

CONFERENCE ABSTRACTS
OPEN SOURCE DIGITAL VOCATIONAL CENTER
2021-2-TR01-KA210-VET-000048480



INTERNATIONAL DO IT YOURSELF
WORKSHOPS SYMPOSIUM IV

UKYAS IV BİLDİRİ KİTABI



OPEN SOURCE DİGİTAL VOCATIONAL CENTER CONFERENCE ABSTRACTS
(2021-2-TR01-KA210-VET-000048480)
INTERNATIONAL DO IT YOURSELF ASSOCIATION SYMPOSIUM IV

22-23 ARALIK 2023
22-23 DECEMBER 2023

AFYONKARAHİSAR KENDİN YAP DERNEĞİ
DO IT YOURSELF ASSOCIATION
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ

BİLDİRİLER KİTABI - ABSTRACTS BOOK

ISBN: 978-975-96774-3-5

Onur Kurulu / Honour Board

Prof. Dr. Bahri ŞAHİN – İstanbul Gelişim Üniversitesi Rektörü
Prof. Dr. Necmettin MARAŞLI – İstanbul Gelişim Üniversitesi Rektör Yardımcısı
Metin YALÇIN- Milli Eğitim Bakanlığı

Düzenleme Kurulu Başkanları / Chairmen of the Organising Committee

Dr. Öğr. Üyesi Ertan GÜNDÜZ (Editör) – İstanbul Gelişim Üniversitesi
Öğr. Gör. Nursefa KESKİN (Editör) Afyonkarahisar Kendin Yap Atölyesi

Düzenleme Kurulu / Organising Committee

Öğr. Gör. Selim AYKAÇ (Editör Yardımcısı) – İstanbul Gelişim Üniversitesi
Öğr. Gör. Atilla AYDIN – İstanbul Gelişim Üniversitesi
Figen ERBAĞ – Afyonkarahisar Kendin Yap Derneği
Müyesser AKSU – Afyonkarahisar Kendin Yap Derneği
Hasan Özdemir - Afyonkarahisar Kendin Yap Derneği

Bilim Kurulu / Science Committee

- Prof. Dr. Ayhan UÇAK – Trakya Üniversitesi
Prof. Dr. Ercan SARIDOĞAN – İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. İsmail Cem AY - İstanbul Gelişim Üniversitesi
Doç. Dr. Lokman KANTAR - İstanbul Gelişim Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Levent POLAT – Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Emre AKBAŞ – Marmara Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hülya ATEŞOĞLU - İstanbul Gelişim Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fatma ULUTÜRK - İstanbul Gelişim Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gonca YILMAZ - İstanbul Gelişim Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ekrem SÜZEN - İstanbul Gelişim Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sibel AYBAR - İstanbul Gelişim Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Demet Özcan BİÇİCİ - İstanbul Gelişim Üniversitesi

İçindekiler

MESLEKİ VE TEKNİK EĞİTİMDE; İNŞAAT TEKNOLOJİSİ ALANINDA İNŞAAT TERİMLERİ OYUNU İLE İNŞAAT DİLİNİ ÖĞRENİYORUM	1
DUYGULARIMA AYNA VE RİTİM OLURMUSUN?	5
WILL YOU BE THE MIRROR AND RHYTHM TO MY FEELINGS?	7
SINIF ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİNE GÖRE BİREYSELLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM PROGRAMI UYGULAMA SÜRECİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ	9
COĞRAFYAMIZ FARKLI KADERMİZ KÜRESEL-ATÖLYE ÇALIŞMASI	12
GELENEK GÜNCELLENİYOR HACİVAT VE KARAGÖZ MBLOCK'TA OYNUYOR.....	13
HAYATIN RİTMİNİ YAKALA	16
GÜZEL SANATLAR LİSELERİNE HAZIRLANAN ÖĞRENCİLER İÇİN OLUŞTURULAN MÜZİK EĞİTİMİ PROGRAMININ MÜZİKSEL İŞİTME BECERİSİNE KATKISI	20
ÜSTÜN YETENEKLİ ÇOCUKLARDA ORIGAMİNİN DİKKAT GELİŞİMİNE ETKİSİ	23
EĞİTİMDE WEB 2.0 ARAÇLARININ KULLANIMININ ÖZEL YETENEKLİ ÖĞRENCİLERİN MATEMATİK DERSİNE YÖNELİK TUTUMLARINA ETKİSİ.....	26
EXPLORE LIFE WITH MATHS.....	28
BIYOTAKLİT BAĞLAMINDA YENİLENEBİLİR ENERJİYE YAKLAŞIM: Ayçiçek Bitkisinden İlham Alan Mimari Tasarım	30
ETİK DEĞERLERİN BENİMSENMESİNDE GÖZETMENSİZ SINAV UYGULAMASININ ROLÜ	33
TAM SAYILARDA TOPLAMA VE ÇIKARMA İŞLEMİ İÇİN MATERYAL GELİŞTİRME.....	36
KODLAMAYA İLK ADIM.....	38
KİTAP OKU 6 ŞAPKA İLE DEĞERLENDİR	43
MARŞIMIZ'IN HİKAYESİ.....	47
THE POWER OF THE SOCIAL MEDIA.....	50
FİLM ZAMANI 'FİLM TIME'	57
SPEAK FOR YOUR FUTURE.....	60
YOLUMUZU AYDINLATAN KANDİLLER.....	63

HISTORY OF LEGENDARY DISHES	66
(EFSANEVİ YEMEKLERİN TARİHİ)	66
TASARIM BECERİ ATÖLYELERİNİN ANA DERSLERLE BÜTÜNLEŞTİRİLMESİNDE ÖĞRETMENİN ROLÜ	73
MATEMATİKSEL FİGÜRLERLE OYUN ZAMANI: DOĞADAN İLHAM ALAN EĞİTİM	76
ÇOKGENSEL SAYILAR YARDIMIYLA BİLGİSAYARSIZ KODLAMA.....	78
MATEMATİK AİLEM	79
TEKNOLOJİ VE TASARIM EĞİTİMİNDE İNOVATİF YAKLAŞIMLAR: DOĞAYA TASARIM ODAKLI BAKIŞ	82
ÇEVREMİ KORUYORUM, GELECEĞİMİ SEVİYORUM	84
FEN ÖYKÜLERİNİN ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE ÖĞRENMEYE SAĞLADIĞI KATKI	86
DİJİTAL DÖNÜŞÜM ETWINNING PROJESİ.....	89
"DÜNYA DÜNYA GÜNÜ 2021"	90
"ÖZEL EĞİTİMDE SANAT TERAPİSİ"	93
EĞİTİMDE YAPAY ZEKANIN YERİ VE AVANTAJLARI	94

MESLEKİ VE TEKNİK EĞİTİMDE; İNŞAAT TEKNOLOJİSİ ALANINDA İNŞAAT TERİMLERİ OYUNU İLE İNŞAAT DİLİNİ ÖĞRENİYORUM

Ayşe DUMAN ULAK

Mimar Sinan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi İnşaat Teknolojisi Alan Öğretmeni
aysedumanulak@hotmail.com

ÖZET

Bu çalışmada; Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, İnşaat Teknolojisi Alan öğrencilerinin 9. sınıf itibariyle 12. Sınıfa kadar ki tüm bölüm dersleri için özel olarak hazırlanmış İnşaat Terimleri ve İnşaat Dilini öğreten kart-kutu oyununun derslerde kullanımı ile öğrencinin yaparak – yaşayarak öğrenme süreci içinde eğitsel oyunla, kendini özgür bir ortamda, eğlenerek ifade etmesi ve öğrenmeyi pekiştirmesi hedeflenmiştir. İnşaat Teknolojisi öğretmeni olarak derslerin içeriğine uygun kelimeleri, terimleri ve kutuyu ön hazırlık ile tamamlayıp öğrencilerinde bizzat kutu oyununun kartlarını hazırlamaları istenmektedir. Mesleki kutu-kart oyunu, ders sonunda konunun anlaşılmasıyla ilgili dönüt alındığı, derse odaklanma süresini uzatan, paylaşımı artıran, kendi deneyimleriyle öğrenme ortamı sunmaktadır. Sahip olduğumuz kaynaklar içinde zaman en sınırlı olandır. Bu bağlamda; konuyu pekiştirerek, eğlence ile konu özeti ve tekrarı iç içe geçmiş kaliteli zaman yönetimi sağlanması hedeflenmiştir. Kartlarda anlam sorulurken, görselleştirme ile anlama zenginlik katılmak istenmiştir. En çok puanı alan öğrenci aslında dersi en iyi anlamış öğrencidir.

Anahtar kelimeler: İnşaat Dili-Mesleki Dil, Meslek Lisesi, İnşaat Teknolojisi Alan Öğretmen Öğrenciler, Oyun Temelli Anlatım

Abstract

In this study; Vocational and Technical Anatolian High School, Construction Technology Field students are aimed to express themselves in a free environment, having fun and reinforcing learning with an educational game in a free environment, with the use of the card-box game that teaches Construction Terms and Construction Language specially prepared for all department courses from 9th grade to 12th grade. As a Construction Technology teacher, the words, terms and box appropriate to the content of the lessons are completed with preliminary preparation and the students are asked to prepare the cards of the box game themselves. The vocational box-card game offers a learning environment where feedback is received at the end of the lesson about the understanding of the subject, extending the time to focus on the lesson, increasing sharing, and learning through their own experiences. Time is the most limited of the resources we have. In this context, it is aimed to provide quality time management by reinforcing the subject, intertwining entertainment with subject summary and repetition. While the meaning was asked on the cards, visualization was used to enrich the meaning. The student with the most points is actually the student who understood the lesson the best.

Keywords: Construction Language-Vocational Language, Vocational High School, Construction Technology Field Teacher-Students, Game-Based Expression

Giriş

Çocuğun en doğal öğrenme ortamı oyundur. Oyunla okul öğrenmesini desteklerken aynı zamanda öğrenciye evde ve sosyal hayatında sürdürebileceği yaratma ortamı sağlamış oluruz. Kart ve kutu oyunlarını ders içeriğine uygun bir dille entegre etmek dersi sıkıcı ve monoton olmaktan kurtarır ve eğlenerek, çevresiyle etkileşimde olduğu eğitici-öğretici bir etkinlik halini alır. Bilinmelidir ki, çocuğun her döneminde oyun vardır. Oyun, sadece çocuk için değil yetişkinler dede neşe ve eğlence içinde anı paylaşmak şefkat, güven, empati, başkalarıyla doğru iletişim ve yakınlık kurma becerilerini geliştirir. Mesleki terimler ve kelimelerin bazen çocuğun zihninde şekillenmesi zaman alır. Oyunla öğrencilerin duygusal dünyası gelişir ve genişlerken, anlamlandıramadığı terimler düş dünyasında yer bulur ve

kalıcı öğrenmeye dönüşür. Mesleki ve Teknik Liselerde 5 – 7 – 10 ders saatine varan mesleki eğitim içerisinde öğrenci-öğretmen rutin içerisinde kaybolma riski yaşayabilir. Bu bağlamda her ders için özel olarak hazırlanmış, inşaat terimleri kart-kutu oyunu derse fiziksel, zihinsel, dil, duygusal, bilişsel ve sosyal olarak etkin bir öğrenme süreci sunar. Okul öncesi dönemde başlayan oyun temelli eğitim Türkiye’de ilkokul dönemiyle biterken, öğrencinin oyun üzerinden yakalamaya çalıştığı varoluşsal benliğini ve kişiliğini kazanma süreci de beraberinde son bulmaktadır. Öğrencinin eğitiminde ve hayatında önemli bir yere sahip olan oyunun(Mesleki kutu-kart oyunlarının) Meslek Liselerinde, İnşaat Teknolojisi Alan derslerinde kullanımının alan derslerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi-İnşaat Teknolojisi Alan Dersleri Kart-Kutu Oyunları İnşaat Teknolojisi Alan derslerinden 11. Sınıf Bilgisayarlı Yapı Maliyet Hesapları dersi için hazırlanan kutu oyunu kartlarından (Resim 1) 2. Ünitedeki Bilgisayarla Kazı Metraj ve Keşfi Konusu işlenirken Rayiç ve Metraj vb. kelimeleri konu anlatılmadan, konu anlatıldıktan sonra ve kutu-kart oyunu oynandıktan sonra 3 aşamalı olarak öğrencilerin terimleri açıklaması istenmiştir.

1. Aşamada 11A – ATP-AMP öğrencileri % 10 oranında cevap verebilmişlerdir.
- 2.Aşamada 11A – ATP-AMP öğrencileri % 50 oranında cevap verebilmişlerdir.
- 3.Aşamada 11A – ATP-AMP öğrencileri % 100 oranında cevap verebilmişlerdir.



Resim 1:Yapı Maliyet Hesapları dersi kutu-kart oyunu

İnşaat Teknolojisi Alan derslerinden 9. Ahşap Kagir Atölye dersi için hazırlanan kutu oyunu kartlarından (Resim 2) 2. Kagir Malzemeler Konusu işlenirken Agregata ve Kerpiç vb. kelimeleri konu anlatılmadan, konu anlatıldıktan sonra ve kutu-kart oyunu oynandıktan sonra 3 aşamalı olarak öğrencilerin terimleri açıklaması istenmiştir.

1. Aşamada 9A öğrencileri % 20 oranında cevap verebilmişlerdir.
2. Aşamada 9A öğrencileri % 60 oranında cevap verebilmişlerdir.
3. Aşamada 9A öğrencileri % 100 oranında cevap verebilmişlerdir.



Resim 2: Ahşap Kagir Atölyesi dersi kutu-kart oyunu
Tartışma ve Sonuç

Mesleki ve Teknik Anadolu Liseleri İnşaat Teknolojisi Alan öğretmenlerinin inşaat terimleri kart-kutu oyunu %100 başarı oranı ile öğrencilere kazanım sağlamıştır. Mesleki ve Teknik Anadolu Liseleri İnşaat Teknolojisi Alan öğretmenlerinin inşaat terimleri kart-kutu oyununu tanımaları ve kullanmaları adına eğitimler verilmelidir. Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü, Meslek Liselerindeki her alan ve dal için kart kutu oyunları dijitalinin oluşturulmasına, kutu oyununun hazırlanması ve basılmasına destek sağlamalıdır. Sadece ders konu içeriği olarak kalmayıp; Meslek Liselerinin Alan ve Dal tanıtımı adına dijital ve kutu oyunlarının (8.sınıf) sınıf rehber öğretmenlerinin 1 ders saati oynayabilecekleri

formatta düzenlenmesi sağlanmalıdır. Meslek Liselerindeki Alan öğretmenleri TÜBİTAK, ERASMUS, e-Twinning vb. projeler kapsamında kendi alan ve dalları ile ilgili oyun üretmeleri teşvik edilebilir.

Kaynakça

Kuğuoğlu, S., Kürtüncü Tanır, M. (2006), Gelişim Dönemlerine Göre Oyunun Terapötik Kullanımı, İstanbul: Ege Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Dergisi

Uslu, H. (2022), Oyun Temelli Öğrenmenin Önemine Yönelik Bir Çalışma: Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan), İstanbul: International Journal of Social Sciences Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi

DUYGULARIMA AYNA VE RİTİM OLURMUSUN?

Ferda KANAT

Milli Eğitim Bakanlığı

Hayme Hatun Anaokulu

ferdakanat@hotmail.com

Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim İlkeleri okul öncesi eğitim çocuğun motor, sosyal ve duygusal, dil ve bilişsel gelişimini desteklemeli, çocukların gereksinimlerini karşılamak için uygun öğrenme ortamları hazırlanmalı, etkinlikler planlanırken çocukların ilgi ve gereksinimleri göz önüne alınarak okul ortamlarının uygun şekilde hazırlanması, bu ortamlarda öğrencilerimizin kendi yaşlıları fakat özel eğitim gereksinimi olan arkadaşları ile doğru şekilde iletişim kurabilme ve sınıf içerisinde birbirlerine destek olama birlikte eğlenirken öğrenmeyi hedefleyen bir projedir. Projemiz planlanırken çocukların ilgi ve gereksinimleri göz önüne alınarak okul ortamlarının uygun şekilde hazırlanması, bu ortamlarda öğrencilerimizin kendini rahat ifade edebilmeleri etkinliklerde normal eğitim alan arkadaşları ile birlikte özgün ürünler oluşturabilme gözleme ve inceleme imkânı sağlamaktır. Bu projede Çocuklar için doğal bir eğitim ortamı yaratmaktır. Çalışmalarımızda öğrenci etkinliklerinde beyin fırtınası, işbirliği araştırma sorgulama sunma yöntemlerinin kullanıldığı etkinlikleri özellikle seçtik. Belli bir problem durumu ile karşı karşıya

birakılarak farklı fikirlerden çözümler üretmelerini sağladı. Drama, oyun ve görsel okuma etkinliklere bol yer verilerek eğlenerek öğrenme ile küçük öğrencilerimizin projeye ilgisi artırılmıştır. Çevre Eğitim sosyal mesajları ile mesajların okul öncesi dönem çocukları tarafından verilmesi projemizin eğitimsel yönüdür. Projemiz normal gelişim gösteren okul öncesi öğrencileri ile özel eğitim öğrencilerinin birlikte düzenlenecektir. Projemiz etkinlikler ile gelişim alanlarına göre normal öğrencilerin özel eğitim öğrencilerine nasıl katkı sağladığını göstermek istenmektedir. Projemizde normal öğretim okul öncesi öğrencileri paydaş etkinliklere katılım sağlayacaktır. Çevre Eğitim sosyal mesajları ile mesajların okul öncesi dönem çocukları tarafından verilmesi projemizin eğitimsel yönüdür. Proje mevcut öğretim programımızın içinde yer alan gelişim alanlarına göre verilmiş olan tüm kazanım ve göstergeler de ele aldığımız çalışmalara yönelik kazanımlar mevcuttur. Proje mevcut öğretim programımızın içinde yer alan gelişim alanlarından özellikle Dil, Sosyal ve Duygusal kazanım ve göstergelere yönelik etkinliklere yer verdik. Okul öncesi programında yer alan öğrenme merkezlerinde projemizle ilgili etkinliklere zenginleştirildi. Ayrıca okul öncesi programında yer alan günlük eğitim akışımız ders etkinlikleri proje konumuz ile doğrudan ilişkilidir. Okul öncesi programında yer alan öğrenme merkezlerinde projemizle ilgili etkinliklere yer verildi. Okul öncesi programında yer alan Çocukların hayal güçleri, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerileri, iletişim kurma ve duygularını anlatabilme davranışları geliştirilmelidir. Projemizde özel eğitim ve normal öğretim öğrencilerinin kaynaşmasını tüm gelişim alanları yönüyle desteklenmesi
(Pisikomotor,Dil,Bilişsel,SosyalDuygusal,Özbakım,gelişim,alanlarını)

Anahtar Kelimeler: 1,Özel Eğitim 2,Normal Eğitim3,Çocuk 4,Çevre 5,Aile 6,Öğretmen

WILL YOU BE THE MIRROR AND RHYTHM TO MY FEELINGS?

Ferda KANAT

Milli Eđitim Bakanlıđı

Hayme Hatun Anaokulu

ferdakanat@hotmail.com

Ministry of National Education Preschool Education Principles Preschool education should support the child's motor, social and emotional, language and cognitive development, appropriate learning environments should be prepared to meet the needs of children, school environments should be prepared appropriately by taking into account the interests and needs of children while planning activities, in these environments, our students are able to communicate correctly with their peers but with their friends who have special education needs and support each other in the classroom and learn while having fun together. While planning our project, it is aimed to prepare school environments appropriately by taking into account the interests and needs of children, to enable our students to express themselves comfortably in these environments, to create original products together with their friends who receive normal education in activities, and to provide the opportunity to observe and examine. This project aims to create a natural educational environment for children. In our work, we have specifically selected activities in which brainstorming, cooperation, research, inquiry and presentation methods are used in student activities. They were confronted with a specific problem situation and helped them generate solutions from different ideas. Drama, games and visual reading activities were given plenty of space and the interest of our young students in the project was increased by learning with fun. The educational aspect of our project is that environmental education social messages and messages are given by preschool children. Our project will be organized together with pre-school students with normal development and special education students. Our project aims to show how normal students contribute to special education students according to their developmental areas. In our project, normal education preschool students will participate in stakeholder activities. It is the educational aspect of our project that messages with Environmental Education social messages are given by preschool children. All achievements and indicators given according to the areas of development in our current curriculum include achievements for the studies

we are addressing. We have included activities especially for Language, Social and Emotional achievements and indicators from the development areas in our current curriculum. The activities related to our project were enriched in the learning centers in the preschool program. In addition, our daily education flow course activities in the preschool program are directly related to our project topic. Activities related to our project were included in the learning centers in the preschool program. Children's imagination, creative and critical thinking skills, communication and expressing their feelings should be developed in the preschool program. In our project, supporting the integration of special education and regular education students in terms of all developmental areas (Psychomotor, Language, Cognitive, Social-Emotional, Social-Emotional, Self-Care, developmental areas)

Keywords: 1,Special Education 2,Regular Education 3,Child 4,Environment 5,Family 6,Teacher

SINIF ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİNE GÖRE BİREYSELLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM PROGRAMI UYGULAMA SÜRECİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Neslihan ÖTE
Yahya Kemal İlkokulu
Yakup ASIL
Yahya Kemal İlkokulu
İbrahim AKBAYIR
Yahya Kemal İlkokulu
neslihanote@gmail.com
yakup_asil@hotmail.com
akbayir-46@hotmail.com

Özet

Bu araştırmada ilkokullarda görev yapan sınıf öğretmenlerinin bireyselleştirilmiş eğitim programına ilişkin bakış açılarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu araştırmada sınıflarında bireyselleştirilmiş eğitim programı uygulayan sınıf öğretmenlerinin görüşlerine göre bireyselleştirilmiş eğitim programı uygulama sürecinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır. Bu araştırmada, sınıflarında bireyselleştirilmiş eğitim programı uygulayan sınıf öğretmenlerinin görüşlerine göre Bireyselleştirilmiş Eğitim Programı uygulama sürecine ilişkin görüşleri incelenmiştir. Toplumun bir parçası olan özel gereksinimli öğrencilerin bireyselleşmesi ve topluma daha uyumlu hale getirilebilmeleri için nitelikli ve verimli bir eğitim almaları gerekmektedir. Bilindiği üzere özel gereksinimle öğrenciler için bireyselleştirilmiş eğitim programı hazırlamak ve uygulamak yasal bir zorunluktur. Sınıf öğretmenlerinin bireyselleştirilmiş eğitim programı hazırlamada ve uygulamada aktif rol almaları eğitim öğretim sürecinde sınıf öğretmenlerinin üzerine düşen sorumlulukları yerine getirebilmeleri bir mesleki zorunluluktur. Sınıf öğretmenleri bireyselleştirilmiş eğitim programı hazırlama, uygulama ve değerlendirme sürecinde çeşitli sorunlar yaşamaktadır. Sınıflarında bireyselleştirilmiş eğitim programı uygulayan sınıf öğretmenlerinin süreçte yaşadıkları sorunların tespit edilmesine ve çözüm önerilerine ilişkin görüşlerinin belirlenmesi eğitim sürecinin niteliğini artırma adına önem arz etmektedir. Bu araştırmanın, bireyselleştirilmiş eğitim programı sürecinde yaşanan

sorunların çözümünde sınıf öğretmenleri ve diğer paydaşlara yol gösterici olabileceği düşünülmektedir. Araştırma nitel bir çalışma olup olgu bilim deseniyle gerçekleştirilmiştir. 2021-2022 Eğitim Öğretim Yılında Kahramanmaraş ilinin ilçelerinde olarak görev yapan 20 sınıf öğretmeni araştırmanın örneklemini belirlemiştir, katılımcılardan görüşme yoluyla elde edilen veriler içerik analizine tutulmuştur. Araştırma sonucunda; sınıf öğretmenlerinin tamamına yakını bireyselleştirilmiş eğitim programının gerekli olduğunu ancak programı uygulamada kendilerini yeterli görmediklerini; aldıkları akademik eğitimin uygulamada yetersiz kaldığını düşündükleri sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin akranlarıyla birlikte eğitim alma fırsatı, normal gelişim gösteren öğrencilerin bireysel farklılıklara saygı duymasına yardımcı olma, programın öğrencinin bireysel ihtiyaçlarına ve seviyesine uygun olarak planlanması öğrencinin sosyalleşme, bilişsel ve duygusal yönden gelişimi avantajların olduğu; materyal eksikliği, sınıf yönetiminde yaşanan zorluklar, öğretmenin birden fazla programla ilgilenmesi, öğretmene ekstra yük oluşturmaması, yeterli zamanın ayrılamaması gibi dezavantajların olduğunu düşündükleri sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: kaynaştırma eğitimi, bireyselleştirilmiş eğitim programı, özel gereksinim

Summary

In this research, it was aimed to examine the perspectives of the classroom teachers working in primary schools regarding the individualized education program. In this research, it was aimed to evaluate the individualized education program implementation process according to the opinions of the classroom teachers who implement an individualized education program in their classrooms. For this purpose, answers to the following questions were sought. In this research, their views on the Individualized Education Program implementation process were examined according to the opinions of the classroom teachers who implement an individualized education program in their classrooms. Students with special needs who are a part of the society need to receive a qualified and efficient education in order to be individualized and made more adapted to the society. As it is known, it is a legal obligation to prepare and implement an individualized education program for students with special requirements. It is a professional obligation for classroom teachers to take an active role in preparing and implementing an individualized training program and to fulfill the responsibilities of class teachers in the education process. Classroom teachers experience

various problems in the process of preparing, implementing and evaluating an individualized training program. It is important to determine the opinions of the classroom teachers who apply an individualized training program in their classrooms about the problems they experience in the process and to increase the quality of the training process. It is thought that this research may guide classroom teachers and other stakeholders in solving the problems experienced during the individualized education program. The research is a qualitative study and was carried out in the phenomenon science pattern. In the 2021-2022 Academic Year, 20 class teachers working in the districts of Kahramanmaraş were determined as a sample of the research, and the data obtained from the participants by interview were kept in the content analysis. As a result of the research; nearly all of the classroom teachers are required, but they do not consider themselves sufficient in practice; It has been concluded that they think that the academic education they receive is insufficient in practice. It has been concluded that the opportunity of the students to receive education with their peers, to help the students who show normal development to respect the individual differences, to plan the program in accordance with the individual needs and level of the student, the socialization, cognitive and emotional development of the student has advantages; It has been concluded that they think there are disadvantages such as lack of material, difficulties experienced in classroom management, the teacher's interest in more than one program, creating an extra burden on the teacher, not being able to separate enough time.

