



# EKRANDAN UZAK



# AKRANA YAKIN

eTwinning

## PROJENİN GENEL DEĞERLENDİRİLMESİ



**Teknolojinin öğrencilerin hayatının her alanına girmiş durumda olması sosyal pratikleri dahil günlük pratiklerindeki deęiştirip dönüştürmektedir. Bu durumun çeşitli avantajları olmakla birlikte kullanma biçimlerine göre de dezavantajları da olabilmektedir. Öğrencilerimizde görülen en büyük problem bilgisayar başında geçirdikleri sürenin öğrencilerin gelişimlerini kötü etkileyecek düzeyde olmasıdır. Bu sürenin önemli kısmını çeşitli çevrimiçi oyunları oynayarak geçirmektedirler. Bu da sosyal, duygusal, psikomotor zihinsel gelişim alanlarında sağlıklı gelişim göstermelerine engel teşkil etmektedir.**



**Öğrencelerimize pedagojik değeri olan, Anadolu'nun çeşitli bölgelerinde oynanan kültürümüzden izler taşıyan sokak oyunlarını öğretip oynamalarını sağladığımızda öğrencilerimizin ekran başında geçirdikleri süre azalacak, onların dış dünyayı anlayıp, tanımalarına yardımcı olacaktır. Sosyal becerilerin yanı sıra problem çözme ve akıl yürütme becerileri de gelişecektir. Biz projemizde özellikle unutulmaya yüz tutmuş geleneksel sokak oyunlarımızı çocuklarımıza öğretmeye odaklandık.**



**"Ekrandan Uzak Akrana Yakın" projemiz farklı illerden 9 ortak okul ve 88 öğrenciyi kapsayan bir projedir. Projemiz de çeşitli yaş gruplarında, özel gereksinimli öğrencilerimiz, ilkokul ve ortaokul düzeyinde öğrencilerimiz bulunmaktadır.**

**Projemizde özel gereksinimli öğrencilerimizin bulunması projemizin kapsayıcılığını arttırmıştır. Oyunlarımız çocuklarımızın özelliklerine göre uyarlanmıştır. Özel gereksinimli bireylerin sosyal becerilerinin yaşıtlarından farklı ve geç geliştiği bilinen bir durumdur. Özellikle ilkokul çağındaki çocuklar kurallara uymakta, kurallı oyun oynamakta sorun yaşamaktadır. Bu durum öğrencilerin akranları ile etkileşimini olumsuz etkilemekte ve zaman geçirmek için kullanımı daha basit olan teknolojik oyunlara yönelmelerine sebep olmaktadır. Proje sayesinde özel gereksinimli öğrencilerimiz yöresel oyunlarımızı öğrenmiş ve uyarlamalar ile oynamışlardır.**



**Projenin uygulama süreci çocukların bilişsel, duygusal, motor ve dil becerilerinin yanında özellikle sosyal becerilerinin yoğun olarak gelişmesini sağlamıştır. Proje öncesinde tenefüs süresinde çoğunlukla arkadaşlarından bağımsız vakit geçiren öğrencilerin oyunları öğrenmesi sonrasında tenefüslerde arkadaşları ile bir araya gelip oyun oynamak istediği gözlenmiştir.**

**Çocukların kurallı oyun oynama, sıra alma, yönergeleri uygulama, kelimeleri uygun kullanma konusunda gösterdikleri gelişim hem okuldaki öğretmenlerin hem de velilerin dikkatini çekmiştir. Okuldaki tüm öğrenciler oyunlarımızı oynamaya başlamıştır. Online toplantılar sayesinde projede bulunan diğer öğrenciler ile tanışma fırsatı bulmanın öğrencilerin ve velilerin etwinning projelerine ve okula yönelik motivasyonlarını arttırdığı gözlenmiştir.**



Anadolu'nun birçok yöresinde eskiden oynanan geleneksel sokak oyunlarımızı birlikte gün yüzüne çıkartarak öğrencilerimizin bu oyunları öğrenmesini ve oynamasını sağladık. Ortaklarımızla birlikte 10 ayrı yöreye ait farklı oyunlardan meydana gelen oyun havuzu oluşturduk. Tüm oyunlarımızı proje öğrencilerimize öğrettik ve birlikte oynadık. Öğrencilerimiz de öğrendikleri oyunları okullarda arkadaşlarına öğreterek yaygınlaştırmayı sağladılar.



