

REHBER ETKİNLİK ENTELEKTÜEL ÇIKTILAR

TEKNOLOJİK EĞİTİM BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN DİJİTAL
TOPLUMA UYARLANMIŞ YENİLİKÇİ OKULLAR

Proje no. 2020-1-ES01-KA201-082648



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, sadece yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon aşağıdakilerden sorumlu tutulamaz burada yer alan bilgilerin her türlü kullanımı.

ÇIKTI 4 EĞİTİM MOLASI

EĞİTİM MOLASI, ÖĞRETMENİN ÖĞRENCİLERİ MOTİVE ETMESİNE, KAPSAYICILIĞI, EKİP ÇALIŞMASINI VE PROBLEM ÇÖZMEYİ TEŞVİK ETMESİNE OLANAK TANIR. HEPSİ CİDDİ BİR OYUN ORTAMINDA GERÇEKLEŞİR



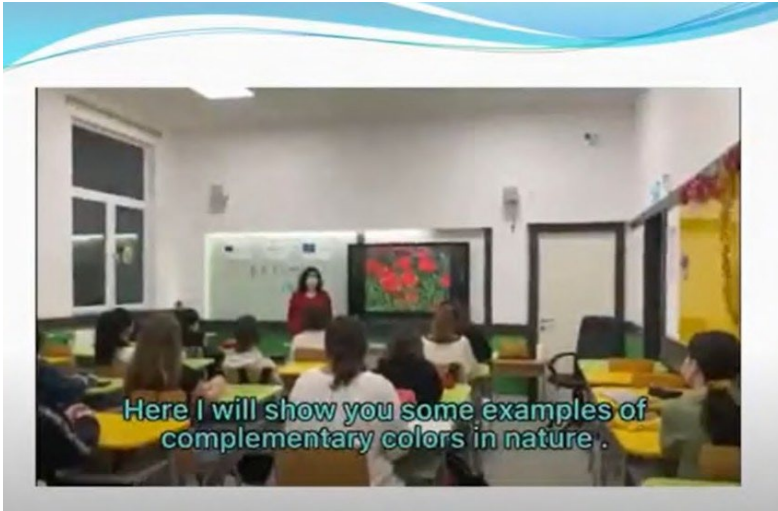
4

AKTİVİTE 1

BAŞLIK Birincil ve ara renkler

ÖZET

Öğrenciler ana renkler, ara renkler ve renklerin birleştirilmesiyle ilgili diğer bilgileri öğrenecek ve bunlar hakkında konuşacaklardır.



YAZAR/LAR

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

TARİH 15/12/2021
VERSİYON 1

AKTİVİTE 1

DIDAKTİK HEDEFLER

Web siteleri, ansiklopedi, renklerle ilgili çalışmalar.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> BİLİM | <input type="checkbox"/> DİLLER |
| <input checked="" type="checkbox"/> TEKNOLOJİ | <input type="checkbox"/> EDEBİYAT |
| <input type="checkbox"/> MATEMATİK | <input type="checkbox"/> MÜZİK |
| <input type="checkbox"/> COĞRAFYA/TARİH | <input checked="" type="checkbox"/> DİĞERLERİ: SANATLAR |

EĞİTİM SEVİYESİ

Bu faaliyet aşağıdaki kişiler tarafından tamamlanmak üzere hazırlanmıştır...

- | | | |
|---|--------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> 12 - 14 YAŞ | <input type="checkbox"/> 14 - 16 YAŞ | <input type="checkbox"/> DİĞERLERİ |
|---|--------------------------------------|--|

İHTİYAÇ DUYULAN ARAÇLAR

Slaytlar, fotoğraflar, web siteleri, Genially, Office PPT.



AKTİVİTE 1

ANLATIYI SEÇİN

Genially'yi kullanmadan önce öğrenciler renkler hakkında bir ders aldılar. Öğrenciler renkleri nasıl sınıflandırıldıkları ve onları nasıl elde edebileceğimiz hakkında konuşuyorlardı. İlk olarak ana renkleri tartışıyorlardı. Kırmızı, sarı ve mavi renkler bağımsız renklerdir, yani herhangi bir kromatik karışımdan elde edilmezler, ancak diğer renkleri elde etmemize yardımcı olan renklerdir. Çiftler halinde karıştırılan ana renkler, ikincil renkler olarak da adlandırılan birinci derece ikili renkleri ortaya çıkarır. Bu nedenle, örnekte olduğu gibi, sarıyı kırmızı ile karıştırırsak turuncu, sarıyı mavi ile karıştırırsak yeşil ve maviyi kırmızı ile karıştırırsak mor elde ederiz. Yeşil, mor ve turuncu ikincil renklerdir. İkincil renkler üçüncül veya ikili ikinci derece renkleri oluşturur. Dolayısıyla kırmızımsı turuncu, sarımsı turuncu, mavimsi yeşil ve sarımsı yeşil, kırmızımsı menekşe, mavimsi menekşe üçüncül renklerdir, ikili renklerin kendi parçası olan renklerden biriyle karıştırılmasıyla elde edilirler. Sıcak renklerin de dahil olmak üzere başka renk kategorilerimiz de var. Sıcak renkler kırmızı, sarı ve turuncudur ve en sıcak renk turuncudur çünkü iki sıcak renkten oluşur. Soğuk renklerin mavi, yeşil ve morudur. En soğuk renk mavidir, çünkü ana renktir, diğer ikisinin bileşiminde sıcak bir renk vardır, bu yüzden en soğuk renkler olamazlar. Yeşil sarı ve mor kırmızı içerir. Tüm bu renklerin Lohanes İtten tarafından bir renk çarkı üzerinde sınıflandırılmıştır. Burada ayrıca ana renkleri, ikincil renkleri ve üçüncül renkleri de buluyoruz. Ayrıca tamamlayıcı renkler olarak adlandırılan bir renk yelpazemiz de var. Bunlara tamamlayıcı denir çünkü birbirlerini tamamlarlar, yani birbirlerinin yanında güzeldirler ve birbirlerinin parlamasına yardımcı olurlar. Bunları kırmızı ile yeşil, sarı ile mor ve mavi ile turuncu olarak ayırırız. Burada size kırmızı ve sarı çifti için doğal olarak yakalanmış bazı tamamlayıcı renk örnekleri göstereceğim, gelincikli bir tarla, sarı ve mor çifti için bir lavanta tarlası ve turuncu ve mavi çifti için bir gün batımı görüyoruz.

Sonunda, bir dahaki sefere bilgisayar laboratuvarında bu ders için değerlendirilecekleri ve bu bilgiyi düzeltmenize yardımcı olacak bir oyun üzerinde çalışmalarını gerektiği söylendi.

AKTİVİTE 1

NIHAI HEDEF

Bu dersin son amacı, ana ve ara renkleri ve bunları nasıl birleştirebileceğimizi pekiştirmektir.