Key words: inclusion training, individualized training program, special requirement

COĞRAFYAMIZ FARKLI KADERMZ KÜRESEL-ATÖLYE ÇALIŞMASI

Güneş ÇOKAÇAR
gunes_arslan@yahoo.com.tr

ÖZET

Toplumsal değerlerimiz bir insan topluluğunun yaşayış tarzını şekillendiren ve toplum olarak kıymet verilen değerler bütünüdür. Tarz boyunca toplumlar bu değer ve değerlere bağlılık göstererek yaşamaya özen göstermişlerdir. Toplumları ve bireyleri birbirine bağlayan ve bu değerlerin sürdürülebilirliği noktasına gelindiğinde ise küresel problemler karşımıza çıkmaktadır. Hepimiz farklı coğrafyalarda hayatımızı sürdürmemize karşın insanlık olarak bu dünyada baş başayız. Yaşadığımız gezegendeki problemlere hep beraber sebep oluyoruz ve beraber çözüm bulmamız elzemdir. Ancak büyük topluluklarda kitlesel hareketler oluşturmak ve karşılaşılan sorunları anlaşılabilir şekilde tanımlamak oldukça zordur. Toplumsal farkındalık çalışmaları her yaşta bireye problemlerin aktarmak açısından gezegenimiz için hayat önem taşımaktadır. Bu çalışmada, iklim değişikliği ve küresel ısınma konusunda toplumsal farkındalık yaratacak ve bireyleri küresel sorunlarımızla savaşmaya güdüleyecek atölye çalışmaları üzerinde durulmuştur. Atölyeler farklı yeterlikler ve çalışma alanları dikkate alınarak tasarlanmıştır. Kullandığımız bu yöntemin amacı akranlarımız ve tüm öğrencilerin yaşadıkları coğrafyalar farklı olsa da insanlığın kaderinin evrensel olduğunu fark etmesi ve disiplinler arası bir çalışma ile toplumsal farkındalığın gücü güçlü bir şekilde vurgulanmıştır. Bu betimsel çalışmada, bulguların etkil, düzenli ve ilgi çekici bir şekilde sunulmasına yönelik yöntemler kullanılmıştır. Bu çalışmayı yazma aşamasında konu ile alakalı birçok çalışma incelenmiştir. Bütün bu yönleriyle bu araştırma nitelikli yöntemlerin kullanıldığı betimsel bir çalışmadır. Çalışmanın bulgularının, iklim değişikliği ile mücadeleye akılcı ve öğretici atölyelerle ışık tutacağı düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: İklim Değişikliği, Toplumsal Farkındalık, Atölye Çalışmaları, Evrensel Değerler, Değerler Eğitimi

GELENEK GÜNCELLENİYOR HACIVAT VE KARAGÖZ MBLOCK'TA OYNUYOR

Sevim Güder

Gaziosmanpaşa Bilim ve Sanat Merkezi, sevimguder@gmail.com

Zeynep Sare Aytaç

Gaziosmanpaşa Bilim ve Sanat Merkezi, zsarecicek@outlook.com

Zeynep İpek Kekeç

Gaziosmanpaşa Bilim ve Sanat Merkezi, kitaplarguzeldi@gmail.com

Özet

Modern anlamda Türk tiyatro tarihi Tanzimat Dönemi'nde başlamış kabul edilmekle birlikte Tanzimat'tan önceki devirlerde Türk kültüründe geleneksel tiyatro hâkimdir. Geleneksel Türk tiyatrosu ürünlerinden biri olan Karagöz oyunu veya diğer adıyla "Gölge Oyunu" 2009 yılında UNESCO tarafından Türkiye'nin "Somut Olmayan Kültürel Miras" ürünlerinden biri olarak kabul edilmiştir. "Gelenek Güncelleniyor: Hacivat Karagöz Mblock'ta Oynuyor" adlı proje 2022-2023 eğitim-öğretim yılında "TÜBİTAK 2204b Ortaokul Öğrencileri Araştırma Projesi Yarışması" kapsamında hazırlanmış bir araştırma projesidir. Mblock, blok tabanlı yapısı sayesinde, kod bloklarını yapboz birleştirir gibi bir araya getirerek oyunlar geliştirme olanağı sağlayan bir programdır. Projenin amacı; Gölge Oyunu'nun Mblock programıyla güncellenerek dijital ortama aktarılması, ilk ve ortaokul kademesindeki öğrencileriyle buluşturulması ve eğlenirken öğrenmeyi sağlamaktır. Projede birinci aşamada "Gölge Oyunu" ile ilgili literatür taraması yapılmıştır.

Oyun alt yapısını oluşturmak için "Mblock" uygulaması kullanılmış olup Gölge Oyunu'nun geleneksel yapısını bozmadan dijital ortama aktarmak için basit ve karmaşık aşamalar arasında görsel ve işitsel detaylar eklenerek çocukların ilgisini çekecek farklı tasarımlar yaratılmıştır. "Mblock" programının yapısında bulunan şablon, görseller yardımıyla Karagöz Hacivat tasvirleri ve dekorlar tasarlanmış ve blok tabanlı kodlama ve sürükle bırak kodlarını kullanarak oyun geliştirilmiştir. Oyun kodlar yazılırken Karagöz ve Hacivat

hareketlendirilmiş ve sesleri konuşma balonlarıyla desteklenmiştir. Ana ekranda başlıklarla içerikler belirlenmiş ve giriş, seçme sayfaları oluşturulmuş Oyunda yer alan metinler, araştırmacılar tarafından “Gölge Oyunu”nun yanlış anlaşılmalara dayalı güldürme esasına sadık kalınarak yazılmış ve seslendirilmiştir. Hazırlanan oyun, Gaziosmanpaşa Bilim ve Sanat Merkezi 5 ve 6.sınıf BYF (Bireysel Yetenekleri Fark Ettirme) Programına devam eden 10 öğrenciye oynatılmış ve uygulamalar süresince “günlük” tutturularak Karagöz-Hacivat oyunu ile ilgili görüşleri saptanmaya çalışılmıştır. Öğrencilerden alınan görüşlerinin bazıları şöyledir: “Eğlenerek öğrenmek açısından oldukça hoşuma gitti.” “Karagöz gösterisi izlemiştim, gerçeği kadar olmasa da bunu da sevdim.” “Hacivat ve Karagöz’ün seslendirmesini beğendim.” “Çizimler, seslendirme her şey çok güzeldi.” Mblock programı ile tasarlanan bu tür oyun ve etkinliklerin ders başarıları ve öğrencilerin motivasyonları açısından olumlu katkı sağlayacağı düşünüldüğünde, öğrencilerin sıkıcı buldukları ya da öğrenmekte güçlük çektikleri konuların öğretilmesinde gelenekle modern olanı birleştiren bu ve benzeri oyun programlarından faydalanılabileceği düşünülmüştür.

Anahtar kelimeler: Gelenek, Gölge Oyunu, Mblock, Oyun.

TRADITION IS BEING UPDATED HACIVAT AND KARAGÖZ ARE PLAYING IN MBLOCK

Abstract

Although the history of Turkish theater in the modern sense is considered to have started in the Tanzimat Period, traditional theater was dominant in Turkish culture in the periods before Tanzimat. Karagöz play, also known as "Shadow Play", one of the traditional Turkish theater products, was accepted as one of Turkey's "Intangible Cultural Heritage" products by UNESCO in 2009. The project titled "Updating Tradition: Hacivat Karagöz Plays in Mblock" is a research project prepared within the scope of "TÜBİTAK 2204b Secondary School Students Research Project Competition" in the 2022-2023 academic year. Thanks to its block-based structure, Mblock is a program that allows you to develop games by putting code blocks together like a puzzle. The goal of the project; Our aim is to update the "Shadow Play" with the Mblock program and transfer it to the digital environment, to introduce it to primary and secondary school students and to ensure learning while having fun. In the first

stage of the project, a literature review on "Shadow Play" was conducted. "Mblock" application was used to create the game infrastructure, and different designs that would attract the attention of children were created by adding visual and auditory details between simple and complex stages in order to transfer the Shadow Play to the digital environment without disrupting its traditional structure. Karagöz Hacivat depictions and decorations were designed with the help of templates and visuals in the structure of the "Mblock" program, and the game was developed using block-based coding and drag-and-drop codes. While the game codes were being written, Karagöz and Hacivat were animated and their voices were supported by speech bubbles. Titles and contents were determined on the main screen and introduction and selection pages were created. The texts in the game were written and voiced by the researchers, adhering to the "Shadow Play" principle of making people laugh based on misunderstandings. The prepared game was played by 10 students attending the Gaziosmanpaşa Science and Art Center 5th and 6th grade BYF (Realization of Individual Abilities) Program, and their opinions about the Karagöz-Hacivat game were tried to be determined by keeping a "daily" record during the practices. Some of the opinions received from the students are as follows: "I really liked it in terms of learning while having fun." "I watched a Karagöz show and I liked it too, although not as much as the real thing." "I liked the voices of Hacivat and Karagöz." "The drawings, the voice acting, everything was great." Considering that such games and activities designed with the Mblock program will contribute positively to course success and students' motivation, it is thought that this and similar game programs that combine tradition and modernity can be benefited from in teaching subjects that students find boring or have difficulty in learning.

Key words: Tradition, Shadow Play, Mblock, Game

HAYATIN RİTMİNİ YAKALA

Nuri Dağdelen,
Ayşe Oral Yanık,
Sedanur Dağdelen

125. Yıl Yatılı Bölge Ortaokulu
Dursunbey Halk Eğitimi Merkezi
125. Yıl Yatılı Bölge Ortaokulu

nuridagdelen1@gmail.com, ayse1021@icloud.com, sedanurtinc@hotmail.com

ÖZET

Ben Nuri DAĞDELEN. Balıkesir Kepsut 125. Yıl Yatılı Bölge Ortaokulunda Uzman Müzik Öğretmeni olarak görev yapmaktayım. Bu okula geldiğimde ne bir müzik odası vardı ne de bir enstrüman. Öğrencilerin çoğu da parçalanmış aile yapısına sahipti. Ne yapabilirim diye düşünürken babamın züccaciye dükkanındaki plastik bardakları kullanma fikri aklımıza geldi. “İMKÂNSIZLIKLAR VE ÇARESİZLİKLER MUCİZELERİ DOĞURUR.” Düşüncesiyle “İmkân Yok, Ritim Çok” diyerek ritim grubumuzu kurduk. Bu grupla ilk yıl binlerce başvuru arasından seçilip **Cumhurbaşkanlığı Senfoni Orkestrası Sahnesi Uluslararası Vurmalı Çalgılar Festivali**’nde konserler verdik. Orada herkesin devasa enstrümanları vardı bizim ise sadece bardaklarımız. Sonraki sene emanet derme çatma enstrümanlarla CSO sahnesindeydik. Ama artık kendi yerimiz kendi enstrümanlarımız olması gerekiyordu. O yıl Güney Marmara Kalkınma Ajansı’na yazdığımız 99.000 dolar tutarında projemizle okulumuzun bahçesinde “Dünyada İlk ve Tek olan **Ahşap Müzik Atölyesi**” yapıldı ve içindeki 50 farklı türde 400 enstrümanı okulumuza kazandırdık. 3. Yıl CSO sahnesinde kendi enstrümanlarımızla yer almıştık ve katıldığımız her yıl “**Türkiye’nin En İyi Grubu**” unvanını aldık. Grubumuzun adını “**Hayatın Ritmini Yakala**” olarak değiştirdik. 14. Nesil grubumuzla şu ana kadar ulusal ve uluslararası 654 konser verdik. Dağ köylerinde yaşayan ve daha ilçe dışına bile çıkmayan öğrencilerime birçok **ilklerini** yaşattık. Grubumla birlikte tam 9 farklı ülkeye gittik. **Almanya, Gürcistan, Kazakistan, Fransa, Hollanda, Belçika, İtalya(2), Çekya(2) ve İspanya**. Bu ülkelerde verdiğimiz seminerler ve

konserlerle ülkemizi, gelenek-görenek, örf-adetlerimizi tanıttık, kültürümüzü yansıtan etkinlikler yaptık. Binlerce başvuru arasından zorlu bir süreci atlatıp 2016 yılının **Yetenek Siziniz Türkiye Şampiyonu** olduk. Böylece ritim ve müzik kültürümüzün tüm dünyaya yayılmasını sağladık. **Doğu-Batı Sentezi “Kardeş Eller Ritimle Buluşuyor”** diyerek Diyarbakır/Hani ilçesinde farkındalık, hareketlilik ve kültürel birliktelik oluşturmak amacıyla başlattığımız projemizle orada kız kardeşim Ayşe Öğretmen tarafından kurulan Hanımış Ritim Grubu ile ritim grubum bir araya gelmiştir. Kardeşliğin ve barışın önemini vurguladığımız konserde iki farklı kültürü bir araya getirdik. Bugüne kadar defalarca yerel, ulusal, uluslararası televizyon programlarında, canlı yayında, radyo kanallarında, gazetelerde, manşetlerde, blog sayfalarında, dergilerde, dergi kapaklarında çıktık ve sosyal medyada yer aldık. Yaptığımız eğitim araştırması sonucunda yazdığımız **makalemiz** yayımlandı. “Hayatın Ritmini Yakala” adlı **2 cilt kitap** yazdık. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından “Ahşap Müzik Atölyesi” isimli **belgesel** filmimiz çekildi. **Toplamda GSL’yi** kazandırdığım öğrenci sayısı 89’a, BİLSEM’İ kazandırdığım öğrenci 28’e ulaştı.

Ülkemizde yapılan Enler Yarışmasında binlerce okul arasından **“En Sanatsal ve Sosyal Okul”** seçilerek Türkiye Birincisi olduk. Millî Eğitim Bakanlığı tarafından **“Alanında Fark Yaratan Öğretmen”** ve **“Yılın Öğretmeni”** seçildim. Yenilikçilik Ödülleri’nde önce **Bölgesel Ödül** sonra **Bakanlık Ödülü** olarak **Türkiye Birincisi** olduk. Babalar gününe özel **“Yılın Babası”** seçildim. JCI tarafından düzenlenen yarışmada 2 defa **“Türkiye’nin En Başarılı Genci, Türkiye Birincisi”** oldu. e-Twinning **Ulusal Kalite Etiketini ve Avrupa Kalite Etiketini** aldım. **300 kişilik** dev kadro ile 23 Nisan’da çok büyük bir konsere imza attık. Guinness Dünya Rekorlar Kitabı için rekor kırdık. **268** teşekkür, onur, başarı, üstün başarı belgeleri ve plaketler aldık. 2 defa aldığım **“Aylıkla Ödüllendirme”** bir öğretmene verilen en üst derecedeki ödüdür. İstanbul TEDX konferansında **TEDX konuşmacısı** olarak yer aldım. Sonuç olarak: Öğrencilerimizin ufukları genişledi, kültür dünyaları zenginleşti, özgüvenleri arttı. Kendilerini ifade edebilen, sorumluluk sahibi, sosyal-kültürel değerlerinin farkında olan ve bunları aktarabilen, girişimci, ülkemizi her yerde temsil edebilecek nitelikte oldular. Unutmayın: Çalmasını bilen öğretmene her öğrenci bir enstrümandır.

CATCH THE RHYTHM OF LIFE

ABSTRACT

I am Nuri DAĞDELEN. I work as a Specialist Music Teacher at Balıkesir Kepsut 125. Y11 Regional Boarding Secondary School. When I came to this school, there was neither a music room nor an instrument. Most of the students had broken family structures. While we were thinking about what I could do, we came up with the idea of using the plastic cups from my father's glassware shop. "IMPOSSIBILITIES AND DESPERATIONS BIRTH MIRACLES." We founded our rhythm group with the thought "There is no way, there is too much rhythm". With this group, we were selected from thousands of applications in the first year and gave concerts at the Presidential Symphony Orchestra Stage International Percussion Festival. Everyone there had huge instruments, and we only had glasses. The next year, we were on the CSO stage with makeshift instruments. But now we had to have our own place and our own instruments. That year, with our project worth 99,000 dollars that we wrote to the South Marmara Development Agency, the "World's First and Only Wooden Music Workshop" was built in the garden of our school and we brought 400 instruments of 50 different types to our school. We took part in the CSO stage with our own instruments for the 3rd year and received the title of "Turkey's Best Band" every year we participated. We changed the name of our group to "Catch the Rhythm of Life". We have given 654 national and international concerts so far with our 14th Generation group. We brought many firsts to my students, who live in mountain villages and have not even left the district yet. We went to 9 different countries with my group. Germany, Georgia, Kazakhstan, France, Netherlands, Belgium, Italy(2), Czechia(2) and Spain. With the seminars and concerts we gave in these countries, we introduced our country, our customs and traditions, and organized events that reflect our culture. We went through a difficult process among thousands of applications and became the 2016 Talent You Are Türkiye Champion. Thus, we ensured that our rhythm and music culture spread all over the world. With the project we started with the aim of creating awareness, mobility and cultural unity in Diyarbakır/Hani district by saying "East-West Synthesis" "Sister Hands Meet Rhythm", my rhythm group and Hanimiş Rhythm Group, founded by my sister Ayşe Teacher, came together there. We brought two different cultures together in the concert where we emphasized the importance of brotherhood and peace. To date, we have appeared on local, national and international

television programs, live broadcasts, radio channels, newspapers, headlines, blog pages, magazines, magazine covers and appeared on social media. The article we wrote as a result of our educational research was published. We wrote 2 volumes of books called “Catch the Rhythm of Life”. Our documentary film titled "Wooden Music Workshop" was shot by the Ministry of Culture and Tourism. In total, the number of students I have taught GSL has reached 89, and the number of students I have taught BİLSEM has reached 28.

We came first in Turkey by being selected as the "Most Artistic and Social School" among thousands of schools in the Best Competition held in our country. I was selected as "Teacher Making a Difference in the Field" and "Teacher of the Year" by the Ministry of National Education. We came first in Turkey by receiving first the Regional Award and then the Ministry Award in the "Innovation Awards". I was chosen as "Father of the Year" for Father's Day. He became "Turkey's Most Successful Young Person, First in Turkey" twice in the competition organized by JCI. I received the e-Twinning National Quality Label and the European Quality Label. We held a huge concert on April 23 with a huge staff of 300 people. We broke a record for the Guinness World Records. We received 268 certificates of appreciation, honor, achievement, outstanding achievement and plaques. The "Monthly Award", which I received twice, is the highest award given to a teacher. I took part as a TEDX speaker at the Istanbul TEDX conference.

As a result: Our students' horizons have broadened, their cultural world has enriched, and their self-confidence has increased. They were able to express themselves, be responsible, be aware of their social-cultural values and convey them, were enterprising, and could represent our country everywhere. Remember: Every student is an instrument to the teacher who knows how to play.

GÜZEL SANATLAR LİSELERİNE HAZIRLANAN ÖĞRENCİLER İÇİN OLUŞTURULAN MÜZİK EĞİTİMİ PROGRAMININ MÜZİKSEL İŞİTME BECERİSİNE KATKISI

Nuri Dağdelen,
Ayşe Oral Yanık,
Sedanur Dağdelen
125. Yıl Yatılı Bölge Ortaokulu
Dursunbey Halk Eğitimi Merkezi
125. Yıl Yatılı Bölge Ortaokulu

nuridagdelen1@gmail.com, ayse1021@icloud.com, sedanurtinc@hotmail.com

Özet

Her insanın kendine özgü yetenekleri, ilgi alanları vardır. “Eğitimini Güzel Sanatlar Lisesi müzik bölümünde sürdürmek isteyen öğrencilerin Müzik Kulağı gelişir mi?” sorusu araştırmanın çıkış noktasıdır. Amacımız; ülkemizin müzikalitesini arttırmak, Güzel Sanatlar Liselerine gitmek isteyen öğrencilerin sayısını yükseltmek, müziğe ilgisi olan öğrencilerde “Müzik Kulağı” oluşturmak ve bir üst kuruma yönlendirmektir. Müziğin en önemli ögesi olan, insan zekâsı üzerinde en çok etkisi bulunan ritimle yapılan çalışmalar, öğrencilerde zihinsel olarak alt yapıyı hazırlamaktadır. Ritim çalışmaları ile ritmik zekâyı güçlendirmek aynı zamanda olayların, müziğin işleyişini müziksel bir dille düşünmeye ve ifade etmeye çabalamaktadır. Araştırmanın örneklemini köylerden gelen yatılı ortaokul öğrencilerinden 6’sı erkek 12’si kız toplam 18 tane 8. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmada karma yöntem araştırmaları kullanılmıştır. Nicel araştırma yöntemlerinden deneysel bir çalışma olup öğrencilerin müziksel işitme becerileri, müzik eğitimi öncesinde ve sonrasında ölçülmüştür. Ölçümde Tunca (2013)’nın geliştirdiği “Tunca Müziksel İşitme Testi” kullanılmıştır. Öğrencilere müzik eğitimi programı sürecinde bol bol okul şarkıları, türküler dinleterek öğrencilerin eşlik etmesi sağlanmıştır. Farklı egzersiz kalıpları oluşturup birbiriyle uyumlu ses kalıplarıyla ritim, ezgi tekrarları yaptırılmış, öğrenci sesinin kaydığını, komanın olup olmadığını veya sesleri doğru ya da yanlış çıkardığını anlayacak düzeye gelinceye kadar çalıştırılmıştır. Öğrencilere enstrümanlarıyla birebir çalışma fırsatı verilmiştir. Blok flüt, melodika, org veya piyanoda sesleri basıp kendilerini ölçmelerine

imkân tanınmıştır. Piyanoda tek başlarına çalışmalarına özen gösterilmiş akran eğitimi yaptırılmıştır. Ara ara ilerlemeleri görmek için sınavlar yapılmıştır. Müzik eğitimi tamamlandıktan sonra son test olarak “Müziksel İşitme Testi” tekrar uygulanmıştır. Araştırma sonuçlarından elde edilen bulgulara göre uygulanan müzik eğitim programı müzik kulağı zayıf öğrencilerin müziksel işitme becerilerini geliştirmede etkili olmuştur. 18 öğrencinin tamamı derecelerle Güzel Sanatlar Liselerini kazanmışlardır. Nitel araştırma yöntemlerinden ise Doç. Dr. Hasan Hakan OKAY’ın hazırlamış olduğu “Müziğe Yönelik İlgililik Ölçeği” eğitimin başında ve sonunda katılımcılara uygulanmıştır. Müzikteki gelişimleri ile ilgili öğrencilerle röportajlar yapılmıştır. Yapılan bu çalışmanın sonuçlarının müzik alanında yol gösterici olacağı ve yapılacak diğer çalışmalara ışık tutacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Müzik Kulağı, Müziksel Algılama, Müziksel İşitme Testi, 8. sınıf öğrencileri

THE CONTRIBUTION OF THE MUSIC EDUCATION PROGRAM CREATED FOR STUDENTS PREPARING FOR FINE ARTS HIGH SCHOOLS TO MUSICAL HEARING SKILLS

Abstract

Every person has their own unique talents and interests. “Can the musical ear of students who want to continue their education in the Fine Arts High School music department develop?” question is the starting point of the research. Our aim; To increase the musicality of our country, to increase the number of students who want to go to Fine Arts High Schools, to create "Musical Ear" in students who are interested in music and to direct them to a higher institution. Studies with rhythm, which is the most important element of music and has the most impact on human intelligence, prepares the mental infrastructure of students. Strengthening rhythmic intelligence through rhythm studies also strives to think and express the processes of events and music in a musical language. The sample of the research consists of 18 8th grade boarding secondary school students, 6 boys and 12 girls, coming from the villages. Mixed methods research was used in the study. It is an experimental study among

quantitative research methods and students' musical hearing skills were measured before and after music education. "Tunca Musical Hearing Test" developed by Tunca (2013) was used in the measurement. During the music education program, the students were made to listen to a lot of school songs and folk songs and accompany them. By creating different exercise patterns, rhythm and melody repetitions were made with compatible sound patterns, and the student was trained until he reached a level where he could understand whether his voice was slipping, whether he was in a coma, or whether he was making sounds correctly or incorrectly. Students are given the opportunity to practice one-on-one with their instruments. They were given the opportunity to measure themselves by recording sounds on the recorder flute, melodica, organ or piano. Care was taken to ensure that they practiced the piano on their own, and peer education was provided. Exams were held from time to time to see progress. After the music training was completed, the "Musical Hearing Test" was administered again as the final test. According to the findings obtained from the research results, the applied music education program was effective in improving the musical hearing skills of students with weak musical ears. All 18 students entered the Fine Arts High School with honors. Assoc. Prof. is one of the qualitative research methods. Dr. The "Interest in Music Scale" prepared by Hasan Hakan OKAY was applied to the participants at the beginning and end of the training. Interviews were conducted with students about their development in music. It is thought that the results of this study will be guiding in the field of music and shed light on other studies to be carried out.

Key Words: Musical Ear, Musical Perception, Musical Hearing Test, 8th grade students

ÜSTÜN YETENEKLİ ÇOCUKLARDA ORİGAMİNİN DİKKAT GELİŞİMİNE ETKİSİ

Seda AKSU,

Muhammed Erkam DÜĞENCİOĞLU

Karabük Bilim ve Sanat Merkezi

Karabük Bilim ve Sanat Merkezi

sedaslann@hotmail.com, mdugencio@outlook.com

Özet

Amaç

Araştırmamızda, pandemi sonrası uzun süreli ekrana maruz kalan 8-10 yaş grubu, düzenli olarak origami yapan üstün yetenekli çocukların dikkat gelişimlerinin origami yapmayan 8-10 yaş grubu üstün yetenekli çocuklara göre nasıl değiştiğini ve dikkat gelişimlerine origaminin etkisi olup olmadığının araştırılması amaçlanmıştır.

Yöntem

Karabük Bilim ve Sanat Merkezinde eğitim gören gönüllü 8-10 yaş aralığındaki öğrencilerin katıldığı 16 haftalık origami atölyesinin dikkat gelişim düzeyi üzerine etkisi incelenmiştir. Çalışmaya toplam 33 gönüllü öğrenci katılmıştır. Çalışma, nicel araştırma yöntemlerinden deneysel yöntem kullanılarak yürütülmüştür. 8-10 yaş aralığındaki üstün yetenekli öğrenciler, deney (16) ve kontrol (17) grubu olmak üzere 2 gruba ayrılmıştır. Araştırmada, her iki gruba origami atölye programına başlamadan ön test uygulanmıştır. Deney grubuyla haftada 4 ders saati olacak şekilde düzenli olarak origami etkinlikleri yapılmıştır. Atölye programı sonrası her iki gruba son test uygulanmıştır. Öğrencilerin dikkat gelişim düzeyleri Burdon Dikkat Testi ile belirlenmiştir. Grupların kendi içlerindeki ön test-son test farkını belirlemek için istatistiksel analizler SPSS 22.0 paket ve Excel programları kullanılarak yapılmıştır.

Bulgular

Yapmış olduğumuz araştırmalar sonucunda; deney grubu dikkat testi hata puanı ortalamaları ön test ve son test sonuçları karşılaştırıldığında %67,14 oranında hata puanlarında düşüş olduğu tespit edilmiştir. Kontrol grubu dikkat testi hata puanı ortalamaları ön test ve son test

sonuçları karşılaştırıldığında %36,58 oranında hata puanlarında düşüş olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlar ışığında deney ve kontrol grubu dikkat testi hata puanı ortalamaları ön test ve son test sonuçları karşılaştırıldığında iki grup arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. SPSS 22.0 paket programında yapılmış olduğumuz bağımlı ve bağımsız gruplar için t testi sonuçlarında yeterli sayıda örnekleme sahip olmadığımız için anlamlı bir sonuç elde edilememiştir. Yeterince katılımcının yer aldığı bir araştırma yapılırsa bu testlerle de daha sağlıklı sonuçlar elde etmek mümkün olacaktır.

