



1. EĞİTİMDE YENİLİKÇİ OKULLAR ZİRVESİ

14 Haziran 2025



I. EĞİTİMDE YENİLİKÇİ OKULLAR ZİRVESİ

Sıra	Sunum Yazarı	Şehir	Kademe	Proje Adı	Proje Id
1	Atanur YILMAZ	Amasya	İlkokul	Oyunların Büyüsü (The Magic of Games)	160474
2	Aysun AKYOL	Şanlıurfa	İlkokul	One Step of Empathy, A Thousand Steps of Love and Respect!	160267
3	Ayten KARTAL	Manisa	Meslek Lisesi	Stars of Science - my Future Profession	162786
4	Ayten VEREP	Trabzon	İlkokul	Let My Waste Be My Toy (Atıklarım Oyunağım Olsun)	163269
5	Burcu TURAN ABAY	Balıkesir	Okulöncesi	This is My Job (Bu Benim İşim)	158848
6	Canan DEVECİ	Ankara	Ortaokul	EU-nited Stars	157908
7	Dilek GÜNER	Ordu	Meslek Lisesi	Dijital Vatandaşlık (Digital Citizenship)	157208
8	Dr. Asiye AKBULUT	Balıkesir	Anadolu Lisesi, Fen Lisesi	Girls' Shine	154309
9	Dr. Selmi DEMİRKOL	Ankara	Ortaokul	One Book One Circle Deep Reading and Sharing	164900
10	Eda KARAGÖZ AYAN	Eskişehir	İlkokul	Little Travelers In The Digital World	160787
11	Enise ULU ÇOĞALAN	Manisa	Bilsem	eTwinners Citizenship in Action	158759
12	Esmenur TÖGEL ÇİL	Manisa	İlkokul	Digital Cycle In Education	154339
13	Gülten DUYAR	Ankara	Ortaokul	Old Games Builds Bridges Between Past And Today	155950
14	Hatice AYDENİZ	Manisa	Anadolu Lisesi, Fen Lisesi	Legends and Myths in My Country	154443
15	Hatice AYDIN	Elazığ	Ortaokul	The Di-Gi-Tal Heroes	163383
16	Hatice ÜSTÜNDAĞ	Ankara	Ortaokul	FutureCitiLab	162845
17	Hülya SALMAN	Ankara	Özel eğitim okulöncesi ve ilkokul	The magical world of insects	160900
18	İlknur KURNAZ	Ankara	Meslek Lisesi	M.O.N.E.Y. Matters - Mentoring Our New Economic Youth (M.O.N.E.Y. Önemlidir - Yeni Ekonomik Gençliğimize Mentorluk)	170572
19	İmraniye DEMİR KARAKOÇ	Mersin	İlkokul	I Am In Traditional Children's Games Too (Geleneksel Çocuk Oyunlarında Da Varım)	157599
20	İsmail BAYDAR	İzmir	Meslek Lisesi	İleri Dönüşümle Yaratıcılık	162559
21	Leman AKGÜL AYDIN	Ankara	İlkokul	Nature Actors	160251
22	Neriman TURAN	Ankara	Okulöncesi	Oyun Hep Bizimle (The Games is Always With Us)	161702
23	Nevin DOMBAYCI	İstanbul	İlkokul	AI Kids (Yapay Zeka Çocukları)	159051
24	Özlem MADEN	İstanbul	Bilsem	Wordsmiths	156519
25	Özlem TUNCER	Ankara	İlkokul	e-WORLD	165586
26	Öznur ERBEY	Eskişehir	Ortaokul	Responsible Citizenship in the Digital World	158530
27	Roxana DUMITRACHE	Manisa	İlkokul	Valuable Kids	154551
28	Senem CÜRE	Bartın	Ortaokul	Kitap Kumbaram (My Book Crate)	154949
29	Senem CÜRE	Bartın	Ortaokul	Bookstagram (Little Citizens-A Big Story)	155482
30	Serap DOLGUNYÜREK	Ankara	İlkokul	United by a Handful of Songs!	158052
31	Serap TOKER UYKUN	Kocaeli	Okulöncesi	Let's Discover Endemic Plants	161723
32	Serpil BAYDAR	İzmir	Meslek Lisesi	Geçmişten Günümüze Geleneksel Çocuk Oyunları (Traditional Children's Games from Past to Present)	162532
33	Sinem KÜÇÜKÇINAR	Karaman	İlkokul	Create Your Dream, Shape Your Future	162939

MAGIC OF GAMES (OYUNLARIN BÜYÜSÜ)

Proje Ortakları: Türkiye (10), Romanya (2), Bulgaristan (1), Litvanya (2)

Proje Yaş Grubu: 4-12

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 1 Aralık 2024 – 31 Mart 2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 15, Öğrenci Sayısı: 43

Proje Kurucuları: Atanur YILMAZ (Türkiye) – Asya HACIYEVA (Bulgaristan)

Proje Çalışma Alanı: Kültürel Miras, Teknoloji, Tasarım.



PROJE ÖZETİ

Aralık ayında farklı ülke ve şehirlerden 15 ortak olarak başladığımız projemizde ilk olarak paydaşların kültür ve geleneklerini tanımayı amaçladık. Dolayısıyla projemizin nihai amacı daha anlamlı hale gelmiş oldu. Farklı kültürlerdeki geleneksel oyunların tanıtımı yapıldı. Bu oyunlarla hem kültür zenginliğin farkına varıldı hem de modern oyunlarla geleneksel oyunlar arasında bir köprü oluşturuldu. Proje ortağı öğrenciler hem oyunun büyü gücünün etkisiyle eğlenerek öğrendi hem de akıl yürütme yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olundu. Proje kapsamında ailelerle de iş birliği yapılarak sürece veli katılımı sağlandı. Geleneksel oyunların dijital versiyonları geliştirilerek yenilikçi öğrenme teknolojisi kullanıldı. Proje ortakları iş birliği içinde eğlenerek, bağ kurarak ve somut ürün ortaya koyarak öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmesi sağlandı.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

1. Geleneksel oyunların tanıtıldığı ortak video hazırlandı.

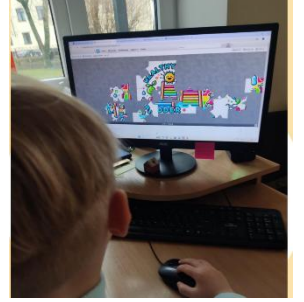
https://www.youtube.com/watch?v=u6_HFFI3geM

2. Çalışmaları e-book ile sanal kitap haline getirildi.

<https://www.storyjumper.com/book/read/183449771/684d78e179c9d>

3. Proje sanal sergisi oluşturuldu.

<https://www.emaze.com/@ALFIQWZCW/the-magic-of-games>



STARS OF SCIENCE

Proje Ortakları: AYTEN KARTAL-HATİCE AYDENİZ-DENİZ RENÇBER- PELİN ATLI- AHMET ÖĞÜT-DUYGU KALAFATOĞLU- HANDAN İSLAM- MARIA CRISTINA SANTONOCITO-ARIELA CAPUANO-GIOVANNA TERRACCIANO-KATARINA JANOSEVIC-DANICA UTJESINOVIC- LOTFİ EZZEDDINI

Proje Yaş Grubu: 12-18

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 04.02.2025 / 30.05.2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 13, Öğrenci Sayısı: 52

Proje Kurucuları: AYTEN KARTAL- DANICA UTJESINOVIC

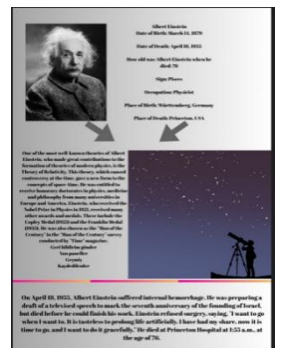
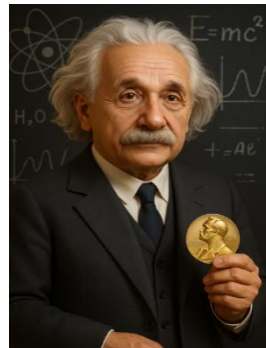
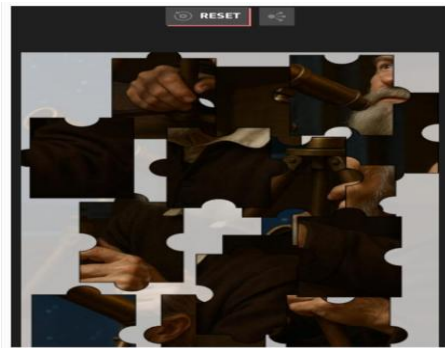
Proje Çalışma Alanı: BİLİM- TARİH-SANAT-TASARIM