**Öğrencilerimiz aynı zamanda Anadolu kültürünü yakından tanıdılar. İşbirliği, ekip ile çalışma gibi iletişim becerilerinin geliştiğini yakından izledik. Oyunlarımız öğrencilerimizin hem zihinsel gelişimlerine hemde psikomotor becerilerinin gelişmesine katkı sağladı.**



**Projemizdeki oyunlarımızı arařtırırken öğrencilerimizin seviyelerine uygun, onları eğlendirirken aynı zamanda sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine etki edecek ve grup içinde karşılıklı anlayış, hoşgörü ve birbirine saygı göstererek yaşama duygularının temellerinin atılmasını sağlayacak grup oyunlarını seçmeye özen gösterdik..**





# Projemiz İin Setiđimiz Geleneksel Sokak Oyunlarımız:

1- Bursa : Samıdık

2-orum : Otgel

3- Bursa: ömlek ömlek Ne Kaynar?

4-Burdur: Tavşan Ka Tazı Tut

5- Denizli: Memiş

6- Van: Milav

7-Şanlıurfa: Alku Balku

8-Samsun: Horon

9-Mersin: atlak Patlak

10-Anadolu: Sıratan Top



**Geleneksel oyunlarımızı öğretirken öğrencilerimize yaş düzeylerine göre teknolojiyi doğru kullanmayı, yeni uygulamaları, web 2.0 araçlarından bazılarını kullanmayı öğrettik.**

**Ayrıca öğrencilerimiz, eleştirel düşünme ve problem çözme, işbirliği ve iletişim, yaratıcılık ve hayal gücü, dijital okuryazarlık ve kişisel gelişim konularında farkındalık ve yeterlilik kazandılar.**

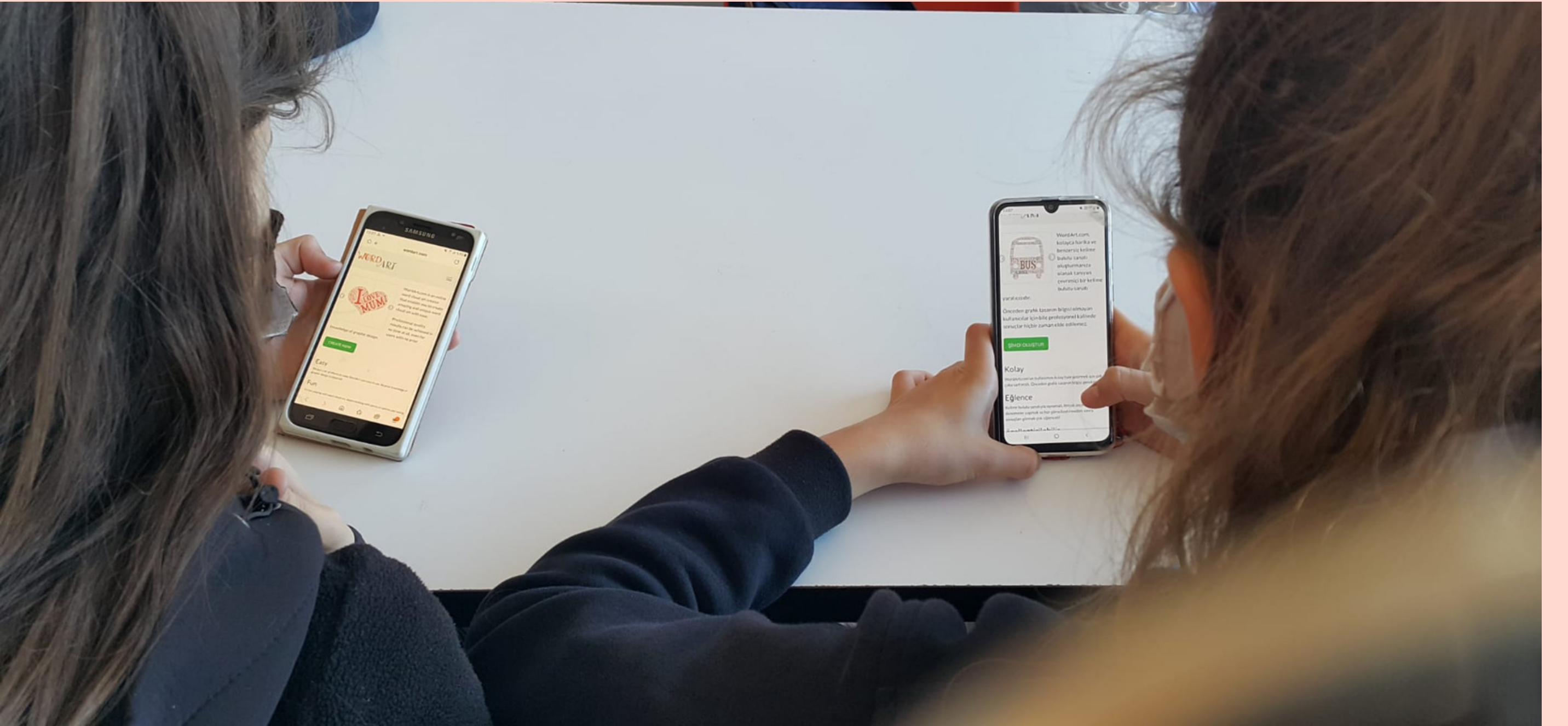
**e güvenlik için yönergeleri takip ettik ve uyguladık.**