Sonuç

Araştırmamız sonucunda pandemi sürecinde ve sonrasında da uzun süreli ekrana maruz kalan üstün yetenekli çocukların düzenli olarak origami yaptıklarında dikkat gelişim düzeylerinde pozitif yönde bir ilerleme kaydedilebileceği gözlenmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda okullarda öğrencilerin isteklerine göre düzenli olarak katılım gösterebilecekleri bir origami atölyesine katılmaları çocukların dikkat gelişimlerini destekleyecektir. Origami etkinliklerinin yönelik etkinliklerin başlangıçta okullarda atölye açılarak yürütülmesi zaman alabileceğinden teknoloji tasarım, görsel sanatlar ve hatta matematik derslerine ait müfredatlarına öğrenci seviyelerine uygun olarak entegre edilebilir

Anahtar Kelimeler: üstün yetenekli çocuklar, uzun süreli ekrana maruz kalma, dikkat gelişimi, dikkat eksikliği, origami, pandemi, uzaktan eğitim, görsel sanatlar

EFFECTS OF ORIGAMI ON ATTENTION DEVELOPMENT IN GIFTED CHILDREN

In our research, we aimed to observe how the attention development of 8-10 year old gifted children who were exposed to screens for a long time after the pandemic and who regularly do origami changes compared to those who do not regularly do origami. The effect of a 16-week origami workshop attended by volunteer students aged 8-10 studying at Karabük Science and Art Center on the level of attention development was examined. A total of 33 volunteer students participated in the study. The study was conducted using the experimental method, one of the quantitative research methods. Gifted students between the ages of 8-10 were divided into two groups: experimental (16) and control (17) groups. In the research, a pre-test was applied to both groups before starting the origami workshop program. Origami

activities were held regularly with the experimental group for 4 lesson hours per week. After the workshop program, a post-test was administered to both groups. Students' attention development levels were determined with the Burdon Attention Test. Statistical analyzes were performed using SPSS 22.0 package and Excel programs to determine the pretest-posttest difference between the groups. As a result of our research; When the experimental group's attention test error score averages, pre-test and post-test results were compared, it was determined that there was a 67.14% decrease in error scores. When the control group attention test error score averages were compared with the pre-test and post-test results, it was determined that there was a 36.58% decrease in error scores. In the light of these results, when the pretest and posttest results of the attention test error score averages of the experimental and control groups were compared, it was determined that there was a significant difference between the two groups. Significant results were also obtained in the t test results for dependent and independent groups, which we conducted in the SPSS 22.0 package program. As a result of our research, it has been observed that gifted children who are exposed to screens for a long time during and after the pandemic can make positive progress in their attention development levels when they do origami regularly. In line with these results, attending an origami workshop in schools, where students can participate regularly according to their wishes, will support children's attention development. Since it may take time for origami activities to be carried out by opening workshops in schools initially, technology can be integrated into the curricula of design, visual arts and even mathematics courses in accordance with student levels.

Key words: gifted children, long-term screen exposure, attention development, attention deficit, origami, pandemic, distance education, visual arts

EĞİTİMDE WEB 2.0 ARAÇLARININ KULLANIMININ ÖZEL YETENEKLİ ÖĞRENCİLERİN MATEMATİK DERSİNE YÖNELİK TUTUMLARINA ETKİSİ

Esra Doğan
Bodrum Bilim Ve Sanat Merkezi
esra48orhan@gmail.com

Özet

Web teknolojileri ve uygulamaları günümüzde hızla gelişmekte ve bu gelişim eğitimde web teknolojilerinin kullanım düzeyini arttırmaktadır. Eğitime teknolojinin özellikle de web teknolojilerinin entegrasyonuna imkan veren en önemli uygulamaları Web 2.0 teknolojileri oluşturmaktadır. Günümüzde teknolojik gelişmelere bağlı olarak öğrencilerin günlük yaşamında ve eğitiminde Web 2.0 teknolojisi önemli hale gelmiştir. Geleceğin şekillenmesinde özel yetenekli bireylerin önemli roller üstlenmesi, özel yeteneklilere verilecek eğitimi çok önemli bir konu haline getirmiştir. Yaşlılarından farklı gelişime ve potansiyele sahip özel yetenekli öğrencilerin başarılı olmaları ya da tüm potansiyellerini kullanmaları için farklılaştırılmış öğretim yöntem ve tekniklerine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu çalışmada eğitimde Web 2.0 teknolojileri kullanımının özel yetenekli öğrencilerin Matematik dersine yönelik tutumlarına etkisinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışma grubunu 2023-2024 eğitim öğretim yılında Bodrum Bilim ve Sanat Merkezi'nde öğrenim görmekte olan 22 öğrenci (11 öğrenci 6. sınıf, 11 öğrenci 7. sınıf) oluşturmaktadır. Çalışmada Web 2.0 araçlarından Quizizz, Kahoot, Puzzle Maker, Wordwall, Mathigon, Matific uygulamaları kullanılmıştır. Araştırma süreci altı haftadan (24 saat) oluşmaktadır. Öğrenciler Matematik dersinin kazanımlarına uygun konularla Web 2.0 araçlarından Puzzle Maker ile bulmaca oluşturma, Wordwall ile kendi etkinliklerini tasarlama, Mathigon, Matific ile alıştırmalar yapma, son olarak da öğrendiklerini sınamak için Quizizz, Kahoot ile sınav oluşturmayı öğrenmişlerdir. Öğrenciler Web 2.0 aracı ile metin, grafik, ses ve video kullanarak veri ve multimedya ürünleri oluşturmuşlardır. Çalışma sonunda veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme tekniği öğrencilere uygulanmıştır. Elde edilen bulgulara göre özel yetenekli öğrencilerin Web 2.0 araçlarını kullanarak konuları eğlenceli bir şekilde öğrendikleri;

hazırlanan özgün interaktif materyaller ile dijital becerilerinin önemli ölçüde geliştiği; iş birliği, takım çalışması, problem çözme becerilerini geliştirdikleri görülmektedir. Bu çalışma ile özel yetenekli öğrencilerin matematik temel becerilerini daha kolay kazandıkları, derse ilişkin sunum ve sınıf içi çalışmalarının arttığı ve derse yönelik motivasyonlarında artış olduğu görülmektedir. Matematik eğitiminde öğrenci tutumlarına olumlu yönde etki ettiği sonucuna ulaşılmaktadır. Çalışmanın sonuçları doğrultusunda öğrencilerin bilişsel stratejilerinin kullanım düzeylerini arttırabilmeleri için derslerde bu alt boyuta yönelik etkinliklere yer verilmesi önerilmektedir.

Anahtar kelimeler: Özel yetenekli öğrenciler, Web 2.0 araçları, Matematik, Teknoloji

THE USE OF WEB 2.0 TOOLS IN EDUCATION FOR STUDENTS WITH SPECIAL SKILLS ITS EFFECT ON THEIR ATTITUDES TOWARDS MATHEMATICS LESSONS

Web technologies and applications are developing rapidly today, and this development increases the level of use of web technologies in education. Web 2.0 technologies constitute the most important applications that enable the integration of technology, especially web technologies, in education. Nowadays, due to technological developments, Web 2.0 technology has become important in the daily life and education of students. The fact that specially talented individuals play important roles in shaping the future has made the education to be given to specially talented people a very important issue. Differentiated teaching methods and techniques are needed for specially talented students who have different development and potential than their peers to be successful or to use their full potential. This study aims to reveal the effect of the use of Web 2.0 technologies in education on the attitudes of gifted students towards the Mathematics course. Qualitative research method was used in this study. The study group consists of 22 students (11 students in 6th grade, 11 students in 7th grade) studying at Bodrum Science and Art Center in the 2023-2024 academic year. Quizizz, Kahoot, Puzzle Maker, Wordwall, Mathigon and Matific applications, which are Web 2.0 tools, were used in the study. The research process consists of six weeks (24 hours). Students learned how to create puzzles with Puzzle Maker, one of the Web 2.0 tools, on topics appropriate to the achievements of the Mathematics course,

design their own activities with Wordwall, do exercises with Mathigon and Matific, and finally create exams with Quizziz and Kahoot to test what they have learned. Students created data and multimedia products using text, graphics, audio and video with the Web 2.0 tool. At the end of the study, semi-structured interview technique was applied to the students as a data collection tool. According to the findings, gifted students learn the subjects in a fun way by using Web 2.0 tools; Their digital skills have improved significantly with the original interactive materials prepared; It is seen that they develop cooperation, teamwork and problem solving skills. This study shows that gifted students acquire basic mathematics skills more easily, their presentations and in-class work increase, and their motivation for the course increases. It is concluded that it has a positive impact on student attitudes in mathematics education. In line with the results of the study, it is recommended that activities related to this sub-dimension should be included in the lessons so that students can increase their level of use of cognitive strategies.

Keywords: Special talented students, Web 2.0 tools, Mathematics, Technology

EXPLORE LIFE WITH MATHS

Hanım KOÇ

Candan Merzeci Ortaokulu Toroslar /Mersin

hanim2747@gmail.com

Fatih KOÇ

Yalınayak İlkokulu Toroslar/Mersin

fkoc2727@gmail.com

Özet

Matematik, soyut modeller ve bunlar arasındaki ilişkiler hakkında bir ders, bir bilim, bir düşünme biçimi, bir sanat, bir dil ve dikkatlice tanımlanmış terimler ve simgelerden oluşan bir araçtır. Matematik, hayatın en basit haliyle soyut hali olarak tanımlanmaktadır. Oysa hayatımız matematikle iç içe geçmiş durumda. Vücudumuzda, doğamızda, kullandığımız teknolojik araçlarda, yaptığımız yemeklerde, sporda... Kısacası günlük hayatımızın her

alanında matematiğe rastlamak mümkündür. "Gerçekçi Matematik Eğitimi" ile projemiz, öğrencilerimize matematiğin hayattaki durumlarla ilgili olduğunu ve aslında öğrencilere yakın olduğunu göstermek ve öğrencileri gerçek hayat problemleri ile karşılaştırarak farklı çözümler üretmek amacıyla oluşturulmuştur. Öğrencilerimiz iş birliği içinde verilen gerçek yaşam durumlarına dayalı matematiksel modellemeyi kullanarak matematiği bütüncül bir şekilde yapmayı öğrenecek ve hayatı matematikle keşfedebileceklerdir. Bu amaçlar kapsamında her ay için gerekli planlamalar yapılmıştır. ID numarası 135110 olan projeye Türkiye den 8 okul Sırbistan dan 3 okul Ürdün den 3 okul Hırvatistan dan 1 okul katılmıştır. Şubat ayında öğretmen, öğrenci, yaşanılan şehir ve ülke tanıtımları yapılmıştır. Yine aynı ay içerisinde proje için afiş ve logo çalışmaları yapılmış ve okul panoları hazırlanmıştır. Mart ayında ortak ürün olarak Pİ hikayesi yazılmış ve proje ismine yönelik akrostiş çalışması yapılmıştır. Yine aynı ay içerisinde matematikteki özel sayılarla ilgili 2023 takvimi oluşturulmuştur. Özel sayılarla ilgili Khoot oyunu oynanmıştır ve karma ülkelerle yine oyunlar tasarlanmıştır. Nisan ayı içerisinde Çevremizdeki Geometri başlığı adı altında Geometri şehirleri inşa edilmiştir. Biomimikri aktivitelerine yer verilmiştir. Mayıs ayı içerisinde Biomimikri çalışmaları yapılmıştır. Biomimikri hakkında bilgilendirici broşür hazırlanmış ve helikopter tasarımı yapılmıştır. Biomimikri hakkında Prof. Dr. LEVENT MERCİN ile çevrimiçi toplantı yapıp bilgi alınmıştır. Matematik ile doğa birleştirmek adına oryantring etkinlikleri yapıldı. Haziran ayında final dergisi hazırlandı. Sanal sergi hazırlandı. Projenin özet videosu hazırlandı. Bu çalışmaların hepsinde Web.2.0 araçları kullanılmış ve etkinliklerin tüm fotoğrafları Twinspace'de gereken sayfalara zamanında yüklenmiştir. Projenin yaygınlaştırılması sosyal medya üzerinde yapılmıştır. Her ayın sonunda ve proje bitiminde hem öğretmenlere hem de öğrencilere değerlendirme etkinlikleri uygulanmıştır. Projede yer alan okulların etkinliklerinin paylaşılması ile yeni öğrenmeler gerçekleşmiştir. Aynı şekilde öğrencilerden de projeden çok keyif aldıkları dönütleri alınmıştır. Öğrenciler dijital ortamları kullanarak matematik dersine olan tutumlarını iyi yönde geliştirmişlerdir. Ayrıca öğrenciler işbirlikli çalışmalarda yabancı ortaklarla çalışmaktan çok keyif aldıklarını ve projenin dil becerilerine de katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Anahtar kelimeler : eTwinning, Matematik ve Bilim, Dijital , Girişimcilik ,Teknoloji ve Mühendislik ,Kişisel Sosyal ve Öğrenmeyi Öğrenme , Doğa ve Matematik

BİYOTAKLİT BAĞLAMINDA YENİLENEBİLİR ENERJİYE YAKLAŞIM: Ayçiçek Bitkisinden İlham Alan Mimari Tasarım

Serap Boyraz
Orhangaziortaokulu
Battalgazi-Malatya
serapboyraz87@gmail.com

Özet

Amaç Öğrencilerin gözlem yapabilme, işbirlikli çalışma, tasarım odaklı düşünme becerisi kazandırmak hedeflenmiştir. Yenilenebilir enerjinin önemine, enerjinin dönüşümüne dikkat çekilerek çevre kirliliği, hava kirliliği konusunda neler yapabileceklerini konusunda bilinç kazandırmak hedeflenmiştir. Yöntem Öğrencilerde düşünme becerilerini geliştirmek için gözlem, tasarım odaklı düşünme, beyin fırtınası yöntemleri kullanılmıştır. Disiplinler arası kazanımları da dikkate alarak Stem anlayışı ile hareket edilmiştir. Öğrencilerin, enerjinin dönüşümü konusunda gerekli hatırlatmalar yapıldıktan sonra sürdürülebilir enerji konusunda farkındalık kazandırmak amaçlanmıştır. Disiplinler arası kazanımların önemine dikkat çekilmiştir. Öğrencilerin 7. sınıf Teknoloji ve Tasarım dersinde öğrendikleri Tasarım Odaklı düşünme ünitesi kazanımları doğrultusunda Çevre Kirliliği, Hava Kirliliği konusunda sorunları tespit etmeleri istenmiştir. Belirledikleri probleme yönelik olarak çözüm yöntemini Doğayı gözlemleyerek bulmaları istenmiştir. Doğayı gözlemlerken 8. sınıf Teknoloji ve Tasarım dersinin kazanımlarından olan Biyotaklit biliminden faydalanmaları konusunda öğrencilerin bakış açıları kanalize edilmiştir. 8. sınıf Fen Bilimleri dersi Sıvılarda Basınç, Pascal Prensipleri, kazanımları da dâhil edilerek çalışma Stem anlayışına uygun olarak gerçekleştirilmiştir. Proje maket haline getirilmiştir. Teknoloji ve Tasarım dersi 7. sınıf kazanımlarından olan Mimari Tasarım konusunda öğrenciler ev maketi tasarlamışlardır. Ev

maketinin çatısına güneş enerji panellerinin konulmuştur. Güneş enerjisi verimini arttırmak için panellerin evlerin çatısına doğu batı doğrultusunda yerleştirilmiştir. Projeyi Sıvılarda Basınç konusu, Pascal Prensibi kurallarını uygulanarak çalıştırılmıştır. Çatı üstünü kaplayacak mukavva profiller üzerine güneş panelleri yerleştirilmiş ve doğu batı uçları yukarı hareketi sağlayacak şekilde Pascal prensibine göre şırıngaları yerleştirilmiştir. Söz konusu hidrolik sistemini besleyen şırıngalar yerleştirilerek, istenilen saatlerde doğu batı ucundaki hidrolikleri hareket ettirebileceğiz ve güneş ışıklarını takip edebilecekleri düzenek hazırlanmıştır. Bulgular Öğrenciler yaşadığı çevreye daha duyarlı, çevresel sorunları fark edebilen bakış açısı kazandırılmıştır. Öğrencilerin derslerde öğrendikleri bilimsel bilgileri ile günlük hayatta karşılaştıkları sorunların çözebilir olduğunu kavramışlardır. Öğrenciler, problem çözme becerisi, işbirlikli çalışma becerisi, analitik düşünebilme becerisi ve özgüven kazanmışlardır. Sonuç Yapılan çalışma sonucunda öğrencilerin Fen Bilimleri, Teknoloji ve Tasarım dersine ilgileri gözle görülür şekilde artmıştır. Disiplinler arası yapılan çalışma sonucunda farklı derslerde öğrendikleri bilgileri transfer edebilmeyi kavramışlardır. Öğrencilerin yenilenebilir enerji konusunda bilinç düzeyi artmıştır. Çevre kirliliği, doğayı koruma konusunda daha duyarlı hale gelmiştir. Anahtar Kelimeler: Sıvılarda Basınç, Pascal Prensibi, Yenilenebilir Enerji, Biyotaklit

APPROACH TO RENEWABLE ENERGY IN THE CONTEXT OF BIOTACHLY:

Architectural Design Inspired by Sunflower Plant

Purpose It is aimed to provide students with the skills of observation, collaborative work and design oriented thinking. By drawing attention to the importance of renewable energy and the transformation of energy, it is aimed to raise awareness about what they can do about environmental pollution and air pollution. Method Observation, design-oriented thinking and brainstorming methods were used to develop students' thinking skills. Taking into account interdisciplinary gains, we acted with the Steam approach. It was aimed to raise students' awareness about sustainable energy after necessary reminders were made about the transformation of energy. The importance of interdisciplinary gains was emphasized. Students were asked to identify problems about Environmental Pollution and Air Pollution in line with the Design-Focused Thinking unit gains they learned in the 7th grade Technology and Design course. They were asked to find the solution method for the problem

they determined by observing Nature. The students' perspectives were channeled on how to benefit from the science of Biomimicry, which is one of the achievements of the 8th grade Technology and Design course, while observing Nature. The study was carried out in accordance with the Steam concept by including the 8th grade Science course Pressure in Liquids and Pascal's Principle. The project was turned into a model. Students designed a house model in Architectural Design, which is one of the 7th grade achievements of the Technology and Design course. Solar energy panels were placed on the roof of the house model. To increase the solar energy efficiency, the panels were placed on the roof of the houses in the east-west direction. The project was run on the subject of Pressure in Liquids by applying the rules of Pascal's Principle. Solar panels were placed on cardboard profiles that will cover the roof, and their syringes were placed according to Pascal's principle so that the east and west ends move upwards. By placing the syringes that feed the hydraulic system in question, a mechanism has been prepared to enable the hydraulics to move at the east-west end at any time and to follow the sunlight. Facts Students are given a perspective that is more sensitive to the environment they live in and can recognize environmental problems. They understand that the problems they encounter in daily life can be solved with the scientific knowledge they learn in classes. Students gained problem solving skills, collaborative working skills, analytical thinking skills and self-confidence. Conclusion As a result of the study, students' interest in Science, Technology and Design courses has increased noticeably. As a result of the interdisciplinary study, they understood how to transfer the knowledge they learned in different courses. The awareness level of the students about renewable energy has increased. Environmental pollution has become more sensitive about protecting nature.

Key Words: Pressure in Liquids, Pascal's Principle, Renewable Energy, Biomimicry

ETİK DEĞERLERİN BENİMSENMESİNDE GÖZETMENSİZ SINAV UYGULAMASININ ROLÜ

Hüseyin YILMAZ
Yahya Kemal İlkokulu
yilmazhuseyin46@hotmail.com

Özet

Bu araştırmanın amacı gözetimsiz sınav çalışması ile değerleri, doğru olmayı, başkasının hakkına el uzatmamayı, topluluk içerisinde yanlış yapan birisinin yanlış yaptığının söylenmesi ve bu gibi değerlerin öğrenciler tarafından yaparak yaşayarak kazandırılmasıdır.



Aynı zamanda bu çalışma ile çocukların kendilerine ve topluma faydalı olabilecekleri değerleri kazandırarak değerler eğitimini zenginleştirmek ve değerleri psikolojik, bilişsel ve sosyal gelişimlerine fayda sağlayacak şekilde edinmeleri ve insanların doğuştan getirdikleri iyi taraflarını ortaya çıkarmak, kişilik kazanımını edinmesini sağlamak, bireyi ve toplumu etik yozlaşmalardan korumak, güzel ahlakı olan bireyler yetiştirmek amaçlanmaktadır. Öğrenciler, değerle ilk önce kendi aile ortamında karşılaşır ve eğitilir fakat planlı ve programlı olarak değerlerin öğretimi eğitim kurumlarında gerçekleştirilir. Gerek eğitim programlarıyla gerekse okul ortamında plansız bir şekilde “örtük program sayesinde edinilen davranışlar” öğrencilere kazandırılacak içerik; toplum ve bireyin, beklenti ve ihtiyaçları dikkate alınarak düzenlenmelidir. Öğrencilerin etik değerlerin benimsenmesinde gözetmensiz sınav uygulamasının rolüne ilişkin görüşlerinin alındığı bu çalışmada, nitel desen kullanılmıştır. Araştırma, nitel desen veri toplama yönteminden yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak, 86 öğrencinin görüşlerine başvurularak gerçekleştirilmiştir. Araştırmada yöntemler arası çeşitleme kapsamında yer alan karma desen kullanılmıştır. Öğrencilerin hayata adım attığı ilk yılların okul ortamında olması sebebiyle gözetmensiz sınav uygulamasının öğrencilerin hayat başarısında önemli bir yere sahip olan özdenetim ve özgüven bilincinin yerleşmesine destek olduğu ortaya çıkmıştır. Değer eğitimi, değerler hakkında öğretim yapma çabasıdır. Bu konu ile ilgili birçok farklı yaklaşım vardır. Genellikle bu yaklaşımlar çocuklara yardım etmeyi amaçlar. Bunlar; 1. Öğrencilerin hâlihazırda özümsemiği değerlerin farkında olmak. 2. Oluşan bir problem durumunun değerlerle ilgili olan kısmını tanımlamak ve analiz etmek. 3. Öğrencilerin sahip oldukları şemalara uygun davranmak. Değerler eğitimine yönelik gerçekleştirilen etkinlikler öğrencilerin değerleri hayatlarına uygulama düzeylerinde olumlu etki göstermektedir.

Çalışma kapsamında okullarda gözetmensiz sınav yaparak öğrencilerin iyiyi, güzeli, doğruyu, hayatlarına geçirmede aynı zamanda da eksikliklerin, yanlışlıkların, olumsuzlukların, öğrenciler tarafından engellenmesine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcılar okulda yapılan gözetmensiz sınav yardımıyla daha iyi, daha güzel, daha erdemli bir insan, üst çerçevede ise dünya vatandaşlarının kazanması gereken davranışları hayata uyguladıklarını belirtmektedirler. Güzel insanın özelliklerini herkes anlatabilir ama bu özellikleri hayat geçirebilmek zordur. Küçük yaşlardan itibaren yaparak yaşayarak yöntemiyle gözetmensiz sınav tekniğini kullanarak öğrencilerimizin söylem ve eylem

birlikteliğine yönelik farkındalık sağlamaları düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: Değerler Eğitimi, Özdenetim, Dürüstlük, Saygı, Sorumluluk

Summary

The aim of this research is to teach values, being truthful, not encroaching on someone else's rights, being told that someone who makes a mistake in the community is making a mistake, and to gain such values by doing and experiencing them by students through unsupervised exam study. At the same time, this study aims to enrich values education by providing children with values that will be beneficial to themselves and society, to enable them to acquire values in a way that will benefit their psychological, cognitive and social development, to reveal the innate good sides of people, to enable them to acquire personality, to protect the individual and society from ethical corruption, to protect the individual and society from ethical corruption, It is aimed to raise moral individuals. Students first encounter values and are educated in their own family environment, but the teaching of values is carried out in educational institutions in a planned and programmed manner. The content to be taught to students in "behaviors acquired thanks to the hidden curriculum", both in educational programs and in the school environment, in an unplanned way; It should be organized taking into account the expectations and needs of society and the individual. Qualitative design was used in this study, where students' opinions were taken about the role of unproctored exam practice in the adoption of ethical values. The research was conducted by consulting the opinions of 86 students using a structured interview form from the qualitative pattern data collection method. A mixed design, which is within the scope of inter-method variation, was used in the research. Since the first years of students' first steps in life are in the school environment, it has been revealed that unsupervised exam practice supports the establishment of self-control and self-confidence awareness, which has an important place in students' life success. Values education is the effort to teach about values. There are many different approaches to this subject. Often these approaches aim to help children. These; 1. Being aware of the values that students have already internalized. 2. To define and analyze the value-related part of a problem situation. 3. Acting in accordance with the schemas that students have. Activities carried out for values education have a positive effect on students' ability to apply values to their lives.

Within the scope of the study, it was concluded that unsupervised examinations in schools helped students to bring the good, the beautiful and the true into their lives, and at the same time, they contributed to the prevention of deficiencies, mistakes and negativities by the students. Participants state that, with the help of the unsupervised exam held at school, they became a better, more beautiful, more virtuous person, and in the upper framework, they applied the behaviors that world citizens should acquire to life. Anyone can describe the characteristics of a beautiful person, but it is difficult to put these characteristics into practice. It is thought that our students will raise awareness of the unity of discourse and action by using the unsupervised exam technique through the hands-on method from an early age.
Key words: Values Education, Self-control, Honesty, Respect, Responsibility

TAM SAYILARDA TOPLAMA VE ÇIKARMA İŞLEMİ İÇİN MATERYAL GELİŞTİRME

Gül ŞAHİN

Nuray Tuncay Kara Bilim ve Sanat Merkezi/Gaziantep

gulkaya9227@gmail.com

Ömer ŞAHİN

Vakıfbank Bölge Müdürlüğü/Gaziantep

omrshn27@gmail.com

Özet

Matematik eğitiminde geçmişten bu zamana kadar çokça değişiklik olmuş ve bu değişiklikler hiçbir zaman yeterli sayılmamıştır. Matematikçiler ve matematik eğitimcileri daima yeni arayışlar peşindedirler. Ortaya çıkan değişimler matematik konularında da görülmektedir. Matematikte doğal sayılardan sonra negatif sayıların da ihtiyacı ile tam sayılar kümesi ortaya çıkmıştır. Matematiğin sistematik yapısı gereği bazı konuların tam olarak anlaşılmadan başka konunun kavranması oldukça güçtür. Tam sayılarda bu konulardan biridir. Tam sayılarla ilk defa karşılaşan öğrenciler tam sayılarda toplama ve

çıkarma yapmakta zorlanmaktadırlar. Bu sorundan yola çıkarak çalışmada tam sayılarda toplama ve çıkarma yapmanın farklı ve öğrenilmesinde kolaylık sağlayacak etkili yolu bulmak amaçlanmıştır. Öncelikle temel hedef tam sayılarda toplama ve çıkarma yapmanın farklı yolunu geliştirmektir. Geliştirilen yöntemin dijital ortamlarda tasarlanması ile de dijital dönüşüme katkı sağlamak amaçlanmıştır.

