıldı ve Diyarbakır'ın tarihi yerlerine akran rehberliğinde yüz yüze ve online geziler düzenlendi.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

İlkokul, Ortaokul, Lise, Öğretmen

Sanat eğitimi, Sosyal bilimler, Sosyal duygusal beceriler

Doğada STEM

*Başak Yılmaz (bskylmz89@gmail.com), Nafiye Sıcacık - Zübeyde Hanım Anaokulu
Sezai Koçyiğit - Adnan Menderes Üniversitesi*

Proje çocukların doğal oyun ve öğrenme ortamları olan doğa ile buluşmalarını; doğada bulunan malzemeler ve STEM yönteminin kullanıldığı etkinlikler aracılığıyla keşfetmelerini, yaparak ve yaşayarak bilgiye kendilerinin ulaşmalarını sağlamak ve bilimsel süreç, yaratıcılık ve problem çözme yetkinliklerini desteklemek amacıyla yürütüldü. Hedef kitlesi 60-72 ay grubundaki 50 öğrenci olan projede yöntem olarak tek grup ön test-son test ve kontrol grupsuz deneme modeli uygulandı. Uygulanacak olan STEM etkinliklerinin çocukların bilimsel süreç becerilerini ne ölçüde etkilediğinin değerlendirilmesi için okulöncesi Bilimsel Süreç Becerileri Ölçeği kullanıldı. Elde edilen veriler; t- testi yapılarak değerlendirildi; sonuçlar etkinlik uygulamaları ile çocuklardaki bilimsel süreç becerilerinin gelişimi arasında anlamlı bir farkın oluştuğunu gösterdi. Proje etkinliklerinin çocukların bireysel yaratıcılıklarının gelişimini ne ölçüde etkilediğini değerlendirmek amacıyla portfolyo dosyaları da kullanıldı.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması

Okulöncesi

Erken çocukluk eğitimi, Fen ve matematik eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Dört Duvarın Ötesinde Bir Kış

Ece Şirin - Dr. Ufuk Ege Anaokulu

Hatice Pekeriçli, Ayfer Kaya - Sezai-Gönül Akdağ Anaokulu

Aysun Uzunoğlu - Milli Eğitim Vakfı İlkokulu

Lale Yavuztekin - Aselsan İlkokulu

Hamza Evmez - Orhan Gazi İlkokulu

Nuray Bolatbaş Yıldız - Necmi Şahin İlkokulu

Ayşegül Uyar - Mehmetçik Ortaokulu

Duygu Demirci - Vardar Anaokulu

Zeynep Emekci - Şüküfe Nihal Ortaokulu

Projede "çocukların hayal güçleri öğrenirken nefes alsın" sloganıyla kış mevsiminde dört duvarın dışına çıkarak, öğretmen ve öğrencilerin açık havayı eğitim ortamı için daha fazla kullanmaları ve "öğrenmenin her yerde olabileceği" ilkesini yaygınlaşması, böylece öğrencilerin öğrenim kazanımlarını daha eğlenceli, kalıcı bir şekilde edinmesine ve doğal çevreyle olan bağlarının güçlenerek çevre okuryazarlığı eğitimlerine katkı sağlamak hedeflendi. eTwinning platformuna kayıtlı 4-7 yaş grubu okulöncesi ve ilköğretim sınıf öğretmenlerinin ortak olduğu proje 5 ay boyunca, 6 farklı şehirden 10 öğretmen tarafından uygulandı ve fen, drama, matematik, sanat, okuma-yazmaya hazırlık, Türkçe, müzik ve oyun-hareket başlıklardan açık hava etkinlikleri hazırlanarak müfredatla ilişkilendirildi. Proje süreci, pandemi koşullarına göre bazen uzaktan, bazen de yüz yüze eğitim etkinlikleri ile şekillendirildi. Proje boyunca öykü atölyesi, yeni yıl buluşması, sanal sergi, kış konulu e-öykü kitabı, ortak şiir, logo, afiş, broşür, ses kayıtları, web sitesi, ön ve son anketler gibi değerlendirme ve yaygınlaştırma çalışmaları yapıldı, çeşitli web 2.0 araçlarından yararlanıldı.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Öğretmen, Veli

Erken çocukluk eğitimi, Fiziksel ortamlar, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Eksi 25 Çocuk Köyü

Yasemin Tümekaya Karakaya (yasemintkarakaya@gmail.com), Büşra Onsoy - Eksi 25 Derneği

Burak Karakaya - Eskişehir İl Millî Eğitim Müdürlüğü

TANAP Sosyal ve Çevresel Yatırım Programlarının finansal desteğiyle Eylül 2018 ile Temmuz 2020 tarihleri arasında Eskişehir’de gerçekleştirilen proje kapsamında Eskişehir İl Millî Eğitim Müdürlüğü ile işbirliği yapılarak kapalı durumdaki bir köy okulunun tahsis edildi ve proje çalışmaları Eksi 25 Derneği tarafından yürütüldü. Eskişehir’in Karacaşehir Mahallesi’nde bulunan köy okulunun bakım-onarım çalışmaları çocukların görüşleri alınarak gerçekleştirildi ve çocuklar için bir yaşam alanı oluşturuldu. Çocukların katılımıyla çeşitli sanatsal, kültürel ve sportif atölye çalışmaları düzenlendi. Sosyal medya hesaplarından yapılan duyurulara yanıt veren çocukların katılımıyla oryantiring, ritim ve orff, parmak kukla, masal anlatımı, kumihimo bileklik gibi 45 atölye açılmış ve 518 çocuğa ulaşıldı. COVID-19 salgını nedeniyle çevrimiçi ortamda devam eden çalışmalarla 2.970 yetişkine ve 3.812 çocuğa ulaşıldı. Destek çalışmaları kapsamında 550 engelli çocuğa, 24 tek ebeveynli, 18 çocukluk çağı olumsuz yaşantısı olan çocuğa psikolojik ve sosyal destek hizmeti sunuldu ve bir yıllık zaman diliminde izlemi yapıldı.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise

Düşünme becerileri, İnsan hakları, barış ve demokrasi eğitimi, Sanat eğitimi

Elden Ele Okuldan Eve Oyun 2

Ayşen Tüfekçi (tufekciaysen@gmail.com), Nafiye Yılmaz - Eyyup Genç İlkokulu

Makbule Demir - Mustafa Özcan İlkokulu

Nimet Sevil - Adnan Menderes İlkokulu

Hülya Yılmaz Onay - İstanbul Anadolu Adalet Sarayı Anaokulu

Meral Kocaibiş - Kartal Soğanlık İlkokulu

Meral Sinç - Ergenekon İbrahim Şakir İlkokulu

Gülsüm Doğan - Yolalan Köyü Çınarbaşı Mezrası İlkokulu

Gökhan Yavuz - Akhisar İlkokulu

COVID-19 salgını nedeniyle gerçekleşen uzaktan ve seyreltilmiş eğitim sürecinde ev ortamında eğitim öğretimi desteklemek amacıyla yürütülen proje boyunca çocukların da üretimde dahil olduğu akıl ve zekâ oyunları üretildi. Erken çocuklukta kritik dönemlere uygun oyunların okulöncesinden liseye kadar kapsayıcı bir şekilde okulda ve evde oynanmasına rehberlik edildi ve her oyun sonunda ilgili web 2.0 araçları kullanılarak müfredat entegrasyonu sağlandı. Üretilen oyunları her çocuk evine götürdü, aile fertleriyle oynaması için çocuklara rehberlik edildi ve onların takibi yapıldı. Uzaktan eğitimde eve gönderilemeyen oyunların farklı platformlarda çevrimiçi olarak oynanması sağlandı ve üretilen e-materyaller ile öğrencilere teknoloji ve dijital okuryazarlık çalışmaları sunuldu. Çocukların zekâ oyunu aracıyla bilişsel ve akademik gelişimlerinin yanında, saygı, empati ve sorumluluk gibi sosyal beceriler kazanmalarına destek olundu. Dezavantajlı ve göçmen çocukların da oyunlardan yararlanmasına imkân sağlandı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise, Özel eğitim, Öğretmen, Veli Düşünme becerileri, Erken çocukluk eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

ErünaLAB 6.0 FCL Sınıfı

Hacer Sargın (rigour@hotmail.com), Özgür Uygur - Antalya Erüna Sosyal Bilimler Lisesi

Eğitim teknolojilerinin sınıflara entegre edildiği, girişimci, yaratıcı, kaliteli ve hayat boyu öğrenmenin gerçekleştiği Avrupa standartlarında bir eğitim sistemine ulaşmayı hedefleyen okul, bu hedefe ulaşmak için 2019 yılında oluşturduğu ErünaLAB 6.0 FCL sınıfıyla 2019 yılında Avrupa Okul Ağı'na bağlı FCL öğrenme ağı üyeliğine kabul alarak Türkiye'de bu üyeliği alan ilk lise oldu. Üretim, etkileşim, sunum, araştırma, işbirliği ve geliştirme olmak üzere 6 farklı öğrenme alanından oluşan ErünaLAB 6.0 FCL sınıfında drone, sanal gerçeklik gözlüğü, 3D yazıcı-tarayıcı, grafik tablet gibi çeşitli yenilikçi teknolojik cihaz, yazılım ve esnek mobilyalar bulunuyor. Multidisipliner ders uygulamaları, Erüna Talks söyleşileri, drama çalışmaları, MUN çalıştayı, yabancı dil-sosyal bilimler gibi derslerde sanal gerçeklik uygulamaları, münazara ve söyleşi etkinlikleri düzenlenen sınıfta, ayrıca STEMA+, robotik ve kodlama, tişört-kupa baskı, web 2.0 araçlarının kullanımı, çevrimiçi öğrenme dersleri, 3D yazıcı kullanımı, internet sayfası tasarlama, montaj programları, video hazırlama ve sunum programları ile ilgili eğitimler gerçekleştiriyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise, Özel eğitim, Öğretmen, Veli, Okul çalışanları Fiziksel ortamlar, Paydaş katılımı ve işbirliği, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Farklılaştırılmış Ders İçeriği

Burcu Arıcan, Tuba Şentürk Karabeyli - ODTÜ Geliştirme Vakfı Özel Ortaokulu

Çevrimiçi formlar aracılığıyla ile bir kaçış oyunu oluşturulan uygulamada öğrencilere spor, sanat ve bilgisayar oyunu olmak üzere 3 alanda tercih yapma fırsatı tanınarak, oyun öğrencilerin ilgi alanlarına göre farklılaştırılıyor. Öğrenciler ilgi alanlarını seçtikten sonra kendilerine ait kaçış oyunu kurgusuna giriyor ve oyunda kendilerine yöneltilen sorulara çözüm ararken ipucu kullanabiliyor. Her soruya ait ipucu görsel, işitsel ve kinestetik olmak üzere üç farklı şekilde sunuluyor. Öğrencilere kendi öğrenme sorumlulukları verilerek ipuçlarından istediklerini seçme fırsatı tanınıyor ve sorular verilen doğru yanıtlar ile bir üst düzeye taşıyor. Sorular yanlış yanıtlandığında ise farklı bir yöntem ile yeni bir ipucu verilerek öğrencilerin doğru cevaba ulaşabilmeleri destekleniyor.