**Öğretmenler olarak tanıtma, geliştirme ve değerlendirme için uygun metodolojileri ve kaynakları seçerek öğrencilerimize bu becerileri kazandırdık.**



**Bu projedeki etkinlikler öğrenci merkezlidir. Ayrıca hem bireysel hemde işbirlikçidir. Öğrencilerimiz Canva ile "Ekrandan Uzak Akrana Yakın" konulu proje afiş ve logomuzu hazırladılar. Okullar arası rekabet etmeyi ve birbirlerinin eserlerine saygı duymayı öğrendiler. Özgüvenleri ve tasarım becerileri gelişti.**

**3 aralık Dünya Engelliler Günü için WordArt kelime bulutu ile kartlar hazırladılar ve paylaştılar. Bu çalışma yazma becerilerini geliştirirken hem bireysel hemde ortak bir çalışma oldu.**



**Öğrenciler kendi avatarlarını hazırlarken Bitmoji'yi kullandılar. Avatarlarını seslendirmek için Chatterpix'i kullandılar ve kendilerini bu araçlarla tanıttılar. Öğrencilerimiz bunları yaparken yaratıcılık kazandılar ve çok eğlendiler. Kendi potansiyellerini, olanaklarını, yeteneklerini fark ettiler ve başarıya giden yolu hedeflediler. Projenin yaygınlaştırılmasına da katkıda bulundular.**



Projemiz farklı disiplinlerle de kullanılabilir. Projemizin kazanımları Sanat, Bilişim Teknolojileri, Beden Eğitimi, Müzik dersi kazanımları ile de paralellik göstermektedir. Projede oynatılan oyunlar ve web2.0 araçları diğer disiplinlerde de uyarlanabilmektedir. Projemizde tüm ortaklarımız işbirliği içinde çalıştı. Projemizin başından sonuna kadar sık aralıklarla zoom toplantıları yaparak projenin amaçlarına, planına ve kurallarına hep birlikte karar verdik. Fikirlerimizi ve çalışmalarımızı twinspace sayfalarında paylaştık. Görev dağılım tablosu oluşturarak görev bilinci içinde hareket ettik. Tüm ortaklar müfredata dahil edilecek konular hakkında fikirlerini paylaştılar. Öğrencilerimiz için velilerimizden aldığımız veli izin belgeleri ile öğrencilerimiz ve ortaklarımızla proje boyunca işbirliği içinde çalıştık.



**Proje süresince öğrencilerin gelişimini görmek için ön ve son anket uyguladık. %18 oranında öğrencimiz daha önce bir eTwinning projesinde yer aldığını söylerken son ankette bu sayının %31'e çıktığını ve bilgi sahibi olduklarını gözlemledik. Öğrencilerimizin % 39'u sokak oyunlarını tercih ederken son ankette bu sayının %61'e çıktığını ve dijital oyunlardan daha çok sokak oyunlarına zaman ayırdıklarını ve yöneldikleri görülmüştür. Aynı zamanda hiçbir oyun oynamadığını söyleyen öğrencilerin oranı %19'dan %5'e düşmüştür.**



**Ön testte öğrencilerin %11 i güvenli internet kullanımı kurallarına dikkat etmediğini söylerken son ankette bu oran sıfıra inmiştir. Böylece güvenli internet kurallarına uyduğunu söyleyen öğrencilerin sayısı %94 e çıkmıştır.**

**Ön ankette öğrenciler sokak oyunlarına ilgilerini 10 üzerinden puanladıklarında ortalama sonuç 7,94 çıkarırken son ankette bu puan 8,59 a yükselmiştir.**

**Genel olarak değerlendirildiğinde öğrencilerimizin tüm alanlarda gelişim gösterdiği gözlemlenmiştir.**

**Tanışma webinarında ve veda webinarında tüm öğrencilerimiz projede olmaktan duydukları mutlulukları dile getirmişler ve başka projelerde de olmak istediklerini ifade etmişlerdir. Bu da projemizin amacına ulaştığını göstermektedir.**



Ayrıca proje hakkında ne kadar bilgi sahibi olduklarını ve projeden ne kadar memnun kaldıklarını öğrenmek için veli ön ve son anketi düzenledik. Verilen cevaplara göre projemizin velilerimizin beklentilerine karşılık verdiği görülmüştür. Velilerimiz her platforma projenin çocukları için çok faydalı, eğlenceli güzel bir proje olduğunu ve kendilerine de çocukluk dönemlerini hatırlattığını ve dolayısıyla çocuklarına küçükken oynadıkları oyunlarında öğrettiklerini ifade etmişlerdir. Projemizin kuşakları kucakladığını görmek de hedeflerimizi gerçekleştirdiğimizin başka bir kanıtıdır.





Öğretmenler için uyguladığımız ankete göre projeden ne kadar memnun olduklarını, projeye geleneksel oyunlarımızı çocuklarımıza kazandırmanın ve yaygınlaştırmanın mutluluğunu yaşadıklarını ifade ettiler. Proje süresince öğretmenlerimiz projemizin yaygınlaştırılmasında önemli rol oynadılar. Bu projenin mesleki gelişimlerine de katkı sağladığını düşünüyorlar. Proje süresince tüm öğretmenler, öğrenciler ve veliler sevgi, saygı çerçevesi içinde projeyi yürütmüşlerdir.



**Projemizin yaygınlaştırılması için kurduğumuz instagram, facebook, twitter, blog, youtube, gibi sosyal medyada yaptığımız çalışmalarını düzenli olarak paylaştık. Ayrıca öğretmenlerimiz okul web sitelerinde, Eba platformunda da paylaşımlar yapmışlardır. Bazı öğretmenlerimiz yerel basında da proje hakkında bilgilendirme yapmıştır.**



**Projemizin yaygınlaştırılması için okul panolarımızda kullanarak öğrencilerimizle birlikte panolar hazırladık ve twinspace ve sosyal medya hesaplarımızda paylaştık.**

**8 şubat internet güvenliği ile ilgili çocuklarımızı bilinçlendirmek için birlikte panolar hazırlayıp okullarda bu konuyla ilgili tüm öğrencilerimizi bilinçlendirdik.**

**Çocuklarımızın coşkuyla ve mutlulukla oynadıkları tüm oyunlarımızı içeren ve ortak ürünlerimizden olan FLIPHTMLE5 aracı ile hazırladığımız E Kitap son çalışmalarımızdan bir tanesiydi.**



Ayrıca ortaklarımızla birlikte işbirlikçi olarak "Bir Başkadır Benim Memleketim" şarkısını büyük bir keyifle öğrencilerimiz bölüm bölüm seslendirdiler. Harika bir çalışma oldu. Çocuklarımız tüm proje süresince öğrendikleri ve oynadıkları oyunlarla, söyledikleri şarkılarla, tekerlemelerle, hazırladıkları afiş, logo, pano ve kartlarla çok mutlu oldular ve çok eğlendiler.



**Son olarak PhinshCollageMaker aracı ile bütün ortaklarımızın etkinliklerinden oluşan Türkiye haritası temalı fotoğraf kolajı çalışması final ürünümüz olmuştur.**

**Proje kurucularımız projemize katkılarından dolayı hem öğrencilerimize hem de öğretmenlerimize katılım sertifikaları hazırlayarak teşekkürlerini ifade etmişlerdir. "Ekrandan Uzak Akrana Yakın" projemiz başarı ile tamamlanmıştır.**

**Proje sonucunda projede yer alan tüm öğretmenlerin bu projede bulunmaktan mutlu oldukları ve hem öğretmenlerin mesleki gelişimleri hem de öğrencilerin öğrenme süreçleri için oldukça verimli ve başarılı olduğunu düşündükleri anlaşılmaktadır.**