Tam sayılarda toplama işlemi yapmanın yeni yolunu geliştirilirken üç adet sayı doğrusundan yararlanılmıştır. Sayı doğruları bir düzlemde birbirine paralel olarak yer almaktadır. En üstteki ve en alttaki sayı doğrusu tamsayıların yer aldığı klasik bir sayı doğrusudur. Ortada ki sayı doğrusu ise üstte ve altta bulunan sayı doğrularının birim aralıklarının yarısı kadar aralıklardan oluşmaktadır. En üstteki ve en alttaki sayı doğrusunda seçilen sayılar toplananlar olacaktır. Ortada ki sayı doğrusunda ise ortaya çıkan tamsayı toplam olacaktır. Tam sayılarda toplama işlemi yapmanın yeni yolunu geliştirilirken üç adet birbirine paralel sayı doğrusundan yararlanılmıştır. En üstteki sayı doğrusu tamsayıların yer aldığı klasik bir sayı doğrusudur. En alttaki sayı doğrusunda ise sıfırın sağ tarafında negatif tamsayılar, sıfırın solunda ise pozitif tamsayılar bulunmaktadır. Ortadaki sayı doğrusu da diğer iki sayı doğrusunda bulunan birim aralıkların yarısı aralıklara yapılmış klasik sayı doğrusudur. En üstteki sayı doğrusunda belirlenen sayı eksilen en alttaki sayı doğrusunda belirlenen sayı çıkan ve ortadaki sayı doğrusunda denk gelen tam sayı fark olacaktır.

Yöntemin Tinkercad programında çizimi ve 3D olarak basımı ile matematik derslerinde araç gereç olarak kullanılmasının öğretime fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca yöntemin Scratch ve dinamik yazılım olan Geogebra'da tasarlanması ile de öğrencilerin matematik dersine karşı ilgi ve alakalarının artacağı düşünülmektedir. Bu çalışma öğrencilerin matematik konularında geliştirebilecekleri yeni yöntemlere ışık olacaktır. Geliştirdiğimiz yöntem hem bir cetvel olarak hem de dijital ortamda öğrencilerin etkileşim kuracağı şekilde tasarlanmıştır. Cetvelin 3 boyutlu tasarımı Tinkercad programında çizilmiş ve 3D yazıcıda basımı sağlanmıştır. Ayrıca geliştirilen yöntem dinamik yazılım olan Geogebra üzerinde tasarlanmıştır. Yine yöntem Scratch programı üzerinde de öğrencinin etkileşim kuracağı şekilde oluşturulmuştur. Geliştirilen yöntemin etkililiği için özel yetenek tanısı olan Bilim ve Sanat Merkezin'de öğrenim gören 6. sınıf öğrencisi 20 kişi ile nitel çalışılmıştır. Öğrencilerle geliştirilen yöntem hem Geogebra ve Scratch programları üzerinde hem de 3D yazıcıdan çıktı alınan cetvel ile uygulamalar yapılarak öğrencilere yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Gözlem formu sonucu elde edilen verilerle betimsel analiz

yapılmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin tam sayılarda toplama ve çıkarma işlemlerini kolay öğrendikleri ve eğlenceli şekilde derse katıldıkları görülmüştür. Geliştirilen yöntemin dijital içeriği merak uyandırmış ve yararlı bulunmuştur. Geliştirilen yöntem için dijital içeriklerden en uygununun Geogebra olduğu belirtilmiştir.

Anahtar kelimeler: Tam sayılar, Tam Sayılarda Toplama ve Çıkarma İşlemi, Geogebra.

KODLAMAYA İLK ADIM

Leyla YAMAN

Seydişehir Kardelen Anaokulu lelayaman05@gmail.com

21. yüzyıl becerilerinin kazandırılması günümüz eğitim sisteminin en önemli temel amaçlarından birisidir. Mantıksal akıl yürütmenin bir parçası olarak görülen ve hali hazırda yeni bir “21. yüzyıl becerisi” olarak adlandırılan kodlama becerisi de bunlardan biridir. Kodlama hem yetişkinler hem de çocuklar için anahtar konumunda bir yetkinlik haline gelmiştir.

Bu proje 4-11 yaş arası öğrencilerin kodlamaya ilk adımları atmaları ve bir üst düzeyde kodlama eğitimine hazır olmalarını sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Projede, Öğretmenler eTwinningonline.eba.gov.tr internet sitesinde yer alan "Code.org ile Kodlamaya İlk Adım" kursuna (Türkçe veya İngilizce) katılarak sertifikalarını almışlar, daha sonra öğrencilere "code.org" internet sitesi üzerinden seviyelerine uygun derslerle kodlama eğitimi alma fırsatı verilmiştir.

Projede;Türkiye,Fransa,İtalya,Litvanya,Romanya,Yunanistan,Slovenya,Makedonya ve Arnavutluk ülkeleri yer almaktadır. Farklı ülke ve şehirlerdeki 4 ila 11 yaş arasındaki öğrenciler için kodlamada ilk adımları atmak ve daha yüksek düzeyde kodlama eğitimi için hazır olmalarını sağlamak amacıyla gerçekleştirilen bu projede öğretmenlerin ve öğrencilerin kodlama ile ilgili bilgi ve becerilerini arttırıldı. Sınıf öğretmeni olarak eTwinningonline.eba.gov.tr web sitesinde "Code.org ile Kodlama İlk Adım" kursuna (Türkçe / İngilizce) sertifika alındı. Minik öğrencilerim "code.org" web sitesindeki seviyelerine uygun course 1 etkinlikleri yoluyla kodlama eğitimi alma fırsatı yakaladılar. Öğrencilerim projenin süreci sonunda projelerini oluşturup course 1 sertifikasını almaya hak

kazandılar.

Proje sürecine bakıldığında proje 8 aylık uygulama takvimine sahiptir. Bu uygulama takviminin birinci ayında önce öğretmen toplantısı gerçekleştirilmiş, daha sonra öğretmenler arası iş bölümü yapılmıştır. Projenin akışında,; ilk veli toplantısında velilere kısaca etwinning platformundan ,kodlamadan ve projemizde ilerleyeceğimiz yol hakkında bilgi verildi. Code.org da sınıf oluşturulup şifreler verildi. Teknoloji çağında büyüyen miniklerim için kodlama bilgiyi kendi iradeleri ile yaratıcılıklarını geliştirerek ilerledikleri,eğlenerek öğrendikleri bir dünya olmuştur. Öncelikle bilgisayar,tablet ve cep telefonlarıyla zaman geçirdiklerini ebeveynlerinden öğrenmiştim. Kodlama onların hayatına girerek birçok alışkanlığı bırakıp olumlu yönde gelişmelerine katkı sağladı. Code.org da haftalık çalışma ve ilerleme gerçekleşirken bir yandan kendimiz alternatif kodlama çalışmaları oyunlar ürettik. Merkezinde öğrenci olan bu oyunlar yoluyla araştırma ve analiz yapma, eleştirel düşünme, bilgiye ulaşmak için gerekli yolları seçebilmelerini sağlama becerileri desteklendi. Code.org da eşli programlama seçeneği ile öğrenciler gruplaşarak da kodlama çalışmalarını gerçekleştirdiler. Birlikte kodlama yaparken en etkili yolu bulabilmeleri için fikirlerini birbirleriyle paylaştılar.Code.org da ilerlerken sanal ortamdaki kodlamayı somutlaştırmak için sınıf içerisinde elektrik bantları yardımıyla labirent oluşturuldu ve sanal ortamdaki kodlamanın aynısı bu labirentte yapıldı. Böylelikle çocukların seviyesine uygun farklı bakış açıları yakalayarak bilgiye ulaşmaları sağlandı. Yeni yıl kartı etkinliklerinde yine ufak gruplar oluşturulmuş ve beyin fırtınası yöntemi ile farklı fikirlerin ve ürünlerin ortaya çıkması sağlanmıştır. Farklı okuldan onlar gibi kodlama yapan abi ve ablalarıyla canlı görüşmeleri, mektuplaşmaları, onlara özel resim yapmaları öğrencilerime iletişim kurma, sanatsal ve özgün fikirler ortaya kurarak bunları sunma deneyimi yaşattı. Kodlama alanında yaşadıkları haz ile öğrencilerimde code.org dışında kendi yaş seviyelerine uygun farklı kodlama programlarını öğrenmek için bireysel araştırma içine girdiler.

Projemizde öğrenci ve öğretmen iletişimini sağlamak için birçok farklı faaliyetler yapılmış ve çeşitli iletişim araçları kullanılmıştır. Logo ve Poster yarışmalarında webinar düzenlenerek Kahoot aracı ile oylama yapılarak ortak öğretmenler arasında iş birliği ve paylaşım sağlanmıştır.

Çalışmalarımız EBA da haberler kısmında yayınlanarak projemiz yaygınlaştırıldı. Ortağımızla whatsapp uygulaması kullanarak canlı görüşme sağlandı. Ayrıca webinar düzenlenerek ortaklar arası fikir alışverişi yapıldı. Ortaklarla birlikte Storyjumper ile ebook

hazırlanarak projenin çıktısı olarak düzenlendi.

Proje sonunda;

Kodlama çocukların iletişim kurma, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini birleştiren deneyimler sunmuştur. Bu beceriler sayesinde dijital çağda çocukların gelecekteki başarısı için değerli olan 21. yüzyıl becerilerinin temelleri atılmıştır.

Kodlama çalışmaları ile çocukların yön, yer ve hareket hakkında düşünmelerine yardımcı olunmuş ve matematik becerileri güçlendirilmiştir.

İçerisinde bir hikaye barındıran kodlama oyunları yoluyla çocukların kelime hazineleri gelişmiş ve metinleri daha iyi anlamışlardır. Ayrıca kodlama içerisindeki her simgenin farklı anlama geldiğini fark etmeleri yazı farkındalığının oluşmasına da yardımcı olmuştur.

Öğrenciler algoritmik ve tasarım odaklı düşünebilmeyi keşfetmişlerdir.

Oyun yoluyla öğrenme ortamını etkinleştirilmiştir.

Öğretmen, öğrenci, veli ve eğitim portalları gibi bazı portallarda etkinlik ve proje çıktılarını çeşitli şekillerde paylaşmış ve yaygınlaştırılmıştır.

Yapılan proje, eTwinning ulusal kalite etiketi ve Avrupa kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir. Ayrıca proje Erasmus 2022 – 2027 rehberinde bulunan dijital beceri ve demokratik katılım ilkeleri ile de bağdaşmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İnternet etiği, proje tabanlı eğitim, özsaygı becerileri, kodlama, teknoloji kullanımı, dijital beceriler.

FIRST STEP TO CODING

Acquiring 21st century skills is one of the most important basic objectives of today's education system. One of these skills is coding, which is seen as a part of logical reasoning and is currently being called a new “21st century skill”. Coding has become a key competence for both adults and children.

This project is designed to help students between the ages of 4-11 to take the first steps in coding and to be ready for coding education at the next level. In the project, teachers attended the “First Step to Coding with Code.org” course (in Turkish or English) on the eTwinningonline.eba.gov.tr website and received their certificates, and then students were

given the opportunity to receive coding education with courses appropriate to their level through the “code.org” website. Turkey, France, Italy, Lithuania, Romania, Romania, Greece, Slovenia, Macedonia, Slovenia, Macedonia and Albania are involved in the project. In this project, the knowledge and skills of teachers and students about coding were increased in order to take the first steps in coding for students between the ages of 4 and 11 in different countries and cities and to ensure that they are ready for higher level coding education. As a class teacher, a certificate was obtained for the “Coding First Step with Code.org” course (Turkish / English) on the eTwinningonline.eba.gov.tr website.

At the end of the project process, my students created their projects and were awarded the course 1 certificate.

Looking at the project process, the project has an 8-month implementation schedule. In the first month of this implementation schedule, first the teacher meeting was held and then the division of labor between teachers was made. In the flow of the project, at the first parent meeting, parents were briefly informed about the etwinning platform, coding and the way forward in our project. A class was created in Code.org and passwords were given. For my little ones growing up in the age of technology, coding has become a world where they progress by developing their creativity with their own will and learn by having fun. First of all, I learned from their parents that they spent time with computers, tablets and cell phones. Coding entered their lives and contributed to their positive development by leaving many habits. While weekly work and progress took place in Code.org, we produced alternative coding games ourselves. Through these games with students at the center, their skills of research and analysis, critical thinking, and choosing the necessary ways to access information were supported. With the pair programming option on Code.org, students also carried out coding activities in groups.

They shared their ideas with each other so that they could find the most effective way to code together. As they progressed in Code.org, a maze was created in the classroom with the help of electrical tapes to concretize the coding in the virtual environment and the same coding in the virtual environment was done in this maze. In this way, children were able to access information by capturing different perspectives appropriate to their level. In the New Year card activities, small groups were formed and different ideas and products were created

through brainstorming. Live conversations with their coding brothers and sisters from different schools, exchanging letters, and making special paintings for them gave my students the experience of communicating, creating artistic and original ideas and presenting them. With the pleasure they experienced in the field of coding, my students started to do individual research to learn different coding programs suitable for their age levels other than code.org.

In our project, many different activities were carried out and various communication tools were used to ensure student and teacher communication. In the Logo and Poster competitions, webinars were organized and voting was done with the Kahoot tool to ensure cooperation and sharing between partner teachers.

Our project was disseminated by publishing our work in the news section in EBA. Live calls were made with our partners using whatsapp application.

In addition, a webinar was organized and ideas were exchanged between the partners. Together with the partners, an ebook was prepared with Storyjumper and organized as the output of the project.

At the end of the project;

*Coding has provided experiences that combine children's communication, critical thinking and problem solving skills. Thanks to these skills, the foundations of 21st century skills, which are valuable for the future success of children in the digital age, were laid.

*Coding activities helped children think about direction, location and movement and strengthened their math skills.

*Through coding games that included a story, children's vocabulary improved and they understood the texts better. In addition, realizing that each symbol in coding has a different meaning helped them develop an awareness of writing.

*Students discovered algorithmic and design-oriented thinking.

*Learning environment was activated through games.

*The activity and project outputs were shared and disseminated in various ways on some portals such as teacher, student, parent and education portals.

The project was awarded with eTwinning national quality label and European quality label. The project is also in line with the principles of digital skills and democratic participation in

the Erasmus 2022 - 2027 guidelines.

Keywords: Internet ethics, project-based education, self-esteem skills, coding, technology use, digital skills.

KİTAP OKU 6 ŞAPKA İLE DEĞERLENDİR

Salih Yaman

Selçuklu İlkokulu- Seydişehir/Konya
salihenesyaman@hotmail.com

ÖZET

Günümüzde öğrencilerin kitap okuma ve kitap okuma sürekliliği konusunda birçok araştırma yapılmaktadır. Yapılan araştırmalar sonucunda kampanya ve etkinlikler düzenlenerek öğrencilere kitap okuma sürekliliği kazandırılmaya çalışılmaktadır. Bu proje, e-Twinning portalı üzerinden farklı illerde yaşayan öğrencileri takım çalışmalarına dahil ederek, 6 şapka öğrenme tekniği kullanarak kitap okuma ve kitap eleştirisi yapma becerisini geliştirmeyi amaçlamıştır. Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, yapılandırmacı eğitim yaklaşımı ile eğitim literatürümüze girmiş olan, farklı karakterlere sahip kişilerin karar verme konusundaki içgüdüsel yaklaşımlarını ortaya koymayı amaçlayan problem çözme becerisidir. Proje, öğrencilerin önce hangi kitabı okuyacaklarını belirlemesi ile başlamıştır. Daha sonra öğrenciler 6 şapkadan ilham alınarak oluşturulan kitap takımına dahil olmuşlardır. 6 öğrenci aynı kitabı okumuş ve 6 şapkalı düşünme tekniği ile kitaba farklı açılardan bakmıştır. Daha sonra kitapla ilgili değerlendirmelerini akranlarıyla paylaşarak sunmuşlardır.

Proje, eleştirel düşünme, yaratıcılık ve problem çözme gibi becerileri öğrencilere kazandırmayı hedeflemiştir. Yapılan final anketinde öğrencilerin keyif alarak öğrendiği ve kitaplara ilgisinin arttığı gözlemlenmiştir.



Görsel: 1 Öğrencilerin proje sonu görüşleri

Öğrenme yaklaşımları ve pedagojik ilişkilendirme ile projenin akademik yönünü ortaya çıkarmaktadır. İşbirliğine Dayalı Öğrenme, projede kitap adları ile oluşturulan karışık okul takımları ile aynı kitabı okuyan öğrenciler 6 şapka ile kitabı değerlendirmişler, ortak sunum aracı Google Slayt ve Canva ile birlikte çalışarak kitap hakkındaki düşüncelerini iş birliği ile çalışarak yansıtmışlardır. Proje Tabanlı Öğrenme, proje 6 açıdan düşünme teknikleri üzerinde şekillenmiş, kitap takımları yansıtıcı düşünme çalışma tekniğine dayalı olarak sunumlarını gerçekleştirmişlerdir. Sorgulama Tabanlı Öğrenme, öğrenciler kitapları okuyup analiz etmişler, kendi şapka tekniğine uygun bilgi eşleşmesi yapmışlar ve bu eşleme sonucunda bilgiyi sorgulayarak yeniden yapılandırmışlardır. Yaratıcı Düşünme, öğrenciler nihai ürün etkinliklerinde kendi hikayelerini yaratmışlar, hikayelerini devam ettirme ve bir bütün oluşturacak biçimde bir hikaye oluşturma etkinliği ile ürünü şekillendirmişlerdir. Teknoloji Tabanlı Öğrenme, öğrenciler proje boyunca web2.0 araçlarını aktif kullanmışlar, dijital yeterlilik becerilerini geliştirme fırsatı bulmuşlardır.

Anahtar Kelimeler : kitap okuma , 6 şapka öğrenme tekniği, kitap eleştirisi, yaratıcı düşünme

READ A BOOK AND RATE IT WITH 6 HATS

SUMMARY

Nowadays, many researches are being conducted on students' book reading and book reading continuity. As a result of these researches, campaigns and activities are organized to help students gain book reading continuity. This project aimed to develop the ability to read and criticize books by using the 6-hat learning technique by involving students living in different provinces in teamwork through the e-Twinning portal. The Six Hats Thinking Technique is a problem-solving skill that has entered our educational literature with the constructivist education approach and aims to reveal the instinctive approaches of people with different characters to decision-making. The project started with students first determining which book they would read. Then the students were included in the book team inspired by the 6 hats. 6 students read the same book and looked at the book from different perspectives with the 6-hat thinking technique. They then shared and presented their evaluations of the book with their peers.

The project aimed to provide students with skills such as critical thinking, creativity and problem solving. In the final survey, it was observed that students enjoyed learning and their interest in books increased.



Image: 1 Students' views at the end of the project

Learning approaches and pedagogical associations reveal the academic aspect of the project. Collaborative Learning, students who read the same book with mixed school teams formed with book names in the project evaluated the book with 6 hats and reflected their thoughts about the book by working together with the common presentation tool Google Slide and Canva. Project-Based Learning, the project was shaped on 6 thinking techniques, and the book teams made presentations based on reflective thinking work techniques. Inquiry-Based Learning, students read and analyzed the books, matched information according to their own hat technique, and as a result of this matching, they reconstructed the information by questioning it. Creative Thinking, students created their own stories in the final product activity, shaped the product with the activity of continuing their stories and creating a story to form a whole. Technology Based Learning, students actively used web2.0 tools throughout the project and had the opportunity to develop their digital competence skills.

Keywords : book reading, 6 hats learning technique, book criticism, creative thinking

MARŞIMIZ'IN HİKAYESİ

Gülcan Parlamış

glenn.parlamis@gmail.com

Özet

Proje eğitim ve kültür projesidir. Denizli, Düzce,İstanbul'dan 8 ortakla gerçekleştirildi. Marşımız'ın Hikayesi projesi, dünya ülkelerinin milletlerine marşlarının siyasi/sosyal hayattaki anlamını bildiği için hoşgörülü bakabilen, şiir okuyan,marşlar seslendiren,kültürel donanımlı, sosyal iletişimi güçlü,sorumluluk sahibi bireyler yetiştirmeyi,globalleşen dijital dünyaya vatanseverlik bilinci ve hümanist bir tek millet anlayışıyla ayak uydurmayı başaran, kültürel farklılıklara duyarlı öğrenciler yetiştirmek hedeflendi. Final ürünümüz öğretmen ve öğrencilerin belirli görev dağılımıyla birlikte yaptığı içinde çeşitli etkinlikler bulunan,değerlerimizi 3D teknoloji,metaverse teknolojisi ve çeşitli dijital teknolojiler kullanarak anlatan kitabımız e-book.İşbirlikçi,akılda kalıcı,eğitici ve keyifli etkinliklerle öğrencileri projemizin ana unsuru yaptık.Milli Eğitim Bakanlığının hedeflerinden değerler eğitimine teknolojiyle destek olundu.

Milli marş sizin için ne ifade ediyor? sorusuyla yola çıktık.Etkinliklerimizde beyin fırtınası(benzerinden faydalanma) kullandık,verilen bir görevi yapma sınıfta yaparak yaşayarak öğrendik.Projemiz boyunca sorumluluk almayı,web2 aracı kullanmayı öğrencilerimiz anladı.Proje sayfa düzeni herkesin anlayabileceği düzende hazırlandı.Projenin başından itibaren sınıfta demokratik kurallar çerçevesinde gerçekleştirilen etkinliklerde,10.ve 11. sınıflar olarak öğrencilerin çalışması sağlandı.Farklı sınıflardan ve aynı sınıftan olan öğrenciler işbirliği ile çalıştı.Resmi biri çizdi,diğeri boyadı, Beyin fırtınası yaptık.Youtubedan açıklayıcı videolar izleyerek kültürel donanımımızı artırdık birçok ülkenin marşlarını hoşgörülü ve tarafsız şekilde ele aldık,hikaye ağacı oluşturduk. Hümanist bir bakış açısıyla görme engelli bireyler düşünüldü. Hikaye kitabı hazırladık, seslendirdik.Öğrenciler hikaye ağacında tahtadaki kavramlardan seçtikleri kelimeleri kitap ayracında 3D çizim üzerine yazdılar.3D yazıcı yoktu,çıktılarını dışardan aldırдық.Bulmaca hazırlamada hikaye ağacı oluştururken tahtaya yazdığımız kavramlardan her öğrenci bir soru ve cevap söyledi.Hikaye ağacı oluştururken Osmanlıda marş olmaması

İlgimizi çekmişti.Marş seslendirmede Ottoman Anthem olarak bilinen mehter marşı seslendirildi. Marşımızın güftesini okuma yarışması için davet ettiğimiz müzik öğretmeniyle çalıştık.Mektup yazmada chatterpix ile öğrencilerimizi konuşturduk.Mektupta,kullandığımız teknolojilerden ve değerlerimizden bahsettiler.<https://bit.ly/3MCJHow> ile şiiri anladık.Metaverse teknolojisiyle fotoğraf sergisi yaptık.Soru yazma ekibi, çekim ekibi olarak işbirliğine dayalı çalışarak röportaj yaptılar.Resim yarışmasında boyama, resmin bir kısmını çizen takımlar oldu.Telifsiz fotoğraf bulma sitelerinden milletlerin bağımsızlık sembollerini buldular.Uzman daveti ile konferansa katıldılar.Tüm öğrencilerin çalışmalarına katılımını sağladık.

İletişim whatsapp,twinspace sayfası,öğretmen bülteni üzerinden yapıldı.Twinspace çevrimiçi görüşmeler ve çok sayıda zoom üzerinden görüşmeler yapıldı.Ortak okul belirlenerek ortaklar arasında sıkı işbirliği yapıldı.öğrenci ve öğretmen tanıtımları yapıp,logo seçiminde oy kullanıldı.Proje sonunda her ortağın,öğrencilerin ve velilerin fikirleri alındı.Öğrenciler ebook un yazılarını öğretmenleriyle yaptı.Resimlerini ise öğrenciler seçti.Proje sonunda öğretmen,öğrenci,veli ve web 2 araçları değerlendirme anketleri yapıldı.Herkesin karşılıklı fikirleri ankete yansımış oldu.Sohbet odasında görüşmeler yapıldı. Zoom üzerinden final yapıldı.Proje olarak birçok ortak çalışmamız var. Bunlardan en önemlisi mektup yazma çalışmamız. Her okul önceki yazılanları takip ederek metin ve metne uygun öğrenci seslendirmeleriyle tamamlandı. Resim sergisi için de ortak padlet yaptık.Marşların Seslendirildiği Törenler ve Fotoğraf Sergisi etkinliğinde spatial.io ile padletten toplanılan video ve fotoğrafları sergiye yerleştirildi. Sonrasında spatial linki açamayanlar için bir video eklendi.Engellilerimizi de düşünerek hikâye metninin seslendirmesini yaptık. Projemizde her türlü web 2 aracıyla çalışarak hem öğretmenleri hem öğrencileri geliştirildi.

Öğrencilerimiz sınıfta,öğretmenlerimiz whatsapp da web2 araçları kullanımı konusunda Twinspace ve whatsapp grubumuzda bilgilendirildi.Teknolojiyi çok etkin kullandık.Kelime bulutu,google slaytlar,bulmaca crosswordlabs,afiş canva, photopia,metaverse,chatterpix ve postermymwall kullandık.Resim ve video çalışmalarımızda öğrenci yüzlerini maske takarak e-güvenliğe ve kullanılan resim ve müziklerde telif haklarına dikkat ettik.Padleti öğrencilerimiz de çok rahat

kullandı.Öğretmen,öğrenci,veli,logo ve web2 araçları gibi anketlerde Google form kullanıldı.Facebook sayfasına çalışmalarımız yüklendi.çevrimiçi toplantılarda zoom kullanıldı.Canva ile resim kolajları yaptık.Wordart ile kelime bulutları yapıldı. Crossword labs ile bulmaca için teker teker fikir söylerken eğlendiler. Youtube da yüklenen videolar liste dışı yapılmıştır, öğrenciler yüzlerinde maskeyle resim ve videolarda yer almıştır. Proje öncesi öğrencilerden veli izin belgesi alınmıştır.Telif hakkı olan ürünler kullanılmamıştır. Arama motorunda arama yaparken creative commons filtresi uygulanmıştır. pexels, unsplash, istock sitelerinden resimler bulunmuştur.Proje sonunda öğretmenlere,öğrencilere ve velilere ayrı ayrı anketler yapıldı.Anket sonuçlarının analizi yapıldı.Logo anketlerinde harika bir proje logosu belirlendi.Öğrenciler tinkercad ile kitap ayracı tasarladılar.Öğrencilerimiz teknoloji ile dersleri yapmanın keyfine vardılar.Öğretmen olarak beni de her açıdan geliştiren bir projeydi.Projemiz müfredata uygun bir konu olunca öğrenci,okul çevresi ve yaşadığımız şehirde çok ses getirdi.yaygınlaştırma olarak çok tanınan bir proje oldu.Öğrenciler her gün yeni bir merak ve heyecanla okula geldiler. Öğrenci anketlerinin sonuçlarını analiz ettiğimizde büyük oranda proje memnuniyeti görüyoruz.Projedeki tüm öğrenciler, bu projede yer almaktan büyük mutluluk duyduklarını belirttiler.Başlangıçtaki proje hedeflerimize tam olarak ulaşıldı.