Uzaktan eğitim

İlkokul, Ortaokul

Düşünme becerileri, Fen ve matematik eğitimi, Ölçme-değerlendirme

Gecko'nun STEM Yolculuğu/Öykülerle STEM

Serkan Topbaş (serkantpbs67@gmail.com), Hava Topbaş - Kdz. Ereğli Bahçelievler İlkokulu

Handan Argun - Emlak Konut Ergene Vadisi İlkokulu

Hatice Çanakçı - Fatih İlkokulu

Fatma Güler - Huzurkent Latife Hanım İlkokulu

Esra Sarıahmet - Yavuz Selim İlkokulu (Resmi)

Gülsüm Tiryaki - Mustafa Kemal İlkokulu

Ferai Aygel - Fevzipaşa İlkokulu

Fatma Akgül - Nezahat Aslan Ekşioğlu İlkokulu

STEM disiplinlerinin daha niteliksel entegrasyonunu sağlamayı, öğrencilerin bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik alanlarına olan ilgilerini artırmayı hedefleyen projenin temelinde proje için özel yazılmış öyküler yer alıyor. Bu öykülerin kahramanı Gecko, küçük ama keşfetmeyi seven bir kertenkele. O ve diğer yarışmacılar dünyanın dört bir tarafından gelerek Türkiye'nin yedi bölgesinde yarışmalara katılıp her bölgede onları bekleyen zorlu koşulları aşarak yarışı kazanmaya çalışıyor. Bu yarışlarda Gecko, oluşturduğu takımıyla sorunları aşmak için mühendislik becerilerini kullanıyor, işbirliği ve yaratıcı düşünmenin önemini ispatlıyor. Ürettiği bütün ürünlerde insan atıklarından faydalanan ve çevre sorunlarına dikkat çeken Gecko, sürdürülebilirlik ve geri dönüşümün önemini de hatırlatıyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim İlkokul

Düşünme becerileri, Fen ve matematik eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Geri Dönüşüm Elçileri

*Badagül Duman Yılmaz (badagulyilmaz@gmail.com) - Ereğli İlkokulu
Hale Boy - Kurtlar İlkokulu*

“Az kullan, yeniden kullan, geri dönüştür” ilkesi ile bir eTwinning projesi olarak kurulan projede ekolojik sistemin değişimi göz önünde bulundurularak, öğrencilerin bitki ve hayvanların bu değişimden nasıl etkilendiklerini öğrenmesi ve doğanın önemiyle birlikte tasarruf, atık, geri dönüşüm konularında farkındalık kazanmaları hedeflendi. Proje süresince web 2.0 araçları kullanılarak, grup çalışmaları ve yaratıcı düşünmeye yönelik etkinlikler gerçekleştirildi. Öğrenciler, edindikleri çevre bilincinin yanında teknolojik ve sosyal alanlarda da gelişim sağlarken el becerilerini ve yaratıcılıklarını da geliştirdiler.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul, Öğretmen, Veli
Fiziksel ortamlar, Paydaş katılımı ve işbirliği, Sanat eğitimi*

Geze Geze Sanal Müze

Fatma Zehra Erol (fzerol42@gmail.com) - Karatay Fevzi Çakmak Anaokulu

Ana hedefi çocukların geçmişin değerleriyle tanışması ve geleceğe emin adımlarla hazırlanması olan projede Hatay Arkeoloji Müzesi, Ankara Etnografya Müzesi, Zeugma Müzesi, İstanbul Oyuncak Müzesi ve Göbeklitepe sanal olarak gezildi. Artırılmış gerçeklik ile koordinatlı ve piksel kodlamanın deneyimlendiği projede atölyeler ve tartışma oturumları da düzenlendi.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul, Öğretmen
Erken çocukluk eğitimi, Sosyal duygusal beceriler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık*

Göç ve Uyum, İz Bırakanlar

*Sözer Vurgun (vurgunsozer@gmail.com) - Şehit Fatih Kalu Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi
Demet Elmas - İstanbul Teknik Üniversitesi
Ayşegül Serbest - İstanbul Üniversitesi
Büşra Güler - Anadolu Üniversitesi
Seda Keskin Vurgun - Zübeyde Hanım İlkokulu*

Oyun, bireyin dünya üzerinde meydana gelen ve tüm insanlığı ilgilendiren olaylara karşı duyarlı olması, gezegende yaşayan her insanın dünyanın durumu konusunda bir sorumluluk taşıdığını düşünmesi olarak tanımlanan “dünya vatandaşlığı” bilincini öğrencilere aşılacak amacıyla geliştirildi. Dünyanın farklı ülkelerinde yetişen ve başka ülkelere göç eden bir insanın hayatı ve değerleri tanıtılarak, çalışmalarını ve insanlığa katkılarını anlatan yazı ve resimlerin olduğu kartlar ile bir oyun hazırlandı ve o insan gibi olabilmek için neler yapılması gerektiği tartışıldı. Çocukların kendisi için örnek olabilecek kişileri öğrenip o kişiye ait değerli davranışları kazanmasının hedeflendiği oyunda, topluma ve dünyaya değer katmış insanları tanıyarak göçmenleri kabul etmesi ve onlarla uyum içinde yaşamayı öğrenmesi sağlandı.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması
İlkokul, Ortaokul*

İnsan hakları, barış ve demokrasi eğitimi, Sosyal bilimler, Sosyal duygusal beceriler

Görme Engelliler için Sesli Haritalar

Sözer Vurgun (vurgunsozer@gmail.com) - Şehit Fatih Kalu Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi

Demet Elmas - İstanbul Teknik Üniversitesi

Özgür Emeksiz, Selman Ülker - Manisa Bilim ve Sanat Merkezi

Fuat Alıcı - Dünder Çiloğlu Anadolu Lisesi

Seda Keskin Vurgun - Zübeyde Hanım İlkokulu

Dokunma ve işitme duyuları, görme engellilerin yazılı ve grafik bilgiye erişim ve aynı zamanda çevrelerinin ve ortamlarının özellikleri hakkında bilgi edinmek için kullandıkları temel duyular. Şimdiye kadar dokunulabilir haritalar, sadece dokunularak algılanabilen yükseltilmiş kabartmalar içeriyordu. Bu projede tasarlanarak kullanılan sesli haritalarda ise bilgi, farklı doku ve desen ile hazırlanarak dokunulabilir semboller ve Braille alfabesi ile ifade edildi, oluşturulan lejant sisteminde coğrafi bilgiler harita üzerinde sesli olarak verildi. Herkes için eğitimde ortak bir tasarımın mümkün olabileceğini gösteren kapsayıcı yaklaşımla oluşturulmuş sesli haritaların bugüne kadar hazırlanan materyallerden en büyük farkı, gören ve görmeyen çocukların aynı materyali kullanabilmesi ve bir arada eğitim görebilmelerine imkân tanınması. Bu materyaller eğitim ortamlarında yerini alarak görme engellilerin coğrafya eğitiminde ki en temel sorun olan materyal sorununu çözerek, görme engellilerin eğitim sürecinden daha fazla ve daha etkin şekilde yararlanmasına olanak sağlıyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

İlkokul, Ortaokul, Lise

Düşünme becerileri, Sosyal bilimler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

I Care (Ben Önemsiyorum) Projesi

S. Nur Ergün (s.nur_ergun@outlook.com) - Ahmet Taner Kışlalı İlkokulu

Esen Akengin - Üsküdar Ali Fuat Başgil Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi

Şerife Canyürek - Tuna İlkokulu

Mehmet Akar - Beyazıt İlkokulu

Ayşenur Nayir - Şehit Veli Uludağ Derbent İlkokulu

Nilifer Uzun - Yusuf Bayık İlkokulu

Hatice Çanakçı - Fatih İlkokulu

Tuğba Duyurucu - Zeki Altındağ İlkokulu

Sevda Gözükır - Doğan Demircioğlu Emsan İlkokulu

Esmâ Kılıçlar Şahin - Mehmet Akif Ersoy İlkokulu

Sevilay Bozkurt - Çandarlı Cumhuriyet İlkokulu

Hatice Yazımcı Çalışkan - Emin Akın İlkokulu

Gönül Ekşi, Şule Eşgi - Şehit Ahmet Akyol İlkokulu

İlkokul öğrencileri (6-11 yaş) ile gerçekleştirilen ve Romanya, İtalya ve Türkiye'den 24 öğretmenin yer aldığı projede, teknolojik gelişmelerin eğitim ortamına entegrasyonu üzerine kurulmuş modeller arasında yer alan SAMR Modeli uygulandı. Model uygulamasında öğrencilerin kitap okuma becerilerini desteklemek ve medya okuryazarlığı konusunda farkındalık oluşturmak için üç farklı konuda kitap seçildi. Öğrencilerde en çok geliştirilmek istenen 3 kitap konusu öğretmenler tarafından yapılan anket ile belirlendi ve doğa sevgisi, düşünme becerileri ve sağlıklı beslenme konuları en çok oy alan kitap konuları oldu.