PROJE ÖZETİ

Sağlık, sosyal, kültürel, matematik gibi birçok alanda bilime katkı sağlayan kişiler; Onları tanımak, tanıtmak, hayatlarını araştırmak ve keşiflerinin neler olduğunu bilim dünyasına göstermek amacıyla "Bilimin Yıldızları" başlığı altında bu projenin gerçekleştirilmesi amaçlanıyor. Geçmişten günümüze bilimin varlığını sağlayan kişilerin kim olduğunu bilmek, kültürel mirasımızı öğrenmek ve anlamak açısından önemlidir. Gençler bilim adamlarının hayatlarını örnek alarak kendi keşif ve icatlarını yapma fırsatına sahip olabilirler. Yine günümüz gençleri bu proje ile kendilerini gerçekleştirme, yeteneklerini, ilgi alanlarını ve becerilerini keşfetme fırsatına sahip olabilirler.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

"Bilimin Starları" projesi 13 proje ortağı ve 52 öğrenci çalışmalarıyla yürütüldü. Hem eğlenceli hem de eğitici bir proje oldu. Proje ortaklarıyla iletişimin ve işbirliğinin güçlü olması sonucu güzel dostluklar ve keyifli zamanlar geçirildi. Öğretmen ve öğrencilerimiz web 2 araçlarını kullanarak proje etkinlik ürünlerini oluşturdular. Final ürünümüz ortak hikaye oluşturmak oldu. Diğer etkinlikler karma grup ve her ortağın kendi yapacağı etkinlikler olarak yapıldı (Logo, slogan banner çalışmaları ve anketleri, proje ön test (öğrenci-öğretmen), proje son test (öğrenci ve öğretmen), kelime bulutu, pazıl, kahoot, akrostiş çalışması, tanıtım videosu, 9 mayıs videosu, tanıtım ve proje bitimi değerlendirme toplantıları) Bu projede öğrencilerimizde; sorgulama, araştırma, merak uyandırma gibi birçok eylem ve beceriyi daha da aktif hale getirdik. İngilizce dilini konuşabilme ve yazabilme alanlarını geliştirmiş olduk. Proje hedef amaçlarına uygun olarak gerçekleştirilmiştir. Etwinning projeleri sayesinde öğrencilerimize okullarda yaparak yaşayarak, eğlence ve eğitim ve öğretimin birleştiği ortamlar sunuldu.



LET MY WASTE BE MY TOY ATIKLARIM OYUNCAĞIM OLSUN

Proje Ortakları: AYTEN VEREP, ANA MARIA STANCU NURCAN ODABAŞ , AYSUN YILDIZ , EBRU YARAMANCI, MÜRSEL HUNUTLU HÜDA BALTA OSKAY, ADİNA FLORENTİNA NEAGU, MELİKE HACİFETTAHOĞLU, NESLİHAN YİRİK, ESİN GÜNDEŞLİ, ESRANUR BAYRAM, VASILICA BREBENEL

Proje Yaş Grubu: 6-11

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: ŞUBAT-MAYIS

Projedeki Öğretmen Sayısı: 13, Öğrenci Sayısı: 275

Proje Kurucuları: AYTEN VEREP & ANA MARIA STANCU

Proje Çalışma Alanı: Geri dönüşüm, bitkileri, hayvanları ve su kaynaklarını koruma, çevre bilinci, atık miktarını azaltarak daha temiz bir dünya, doğal kaynakların tükenmesini önleme



PROJE ÖZETİ

Projemizde öğrencilerimizde geri dönüşüm ve atık konusuna dikkat çekerek çevre bilincini artırmayı, yaşanabilir bir dünya için ilkökul müfredatı aracılığıyla atıkların geri dönüşümüne dikkat çekmeyi, yaratıcı düşünme becerilerini, eleştirel düşünme becerilerini ve empati becerilerini geliştirmeyi amaçladık. Tüm proje etkinliklerimizi de buna göre proje ortaklarımızla iş birliği içinde planladık. Velilerimizde projemize dahil ederek atık ve geri dönüşüm konusunda farkındalık yaratmayı ve öğrencilerin atık malzemelerle yapabilecekleri ürünlere farklı bir bakış açısı kazanmalarını sağlamayı amaçladık. Eğitim ve öğretim faaliyetlerimizi bilimsel ve teknolojik çalışmalarla, özellikle yapay zeka ve web2.0 araçlarıyla destekleyerek projemizi eğlenceli hale getirdik. Projemizde etkinliklerimizi öğrencilerin üretim ve el becerilerini geliştirecek, sosyal ve duygusal gelişimlerine katkı sağlayacak, öğrencilerde geri dönüşüm bilincini erken yaşlarda oluşturacak, kaliteli zaman geçirmelerini sağlayacak, atıklardan çok renkli oyuncaklar yapabilmelerini sağlayacak şekilde düzenleyerek çok eğlenceli bir proje yolculuğu gerçekleştirdik.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

FİNAL ÜRÜNÜMÜZ: Tüm projemizin özünü yansıtacak şekilde öğrencilerimizle kahramanlarını da birlikte belirlediğimiz kitabımız karışık okul takımlarımızla hazırlandı. "Atıktan Oyunağa: Doğa Dostu Kahramanlar« Hikaye Kitabımız https://www.canva.com/design/DAGox6pOr0o/iiJKFhpvoXIFd2-0p36aXQ/edit?utm_content=DAGox6pOr0o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Proje Etkinlik Kitabımız: Öğrencilerimizle istedikki oluşturduğumuz oyuncaklarımızın , yaptığımız etkinliklerimizin elimizde bir çıktısı olsun. o yüzden etkinlik kitabımızı etkileşimli olarak hazırladık. Yine bunu da karışık okul takımı görev dağılımına göre hazırladık.

<https://www.storyjumper.com/book/read/182473171/682652a2c27f7>
<https://youtube.com/shorts/xBoPZjpaevM?si=col7vnl5nxhA1bVd>
https://youtu.be/ERXsGlb4sbw?si=W6Aedf9MqG_01LoY
<https://youtu.be/onR6IbFnGbg?si=xBxG5TpfrEspNtd>



THIS IS MY JOB 'BU BENİM İŞİM'

Proje Ortakları: Türkiye(10), İtalya(1), Portekiz(1), Litvanya(1), Moldova Cumhuriyeti(1), Gürcistan(1), Romanya(1), Yunanistan(1), Ukrayna(1)

Proje Yaş Grubu: 4-13

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri:10.11.2024 – 20.06.2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 18, Öğrenci Sayısı: 120

Proje Kurucuları: Burcu TURAN ABAY (Türkiye), Ingrida PAVLEVİCİENE (Litvanya)

Proje Çalışma Alanı: Bu proje, 4-13 yaş arası çocuklarda dijital uygulamalarla yaşa uygun sorumluluk bilinci geliştirebilmeyi hedeflemektedir.



PROJE ÖZETİ

Günümüz dünyasında bireylerin topluma duyarlı, sorumluluk sahibi ve çevre bilinci gelişmiş bireyler olarak yetişmeleri büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda, erken yaşlardan itibaren çocuklara kazandırılacak değerler, onların hem bireysel hem de toplumsal yaşamlarında etkili roller üstlenmelerine olanak tanır. 4-13 yaş aralığındaki çocuklara yönelik olarak farklı ülkelerden (Türkiye, Litvanya, Moldova, Gürcistan, Romanya, Yunanistan, İtalya, Portekiz, Ukrayna) katılımıyla yürütülen bu proje, sanat, vatandaşlık, çevre eğitimi gibi ders konularını temel alarak çocuklara sorumluluk bilinci kazandırmayı ve kültürel farkındalıklarını artırmayı hedeflemektedir. Küresel iletişimi destekleyen, dijital okuryazarlık gibi temel yeterlikleri geliştirmeyi amaçlayan bu proje, çocukların okul, aile ve çevreyle olan ilişkilerini güçlendirerek çok yönlü gelişimlerine katkı sağlamaktadır.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

Proje sonucunda çocukların %94'ünde ev içi sorumluluk davranışlarında olumlu bir gelişme gözlemlenmiştir. Yardım etme isteği %83 oranında artarken, aile içi iletişim %92 oranında olumlu yönde etkilenmiştir. Ayrıca çocukların %87'si çevresel sorumluluklar konusunda farkındalık kazanmış, %95'i ise proje görevlerini takip etmede zorlanmadığını belirtmiştir. Bu sonuçlar, projenin hem bireysel hem de ailevi düzeyde olumlu etkiler yarattığını göstermektedir.

Kullanılan web 2.0 araçları
ve
yapay zeka uygulamaları



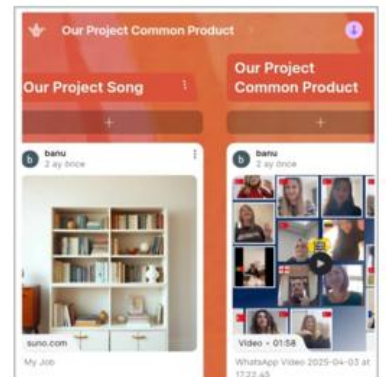
Karma okul takımı
çalışmamız



Proje
İşbirlikçi Ürünü



Proje
Ortak Ürünü



Girls' Shine

Proje Ortakları: Türkiye(10), Poland(1), Armenia(1), Romania(1), Greece(1), Italy(1), Albania(1), Georgia(1), Hungary(1)

Proje Yaş Grubu: 12-18

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: Ekim-Aralık 2024

Projedeki Öğretmen Sayısı: 18, Öğrenci Sayısı: 235

Proje Kurucuları: Dr.Asiye Akbulut ve Jolanda Öğretmen

Proje Çalışma Alanı: Eğitim-okuldaki kız ve erkek öğrencilerin özellikle kız öğrencilerin eğitimine katkı sağlamak.