Proje sonunda öğretmenlere,öğrencilere ve velilere ayrı ayrı anketler yapıldı.Anket sonuçlarının analizi yapıldı.Projeyi değerlendirme toplantısında öğrenci ve öğretmenler olarak sonlandırdık.Logo anketlerinde harika bir proje logosu belirlendi.Web 2 araçları anketinde çok çeşitli web 2 araçlarının kullanılması hepimizi geliştirdi.Öğrencilerimiz Teknoloji ile dersleri yapmanın keyfine vardılar.Öğretmen olarak beni de her açıdan geliştiren bir projeydi.Projemiz müfredata uygun bir konu olunca öğrenci,okul çevresi ve yaşadığımız şehirde çok ses getirdi.yaygınlaştırma olarak çok tanınan bir proje oldu. Öğrencilerim her gün yeni bir merak ve heyecanla okula geldiler. Öğrenci anketlerimizin sonuçlarını analiz ettiğimizde% 100 proje memnuniyeti görüyoruz. Projemizdeki tüm öğrenciler, bu projede yer almaktan büyük mutluluk duyduklarını belirttiler. Öğrencilerimde birçok olumlu değişiklik oldu. - Farklı milletlere ve engelli bireylere karşı daha duyarlı olma - Sorunlardan korkmadan çözüm üretme becerisi - Etkin iletişim kurma becerisi - Teknolojiyi etkin kullanma - Araştırma - Yaratıcı ve eleştirel düşünme becerileri önemli

ölçüde gelişmiştir.Başlangıçtaki proje hedeflerimize tam olarak ulaşıldı.

Anahtar Kelimeler: Milli Marş, Değerler Eğitimi, Dijitallik

THE POWER OF THE SOCIAL MEDIA

Muhammet TUNÇOĞLU

claras334@gmail.com

Özet:

Erasmus K122 SCH 2024 Round 1 Akvitive ve Kurs Planına Kaynaklık Eden eTwinning + Projesinin Uygulama Verileri

21. yüzyıl becerilerinin kazandırılması günümüz eğitim sisteminin en önemli temel amaçlarından birisidir. Bu beceriler dijital okuryazarlık, etkin katılım, liderlik ve öz saygının geliştirilmesi konusundaki çalışmaları kapsamaktadır. Bu becerilerden dijital okuryazarlık konusu teknolojik gelişmelerin hızıyla orantılı olarak daha dikkat çekici bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital okuryazarlığın alt konularını incelendiğinde medya okuryazarlığı-egitim ilişkisinin son dönemlerin en önemli bileşenlerinden birisi olduğu görülmektedir.

Bu proje, medya okuryazarlığı alanı içerisinde yer alan sosyal medya kullanımı ve internet etiği teması ile ilgili uluslararası çalışmayı kapsamaktadır. Bu projenin amacı, 12-15 yaş grubu öğrencilerin internet etiği ve sosyal medyanın bilinçli kullanımı konusunda kazanımları elde etmesini amaçlamaktadır. Proje, uluslararası öğrenci takımları oluşturularak çalışmalarını yürütmüştür. Projede Hırvatistan, Romanya, Slovenya, Litvanya ve Türkiye'den katılım ile sürdürülmüştür.

Proje sürecine bakıldığında proje üç aylık uygulama takvimine sahiptir. Bu uygulama takviminin birinci ayında önce öğretmen toplantısı gerçekleştirilmiş, daha sonra öğretmenler arası iş bölümü yapılmış ve öğrencilerin de katıldığı toplantı düzenleyerek uluslararası ilk karışık ülke takımı çalışmaları başlatılmıştır. Karışık ülke takımı çalışmaları, her ülkeden öğrencilerin karma öğrenci grupları oluşturularak çalışmaları biçiminde ortaya çıkmıştır.

Oluşturulan altı grup ülke takımı ile altı farklı renkten oluşan takımlara proje içinde yer alan öğretmenlerden her bir takıma bir mentör öğretmen görevlendirilerek öğrencileri rehberlik yapması sağlanmış ve işbirlikli öğrenme yöntemi işe koşulmuştur.

Projenin ikinci ayında projede görevli öğrenciler tarafından kendi okul çevrelerinde ve yakın çevrelerinde anket yoluyla sosyal medya kullanımı ve internet etiği konusunda çalışma yapmaları istenmiştir. Bu çalışma ile önceden araştırdıkları bilgilerin çevresi tarafından da fark edilmesini sağlamaları istenmiştir.

Projenin üçüncü ayında anket sonuçları öğrencilerle birlikte değerlendirilmiş, bu Sonuçlara göre güvenilir kaynaklardan yapılan araştırmalar neticesinde insanların bilinçlendirilmesi ile ilgili dergi broşür ve haber kaynağı oluşturularak farkındalık yaratılması öğrencilerle birlikte yapılan toplantı ile kararlaştırılmıştır. Final ürünü çıktısı olarak dergi, broşür, haber kaynağı oluşturulmuş ve kısa hikayeler sosyal medyanın kullanımı ve internet etiği konusu yakın çevre tarafından fark edilir hale getirilmiştir.

Projede uygulanan ön anket ve son anket sonuçlarına bakıldığında projede görev alan öğrencilerin işbirlikli öğrenme ile uluslararası bir projede çalışmadan büyük keyif aldıkları ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin yabancı dil gelişimi konusunda çok faydalı bulunduğu bu proje onların sosyal medya konusunda da ayrıca hem öğrenen hem de akran öğrenme yöntemi ile öğreten pozisyonunda olması yönüyle öğrencilerin öz saygı becerileri konusunda ilerlemelerini sağlamıştır.

Projede farklı öğretim yöntem ve tekniklerinden yararlanılmıştır.Proje Tabanlı Öğrenme bu projede, sosyal medyada var olurken ortaya çıkan sorunlara çözüm sunmaları beklendi.. Öğrenciler araştırma yaptı ve harika sonuçlar elde etti: videolar, posterler, kelime bulutları.İşbirlikli Öğrenme bu projede karma ülke ekipleri bir araya gelerek akrostiş bir şiir yazdılar.Yaratıcı Öğrenme, öğrenciler kendi logolarını, şiirlerini ve çok sayıda video ve dergi sayfalarını oluşturdular.Tasarım Tabanlı Öğrenme ve Öğrenme Senaryoları yöntemi, öğrenciler ve öğretmenler günlük sayfalarının tasarımları, sunumları ve posterleri üzerinde çalıştılar.Teknoloji Tabanlı Öğrenme ile öğrenciler web araçları hakkında görüşlerini bildirdiler. Padlet, Mentimeter, Canva, Kahoot gibi web araçlarını işbirliği, tasarım ve kreatif faaliyetlerde kullandılar.

Yapılan proje, eTwinning ulusal kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir. Ayrıca proje Erasmus 2022 – 2027 rehberinde bulunan dijital beceri ve demokratik katılım ilkeleri ile de bağdaşmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Medya, medya okuryazarlığı ,internet etiđi, proje tabanlı eđitim, özsaygı becerileri.

THE POWER OF THE SOCIAL MEDIA

Application Data of the eTwinning + Project, which is the source of the Erasmus K122 SCH 2024 Round 1 Activity and Course Plan

Providing 21st century skills is one of the most important basic objectives of today's education system. These skills include work on developing digital literacy, active participation, leadership and self-esteem. Among these skills, digital literacy emerges as a more remarkable issue in proportion to the speed of technological developments. When the sub-topics of digital literacy are examined, it is seen that the media literacy-education relationship is one of the most important components of recent times.

This project covers international work on the theme of social media use and internet ethics within the field of media literacy. The aim of this project is to enable students aged 12-15 to gain knowledge about internet ethics and conscious use of social media. The project carried out its work by forming international student teams. The project was continued with participation from Croatia, Romania, Slovenia, Lithuania and Turkey.

Looking at the project process, the project has a three-month implementation schedule. In the first month of this implementation calendar, first a teacher meeting was held, then a division of labor was made between teachers, and the first international mixed country team studies were started by organizing a meeting attended by students. Mixed country team studies emerged in the form of students from each country working in mixed student groups. A mentor teacher was assigned to each team among the teachers involved in the project for the six groups of country teams and teams of six different colors, to guide the students and the cooperative learning method was employed.

In the second month of the project, the students working in the project were asked to conduct a study on social media use and internet ethics through a survey in their school environment and their immediate surroundings. With this study, they were asked to ensure that the information they had previously researched was noticed by those around them.

In the third month of the project, the survey results were evaluated together with the students, and according to these results, it was decided at a meeting held with the students to raise awareness by creating magazines, brochures and news sources to raise people's awareness, as a result of research from reliable sources. As the final product, magazines, brochures, news sources were created and short stories made the use of social media and internet ethics aware of the close circle.

Considering the results of the preliminary and final surveys applied in the project, it was revealed that the students who took part in the project enjoyed working on an international project with cooperative learning. This project, which the students found very useful in terms of foreign language development, also enabled the students to progress in their self-esteem skills in terms of being in the position of both learning and teaching with the peer learning method in social media.

Different teaching methods and techniques were used in the project. In this Project Based Learning project, they were expected to provide solutions to the problems that arose while existing on social media. Students did research and achieved great results: videos, posters, word clouds. Collaborative Learning in this project mixed country teams worked together They came together and wrote an acrostic poem. Creative Learning, students created their own logos, poems and many videos and magazine pages. Design-Based Learning and Learning Scenarios method, students and teachers worked on the designs of diary pages, presentations and posters. With Technology-Based Learning, students They expressed their opinions about web tools. They used web tools such as Padlet, Mentimeter, Canva and Kahoot in collaboration, design and creative activities.

The project was awarded with the eTwinning national quality label. In addition, the project is compatible with the principles of digital skills and democratic participation in the Erasmus 2022 – 2027 guide.

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

KUVAYIMİLLİYE’NİN BİLİNMEYEN KAHRAMANLARINDAN BİRİ USTURUMCALI HALİL EFE

Barış KÖSE

Selendi Anadolu Lisesi

bars_84@hotmail.com

Zeynep KARATAŞ

bars_84@hotmail.com

Gizem ŞAHİN

bars_84@hotmail.com

Ayşe Nur HARMANDALI

bars_84@hotmail.com

Kuvayımilliye, Türk ulusunun kurtuluş hareketini alevlendirmiş olması açısından Milli Mücadele Dönemi’nde büyük bir öneme sahiptir. Anadolu halkının bağımsızlığa ve özgürlüğe olan düşkünlüğünün en büyük sembolüdür. Gazi Mustafa Kemal ATATÜRK Kuvayımilliye’nin kuruluşunu şöyle açıklar: “Hükümet merkezi, düşmanların şiddetli çemberi içindeydi. Siyasal ve askerî bir çember vardı. İşte böyle bir çember içinde yurdu savunacak, ulusun ve devletin bağımsızlığını koruyacak kuvvetlere emrediyorlardı. Bu biçimde yapılan emirlerle, devlet ve ulusun araçları temel görevlerini yapamıyorlardı. Yapamazlardı da. Bu araçları savunmanın birincisi olan ordu da, ‘ordu’ adını korumakla birlikte, elbette temel görevini yerine getirmekten yoksundu. İşte bunun içindir ki yurdu savunmak ve korumak olan temel görevi yerine getirmek, doğrudan doğruya, ulusun kendisine kalıyor. Buna Kuvayımilliye diyoruz...”

Bu bağlamda bağımsızlık uğruna, üzerinde yaşamış olduğumuz bu topraklara ruh verip, bu toprakların ay yıldızlı al bayrak altında bir vatan olmasını sağlayan her bir gazimizin, her bir şehidimizin kahramanlık hikâyesi bizim için elbette çok kıymetlidir. Şahin Bey, Sütçü İmam, Gördesli Makbule, Kara Fatma ve Yörük Ali gibi birçok milli kahramanımızın destansı mücadeleleri elbette bilinmektedir. Bu kahramanlarımızdan biri de adı hem toplum arasında hem de tarihi belgelerde çok bahsedilmeyen Usturumcalı Halil Efe’dir. Birinci hedef kitlemiz olan öğrenciler ve ikinci hedef kitlemiz olan Selendi halkı arasında “Basit Gözlem” yönteminin alt dalı olan “Katılımlı Gözlem” yöntemiyle yapılan uygulamalar

sonucunda da bilinirliğinin çok az olduğu tespit edilmiştir. Usturumcalı Halil Efe, Manisa'nın Selendi ilçesinde Kınık Muharebesi'nde 17 Mayıs 1922'de şehit düşmüş milli kahramanlarımızdan biridir. Makedonya'nın Usturumca kasabasından Balkan Savaşları ile gelen bir Balkan göçmeni olup I. Dünya Savaşı'nda savaşmış, Millî Mücadele süresince önemli savaşlar içerisinde yer almıştır. Demirci ve Gediz muharebelerinde bulunmuş, Kuvayı Seyyare Hareketi içerisinde birçok isyanın bastırılmasında rol oynamış, Demirci Akıncıları Teşkilatı'nın 12. Müfreze Komutanlığı'nı yapmıştır.

Bu çalışmayla Usturumcalı Halil Efe araştırılmış, hakkında yazılanlar ve anlatılanlar derlenmiştir. Somut olmayan kültürel miras taşıyıcımız ve aynı zamanda halk ozanımız/aşığımız tarafından şehadetinin 100. yılı anısına "Usturumcalı Halil Efe Destanı" isimli türkü bestelenmiştir. Böylece gelecek kuşaklara aktararak toplumsal kimliğimizin sürdürülebilirliğinin sağlanması ve elde edilen bulguların tarihi kayıtlarla doğruluğunun tespit edilmesi amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kuvayımillîye, Milli Mücadele, Usturumcalı Halil Efe, Demirci Akıncıları.

ON OF THE UNKNOWN HEROES OF KUVAYİMİLLİYE İS HALİL EFE FROM USTURUMCAM

Kuvayımillîye has a great importance in the War of Independence Period in terms of igniting the liberation movement of the Turkish nation. It is the greatest symbol of the Anatolian people's fondness for independence and freedom. Gazi Mustafa Kemal ATAÜRK explains the establishment of Kuvayımillîye as follows: "The government center was in the violent circle of enemies. There was a political and military circle. They were commanding forces to defend the homeland and protect the independence of the nation and the state in such a circle. With orders made in this way, the instruments of the state and the nation could not perform their basic duties. And they couldn't. The army, which was the first to defend these means, although it preserved the name 'army', was of course incapable of fulfilling its basic duty. That is why it is up to the nation itself to fulfill the basic duty of defending and protecting the homeland. We call this Kuvayımillîye..."

In this context, the heroic story of each of our veterans and martyrs, who gave spirit

to these lands we live on for the sake of independence and made these lands a homeland under the star and crescent flag, is of course very valuable to us. Of course, the epic struggles of many of our national heroes such as Şahin Bey, Sütçü İmam, Gördesli Makbule, Kara Fatma and Yörük Ali are known. One of these heroes is Halil Efe from Usturumca, whose name is not mentioned much both among the society and in historical documents. As a result of the applications made with the “Participatory Observation” method, which is the sub-branch of the “Simple Observation” method, it has been determined that the awareness is very low among our first target audience, the students, and our second target audience, the people of Selendi. Usturumcalı Halil Efe is one of our national heroes who was martyred in the Battle of Kınık in Selendi district of Manisa on May 17, 1922. He was a Balkan immigrant who came from the town of Usturumca in Macedonia during the Balkan Wars. He fought in World War I and took part in important wars during the War of Independence. He participated in the Demirci and Gediz battles, played a role in suppressing many rebellions within the Kuva-yı Seyyare Movement, and served as the 12th Platoon Commander of the Demirci Raiders Organization.

In this study, Usturumcalı Halil Efe was researched and what was written and told about him was compiled. A folk song named “Usturumcalı Halil Efe Epic” was composed by our intangible cultural heritage bearer and also our folk poet/lover in memory of the 100th anniversary of his martyrdom. Thus, it is aimed to ensure the sustainability of our social identity by transferring it to future generations and to determine the accuracy of the findings obtained with historical records.

Key Words: Kuvayımilliye, National Struggle, Usturumcalı Halil Efe, Blacksmith Raiders.

FİLM ZAMANI 'FİLM TIME'

Nuray Sarıboğa Alagöz¹, Berna Ergün², Güney Toker³

¹ Afyonkarahisar Süleyman Demirel Fen Lisesi

² Eskişehir TOKİ Şehit İkrım Cirit Anadolu Lisesi

³ Keçiöorlu Şehit Durmuş Öcal Anadolu Lisesi

nuraysariboga@hotmail.com

Özet

Yabancı dil öğreniminde gerçek yaşam ortamında bulunmak öğrenmeyi/dil edinimini hızlandıran bir süreçtir. Ancak bu, tüm bireylerin ulaşabileceği bir olanak değildir. Gerçek yaşam ortamına alternatif olarak, görsel-işitsel-kültürel ortamı sunan filmler eşsiz birer kaynaktır. Lise öğrencileri için filmleri, VARK modeli doğrultusunda sınıflarda işleyerek etkili öğrenme ortamı ve kalıcı dil öğrenimi amaçlanmıştır.

Bu çalışmada öğrencilerin eğlenerek; İngilizce becerilerini geliştirmesi, farklı bakış açılarından film analizleri yapması, diğer kültürleri öğrenmesi ve yaratıcılık, düşünme, işbirliği ve dijital becerilerini geliştirmesi amacıyla ortaklarca birlikte hazırlanan çalışma planı oluşturulmuştur. İlk olarak, öğrenci ve öğretmenlere ön test uygulayarak çalışmanın yürütüleceği platform (e-Twinning), web 2.0, BIT becerilerinin dil öğrenimindeki yeri, algı ve beklentileri belirlenmiştir. Aralık ayında iki film (Christmas ve Hichki) filmleri derslerde izlenmiş; film endüstrisi sözlüğü ve Hichki filmi değerlendirmesi ve analizi yapılmıştır. Hem batı hem de doğu kültürü işlenmiştir. Ocak ayında iki film (The silent child ve Life lessons from 100-year-olds) izlenmiş; eğitici filmler arşivi ve en iyi yaşam felsefesini özetleyen özlü sözler çalışması yapılmıştır. Duyma engelli çocuklar ve yaşlılar ile ilgili filmler izlenerek öğrencilerin düşünmeleri, yaratıcılıkları ve duygusal gelişimleri desteklenmiştir. Şubat ayında ana karakterlerin gençler olduğu bir çizgi kısa film (Paperman) izlenmiştir. Konuşma/seslendirme olmayan bu filme öğrencilerce konuşma altyazıları yazılmıştır. Film yıldızlarının rollerini taklit edilip, izlenilen filmlerdeki beğenilen sahneler dramatize edilmiştir. Bu çalışmalarda öğrencilerin yaratıcılık ve dijital becerilerinin gelişimi teşvik edilmiştir. Mart ayında da film tarihi e-kitabı hazırlanmıştır. Uygulama sonunda öğrenci ve öğretmenlere son test yapılmış ve ön testle farkı incelenmiştir.

Değerlendirmeler sonunda öğrencilerin filmler izleyerek ve web 2.0 araçlarını

kullanarak İngilizceyi eğlenceli bir biçimde öğrendikleri, dijital becerilerinin önemli ölçüde geliştiği, işbirliği, takım çalışması, problem çözme gibi becerilerini geliştirdikleri tespit edilmiştir. Velilere uygulanan ankette çocuklarının keyifle çalıştıkları dile getirilmiştir. Öğretmenlerin de hem daha iyi öğrenme ortamı oluşturdukları hem de kendi mesleki gelişimlerine katkı sağladıkları görülmüştür. Sonuç olarak, lise öğrencilerince ve öğretmenlerince içerik oluşturulan ve geliştirilen bir ortak çalışma ve yaklaşım olmuştur. Öğrenci ve öğretmenlerin İngilizce temel becerilerine ek olarak, hazırlanan özgün interaktif materyaller ile dijital becerilerinin gelişimine de katkı sağlanmıştır.

Anahtar kelimeler: İngilizce Dil Öğrenimi, Film, VARK model, Web 2.0

Film Time

Nuray Sarıboğa Alagöz¹, Berna Ergün², Güney Toker³

¹ Afyonkarahisar Süleyman Demirel Fen Lisesi

² Eskişehir TOKİ Şehit İkrâm Cirit Anadolu Lisesi

³ Keçiörlü Şehit Durmuş Öcal Anadolu Lisesi

nuraysariboga@hotmail.com

Abstract

Being in a real life environment in foreign language learning is a process that accelerates learning/language acquisition. However, this is not an opportunity accessible to all individuals. As an alternative to the real-life environment, movies are unique resources that offer an audiovisual-cultural environment. The aim is to create an effective learning environment and permanent language learning for high school students by teaching movies in the classroom in line with the VARK model.

In this study, a work plan was developed by the partners to help students improve their English skills, analyze films from different perspectives, learn about other cultures and develop their creativity, thinking, collaboration and digital skills by having fun. First, a pre-test was administered to students and teachers to determine their perceptions and expectations about the platform (e-Twinning), web 2.0, the role of ICT skills in language learning. In December, two movies (Christmas and Hichki) were watched in class and a film industry dictionary and the movie Hichki were reviewed and analyzed. Both western and

eastern culture were covered in this month. In January, two films (The Silent Child and Life Lessons from 100-year-olds) were watched, and an archive of educational films and the best life mottos' file was created. Films about hearing impaired children and the elderly were watched to support students' thinking, creativity and emotional development. In February, an animated short film (Paperman) was watched in which the main characters were young people. Students wrote subtitles for this movie, which had no speech/voice-over. They imitated the roles of movie stars and dramatized the scenes they liked in the movies they watched. These activities encouraged the development of students' creativity and digital skills. In March, a movie history e-book was prepared. At the end of the implementation, students and teachers were given a post-test and the difference with the pre-test was analyzed.

In conclusion, it was found that students learned English in a fun way by watching movies and using web 2.0 tools, their digital skills improved significantly, and they developed skills such as cooperation, teamwork and problem solving. In the questionnaire administered to parents, it was stated that their children enjoyed their studies. It was also observed that teachers both created a better learning environment and contributed to their own professional development. As a result, it was a collaborative work and approach in which content was created and developed by high school students and teachers. In addition to the basic English skills of students and teachers, the original interactive materials also contributed to the development of their digital skills.

Keywords: English Language Learning, Movie, VARK model, Web 2.0

SPEAK FOR YOUR FUTURE

Seda YILMAZ

(Şehit Yüzbaşı Özgür Özekin Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Fethiye/ Muğla)

sedaipek48@gmail.com

Özet

Speak For Your Future projesi, Türkiye’den 8 meslek lisesi ile Sırbistan’dan bir meslek lisesinin yer aldığı uluslararası bir eTwinning projesidir. Toplamda 114 öğrenci ve 15 öğretmen aktif olarak katıldığı proje, aynı zamanda ulusal ve Avrupa kalite etiketleri almıştır. Projenin temel çıkış noktası, “Meslek lisesi öğrencileri olarak öğrencilerimizin gelecekte iş arayan değil, aranan işçi olmasını nasıl sağlayabiliriz?” sorusudur. Öğrencilerimizin geleceğin mesleklerinde en çok aranan niteliklerin farkında olmalarını ve kendilerini bu doğrultuda yetiştirmeleri projenin temel amacını oluşturmaktadır. Proje, öğrencilerin 21. yüzyıl mesleklerinden haberdar olmaları için 21. yüzyıl beceri ve yeterliliklerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Projede yöntem olarak nicel araştırma yöntemlerinden alan araştırması kapsamında bulunmaktadır. Öğrencilerimize projeye başlamadan önce öğrencilerimize geleceğin meslekleri ve dijital beceriler ile ilgili soruları içeren bir ön test uygulanmıştır. Aynı test, projenin sonunda öğrencilere tekrar uygulanmıştır. Ön test ve son test sonuçları basit istatistiksel yöntemle analiz edilmiştir. Böylece öğrencilerimizin proje sürecindeki mesleki ve kişisel gelişimleri izlenmiştir. Öğrencilerimizin yeni iş aramalarını, iş görüşmeleri yapmalarını ve 21. yüzyıl mesleklerini öğrenmeleri için proje kapsamında birçok etkinlik yürütülmüştür. Proje boyunca çalışmalarımız karma ülke ekipleri şeklinde, projede farklı öğrenci ve öğretmenlerle işbirliği içinde yapılmıştır. Proje süresince öğrencilerimize yönelik çevrimiçi ortamlarda bazı akademisyenler ve alan uzmanları tarafından “Geleceğin Meslekleri”, “Dezenformasyon Nedir?” ve “Bilgi Teknolojileri” konulu söyleşiler düzenlenmiştir. Projenin sonunda öğrencilerimizin mesleki gelişimlerini destekleyen birçok kazanım elde edilmiştir. Öğrencilerimiz kullandıkları programları farklı derslerde de kullanmayı öğrenmişlerdir. Öğrenilen bilgileri farklı alanlara entegre edebilmek de öğrencilerimiz için büyük başarı olmuştur. Projemiz süresince yapılan her çalışma öğrencilerimize anlatılarak etkinlik hakkında fikir sahibi olmaları ve etkinliği gerektiren becerileri tanımları

sağlanmıştır. Ayrıca proje tabanlı öğrenme ve akran öğrenme yaklaşımlarına uygun olarak etkinliklerle ilgili çeşitli tartışma grupları oluşturulmuş ve öğrencilerin araştırma yapmalarına izin verilmiştir. Bununla birlikte projenin sonunda öğrencilerimizle birlikte deneyim paylaşım etkinliği düzenlenmiş, öğrencilerin proje ile ilgili görüşleri alınmıştır. Projenin sonunda uyguladığımız dijital mesleki programlar da bu fikirler çerçevesinde oluşturulmuştur. Öğrencilerimiz mesleki gelişimlerini destekleyen konularda araştırmalar yaparak projemizin faaliyetlerine ışık tutmuşlardır.

Anahtar kelimeler: 21.yüzyıl becerileri, geleceğin meslekleri, proje tabanlı öğrenme, kariyer planlama.

Speak For Your Future

Abstract

Speak For Your Future project is an international eTwinning project involving 8 vocational high schools from Turkey and one vocational high school from Serbia. The project, in which a total of 114 students and 15 teachers actively participated, has also received national and European quality labels. The main starting point of the project is "How can we, as vocational high school students, ensure that our students are sought-after workers in the future, not job seekers?" is the question. The main purpose of the project is to ensure that our students are aware of the most sought-after qualifications in the professions of the future and educate themselves accordingly. The project aims to develop students' 21st century skills and competencies so that they are aware of 21st century professions.