Her ay bir kitap SAMR Modeli aracılığı ile okunarak öğrencilerin hem kitap ile ilgili kazanımları hem de 21. yüzyıl dijital becerileri geliştirildi. Çalışmalar müfredata da entegre edildi ve farklı öğretim metotları da kullanılarak öğrencilerde bilişsel, sosyal ve duygusal becerilerinin gelişmesi sağlandı. Röportaj, araştırma, bilgi toplama, poster hazırlama, sunma, sanatsal faaliyetlere de yer verilen ve Eylül 2019-Ocak 2020 arasında yürütülen proje dijital ölçme araçları ile değerlendirildi.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması
İlkokul, Ortaokul*

Öğretmen gelişimi, Sosyal duygusal beceriler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

İlk Köy Romanı Karabibik Dokudrama

*Nazan Kardeşahin - Eşen Anadolu Lisesi
Mahir Kardeşahin*

Teknoloji ve dijital dünyanın hızlı değişimi, sınıf ortamlarının, öğretim yöntem ve tekniklerinin değişimini de kaçınılmaz kılıyor. Sınıflara giren akıllı tahtalarla sınıf öğrenme ortamı renklense de yeterli dijital içeriğin olmaması bir sorun olarak karşımıza çıkıyor. Kitle iletişim araçlarının, günümüz öğrencilerinin konuşma-yazma-dinleme-okuma becerilerini artırdığı ve hayatlarını anlamlandırdığı düşünüldüğünde, ders yöntem ve tekniklerinin yeniden gözden geçirilmesi gerekiyor. Belgesel yapımların, dokudramaların ve görsel medyanın derslerde ek kaynak olarak kullanılması öğrencilere yeni perspektifler kazandırıyor. İlk köy romanı olan Karabibik'in dokudramasının hazırlandığı çalışma sayesinde öğrencilerin metin ve senaryo yazarlığı ile iletişim gibi alanlarda beceriler kazanmalarına destek olundu.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması
Ortaokul, Lise, Öğretmen*

Paydaş katılımı ve işbirliği, Sanat eğitimi, Sosyal bilimler

İsrafa Hayır

Özden Şentürk (ozden_sntrk1988@hotmail.com) - Şehit Askeri Çoban İlkokulu

Geri dönüşümün insanın kendisine ve çevreye olan katkısı çok büyü ve ülke ekonomisine katkısı tartışılmaz. Öğrencilerde geri dönüşüm ve tasarruf bilinci oluşturmak amacıyla hayata geçirilen bu uygulamada öğrencilere kaynakların verimli kullanımına dair uygulamalar gösterildi. Velilerle de toplantıların düzenlendiği proje kapsamında ilaç, kıyafet, pil, yağ, gibi atıkların dönüşümü sağlandı ve elektrik, su ve doğalgaz tasarrufu için önlemler paylaşıldı.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması
İlkokul, Ortaokul, Lise, Öğretmen, Veli*

Sosyal bilimler, Sosyal duygusal beceriler

Kalp Bağı Çemberi

Pınar Gezer (pinargazeller@gmail.com) - Uluğbey İlkokulu

Soruşturmayı aşıl原因, “neden” sorusuna yer veren yenilikçi bir eğitim modeli olan ve tüm branşlarda uygulanabilen P4C (Çocuklarla Felsefe) uygulaması aracılığıyla çocuk katılımını sağlamak amacıyla tasarlanan proje dezavantajlı 7-11 yaş arası ilkokul öğrencileriyle yürütüldü. Düşünmenin, eleştirel, yaratıcı, özenli ve dayanışmacı taraflarının irdelendiği proje kapsamında, 2 yıl boyunca haftada 2 gün birer ders saatinde toplamda 60 öğrenciyle buluşuldu ve proje bütüncül sistemle okulun tüm öğrencilerini kapsadı. Projede bireysel olan eleştirel ve yaratıcı yönlerin çocuklarda daha fazla geliştiği gözlemlendi, sosyal olan özenli (diğerlerinin düşüncesiyle ilgilenme) ve dayanışmacı (farklı fikirleri kabullenme) yönler ise Marshall Rosenberg’ e ait şiddetsiz iletişim yaklaşımıyla geliştirildi.

*Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
İlkokul*

Düşünme becerileri, İnsan hakları, barış ve demokrasi eğitimi, Sosyal duygusal beceriler

Köyümde Doğa Sınıfım

Şeyda Bozkurt (seydabozkurt90@gmail.com) - Terzi İlkokulu

İskandinavya'da güçlü olan çocukların ve doğanın birbirine ait olduğuna dair fikrinin odakta olduğu; çocukları doğa ile yeniden buluşturarak onların doğa farkındalıklarını ve yaratıcılıklarını geliştirmek ve psikomotor becerilerini doğal ortamında desteklemek amacıyla yürütülen bu projede, birleştirilmiş sınıflı bir köy okulunun bahçesi doğa sınıfına dönüştürüldü. Bahçede Karadeniz bölgesinin iklim şartları göz önünde bulundurularak; fındık, ıhlamur, ceviz, ayva ve erik ağaçları, bostan, doğal materyallerden oyun ve sanat alanları ile duygusal gelişimi destekleyici duyu merdivenleri ve kümes bulunuyor. Uygulama süresince, okulda geçirilen 6 ders saatlik sürenin üçü açık havada geçirildi. Değerlendirme aşamasında; gözlem notlarından, video kayıtlarından, bireysel görüşmelerden ve fotoğraf çekimlerinden faydalanılan proje kapsamında her çocuk için “doğa gelişim portfolyom” isimli dosya oluşturuldu.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması
Okulöncesi*

Erken çocukluk eğitimi, Fiziksel ortamlar, Sosyal duygusal beceriler

LeylaFonten - Dokuz Duygu Dokuz Kitap

Zehra Sarioğlu (zehra.sarioglu@pirireis.k12.tr) - Özel Karşıyaka Piri Reis Okulları

“Çamurlu ayak izleri her yerde. Bunlar da kimin ayak izi? LeylaFonten: Yazar Tülin Kozikoğlu'nun dokuz serilik hikaye kitaplarının kahramanı. 86 yaşında bir anlatıcı. La Fontaine'nin torununun torunu yazarın deyimiyle. Dokuz hayvanıyla aynı evde yaşıyor. Peki bu hayvanlar kaybolursa, okula kaçıp gelirse ne olur? Önce ayak izlerinin sırrı bulunmalı.” Bu macera dolu uygulamada 5-6 yaş grubundan 26 öğrenci ile çalışıldı. Konu; yetişkinen bile göstermeye korkulan duygular. Dokuz farklı duygu, dokuz kitap, dokuz hayvan ve dokuz farklı mekânda çalışılan ve disiplinlerarası olarak planlanan çalışma, yıllık planlardaki amaç ve kazanımlara uygun hazırlanan etkinliklerle desteklendi. Leyla'nın 87. yaş günü tüm velilerle etkinliklerle kutlandı ve Yazar Tülin Kozikoğlu'nun da doğumgünü partisine katılmasıyla etkinlik sona erdi.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

Okulöncesi

Erken çocukluk eğitimi, Sosyal duygusal beceriler

Matematikle Sadeleş ve Derinleş

Banu Karabay Koçyiğit (banu.karabay@tedistanbul.k12.tr), Dilek Şimşek - TED İstanbul Koleji Vakfı Özel Lisesi

Nilgün Özgün Ergin - TED İstanbul Koleji Vakfı Özel İlkokulu

Çalışma ilkökul matematik dersinde özellikle sayılar, dört işlem ve problem çözme öğrenme alanlarında düşünme becerilerine yönelik sınıf içi uygulamaları ve ödevleri içeriyor. İçerik öğrencilere sayı hissini pekiştirme, temel kavram ve ilkeleri somut materyallerle uygulama, gerçek yaşama dayalı problem durumlarında matematiği kullanma, olası yanıtlar üretebilme, birden fazla değişkenin olduğu durumlarda akıl yürütme, verilere dayalı karar verme ve kararını nedeniyle açıklama, ölçüte dayalı tahminde bulunabilme açılarından gelişim fırsatı veriyor. Çalışmaların farklı disiplinlerle bağlantılı olmasına, eğlenceli oyunlar, yaratıcılık ya da aile iletişimi gerektiren görevler içermesine önem verilen projede, öğrencilerin matematiğe karşı olumlu tutum sahibi olmaları hedeflendi Sınıf içinde öğrencilerin uygulama deneyimleri ve farklı çözüm yolları paylaşıldı; farklı tahminleri, kararları ve görüşleri gerekçeleriyle ele alındı ve belirsiz durumlarda olasılıklı düşünme ortamı yaratıldı. Yıl boyunca yapılan öğretmen gözlemleri ve öğrenci anket sonuçları, çalışmaların olumlu etkileri olduğunu gösteriyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim İlkokul, Ortaokul

Düşünme becerileri, Fen ve matematik eğitimi, Ölçme-değerlendirme

Matematikte Eğitiminde Etkileşimli AG

Sena Ölçer (sena.olcer@tedu.edu.tr) - TED Üniversitesi

Pandemi nedeniyle yaygınlaşan çevrimiçi eğitimle birlikte teknolojiye ve bununla birlikte artırılmış gerçekliğe (AG) duyulan ihtiyaç arttı. Dersleri daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getiren AG bilgisayarlarına herkesin ulaşması mümkün olmasa da bu, derslerde AG'nin kullanılamayacağı anlamına gelmiyor. CoSpace sayesinde her seviyede sınıf için AG etkinlikleri hazırlamak mümkün. CoSpace uygulaması kullanılarak ilkokul 4. sınıf seviyesi için tasarlanan Matematik Ülkesi adlı etkinlik sayesinde AG hem ilkokul seviyesinde etkileşimli olarak kullanıldı hem de AG bilgisayarı olmadan sıfır maliyetle kullanıma hazır hale getirildi.