TEST VE MALZEMELER

Test bir oyundur: KAÇIŞ RENKLERİ OYUNU



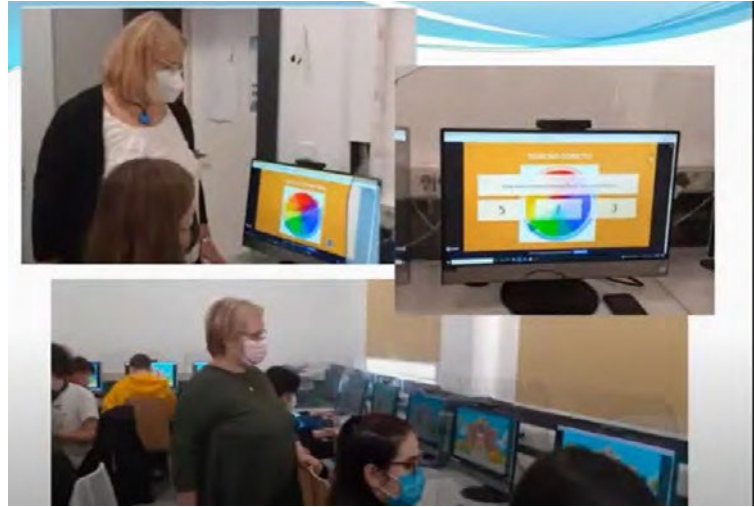
KAYNAKLAR

Procreate uygulaması, Paint kullanarak dijital fotoğraflar. Sunum hakkında link.



AKTİVİTE 1

Öğrenci etkinliği:



ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMESİ

Renkler hakkında bilgi edinir edinmez, öğrenciler kendi başlarına bir multimedya ürünü - bir multimedya resmi - yaratacaklardır.

Aşağıda, Procreate.... ile çekilmiş birkaç fotoğraf

AKTİVİTE 1



BİBLİYOGRAFYA

- İnternet, web siteleri, öğretmen materyalleri.
- Sunum

ÖLÇEKLENEBİLİRLİK

Bu materyal 4. sınıftan 8. sınıfa kadar olan öğrencilerle kullanılabilir

DAHA FAZLA BILGI

Bu etkinlik, öğrenciler takımlar halinde ya da ikili gruplar halinde çalışırken bu uygulama ve teknolojileri kullanarak devam edebilir.

AKTİVİTE 2

BAŞLIK Web Pazarlama

ÖZET

Başarıya ulaşmak için temel pazarlama araçlarını nasıl kullanacağınızı öğrenin. Bir turizm işletmesinin pazarlama planını hazırlayabilme ve yeni bir işletme için pazarlama planı gerçekleştirebilme. Öğrencilerin bilgiyi araştırabilmeleri ve nasıl kullanacaklarını bilmeleri için çalışma yöntemlerini zenginleştirmek.

YAZAR/LAR

IPS Maffeo Pantaleoni

TARİH 06/12/2021

VERSİYON 1

DIDAKTİK HEDEFLER

Kitaplar, restoran web siteleri, resimler, ses, haritalar

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> BİLİM | <input type="checkbox"/> DİLLER |
| <input type="checkbox"/> TEKNOLOJİ | <input type="checkbox"/> EDEBİYAT |
| <input type="checkbox"/> MATEMATİK | <input type="checkbox"/> MÜZİK |
| <input type="checkbox"/> COĞRAFYA/TARİH | <input checked="" type="checkbox"/> DIĞERLERİ: TEKNİK YÖNETİM |

EĞİTİM SEVİYESİ

Bu faaliyet aşağıdaki kişiler tarafından tamamlanmak üzere hazırlanmıştır...

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> 12 - 14 YAŞ | <input type="checkbox"/> 14 - 16 YAŞ | <input checked="" type="checkbox"/> DIĞERLERİ: 17-19 YAŞ |
|---|---|---|

AKTİVİTE 2

İHTİYAÇ DUYULAN ARAÇLAR

Google Formlar

ANLATIYI SEÇİN

Google Form aktivitesini geliştirmeden önce, öğrenciler bazı slaytlar ve haritalar görmüş, daha sonra restoran arasındaki farkları (konum, ürünler, fiyatlar, hizmetler, isim, stratejik ve operasyonel pazarlama ve iletişim kanallarının tipolojileri ve web pazarlaması) anlamak için Roma'daki farklı restoran web sitelerini internette aramışlardır.

Sonunda konuyu öğrendiler ve Google Form break out Edu ile oynadılar.

NIHAI HEDEF

Konuyla ilgili bilgi edindikten sonra, öğrenciler gelecekteki varsayımsal restoranları için bir web sitesi oluşturacaklardır.

TEST VE MALZEMELER

Öğrenciler Kahoot kullanarak eğitsel oyunu ve Google form kullanarak Kaçış odasını gerçekleştireceklerdir.



AKTİVİTE 2

KAYNAKLAR

Sunum hakkında bağlantı.
Öğrencilerle etkinlik hakkında video.



Öğrenci etkinliği:



AKTİVİTE 2



ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMESİ

Öğrenciler sözlü bir sınav ve web sitelerinin gerçekleştirilmesi yoluyla değerlendirileceklerdir. Ayrıca öğrendiklerini, pazarlamanın genel anlamını: stratejik, operasyonel ve web pazarlamasını göstermeleri gerekecektir.

BİBLİYOGRAFYA

- Turistik konaklama tesislerinin düzenlenmesi (yiyecek ve şarap, satış ve servis adresi çalışma kursları); slaytlar, tablolar, resimler, haritalar, öğretmen duyuru panosu.
- Sunum

ÖLÇEKLENEBİLİRLİK

Daha küçük yaştaki ortaokul öğrencileri için etkinlik, bazı restoranların resimlerini çizmeleri ya da gazetelerde veya internette araştırmaları ve ardından hayallerindeki restoranı yaratmak için resimleri eşleştirmeleri istenerek uyarlanabilir.

AKTİVİTE 2

DAHA FAZLA BILGI

Konuyla ilgili eğitici oyunlar geliştirmek, öğrencileri takımlara ayırmak ve doğru dijital araçları kullanmalarını sağlamak gibi başka adımlar da eklenebilir.

AKTİVİTE 3

BAŞLIK Devlet ve Hükümet biçimleri

ÖZET

Dünya Devletlerinin farklı Devlet ve Hükümet biçimlerini tanımak ve bunların bireysel hak ve özgürlüklerle ilişkisinin önemini anlamak.

YAZAR/LAR

IPS Maffeo Pantaleoni

TARİH 02/11/2021

VERSİYON 1

DIDAKTİK HEDEFLER

Kitaplar, web siteleri, gazete makaleleri.

BİLİM

TEKNOLOJİ

MATEMATİK

COĞRAFYA/TARİH

DİLLER

EDEBİYAT

MÜZİK

**DiğERLERİ: YURTTAŞLIK
EGİTİMİ VE HUKUK**

EĞİTİM SEVİYESİ

Bu faaliyet aşağıdaki kişiler tarafından tamamlanmak üzere hazırlanmıştır...

12 - 14 YAŞ

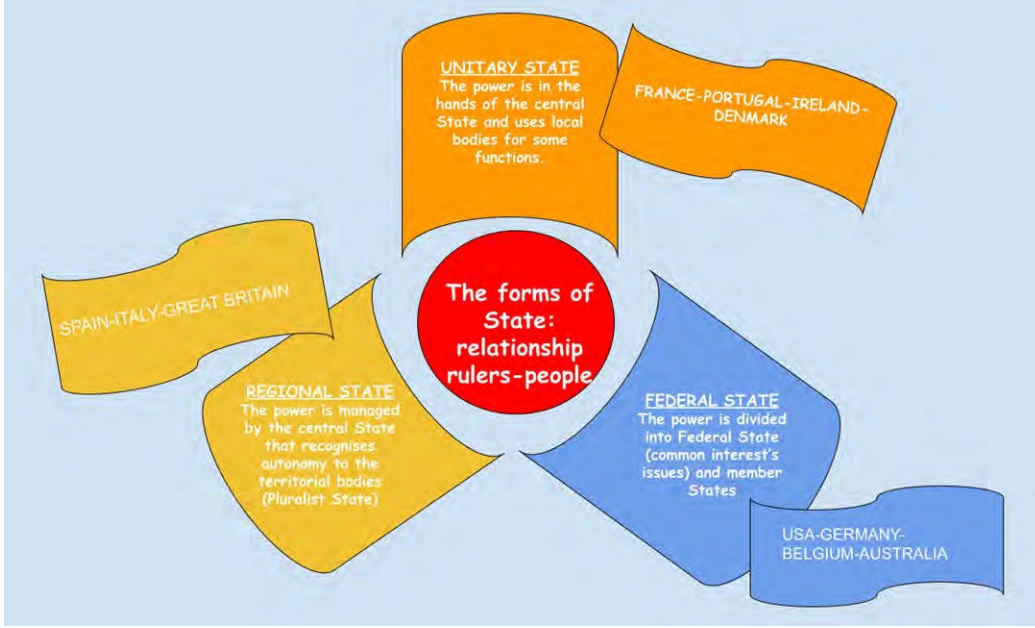
14 - 16 YAŞ

DiğERLERİ

AKTİVİTE 3

İHTİYAÇ DUYULAN ARAÇLAR

Dijital kitaplar, dijital haritalar, slaytlar, fotoğraflar, web siteleri, Genially, Adobe Spark, Google Drawings, Mindomo, Popplet.



ANLATIYI SEÇİN

Genially aktivitesini geliştirmeden önce, öğrenciler bazı slaytlar ve haritalar görmüş, daha sonra Devletler tarafından verilen veya verilmeyen özgürlükler açısından farklılıkları anlamak için birçok Dünya Devletinin farklı Devlet ve Hükümet biçimlerini internette araştırmışlardır.

Sonunda dijital bir harita oluşturdular ve Genially breakout Edu ile oynadılar.

NIHAI HEDEF

Konuyla ilgili bilgi edindikten sonra, öğrenciler kendi başlarına bir multimedya ürünü oluşturacaklardır.

AKTİVİTE 3

TEST VE MALZEMELER

Öğrenciler testi Google Modules ve Scape Room kullanarak Genially'de yapacaklardır.



KAYNAKLAR

Google Drawings, Mindomo, Popplet kullanılarak oluşturulan dijital haritalar; uygulama anlarının fotoğrafları; Adobe Spark videoları. Öğrencilerle etkinlik hakkında video.



AKTİVİTE 3

Öğrenci etkinliği:



ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMESİ

Öğrenciler bir Münazara etkinliği ile değerlendirilecek ve aşağıdakileri yapmaları gerekecektir

Gerçeklikle bağlantılı olması gereken doğru referansları yaparak öğrendiklerini göstermeleri, ayrıca dünyada meydana gelen ve bireysel hak ve özgürlüklere atıfta bulunan gerçek olaylardan örnekler vermeleri gerekecektir.

BİBLİYOGRAFYA

- 101 Hukuk ve Ekonomi Dersi
- web siteleri

AKTİVİTE 3

ÖLÇEKLENEBİLİRLİK

Daha küçük yaştaki ilkokul öğrencileri için etkinlik, bazı Dünya Devletlerinin ve gerçek olayların resimlerini çizmeleri ya da gazetelerden araştırmaları ve ardından resimleri Devlet ya da Hükümet biçimleriyle eşleştirmeleri istenerek uyarlanabilir.

Okulun son yıllarında, lise üçüncü sınıftan beşinci sınıfa kadar, öğrencilerden bazı Devletlerin halen halklarını yönetme biçimleri hakkında kişisel görüşlerini belirtmeleri veya kendilerine göre en iyi Demokrasi biçiminin hangi Hükümet biçimi olduğunu motive etmeleri istenecektir.

DAHA FAZLA BILGI

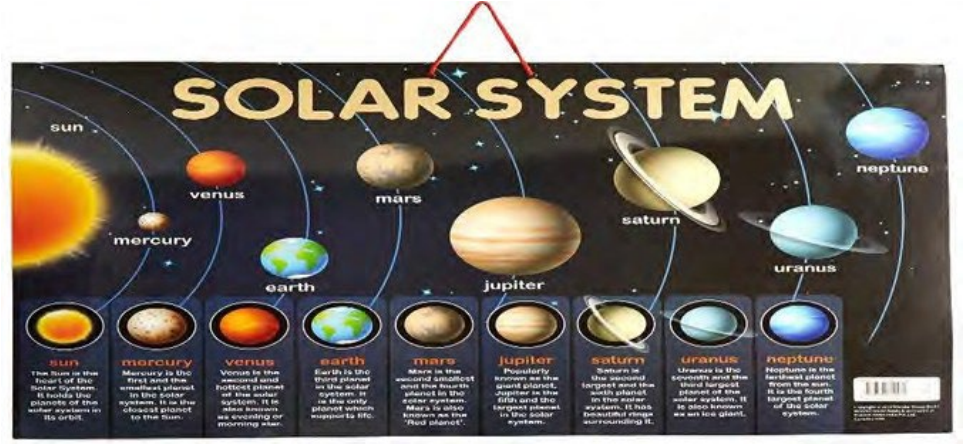
Konuyla ilgili eğitici oyunlar geliştirmek, öğrencileri ekiplere ayırmak ve doğru dijital araçları kullanmalarını sağlamak gibi başka adımlar da eklenebilir.

AKTİVİTE 4

BAŞLIK Güneş sistemini keşfetmek

ÖZET

Öğrenciler sonunda güneş sisteminin bileşenlerini keşfedecek aktiviteler gerçekleştireceklerdir



YAZAR/LAR

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

TARİH 15/02/2022
VERSİYON 1

DIDAKTİK HEDEFLER

Bilgi siteleri, hayvanlar, bitkiler, duyular, güneş sistemi, gezegenler vb. hakkında bilgiler.

BİLİM

TEKNOLOJİ

MATEMATİK

COĞRAFYA/TARİH

DİLLER

EDEBİYAT

MÜZİK

DİĞERLERİ: SANATLAR

EĞİTİM SEVİYESİ

Bu faaliyet aşağıdaki kişiler tarafından tamamlanmak üzere hazırlanmıştır...

12 - 14 YAŞ

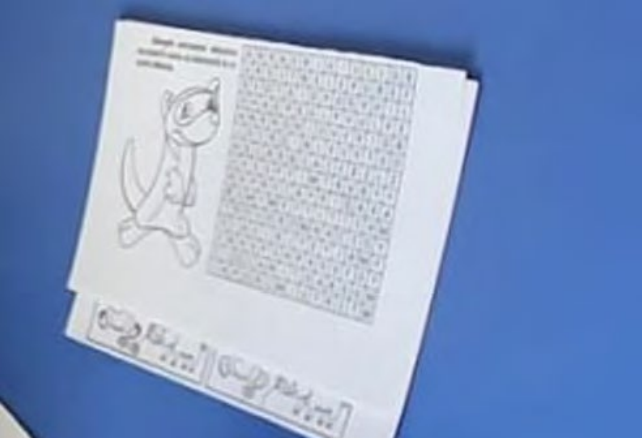
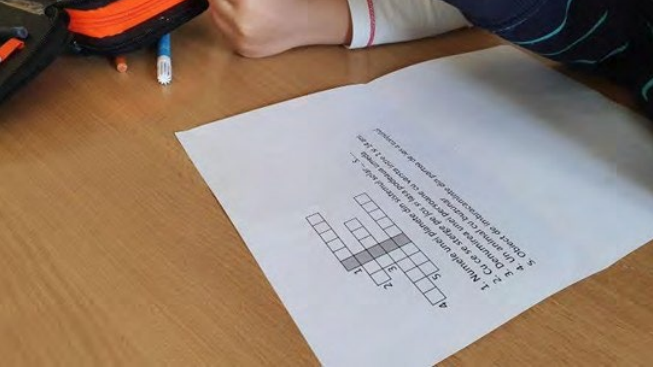
14 - 16 YAŞ

DİĞERLERİ: 9-12 YAŞ

AKTİVİTE 4

İHTİYAÇ DUYULAN ARAÇLAR

Resimler, basılı belgeler, kutular, şifreli kilitler, renkli kalemler, tanıma nesneleri...



