

18. EĞİTİMDE İYİ ÖRNEKLER KONFERANSI
GÖREVİMİZ OYUN • 1-8 EKİM 2021

OYUN
BİZE
HAYATI
ÖĞRETİR.

BAŞVURU SAHİBİ
AD • HAMİDE
SOYAD ▶ KILIÇ

#görevimizoyun

#görevimizoyun

PROJENİN ADI

23 NİSAN'I WEB 2 ARAÇLARIYLA
KUTLADIK

PROJENİN SAHİBİ

HAMİDE KILIÇ
YASEMİN ALTINSOY
İREM DEMİREZER
SERDAR GÜMÜŞKAYA

#görevimizoyun

PROJENİN AMACI

Çocuklar pandemi döneminde uzun süre okuldan ve arkadaşlarından ayrı kaldı. Bu dönemde çocuklar, teknoloji karşısında "tüketici" olarak konumlandılar ve çocukların ekran kullanım süreleri arttı. Ayrıca çocuklar bu dönemde okulda arkadaşları ile birlikte yapılan etkinlikleri de çok özlediler.

Pandemi öncesinde ilkokul ve ortaokul düzeyindeki öğrenciler milli bayramları ve belirli günleri büyük bir coşku ve heyecan ile kutlamaktaydılar. Özellikle "23 Nisan" bu dönem çocukları için vazgeçilmez kutlamalardan biriydi. Öğrenciler haftalar öncesinde bayramda okuyacakları şiirleri ezberliyor, söyleyecekleri şarkılar için hazırlanıyor ve çeşitli gösteriler için günlerce hazırlık yapıyorlardı.

#görevimizoyun

Biz de

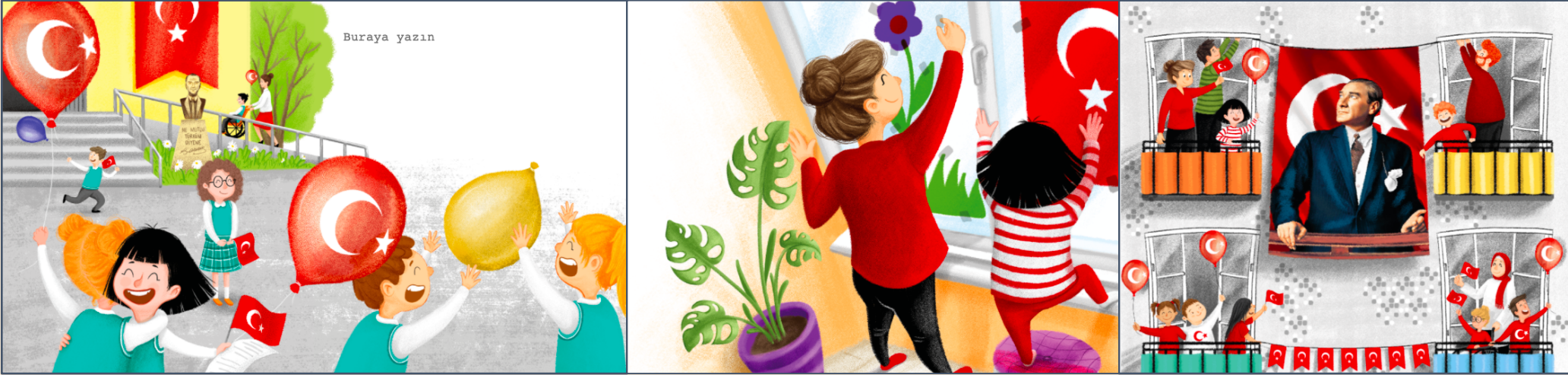
- 23 Nisan'ı evde kutlayan çocuklar için 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı coşkusunu paylaşacakları nasıl bir etkinlik düzenleyebiliriz?
 - Bu etkinlikte çocuklar teknolojiyi üretmek için nasıl kullanabilir?
- sorularını sorarak yola çıktık.

Hedefimiz çocuklara;

- Teknolojinin üretmek için de kullanılabileceğini fark ettirmek,
- Hikâye yazmaları konusunda onları destekleyerek yazma becerilerini geliştirmek,
- Dijital ortamda da olsa 23 Nisan coşkusunu yaşatarak duygu paydaşlığını sağlamak,
- Bu sene de evden kutlayacakları 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı için ilham vermektir.

Şablon görsellerini bu hedefleri destekleyecek şekilde hazırladık.

#görevimizoyun



PROJENİN ADIMLARI

- Bu süreçte dijital hikâye oluşturma amacı ile kullanılan web 2.0 araçlarından “SEN DE YAZ” ile işbirliği yapıldı. Kullanımı kolay, Türkçe arayüze sahip ve ücretsiz olan bu araca dijital ortamda olması nedeni ile tüm Türkiye’den erişim sağlanabilecekti.
- 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı teması ile ilgili eğitim teknolojileri uzmanı ve içerik geliştirici Yasemin ALTINSOY tarafından bir hikâye kurgusu geliştirildi. Bu hikâyede kurgunun ana unsuru, pandemi koşulları nedeniyle yüzyüze kutlanamayan 23 Nisan coşkusunu çocuklara dijital ortamda yaşatmaktı.
- İllustratör İrem DEMİREZER tarafından hikâye kurgusuna uygun görseller çizildi. Daha sonra bu görseller çocukların hikâye yazabileceği bir şablon haline getirildi.