Etkinlik bağlantısı: <https://edu.cospaces.io/USC-UPU>

Uzaktan eğitim

İlkokul

Düşünme becerileri, Fen ve matematik eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Medya Okuryazarlığı: Armony Land

Deniz Tokatlıoğlu (denizsoner82@gmail.com) - Zühtüpaşa İlkokulu

Günümüzde doğru bilinen bir medya içeriği kısa süre sonra doğruluğunu yitirebiliyor ve anlık olarak oldukça fazla yeni bilgi ortaya çıkıyor. Hızla sayısı artan medya kaynakları, internette bilgiye erişimle ilgili bazı sorunların ortaya çıkmasına da neden olabiliyor. Bu kaynaklara erişmenin, yararlanmanın, paylaşmanın, üretmenin ve değerlendirmenin yolu medya okuryazarı olmaktan geçiyor. Öğrencilerde medya okuryazarlığı bilincini artırmaya yönelik olarak yürütülen ve medya okuryazarlığı, sanat ve bütüncül sağlık (çocuğun iyi olma hali) olmak üzere üç temel üzerine kurulan projede erişim, yararlanma, üretim, paylaşma ve değerlendirme aşamaları ile öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri gelişmesi hedeflendi.

Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul

Düşünme becerileri, Sanat eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Medya Okuryazarlık Aile Eğitim Programı

Gül Kadan (gulmadan@gmail.com) - Çankırı Karatekin Üniversitesi

Neriman Aral - Ankara Üniversitesi

48-60 aylık çocuğu olan annelere yönelik olarak hazırlanan ve medyanın olumsuz etkileri hakkında aileleri bilgilendirmek ve çocukların bunlardan nasıl korunacağına dair farkındalık oluşturmak amacıyla yürütülen program kapsamında birer saatlik 11 eğitim düzenlendi.

Anne ve çocuklara beraber uygulanan oturumların konuları iletişim ve medya, medyanın yararları ve zararları, çocuk ve medya, çocuk ve televizyon, çocuk ve bilgisayar, medya ve şiddet, medyayı doğru okumak, medya okuryazarlığı, medya eğitimi ve toplum, medya eğitimi ve çocuk, ebeveynlerin medya araçlarına yönelik tutumları ve sorumlulukları konularından oluştu. Eğitimde çocuklarla birlikte oyunlar oynandı, drama çalışmaları ve deneysel çalışmalardan yararlanıldı, annelere yönelik eğitici oyunlar gösterip yaptırma, örnek olay yöntemleri kullanıldı. Örnek video analizleri gerçekleştirilen çalışmadaki her oturum sonunda, evde anne, baba ve çocuğun birlikte evde yapabilecekleri etkinlik örnekleri ve babalara oturumda neler yapıldığına dair aile mektupları sunuldu.

Uzaktan eğitim

Okulöncesi, Öğretmen, Veli

Erken çocukluk eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Merak Uyandırmak için Soru Oluşturmak

Gamze Keskin Pultz (gamzekeskin@gmail.com) - Istanbul International Community School

Aynur Özdal - Tokmak Ortaokulu

Soru sormak oldukça önemli olan ama sıklıkla gözden kaçırılan bir hayat boyu öğrenme becerisi. Daha iyi soru sorabilme becerisi gençlerin haberlerde, internette ya da sosyal medyada gördüklerini sorgulamalarını, başkalarını dinlerken kendi seslerini de duyurmalarını, karmaşık durumları idare etmelerini ve değişime uyum sağlamalarını, problemleri ve zorlukları bir eylem planı çerçevesinde çözümlenmelerini, okulda kendilerini daha özgüvenli ve yeterli hissetmelerini ve demokrasiyi içselleştirmelerini sağlıyor. Anaokulundan doktora düzeyine kadar öğrenciler, kendi sorularını kesin ve açık şekilde ifade edebilmeyi öğrendikten sonra, daha meraklı, odaklanmış ve eğlenceli bir eğitim hayatı sürebiliyor. Bu noktalardan hareketle sunum öğretmenlerin sınıflarındaki anlamlı öğrenmeyi destekleyerek eşsiz bir öğrenme ve öğretme deneyimi edinmesini amaçlıyor. "Soru oluşturma tekniği, öğrencilerin daha iyi sorular sorarak herhangi bir konu hakkında daha derinlemesine düşünmelerini ve problem çözmeye odaklanmalarını sağlayan, oldukça basit, pratik, uyarlanabilir bir teknik.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise, Özel eğitim, Öğretmen, Veli, Okul çalışanları

Düşünme becerileri, Fen ve matematik eğitimi, İnsan hakları, barış ve demokrasi eğitimi

Müzedeki Çevrimiçi Öğrenme Programları

Eda Gökner, Hazal Altun - Pera Müzesi

Pera Müzesi Öğrenme Programları, pandemiyle birlikte hızla tüm aktivitelerini ve etkinliklerini çevrimiçi formata uyarladı. Üç boyutlu sergilere yönelik çevrimiçi rehberli tur ve atölyelerle farklı şehirlere erişme fırsatı buldu ve katılımcı sayısını fiziksel atölyelere oranla %214 arttırdı.

Temel Eğitim öğrencileri Zoom uygulaması üzerinden gerçekleşen 30 dakikalık etkinliklerde, rehber eşliğinde yapılan çevrimiçi sergi turundan sonra, sergiye yönelik eğitici ve eğlenceli atölye çalışmaları gerçekleştirdi. Atölye çalışmaları esnasında öğrencilere adımların anlatıldığı sunumlar kullanıldı. Lise öğrencileri ise rehber eşliğinde yapılan çevrimiçi sergi turuna katıldı. Farklı disiplinlerden öğretmenler rehber eşliğinde yapılan çevrimiçi sergi turundan sonra, atölye çalışmaları gerçekleştirdi. Öğretmenler, Pera Müzesi sergilerine yönelik müfredata uygun hazırlanan Öğretmen Rehber Kitapçıklarını derslerinde nasıl kullanabileceklerini, öğrencilerine sergileri nasıl gezdirebileceklerini ve farklı yaş gruplarına yönelik etkinlikleri keşfetti. Programa dahil olan katılımcılara atölyeler ve turlar sonrasında e-posta aracılığıyla katılımcı belgesi gönderildi.

*Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise, Öğretmen
Öğretmen gelişimi, Sanat eğitimi, Sosyal duygusal beceriler*

Okul İçin Bir Web TV'nin Oluşturulması

Marie Valerie Lesvigne (marie.lesvigne@tfl.k12.tr) - İzmir Özel Tevfik Fikret İlköğretim Okulu

Yabancı dilde yaratıcılığı teşvik etmek, sözlü anlatımı geliştirmek, öğrencilerin başarılarını okul arkadaşlarına ve ailelerine göstermek ve okul projeleri hakkında iletişim kurmak amacıyla yürütülen proje kapsamında Fransızca yayın yapan bir Web TV kuruldu. Anaokulundan 8. sınıfa kadar tüm öğrencilerin yer aldığı projede yemek, turizm, müzik ve sanat gibi alanlarda haberler ve röportajlar yapıldı.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Öğretmen, Veli
Dil eğitimi, Erken çocukluk eğitimi*

Okur'um Seni Matematik

*Zeynel Özbalçık (zeyogrt60@hotmail.com) - Tokat İl Millî Eğitim Müdürlüğü
Fadime Kanden - Ülkü İlkokulu
Sevim Anaçoğlu - Yavuzköy İlkokulu
Selcan Kılıç - Abdülhak Hamit Ortaokulu
Yelda Kılıçarslan - 75. Yıl Cumhuriyet İlkokulu*

Son yıllarda ulusal ve uluslararası düzeylerde yapılan sınavlarda öğrencilerin matematik okuryazarlıkları ve okuduğunu anlama becerilerinin düşük olduğu ortaya çıktı. Okullarda yapılan gözlem ve araştırmalar, matematiğin zor ve korkulan bir ders olarak algılandığını gösteriyor. Buna karşılık bilimsel çalışmalar çocuklarda matematik becerilerinin; okuma, anlama, dinleme, konuşma ve yazma becerileri ile birlikte geliştiğini gösteriyor. Disiplinlerarası öğrenme yaklaşımı ile yürütülen bu projede, matematik öğretimini okulöncesi çağıdan itibaren çocuğun dil gelişimi ile birlikte ele alarak özgün bir öğretim yöntemi geliştirmeyi hedefliyor.

Proje ile matematiksel kavramları hikâye bağlamında, öğrenme olanağı bulan öğrenciler, çocuk kitaplarını materyal olarak kullanarak matematiksel düşüncelerini geliştirdi, kaygılarını azalttı, hayal güçlerini kullanarak derse aktif katılım sağladı ve tarih, kültür ve estetik değerlere yer veren yerli ve yabancı nitelikli kitaplar ile tanıştı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul Dil eğitimi, Erken çocukluk eğitimi, Fen ve matematik eğitimi

ÖDMTEST - Mobil Soru Bankası

Mahmut Kök, Osman Karakaya, Fatih Yücelsoylu, Tamer Eltuğ, Gökmen Can, İlyas Coşkun, Buket Balsoy, Mehmet Öcal, Hüseyin Büyükbıçer - Adana İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Millî Eğitim Bakanlığı Ölçme, Değerlendirme ve Sınav Hizmetleri Genel Müdürlüğü'nce, internet sitesinde yayımlanan sorulara öğrenci ve öğretmenlerin her ortamda ve daha kolay ulaşmasını sağlamak için tüm soruların bir araya getirildiği bir mobil uygulama hazırlandı. Sunucu tabanlı uygulamada öğrenciler sınıf, ders ve ünite/konu seçimleri yaparak her seferinde farklı bir test ile kendilerini değerlendirebiliyor. Bakanlık tarafından yayımlanan yeni sorular sunucuya yüklenerek tüm kullanıcıların kullanımına sunuluyor. Sunucuda oluşturulan test, sorulan soru sayıları ve öğrencilerin sorulara verdikleri cevap bilgileri anonim olarak tutuluyor. Kullanıcılar kendi cihazlarında, kendilerine özel istatistikleri tutabiliyor, grafiklerle ders ve üniteler düzeyinde gelişimlerini takip edebiliyor. Mobil uygulamaya Google Play Store'da erişilebiliyor.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim İlkokul, Ortaokul, Lise, Öğretmen Ölçme-değerlendirme, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Patikle Başla Kitapla Yaşa

