

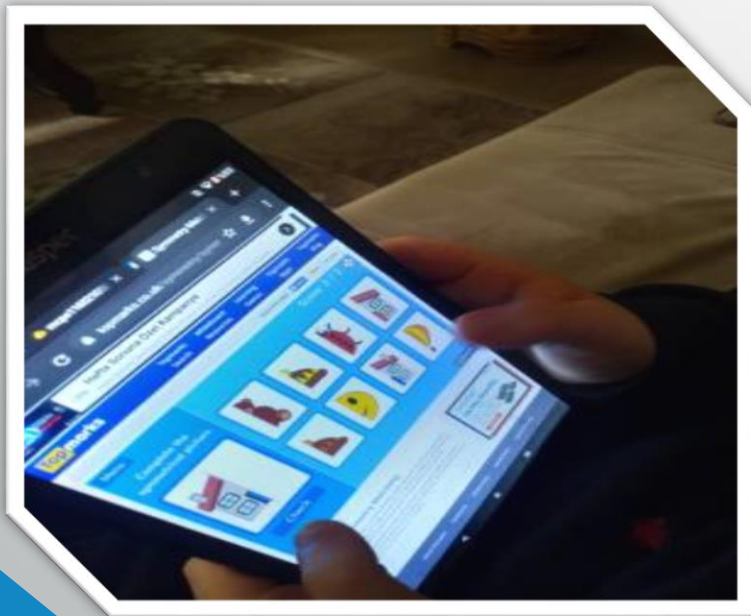
DEOR TOPLANTISI

16.11.2023



PROJEMİZİN KONUSU

- **Projemiz; Müfredatla uyumlu eğitsel dijital oyunların öğrenme ortamlarında kullanılmasıyla;**
 - Öğrenenleri motive eden ve öğrenenlerin daha uzun süre odaklanmalarını sağlayan,
 - Anında ve etkili geri bildirim verilerek, hataların anında düzeltmeye yardımcı olan,
 - Motivasyonu arttıran
- **Yenilikçi öğrenme ortamlarının oluşturulmasını hedeflemiştir.**



Bireylerin Öğrenme Hareketliliği Etkinliği kapsamında kurumumuzda görev yapan 8 öğretmenimiz Çek Cumhuriyeti'nin Prag kentinde bulunan ITC International Kurs şirketinden aşağıdaki başlıkları içeren eğitimi profesyonel eğiticiler tarafından almışlardır.

- Oyun Temelli Öğrenme ve Oyunlaştırma - Avrupa Genelinde Eğitim Uygulamaları
- Öğrenmeyi desteklemek için Mobil Cihazların Kullanımı
- Video Oyunları Yoluyla Kodlama Öğrenme, Online Simülasyon Oyunları
- QR Kodlarını Kullanma, Ders için Kaynaklar Bulma, Aktif Öğrenme için Açık Alan Oyunları,
- Dijital Hikaye Anlatımı
- Alternatif Ölçme Araçları



PROJEMİZ KAPSAMINDA ; OYUN BAZLI ÖĞRENME MODELİNE EK OLARAK

- Eğitimde QR Kodları Kullanma
- Online Simülasyon Oyunları
- Öğrenmeyi Desteklemek İçin Mobil Cihazları Kullanma
- Dijital Öykü Anlatımı
- Video Oyunları Üzerinden Kodlamanın Öğrenilmesi

Konularında aktif çalışmalar yürütülmektedir.

- Ölçme ve değerlendirme sürecinde kaygıları azaltmak ve bu süreci ilgi çekici hale getirmek için alternatif ölçme araçları kullanılmaktadır.

a)Plickers



- Ölçme ve değerlendirme sürecinde test sınavlarını hızlı bir şekilde değerlemek için dijital optik okuyucuları kullanarak öğretmenlerimizin değerlendirme süreçlerini kolaylaştırmasını sağladık.

b)Markoper Optik Okuyucu

Markoper ve PDFQUIZ

- Markoper Uygulaması
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobil.optikokuma>
- Markoper için optik form hazırlama sitesi
<https://pdfquiz.com/>

Adı		No							
01	A	B	C	D	11	A	B	C	D
02	○	○	○	○	12	○	○	○	○
03	○	○	○	○	13	○	○	○	○
04	○	○	○	○	14	○	○	○	○
05	○	○	○	○	15	○	○	○	○
06	○	○	○	○	16	○	○	○	○
07	○	○	○	○	17	○	○	○	○
08	○	○	○	○	18	○	○	○	○
09	○	○	○	○	19	○	○	○	○
10	○	○	○	○	20	○	○	○	○

PDFquiz.com | MarkOper

- Öğrencilerimiz oyun tasarlama araçlarını kullanarak müfredata uygun konularla ilgili oyunlar tasarlama becerileri edindiler.