ANLATIYI SEÇİN

Çocuklar öğretmenlerle bir araya geldi, takımlar oluşturuldu, etkinlik sırasında ne yapmaları gerektiği söylendi - kırmızı kutuları arayacaklar, numarayı bulacaklar, yapmaları gereken etkinliği bulacaklar, etkinliği yapacaklardı. İlk aşama kütüphanede gerçekleşti. Kutuyu aradılar, şifreyi buldular, etkinliği buldular - bir mektup kutusundaki bazı hayvanların isimlerini bulmaları ve ardından belirli hayvanları bir eksen sistemi üzerine yerleştirmeleri gerekiyordu. Bu aşamanın doğru tamamlanması onlara bir sonraki aşamanın nerede gerçekleşeceğini gösterdi.

AKTİVİTE 4

İkinci aşama - bir sınıfta gerçekleşti. Kutuyu aradılar, şifreyi buldular, aktiviteyi buldular - duyuların keşfi - birlikte çalışmak zorunda oldukları bir dizi dosya aldılar. Daha sonra bir nesne aldılar ve gözleri bağlı olarak ellerinde hangi nesne olduğunu bulmaları gerekecekti. Aktivitenin doğru tamamlanması onlara bir sonraki adımın nerede gerçekleşeceğini gösterdi.

Üçüncü aşama - kütüphaneye dönüş. Kutuyu aradılar, şifreyi buldular, etkinliği buldular - mevsimlerle buluşma. Onları çok kelimeyi bir kutuda bulun ve sonra keşfedildikçe resimleyin. Bu görevleri ilk tamamlayan son aşamaya geçen ilk kişi olacaktır.

Spor salonuna - Kaçış odası etkinliğimizin son aşaması - kutuyu aradılar, şifreyi buldular, etkinliği buldular - Güneş Sistemini Keşfetmek.

NIHAI HEDEF

Bu etkinliğin nihai amacı, daha önce edindikleri diğer bilgiler aracılığıyla Güneş Sistemini keşfetmektir.

TEST VE MALZEMELER

- xerox kağıt
- kutuları asma
- kilitler çalışma
- sayfaları

AKTİVİTE 4

KAYNAKLAR

Ofis PPT'si, ansiklopediler
Öğrencilerle etkinlik hakkında video.



Öğrenci etkinliği:



AKTİVİTE 4

ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMESİ

Bu faaliyet aynı zamanda değerlendirme, bilgi birikiminin değerlendirilmesini de içerir. temelinde öğrencilerin Güneş Sistemini keşfetmeleri gerekmektedir. Bunları bilmiyorlarsa, görevleri çözemeyecekler ve dolaylı olarak oyunu / etkinliği tamamlayamayacaklardır.

BİBLİYOGRAFYA

- İnternet
- siteleri
- öğretmen materyalleri

ÖLÇEKLENEBİLİRLİK

Etkinlik 1. sınıftan 4. sınıf seviyesine kadar uygulanabilir.

DAHA FAZLA BILGI

Bu tür bir faaliyet, herhangi bir eğitim seviyesi ve herhangi bir konu için önerilebilir; pate, çeşitli müfredat alanlarından gelen bilgileri birleştirir.

AKTİVİTE 5

BAŞLIK Para soygunu breakout-edu

ÖZET

Etkinlik, sınıfta oyunlaştırma kullanarak genel ortaokul içeriğini değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca işbirlikçi çalışmayı ve eğitim ihtiyaçları olan öğrencilerin entegrasyonunu teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Güncel konular öğrenci motivasyonunu artırmak için kullanılır.

YAZAR/LAR

IES Mediterráneo

TARİH 10/12/2021

VERSİYON 1

DIDAKTİK HEDEFLER

- Öğrencilerin hayal gücünü geliştirerek motivasyonlarını koruyun.
- Öğrenmeye dalmayı kolaylaştırın.
- Muhakeme problemlerini çözün.
- Bir konu hakkında edinilen bilgiyi alternatif bir şekilde değerlendirmek. Grup
- uyumunu ve ekip çalışmasını teşvik etmek.
- Harekete geçmeden önce düşünmeyi öğrenin.
- Büyük resmi görme becerisi kazanın ve geliştirin.

BİLİM

TEKNOLOJİ

MATEMATİK

COĞRAFYA/TARİH

DİLLER

EDEBİYAT

MÜZİK

DİĞERLERİ: BİLGİSAYAR

AKTİVİTE 5

EĞİTİM SEVİYESİ

Bu faaliyet aşağıdaki kişiler tarafından tamamlanmak üzere hazırlanmıştır...

12 - 14 YAŞ

14 - 16 YAŞ

DİĞERLERİ

İHTİYAÇ DUYULAN ARAÇLAR

Genially

ANLATIYI SEÇİN

Soygunculardan oluşan bir ekibin parçası olacaksınız, ancak bunu herkes yapamaz, ne ekip üyelerini ne de operasyonu tehlikeye atmayacağınızı kanıtlayacak bilgiye sahip olmalısınız. Değerinizi kanıtlayın.

NIHAI HEDEF

Oyunun amacı

- Amaç, kasayı açan kodu elde etmektir. Her test sizi bir sayı ile ödüllendirir.

Faaliyetin amacı.

- Oyunlaştırma yoluyla öğrencilerin genel içeriklerini değerlendirmek.
- Öğrencilerimizin mantıksal akıl yürütme kapasitesine değer vermek.
- Takım halinde çalışabilme becerisine değer vermek.
- Öğrencilerin dijital yetkinliklerine değer vermek.

AKTİVİTE 5

TEST VE MALZEMELER

- Rio'ya:

Öğrencilerin terminoloji kullanımı gibi temel bilgisayar becerilerini göstermeleri gerekecektir.

- Naerobi:

Öğrencilerden mantıksal akıl yürütme becerilerini göstermeleri istenecektir.

- Berlin'de:

Amaç temel matematik bilgisini ve tümdengelim analizini değerlendirmektir.

- Lizbon:

Ornlaştırmadan grafik teorisine kısa bir giriş.

- Tokyo'ya:

Öğrencilerin görsel ve mekâsal algılarının değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

Analitik becerilerini geliştirmelerine, zihinsel çelikliklerini artırmalarına ve görsel ve çalışma belleğini uyarılarına katkıda bulunur.

- Öğretmen:

Öğrenciler kod numarasını elde etmek için ülkeleri dünya haritası üzerinde doğru şekilde yerleştirmelidir.

- Stockholm:

Öğrencilerin hafıza kapasitesi değerlendirilir.

- Palermo:

Öğrenciler ülkenin farklı yerlerine dağılmış anıtları tanımak zorunda kalacaklardır.



AKTİVİTE 5

KAYNAKLAR

Fotoğraflar, sesler, Genel olarak Öğrencilerle etkinlik hakkında video.



ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMESİ

- Doğrudan gözlem.
- Operasyon sayfasının toplanması.

BİBLİYOGRAFYA

- İnternet

ÖLÇEKLENEBİLİRLİK

Etkinlik çeşitli eğitim seviyelerinde kullanılmak üzere tasarlanmıştır ve daha düşük eğitim seviyeleri için internet erişimi gibi yardımlar sağlanabilir. Bununla birlikte, genel olarak düzenlenebilir ve her test, sadece soruları değiştirerek o anda öğretilen belirli bir içeriği değerlendirmek için değiştirilebilir.

AKTİVİTE 6

BAŞLIK Ejderhanın Zindanı

ÖZET

Bu etkinlikte eğitimi eğlenceli hale getirmek istiyoruz. Eğlenerek öğrenmek öğrenciler için daha etkilidir. Böylece öğrenciler konulara odaklanabilirler.

Bu etkinlikte önce öğretmen konuyu anlatır, sonra öğrenciler test yapar. Klasik testler kullanmıyoruz. Genel olarak bu etkinlik konusunda bize yardımcı oluyor.

Tema, kullanıcı ve portal arasında etkileşim sağlar. Sadece bir sunum teması değildir.

Kullanıcıya seçim hakkı verir. Seçimlere göre farklı algoritmalar vardır

Eğitimde ödüllendirme önemlidir. Öğrenciler soruları doğru

cevaplayacak ve krallığı kurtaracaklar ve sonunda kazanacaklar.

YAZAR/LAR

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşcıoğlu Ortaokulu

TARİH 08/11/2021

VERSİYON 1

DIDAKTİK HEDEFLER

- Buluşlar ve keşifler hakkında farkındalığı arttırmak
- Matematiksel işlemler hakkında farkındalığı arttırmak
- Hayvanlar hakkında farkındalığı arttırmak
- Spor ve kültürel konularda farkındalığı artırır
- Online eğlenceli eğitim konusunda farkındalığı artırır

AKTİVİTE 6

BİLİM

TEKNOLOJİ

MATEMATİK

COĞRAFYA/TARİH

DİLLER

EDEBİYAT

MÜZİK

DİĞERLERİ: KÜLTÜR

EĞİTİM SEVİYESİ

Bu faaliyet aşağıdaki kişiler tarafından tamamlanmak üzere hazırlanmıştır...

12 - 14 YAŞ

14 - 16 YAŞ

DİĞERLERİ

İHTİYAÇ DUYULAN ARAÇLAR

- Genially olarak çevrimiçi platform
- Tablet veya PC
- Bilgisayar Laboratuvarı (Birlikte çalışmak için)

ANLATIYI SEÇİN

Online portal ile eğlenceli bir eğitim vermek istiyoruz. Bir hikayemiz var. Hikayeye göre;

Bir ejderha krallığı fethetti. Ejderhayı yok etmek ve krallığı kurtarmak istiyoruz. Bu yüzden özel bir kılıca ihtiyacımız var. Bu kılıç 4 çok özel element içeriyor. Bunlar;

Toprak, hava, su ve ateş.

Bu unsurları alabilmek için soruları yanıtlamanız gerekmektedir.

Önünüzde bir kemik adam belirecek. Bu kemik adam size ayrı kategorilerde sorular soracak. Eğer bu kategorilerde başarılı olabilirsiniz size elementleri verecek. Başarılı olmak için 1 hata hakkınız var. İkinci hatanızda başarısız olacaksınız.

AKTİVİTE 6

Farklı konularda sorular var. (Matematik, Tarih, Spor, IT, Bilim) Cevap verirken size gerekli yönlendirmeler yapılacaktır.

Unutmayın! Krallık size güveniyor. Onların tek umudu sensin. Sabırlı ol ve ejderhayı yen.

NIHAI HEDEF

Öğrenciler tüm soruları doğru cevaplamalı ve tüm elementleri almalıdırlar. Elementleri kılıca koyacaklar ve ejderhayı yenecek güce sahip olacaklar. Sonunda Krallık kurtarılacak.

TEST VE MALZEMELER

İlk aşamada; öğrenciler 'Keşifler ve İcatlar' testlerini geçmelidir. İkinci aşamada; öğrenciler 'Hayvanlar' testlerini geçmelidir. Üçüncü aşamada; öğrenciler 'Kültür' testlerini geçmelidir Dördüncü aşamada; öğrenciler 'Matematik' testlerini geçmelidir

Genially Game.



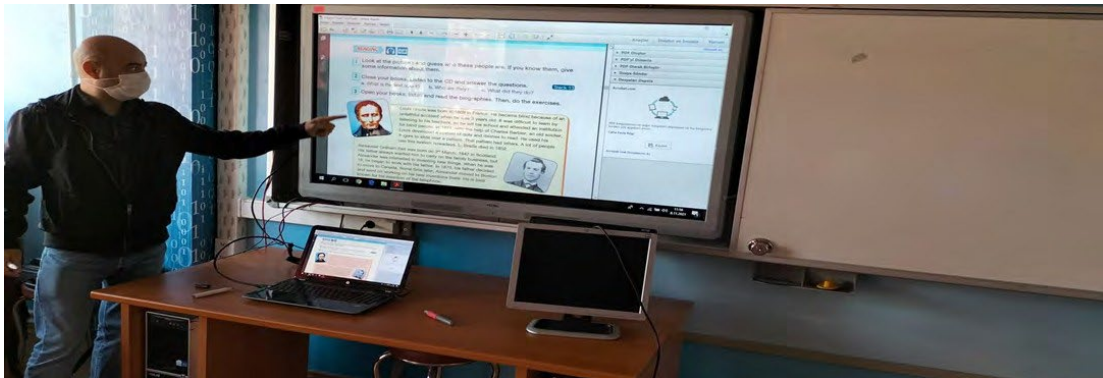
AKTİVİTE 6

KAYNAKLAR

Öğrencilerle etkinlik hakkında video.



Öğrenci etkinliği:



AKTIVITE 6



ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMESİ

Çok sayıda yetkinliklerini görmek istediğimiz için farklı konularda testler hazırlanmıştır. Bu yetkinlik konuları "Test ve Materyaller" başlığı altında verilmiştir. Farklı konulardaki öğretiler bu tema ile test edilecek ve bu test öğrencinin farklı zeka türlerine yardımcı olacaktır.

BİBLİYOGRAFYA

- 7. Sınıf İngilizce kitabı.

ÖLÇEKLENEBİLİRLİK

Bu temada 4 konu başlığı bulunmaktadır.

Aksi takdirde 3 farklı uygulama seçeneği olabilir:

- 1.Sadece 4 dersle sınırlı olmayıp, öğrencilerin bir yıl içinde gördükleri diğer dersler de eklenebilir. Buna fiziksel ve zihinsel dersler de dahildir. Bu da uygulamayı genel bir değerlendirme sınavına dönüştürecektir.
- 2.Başvuruyu bir konuya indirgeyebilir ve konu hakkında detaylı sorular sorabilirsiniz. Bu, sayfa sayısını artırmak anlamına gelir
- 3.Uygun lisans ile uygulama çevrimdışı olarak da kullanılabilir. Bu da öğrencilere istedikleri zaman çalışma fırsatı veriyor.

Ayrıca uygulama ses ekleme özelliğine sahip olduğu için arka plan sesi veya ses örnekleri de uygulamaya eklenebiliyor.

AKTİVİTE 6

DAHA FAZLA BILGI

Uygulamada "Öğrenci Lisansı" satın alınmıştır. Bu uygulamaya devam etmek isteyen diğer okulların bu hususa dikkat etmeleri gerekmektedir.