The project's method is within the scope of field research, one of the quantitative research methods. Before starting the project, our students were given a pre-test including questions about the professions of the future and digital skills. The same test was administered to the students again at the end of the project. Pre-test and post-test results were analyzed by simple statistical method. Thus, our students' professional and personal developments during the project process were monitored. Many activities were carried out within the scope of the project to help our students search for new jobs, conduct job interviews and learn 21st century professions. Throughout the project, our work was carried out in mixed country teams, in collaboration with different students and teachers in the project. During the project, some academics and field experts discussed topics such as "Professions of the Future",

"What is Disinformation?" in online environments for our students. and talks on "Information Technologies" were held. At the end of the project, many gains were achieved that support the professional development of our students. Our students have learned to use the programs they use in different courses. Being able to integrate the learned information into different fields has also been a great success for our students. Every study carried out during our project was explained to our students, so that they had an idea about the activity and recognized the skills required for the activity. In addition, in accordance with project-based learning and peer learning approaches, various discussion groups were created regarding the activities and students were allowed to conduct research. In addition, at the end of the project, an experience sharing event was organized with our students and their opinions about the project were received. The digital vocational programs we implemented at the end of the project were also created within the framework of these ideas. Our students shed light on the activities of our project by conducting research on topics that support their professional development.

Key words: 21st century skills, future professions, project-based learning, career planning.

YOLUMUZU AYDINLATAN KANDİLLER

Hatice BAŞYİĞİT

(Fatih Sultan Mehmet İmam Hatip Ortaokulu / AFYONKARAHİSAR)

habayi80@gmail.com

Senem ARAS

(Şerefiye Vali Aydın Güçlü Ortaokulu / SİVAS)

senem-aras@hotmail.com

Ayşegül AYKIT

(Piraziz İmam Hatip Ortaokulu / GİRESUN)

aysegulaykit@gmail.com

ÖZET

İnsanların ahlaken yozlaştığı modern dünyada Peygamber Hayatlarından örneklerle hayatlarımıza ve öğrencilerimizin hayatlarına yön vermek için “Yolumuzu Aydınlatan Kandiller” projesi tasarlanmıştır. Ulusal Kalite Etiketini aldığımız bu projemiz; Ülkemizin farklı şehirlerinden ve 4 farklı Branştan 8 öğretmenin katılımıyla 10 - 15 yaş aralığındaki öğrencilerle yürütülmüştür. Projemiz 2021-2022 eğitim-öğretim yılı şubat ayında başlamış, mayıs ayında tamamlanmıştır.

Projemiz müfredata uyumlu olarak ele alınmış ve müfredat konuları kapsamında etkinliklerle sürdürülmüştür. Projemiz hem kendi ders müfredatımıza entegre edilmiş; hem de disiplinler arası bir yaklaşım izlenmiştir. Projedeki uygulamalarımızda proje içeriği öğrenci yaş grubuna uygun bir şekilde tasarlanmış ve yaptığımız etkinliklerin tamamı öğrenci merkezli planlanmıştır. Anlatma, soru-cevap, yaparak yaşayarak öğrenme, araştırma, sunum yapma, rol yapma, uygulama, grup çalışması, bireysel araştırma, beyin fırtınası gibi birçok interaktif öğrenme yöntemi kullanılmıştır. Öğrencilerin görevini tamamlama ve sorumluluk sahibi olmaları sağlanmıştır.

Web 2.0 araçlarının kullanımıyla teknoloji etkin ve eğitim amaçlı olarak kullanılmış; böylece öğrencilerimizin amacına uygun ve işbirliği içinde çok yönlü öğrenerek 21. Yüzyıl becerilerine ulaşmaları sağlanmıştır. Öğrencilerimiz; birbirlerine yardım ederek işbirliği içinde önce proje grubunun, sonra sınıf-okul-aile ve kitle iletişim araçlarıyla yaygınlaştırarak ulaştığımız farklı grupların öğrenmesinde etkin rol almışlardır. Bireysel ve

ortaklaşa yaptıkları arařtırmaları ile logo, poster, video, sesli kitap, resfebe, maket yapımı, origami tasarımı vb. tasarımlar sayesinde peygamber hayatlarındaki sabır, kararlılık, teslimiyet gibi örnek davranıřlar somutlařtırılmıř ve anlamlı hale gelmiřtir. Projeye bařlarken yaptığımız ön test ve tamamlarken yaptığımız son testler neticesinde teknoloji kullanımı, bireysel geliřmeler ve öğrenme çıktıları tespit edilmiřtir. Bireysel olarak çalışmaya katılma ve anket yönetimi ile logonun öğrenciler tarafından seçilmesi, öğrencilere kendi kararlarını verebilme becerisini de kazandırmıřtır.

Hız. Nuh, Hız. İbrahim, Hız. İsa ve Hız. Muhammed Peygamberin Hayatlarını öğrenerek etkinlikler tasarladığımız projemiz; öğrendiğimiz, uyguladığımız pek çok etkinlikle verimli bir şekilde tamamlanmıřtır. Teknolojiyi etkin bir şekilde kullanarak, aktif ve farklı çalışmalarını bir projede birleřtirerek hedeflediğimiz amaçlara ulařılmıřtır. Örnek şahsiyetler olan peygamber hayatlarındaki zorluklara sabretme, iyi ve güzel davranıřlara sahip olma, daima istişare ile hareket etme gibi güzel hasletleri hayatlarımıza geçirme yolunda güzel işlere imza attığımız verimli bir serüven böylece tamamlanmıřtır.

Anahtar kelimeler: örnek şahsiyetler, eTwinning, 21. Yy becerileri, web 2.0 araçları

CANDLES ILLUMINATING OUR PATH

In the modern world where people are morally corrupt, the project "Candles Illuminating Our Path" was designed to guide our lives and the lives of our students with examples from the lives of the Prophets. This project, for which we received the National Quality Label; It was carried out with the participation of 8 teachers from different cities of our country and 4 different branches with students between the ages of 10 - 15. Our project started in February 2021-2022 academic year and was completed in May.

Our project was handled in accordance with the curriculum and continued with activities within the scope of curriculum subjects. Our project was integrated into our own curriculum and an interdisciplinary approach was followed. In our applications in the project, the project content was designed in accordance with the student age group and all of our activities were planned in a student-centred manner. Many interactive learning methods such as narration, question-answer, learning by doing, research, presentation, role-playing, application, group work, individual research, brainstorming were used. Students are provided to complete their

tasks and have responsibility.

With the use of Web 2.0 tools, technology has been used effectively and for educational purposes; thus, it has been ensured that our students reach 21st century skills by learning in a multidimensional way in accordance with their purpose and in co-operation. Our students have taken an active role in the learning of the project group first, then the class-school-family and different groups that we have reached by disseminating through mass media. Thanks to their individual and collaborative research and designs such as logos, posters, videos, audio books, resfebe, model making, origami design, etc., exemplary behaviours such as patience, determination and surrender in the lives of prophets have become concrete and meaningful. As a result of the pre-test at the beginning of the project and the post-test at the end, the use of technology, individual developments and learning outcomes were determined. Participation in the study individually and the selection of the logo by the students through questionnaire management also gave the students the ability to make their own decisions.

Our project, in which we designed activities by learning the lives of Prophet Noah, Prophet Abraham, Prophet Jesus and Prophet Muhammad, was completed efficiently with many activities we learnt and implemented. By using technology effectively and combining active and different studies in a project, we have achieved our goals. Thus, a fruitful adventure in which we have done good things on the way of passing good qualities such as patience to the difficulties in the lives of prophets, who are exemplary personalities, having good and good behaviours, always acting in consultation, to our lives has been completed.

Key words: exemplary personalities, eTwinning, 21st century skills, web 2.0 tools

HISTORY OF LEGENDARY DISHES (EFSANEVİ YEMEKLERİN TARİHİ)

Bilge Yılmaz
bilgeyilmazz@gmail.com

Özet

Bu proje, hikayeleri kullanarak yerel tariflerle ortak bir yemek kitabı oluşturmayı amaçlamaktadır. Gastronomi ve mutfak sanatları eğitimi alan öğrencilere mesleki becerilerini geliştirmelerini, yöresel yemeklerin hikayelerini keşfetmelerini, meslekleri hakkında küresel bir bakış açısı kazanmalarını ve gastronomi turizminin gelişimini teşvik etmelerini sağlar. Kültür ve gastronomi turizminin sürdürülebilirliğinde önemli rol oynadıkları için hikayeler ve yöresel yemekler ana tema olarak kullanılacaktır. Yerel yiyeceklerin bir destinasyonda cazibe unsuru olduğu bilinmektedir. Bir iletişim aracı olarak hikayeler de kendine özgü bir cazibe unsurudur. Bu iki çekici unsuru bir araya getirmesiyle proje, farkındalığı arttırmayı, tüketici merakını uyandırmayı ve gastronomi turizmine katkı sağlamayı hedefliyor. Öte yandan maalesef yerel hikayelere ve kahramanlarının çoğuna ulaşamıyoruz, bazıları bir süre sonra unutuluyor. Yöresel yemeklerin hikayelerini keşfederek halklarını, efsanelerini, kahramanlarını, kültürel mirasını ortaya çıkarabilir ve onları canlı tutabiliriz. Hayal gücümüzü kullanarak yazma, dili kullanma becerilerimizi geliştirebilir, eserlerin kaybolmasını önleyerek gelecek nesillere aktarabiliriz.

Giriş

Tarihin farklı dönemlerinde yaşanan olayları betimsel olarak karşı tarafa aktaran hikâyeler, kişilerin sahip olduğu merak duygusu ve bu merakın hikâyelerin anıldığı mekânlara seyahat etme ve deneyimleme arzusu üzerindeki etkisiyle turizm sektörü ile yakından ilişkilidir. Geçmiş zamanlarda yaşanmış olayların günümüze kadar ulaşmasına aracı olan hikâyeler, kültürel turizmin sürdürülebilirliğini sağlama konusunda da önemli olmakta ve destinasyonlara çekicilik sağlayarak eşsiz bir rekabet üstünlüğü kazandırmaktadır (Meydan vd., 2017, s. 35). Bir turistik destinasyonu önemli ve çekici kılan unsurlardan biri gastronomi turizm faaliyetleridir. Gastronomi alanında ön plana çıkmak isteyen destinasyonların

bölgeye has yerel yiyecek ve içecekler ile pişirme yöntemlerinin, hikâyelerinin ve tarihlerinin ziyaretçilere aktarılması gerekmektedir (Yıldız, 2017, s. 703). Günümüz koşullarında tüketiciler gastronomi faaliyetlerine katılırken yöresel yiyecek ve içeceklerle birlikte bu ürünlerin kültürel özellikleri, yöre halkı için hangi anlamları ifade ettiğini ve yiyeceklerin hikayelerini de merak etmektedir (Şimşek ve Yıldız,2020, s. 685). Gastronomi turizminde tüketicilerin dikkatini çekmenin bir yolu, çekicilik yaratmak için yerel yemekleri hikâyeleri ile birleştirmek ve sunmaktır. Yerel yemekler üzerine yazılmış veya ortaya çıkarılmış bir hikâye tüketiciyle bir bağlam oluşturarak, yaşanan deneyime ekstra bir değer ve anlam katabilmektedir (Van Laer, de Ruyter, Visconti ve Wetzels, 2014). Gastronomi turizmine yönelik ürün/hizmetlerde uygulanan hikâye anlatımının tüketicilerin satın alma davranışları, yaşadıkları deneyim ve davranışsal niyetleri üzerine olumlu etkileri olduğunu gösteren araştırmalar bulunmaktadır (Choe ve Park,2009; Park ve Cho,2010; Story, vd., 2008; Mossberg ve Eide,2017; Mora ve Livat, 2013) Yazarı bilinmeyen, halkın ürettiği, topluma ait eserler anonim olarak adlandırılır. Bu eserlerden bazıları günümüze kadar ulaşmış, bazıları bir süre sonra unutulmuştur. Yörelerimizin geleneksel yemeklerini keşfederek, halk hikayelerini, efsanelerini, kahramanlarını tanıyarak kültürel miraslara sahip çıkar, onları yaşatabiliriz. Hayal gücümüzü kullanarak yazma, dili kullanma becerilerimizi geliştirebilir, eserlerin kaybolmasını önleyerek gelecek nesillere aktarabiliriz. Yemek kültürümüzün, halk hikayelerimizin, efsanelerimizin toplum için önemini ve yıllar içinde özellikle küreselleşme ile yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kaldığını ve sahip çıkılması gereken bir kavram olduğunu öğrencilerimize anlatacağız. Projemiz katılımcı okulların sosyal ve ekonomik sektörler ile iş birliği içinde ulusal ve uluslararası mesleki yeterliliği ile kabul gören, mesleki değerlere sahip, yaratıcı, yenilikçi, girişimci, üretken, ekonomiye değer katan ehil işgücü yetiştiren, kalite değerleri oluşturulmuş lider bir kurum olma, ulusal ve uluslararası standartlara uygun mesleki yeterliliğe sahip işgücü yetiştirme, mesleği değerli kılmak için strateji ve politikalar geliştirme ve uygulama hedeflerine katkı sağlayacaktır. Kültürel mirasın korunması için bütünleyici ve disiplinler arası bir çalışmayı gerektiren pedagojik yaklaşımlar uygulanmaya konacaktır. 21. Yüzyılın yeterlilikleri çok disiplinli ve kapsayıcı bir yaklaşım ile öğrencilere yerinde gözlem ve yaparak öğrenme ile öğrencilere aktarılacaktır. Proje tabanlı öğrenme ve dijital öğrenme araçlarından da faydalanacaktır. Projemizin hedeflerini gerçekleştirdiğimizde öğrenmekten zevk alan, meraklı, araştırmacı, gözlem yapan, çözümler üretebilen, tüm zekâ alanlarını aktif bir şekilde kullanabilen, daha

sağlıklı, yaratıcı, stressiz, mutlu çocuklar yetiştirebiliriz. Bu proje öğrencilerimize özellikle birey ve toplum kavramlarını ve bu kavramların birbirleri ile önemini anlatacağız. Kültürel mirasın birey ve toplum ile olan ilişkilerini ve önemini öğrencilerimize anlatacağız. Bu değerler öğrencilere aktarılırken öğrencilerin ilgileri çekilecek ve hayranlık duymaları için gereken önem gösterilecektir. Yörelimizin geleneksel yemeklerini keşfederek, halk hikayelerini, efsanelerini, kahramanlarını tanıyarak kültürel miraslara sahip çıkabileceğimizin kavranması sağlanacaktır. Öğrencilerimize Hayal güçlerini kullanarak yazma, dili kullanma becerilerini nasıl geliştirebileceklerini, eserlerin kaybolmasını önleyerek gelecek nesillere aktarabileceklerini, yemek kültürümüzün, halk hikayelerimizin, efsanelerimizin toplum için önemini ve yıllar içinde özellikle küreselleşme ile yok olma tehlikesi ile karşı karşı kaldığını ve sahip çıkılması gereken bir kavram olduğunu anlatılacaktır. Bu değerlerin korunması için bütüncü ve interdisipliner bir çalışmayı gerektiren pedagojik yaklaşımlar uygulanmaya konacaktır. 21. Yüzyılın yeterlilikleri çok disiplinli ve kapsayıcı bir yaklaşım ile öğrencilere yerinde gözlem ve yaparak öğrenme ile öğrencilere aktarılacaktır. Proje tabanlı öğrenme ve dijital öğrenme araçlarından da faydalanacaktır. Öğrencilere kültürel mirasın korunması alanı ile ilerde girişimci olmaları için gerekli teşvikler verilecektir. 2018 yılında ilan edilen Avrupa Kültürel Miras kavramı öğrencilerimize anlatılacak ve bu değerlerin tüm Avrupa vatandaşlarının temel değerleri arasında yer aldığı öğrencilerimize aktarılacaktır. Gelecek çalışmalarda hikâyelerin öğrenciler üzerindeki etkileri araştırılacaktır, Ülkelerin sahip olduğu yerel yiyecek ve içeceklerin hikâyeleri araştırılıp kayıt altına alınacaktır ve Mossberg Therkelsen, Huijbens, Björk, Olssen ve Karin (2010)'nin geliştirdikleri hikâye anlatımı ve destinasyon gelişimi modeli, destinasyon çekicilik unsuru olan gastronomi turizmine uyarlanarak bir gelişim modeli oluşturulacaktır. Her yıl sonunda yöresel yemeklerin sunulduğu ve tanıtıldığı bir yemek festivali düzenlenerek geleneksel hale getirilecektir.

Proje Hakkında

Bu proje süresince öğrenciler: * konuyla ilgili araştırma / derleme çalışmaları yapmak ve araştırma yöntemleri ve planlaması konusunda deneyim kazanmak. * yerel kültürün günlük yaşama yansısı olan geleneksel lezzetleri araştırır ve tanır. * hikaye ve yöresel yemek olmak üzere iki unsuru birleştirerek kültür turizmine katkı sağlamak * değişen dünyanın 'fast food' tarzı yeme alışkanlıklarına karşı geleneksel ve sağlıklı 'ev yemekleri' kullanır * kendi kendine yemek pişirme deneyimleri yaşar ve farklı lezzetleri keşfeder * unutulmaya yüz

tutmuş halk kahramanlarını ve halk masallarını / efsanelerini araştırarak öğrenir * hayal gücü, okuma, yazma ve dil becerilerini geliştirir * araştırmalarına dayanarak kültürel unsurları (yemek ve halk masalları) harmanlayarak (hikaye yazarak) yeni ve özgün bir ürün yaratır. Bu proje doğrudan katılan öğrencilere, öğretmenlere ve ailelere hitap etmesine rağmen, ortak olduğumuz okulların kendilerine ve onların toplumlarına da hitap etmektedir. Projede yer alacak bireyler: Öğrenciler: Öğrencilerin Yaşları 15 ile 19 yaşları arasında olacaktır. Öğrencilerimiz planlanan faaliyetlerin merkezindeki kişilerdir. Tüm faaliyetler öğrenci merkezli olacaktır. Bu faaliyetler öğrencilerin liderlik edecekleri şekilde planlanacaktır. "Yaparak Öğrenme" ve "Problem Çözme" ilkesi izlenerek öğrenciler projede yer alacaklardır. Öğrencilere yirmi birinci yüzyılın yeterliliklerinin kazandırılması için çalışılacaktır. Öğretmenler: Projenin yöneticileri olarak projenin en önemli yapı taşlarıdır. Öğrenme etkinliklerinin planlanması ve tasarlanmasından, koordinasyondan sorumlu olacaklardır. Ekip çalışması ile projenin sağlıklı bir şekilde bitmesinden sorumlu olacaklardır. Projenin güzel bir şekilde sonuçlanması kendi mesleki alanlarına pozitif bir katkı yapacaktır. Yenilikçi öğretim metodlarını, takım çalışmasını, teknolojiyi kullanmayı bu proje ile daha da pekiştireceklerdir. Aileler: Aileler, dilin, yemek kültürünün, geleneklerin, değerlerin, aktarılmasında kilit bir öneme sahiptirler. Aynı zamanda aileler yabancı kültürlerin alıcılarıdır. Bu proje ile aileler ortaklarımıza hem kültürü aktaran hem de kültürü alan konumdadırlar. Farklı kültürel ve sosyal geçmişe sahip olan öğrenci ve öğretmenlerle direk temas halinde olacak olan aileler kendi kültürleri ile misafir öğrencilerin kültürleri arasındaki farkı gözlemlene fırsatına sahip olacaklardır. Ne kadar farklılıklarda olsa hepsinin Avrupa vatandaşlığının bir parçası olduğunu algılayacaklar ve kendi çocuklarına Avrupa değerlerini aktarma fırsatını yakalayacaklardır. Diğer okullar kurumlar ve STK'lar: Projemize turizm alanında eğitim veren okullar STK'lar, üniversite çalışanları, yerel yöneticiler, işletmeler davet edilecektir. Kendi deneyimlerini paylaşacaklar. Ortaklarımızın öğretmen ve öğrencileri ile tanışıp kültürel alışverişte bulunacaklardır. Ortaklar arasında bütün aktivite çalışmaları bir dosyada arşivlenecek ve dijital ortamda da kopyaları saklanacaktır. Böylelikle tüm ortaklar gerekli durumlarda gerekli resim, bilgi gibi ihtiyaç duydukları kayıtlara rahat ulaşabileceklerdir. Okul Seviyesinde: Okullar proje çalışmalarını ve sonuçlarını bir plan dahilinde kendi okullarında duyurmakla yükümlüdürler. Kendi dillerinde hazırlayacakları materyalleri kendi okul web sitelerinde, sosyal medya kanallarında, okul panolarında, okul atölye çalışmalarında, okul gazetesi veya dergilerinde

yayınlayacaklardır. Aynı zamanda okulun veli toplantılarında da velilere proje hakkında sunum da yapılacaktır. Bu tür sunumlar ara ara okul öğrencilerine ve okul öğretmenlerine de yapılacaktır. Okul öğretmenleri kurumundan ve kurumlarının bağlı oldukları üst eğitim kurumlarından izin alarak okulun bulunduğu bölgedeki okullardaki öğretmenlere de bilgilendirme sunumları yapacaklardır. Böylelikle projenin önemi anlatılmış ve vurgulanmış olacaktır. Bu çarpan etki ile binlerce öğrenciye ulaşmış olacağız. Yerel ve Ulusal Seviyede: Basın bülteni ortaklar tarafından kendi dillerinde hazırlanacak ve yerel/ulusal basına servis edilecektir. Yerel radyolarla temasa geçilip projenin amaç ve hedefleri anlatılacaktır. Kimi zaman eğitimde yeni uygulamalar veya örnek uygulamalar gibi yarışmalara ortaklarımız ve bizler katılacağız. Hem yerel hem de ulusal düzeyde projemizin konusuyla bağlantılı çalışan STK'larla temasa geçeceğiz ve projemizi onlara anlatacağız. Projemizin uygulama aşamasında yerel ziyaretlerde onları davet edeceğiz ve projemizin tanıtımını, kendi web ve sosyal medya kanallarında yer almalarını sağlayacağız. Bizler kendi istekleri doğrultusunda proje çıktılarımızı onlara vereceğiz veya gerekli durumlarda deneyimlerimizi hem atölye çalışmaları hem de seminerlerle paylaşacağız. Öğrenciler Seviyesinde: Öğrencilerimiz projemizin hedefindeki en kilit isimlerdir. Projede doğrudan yer alan veya alamayan her öğrenci projemizin amaç ve hedeflerinden faydalanacaktır. Öğrenciler kendi sosyal medya kanallarından projemizin bilgi ve resimlerini paylaşacaklardır. Çarpan etki ile binlerce öğrenciye ulaşmış olacağız. Öğrenciler aynı zamanda yüz yüze akran görüşmelerinde projemizin tanıtımını yapacaklardır. Akran öğrenme yöntemi ile projemizin ana hedefleri diğerlerine aktarılacaktır. • Ülkemiz mutfak kültüründe yer alan yerel yiyecek ve içeceklerin sahip olduğu hikâyeler araştırılarak yiyecek ve içecekleri bu hikâyeler ile bir bütün olarak konu alan kitaplar yazmaya teşvik edilecek. • Yerel yiyecek içecek hikâyelerinin var olduğu destinasyonlara ait belediye, kültür portalı, il kültür turizm müdürlüğü ve valilik web sitelerinde hikâyeleri anlatan bir gastronomi köşesi oluşturulacak. • Yerel yiyecek içecek sunulan restoranların menülerinde kare kod uygulaması ile yemeğin hikâyesine erişim sağlanacak. • Ülke tanıtım kitapçıları, broşür ve dergilerde gastronomi ürünleri hikâyesi ile birlikte yer verilecek. • Bölgede bulunan ve hikâyesi olan yerel yiyecek içeceklerle yönelik gastronomi festivallerine katılım sağlanacak. Projemizden faydalanması için bölgemizde yöresel yemek yapan restoranlarla iletişime geçilerek menülerine yemeklere ait hikayelerin kare kod uygulaması ile erişimi sağlanacak. Bölgemizi tanıtan rehberlere proje tanıtılarak turistlere yemeklerimizin hikayelerinin öğrenciler tarafından anlatıldığı toplantılar

düzenlenerek turistlere yöresel yemeklerin hikayelerini de anlatmaları sağlanacak. Belediyeler, İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü ve Valilik ile iletişime geçilerek web sitelerinde yemeklerin hikayelerinin anlatıldığı bir gastronomi köşesi oluşturulacak. Kendi yörelerimize ve farklı yörelere ait yemek kültürleri öğrencilerimize öğretilerek gelecek nesillere aktarılacak. Öğrencilerimizin kültürel mirasımız olan Halk Hikayeleri ve kahramanlarını tanımalarını sağlanacak. Sağlıklı ve geleneksel beslenme özendirilmiş olacak. Öğrencilerimiz yemek yapma becerisi, yaratıcı yazma ve dili doğru kullanma becerisi kazandırılacak. Toplanan çalışmalar kayıt altına alınarak halk kültürü hazinesine kazandırılacak. Proje sonucunda özgün bir eser ortaya çıkmış olacak. Yapılan çalışmalar göstermektedir ki günümüz tüketicileri hikâyesi olan ürün/hizmete ilgi duymakta ve hikâyeleri bizzat yaşayabilmek için hikâyelerin geçtiği destinasyonlara gitmek istemektedirler. Bu da hikâyesi olan ürün/hizmetin korunması ve devamlılığının sağlanabilir olması için, yerel halkla birlikte çalışmaya teşvik etmektedir. Böylece hem hikâyeler ekonomik bir gelir kaynağı olacak hem de turizmin sürdürülebilirliği sağlanabilecektir. Projemiz sayesinde bölgemizin turizm çekiciliği artacak, farklılık yaratacak, yiyecek içecek kültürü değişime uğramadan tam ve doğru bir kültür aktarımı ile gerçekleşecektir. Proje fikri anlatılarak ekipler oluşturulacak. Ekipler yörenin yemek kültürüne dair bilgiler toplayacak. Ekipler halk hikayelerini/efsanelerini derleyecek. Yapılan çalışmalar yazılı ve görsel olarak kayıt altına alınacak. Ekiplerin derleme işlemlerini yaparken yörenin tarihini, coğrafi, kültürel değerlerini tanımaları sağlanacak. Derlenen çalışmalar doğruluğu açısından eldeki verilerle karşılaştırılacak. Bu konuda daha önceden yapılan çalışmalarla karşılaştırılacak. Bu sayede zaman içinde ne gibi değişimler yaşadığı da belirlenmiş olacak. Ekiplere yaratıcı yazma becerisi kazandıracak atölye çalışmaları düzenlenecek. Yapılan çalışmalar elektronik ortama aktarılarak halk kültürüne kazandırılacak. İncelemeler doğrultusunda tespit edilen yemek çeşitleri ekipler tarafından yapılacak. İncelemeler sonucu ortaya çıkan yemekler, okulda festival şeklinde etkinliklerle sunulur ve hikayesi yazılacak yemekler belirlenecek. Her yöreden seçilen yemeğin fotoğrafı ile öyküsünün yer aldığı 'EFSANEVİ YEMEKLERİN TARİHİ' kitabı basılacak. Yapılacak yurtdışı hareketliliklerde partner okullarımızın yaptığı projemize ait çalışmalar görülecektir. Bu ziyaret sırasında, ziyaret eden öğrenciler yerel ailelerin yerinde kalacaklardır. Böylece ziyaret edilen ülkenin yöresel yemekleri, kültürü yerinde öğrenilecektir.