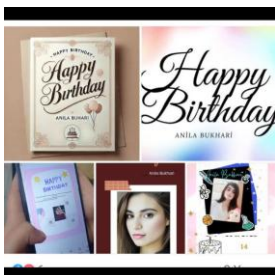


PROJE ÖZETİ

Girls' Shine projesi,özellikle kız öğrencilerin eğitimi ile ilgili projedir. Girls' Shine'da,9 ülke 18 ögrt,12-18 yaş gr, 235 öğrenci vardır. Projede Pakistanlı yazar Anila Bukhari'nin eğitime özellikle kız çocuklarının eğitimine önem vermesinden hareket ettik ve onun eserlerini inceledik. Projede üç karışık okul takımı vardı. a.Eğitim nedir? Neden önemlidir? b.Kız çocuklarının eğitimi nedir ve neden önemlidir? c.Anila Bukhari kimdir, neden önemlidir? Bu konuları araştırıp foruma yazdık. Öğrencilerin 21. yy becerilerini geliştiren bireysel (afiş,logo,anket,şiir yazma-okuma) ve grup etkinlikleri (mix takım,ortak şiir yazma vb) yaptık. İstasyon tekniği,gezi,okuma,araştırma,soru cevap,web2 ve ai vb teknikleri kullandık. Projeyi çevremizde ve sosyal medyada yaygınlaştırdık. Öğrencilerde sanata, edebiyata,teknolojiye ilgi duymalarına katkı yaptık. Dünyayı Değiştiren Kadınlar yarışmasında bu ve diğer eTw projelerimiz ile Eğitim-Çocuk eğitiminde dünya üçüncüsü olduk.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

-Hepimiz dijital yeterlilik,ana ve yabancı dil yeterliliği,bilimsel, sosyal vb yeterlilikleri kazandık.
-Somut çıktılarımız,işbirlikçi video, online toplantılar,e-kitap,şiir,anket,logo seçimi, etkinlikler ekitabı,proje değerlendirme Linoit, vb dir.
-Etkinliklerle bilime,sanata, edebiyata, felsefeye ilgiye katkı sağladık.
-Projemizi başarı ile tamamlayan öğretmen ve öğrencilere esertifika / sertifika verdik.
--Projeyi çevremizde ve sosyal medyada (okul sitesinde,sosyal medyada,bilimsenliği sitesinde genel-özel haberler yazma ile, afişlerle,ortak ürünlerle,dünya 3.lüğü ile,Adil Tugyan'da konuk olma ile,köy okulu ziyareti ve bugün burada Esep Eğitimde İyi Örneklerde sunma ile yaydık. Teşekkürler.
-Anila B.'nin mirasını,Girls' Shine2 Rosa and Candle (Mevlana ve Anila Bukhari) adlı proje ile devam edeceğiz.



Bir Kitap, Bir Çember; Derin Okuma ve Paylaşım One Book, One Circle; Deep Reading and Sharing

Proje Ortakları: Türkiye (3), Romanya (1), İspanya (1), Tunus (2), Polonya (1)

Proje Yaş Grubu: Ortaokul öğrencileri

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 25.03.2025 – 01.06.2026

Projedeki Öğretmen Sayısı: 8, Öğrenci Sayısı: 48

Proje Kurucuları: Selmi DEMİRKOL, Marta KUKULKA

Proje Çalışma Alanı: Dil ve Edebiyat

PROJE ÖZETİ

Türkiye, Polonya, İspanya, Tunus ve Romanya'dan öğretmenlerin ortak olduğu projede öğrencilerimiz her ay bir kitap okur ve zoom üzerinden çevrimiçi olarak okuma çemberi sunumlarını gerçekleştirirler. Öğrenciler kitabı okumaya başlamadan önce okuma çemberi görevlerinden bir veya birkaçını seçer ve seçtikleri göreve uygun çalışmalar hazırlar. Projede yabancı ortaklar bulunduğu için okunacak kitapların tüm ortakların erişebileceği, İngilizceye çevrilmiş kitaplar olmasına dikkat edilmiştir. Öğrenciler aşağıda verilen görevlerden istediğini seçip o görev doğrultusunda çalışmasını hazırlar: 1. Sorgulayıcı, 2. Sanatçı, 3. Özetleyici, 4. Sözcük Avcısı, 5. Bölüm Uzmanı, 6. Bağ Kurucu, 7. Karakter Ustası

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

Kitap özetleri

Resimler, şarkılar vb.

Üç boyutlu tasarımlar

Sınıf ve okul panoları

Web 2.0 araçlarıyla hazırlanmış afiş, logo, dijital hikaye, animasyon vb.

Sunum videoları...



eTwinners Citizenship in Action

Proje Ortakları: Sonja Poljak (Hırvatistan), Slađana Vukićević (Sırbistan) Carla Oliveira, Helena Silva, Esmeralda Pinto (Portekiz), Miren Aguiar (İspanya), Gamze Türedi, Faysal Sayan, Gülten Öksüz, Seyma Yeşil, Hatice Özkay (Türkiye)

Proje Yaş Grubu: 11-15

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri Aralık 2024-Mayıs 2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 13, **Öğrenci Sayısı:** 113

Proje Kurucuları: Enise Ulu Çoğalan (Türkiye)-Monica Iluana Onica (Romanya)

Proje Çalışma Alanı: Vatandaşlık, Müfredat, Etik, Teknoloji

PROJE ÖZETİ

Bu eTwinning projesi, öğrencilerin etkileşimli etkinlikler ve yapay zeka tabanlı dijital araçlar aracılığıyla empati, sabır, öfke yönetimi, bireysel farklılıklara saygı ve eşitlik gibi temel Avrupa değerlerini anlamalarına ve içselleştirmelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Bu değerleri çeşitli vatandaşlık eğitimi etkinliklerine dahil ederek, öğrenciler Avrupa kimliği ve çeşitliliğe saygı duygusu geliştirecek ve sosyal etkileşimlere olumlu bir yaklaşım sergileyeceklerdir.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

- Avrupa vatandaşlığı değerlerine ilişkin farkındalık ve uygulamaların artırılması.
- Öğrenciler arasında duygusal zeka ve kültürel duyarlılığın artırılması.
- Yapay zeka araçları ve yaratıcı projeler yoluyla dijital becerilerin geliştirilmesi.
- Proje sonuçlarını özetleyen ortak bir ürün olarak paylaşılan “Avrupa Değerleri Kitapçığı, Vatandaşlık Şiiri ve Şarkısı, Saygı Ağacı” ve Chatbot.

Vatandaşlık Şiiri ve Şarkısı : <https://youtu.be/AULVAISAiSE>

Avrupa Değerleri Kitapçığı: Karışık Ülke Takımları

<https://www.storyjumper.com/book/read/181706691/European-Values-Booklet>

Saygı Ağacı: <https://view.genially.com/68475a94a2755cb9c303b3a3/interactive-content-respect-tree>

Chatbot: <https://poe.com/eTwinnersCitizenship>



I am special, I draw it beautifully.

Proje Ortakları: Esmenur TÖGEL ÇİL - Roxana Dumitrache - Mevlüt Şahin - Saadet Şahin - Tuğba Arslan - Gülcan Taşdelen - Rudina Bendo - Marin Elena Simona - Pelin Ayhan - Diana Gheorghe - Domenica Natale - Rossella Anna Turi - Mădălina Stroe - Alexandra Manea

Proje Yaş Grubu 6 - 11

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 01 Ekim – 28 Şubat

Projedeki Öğretmen Sayısı: 14, **Öğrenci Sayısı:** 110

Proje Kurucuları: Esmenur TÖGEL ÇİL – Roxana Dumitrache

Proje Çalışma Alanı: Dijital Okuryazarlık- İlkokul Dersleri – Teknoloji – Tasarım



PROJE ÖZETİ

Projemiz, öğrencilerin dijital teknolojileri kullanarak bilgi öğrenmesini, üretmesini ve paylaşmasını içeren bir süreci kapsamaktadır. Bu proje, öğrencilere dijital araçlar ve kaynaklar kullanarak araştırma, içerik oluşturma, iş birliği yapma ve sunum yapma becerilerini geliştirme fırsatı sağlayacaktır. Ayrıca, öğrencilerin dijital okuryazarlığını, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini güçlendirecek ve onlara yapay zekayı tanıma ve öğrendikleri teknolojileri derslerine entegre etme fırsatı sağlayacaktır. Projenin bir sonucu olarak, öğrencilerimizi teknolojiyi etkili bir şekilde kullanarak öğrenmeye teşvik etmek ve modern dünyadaki dijital becerilere uyum sağlamalarına yardımcı olmak önemli bir katkı olacaktır. Bir araç olacaktır.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

Akrostiş çalışması ile bir proje müziği oluşturduk.(Suno). Quizizz aracı ile oyun hazırlayarak projenin başından beri öğrendikleri dijital dünyadaki bilgilerini ölçmüş olduk. Hazırlanan e-book çalışmaları bir araya getirdik. Sanal sergimizi oluşturduk ve sanal sergimizi gezerken de proje müziğimizi dinleyebiliyorsunuz. Baştan sona tüm çalışmalarımızı e-dergi de topladık. Böylece tüm çalışmalar bir araya getirildi. Notebookcats web aracı ile de öğrencilerimiz projemizi değerlendirdi. Bu proje ile öğrencilerimize 21.yy becerileri kazandırıldı. Öğrencilerimiz teknolojiyi kullanarak doğru bilgiye ulaşmayı öğrendi.Web2.0 araçları ile birlikte yapay zekayı kullanma fırsatı yakaladılar. Tüm derslere karşı bakış açıları değişmiş oldu. İnterneti güvenli kullanmayı öğrendiler.