*Kader Duman (kahu_48@hotmail.com) - Beçin İlkokulu
Birgül Berna Uysal - Güngören Polis Amca Anaokulu*

“PATİK” tersten “KİTAP” olarak okunuyor. PATİK bebeğin ayağını, KİTAP duygu ülkesi olan “yüreğini” ısıtıyor. Bu nedenle; bebeğin patik giyme zamanı geldiğinde kitap okunma zamanı da gelmiş demek oluyor. “Yeni doğan her bebeğe, dünyaya hoş geldin derken patik ile birlikte kitap da hediye edilmeli” fikrinden yola çıkılan projede, bebeklikten itibaren kitap okuma kültürünün ve okuyucu kimliğinin gelişmesi, yetişkinlerin çocuklara kitap okuma teknikleri ile düşünme sorgulama süreçlerinin desteklenmesi, bilişsel gelişimin çok hızlı olduğu okulöncesi dönemde çocuğun gelişimsel ihtiyaçlarının gözetilerek kitaplar yoluyla çocukların soru sorma, sorgulama, problem çözme, eleştirel düşünme ve tasarım odaklı yaratıcı düşünme becerilerinin artırılması hedeflendi. Projede ev ortamının kitaplarla zenginleştirilmesi, ev kütüphanelerinin etkin kullanılması planlandı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Lise, Özel eğitim, Öğretmen, Veli, Okul çalışanları Erken çocukluk eğitimi, Öğretmen gelişimi, Paydaş katılımı ve işbirliği

Puzzle Yapıyorum Dört İşlem Öğreniyorum

Ergün Aydoğan (ergunaydogan@gmail.com) - TOKİ Madenler Mevlana İlkokulu

“Matematik farklı ve eğlenceli olarak nasıl öğretilir” sorusuyla başlayan projede öğrencilerin fotoğrafları 6 tane A4 kağıdına sığabilecek şekilde 72 parçaya bölündü ve boyutlandırıldı. Fotoğraf ve matematik işlem havuzları oluşturularak ,fotoğrafları istenen kazanımlarla ilişkilendiren ve bir resmin 72 parçasını karışık olarak düzenleyen bir yapboz dosyası hazırlandı. Matematik işlemleri ve cevapları uygun parçalar üzerine gelecek şekilde tablo üzerine yerleştirildi. İlk 6 sayfanın bir yapbozun 72 eşit parçasını oluşturduğu, sonraki 6 sayfanın üzerinde 72 işlemin cevapların yazdığı ve son 6 sayfanın ise üzerinde 72 adet işlem bulunduğu dosyanın ilk 6 ve son 6 sayfaları önlü arkalı olarak basıldı. Böylece 12 sayfadan oluşan bir kes-yapıştır yapboz etkinliği hazırlandı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

İlkokul

Fen ve matematik eğitimi, Ölçme-değerlendirme, Paydaş katılımı ve işbirliği

Saat 20.00’de Kitabım Elimde

Kamile Özdemir (kamileutku06@gmail.com) - Şakir Lakşe İlkokulu

Çocuklara kitap okuma alışkanlığı kazandırmak amacıyla yürütülen proje kapsamında çocuklar başta olmak üzere tüm aile saat 20.00’de telefon, tablet ve televizyon gibi teknolojik çeldiricilerden uzaklaşarak kitap okudu. Yaş ortalaması 7 olan öğrenciler böylelikle aileleriyle kaliteli vakit geçirerek kitap okuma alışkanlığı kazanmış oldu. Dili Türkçe ve İngilizce olarak belirlenen projede 20 yurt içi ve 1 yurt dışı paydaş yer aldı. Planlanan etkinlikler programın diğer derslerinin kazanımlarına da hitap ettiğinden çok yönlü bir boyutta uygulanma imkânı elde edildi. Proje katılımcılara kitap okuma alışkanlığı kazandırarak, aile dinamiklerine de olumlu etki etti.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, İlkokul, Ortaokul, Öğretmen, Veli

Düşünme becerileri, Paydaş katılımı ve işbirliği, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Sanal Gerçeklikte 3B Canlanan Problemler

Gaye İstek (gayeistek@anabilim.k12.tr) - Özel Anabilim Anadolu Lisesi

İdiye Ökten - Özel Anabilim İlkokulu

Öğretim programlarının eleştiren, yorumlayan, günümüzün çözülemeyen problemlerine yaratıcı çözümler üreten bireyleri yetiştirmesi için üst düzey düşünme becerilerini geliştiren etkinlikler ile yenilenecek eğitimde dönüşümün sağlanması gerekiyor.. Matematik öğretim programının temelini oluşturan problem çözme becerisi, üst düzey düşünme süreçlerini gerektiren bir beceri. Öğrencilerin problem çözme adımlarını takip ederek çözüme ulaşmaları ve üst düzey düşünme becerilerini geliştirmeleri hedefiyle yürütülen projede farklı öğrenme stillerine sahip öğrencilerin ihtiyaç duyduğu öğrenme ortamı, sanal gerçeklik teknolojisi ile sağlanmaya çalışıldı.

Günlük hayat problemlerinin üç boyutlu canlandırıldığı öğrenme senaryoları CoSpacesEDU aracı ile tasarlandı, senaryolar kodlanarak animasyon haline getirildi. Çalışmada soru-cevap ve tartışma tekniği kullanılarak sınıf içi etkileşim canlı tutulmaya çalışıldı, öğrencilerin problemi anlama sürecine katkıda bulunuldu.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim
İlkokul, Ortaokul, Öğretmen*

Düşünme becerileri, Fen ve matematik eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Sesimi Duyan Elini Kaldırsın

Emine Öztürk (keremceminecan@gmail.com), Nuray Dayı - Sincan Lale Anaokulu

Her şey kabulde başlar... Kaynaştırma öğrencilerine yönelik uygulama, okulöncesinde kullanılacak basit ve anlaşılabilir etkinlikler, okulöncesi eğitim öğretmenlerinin kullanabileceği materyaller ve ailelere destek olabilecek çalışmalar içeriyor. Kaynaştırma tanımlı öğrencilerin sınıf içindeki rollerinin daha etkin kılındığı uygulamada kullanılan yöntem ve tekniklerle, kaynaştırma öğrencilerinin velilerinin de proje içinde yeni deneyimler kazanması sağlandı. Materyaller, çocukların neden-sonuç ilişkisi kurmasını hızlı bir şekilde sağlarken, çocuklarla iletişimde geliştirilen dil de özel eğitim alanında kalıpların dışına çıkılmasına rehberlik ederek projeyi özgün hale getirdi. Projede "Kaynaştırma öğrencileri için neler yapabiliriz, onların hayatlarına nasıl dokunabiliriz?" sorularına yanıt arandı.

*Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması
Okulöncesi, Özel eğitim, Öğretmen, Veli
Erken çocukluk eğitimi, Özel eğitim*

Su Elçileri Kulübü Görevde

Ezel Tuna (ezeltuna78@hotmail.com) - 14 Eylül İlkokulu

Ramadan Mihçı - Kaman Yenihayat Ortaokulu

Şeyma Kaynar - Yıldırım İMKB Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

Gülsüm Atile - Hakkı Tatoğlu İlkokulu

Yeşim Sürer, Şerife Uysal - Şekibe Aksoy İlkokulu

Emrah Han - Adile Şimşek Anaokulu

Fethi Omaç - Zübeyde Hanım Anaokulu

Eylem Gürkan - Yeşilpınar İlkokulu

Ebru Öztürk - Ahmet Çalışkan Anaokulu

Proje yolculuğuna Şubat 2019'da Hacettepe Üniversitesi'nin TÜBİTAK 4005 Bilim ve Toplum Yenilikçi Eğitim Uygulamaları Destekleme Programı kapsamındaki öğretmenlere yönelik Tersyüz Öğrenme Modeli Yoluyla Sürdürülebilir Gelişme odaklı Eğitim (SGE) faaliyetine başvuru yapılmasıyla başlandı ve Nisan-Mayıs 2019'da projenin çevrimiçi eğitimleri, Haziran-Temmuz 2019'da da yüz yüze eğitimleri tamamlandı. Bu eğitimlerin kazanımları sayesinde eTwinning platformuna, küresel iklim değişikliğine önemli bir yeri olan su üzerine bir proje kaydedildi.

Farklı illerden 10 ve Polonya'dan bir paydaşın yer aldığı proje kapsamında 9 ay boyunca öğrenciler, yerel yönetimler ve STK'lar ile işbirliği yapılarak suyun önemi hakkında farkındalık artırıcı çeşitli broşürler, e-kitaplar ve kamu spotu hazırlandı, okul içi farklı çalışmalar yürütüldü.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi

Düşünme becerileri, Erken çocukluk eğitimi, Paydaş katılımı ve işbirliği

TDB ile Toplumsal Cinsiyet Algısı

Ahmet Canbaz (ahmetcnbaz@gmail.com) - Özel Güzelbahçe Piri Reis Ortaokulu

Temel Düşünme Becerileri (TDB) bireyin kendi öğrenme yöntemini belirlemesi, bilginin doğruluğunu sorgulama, belirsizliklere ve ikiliklere karşı etkin hale gelme gibi birçok beceriyi içinde taşıyor. "TDB ile Atasözleri Üzerinden Toplumsal Cinsiyet Algısı" projesi "hazırlık, metin inceleme, toplumsal yargıları belirleme, atasözlerini inceleme ve yeniden tanımlama, üretme, değerlendirme" adımlarından oluşuyor. Hazırlık adımında öğrencilerin ön bilgilerini test etmeleri sağlandığı projenin sonraki adımlarında farklı metinleri eleştirel bakış açısıyla incelemeleri, anket çalışmasıyla toplumdaki yargıları saptamaları, toplumsal yargılara yön veren düşünceler belirlemeleri, atasözlerini değiştirmeleri ve yeni atasözleri bulmaları, kitapçık oluşturulmaları ve süreç içindeki kendi becerilerini değerlendirmeleri sağlandı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

İlkokul, Ortaokul, Lise

Dil eğitimi, Düşünme becerileri, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Ters Yüz ile Uzaktan Eğitim

Hacer Can Bilgin (hcanbil05@gmail.com) - Yaşar Kımıl İlkokulu

Selin Sariça, Musa Uğur Sariça - Nedim Turan İlkokulu

Emrah Dal - İsmail Özcan İlkokulu

Ebru Güngör - Şehit Öğretmen Mehmet İzdal İlkokulu

Ters yüz öğrenme (flipped learning), dersin anlatım kısmını sanal olarak sınıf dışına, ödev uygulama kısmını ise sınıf içine taşıyarak geleneksel öğretim yöntemlerini tersine çeviriyor. Öğrencilerin bireysel hızlarında ilerleyerek konuyu evde öğrendiği uygulamada konunun derinlemesine öğrenilmesi sınıf ortamında öğretmenin rehberliğinde gerçekleştiriliyor. Uzman görüşü alınarak ters yüz öğrenme uzaktan eğitimde de kullanıldı ve ters yüz öğrenme alanyazında taranarak öğretmen grubu ile paylaşıldı. Ters yüz öğrenme deneyimi olan öğretmenlerle de işbirliği yapılan projede özgün bir ders plan şablonu oluşturuldu ve ters yüz öğrenme için gerekli web 2.0 araçları kullanıldı. Öğrenci, veli ve öğretmen görüşleri alınarak uygulamanın yeterliliği tespit edildi.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

İlkokul, Öğretmen

Öğretmen gelişimi, Paydaş katılımı ve işbirliği, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Tohumlar Toprakta Çocuklar Okulda Büyüsün

*Naciye Saltıkalp Kaya (naciyesaltikalp35@hotmail.com) - Urla Çakabey Anaokulu
Emine Beyaz Şenyuva - Seferihisar Bağımsız Anaokulu*

Doğa sevgisi ve bilincinin kazandırılabilceği kritik bir dönem olan erken yaşlarda doğa ile ilgili gerçekleştirilen etkinlikler çocuklarda farkındalık, bağlılık ve ekolojik sorumluluğun artmasını sağlıyor. Okulöncesi eğitime devam eden çocuklara doğa bilinci kazandırarak ekolojik sorumluluklarına rehber olmayı hedefleyen uygulama Ankara, Aydın, Erzincan ve İzmir’de 10 öğretmen 250 çocuk ve 9 kurumun katılımıyla gerçekleşti. Uygulama öncesinde proje ekibi tarafından tohum, toprak, hava, su, ekoloji, geri dönüşüm, duygusal farkındalık gibi temalardan oluşan 24 maddelik kazanım gözlem formu oluşturuldu. Veliler tarafından doldurulan form ile belirlenen alt başlıklarda çocukların mevcut durumları belirlendi ve uygulama sonrasında yapılan testlerle karşılaştırılarak katılımcılarda olumlu yönde değişiklikler tespit edildi.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Okulöncesi

Erken çocukluk eğitimi, Fen ve matematik eğitimi, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Yaratı-Yorum

Gizem Şen (gizems@kultur.k12.tr), Duygu Yılmaz - Kültür Koleji Ortaokulu

Öğrencilerin farklı alanlarda kendilerini deneyerek gelişmelerini ve yeni kazanımlar edinmelerini sağlamak amacıyla yürütülen çalışmada, öğrenciler yaratıcı yazarlık dersinde yazdıkları hikâyeleri kısa film olarak canlandırdı ve filmlere erişilebilecek karekodların olarak yer aldığı posterleri hazırladı. Çocukların işbirliği yaparak çektikleri kısa filmler, teknoloji ve dijital yazarlık alanında çocukların yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesine katkı sağlayan bir sanal müze projesine dönüştü. Her öğrenci çalışmasına ait bir sanal oda hazırlandı, odalara ve izleyicilerin odaları gezerken hikâyenin konusunu tahmin edebileceği görselle ve anahtar kelimeler yerleştirildi. Öğrencilerin teknolojiyi kullanarak, dünyaya farklı bakış açılarıyla bakabilen, kendilerini iyi ifade edebilen bireyler olması hedefiyle yürütülen projenin sonuçları öğrencilerin bu kazanımlara ulaştığını gösteriyor.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim Ortaokul

Düşünme becerileri, Paydaş katılımı ve işbirliği, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Yaşam Şapkaları Atölyesi

Muhammet Ali Mert (malimert34@gmail.com) - Özel PEV İlkokulu

Sibel Tosuner - Halide Hatun İlkokulu

Özge Güvenç - Doğa Koleji

Kubilay Özyayın - Necatibey İlkokulu

Pandemi dönemi ve sonrasında öğretmenlerin okula uyumunu kolaylaştırmayı ve iyi olma hallerini desteklemek amacıyla yürütülen atölye iki oturumdan oluşuyor. Birinci oturumda öğretmenlerin pandemi dönemindeki yaşantı ve deneyimlerine odaklanılarak bu sürece yönelik duygu paylaşımları aracılığıyla okula uyumla ilgili ihtiyaçları ele alındı. İkinci oturumda ise öğretmenlerin öğrenci ihtiyaçlarını anlamalarına, okul atmosferini iyileştirici çalışmalara, okul ve sınıfta uygulanabilecek etkinlik ve eylem planları hazırlamalarına odaklanıldı. Paylaşım odaklı olan atölyede yaratıcı drama, role-play, oyun, oyunlaştırma, kendine yardım yöntemleri (Basic PH), nefes egzersizleri, dışavurum, dışsallaştırma, küçük grup çalışmaları gibi yöntem ve tekniklerden yararlandı. Atölye psikolojik danışmanlara yönelik, tek oturum ve 180 dakikalık uygulayıcı eğitimi ve tüm kademe ve branştaki öğretmenlere yönelik iki oturum ve toplam 240 dakikalık öğretmen eğitimi olarak tasarlandı.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Öğretmen

Öğretmen gelişimi, Sosyal bilimler, Sosyal duygusal beceriler

YENEP ve Kendin Yap Hareketi

Ezgi Geçin (ezgi.gecin@zafer.org.tr), Erce Şengül - Zafer Kalkınma Ajansı

Ceyhan Uzun - Uşak İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Fatih Parlar - Kütahya İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Aslı Yıldırımgil - Manisa İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Nursefa Keskin - Afyonkarahisar İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Kendin Yap Hareketi, Zafer Kalkınma Ajansı tarafından Afyonkarahisar, Kütahya, Manisa ve Uşak illerinden oluşan TR33 Bölgesi'ndeki özellikle 6-14 yaş arasındaki çocukların algoritmik düşünme, kodlama, tasarım, yenilikçilik ve girişimcilik kapasitelerini geliştirmeye yönelik başlatılan, ulusal ve yerel düzeyde ilgili paydaşlarla birlikte sistematik biçimde uygulanan bir eğitim ve dijital dönüşüm programı; YENEP ise Zafer Kalkınma Ajansı tarafından TR33 Bölgesindeki il ve ilçe millî eğitim müdürlüklerinin projelerine yönelik hazırlanmış olan 10 milyon TL bütçeli fondur. Kurgulanmasından ilan edilip izlenmesine kadar tüm süreçleri Zafer Kalkınma Ajansı tarafından yürütülen program kapsamında bölge genelinde 34 proje desteklendi, 34 farklı temada 133 alt atölyeden oluşan 42 sabit ve 6 mobil Kendin Yap atölyesi kuruldu. Her bir atölye, tematik ve ilçe odaklı yaklaşımla kurgulandı. Hareketin sürdürülebilirliği için TR33 Bölgesi il millî eğitim müdürlüklerinden oluşan ve belli aralıklarla toplanıp koordinasyon gerektiren işlerin takibini yapan bir teknik komisyon kuruldu.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

İlkokul, Ortaokul

Paydaş katılımı ve işbirliği, Sosyal duygusal beceriler, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Yeniden Sese

Sevda Arslan (bsevdaarslan@gmail.com) - Ankara Özel Tevfik Fikret Anadolu Lisesi

Pandemi sürecinde yüz yüze eğitim etkinliklerinden uzak kalan öğrencilerin motivasyonlarını artırmak sanatla bağlarını ve entellektüel birikimlerini güçlendirmek, dil eğitimlerini sürdürebilmek ve verimli zaman geçirmelerini sağlamak amacıyla radyo oyunu serileri hazırlandı. Okulun lise düzeyindeki tüm öğrencilerine yapılan duyuruyla gönüllü ondokuz öğrenci belirlendi. 9, 10, 11 ve 12. sınıf öğrencilerinden oluşan karma grupla çevrimiçi ortamda iki ay boyunca ses, nefes, diksiyon çalışmaları yapıldı. İki ay sonunda her öğrencinin rol aldığı oyunlar için ses kayıtları alındı ve kayıtlar bir araya getirildikten sonra okulun YouTube, Instagram ve Spotify hesaplarında açık erişimli olarak paylaşıldı. Projenin eğitim dönemiyle sınırlı kalmaması ve seri halinde devam etmesi planlanıyor.

Sınıf dışı etkinlik/öğretim uygulaması

Öğretmen, Veli, Okul çalışanları

Dil eğitimi, Sanat eğitimi

Yeteneğim Saklı Kalmasın!

Nuray Eran Türedi (nurayeran@gmail.com) - Çilimli Anaokulu

Yavuz Erişen - Yıldız Teknik Üniversitesi

2019-2021 eğitim-öğretim yıllarında yürütülen proje kapsamında yüz yüze ve uzaktan eğitimdeki etkin öğrenme yöntemleri kullanılarak halı dokuma, mutfak, organik tarım, sportif etkinlik, STEM etkinlikleri planlandı. Okulöncesi öğretmenleri tarafından gönüllülük esasına dayalı olarak, anaokulunda kayıt altında bulunan 3-6 yaş arası çocuklarla, bu çocukların tüm gelişim alanlarına odaklanarak gelişimlerini desteklemek amacıyla yürütülen projede ön test-son test modeli ile gözlem, görüşme ve anket gibi teknikler kullanıldı. Proje sonucunda, çocukların beş duyu organlarını aktif kullanması, keşfederek yaşayarak öğrenmelerinin desteklenmesi, doğayla daha fazla iç içe olmaları sağlanarak, merak duyguları ve yaratıcılıklarının geliştirilmesi, çocukların daha aktif ve hareket halinde olmalarının fiziksel gelişimlerine katkısı vurgulandı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması, Uzaktan eğitim

Okulöncesi, Veli

Erken çocukluk eğitimi, Fen ve matematik eğitimi, Sanat eğitimi

Yukarı Hereke Mobil Uygulaması

Mert Aksoy (mert.aksoy.45@gmail.com) - Yukarı Hereke Ortaokulu

Pandemi ile başlayan uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin dijital okuryazarlık oranını artırmak ve temel uzaktan eğitim materyallerine ulaşmasını sağlamak amacıyla basit bir arayüze sahip mobil uygulama geliştirildi. Öğretmenlerin hazırladıkları ve ders içerisinde kullandıkları elektronik kaynaklar ve deneme sınavları, belgesel ve kısa filmler ile TRT EBA TV, EBA, Millî Eğitim Bakanlığı'nın çalışma fasikülleri gibi birçok kaynak, oyun ve platforma erişimi sağlayan uygulamada aynı zamanda öğretmenlere Zoom aracılığıyla bağlanılabiliyor.

Uzaktan eğitim

Ortaokul, Öğretmen

Ölçme-değerlendirme, Paydaş katılımı ve işbirliği, Teknoloji ve dijital okuryazarlık

Zihin Haritamda Dünya Belleği

Sözer Vurgun (vurgunsozer@gmail.com) - Şehit Fatih Kalu Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi

Ayşegül Serbest - İstanbul Üniversitesi

Büşra Güler - Anadolu Üniversitesi

Seda Keskin Vurgun - Zübeyde Hanım İlkokulu

UNESCO tarafından yürütülen Dünya Belleği Programı, çeşitli doğal felaketler veya sosyal nedenlerle ortadan kaybolma tehlikesi olan belge ve bilgilerin insanlığın ortak değerleri olarak korunması ve bu korumanın önlemlerinden biri olarak dijital ortamda paylaşılmasını sağlamayı amaçlıyor. Çocukların, Dünya Belleği mirasının önemini anlamalarını; yaşadıkları çevreyi, doğal, tarihi ve kültürel yönleriyle birlikte tanımalarını ve tarihi bir ötekileştirme aracı değil insanlığın ortak geçmişi olarak algılamalarını hedefleyen bu çalışmada, ülkemizdeki UNESCO Dünya Belleği Kültür Beratlarına ait sosyal ve tarihi bilgilerin öğrencilere kolay bir şekilde öğretilmesi için geliştirilen "zihin haritası öğrenme metodu"nun öğrenmeye etkisi üzerine bir araştırma yapıldı ve sosyal ve tarihi bilginin öğrenmeye dönüşme sürecini kolaylaştırmak için gereken uygulamalarla ilgili somut sonuçlar alındı.

Sınıf içi etkinlik/öğretim uygulaması

İlkokul, Ortaokul

Düşünme becerileri, Sanat eğitimi, Sosyal bilimler

ÖZEL OTURUMLAR

ERG Eğitim Gözlemevi Özel Oturumları

ERG Eğitim Gözlemevi'nin çalışmalarını incelemek için [burayı ziyaret ediniz.](#)

ERG Eğitim Gözlemevi, eğitim sisteminin iyileştirilmesine ve karar süreçlerinin veriye dayalı, saydam ve katılımcı olmasına katkıda bulunmak için nitelikli bilgi kaynağı olmayı amaçlar. Eğitim politikalarını ve uygulamalarını "her çocuğun nitelikli eğitime erişimi"ne etkilerini ön planda tutarak izler. Eğitim politikalarını, politikaların geliştirilme süreçlerini ve çıktılarını iyileştirmek için veri eksikliği bulunan alanlarda araştırmalar yürütür. Veriye dayalı ve paydaş katılımını gözetken politika önerileri geliştirir. Eğitim politikalarının iyileştirilmesi için farklı paydaşların katkılarıyla geliştirilen yapıcı görüşler ve öneriler sunar. Değerlendirmelerini çeşitli paydaşların katkılarıyla geliştirir ve kamuoyu, karar alıcılar, araştırmacılar, akademisyenler, sivil toplum ve eğitimin diğer paydaşlarının kullanımına sunar. Çalışmalarını kamuoyunu ve ilgili paydaşları bilgilendirmek için raporlar, notlar, akademik makaleler, blog yazıları, köşe yazıları, videolar, sosyal medya paylaşımları vb. yazılı ve görsel araçlarla yaygınlaştırır. Her çocuğun nitelikli eğitime erişimi için hak temelli yaklaşım ilkeleri doğrultusunda savunu çalışmaları yapar.

ERG Öğretmenleri Dinliyor

Burcu Meltem Arık, Ekin Gamze Gencer - Eğitim Reformu Girişimi

Bu özel oturumda, ERG'nin 2008 yılından bu yana aralıksız yayımladığı Eğitim İzleme Raporları öğretmenlerle birlikte tartışılacak. Öğretmenlerde dosyalar yayımlandıktan sonra oluşan izlenimler, öğretmenlerin dosyaların içeriği, formatı ve sunumuna dair önerileri paylaşılacak. Öğretmenlerin nasıl bir "Eğitim İzleme Raporu 2022" görmek istediği değerlendirilecek.

Okullarda İklim Krizine Yönelik Ne Tür Çalışmalar Yürütülebilir?

Burcu Meltem Arık - Eğitim Reformu Girişimi

Okullarında iklim krizine yönelik çalışmalar yürütmek isteyen öğretmenler, okul yöneticileri, eğitimciler, sivil toplum örgütü çalışanları ile birlikte Türkiye'nin ve eğitim sisteminin iklim krizinden nasıl etkilendiğinin ele alınacağı özel oturumda, dünyadan ve Türkiye'den örnek çalışmalar değerlendirilecek ve oturum sonunda genel kamuoyuyla paylaşılacak öneriler geliştirilecek.

Veri Temelli Okul/Sınıf Nasıl Olunur?

Özgenur Korlu - Eğitim Reformu Girişimi

Veri her yerde ve önemi her geçen gün artıyor. Araştırmalar, veri temelli alınan kararların daha etkili ve daha kapsayıcı olduğunu gösteriyor. Peki veriler dolu yeni dünyada okul ve sınıflar nerede duruyor? Veri temelli okul/sınıf olmak için neler yapmak, öğrenmeye nereden başlamak gerekiyor? Özel oturumun katılımcılarıyla birlikte bu soruların cevaplarını aranacak ve veriler üzerinden Türkiye'de eğitimde son bir yılda neler olduğuna bakılacak.

Öğretmen Ağı Özel Oturumu

Öğretmen Ağı; öğretmenlerin, meslektaşları ve farklı disiplinlerden kişi ve kurumlarla bir araya gelerek güçlendiği bir paylaşım ve işbirliği ağıdır. Eğitim Reformu Girişimi'nin kolaylaştırıcılığını üstlendiği Ağ, Türkiye'de, eğitim alanında faaliyet gösteren öncü 6 Vakıf; Anne Çocuk Eğitim Vakfı (AÇEV), Aydın Doğan Vakfı, Enka Vakfı, Mehmet Zorlu Vakfı, Sabancı Vakfı ve Vehbi Koç Vakfı, tarafından desteklenmektedir.

Ağ, "bizden bir şey olmaz", "icat çıkarma şimdi", "bu yollardan geçtik", "zaten bildiğim şeyler" gibi kalıpların kırılabileceğine ve değişimin, öğretmenler adına değil, öğretmenle birlikte başladığına inanır. Disiplinlerarası etkileşimden beslenerek, eğitime dokunan paydaş kişi ve kurumlarla işbirliği geliştirerek ve hayat boyu öğrenme anlayışını benimseyerek, öğretmenlerin ve Ağ'a dahil olan herkesin bir arada ürettiği bir öğrenme topluluğu oluşturur.

Ağ; öğretmenlerin kendi ilgi, birikim ve yetkinliklerini kullanmaları için olanaklar yaratır ve farklı disiplinlerden beslenmeleri için onlara araç ve yöntemler sunar. Hem yüz yüze hem de dijital ortamları kullanarak, öğretmenlerin ve eğitimin diğer paydaşlarının ihtiyaçlarına, yenilikçi yöntemlerle çözüm geliştirmeyi hedefler.

Öğretmen Ağı'nın çalışmalarını incelemek için [burayı ziyaret ediniz.](#)

Yaratıcı Oyunlar Atölyesi

Irmak Akıncı Canbaz, Zeynep Hancı - Öğretmen Ağı

Bu özel oturumda, Eğitim Reformu Girişimi'nin yürütücülüğünü üstlendiği Öğretmen Ağı'nın Kolaylaştırıcı Ekibi Ağı yakından tanımak isteyen öğretmenlerin sorularını yanıtlarken, "oyunsuz olmaz" diyerek yaratıcılık kaslarını canlandıracak oyunlar oynayacak.

PANELLER

18. Eğitimde İyi Örnekler Konferansı'nda gerçekleşen panelleri incelemek için

[burayı ziyaret ediniz.](#)

Dijital Oyun Dünyası

Beril Sergün

Ceyda Doğan Karaş - Karıkoca Gaming

Güven Çatak - Bahçeşehir Üniversitesi

Sare Başel

Çocukken hayatımızda büyük bir yer kaplayan oyunlara yaşımız ilerledikçe daha az vakit ayırıyoruz. Bir istisna: Dijital oyunlar birçoğumuzun hayatında gün geçtikçe daha büyük bir yere sahip oluyor.

“Adaptör çok ısınmış” diyerek fişi çekilen atarilerden bugüne, dijital oyunlar değişti, gelişti, çeşitlendi. Bu dünyada her yaşa hitap eden akıllı telefon oyunları da var; finallerini milyonlarca kişinin izlediği profesyonel e-spor turnuvaları da.

Oyunculardaki şiddet unsurları, çevrimiçi ortamlarda akran zorbalığı ve ekran bağımlılığı gibi sıkça duyduğumuz sorun alanlarını oyun dünyası nasıl ele alıyor, nasıl çözümler üretiyor? Sorunların ötesinde; oyunlar öğrenmeye ve çocukların gelişimine dair nasıl bir potansiyel barındırıyor?

Tüm bu soruları ve daha fazlasını dijital oyunları geliştiren, tasarlayan ve oynayanlarla birlikte ele alacağımız bu panele hepiniz davetlisiniz!

Oyun Hakkı

Aytül Özcan - Sulukule Gönüllüleri Derneği

Ceren Suntekin - Şişli Belediyesi

Esmâ Alptekin - Sarıyer Belediyesi Çocuk Danışma Kurulu

Nazlı Demir - Sarıyer Belediyesi Çocuk Danışma Kurulu

Necla Korkmaz - Rengarenk Umutlar Derneği

Süleyman Gök - Sürdürülebilir Kalkınma ve Girişimcilik Derneği

Oyun, hepimiz için tıpkı temiz hava veya su gibi temel bir ihtiyaç. Tam da bu yüzden Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme, oyun oynamayı da çocukların yaşama hakkı ve eğitim hakkı gibi temel haklarının arasında konumlandırıyor. Dinlenmek, boş zamanlarını dilediğince değerlendirmek, kültürel ve sanatsal yaşama katılmak ve oyun oynamak tüm çocukların hakkı.

Ne yazık ki çocuklar her zaman istedikleri gibi ve istedikleri kadar oyun oynayamıyorlar; her çocuk oyun hakkına eşit düzeyde erişemiyor. Bunu tersine çevirmek elbette mümkün; ama önce mevcut durumu masaya yatırmak gerekiyor.

Bu panelde, oyun hakkına dair mevcut durumu Türkiye'nin farklı yerlerinde gerçekleştirilmiş araştırmalar, izleme ve savunma çalışmaları üzerinden konuşacağız. Oyun hakkının tüm çocuklar için yaşama geçebilmesi için yapabileceklerimiz üzerine birlikte düşünmek isteyen herkes bu panele davetli.

Oyunun İyileştirici Yanı

Burcu Ayan - BoMoVu

Gizem Kendik Önduygu - Toyi

Sibel Şengül - SÖZ Danışmanlık

Zafer Elcik - Otsimo

Herhangi bir kriz anında, genellikle temel ihtiyaçlar öne çıkıyor ve oyun göz ardı edilebiliyor. Halbuki, en çok da böyle zamanlarda oyuna ihtiyaç duyuyoruz.

Oyunlarla hem çevremizi ve hem de kendi duygularımızı keşfediyor, zorlukların üstesinden gelmeyi öğreniyoruz. Hem bireysel, hem de toplumsal ölçekte zor deneyimlerle ve travmalarla baş ederken oyunlarla iyileşiyor ve güçleniyoruz.

Salgın ve ilkim krizinin hayatlarımıza etkilerini giderek daha fazla hissettiğimiz bu dönemde, hepimizi oyunun iyileştirici gücüne ve iyi olma halimize etkisine odaklanacağımız bu panele bekliyoruz.

Serbest Oyunun Gücü

Bengi Süllü - City University of New York

Belma Tuğrul - İstanbul Aydın Üniversitesi

Elif Atmaca - Toyi

Yeşim Kunter

Acaba yetişkinler çocukların oyununa çok mu müdahale ediyor? Oyunun kurallarını çocuklar koyduğunda, kendi ihtiyaçlarına göre oyunun gidişatını şekillendirdiklerinde, çocukların yaratıcı özgüvenleri açığa çıkıyor; problem çözme, inisiyatif alma, eleştirel ve yenilikçi düşünme gibi 21. yüzyıl becerileri gelişiyor. Hızla değişen bir dünyada bugünün ve geleceğin zorluklarıyla başa çıkacak çocukların gelişimleri için serbest oyuna ihtiyaç var.

Peki, eğitim ortamlarında serbest oyun nasıl desteklenir? Yönergesiz bir oyun ortamıyla çocukların yaratıcılıkları nasıl gelişir? Yetişkinlerin oyuna müdahalesi nasıl dengelenir? Bu sorulara ve daha fazlasına cevap arayacağımız bu panele oyuncakları, eğitim materyallerini ve oyun süreçlerini serbest oyun kavramı üzerinden tekrar düşünmek isteyen herkes davetli.

Sosyal Değişim ve Oyun

Betül Bozkurt - Birey ve Toplum Ruh Sağlığında İz Derneği

Burak Anadolu - Save the Children International Türkiye Ofisi

Gözde Durmuş - İstanbul Bilgi Üniversitesi Çocuk Çalışmaları Birimi

Zeynet Öztunca - UNICEF Türkiye

Daha yaşanabilir bir dünya için oyunlar bize yol gösterebilir mi? Türkiye’de sivil toplum örgütleri, uzun bir süredir oyunların sosyal değişim potansiyelini keşfediyor. Demokrasi, barış eğitimi, çocuk hakları, toplumsal cinsiyet eşitliği, akran zorbalığı ve sosyal uyum gibi birçok farklı konuyu ele alan oyunlar geliştiriyor, uyguluyor; bu konular üzerine düşünmeye ve konuşmaya oyunlarla alan açıyor.

Aynı Dünyada YanYana, Evrenler Arası Macera, Mesela Sokağı, Neden Olmasın?, Söz Küçüğün ve YanYana oyunlarının tasarım süreçlerinin hikâyesini, yarattığı etkiyi ve oynayanların deneyimlerini merak eden herkesi bu panele bekliyoruz.

TEŞEKKÜR

Ahmet Canbaz, Arzu Kırmızıođlu, Asuman Okka, Berna Aslan, Güzde Tito, İrem Dođan, Miray Naciye İřler, Semra İnan

18. EđİTİMDE İYİ ÖRNEKLER KONFERANSI DEđERLENDİRME KURULU

Agata Fortuna, Ali Kırkar, Alp Köksal, Alpaslan Dartan, Alper Etyemez, Aslı Kuzu, Aslı Yıkıcı Yurtsever, Asuman Önder, Aykut Bulut, Aykut Saka, Aysel Madra, Aysun Çolak, Ayře Nal Akçay, Ayşegül Taşıtman, Banu Yücel Toy, Başak Güçlü Elbir, Belgin Aydın, Berivan Mine Ferhanođlu, Berrin Baydık, Berrin Genç Ersoy, Betül Keleş, Betül Nur Kalpaklıođlu, Bige Akar, Burcu Aybat, Burçak Karabođa Güney, Cem Balçıkanlı, Ceren Yiđit, Ceyda Karadas, Çiđil Aykut, Çiđdem Tongal, Damla Kukul, Demet Lüküslü, Deniz Hünük, Deniz Umut Eker, Dilara Koçbaş, Dođukan řayan, Duygu Aydođan, Ebru Aktan Acar, Ece Kahraman, Eda Yazgın, Elif Avcı, Elif Nergiz, Elif Obdan, Emel Sarıtaş, Emre Erdođan, Emre Üçkardeşler, Erçin Üstün Kimmet, Erhan Ağbaba, Esin Aksay Aksezer, Esra Kutman Keskinca, Fatih Kana, Fatma Öđücü řen, Fulya Sarı, Gökçe Erturan, Gökçen Karaman, Gökhan Atik, Güzde Durmuş, Gülsün Kaya, Gülřen Öz, Hakkı Özkarakaş, Hamza Akengin, Hasan Kasap, Hatice Güzde Uysal, Hilal Teltik Dođanay, Hülya Kartal, Hüner Uysal, Hüseyin Küçüközer, Hüsnü Enginarlar, İlyas Yavuz, İsmet Malakciođlu, Kenan Dođan, Kenan Erođlu, Mehmet Yapıcı, Meltem Akmermer, Meltem Ceylan Alibeyođlu, Meriç Dönmez, Meryem Ertan, Mesrure Tekay, Mısra Özkuş, Muhammet Ali Mert, Mustafa Balkaş, Mustafa Levent İnce, Münire Mehtap Burak, Nagihan Tetik, Necmettin Yemiř, Nihan řehsuvarođlu, Nilay Yılmaz, Nimet Atabek, Nur Arman, Okan Uzelli, Olcay Özer, Onur Kurt, Özer Öztürk, Özlem Mutlu Dođan, Sabahattin Gücin, Selçin Demirađ, Selin Sezen, Selma řuekinci, Serap Benibol, Serhat Akdeniz, Serpil Tuti Sarı, Sevgi Aslan, Sevilay Atmaca, Sevilay Eř řengül, Sibel Çetingöz, Sibel řengül, Sinan Bozkurt, Sinem Sefa Akay, řebnem Feriver Gezer, řerif Derince, Tonguç Özdař, Tufan Arıca, Tülay Üstündađ, Türkay Tol, Vedat Bayraktar, Yađmur Buđdaycı, Yavuz Samur, Zeynep Mine Derince, Zeynet Öztunca Aytuđan

KONFERANS ORGANİZASYONU

Etix Events
Sunday Agency
Verus Event Management IT Solutions
Webcastturkey

Sabancı Üniversitesi Lojistik ve Organizasyon Destek Birimleri
Bilgi Teknolojisi
Genel Sekreterlik
Karaköy Ofisi
Mali İşler ve Muhasebe
Pazarlama ve Kurumsal İletişim
Rektörlük
Satın Alma ve Operasyon Direktörlüğü

Basınla İlişkiler
Özge Karakaya, Serdar Güneri

Planlama, Koordinasyon ve Yürütme
Beste Sözer Mutlu, Çiğdem Polat, Deniz Göktaş, Gülbeyaz Durmuş, İpek Dübüş, Onur Ozan Akın, Özge Karakaya, Serdar Güneri, Yaprak Sarıışık

RÜNYE

Yayına Hazırlayanlar
Onur Ozan Akın, Özge Karakaya, Serdar Güneri

Tasarım
Sunday Agency

İstanbul, Ekim 2021

ERG EĞİTİM REFORMU GİRİŞİMİ

konferans ana destekçileri ▶

SABANCI VAKFI

Sabancı
Üniversitesi

konferans tema destekçisi ▶



konferans destekçisi ▶