Sonuç

Hikâyeler, olayların gelecek nesillere aktarımını sağlayan bir iletişim aracı olarak, kültürel turizmin devamlılığının sağlanmasında önemli rol oynayacak. Başlı başına bölgesel çekicilik unsuru olduğu bilinen yerel yiyeceklerin ana tema olarak kullanıldığı hikâyeye anlatımı (storytelling) uygulamaları uluslararası bilinirlik sağlayacak. Öğrenciler yurtdışı hareketlilikleri ile Avrupa'yı ve Avrupa kültürünü tanıyacaklar. Aynı zamanda ortaklar arasında kültürel etkileşim olacaktır. Ziyaret edilen ülkenin kültürünü öğrenecekler, ortakların dilini hem fiziksel hem de sanal katılımıla öğrenmeye çalışacaklar ve dil öğrenilmesi konusunda motivasyon sahibi olacaklar. Hikâyeler, olayların gelecek nesillere aktarımını sağlayan bir iletişim aracı olarak, kültürel turizmin devamlılığının sağlanmasında önemli rol oynayacak. Başlı başına bölgesel çekicilik unsuru olduğu bilinen yerel yiyeceklerin ana tema olarak kullanıldığı hikâyeye anlatımı (storytelling) uygulamaları uluslararası bilinirlik sağlayacak. Proje sonuç kitapçığı, sosyal medya kanalları, web sayfası, afiş, broşür gibi somut çıktılar projemizin somut çıktıları olacaktır. Katılımcıların masal kahramanlarını içeren bir el kitabı ve öğrencilerin çevre farkındalığını artıran “Masal Kahramanlarımız Avrupa’da Buluşuyor” isimli bir eko-kitap yayımlanmıştır. Projenin asıl amacı olan kültürel çeşitliliğin ortaya konulmasının ve çevre farkındalığının yaratılmasının sağlandığı ortaya konulan ürünler ve projenin internet sitesi incelendiğinde görülmektedir. Ortakların katılımıyla kültürel paylaşım amaçlı yapılan toplantılar, farklı kültürler hakkında katılımcıların bilgilerini artırırken, yabancı dillerine de katkı sağlamıştır. Yenilikçi ve çok amaçlı faaliyetler sayesinde projenin esas amacı olan kültürel çeşitliliğinin vurgulanması ve teşvik edilmesi başarıyla gerçekleştirilmiş, ayrıca sonuçların kamuoyu ile paylaşılması da üst seviyede sağlanmıştır. Proje süresince proje ortakları arasında karşılıklı ziyaretler düzenlenmiştir. Bu ziyaretler esnasında her iki ülkede, proje ortaklarının kendi yerlerinde ve yakın çevrelerinde aktif kuruluşlar ziyaret edilmiştir. Her iki ülke çalışma takımları oluşturmuş ve bu takımlar, ziyaretlerde bir araya gelip çalışırken, diğer zamanlarda internet ortamında çalışmalarını paylaşmışlardır. Karşılıklı sunumlar, iyi örnek araştırmaları ve uygulamalarda neler yapılacağına yönelik içerikler hazırlanmış, geleceğe dönük yapılabilecek çalışmalar, kurulabilecek ortaklıklar için yol haritası belirlenmiştir. Proje sayesinde iletişim kurmanın önemi ve birlikte çalışmanın faydaları görülmüştür.

Proje Web Sitesi:

<http://www.legendarydishes.com.tr/>

Proje Kartı:

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2021-2-TR01-KA210> VET-000048921

Kaynakça

Boratav, P. N. (1946). Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

Sav, E. (1974). Halk Hikayeleri. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Choe ve Park,2009; Park ve Cho,2010; Story, vd., 2008; Mossberg ve Eide,2017; Mora ve Livat, 2013

Mossberg Therkelsen, Huijbens, Björk, Olssen ve Karin (2010)

Van Laer, de Ruyter, Visconti ve Wetzels, 2014

Meydan vd., 2017, s. 35

Yıldız, 2017, s. 703

Şimşek ve Yıldız,2020, s. 685

TASARIM BECERİ ATÖLYELERİNİN ANA DERSLERLE BÜTÜNLEŞTİRİLMESİNDE ÖĞRETMENİN ROLÜ

Serap DERTLİ,

Öğretmen, Tokat Alparslan İlkokulu

Özet

Bu çalışmanın amacı, yürütülmekte olan ErasmusK122 projesinin bir parçası olarak, MEB 2023 Eğitim Vizyonu (MEB, 2018) kapsamında okullarımızda hem kaynak hem de çabalar harcanarak kurulmuş olan Tasarım Beceri Atölyelerinin etkili şekilde kullanılması ve atıl durumda kalmasının önüne geçecek çalışmalar ortaya koymaktır. Ayrıca bu süreçte tasarım beceri atölyelerinde yapılan faaliyetlerin niteliğinin geliştirilerek hem öğrenci hem de öğretmen için daha eleştirel, üretken, takım çalışması becerilerini kapsayan bir ders süreci oluşturmak amaçlanmıştır. Millî Eğitim Bakanlığı'nın yayımladığı 2023 Eğitim Vizyonu'nda "önemli yere sahip olan tasarım beceri atölyeleri; ilkokuldan başlayarak tüm öğretim kademelerinde çocuğun kendisini, meslekleri, çevresini tanımasına yardımcı olan,

yeni çağın gerektirdiği becerileri kazanmasını sağlayan, bilmekten çok tasarlanmanın, yapmanın, üretmenin ön plana çıktığı mekânlar” olarak tanımlanmaktadır. Tasarım beceri atölyeleri bilim alanında fen, teknoloji, matematik ve mühendislik ile yazılım ve tasarım; sanat alanında görsel sanatlar, ahşap ve metal, müzik; spor alanında salon ve açık hava; kültür alanında drama ile dil ve eleştirel düşünce; yaşam alanında ise yaşam becerileri ile bahçe ve hayvan bakımı konularından oluşmaktadır (MEB, 2021). Tasarım-Beceri Atölyelerinin temel amacı öğrencilerin el becerilerini geliştirerek yenilikçi tasarımlarda bulunmalarını ve girişimcilik ruhlarını harekete geçirmeyi sağlamaktır (MEB, 2018).

Alanyazında aktif öğrenme uygulamalarının öğrencilerin kendi kendine öğrenme becerilerine, eleştirel düşünme becerilerine, öz yeterlilik inançlarına, kendine güven ile öğrenmeyi planlama üzerinde olumlu etkileri olduğu belirtilmektedir (Aydede, 2009). Ayrıca aktif öğrenme teknikleri ile zenginleştirilmiş öğretimin, öğrencilerin başarı ve tutumlarında olumlu etkiye yol açtığı sonucuna ulaşılmıştır (Türksoy ve Taşlıdere, 2016). Modern eğitim anlayışına göre öğrencilerin becerileri aktif öğrenme aktiviteleriyle geliştirilebilir ve bu aktivitelerin en önemlileri atölye çalışmalarıdır (Colangelo ve Davi, 1997). Yücel Toy ve Uçar (2022) Tasarım Beceri Atölyelerinde yapılan etkinliklerde okul matematiğindeki kazanımların günlük hayata transfer edilerek, matematik öğretiminde yaşamsal becerilerin kazanılabileceğini belirtmişlerdir. Ayrıca bu etkinliklerin öğrencilerin analitik düşünme, yaratıcı düşünme, problem çözme, grup ile iş birliği içinde çalışma, girişimcilik, iletişim becerilerini olumlu etkileyeceğini ifade etmişlerdir.

2023 Eğitim Vizyonu kapsamında 2019/2020 Eğitim Öğretim yılında okulumuzda Yazılım ve Tasarım Atölyesi, Görsel Sanatlar Atölyesi, Yaşam Becerileri Atölyesi kurulmuştu. Fakat bu atölyeler okul öğretmenleri tarafından aktif olarak kullanılmaya çalışılsa da öğretmenlerimizin bu alanlarda yeterliliğinin azlığı, hazır bulunuşluk eksikliğinin olması, velilerimizin sadece test çözme anlayışından ayrılamayıp atölye çalışmalarının gereksiz olarak görmesi atölye çalışmalarımızın verimli yürütülememesi sorun teşkil etmiştir. Bu nedenle tasarım beceri atölyelerini yeniden canlandırmak amacıyla dokuma, çömlek, evde yaşam, sıhhi tesisat, elektrik, bisiklet tamir ve kumaş baskı atölyesi çalışmaları yapılmıştır. Daha sonra bu atölye çalışmalarını ana derslerle bütünleştirilmesi amacıyla çalışmalara başlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda öğrenci, öğretmen ve velilerle görüşmeler yapılmış, atölyelerde ana derslerle ilişkili olarak gerçekleştirilen etkinlikler rubrik ile değerlendirilmiştir. Toplanan sonucunda öğrencilerin derslere olan ilgileri ve akademik

başarılarında artış olduğu görülmüştür. Ayrıca velilerin bu çalışmalarını desteklemekte istekli oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Kaynaklar

Aydede, M. N. (2009). Aktif öğrenme uygulamalarının öğrencilerin kendi kendine öğrenme ve eleştirel düşünme becerileri ile öz yeterlilik inançlarına ve erişimlerine etkisi (Doktora Tezi, DEÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Colangelo, N., Davi, G.A. (1997). Handbook of Gifted Education. (2nd ed.). Allyn and Bacon, MA.

Milli Eğitim Bakanlığı (2018). MEB 2023 vizyonu. <http://2023vizyonu.meb.gov.tr/doc/2023>

MEB (2021). Tasarım beceri atölyesi: Okul yöneticileri, öğretmenler ve öğrenciler için rehber. <https://tba.meb.gov.tr/wp-content/uploads/2021/04/TBA-Rehber.pdf>.

Türksoy, E., & Taşlıdere, E. (2016). Aktif öğrenme teknikleri ile zenginleştirilmiş öğretim yönteminin 5. sınıf öğrencilerinin fen ve teknoloji dersi akademik başarı ve tutumları üzerine etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 57-77.

Yücel-Toy, B., & Uçar, Şeyma. (2022). Matematik Öğretiminde Tasarım Beceri Atölyeleri (Tba) Etkinliklerinin Geliştirilmesi: Bir Model Önerisi. *Milli Eğitim Dergisi*, 51(234), 1805-1830.

MATEMATİKSEL FİGÜRLERLE OYUN ZAMANI: DOĞADAN İLHAM ALAN EĞİTİM

Hatice KARABENLİ

Sinan KARABENLİ

Yazar 1 Kurum (Gaziantep Nuray Tuncay Kara Bilim ve Sanat Merkezi, MEB)

Yazar 2 Kurum (Gaziantep Sarısalkım Ortaokulu, MEB)

haticekarabenli@gmail.com , karabenli.2746@gmail.com

Özet

İnternet ve bilgisayar donanımları teknolojilerinde meydana gelen değişim ve gelişimle birlikte farklı öğrenme teknikleri uygulanmaktadır. Yenilikçi uygulamalarla geliştirilen materyal, oyun ve animasyon gibi çalışmalar eleştirel ve farklı düşünebilme, bağlantı kurabilme ve anlamlandırabilme anlamında öğrencilere katkı sunmaktadır. Farklı temalarla dikkat çekici figürler kullanılarak oluşturulan öğrenme materyalleri öğrenmeye daha kalıcı bir ortam hazırlamaktadır. Projemizde bu ihtiyaçlar doğrultusunda doğanın matematiksel figürlerini kullanarak matematiksel düşünme becerilerini geliştirmeyi hedef alan bir oyun tasarlanmıştır. Oyunun içeriği oluşturulurken üç farklı amaç temel alınmıştır. Bunlardan birincisi kullanıcıya doğadaki matematiksel figürlerden bazılarını tanıtıp matematik ve doğa ilişkisini kurmasını sağlamak, ikincisi bu matematiksel figürler üzerinden verilen mesajlarla küresel sorunlar hakkında farkındalık yaratmak, üçüncüsü ise ele alınan matematiksel figürler yardımıyla kullanıcının ilgisini çekerek matematik uygulamaları yaptırmaktır. Oyun, dijital oyun tasarlama uygulamalarından olan Unity oyun motoru kullanılarak ortaokul öğrencilerinin seviyelerine göre hazırlanmıştır. Hedef kitle olarak 15 kişilik 6. sınıf öğrencilerinden oluşan bir örneklem grubu seçilmiş, yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak oluşturulan anket yardımıyla çalışma öncesi ve sonrası değerlendirme yapılarak çalışmanın etkililiği araştırılmıştır.

Anahtar kelimeler: Matematiksel Figür, Küresel Sorunlar, Matematik Öğrenimi, Unity Oyun Tasarımı.

Playtime with Mathematical Figures: Nature Inspired Education

Abstract

With the change and development in internet and computer hardware technologies, different learning techniques are applied. Studies such as materials, games and animations developed with innovative applications contribute to students in terms of critical and different thinking, making connections and making sense. Learning materials created by using remarkable figures with different themes prepare a more permanent environment for learning. In line with these needs in our project, a game was designed to develop mathematical thinking skills by using mathematical figures of nature. The content of the game is based on three different objectives. The first of these is to introduce some of the mathematical figures in nature to the user and enable them to establish the relationship between mathematics and nature, the second is to raise awareness about global problems with the messages given through these mathematical figures, and the third is to make mathematical applications by attracting the user's interest with the help of the mathematical figures. The game was prepared according to the levels of secondary school students using the Unity game engine, one of the digital game design applications. A sample group of 15 6th grade students was selected as the target group, and the effectiveness of the study was investigated by evaluating before and after the study with the help of a questionnaire created using semi-structured interview technique.

Keywords: Mathematical Figure, Global Issues, Mathematics Learning, Unity Game Design.

ÇOKGENSEL SAYILAR YARDIMIYLA BİLGİSAYARSIZ KODLAMA

Hatice KARABENLİ

Sinan KARABENLİ

Yazar 1 Kurum (Gaziantep Nuray Tuncay Kara Bilim ve Sanat Merkezi, MEB)

Yazar 2 Kurum (Gaziantep Sarısalkım Ortaokulu, MEB)

haticekarabeni@gmail.com , karabeni.2746@gmail.com

Özet

Teknolojide gerçekleşen değişim ve gelişmelerle birlikte çağın ihtiyaçlarına göre bireyler yetiştirmek için eğitim alanında yenilikçi ve özgün çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Yenilikçi yaklaşımlar ve uygulamalar, 21. yüzyıl becerileri baz alınarak eleştirel yaklaşım yapabilme, yaratıcı olma ve karşılaşılan sorunlara kolaylıkla çözüm üretebilme gibi temel beceriler baz alınarak hazırlanmaktadır. Matematik ve bilgisayar kodlama bilimleri bu temel becerileri geliştirmek için en etkili alanlardır. Okul öncesi dönemden itibaren matematik ve kodlama eğitiminde kullanılmak üzere mantıksal muhakeme yeteneğini arttırmak, analitik düşünme becerisini kavramak ve bilgi işlemsel düşünebilmeyi kolaylaştırmak amacıyla çeşitli materyaller ve bilgisayarsız kodlama uygulamaları kullanılmaktadır. Çalışmamızda bu temel beceriler göz önünde bulundurularak ortaokul öğrencilerinin bilgisayarsız kodlama uygulamalarında kullanabilecek matematik temelli yüksek bilişsel seviyede bir çalışma tasarlanmıştır. Geogebra üzerinde tasarımı yapılan ve çıktısı alınarak uygulanan çalışma, ortaokul öğrenci seviyesine uygun bir matematik konusu olan çokgen sayılarından esinlenerek hazırlanmıştır. Dört farklı çokgen sayı grubunu içeren çalışmalar üzerinde her bir öğrencinin kendi algoritmalarını oluşturarak matematiksel işlem süreçleri yardımıyla bilgisayarsız kodlama yaparak ilgili çokgen sayıların genel formüllerine ulaşmaları beklenmektedir. Örneklem grubu belirlenirken ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Bilim ve Sanat merkezi öğrencilerinden 7. ve 8. sınıf olan 334 kişilik öğrenci grubuna “Bilgi İşlemsel Düşünme Becerisine Yönelik Öz Yeterlilik Değerlendirme Ölçeği” uygulanmıştır. Ölçek sonucunda bilgi işlemsel seviyesi yüksek düzeyde olan 48 öğrenci çalışma grubunu oluşturmuştur. Çalışma sonucunda öğrencilerin oluşturduğu algoritmalar nitel bir çalışma yöntemi olan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak değerlendirilmiştir. Öğrencilerin oluşturduğu algoritma şemalarından 18 tanesi çalışmamızda sunulmuştur.

Araştırmanın bulguları, bilgisayarsız kodlama etkinliği üzerinde her öğrencinin farklı algoritmalar oluşturarak bilişsel becerilerini yüksek düzeyde kullandıklarını göstermiştir.

Anahtar kelimeler: Matematiksel Düşünme, Bilgisayarsız Kodlama, Çokgenel Sayılar, Bilgi İşlemsel Düşünme Becerileri.

MATEMATİK AİLEM

Hakan Tatlı, Gönül Altun, Çelebi Kalkan
Melikgazi Şehit Hüseyin Danacı Halk Eğitimi Merkezi
Melikgazi Belediyesi İlkokulu
Hasan Polatkan İlkokulu

hatatli01@gmail.com, galtin2013@gmail.com,celebikalkan@meb.gov.tr

Özet

Matematik, hayatın içinde yer alan bir bilim dalıdır. Günlük koşuşturmanın her anında, yaşamın her alanında matematik yer alır. Matematik aynı zamanda insanın sistemli, mantıklı ve tutarlı düşünmesini sağlar. Bu yüzden matematik dersi ilköğretimden yükseköğretim programlarına kadar her alanda yer alır. Bu süreçte eğitimin verimli bir şekilde yürütülebilmesi için okul, aile ve öğretmen üçlüsünün tutarlı ve uyumlu bir yaklaşım sergilemesi çok önemlidir. Millî Eğitim Bakanlığımız tarafından, TÜBİTAK ve üniversiteler iş birliğinde matematik dersinin öğrenimini günlük yaşam becerilerine uyarlayarak hem kolaylaştırmak hem de öğrencilerin bu dersi küçük yaştan itibaren sevmelerini sağlamak amacıyla başlatılan Matematik Seferberliği kapsamında matematik atölyeleri kurulması, materyal oluşturulması, çocuklarımıza matematiği sevdirmesi, velilerin çocukları ile güzel zaman geçirmesi amacıyla ilkokul çocuklarının Matematik Becerilerinin Gelişmesi için velilerimizi sürece dahil etmek adına ülkemizde ilk defa “MatemaTİK Ailem” isimli çalışmayı hayata geçirdik. Çalışmalarımız ilkokul dönemi veli grubunda gerçekleşti. Çalışmalarımızın temelinde velilere ilkokul çocuklarının matematik yetilerinin gelişmesini destekleyecek bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmıştır. Çocukların gelişim dönemleri dikkate alınmış olup matematik becerilerinin gelişiminde ailenin desteğinin çok önemli olduğu vurgulanmıştır. Velilerimiz ile bu çalışmalarla matematiği daha anlaşılabilir

hale getirmeyi, oyunla matematik öğretimi çalışmalarını gerçekleştirmeyi, çocukları sorgulayıcı, tutarlı, eleştirel düşünmeye yatkın olarak yetiştirmeyi ve ezberleme yerine anlamlandırma becerilerini geliştirmeyi en önemlisi de matematiği günlük yaşamın bir parçası yapmayı hedeflemenin yanında eğitimin temeli olan ilköğretim düzeyinde matematik eğitiminin veli tarafından desteklenmesi, velinin matematiğe karşı olumlu tutum ve davranışları, çocukların tüm akademik yaşamlarına olduğu kadar günlük hayat problemlerine yaklaşımlarına da olumlu biçimde etki edeceğinin unutulmamasını sağladık. Veliye, okulun ve öğretmenin üstlendiği rolünü üstlenmeden, öğretmenin verdiği eğitimi destekleyici etkinliklerle çocuğun matematiksel becerilerini uygulamasına, öğrendiği bilgileri pekiştirmesine dolayısıyla matematik başarısının artmasına katkı sağlayacağı hatırlatılmıştır. Tüm bu çalışmaların yanında güncellenen öğretim programlarında öne çıkan en önemli hususlar, değerlerimiz ve yetkinliklerdir. Disiplin alanlarının her birinde öğrencilere aktarılması hedeflenen 10 kök değer ve bu değerlere ilişkin tutum ve davranışlar belirlenmiştir. Kök değerler (**adalet, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, dostluk, dürüstlük, öz denetim, yardımseverlik ve vatanseverlik**) kazandırılması hedeflenen değerler arasında öncelikli öneme sahip olan ve diğer disiplinlerle ortak olarak kazandırılması hedeflenen temel değerlerdir. Bu değerler, öğrenme ve öğretme sürecinde hem kendi başlarına hem de diğer kök değerlerle birlikte ele alınarak hayat bulacaktır.

Anahtar kelimeler: Matematik, Aile, Başarı

MY MATHEMATICS FAMILY

Mathematics is a branch of science that takes part in life. Mathematics is present in every moment of daily hustle and bustle and in every aspect of life. Mathematics also enables people to think systematically, logically and consistently. That's why mathematics lessons are included in every field, from primary education to higher education programs. In order for education to be carried out efficiently in this process, it is very important for the school, family and teacher trio to exhibit a consistent and harmonious approach. Within the scope of the Mathematics Mobilization, which was launched by our Ministry of National Education in cooperation with TUBITAK and universities, in order to facilitate the learning of mathematics by adapting it to daily life skills and to ensure that students love this lesson from an early age, mathematics workshops are established, materials are created, our

children love mathematics, parents can have a good time with their children. For the first time in our country, we implemented the project called "MatemaTİK My Family" in order to involve our parents in the process for the development of primary school children's Mathematics Skills. Our studies were carried out in the primary school parent group. The basis of our work is to provide parents with the knowledge and skills that will support the development of primary school children's mathematical abilities. Children's developmental periods were taken into account and it was emphasized that family support was very important in the development of mathematical skills. With these studies, we aim to make mathematics more understandable with our parents, to carry out mathematics teaching activities through games, to raise children as inquisitive, consistent and prone to critical thinking, and to develop meaning skills instead of memorization, and most importantly, to make mathematics a part of daily life, as well as to improve mathematics education at the primary school level, which is the basis of education. We ensured that it is not forgotten that parental support and positive attitudes and behaviors towards mathematics will have a positive impact on children's academic lives as well as their approaches to daily life problems. Parents were reminded that, without taking on the role of the school and the teacher, the activities that support the education provided by the teacher will help the child apply his mathematical skills, reinforce the knowledge he has learned, and thus contribute to the increase of mathematical success. In addition to all these studies, the most important issues that stand out in the updated curriculum are our values and competencies. In each of the discipline areas, 10 root values and attitudes and behaviors related to these values that are intended to be transferred to students have been determined. Root values (justice, patience, respect, love, responsibility, friendship, honesty, self-control, helpfulness and patriotism) are the basic values that are of primary importance among the values that are aimed to be acquired and are aimed to be acquired in common with other disciplines. These values will come to life in the learning and teaching process, both on their own and together with other root values.

Key words: Mathematics, Family, Success

TEKNOLOJİ VE TASARIM EĞİTİMİNDE İNOVATİF YAKLAŞIMLAR: DOĞAYA TASARIM ODAKLI BAKIŞ

Serap Boyraz
Orhangaziortaokulu
Battalgazi-Malatya
serapboyraz87@gmail.com

Özet

Öğrencilerin günlük hayatta karşılaştıkları sorunlara tasarım odaklı düşüncelerini sağlamak, problem çözme becerisi kazandırmak, sorun çözme konusunda özgüven kazanması, birlikte çalışabilme becerisi kazanması, özgün çözümler önerebilmesi, doğadaki sanat ile günlük hayatta karşılaştığı sorunları çözebilme becerisi kazandırmak amaçlanmaktadır. Öğrencilerde düşünme becerilerini geliştirmek için gözlem, bilgi verme, yaparak yaşayarak öğrenme, iş birlikli çalışma, proje temelli öğretim yöntemi kullanılmıştır. Bu çalışmada analitik düşünme, eleştirel düşünme, empatik düşünme, uygulamalı düşünme becerileri kazandırılmak istenmiştir. Öğrencilerin tasarım odaklı düşünme becerilerini geliştirmek için Biyotalit (biyomimikri) bilim dalından faydalanılmıştır. Doğada ders işleyerek doğal çevreyi ve hayvanları gözlemlemesi, derste doğa ve hayvanlarla ilgili belgeseller izletilerek konu hakkında farkındalık kazanmaları sağlanmıştır. Teknoloji ve Tasarım dersinin 7. sınıf konusu olan Tasarım Odaklı Düşünme konusundaki, tasarım problemi nasıl oluşturulur, aşamaları hatırlatıldıktan sonra, problem tanımlama süreci ile günlük hayatta karşılaştıkları sorunları tanımlamaları sağlanmıştır. Problemi tanımladıktan sonra, sorunu çözmek için Biyotaklit biliminden faydalanmaları istenmiştir. Biyotaklit biliminin teorik bilgisi verilmiştir. Biyotaklit konusu ile ilgili örnekler resim, video, slayt, sunum vb ders anlatım araçları kullanılarak konunun kavranması sağlanmıştır. Tanımladıkları problemlerini biyotaklit biliminden faydalanarak çözmeleri istenmiştir. Tanımladıkları problemi çözme aşamalarını raporlaştırıp daha sonra 2 boyutlu ve 3 boyutlu olarak resmetmeleri istenmiştir. Çizim ile anlatamadıkları kısımları yazı ile açıklamışlardır. Disiplinler arası yaklaşımla çalışma planlanmıştır. Birden fazla ders kazanıma dâhil edilmiştir. Görsel Sanatlar, Fen Bilimleri, Teknoloji ve Tasarım dersinin hedef kazanımları çalışma içerisine dâhil edilmiştir. Öğrencilerin günlük hayatta karşılaştığı sorunları çözmeye analitik, sorgulayan, yaratıcı, özgün, bakış açısı kazandırılmıştır. Derse katılım ve ilgi daha da artmıştır. Günlük hayatta karşılaştığı sorunları tespit etmede farkındalık kazanmıştır. Sorunları çözmeye akılcı, özgün,

yaratıcı çözüm önerileri geliřtirmelerini sađlamıřtır. Yapılan alıřmalarda derse katılım oranı gözle görülür düzeyde artmıř, sorun çözme becerileri geliřmiřtir. Öğrenciler karşılařtıkları sorunları tespit etme, analiz etme konusunda bilinçli farkında olma durumu kazanmıřtır. Sorunlarına çözüm geliřtirme konusunda alternatifli düşünmeyi öğrenmiřlerdir. Öğrencilerin doğaya karşı olan tutum, ilgi ve farkındalıkları artmıřtır.