LEGENDS AND MYTHS IN MY COUNTRY (Ülkemdeki Efsaneler ve Destanlar)

Proje Ortakları: Bianca Adinolfi (İtalya), Agnieszka Boruch (Polonya), Hatice Aydeniz (Türkiye), Anna Rosanova (İtalya), Urszula Nalewajk (Polonya), Jolanta Markowska (Polonya), Giuseppina Califano (İtalya)

Proje Yaş Grubu: 12-16

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: Ekim 2024- Haziran 2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 7, Öğrenci Sayısı: 155

Proje Kurucuları: Bianca Adinolfi , Agnieszka Boruch

Proje Çalışma Alanı: Dil & Edebiyat, destanlar ve efsaneler, kültürel farkındalık, teknoloji farkındalığı, dijital okuryazarlık



PROJE ÖZETİ

Öğrencilerimiz öncelikle, kendilerini tanıtarak kişisel sunumlar hazırladılar—aynı zamanda ülkeleri hakkında da yazdılar. Daha sonra okullarını ve yaşadıkları bölgeyi tanıttılar. Her ülke kendi kültürüne ait 2 farklı efsane veya destan seçip bunlar hakkında araştırma yaparak, işbirliği içinde oluşturdukları bir dijital üründe (e-dergi) hikaye inceleme tekniklerine göre bu hikayeleri tanıttılar (karakter, zaman-mekan, tema vb.). Projenin ikinci aşamasında öğrenciler, önceki bilgilerine dayanarak kendi ortak işbirlikçi efsanelerini yazdılar (e-kitap). Ekim-Haziran arasında yürüttüğümüz faaliyetlerimizle öğrencilerimiz; kültürler arası iletişim, Web2.0 araçlarını etkin kullanma, dijital becerilerini geliştirme, kendi ilgi, yetenek ve değerlerini tanıma ve tanıtmaya fırsatı bulmuşlardır.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

Öğrencilerin efsane ve destanlar hakkında yazdıkları, kültürlerini tanıttıkları, ayrıca eğlenceli dijital oyunlar oluşturdukları e-dergi:

<https://madmagz.app/viewer/66f91f6706c3210014870459>

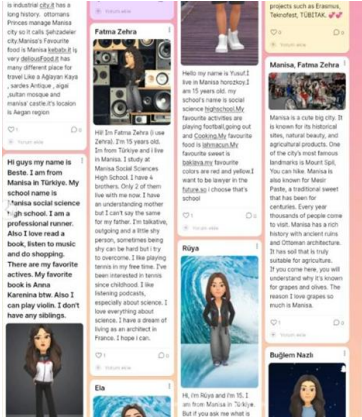
Öğrencilerin birlikte çalışarak ve görsellerini yapay zekadan yararlanarak oluşturdukları; belirli

karakterleri ile, her bir bölümde farklı bir zaman diliminde ve mekanda geçen olayların anlatıldığı

fantastik kurgu türünde ortak işbirlikçi çalışmaları olan e-kitap. Belirlenen plana göre, her ülkenin

öğrencileri kendi grubundaki hikayeyi kurgulayıp, tasarlayıp, yazmıştır:

<https://read.bookcreator.com/An4sziOne4PAihbavwhJLnsk9jj2/dYccMbhHTbCCzhRzZvNEaw/sywG3YrZTjyS5oAH3dXUyA>



The Di-Gi-Tal Heroes

Proje Ortakları: Türkiye (10), Romania (2) and Moldavia (1)

Proje Yaş Grubu: 10-15

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: NİSAN- HAZİRAN 2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 13, Öğrenci Sayısı: 115

Proje Kurucuları: Hatice AYDIN, Loredana Maria COMAN

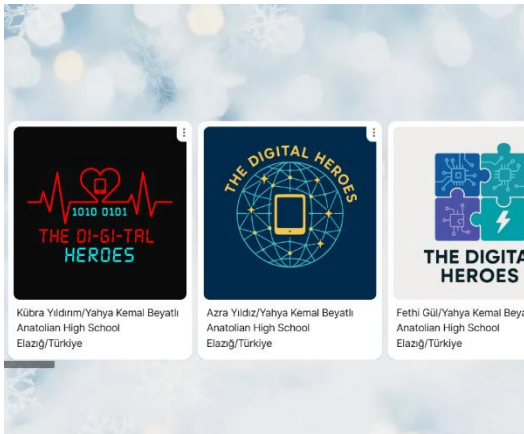
Proje Çalışma Alanı: Citizenship, Ethics, Foreign Languages, History, Informatics / ICT, Technology

PROJE ÖZETİ

At the beginning of the project, we made sure the parents of the students gave permission for them to join the project. Later, we held an online introductory meeting via zoom with our partners and students. Our partners and students also introduced themselves using the avatars they created with the Bitmoji app. Then, our teachers prepared videos to introduce their schools. After that, we selected our project logo. To raise our students' awareness of the digital citizenship, we invited a guest to explain it on a zoom meeting. As for the main output of the project, our students wrote a story focusing on several aspects of digital citizenship, developed their avatars with the help of AI, and voiced them to create an audio story. Using WordArt, The Di-Gi-Tal Heroes created words related to digital citizenship. A song was composed using these words. Finally, we prepared surveys for both teachers and students to get feedback about the effectiveness of the project. During the whole project, our partners collaborated and communicated effectively by using our whatsapp group.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

We have written a story about digital citizenship that includes the names of three heroes. In this story, each teacher has been assigned a section and are supposed to guide their students to create one digital citizenship hero using AI tools. Then, the students voiced the English part of the story assigned to them using the hero they created. Lastly, all the videos prepared by the students have been compiled together to create the audio story, the final output of our project.



EDUPOSITIVITY(Future Citizens Lab)

Proje Ortakları: Türkiye(8), Romania(4), Greece(4), Serbia(1), Azerbaijan(1), Italy(1), Republic of Moldova(1)

Proje Yaş Grubu: 10-15

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: OCAK- HAZİRAN

Projedeki Öğretmen Sayısı: 20, Öğrenci Sayısı: 182

Proje Kurucuları: Hatice Üstündağ - Joita Maria Magdalena

Proje Çalışma Alanı: VATANDAŞLIK EĞİTİMİ



PROJE ÖZETİ

FutureCitiLab, öğrencilerin vatandaşlık bilincini geliştirmeyi amaçlayan bir eTwinning projesidir. Demokrasi, insan hakları ve toplumsal sorumluluk konularına odaklandığımız, yapay zekâ destekli etkinlikler eleştirel düşünme, problem çözme ve dijital okuryazarlık becerilerini geliştirtirmeyi hedeflediğimiz, proje kültürel anlayışı teşvik eder ve uluslararası iş birliğini desteklemeye çalıştığımız bir projedir. Projenin her etkinliğinde öğrenci işbirliği yer almaktadır.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

- 1)Öğrenciler vatandaşlık kavramlarını öğrenecek ve bunları günlük yaşamlarına entegre edeceklerdir.
- 2)Kültürel farkındalıkları artacak ve farklı kültürlerle karşı daha duyarlı hale gelecektir.
- 3)Demokratik değerleri benimseyecek ve sosyal sorumluluk projelerine aktif olarak katılacaklar.
- 4)Dijital becerilerini geliştirecekler ve teknoloji destekli öğrenmeye daha hızlı adapte olacaklar.
- 5)Yapay zeka ve yenilikçi eğitim yöntemleri aracılığıyla analitik düşünme ve problem çözme becerilerini geliştireceklerdir.
- 6)Uluslararası ortaklarla işbirliği yapacaklar ve küresel vatandaşlık duygusu kazanacaklar.
- 7)Proje faaliyetlerine katılım sayesinde daha bilinçli, sorumluluk sahibi ve aktif bireyler haline geleceklerdir.



The magical world of insects

Proje Ortakları: Türkiye-10,Romanya-7,Polonya-6,Ermenistan-1,Litvanya-1,İtalya-1

Proje Yaş Grubu: 5-20+

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: Ocak-Mayıs

Projedeki Öğretmen Sayısı: 26, Öğrenci Sayısı: 156+

Proje Kurucuları: Hülya Salman, Türkiye & Dorota Kosowska, Polonya

Proje Çalışma Alanı: Doğa - Sınıf - Dijital ortam

PROJE ÖZETİ

Böcekler, dünya üzerinde en çeşitli ve yaygın hayvan grubunu oluşturan, ekosistemlerin dengeleyicisi olan canlılardır.Doğada önemli roller üstlenir.Toprak sağlığından bitki çeşitliliği, diğer hayvan ve insan sağlığına kadar geniş bir etki alanına sahiptirler. Bu küçük canlılar, çevresel değişiklikleri gösterme, biyolojik çeşitliliği sürdürme ve besin zincirlerinin önemli bir parçası olarak büyük bir öneme sahiptir. Bu proje, doğal ekosistemlerin işleyişine katkı sağlayan ve biyolojik çeşitliliğin korunmasında önemli rol oynayan böceklerin incelenmesi üzerine odaklanmaktadır. Çeşitli böcek türlerinin davranışlarını, habitatlarını ve ekosistem üzerindeki rollerini araştırmaktadır.

Projeyi 5-6 yaş, 12 öğrenciyle gerçekleştirdim.Böceklerin doğadaki rollerini tanıtarak öğrencilerde çevre bilinci ve doğa sevgisi oluşturmayı amaçladım.Öğrenciler; böceklerin yaşam döngülerini, ekosistemdeki yerlerini, biyolojik çeşitliliğe katkılarını gözlem yaparak, sanat çalışmaları ve oyun yoluyla öğrendiler.Etkinliklerde teknolojiyi kullandık, böceklerden ilham alan teknolojik tasarımları inceledik.Süreçte öğrenciler yapılan gözlemlerle, dijital içerikler, maskot yapımı, dans gösterisi, doğa gözlemleri gibi etkinliklerle, gözlem, araştırma, yorumlama, işbirliği becerileri kazanmıştır.Twinspace'de ortak çalışmalarla, kültürlerarası paylaşım oldu.Projemiz, Van Çalıştayında tanıştığım Ankara Üni.Ziraat Fak.Prof.Dr. Cem Özkan BÖCEK ŞENLİK OKULU'ndan ilham alınarak oluşturulmuş, çocuklarda küçük canlılara, böceklere karşı duyarlılık, ilgi geliştirmiş, onları doğa dostu bireyler olmaya teşvik etmiştir.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

Proje sonunda yapılan etkinlik ve çalışmalarla öğrenci davranışlarında böceklere ve küçük canlılara karşı olumlu bir çok kazanım elde ederken, öğrencilerimizi her anlamda geliştirirken, dijital olarak birçok çalışmayı ortaklarımızla birlikte oluşturduk.Bu çalışmalarda somut çıktılar olarak; Zihin Haritası ile yeni bir icadınız sorusuna cevap ararken, Answergarden proje sonu tek kelimeyle özetledik. Proje çalışmalarımızdan sanal sergi, Proje isim ve slogan slaytlarından akrostiş şiir yazıp e-book oluşturduk. Oymadığımız dijital oyunlardan e-book yaptık.

Mosaically uygulamasında logomuzun altında çalışmaları görsel sunum yaptık. Karışık böcek takımları oluşturduk.Bilgiler verdik. Yaptığımız maskot çalışmalarımızı bir e-book ta topladık.Proje Dergimiz var.11 şubat "Güvenli internet günü" etkinlikleri e-book yaptık.Böcek maskelerini bir videoda birleştirdik.Ortaklarla birlikte böcekleri kırdı birlikteyken Canva uygulamasında çizimini yaptık.Öğretmen-öğrenci sertifikaları ve Rasterbatör ile projeye özgü poster oluşturduk. Chatterpixle maskotları konuşturduk.Renderforest ile slogan oluşturduk. Doğal malzemelerle proje sloganı ve ismini yazdık.Ayrıca 2025 yılında "Ankara-Hakkari proje köprüsü" kapsamında yeni eTwinnerların (Hakkari ve Mamak ilçeden) projeye katılımını sağladım.Eğitim verdim.Destek oldum.Sınıfında proje tabanlı çalışmaya istekli, yenilikçi sınıflar ve eğitime meraklı öğretmenlere destek olmak ayrıca bir kazanım olarak projemizin değeridir.



M.O.N.E.Y Önemlidir- Yeni Ekonomik Gençlerimize Mentorluk

Proje Ortakları: İlknur KURNAZ, Tülay TERİM EKMEKÇİ, Solmaz ÇAKMAK GÖKHAN, Aslı KEKİLLİ, Sevgi ERGAN, Hatice TURAN DALLI, Neşe BİLİR, Ayşegül ÖZTÜRK, Seher ÖZMAYA, Burcu ÖZDEMİR, Moldova Ina BARBALAT, Diana POPOVİCİ, Romanya; Alina MIRICA, Dana CRANTA, Maria Carmen MATULESCU, İtalya; Romina MARCHESANİ, Cristina ZANDARA), Portekiz; Teresa MOITA

Proje Yaş Grubu: 14-18

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 01.10.2024/25.03.2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 18, Öğrenci Sayısı: 118

Proje Kurucuları: İlknur KURNAZ- Ina BARBALAT

Proje Çalışma Alanı: Finansal okuryazarlık

PROJE ÖZETİ

Günümüzde bireylerin, özellikle gençlerin finansal kavramlar ve ürünler hakkında bilgi sahibi olmaları büyük önem taşımaktadır. Bu proje, öğrencilerin paralarını bilinçli kullanmalarını, tasarruf etmeyi öğrenmelerini ve ekonomik kararlar alırken daha dikkatli davranmalarını sağlamada farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Finansal okuryazarlık bilincinin erken yaşta kazandırılmasıyla, bireylerin hem kendi yaşam kaliteleri hem de aileleri ve ülke ekonomisi üzerinde olumlu etkiler yaratmalarına katkı sağlanacaktır.

Projede öğrencilerin dijital araçlarla desteklenen etkinlikler yoluyla finansal okuryazarlık becerileri artırılırken; takım çalışması, dijital becerileri, sorumluluk alma, iletişim ,yaratıcı düşünme ve sosyal iletişim becerileri de geliştirilecektir. Öğretmen ve öğrencilere ön-son test uygulaması gerçekleştirilmiştir. Proje başı görüşlerini öğretmen ve öğrencilerimize esep forum başlığı altında yapmıştır. Yaptığımız çalışmaların twinspace sayfasında, okul web sitesi ve instagram adresinde , yerel online gazetede paylaşılması gerçekleştirilmiştir. Projemiz İlçe Milli Eğitim müdürümüze sunularak yaygınlaştırma çalışmaları gerçekleştirilmiştir.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

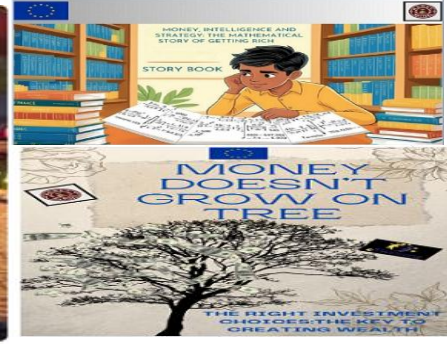
Kavram Haritası, Sesli Kavram Kitabı, Tüketim Sunumu, Dijital Kumbara Tasarımı, Akrostiş Şiir &

Şarkı, Güvenli Ödeme Broşürü, Bütçe Ürünleri, Yatırım E-Dergisi, Ortak Hikâye & Animasyon.

Hikayeden animasyonlu film proje final ürünü olarak hazırlandı.

Web sitesi : Projede yapılan tüm çalışmalar yayımlandı.

<https://money-matters-project.my.canva.site/>



GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARINDA DA VARIM

Proje Ortakları: Kamila MARCZAK STASIĄK, Agnes GABORIAU, Cahide ERTONG, Maral AYTAR, Ümmühan TOPAL NURDOĞAN, Yasemin ŞİMŞEK, Aysun DURAK HELVACI, Emine İNCE, Lütüfiye ELBASAN, Nuray KIRLI, Selma POLAT

Proje Yaş Grubu: 6-11

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: Aralık 2024 – Mayıs 2025

Proje'deki Öğretmen Sayısı: 14, Öğrenci Sayısı: 78

Proje Kurucuları: İmraniye DEMİR KARAKOÇ - Simona STOICA (ROMANYA)

Proje Çalışma Alanı: Fiziksel ve sportif aktiviteler, sağlık hizmeti

PROJE ÖZETİ

Oyun, mutlu ve sağlıklı çocuk gelişiminin önemli bir parçasıdır. Öğrencilerimizin bireysel gelişiminin dışında oyun, sosyal ve kültürel değerleri paylaşmak, kültürel değer ve normları canlı tutmak, kültürün kolektif hafızasının yeni nesiller tarafından keşfedilerek geleceğe aktarılması açısından önemlidir. Oyun, çocuğun büyümesi ve sağlıklı gelişimi için beslenme, sevgi ve barınma kadar önemlidir. Amacımız öğrencilerimizin eğlenirken yeni oyunları, ahlaki değerleri ve kuralları öğrenmelerini, işbirlikçi olma, paylaşma, saygılı olma, yeniliklere açık olma ve empati gibi değerleri kazanmalarını sağlamaktır. Bu kazanımları edinirken web2.00 aracını da aktif kullanarak öğrenmeyi eğlenceli hale getirmelerini sağlamaktır. Çocuk, kendisini, ailesini ve çevresini bu süreçte dahil ederek bireysel kontrol algısını geliştirecek, büyükleri ve akranlarıyla etkileşim kurabilecek, kaygısını azaltacak, öz güvenini artıracak, saygılı, işbirlikçi, yardımsever ve sağlıklı zihin-beden yapısına sahip bireyler olma yolunda ilerleyecektir.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

<https://www.storyjumper.com/book/read/182419331/68251d288a1cf>

<http://linoit.com/groups/CH%C4%B0LDREN%27S%20GAMES/canvases/CH%C4%B0LDREN%27S%20GAMES>



İleri Dönüşümle Yaratıcılık

Proje Ortakları: 7 Türk, 3 Romanyalı ortak

Proje Yaş Grubu: 14-18 yaş aralığı

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 14-18 yaş aralığı

Projedeki Öğretmen Sayısı: 10, Öğrenci Sayısı: 33

Proje Kurucuları: İsmail BAYDAR (Türkiye) – Adriana Orhidea Silagi (Romanya)

Proje Çalışma Alanı: Sürdürülebilirlik



PROJE ÖZETİ

İhtiyaç odaklı kaynaklar sınırlı ama ihtiyaçlar sınırsızdır. Bu proje, öğrencilerin geri dönüşüm ve ileri dönüşüm süreçlerine yaratıcılık ve sanatla yaklaşımlarını amaçlamaktadır.

Öğrenciler, evsel atıklardan (plastik şişeler, kağıt, metal kutular, eski giysiler vb.) yararlı ve estetik ürünler yaratmayı öğreneceklerdir. Aynı zamanda, çevre bilinci oluşturmak, sürdürülebilirlik hakkında farkındalık yaratmak ve öğrencilere çözüm odaklı düşünme becerisi kazandırmak amaçlanmaktadır.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

Canva'da e-kitap oluşturuldu.

(<https://www.canva.com/design/DAGngHsJ7II/SfYaa88luOR4ejYylujVLw/edit>)

Storyjumper'da e-hikaye oluşturuldu.

(<https://www.storyjumper.com/book/read/183419981/LER-DNMLE-YARATICILIK>)

Proje somut çıktılarından oluşan bir e-sergi hazırlandı.

(<https://www.artsteps.com/view/68108d2417f4dfcddd57b3cb>)

Proje ürünleri çeşitli okul içi ve okul dışı farlarda sergilendi.



NATURE ACTORS



Proje Ortakları: Türkiye - Romanya

Proje Yaş Grubu: 7/12

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 02/12/2024 – 31/05/2025

Proje'deki Öğretmen Sayısı: 12, Öğrenci Sayısı: 250

Proje Kurucuları: Banu FINAL- Steluta DRAGOMİR

Proje Çalışma Alanı: Okul ve sınıf ortamlarının yanı sıra okul dışında da pek çok alanda projemizi gerçekleştirdik.

PROJE ÖZETİ

Çevre konusunun işlendiği projemizi yürütürken ,öğrencilerimizin yaparken eğlenebileceği ve farklı kazanımlar sağlayabileceği etkinliklerin olduğu temaları seçmeye gayret ettik. Bu minvalde dört tema belirleyerek faaliyetlerimizi planladık. Doğaya Kulak Ver, Geri Dönüşüm Macerası, Küçük Tohumlardan Büyük Hikayelere, Doğa Aktörleri Hayvanlarla Tanışıyor.

Temalarımız, müfredatla uyumlu şekilde yapılandırılmış; bu sayede öğrencilerimizin hem bilişsel ve uygulamalı becerilerini geliştirmeleri hem de Web 2.0 araçlarını etkili kullanmaları hedeflenmiştir.Yaptığımız birçok ortak ve işbirlikçi çalışmalar sayesinde öğrencilerimizde grup halinde çalışabilme , grubun önemli bir üyesi olma ve sorumluluk alma duyguları geliştirilmiştir. Proje başlangıcında ve sonunda öğrenci, öğretmen ve veli anketleri düzenleyerek bilgi toplama , değerlendirme ve görüş alma çalışmaları gerçekleştirildi.Proje süresince güvenli internet kullanımı becerileri kazandırılarak , etik internet kullanımına dikkat edilmiştir.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

1- Proje Logosu

2- Proje Maskotu

3-Proje Blogu

4- Proje Broşürü

5-Ortak Tablo

6-Proje Şarkısı ve Şiiri

7-Dijital Hikaye Serileri

8-Proje Sonu Posterleri

9-Ortak Dijital Proje Sergisi

DOĞAL MALZEMELERDEN TASARIMLAR



THE GAME IS ALWAYS WITH US / OYUN HEP BİZİMLE

Proje Ortakları: TÜRKİYE ,ESTONYA.ÜRDÜN ,ROMANYA,BULGARİSTAN ,JORDON

Proje Yaş Grubu: 3/6 yaş

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 01/02/2025 -15/06/2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 15, Öğrenci Sayısı: 195

Proje Kurucuları: Neriman TURAN ,Mariana ROZANOVA

Proje Çalışma Alanı: SINIF,AÇIK HAVA

PROJE ÖZETİ

Bu proje, okul öncesi dönemdeki çocukların oyun yoluyla eğlenirken öğrenmelerini ve gelişimlerini desteklemeyi amaçlamaktadır. Çocukların bilişsel, sosyal-duygusal, fiziksel ve dil gelişimine katkı sağlarken, aynı zamanda özgüven, iş birliği ve takım ruhu kazanmalarını hedefleyen çeşitli oyun etkinlikleri planlanmıştır.Proje kapsamında Yapay Zeka Öğrencisi ile Tanışma etkinliği ile çocukların teknolojiyle tanışması ve merak duygularının gelişmesi hedeflenir. Geleneksel Oyunlar, kültürel değerleri tanıtarak paylaşım, iş birliği ve kurallara uyma alışkanlığı kazandırır. Bulmaca Oyunları, problem çözme, dikkat, mantık yürütme ve analitik düşünme becerilerini geliştirirken; Strateji Oyunları ve Akıl Zeka Oyunları, plan yapma, neden-sonuç ilişkisi kurma, sabırla çözüm üretme, odaklanma ve zihinsel gelişimi destekler.Macera Oyunu, hayal gücünü harekete geçirerek yaratıcı düşünmeyi ve grup çalışmasını teşvik eder. Aile Katılımlı Spor Oyunları, ailelerin katılımıyla çocuk-aile bağına güçlendirir, fiziksel gelişimi ve sosyal iletişimi destekler. Rol Yapma / Hikâye Yaratma / Dramatizasyon etkinlikleri, çocukların dil gelişimini, empati kurma ve duygularını ifade etme becerilerini geliştirir. Son olarak Müzikal Oyunlar, ritim duygusunu güçlendirir, grup içinde uyum sağlama ve müzik yoluyla kendini ifade etme becerisini desteklerken, çocukların özgüvenlerini artırır ve duygusal rahatlama sağlar.Tüm bu etkinlikler sayesinde, çocukların eğlenerek öğrenmeleri ve gelecekteki yaşamlarında ihtiyaç duyacakları temel yetkinlikleri çok yönlü bir yaklaşımla kazanmaları amaçlandı.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

Çocukların oyun öncesi ve sonrası gelişimleri gözlemlenip, ilerlemeleri raporlandı. Yapay Zeka Öğrencisi etkinliğiyle çocuklar teknolojiyle güvenli ve eğlenceli şekilde tanıştı. Geleneksel oyunlar sayesinde paylaşma, iş birliği ve kurallara uyma alışkanlığı kazandılar. Bulmaca, strateji ve zeka oyunları ile dikkat, problem çözme ve mantık yürütme becerileri gelişti. Macera oyunları ile hayal güçleri ve grup çalışması becerileri desteklendi. Aile katılımlı oyunlar çocuk-aile bağına güçlendirdi. Hikâye anlatma, rol yapma ve dramatizasyon etkinlikleriyle çocukların dil gelişimi ve kendini ifade etme becerileri arttı. Müzikal oyunlar ve ritim etkinlikleri sayesinde ritim duygusu, özgüven ve eğlenceli öğrenme ortamı sağlandı. Çocukların yaptığı resim, el işi ve oyunlar sergilendi. Sonuç olarak, çocuklar eğlenerek öğrenme fırsatı buldu ve birçok sosyal, zihinsel ve duygusal beceri kazandı.



Wordsmiths

Proje Ortakları: Ceyhan SEPETCİ, Necmettin BAYATA, Zeynep ASLAN, Hafize GÖZTAŞ, Rabia YAKAR, Gabriela COVACIU, AdelaMACELARU, Corina Alina VOICILA

Proje Yaş Grubu: 13-17 yaş

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: Ekim 2024- Haziran 2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 11, Öğrenci Sayısı: 73

Proje Kurucuları: Özlem MADEN, Maria HORGOS

Proje Çalışma Alanı: Farklı Başlıklarda İngilizcenin İncelikleri

PROJE ÖZETİ

Wordsmiths Projesi, öğrencilerin İngilizce konuşma becerilerini çeşitli konu başlıkları kapsamında geliştirmeyi hedeflemektedir. Proje, kelime dağarcığını zenginleştirmenin yanı sıra, öğrencilerin farklı alanlarda düşüncelerini akıcı ve kendinden emin şekilde ifade etmelerine imkân tanır.

Yenilikçi teknolojiler kullanılarak desteklenen öğrenme ortamında, öğrenciler deneyimlerini paylaşmakta, karşılıklı geri bildirimlerle iletişim becerilerini güçlendirmektedir. Dinleme, tartışma, rol yapma ve kültürel paylaşımlar gibi etkinliklerle dil kullanımı pekiştirilmekte, eleştirel düşünme yetenekleri geliştirilmekte ve teknolojinin sunduğu imkanlarla öğrenme süreçleri zenginleştirilmektedir.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

İşbirlikçi takvim

Poster Sergisi

Refah Konulu Dergi

Vatandaşlık Konulu ortak Podcast

Sana bir Mektup Var adlı ekitap

Dijital vatandaşlık Quizi

Senaryodan Filme Videosu

eTwinning günü Akrostiş şiir posteri

Şiir Blogu, Görsellerle Deyimler Duvarı



e-WORLD

Proje Ortakları: Özlem Tuncer, ADINA VERONICA GODJA, Kadir ÇOBANOĞLU, Zeynep Duran, MĂRICUȚA IOANA BERINDE, Mutasem Ghoslan, Çağhan Karabulut, Esra Yenicali, Loredana Mihaela Cringus, Ionela Camelia Lazea, Saadet Çınar, Mariana Bilici

Proje Yaş Grubu: 7-11 Yaş

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 01.05.2025-25.06.2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 12, Öğrenci Sayısı: 250+

Proje Kurucuları: Özlem Tuncer, ADINA VERONICA GODJA

Proje Çalışma Alanı: İlkokul öğrencileri

PROJE ÖZETİ

e-World projesi, öğrencilerin hem doğayı öğrenmelerine hem de yapay zekayı yaratıcı bir şekilde keşfetmelerine yardımcı olmayı amaçlayan uluslararası bir eTwinning projesidir. Proje boyunca öğrenciler her hafta farklı yapay zeka araçlarını kullanarak doğa temalı etkinliklere katılacak ve farklı ülkelerden akranlarıyla iş birliği yaparak ürünler yaratacaklardır. Proje, sonunda ortak ve iş birlikçi ürünler yaratarak teknoloji konusunda bilgili bir nesil yaratmayı amaçlamaktadır.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

-Her etkinlik sonu bazı ürünler oluşturulması

-Dijital gözlem günlüğü

-Videolar

-Playlist

-Sanal Sergi

-Dijital Canlı:



🌟 **Proje Etkinlik Planımızın** — e-WORLD maceramızın yol haritasına — hoş geldiniz ! 🌟🌱🌿 Burada , eğlenceli, yaratıcı ve anlamlı etkinlikler aracılığıyla teknolojiyi , ekip çalışmasını ve doğa sevgisini nasıl harmanladığımızı keşfedeceksiniz ! 🗨️💬🗨️

🔍 **İçinde neler var?**

📅 **Olayların zaman çizelgesi** — adım adım, ay ay

👥 **Kim ne yapıyor** — görev ekiplerimizle tanışın!

📱 **Araçlar ve platformlar** — yapay zeka uygulamalarından ekolojik zorluklara

🌟 **Yaratıcı anlar** — deneyler, oyunlar, projeler

🗨️ **Düşünme ve paylaşma** — bir ekip olarak birlikte öğrenme

İster bot kodlayalım 🤖, ister fikir ekelim 🌱, ister hikayeler paylaşalım 📖 — her aktivite bizi daha akıllı, daha nazik ve daha yeşil bir dünyaya yaklaştırıyor ! 🌍💚🌿



KİTAP KUMBARAM/ MY BOOK CRATE

Proje Ortakları: Türkiye(10),Azerbaidjan(1),Serbia(1)

Proje Yaş Grubu: 7-15 Yaş

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: Ekim-Nisan

Projedeki Öğretmen Sayısı: 12, Öğrenci Sayısı: 38

Proje Kurucuları: Gönül Kovan Gürakan – Shirinjan Mammadli

Proje Çalışma Alanı: Kitap okuma, kütüphane,değerlerimiz



PROJE ÖZETİ

Kumbaraya benzeyecek büyük bir kutunun içindeki kitapları toplayıp kütüphanesi olmayan veya yeterli sayıda kitap olmayan okullara ulaştıracacağız, kitap ihtiyaçlarını gidereceğiz, kütüphane oluşturacağız. Bu sayede hem ihtiyaçları olan çocuk kitaplarıyla buluşturacağız hem de kitap desteğinde bulunan çocukların en önemli değerlerimizden olan paylaşma, yardımlaşma, sevgi, saygı, kardeşlik, empati kurma gibi taşınabilirleri vereceğiz. Okumanın katkısı bulunan çeşitli etkinliklerle projeyi her zaman dinamik tutacağız. Kitapları kumbara benzeri büyük bir kutuda toplayıp kütüphanesi olmayan veya yeterli kitabı olmayan okullara ulaştıracacağız, onların kitap ihtiyaçlarını karşılayıp kütüphane oluşturacağız. Böylelikle sadece ihtiyaç sahibi çocukları kitaplarla buluşturmakla kalmayacak, aynı zamanda kitaba destek veren çocuklara en önemli değerlerimiz arasında yer alan paylaşım, işbirliği, sevgi, saygı, kardeşlik ve empati gibi kazanımlar da kazandırmış olacağız. Okuma kültürüne katkı sağlayacak çeşitli etkinliklerle projeyi her zaman dinamik tutacağız.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

Şanlıurfa, Trabzon, Balıkesir ve Manisa 'da toplam 4 tane kütüphane açılışı gerçekleştirdik.

Bir Kitap da Benden Olsun

<https://www.storyjumper.com/book/read/182092241/681c69d442def>

Ortaklar olarak güzel sözler üzerine ortak bir video çektik

<https://padlet.com/senemcure74/k-tap-kumbaram-my-book-crate-ortak-r-nlerimiz-our-common-pro-kfwacby5aosd24dj/wish/pRxDZ45N3g1wW183>



Bookstagram(Little citizens-A big Story)

Proje Ortakları: Türkiye (5),Georgia (3),Portugal(3),Italy(2),Romania(2),Spain(2),Greece(2)Jordan (1)
Proje Yaş Grubu: 7-15 Yaş

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: Kasım-Mayıs

Projedeki Öğretmen Sayısı: 20, Öğrenci Sayısı: 232

Proje Kurucuları: Melek BAYRAK, Marina Turashvili

Proje Çalışma Alanı: Art, Foreign Languages,Language & Literature,School Subjects



PROJE ÖZETİ

Bookstagram - Little Citizens, a Big Story is a creative and collaborative project that brings together young readers from different corners of the world. In this project, we celebrate the power of books to shape young minds and solve real-life challenges. As students read and engage with stories, they will develop the skills to think critically, communicate effectively, and become problem-solvers in their communities. Through the lens of storytelling, students will explore how the lessons learned from books can help them overcome obstacles, make meaningful connections, and inspire positive change. Together, we will create a global community where reading is not just a hobby, but a way of building a better world.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

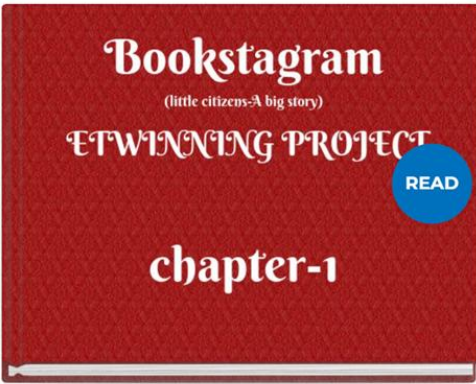
<https://www.storyjumper.com/book/read/176183041/Bookstagram-little-citizens-A-big-story-chapter-1>

<https://www.storyjumper.com/book/read/177558801/675456da9cf92>

<https://www.storyjumper.com/book/read/179402601/67b630d852724>

<https://youtube.com/watch?v=g4lNJIL22wE&feature=shared>

Parents Authors Prices Help Search for books...



"Bookstagram (little citizens-A big story) chapter-1" 🔊



United by a Handful of Songs! “Bir Avuç Şarkıyla Birleştik!”

Proje Ortakları:

Proje Yaş Grubu: 7-15 Yaş

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 28/10/2024 – 10/06/2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 19, Öğrenci Sayısı: 350

Proje Kurucuları: Tiago Barlos- Néoloç Patron

Proje Çalışma Alanı: Sanat- Bilişim- Dijital Vatandaşlık



PROJE ÖZETİ

United by a handful of songs! “Bir avuç şarkıyla birleştik!” projesi, önceden tanımlanmış temalarla (renkler, Noel/Yeni Yıl, Arkadaşlık/değerler, “Twinkle Twinkle Little Star”, “We are the world”) ilgili beş şarkıyı keşfetmeyi ve duyurmayı amaçlıyor. Her ortak, önerilen temalarla ilgili şarkıları, kendi ülkelerinden şarkıları arayacak. Öğrenciler tarafından söylendikten sonra, Twinspace'te paylaşılacak ve bir Podcast'e yerleştirilecek. Bu, melodi, şiir ve her zaman bildiğimiz ve zamanın ötesinde sürecektir şarkı geleneği boyunca bir yolculuk olacak.

Proje sayesinde kültürel etkileşim ve zenginlik amaçlanmaktadır.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

Proje çıktısı olarak Podcast oluşturuldu ve yayınlandı.

Kültürler arası etkileşimli bir şarkı repertuarı oluşturuldu.

<https://www.podbean.com/pu/pbblog-ns7he-12d83e4>



Let's Discover Endemic Plants

Proje Ortakları: Türkiye ,Romanya

Proje Yaş Grubu: 4-5-6 yaş Okul Öncesi

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: Ocak 2025-Haziran 2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 12, Öğrenci Sayısı: 150

Proje Kurucuları: Serap Toker Uykun ve Banea Laureta

Proje Çalışma Alanı: eTwinning, Twinspace, Eba, Instagram, Okul web siteleri



PROJE ÖZETİ

"Let's Discover Endemic Plants", Türkiye ve Romanya ortaklı, okul öncesi bünyesinde yürütülen bir eTwinning projesidir. Proje, minik öğrencilere 'endemik bitki' olgusuna bir bakış açısı geliştirmeyi amaçlar. Bu bitkilerin ne olduğunu, neden özel ve korunması gerektiğini öğretirken, doğa sevgisi ve çevre bilinci kazandırmayı da amaçlamaktadır.

Proje süresince okul bahçesi ,doğada gezileri, sanatsal çalışmalar, hikayeler, geri dönüşüm uygulamaları ve tohum çimlendirme gibi çeşitli etkinlikler yapılmıştır.

Öğrenciler, gözlem ve işbirliği becerilerini geliştirirken, farklı kültürlerden akranlarıyla dijital ortamda etkileşim kurma fırsatı bulmuşlardır. Proje sonu değerlendirme çalışmaları incelendiğinde, öğrencilerin çevreye duyarlılıkları artmış ve biyoçeşitliliğin önemini kavramışlardır.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

Endemik Bitkiler Haritası

Endemik Bitkiler Kitapçığı / Albümü

Sınıf Bilgi ve Paylaşım Panoları

Tohum Çimlendirme Çalışmaları

Poster Afiş Çalışmaları

Dijital Hikaye Kitapçığı

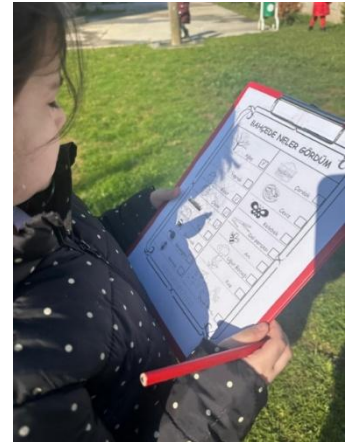
Dijital Oyunlar.

Dijital Sunum

Kapanış Şarkısı

Sosyal Medya Paylaşımları

Veli /Öğretmen / Öğrenci ön-son değerlendirme Anketleri



Geçmişten Geleceğe Geleneksel Çocuk Oyunları

Proje Ortakları: Türkiye(8), Portekiz(1), Gürcistan(1), Yunanistan(1)

Proje Yaş Grubu: 14-18

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: 29/01/2025- 29/01/2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 11, Öğrenci Sayısı: 27

Proje Kurucuları: İsmail BAYDAR (Türkiye)- Adelina SILVA(Portekiz)

Proje Çalışma Alanı: Kültürel Farkındalık

PROJE ÖZETİ

"Geçmişten Geleceğe Geleneksel Çocuk Oyunları" eTwinning projesi, öğrencilerin geleneksel oyunları tanımaları, kültürel değerleri öğrenmeleri ve bu oyunları yaşatarak geleceğe taşımalarını amaçlayan bir çalışmadır. Proje kapsamında öğrenciler logo ve afiş tasarımları yapmış, geleneksel oyunlarla ilgili araştırmalar gerçekleştirmiş ve bu oyunları sınıf ortamında oynayarak deneyimlemişlerdir.

Farklı ülkelerde oynanan oyunlar karşılaştırılarak sunumlar hazırlanmış, Web 2.0 araçları kullanılarak dijital içerikler (bulmaca, eşleştirme, kahoot, sunum vb.) oluşturulmuştur. Zoom üzerinden yapılan toplantılarda takımlar kurularak grup çalışmaları yürütülmüş, öğrenciler projeyi tanıtan videolar çekmiştir. Ortak hikâyeler yazılmış, e-kitap ve e-hikâye hazırlanarak e-sergilerde sunulmuştur.

Proje, Bilim Şenliği'nde ve ilçe/il düzeyindeki etkinliklerde tanıtılmış; okul web sitesi, sosyal medya hesapları ve veli toplantıları aracılığıyla yaygınlaştırılmıştır. Uygulanan ön test ve son testlerle öğrencilerin dijital araç kullanımında ve kültürel farkındalık düzeylerinde artış olduğu tespit edilmiştir. Proje, öğrencilerin araştırma yapma, dijital beceri kazanma, iş birliği içinde çalışma ve kültürel değerleri tanıma gibi alanlarda gelişim göstermelerine katkı sağlamıştır.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

E-Kitap, E-Hikaye, E-sergi



Create Your Dream, Shape Your Future! (Hayalini Yarat, Geleceğini Şekillendir!)

Proje Ortakları: Türkiye(9), Polonya(4), Hırvatistan(2), İspanya(1), İtalya(1), Yunanistan(1)

Proje Yaş Grubu: 6-12

Proje Başlangıç ve Bitiş Tarihleri: Şubat 2025 – Mayıs 2025

Projedeki Öğretmen Sayısı: 18, Öğrenci Sayısı: 95

Proje Kurucuları: Aysun Akyol, Aleksandra Jurek

Proje Çalışma Alanı: Çevre Eğitimi, Tasarım ve Teknoloji, Etik/Ahlak, Vatandaşlık, Görsel Sanatlar, Disiplinlerarası Etkileşim



PROJE ÖZETİ

Bu proje, 6-12 yaş arası çocukları hayal güçlerini kullanarak geleceğe dair vizyonlar oluşturmaya teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Çocuklar, kentsel planlama ve sürdürülebilirlik hakkında bilgi edinirken, yaratıcı düşünme becerilerini kullanarak çevre dostu çözümler geliştireceklerdir. Ayrıca, projeler tasarlarlarken ekip çalışması yaparak teknoloji ve yenilik konularını da keşfedeceklerdir. Bu süreç, çocukların hayal güçlerini geliştirirken, gelecekteki dünyayı daha yaşanabilir hale getirme konusunda sorumluluk duygusu kazanmalarını da destekleyecektir. Proje, çocukları iş birliği yapmaya, yeni fikirler üretmeye ve çevreye duyarlı çözümler geliştirmeye teşvik edecektir.

PROJE SOMUT ÇIKTILAR

BM Sürdürülebilir Kalkınma hedefleri, Avrupa bayrağındaki 12 yıldız uyarlanarak, her bir yıldızın temsil ettiği hedef, hikayesi ve öğrencilerin yaratıcı tasarımlarının yer aldığı bir e-kitap oluşturulmuştur.

*12 Yıldız 12 Adım: Avrupa'dan Sürdürülebilir Bir Geleceğe Doğru adlı e-kitabımızın Kültür Bakanlığı tarafından yayınlanması:

<https://www.storyjumper.com/book/read/183120681/12-Stars-12-Steps-Towards-a-Sustainable-Future-from-Europe>

*Virtual Exhibition: Sanal sergimizin düzenlenmesi <https://www.emaze.com/@ALFIQOOWZ/create-your-dream>

Acrostic song (Akrostik şarkı): Projemizin çalışmalarını da kapsayan 'SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES' hedefine ilişkin akrostiş çalışması ile yazılan ortak şiirin, Suno AI ile şarkıya dönüştürülmesi ve sözleri ile birlikte videosunun yayınlanması

<https://www.youtube.com/watch?v=zY9XPezloiY&t=4s>



I. EĞİTİMDE YENİLİKÇİ OKULLAR ZİRVESİ

I. EĞİTİMDE YENİLİKÇİ OKULLAR ZİRVESİ

14 Haziran 2025



I. EĞİTİMDE YENİLİKÇİ OKULLAR ZİRVESİ

14 Haziran 2025



iLEGGADDER
Lider Eğitimcileri, Gönüllüleri ve Akademisyenleri Destekleme Derneği

EĞİTİYÖZİRVESİ