Benzer çalışmalar lisans satın almadan da yapılabilir.

AKTİVİTE 7

BAŞLIK Eğlenceli Eğitici Aktiviteler

ÖZET

Teknoloji hayatımızda önemli bir rol oynuyor. Bu yüzden yeni Yazılımlara ihtiyacımız var. Günümüzde gençler bu yazılımları kolaylıkla yapabilmektedir. Bu süre zarfında eğitimde güncellemeler, gelişmeler ve değişimler oldu. Biz de bu gelişmeleri kullandık ve yazılım destekli olarak eğitimi eğlenceli hale getirmeye çalıştık. Genelde öğrenciler sınav kaygısı yaşıyorlar. Bu yeni yöntemlerle öğrencilerin sınavlardan keyif almasını sağlıyoruz. Başarı ve motivasyonu artırıyoruz.

Bu etkinlik için 3 teknoloji aracı kullandık.

- 1.Genially
- 2.Appinventor
- 3.Plickers

Bu araçları birbirinden ayrı olarak kullandık. Öğrenciler yeni bir seviyeye geçmek için 3 aktiviteyi tamamlamak zorundalar. Bir rekabet ortamı yarattık

YAZAR/LAR

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşçıoğlu Ortaokulu

TARİH 27/12/2021

VERSİYON 1

DIDAKTİK HEDEFLER

Bu etkinlik için yeni öğrenciler;

- Öğrenci Genially'yi interaktif olarak keşfeder.
- Öğrenci Appinventor ile mobil uygulama geliştirmeyi keşfeder.
- Öğrenci Plickers ile quiz yapmayı keşfeder.
- Öğrenci Genially ile eğlenerek öğrenir.
- Öğrenci Appinventor ile eğlenerek mobil uygulama geliştirir.
- Öğrenci Plickers ile QR Kod kullanarak kendini test eder.

AKTİVİTE 7

Deneyimli öğrenciler;

- Öğrenci Genially ile kendi hesabını oluşturur
- Öğrenciler seçtikleri tema üzerinde çalışabilirler
- Öğrenci Appinventor ile Android ve IOS için kendi mobil uygulamasını geliştirebilir
- Öğrenciler Appinventor ve IOS için geliştirdikleri çalışmaları PlayStore veya AppleStore'a yüklemeyen mobil cihazlarında kullanırlar.
- Öğrenci Plickers çalışması için kendi sınıfını ve kendi sorularını oluşturabilir. Plickers'ı kendi çalışmalarında kullanır (Münazara, Çalıştay, Kulüp, Röportaj vb.)
- Öğrenci, Plickers ile elde ettiği quiz raporlarını hem bireysel hem de grup gelişimi için kullanır.

BİLİM

TEKNOLOJİ

MATEMATİK

COĞRAFYA/TARİH

DİLLER

EDEBİYAT

MÜZİK

DİĞERLERİ

EĞİTİM SEVİYESİ

Bu faaliyet aşağıdaki kişiler tarafından tamamlanmak üzere hazırlanmıştır...

12 - 14 YAŞ

14 - 16 YAŞ

DİĞERLERİ

İHTİYAÇ DUYULAN ARAÇLAR

- Bilgisayar
- Tablet veya Telefon
- Genially hesap
- Appinventor hesabı
- Plickers hesabı
- Plickers'in üzerine basılacağı kağıt, karton vb.
- "MIT AI2 Companion" ve "Plickers" mobil uygulamaları

ANLATIYI SEÇİN

1-Genel Seviye;

1.1. <https://app.genial/> adresinde bir hesap. Kurmuş olduğunuz hesap ile sistemdeki temalar üzerinde çalışabilirsiniz. Ancak temaların ücretli olduğu unutulmamalıdır.

1.2. Kendiniz için bir tema seçin. Tema, sizin belirleyeceğiniz konu ve sorularla doludur.

1.3 "Ninja, Savaş Odası" temasını kullandık. Temaya göre, öğrenci sınav sırasında 4 savaşıyı takımına almak zorundadır. Farklı sorular var ancak oyun formatı nedeniyle öğrenciler sınav sırasında katılacaklar.

1.4 Öğrenciler tamamladıkları her bölüm için sayısal bir kod alırlar. Toplamda 4 ders için 4 numara olacaktır.

1.5 Bu 4 sayıyı bölüm sonundaki şifre alanına doğru girebilirse çalışmayı tamamlamış olacak. Tabii burada önemli bir faktör de bunu hızlı bir şekilde yapabiliyor olmak. Çünkü bu zamana karşı bir yarış.

2-Appinventor Seviyesi;

2.1 Öğrencimiz <https://appinventor.mit.edu/> adresinde bir hesap oluşturmalıdır. Bu hesabı kullanarak blok tabanlı programlama ile uygulamalar geliştirebilir.

2.2 Öğrencilerimiz Appinventor'un nasıl kullanılacağını öğrendi, ancak öğrencileri test etmek için uygulama öğretmen tarafından geliştirildi.

2.3 Öğretmen tarafından .aia formatında hazırlanan test çalışması öğrenci hesabına yüklenir. Artık öğrenci Appinventor hesabındaki çalışmayı telefonuna aktarmaya hazırdır. "MIT AI2 Compenion" adlı uygulama ile test çalışması QR okutularak mobil cihaza aktarılır.

2.4 Öğrencinin mobil cihazında (tablet veya telefon) görüntülenen ilk ekranda Erasmus+ logosu, İstedu logosu ve okul logoları öğrenciyi karşılamaktadır. Ayrıca öğrenci Genially'den aldığı 4 haneli kodu buradaki "TextBox "a girmek zorundadır. Aksi takdirde öğrenciler ekrandaki diğer testi göremeyecektir.

AKTİVİTE 7

2.5 4'lü kodları giren öğrenci diğer ekrana geçecek ve buradaki test sorularını cevaplayacaktır. Öğrenci 4 farklı alanda sorular görecektir ve bunları doğru cevaplama çalışacaktır.

3-Plickers Seviyesi;

3.1 Öğretmen <https://www.plickers.com/> adresinde bir hesap oluşturmalıdır.

3.2 Hesap oluşturulduktan sonra sınıf üyeleri ve sorular Plickers'ta oluşturulur ve site kullanıma hazır hale gelir.

3.3 Plickers kartlarını da siteden indirmek gerekiyor. Bu kartları kağıda basabilirler.

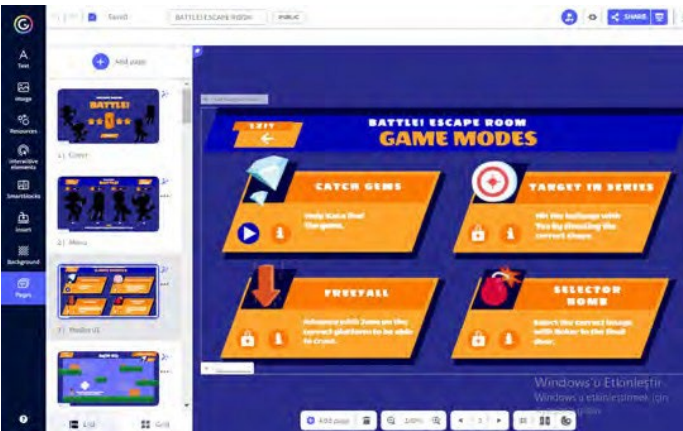
3.4 Öğretmen mobil cihazına "Plickers" adlı uygulamayı yükler. Öğretmen plickers hesabı ile mobil cihazına giriş yapar.