Anahtar kelimeler: Biyotakit, tasarım odaklı düşünme, Düşünme Becerileri, analitik düşünme,

INNOVATIVE APPROACHES IN TECHNOLOGY AND DESIGN EDUCATION:

It is aimed to enable students to think design-oriented for the problems they encounter in daily life, to gain problem-solving skills, to gain self-confidence in problem solving, to gain the ability to work together, to propose original solutions, and to provide them with the ability to solve the problems they encounter in daily life with the art in nature. Observation, giving information, learning by doing, collaborative work and project-based teaching methods were used to develop students' thinking skills. In this study, it was aimed to provide students with analytical thinking, critical thinking, empathic thinking and applied thinking skills. Biomimicry branch of science was used to develop students' design-oriented thinking skills. They were taught in nature and observed the natural environment and animals, and they were shown to watch documentaries about nature and animals in the course to gain awareness about the subject. Design-Focused Thinking, which is the 7th grade subject of the Technology and Design course. After being reminded of the stages of how to create a design problem, they were enabled to define the problems they encounter in daily life through the problem definition process. After defining the problem, they were asked to use the science of Biomimicry to solve the problem. Theoretical knowledge of the science of biomimicry was given. Examples of the subject of biomimicry were pictures, videos, slides, The understanding of the subject was ensured by using lecture tools such as presentations. They were asked to solve the problems they identified by using biomimicry science. They were asked to report the stages of solving the problem they defined and then draw it in 2D and 3D. They explained the parts they could not explain with drawings in writing. The study was planned with an interdisciplinary approach. More than one course was included in the outcomes. The target achievements of the Visual Arts, Science, Technology and Design course were studied. has been included. Students are provided with an analytical,

questioning, creative and original perspective in solving the problems they encounter in daily life. Participation and interest in the course increased even more. They gained awareness in identifying the problems they encounter in daily life. It enabled them to develop rational, original and creative solutions to solve problems. In the studies conducted, the rate of class participation increased noticeably and problem-solving skills improved. Students have gained conscious awareness in identifying and analyzing the problems they encounter. They have learned to think alternatively in developing solutions to their problems. Students' attitudes, interest and awareness towards nature have increased.

Keywords: biomimicry, design thinking, Thinking Skills, analytical thinking,

ÇEVREMİ KORUYORUM, GELECEĞİMİ SEVİYORUM

Işık ŞANLI

Kurum : Milli Eğitim Bakanlığı, Ş.Turgay Topsakaloğlu Anaokulu

e-posta: isiksanli06@gmail.com

Özet

Eğitim müfredatı kapsamında çevre eğitimi sınıf içi etkinliklerle sınırlandırılmıştır. Bu sınırlılıklar okulun bulunduğu çevrenin dezavantajları nedeniyle öğrenci, aile, okul iş birliğinde çevre eğitimi konusunda sürdürülebilir ve etkin bir çalışmaya imkân vermemektedir. Araştırmamızda özellikle çevre alanında proje çalışmaları olan kurumların çevre eğitimi yaklaşımlarını yerinde deneyimleyerek, okulumuzda uygulanan okul öncesi müfredatına uyumlu, sürdürülebilir ve etkin bir çevre eğitim süreci kazandırmak amaçlanmıştır. Bu süreç, öğrencilerin çevreyi koruma bilinç ve farkındalığının artırılmasıyla aynı zamanda ailelerin sosyo-ekonomik yönden daha bilinçli bir yaşam sergilemelerine ve çocuklarının daha güvenli bir geleceğe taşınmalarına katkı sağlayacaktır. Proje hedef kitlesi öncelikle okul öncesi öğretmenleridir. Proje paydaşları ise; Okul öncesi eğitim alan çocuklar, okul öncesi eğitim alan çocukların aileleri, okul personeli ve bölge okullarıdır. Okul öncesi öğrencilerinin geri dönüşüm ve sıfır atık uygulamaları kapsamındaki davranış ve tutumları da proje amaçlarının başarı düzeyini gösterecektir. Bu ölçümler gözlem tekniği, sembol tanıma tekniği ve uygulama yöntemleriyle ölçülecektir. Okul öncesi eğitim programı 5-6 yaş aralığındaki çocukların bilişsel, sosyal-duygusal, fiziksel ve öz bakım becerilerini

geliştirmeye yönelik amaç ve kazanımlardan oluşmaktadır. Bu amaç ve kazanımlar çocukların kendilerinin ve içinde buldukları toplumun ihtiyaçlarına göre şekillenmiştir. Proje faaliyetleri süresince elde edilen “Çevre Eğitimi” alanındaki alternatif etkinlikler okul öncesi müfredat ve kültür yapımıza uyarlanarak bir eylem planı hazırlanacaktır. Okul öncesi eğitim müfredatı genel bir çerçeve sunması nedeniyle uygulayıcı öğretmenler müfredat kazanımlarını konu ile ilgili belirledikleri etkinliklerle uygulamaktadır. Bu nedenle proje faaliyetleri çerçevesinde elde edilen deneyim ve alternatif etkinlikler kolaylıkla müfredat kazanımları ile entegre edilerek hazırlanan eylem planı dahilinde uygulanabilecektir. Projemiz kapsamında, bilişsel etkinliklerle, çevresel konularda (geri dönüşüm, sıfır atık, enerji tasarrufu vb.) farkındalık kazandırılması. Sosyal-duygusal etkinliklerle, çocuğun içinde bulunduğu topluma kendini ait hissetmesi ve bu toplum için kendi yapabilecekleri için sorumluluk bilincinin geliştirilmesi. Çevre eğitim uygulamalarında kendi yapacakları işleri bağımsız şekilde yapabilmeleri amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi, Çevre Eğitimi, Çevre Koruma, Çevre Bilinci, Sınıf İçi Etkinlikler, Eğitim Müfredatı

Summary

Within the scope of the education curriculum, environmental education is limited to in-class activities. The environmental constraints at the school's location hinder effective collaboration for sustainable environmental education involving students, families, and schools. In our study, we aimed to create a sustainable and effective environmental education process in line with our preschool curriculum by exploring environmental education methods used by institutions with environmental projects. This initiative aims to raise students' environmental awareness and promote socio-economic consciousness among families, aiding children in building a safer future. Primarily directed at preschool teachers, the project involves stakeholders including preschoolers, their families, school staff, and neighboring schools. Preschoolers' behaviors and attitudes towards recycling and zero waste practices will gauge the project's success. Evaluation methods will include observation, symbol recognition, and practical application techniques. The preschool program targets the holistic development of 5 to 6-year-olds, focusing on cognitive, social-emotional, physical, and self-care skills tailored to children's needs and societal context. We'll create an action plan by integrating environmental education activities discovered during the project into our

curriculum and cultural framework. Since the pre-school education curriculum provides a general framework, practicing teachers apply the curriculum achievements with the activities they determine on the subject. For this reason, the experience and alternative activities gained within the framework of the project activities can be easily integrated with the curriculum achievements and implemented within the prepared action plan. Within the scope of our project, raising awareness on environmental issues (recycling, zero waste, energy saving, etc.) through cognitive activities. Social-emotional activities foster a child's sense of belonging and responsibility towards their society. Our goal is for them to independently engage in environmental education practices.

Key Words: Preschool, Environmental Education, Environmental Protection, Environmental Awareness, In-Class Activities, Education Curriculum

FEN ÖYKÜLERİNİN ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE ÖĞRENMEYE SAĞLADIĞI KATKI

Mehtap Yılmaz

Bafra Bilim ve Sanat Merkezi

mhtpylmz55@hotmail.com

Özet

Eğitimde yaşanan sorunlardan biri, öğrencilerin günlük yaşamda karşılaştıkları problemleri öğrendikleri ile açıklayamaması, öğrendiklerini kullanılabilir hale getirememeleri yani öğrenmenin ezberden öteye geçememesidir. Oysaki değişen sınav sistemi ile uluslararası boyutta uygulanan PİSA ve TİMMS sorularında görülmektedir ki bu sınavlar öğrenilenlerin ne kadarının hayata uyarlandığının ölçülmesi esasına dayanmaktadır. Bu problemin ortadan kalkmasına yardımcı olmak üzere hazırlanan bu çalışma ile ezberci bir fen eğitiminden uzaklaşılma esası güdülmüştür. Gözlem yapan öğrenciler gözlemleri ile öğrenmede kalıcılığı artırabilmişken, onların oluşturduğu ürün ile (okumadan önce ve okuduktan sonra)test edilen diğer örneklem grubundaki öğrencilerin de kalıcı öğrenmelerinde artış olmuştur. Çalışmanın ilk aşamasında gözlemleri ile ürün oluşturan öğrenciler pozitif bakış açısı, basit bilimsel kavramları açıklayabilme, olayları fark edebilme, öykü yazabilme, resim çizebilme ve ekip olarak çalışabilme gibi özellikler geliştirmişlerdir. Çalışmanın en önemli özelliği, öğrenilen konuların günlük yaşamda fark edilmesi, bu fark

edişin öyküye dökülmesi ve bu fen öykülerinin öğrenmeyi kolaylaştırmasına sağladığı katkıdır. Çalışma ilk olarak öğrencilerin fen günlükleri tutması ile başlamış, ardından birebir yaşayıp günlüklerine aktardıkları fen içerikli olayları öyküleştirmeleri ile devam etmiştir. Bir yıl boyunca fen bilimleri derslerinde öğrendiklerini gözlemleyerek öyküleştiren, öykülerini resmeden öğrenciler bu çalışmalarını ÖYKÜLERLE FEN adı ile kitaplaştırmışlardır. Bu 30 kişilik sınıfın dışında, ikinci bir 30 kişilik örneklem sınıfı seçilmiştir. Seçilen bu sınıfa ön test olarak başarı testi uygulanmış ardından hazırlanan Öykülerde Fen adlı öykü kitabının okunması için süre verilmiş, bu süre sonunda aynı test, son test olarak uygulanmıştır. Kitabın kalıcı öğrenmeye etkisi ön- son test arasındaki farklar analiz edilerek ölçülmüştür. Öykü kitabını hazırlayan sınıf, öyküleştirme çalışmalarından bir yıl sonra aynı teste tabii tutulmuş, test sonucunun değerlendirilmesi sonucunda öğrendiklerinin kalıcı olduğu gözlenmiştir. Elde edilen veriler çalışmanın, öğrencilerin gözlem yoluyla fen bilimlerine dair öğrenme becerilerini arttırdığı ve kalıcı öğrenmenin sağlanmasına katkıda bulunduğu sonucunu ortaya çıkarmıştır. Yapılan bu çalışma ile TÜBİTAK 2204-B Ortaokullar Arası Proje Yarışmasına başvurulmuş ve Samsun bölge üçüncülüğü almıştır.

Anahtar kelimeler: Fen Okur-yazarlığı, kalıcı öğrenme sağlama, öyküleştirme

The Contribution of Science Stories to Learning in Secondary School Students

Summary

One of the problems experienced in education is that students cannot explain the problems they encounter in daily life with what they have learned, they cannot make what they have learned usable, that is, learning cannot go beyond memorization. However, it is seen in the PISA and TIMSS questions, which are applied internationally with the changing examination system, that these exams are based on measuring how much of what has been learned is adapted to life. This study, prepared to help eliminate this problem, aims to move away from rote science education. While the students who made observations were able to increase permanence in learning with their observations, there was also an increase in the permanent learning of the students in the other sample group who were tested with the product they created (before and after reading). In the first stage of the study, the students

who created products with their observations developed characteristics such as a positive perspective, being able to explain simple scientific concepts, noticing events, writing stories, drawing pictures and working as a team. The most important feature of the study is the realization of the subjects learned in daily life, the transformation of this awareness into stories, and the contribution of these science stories to facilitating learning. The study first started with the students keeping science diaries, and then continued with them narrating science-related events that they experienced one-on-one and recorded in their diaries. Students, who observed what they learned in science classes for a year, told stories and illustrated their stories, compiled their work into a book called SCIENCE WITH STORIES. Apart from this class of 30 people, a second sample class of 30 people was selected. An achievement test was applied to this selected class as a pre-test, then time was given to read the story book titled Science in Stories, and at the end of this period, the same test was applied as a post-test. The effect of the book on permanent learning was measured by analyzing the differences between the pre-post test. The class that prepared the story book was subjected to the same test one year after the storytelling activities, and as a result of the evaluation of the test results, it was observed that what they learned was permanent. The data obtained revealed that the study increased students' science learning skills through observation and contributed to permanent learning. With this study, an application was made to the TUBITAK 2204-B Inter-Secondary School Project Competition and Samsun received third place in the region.

Key words: Science Literacy, providing permanent learning, storytelling

DİJİTAL DÖNÜŞÜM ETWINNING PROJESİ

İlknur CAVLAK
Abdülhamid Han Ortaokulu
illnurozalp44@gmail.com

Özet

Sürekli gelişen ve kullanımı artan, gün geçtikçe daha çok zaman geçirilen dijital ortamların, teknolojik araçların ve internetin amaca uygun, sadece tüketim için değil üretime yönelik, etkin ve bilinçli kullanılması dijital ortam becerileri ile donatılmış dijital vatandaş ve dijital okuryazar olmaktan geçmektedir.

Projemiz Mike Ribble'in incelediği dijital vatandaşlığın 9 boyutu üzerine kuruldu. Öğrencilerimizin internet ve iletişim teknolojilerinin sunduğu fırsatları ve riskleri bilmesi, fırsat ve tehditler konusunda farkındalıklarının artırılması, kullanım becerilerinin geliştirilmesi, tehdit ve tehlikelerinden korunabilmesi, gelişen ve değişen internet uygulamalarını fark etmesi, oluşturacağı olumlu ve olumsuz etkilerini farketmeleri, kullanım ve paylaşım etiğini öğrenmeleri, mahremiyet ihlallerini ve korunma yöntemlerini bilmeleri amaçlanmıştır. Yapılan çalışmalar farklı web 2 araçları kullanılarak hazırlanmış ve sunulmuştur.

Proje etkinliklerine dijital vatandaşlık kavramı araştırılarak başlanmış, öğrencilerimiz araştırma sonuçlarını istedikleri şekilde sunarak paylaşmışlardır. Dijital etik konulu zihin haritası, sanal dünya görgü kuralları padleti, telif ve dijital hukuk ile wordwall de oyun, dijital güvenlik konulu hikaye ve animasyon, güvenli internet kullanımı ile ilgili oyun hazırlanıp oynanması etkinliklerimizden bazılarıdır. Öğrencilerimiz etkinlikleri gerçekleştirirken doğru bilgiye nasıl ulaşacaklarcıklarını da öğrenmişlerdir

Anahtar kelimeler: Dijital vatandaşlık, dijital okuryazarlık, etik değerler, 21. yüzyıl becerileri

DIGITAL TRANSFORMATION ETWINNING PROJECT

The effective and conscious use of digital environments, technological tools and the internet, which are constantly developing and increasing in use, where more and more time is spent day by day, not only for consumption but also for production, is to be a digital citizen and

digital literate equipped with digital media skills.

Our project is based on the 9 dimensions of digital citizenship analysed by Mike Ribble. It is aimed for our students to know the opportunities and risks offered by internet and communication technologies, to increase their awareness of opportunities and threats, to develop their usage skills, to protect them from threats and dangers, to notice the developing and changing internet applications, to realise their positive and negative effects, to learn the ethics of use and sharing, to know privacy violations and protection methods. The studies were prepared and presented using different web 2 tools. The project activities started by researching the concept of digital citizenship, and our students presented and shared their research results in the way they wanted. Mind map on digital ethics, virtual world etiquette padlet, wordwall game with copyright and digital law, story and animation on digital security, preparing and playing a game on safe internet use are some of our activities. Our students also learnt how to access the right information while carrying out the activities.

Key words: Digital citizenship, digital literacy, ethical values, 21st century skills

"DÜNYA DÜNYA GÜNÜ 2021"

Baş. Öğrt.Meral ERDOĞAN
Yahya Kemal Beyatlı İlkokulu, Çorum
merdi70@hotmail.com

Özet

"Dünya Dünya Günü 2021" '**World Earth Day 2021**' adlı proje , ulusal ve uluslararası bir eTwinning projesidir.Projenin temel amacı, genç nesiller arasında doğal çevre ve çevresel sorunlara karşı duyarlılığı artırmak ve sürdürülebilirlik bilincini geliştirmektir. Bu amaç doğrultusunda, projede çeşitli yöntemler ve teknikler kullanılmıştır. "Dünya Dünya Günü 2021" '**World Earth Day 2021**' adlı proje, gençlerin doğal çevreye olan duyarlılığını artırarak, sürdürülebilirlik konusunda bilinçli bireyler olarak yetişmelerini hedeflemektedir. Proje aynı zamanda, katılımcılara doğanın sunduğu değerleri anlamaya ve çevre sorunlarına karşı daha duyarlı hale getirme amacını taşımaktadır. Projede eğitici etkinlikler, uluslararası

işbirliği ve değerlendirme süreçleri gibi çeşitli stratejiler benimsenmiştir. Projenin genel amacı, gençlerin doğayı ve çevreyi koruma sorumluluğunu üstlenerek daha sürdürülebilir bir dünya için harekete geçmelerine teşvik etmektir.

Eğitici etkinlikler, doğa yürüyüşleri, yaşanabilir bir çevre etkinlikleri gibi pratik faaliyetler düzenlenmiştir. Bu etkinlikler, öğrencilere doğal çevre ile doğrudan etkileşim fırsatı sunarak çevresel sorunlar hakkında daha fazla farkındalık geliştirmeyi amaçlamıştır. Uluslararası işbirliği ve paylaşım, projenin temel taşlarından biridir. Farklı ülkelerden katılan öğrenciler arasında çevre sorunlarına yönelik deneyimlerin paylaşılması, küresel çevre bilincini artırmayı amaçlamaktadır. Projenin yönetimi ve iletişimi eTwinning platformu üzerinden yürütülmüş, katılımcılar arası dijital etkileşim ve materyal paylaşımı sağlanmıştır.

Proje süreci sonunda, gençlerin doğal çevre ve çevresel sorunlara daha duyarlı hale geldiğini göstermektedir. Eğitici etkinlikler ve uluslararası işbirliği sayesinde, katılımcılar çevre sorunlarına daha bilinçli bir bakış açısı geliştirmişlerdir. Katılımcıların projeye olan katılımı ve değerlendirme süreçleri, projenin amaçlarına ulaşıldığını göstermektedir. "Dünya Dünya Günü 2021" "World Earth Day" adlı uluslararası eTwinning projesi, genç nesillerin doğal çevre ve çevresel sorunlara karşı duyarlılığını artırmayı ve sürdürülebilirlik bilincini geliştirmeyi amaçlayan başarılı bir örnek olarak öne çıkmaktadır.

Anahtar kelimeler: Sürdürülebilirlik¹, Kültürel Değişim, Eğitim İşbirliği³, Uluslararası Öğrenme⁴.

Summary

"World Earth Day 2021" The project named "World Earth Day 2021" is a national and international eTwinning project. The main purpose of the project is to increase awareness of the natural environment and environmental problems among young generations and to develop sustainability awareness. For this purpose, various methods and techniques were used in the project. The project called "World Earth Day 2021" aims to raise young people's awareness of the natural environment and raise them as individuals conscious of sustainability. The project also aims to help participants understand the values offered by nature and make them more sensitive to environmental problems. Various strategies such as educational activities, international cooperation and evaluation processes have been adopted in the project. The general aim of the project is to encourage young people to take responsibility for protecting nature and the environment and take action for a more

sustainable world.

Practical activities such as educational events, nature walks, and livable environmental activities were organized. These activities aimed to develop greater awareness of environmental issues by providing students with the opportunity to directly interact with the natural environment. International cooperation and sharing is one of the cornerstones of the project. Sharing experiences on environmental problems among students from different countries aims to increase global environmental awareness. The management and communication of the project was carried out through the eTwinning platform, and digital interaction and material sharing were provided among the participants.

It shows that at the end of the project process, young people have become more sensitive to the natural environment and environmental problems. Thanks to educational events and international cooperation, participants developed a more conscious perspective on environmental problems. Participants' participation in the project and evaluation processes show that the aims of the project have been achieved. The international eTwinning project called "World Earth Day 2021" stands out as a successful example that aims to increase the sensitivity of young generations towards the natural environment and environmental problems and to develop sustainability awareness.

Key words: Sustainability¹, Cultural Exchange, Educational Collaboration³, International Learning⁴.

“ÖZEL EĞİTİMDE SANAT TERAPİSİ”

Erasmu Projesi
Mahmut BALTA
mahmutbalta@hotmail.com

Özet

AMAÇ: Her bireyin tek ve biricikliği ilkesinden yola çıkarak,özel gereksinimli öğrencilerimizin,yeterlilik ve yetenekleri doğrultusunda,yaşam becerilerini geliştirmek,öğrenme gereksinimlerini karşılamak,topluma uyumlarını sağlamak,yenilikçi eğitim program ve yöntemleri uygulayarak özel eğitim gerektiren bireylere hizmet vermeyi amaçlamaktayız. Proje kapsamında gerçekleştireceğimiz faaliyetlerle;normal gelişim gösteren akranlarıyla birlikte kültürel,sanatsal faaliyetlere katılarak ve zaman geçirerek öğrencilerimizin iletişim becerilerini ve özgüvenlerini artırmayı,aktif öğrenme ortamları oluşturmayı,toplumsal uyum becerilerini geliştirmeyi,toplumda özel gereksinimli bireylere karşı farkındalığı artırarak olumlu bakış açısı geliştirmeyi hedeflemekteyiz.

Anahtar kelimeler:: özel eğitim, sanat, terapi

BULGULAR: Katılımcılar: her bireyin yeterlilikleri doğrultusunda yaşam becerilerini geliştirmeyi,özel gereksinimli bireyle normal gelişen bireylerin bütünleşecekleri ortamlar sunmayı,öğrencilerin ebeveynleriyle etkili iletişim kurarak onları öğrenme sürecine dahil etmeyi öğrenecekler.sanatın özel gereksinimli bireyler üzerindeki terapötik gücünü kavrayarak;sanatın bütünleştirici etkisiyle verimli öğrenme ortamları oluşturmuşlardır.

SONUÇ: Katılımcılarımız, öğrenci gruplarına göre kurs sağlayıcıları bulma, kurs içeriklerine ulaşma, kurs sağlayıcılarıyla iletişime geçme gibi konularda bilgi sağlayarak ve kendilerini geliştirme fırsatı bulmuşlardır.

EĞİTİMDE YAPAY ZEKANIN YERİ VE AVANTAJLARI

Vefa Sümeyye KORKMAZ

İstanbul Gelişim Üniversitesi, vskorkmaz@gelisim.edu.tr

Özet

1950’li yıllardan itibaren varlığından söz ettiren yapay zekâ kavramı, makinelerin soruları yanıtlama, sorunları çözmeye, yeni durumlara uyum sağlama, cihaz planları yapabilme, ortaya çıkan durumlarla başa çıkma ve insanlarda tipik olarak görülen bir düzeyde zekâ gerektiren diğer çeşitli işlevleri yerine getirme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Teknolojinin, özellikle de yapay zekanın tanıtılması, ilerlemesi ve yaygınlaşması, eğitimcilerin görevlerini daha verimli ve etkili bir şekilde yerine getirmelerini kolaylaştırmaktadır. Eğitimde yeni teknolojilerin benimsenmesi ve kullanılmasına paralel olarak eğitim sektöründe yapay zekadan yoğun bir şekilde faydalanılmaktadır. Yapay zekâ, eğitim deneyimini zenginleştirmek için öğrenci ve eğitimci davranışlarını bu doğrultuda ayarlayan öğrenen sistemlerdir. Bu çalışmanın amacı Yapay Zekanın (AI) eğitim üzerindeki etkisini değerlendirmektir. Bir araştırmada literatür taramasından yararlanılan nitel bir araştırma yaklaşımı kullanılmıştır. Çalışmada, yapay zekanın eğitimde, özellikle eğitim kurumları tarafından farklı şekillerde yaygın bir şekilde kullanıldığı ve benimsendiği tespit edilmiştir. Yapay zekâ başlangıçta bilgisayar ve bilgisayarla ilgili teknolojiler şeklinde almış, çevrimiçi ve web tabanlı akıllı eğitim sistemlerine geçiş yapmış ve son olarak diğer teknolojilerle birlikte gömülü bilgisayar sistemlerinin kullanımıyla web tabanlı chatbotların ve insansı robotların kullanımıyla eğitimcilerden bağımsız olarak veya eğitimcilerle birlikte görev ve işlevlerini sürdürmüştür. Bu teknolojileri kullanarak eğitimciler, öğrencilerin ödevlerini gözden geçirmek ve notlandırmak gibi farklı idari işlevleri daha verimli ve etkili bir şekilde gerçekleştirebilmiş ve öğretim faaliyetlerinde daha yüksek kalite elde edebilmişlerdir. Diğer yandan, bu sistemler makine öğrenimi ve uyarlanabilirlikten yararlandığı için içerik ve müfredat öğrencilerin ihtiyaçları doğrultusunda kişiselleştirilmiş ve özelleştirilmiştir. Dolayısıyla bu durum kalıcılığı ve kavramayı teşvik etmiş, öğrencilerin genel öğrenme kalitesini ve deneyimini iyileştirmiştir.

Anahtar Kelimeler: Öğrenme, Eğitim, Yapay Zekâ

THE PLACE AND ADVANTAGES OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN EDUCATION

Abstract

The concept of artificial intelligence, which has been around since the 1950s, is defined as the ability of machines to answer questions, solve problems, adapt to new situations, make device plans, cope with emerging situations, and perform various other functions that require a level of intelligence typically seen in humans. The introduction, advancement and proliferation of technology, especially artificial intelligence, makes it easier for instructors to perform their duties more efficiently and effectively. In parallel with the adoption and use of new technologies in education, artificial intelligence is extensively used in the education sector. Artificial intelligence is a learning system that adjusts student and instructor behavior accordingly to enrich the educational experience. The purpose of this study is to evaluate the impact of Artificial Intelligence (AI) on education. One study used a qualitative research approach utilizing a literature review. The study found that artificial intelligence is widely used and adopted in education, especially by educational institutions, in different ways. Artificial intelligence initially took the form of computers and computer-related technologies, transitioned to online and web-based intelligent education systems, and finally continued its duties and functions independently of or together with instructors through the use of web-based chatbots and humanoid robots with the use of embedded computer systems along with other technologies. By using these technologies, instructors have been able to perform different administrative functions more efficiently and effectively, such as reviewing and grading students' assignments, and achieve higher quality in their teaching activities. On the other hand, since these systems leverage machine learning and adaptability, the content and curriculum are personalized and customized according to the needs of the students. Therefore, this promoted retention and comprehension, improving the overall learning quality and experience of the students.

Keywords: Education, Learning, Artificial Intelligence