Öğrenmeyi Desteklemek İçin
Mobil Cihazları Kullanma



Qr kodu okutarak öğrencilerimizin
tasarlamış oldukları oyunlara
erişebilirsiniz

Dijital Hikaye Anlatma Araçları

- Öğrencilerimiz dijital hikaye anlatım araçlarını kullanarak işbirlikçi hikayeler tasarlama becerileri edindiler

Erasmus+ logo and a head profile with various icons.

Play More Learn More
Daha Çok Oyun Daha Çok Öğren
2019-1-TR01-KA101-06014

Digital Games in Karl's world

The Story of The Little Zebra

ZEYNEP LEARNING WITH DIGITAL GAMES

THOMAS AND SCHOOL

THE STORY IS ABOUT CEM

eTwinning

<https://www.playmorelearnmore.net/>

PROJEMİZİN ÇIKTILARI VE UYGULANABİLİRLİĞİ



**EĞİTSEL DİJİTAL
OYUNLARI
İÇEREN
WEB
PORTALLARI**



Proje ekibimiz eğitsel dijital oyunları içeren web sitelerini siz kıymetli meslektaşlarımız için derledi.

Eğitsel dijital oyunlarına bu web portallarını tarayarak ulaşabilirsiniz.

Ayrıca sizler için derlemiş olduğumuz örnek dijital oyunları bir sonraki bölümde inceleyebilirsiniz.

Dijital Oyun kaynaklarına erişmek için
örnek web portalları



Projemiz kapsamında ,dijital oyunlarla öğrenmenin en eğlenceli ve en avantajlı yol olduğuna inanıyoruz. Proje ekibimiz tarafından derlenen aşağıdaki linklerde ilkokul ve ortaokul müfredatı ile ilgili ve ayrıca çeşitli konularla ilgili çok sayıda oyun sitesi bulunmaktadır. İşte dijital oyunlar aracılığıyla öğrenmenin değerli kaynakları.

QR Kod oluşturma aracı: <https://www.the-qrcode-generator.com/>

Sınıf Öğretmenleri İçin Kaynaklar

<https://poki.com/en/classroom>

<https://poki.com/>

<https://www.turtlediary.com/>

<https://www.ixl.com/?>

<https://www.education.com/games/time/>

<http://www.primarygames.com/math.php>

<https://www.mentalup.net/zeka-oyunlari>

<https://www.ictgames.com/>

<http://www.roomrecess.com/>

<http://mathchimp.com/>

<https://mrnussbaum.com/>

<https://matchthememory.com/>

<https://www.mathplayground.com/>

<https://www.abcya.com/>

<https://nontoygifts.com/>

<http://www.sheppardsoftware.com/>

<https://www.topmarks.co.uk/>

<https://www.playmorelearnmore.net/>



SÜRDÜRÜLEBİLİR
PROJE ÇIKTILARI ADINA
İLKOKUL 1,2,3,4. SINIF
ÖĞRETMENLERİMİZ
İÇİN MÜFREDAT İLE
UYUMLU
EĞİTSEL DİJİTAL OYUN
ÖRNEKLERİNİ
ÖĞRETMENLERİMİZİN
KULLANIMINA SUNDUK

Proje ekibimiz özverili bir çalışma sonucunda ,tüm ilkokul öğretmenlerimiz için müfredat ile uyumlu ve her kazanıma uygun eğitsel dijital oyun örneklerini Qr kodlara entegre ederek sürdürülebilir bir kaynak ortaya koydu.

Proje kitabımızın içinde yer alan bu kaynaklar yapmış olduğumuz yaygınlaştırma çalışmaları ile ilçemizde,istanbul'da ve yurt dışında pek çok meslektaşımız ile paylaşıldı.



Erasmus+

Örnek dijital oyun kaynaklarımız.

Diğer tüm web portallarına ve dijital oyun örneklerine projemizin e kitabından erişebilirsiniz.