3.5 Sorular etkileşimli tahtada öğrenciye gösterilirken, öğrenci verdiği cevaba göre telefon tarafından taranacak plickers kartlarını tutmalıdır. Öğretmenin tarama işlemi bittiğinde, öğrenci sonuçları etkileşimli tahtada görüntülenecektir.

3.6 Tüm soruların ardından detaylı bir rapor da alınabilir.

NIHAI HEDEF

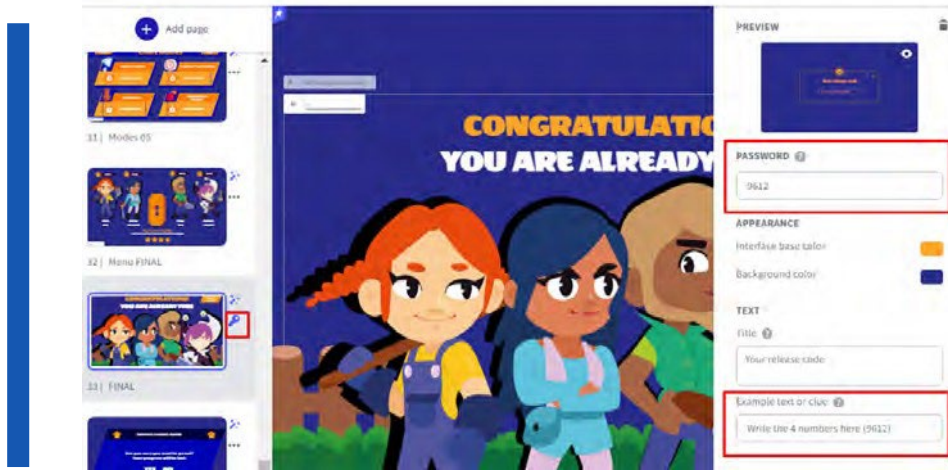
Öğrenciler önce Genially Oyununu çözerler.



AKTİVİTE 7



Öğrenciler her bölümün sonunda kendilerine verilen numarayı bilmelidir.



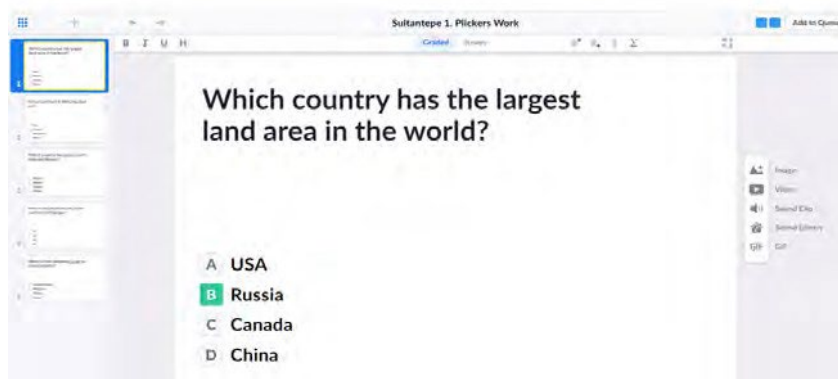
Appinventor Çalışıyor:



AKTİVİTE 7



Plickers çalışıyor:



Sultantepe

Students

Quick Add Student Add Students Print Class Roster ...

| FIRST NAME | LAST NAME | CARD NO |
|------------|-----------|---------|
| Berrak | Karabulut | 3 |
| Ecrin Naz | Ofluoglu | 1 |
| Jadon | Robles | 4 |
| Mert | Urcan | 10 |
| Onur | Bhatti | 6 |
| Sarp | Sen | 2 |
| Sevin | Bhatti | 7 |
| Türker | Yüceer | 8 |
| Zeynep | Zeybekler | 5 |
| Zeynep | Oztürk | 9 |



AKTİVİTE 7

TEST VE MALZEMELER

- <https://app.genial.ly/>
- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://www.plickers.com>
- "Plickers" mobil uygulaması
- "MIT AI2 Compenion" mobil uygulaması

Genially oyunu.



KAYNAKLAR

- <https://app.genial.ly/>
- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://www.plickers.com>

Öğrencilerle etkinlik hakkında video.

AKTİVİTE 7



ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMESİ

Öğrencilerimiz eş zamanlı olarak etkinliklere başladılar. Genel olarak öğrencilerimiz etkinliğin ne kadar zaman alacağını belirlediler.

Plickers etkinliğinde ise bizim için süre değil, doğru cevap sayısı önemli olacak.

Öğrenci değerlendirmesinde;

Genel olarak zamana dayalıdır. Çünkü öğrencinin deneme yanılma yöntemi ile doğru cevaba ulaşması mümkündür. Daha kısa sürede 4 haneli koda ulaşan öğrencimizin daha başarılı olduğu söylenebilir.

Appinventor'da hem öğrencinin hızı hem de doğru/yanlış cevabı baz alınır.

Öğrencinin doğru/yanlış cevabı Plickers'ta değerlendirilir. Test sonucu rapora yansıtılacaktır.

AKTİVİTE 7

BİBLİYOGRAFYA

- 6. Sınıf Fen Bilimleri Kitabı
- 7. Sınıf Matematik Kitabı
- 7. Sınıf İngilizce Kitabı
- 8. Sınıf İngilizce Kitabı
- 7. Sınıf Sosyal Bilimler Kitabı

ÖLÇEKLENEBİLİRLİK

Çalışmalarımız farklı disiplinlerden ve konulardan oluşmaktadır. Tüm ortaokul öğrenci gruplarına uygulanabilir.

DAHA FAZLA BILGI

Genially interaktif olarak çalışabileceğiniz sitelerden sadece bir tanesi. Bunun gibi yüzlerce site var. Bunların arasından eğitim için uygun olanlar belirlenip sınıflarda ve evde çalışmalar yapılabilir.

Özellikle IOS için içerik üretilebildiğinden Appinventor'da çok daha fazla çalışma yapılabilir. Çalışmalar eğitimde kullanılabileceği gibi; PlayStore ve AppleStore'da da yayınlanabilir.

Pickers'ın raporlama özelliğinin daha işlevsel olabilmesi için çalışmalar bir grup öğrenciye değil, okuldaki tüm öğrencilere sunulabilir ve değerlendirmeleri alınabilir.

AKTİVİTE 8

BAŞLIK Fermat'ın kahvesi

ÖZET

Etkinlik, düzenli müşterilerinin matematikçiler olduğu eski bir kafede gerçekleşir. Orada, varsayımları ve gösterimleri paylaşırlar. İlerlemelerini diğer sınıf arkadaşlarına gösterirler.

YAZAR/LAR

IES Mediterráneo

TARİH 15/11/2021

VERSİYON 1

DIDAKTİK HEDEFLER

- Öğrencilerin hayal gücünü geliştirerek motivasyonlarını koruyun.
- Öğrenmeye dalmayı kolaylaştırın.
- Mantıksal ve matematiksel akıl yürütme problemlerini çözebilme.
- Bir konu hakkında edinilen bilgiyi alternatif bir şekilde değerlendirmek.
- Grup uyumunu ve ekip çalışmasını teşvik etmek.
- Harekete geçmeden önce düşünmeyi öğrenmek.
- Büyük resmi görme becerisi kazanın ve geliştirin.

BİLİM

TEKNOLOJİ

MATEMATİK

COĞRAFYA/TARİH

DİLLER

EDEBİYAT

MÜZİK

DİĞERLERİ

AKTİVİTE 8

EĞİTİM SEVİYESİ

Bu faaliyet aşağıdaki kişiler tarafından tamamlanmak üzere hazırlanmıştır...

12 - 14 YAŞ

14 - 16 YAŞ

DİĞERLERİ

İHTİYAÇ DUYULAN ARAÇLAR

- Ahşap kutular
- Led
- Anahtarlar
- Çeşitli asma kilitler
- Cryptex
- Ultraviyole ışıklı el feneri
- Görünmez mürekkepli kalem
- Tablet
- Bilgisayar
- Mıknatısı
- Matematikçilerin görüntüleri
- Kalem sürücü
- UYGULAMALAR VE INTERNET
- SAYFALARI Youtube
- Genially
- QR kod okuyucu
- Avatar tasarım uygulamaları (ZEPETO)
- Genially kullanıyoruz

ANLATIYI SEÇİN

Öğrenciler büyük matematikçilerin hayatlarını ve kitapların kenarlarına notlar yazmanın ne kadar önemli olduğunu öğrendiler. Öğrenciler, yaratıcılıklarını, bilgilerini ve gözlem becerilerini kullanarak odanın kapısını açan anahtarı bulmak zorunda kalacaklar.

AKTİVİTE 8

NIHAI HEDEF

Oyun hedefi

Son hedef, kafeteryanın çıkış kapısını açan bir anahtar bulmaktır. Etkinlik hedefi.

Öğrencilere farklı dönemlerden bazı matematikçilerin ve matematikçilerin çalışmalarını ve matematiğin gelişimini nasıl etkilediklerini tanıtmak.

Öğrencilerimizin mantıksal akıl yürütme kapasitesine değer vermek. Takım halinde çalışabilme becerisine değer vermek.

Öğrencilerin dijital yetkinliklerine değer vermek.

TEST VE MALZEMELER

Tabletin Kilidini Açma: Kilit açma deseni, raftaki kitaplardan bazılarını sipariş ederek elde edilir.

Büyük tahta kutuyu aç: Anahtar yazar kasanın içinde gizlidir. Daha önce anahtarı odanın etrafında saklı olan yazar kasayı açmanız gerekiyordu.

Kayıp eşya kutusunu aç: Anahtar çay poşetlerinin arasında gizlidir. Kutunun içinde bir şifre çözme kartı, belgelerin bulunduğu bir kartlık ve bir pusula var.

Orta boy kutunun kilidi açılıyor: Kitabın kenarlarında görünmez mürekkeple yazılmış bir metin var. Şifre çözme kartı ve bir ultraviyole ışıkla (odanın etrafına gizlenmiş olacak) birlikte, orta boy kutuyu açan kilidin kodunu çözebilirsiniz. İçinde bir dizi anahtar var. Kutuda saklı kodu almak için anahtarları doğru sırayla yerleştirmeniz ve odaya gizlenmiş bir mıknatısı üzerine koymanız gerekir.

Orta kutudaki anahtarların sırası: Odanın resimlerinde yer alan matematikçilerin doğum yıllarından elde edilir. Tablet ile her kutuda görünen QR kodlarını okuyabilirsiniz. Bunlar her bir karakter hakkında bilgi veren bir videoya yönlendirecektir.

AKTİVİTE 8

Kalem sürücü: Bir cryptex pusulasının içinde gizlidir ve kart tutucudaki kartlardan birinin üzerindeki kodla açılır (ikisi de kayıp eşya kutusunda). Orta boy kutudan aldığınız kod ile açılır.

Genel olarak: Bilgisayardan ve Pendrive kilidi açıldıktan sonra erişilebilir. Bir dizi mantıksal-matematiksel akıl yürütme testinden oluşur. Çözüldüğünde 3 haneli bir kod elde edilir.

Küçük bir kutu açın: İçinde üç rakamdan oluşan bir kilit var. Bunlar Genially'nin çözümü olarak elde edilmiştir. İçinde kafenin çıkış anahtarı var.

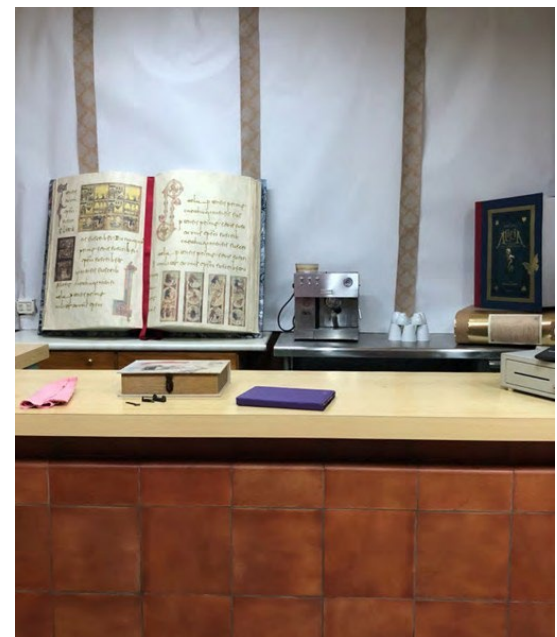
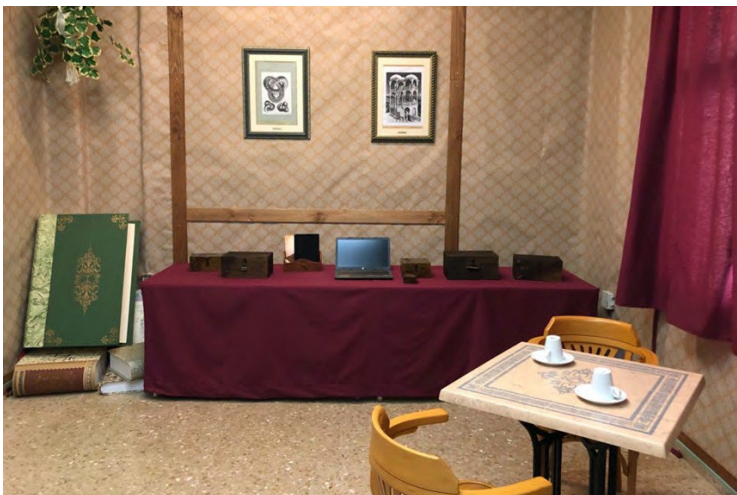


KAYNAKLAR

Öğrencilerle etkinlik hakkında video.



AKTIVITE 8



AKTİVİTE 8



ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMESİ

- Doğrudan gözlem.
- Operasyon sayfasının toplanması.

BİBLİYOGRAFYA

Vikipedi

ÖLÇEKLENEBİLİRLİK

Sunduğumuz etkinlik, ilerlemek için elde edilmesi gereken kodlar temel matematik içeriğinden elde edildiğinden, her eğitim seviyesi için tasarlanmıştır. Aynı etkinlik herhangi bir eğitim seviyesinde değiştirilebilir ve karmaşık hale getirilebilir. Örneğin, çözümü doğal sayıları toplayarak bulmak yerine (1. ESO), belirli bir integralin sonucu olabilir (2. bakalorya).

Farklı matematikçilerin videoları tarafından sağlanan bilgilerden, doğum yüzyılına odaklandık (böylece Roma rakamlarıyla çalıştık), ancak daha fazla veri dikkate alınabilir. Örneğin, Goldbach'ın varsayımı asal sayılarla çalışırken, Öklid'in beşinci postülası düz çizgilerin görelî konumunu incelerken veya Euler'in denklemi sayısal kümeleri tanıtmaya yardımcı olabilir.