#görevimizoyun

- Hikâye şablonu yazılımcı Serdar GÜMÜŞKAYA tarafından www.sendeyaz.net web sayfasına yüklendi.
- Yarışma değerlendirmesi için Doç. Dr. Devrim ALICI ve Araş. Gör. Mehtap AKTAŞ tarafından geliştirilen “Yazılan Hikâyeyi Değerlendirmeye Yönelik Analitik Rubrik” seçildi.
- Pandemi nedeni ile bu süreçte çocuklara genellikle anne babaların rehberlik edeceği öngörüldü. Bu bağlamda öğrenciler ve ebeveynler için yarışmaya nasıl katılacakları hakkında ayrıntılı bir video hazırlandı.
- Yarışma duyuruları yapıldı. Yarışmaya katılan öğrenciler Dr. Hamide KILIÇ başkanlığında alanında deneyimli öğretmenlerden oluşturulan jüri üyeleri tarafından değerlendirildi. Değerlendirme sürecinde değerlendirmenin geçerlik ve güvenilirliği açısından tüm hikâyeler çapraz okumaya tabi tutuldu.

- Yarışma süresince hikâye şablonu, başta Türkiye olmak üzere Amerika, Çin, Hollanda, Almanya gibi 15 farklı ülkeden 1971 çocuğa ulaştı. 21 ilden başvuru alındı.
- Yarışmaya başvurular 3, 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinden alındı ve her başvuru kendi sınıfı içinde değerlendirildi.
- Yarışma süresince ve yarışma sonrasında derece değil “katılım” ön plana çıkarıldı. Katılan tüm öğrencilere ve dereceye giren öğrencilerin öğretmenlerine emeklerini desteklemek amacı ile dijital ortamda teşekkür belgesi gönderildi.

İLHAM OLMASI İÇİN ÖNERİLER

- İlköğretim düzeyindeki çocuklar için arkadaşları ile birlikte yapılan etkinlikler çok önemlidir. Teknolojinin hayatımıza girmesi ile birlikte bu etkinlikler azalmış ve çocuklar teknoloji karşısında «pasif alıcı» ve «tüketici» olarak yer almaya başlamışlardır. Web 2.0 araçlarını kullanarak çocukların dijital ortamda arkadaşları ile birlikte etkinlik yapmalarını destekleyebilir ve onları teknoloji karşısında «üreten» bireyler olarak konumlandırabilirsiniz.
- Yapılan araştırmalarda eğitim teknolojileri kullanımının öğrenmeyi kolaylaştırma, aktif öğrenmeyi sağlama, somut öğrenmeyi gerçekleştirme, aşamalı öğrenmenin temelini kurması, düşüncede sürekliliği sağlama, üretimi artırma, değişik seviyelerden özel hedefleri gerçekleştirme gibi işlevleri bulunmaktadır. Çeşitli eğitim teknolojilerini kullanarak «Sosyal Duygusal Öğrenme» bağlamında ders planları hazırlayabilir ve sınıflarınızda uygulayabilirsiniz.

- Öğretmen görüşleri doğrultusunda yapılan araştırmalarda da web 2.0 araçları ile öğrencilerin bilgi üretilmesine katkı sağladıkları ve yaratıcı düşüncülerinin desteklendiği belirtilmiştir. Çocuklarımızın, teknolojiyi; üretmek, yeni fikirler bulmak, yaratıcı düşünmek, tasarım yapmak ve işbirlikli çalışmak amacıyla kullanabileceğini fark etmeleri için derslerinizde web 2.0 araçlarını daha sık kullanabilirsiniz.
- Görsel okuma ve hikâye yazma etkinliği 3, 4, 5 ve 6. sınıf Türkçe öğretim programının 2. dönem kazanımları ile eşleşmektedir. Kullanım kolaylığı, Türkçe arayüze sahip olması ve ücretsiz olması nedeni ile SEN DE YAZ'ı derslerinizde kullanabilirsiniz. Aynı şablonu kullanarak, 2022 yılında benzer bir yarışmayı sınıfınızda ya da okul genelinde düzenleyebilirsiniz.
- Şablonda öğrencilerin 23 Nisan kutlamaları için ilham alabilecekleri ayrıntılar ile birlikte down sendromlu ve tekerlekli sandalye kullanan öğrenciler bulunmaktadır. Bu bağlamda etkinliklerinizde farkındalık çalışmaları yaptırabilirsiniz.
- Hikâye yazma etkinliklerinizde dereceye girmek yerine “katılım”ı ön plana çıkarabilir ve öğrencilerinizi süreç odaklı değerlendirebilirsiniz.