1.Sınıf Matematik Dersi Eğitsel Dijital Oyun Örnekleri



Uzamsal İlişkiler



Uzamsal İlişkiler 2



Tartma



Doğal Sayılar



Doğal Sayılar 2



Doğal Sayılar-2'şer
sayma



Doğal Sayılarla
Toplama İşlemi



Doğal Sayılarla
Toplama İşlemi 2



Doğal Sayılarla
Çıkarma İşlemi



Toplama ve Çıkarma
İşlemleri



Toplama ve
Çıkarma İşlemleri 2



Kesirler

PROJEMİZİN ÇIKTILARININ YAYGINLAŞTIRILMASI VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİĞİ

1.Erasmusdays



1.Projemizin kabul edildiği 2019 yılından beri Erasmusdays etkinliklerine katılmaktayız.Erasmusdays günleri kapsamında ilçemizde görev yapmakta olan öğretmenlerimizi okulumuza davet ederek ya da il genelinde yapılan Erasmusdays proje sergisi etkinliklerinde yerimizi alarak proje çıktılarımızı meslektaşlarımızla paylaşmaya devam ediyoruz.



2.Üniversiteler ile işbirliđi



Oyun Bazlı Öğrenme ve Oyunlaştırma alanında çalışmalar yürüten Bahçeşehir Üniversitesi öğretim görevlisi Doç.Dr. Yavuz Samur ile bir araya gelerek proje kitabımızı takdim ettik. Proje çıktılarımızı kendisi ile paylaştık. Projemizin sürdürülebilirliği ve yaygınlaştırılması adına Sayın Yavuz Samur hocamız ile bir eğitim gerçekleştirme sözünü alarak üniversiteler ile işbirliđi içinde çalışmaya devam edeceğiz.

3.Yurt Dışından Akredite Olan Kurumlara Gönüllü Olarak Ev sahipliği Yapıyoruz.

Her yıl yurt dışından Akredite olan kurumları ağırlayarak projemizin çıktılarını paylaşıyoruz.Son 3 yılda 2 İspanya 1 Romanya olmak üzere 3 okuldan toplam 8 öğretmen 12 öğrenciye ev sahipliği yaptık. Bu sene de Mart ve Nisan aylarında Estonya ve İtalya'dan toplamda 6 öğretmeni ağırlayarak projemizin yurt dışında yaygınlaştırılmasına devam edeceğiz.



4.eTwinning



eTwinning proje kitabımıza erişmek için
Qr kodu okutunuz.



Erasmus+



Polonya'dan 1 Romanya'dan 2 Türkiye'den 6 okul öğrencileri ve öğretmenlerinin katılımı ile birlikte projemizin yaygınlaştırmak üzere Aralık 2020'den Haziran 2021'e kadar eTwinning projemizin etkinliklerini gerçekleştirdik
.Bu çalışmalar sonunda ise tüm katılımcılarımıza Ulusal ve Avrupa Kalite etiketi kazandırdık.

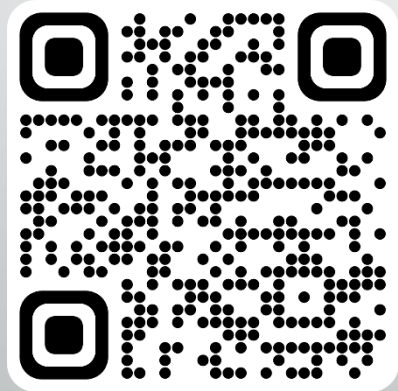
Proje Çıktılarından Hangi Kurumlar Nasıl Faydalanabilir?

- Temel yeterliliklerde düşük başarıyı azaltmak, ilgili, üst düzey ve yenilikçi beceriler geliştirmek, erken okul terkinin önüne geçmek ve öğrencilerimizin motivasyonunu arttırmak için öğrenme ortamları ilgi çekici ve eğlenceli hale getirebilmek için;
- İlkokul ve anaokulu seviyesinde eğitim veren tüm eğitim kurumlarında kullanılabilir.

SOSYAL MEDYA HESAPLARIMIZ



e Kitabımız



SOSYAL MEDYA HESAPLARIMIZ

Website

<https://www.playmorelearnmore.net/>



<https://www.instagram.com/dcoyna.dcoyren/>



facebook

[http:// https://www.facebook.com/groups/245273083746203/?ref=share](http://https://www.facebook.com/groups/245273083746203/?ref=share)



<https://www.playmorelearnmore.net/>

TEŞEKKÜRLER



**Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir**