



DÜNYAYA AÇILAN PENCERE: TEKNOLOJİ



THE WINDOW TO THE WORLD: TECHNOLOGY



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

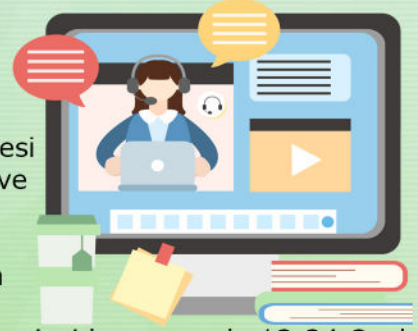


DÜNYAYA AÇILAN PENCERE: TEKNOLOJİ

THE WINDOW TO THE WORLD: TECHNOLOGY

Okulumuz Dursun Yalım Fen Lisesi Proje Hazırlama Ekibimizin 2019/2020 eğitim öğretim yılında hazırlamış olduğu 12 ay süreli "Dünyaya Açılan Pencere:Teknoloji", "The Window to the World: Technology" adlı Erasmus+ KA101 projesi, içerik değerlendirmesi sonucu 92,50 puan alarak Avrupa Komisyonu ve Dışişleri Bakanlığı, Avrupa Birliği Başkanlığı, AB Eğitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlığı tarafından 17.868 avro hibe almaya uygun görülmüştür (www.ua.gov.tr).

Okulumuzun 01/10/2019 başlangıç tarihli bu projesi kapsamında 13-24 Ocak 2020 tarihleri arasında İspanya'nın Barselona şehrinde 6 katılımcı öğretmenimiz ile beraber 10 günlük "Flipped Classroom - Flip the Class Through ICT" adlı eğitim faaliyetine katılmıştır. Başarılı geçirilen eğitim faaliyetinin ardından katılımcı öğretmenlerimiz sertifikalarını almaya hak kazanmışlardır.



Projemizin Amacı: Dursun Yalım Fen Lisesi Proje Hazırlama Ekibimiz tarafından hazırlanan bu proje ve gerçekleştirilen bu eğitim faaliyeti ile; öğretmenlerimizin dijital eğitim ile ilgili farkındalığın sağlanması, ders konu ve kazanımlarına uygun dijital içerik geliştirilebilmesi, bu içeriklerin sınıf içerisinde aktif ve etkin kullanımının artmasına katkı sağlanması amaçlanmıştır. Bu gelişmelerle de öğrencilerin motivasyonunun artması, derslere karşı olumlu tutumlarının gelişmesi, derslere katılımlarının ve akademik başarılarının artması hedeflenmiştir. Bunun yanında Dursun Yalım Fen Lisesi'nin uluslar arası proje ve

hareketliliklerde yer alması ile uluslar arası bir vizyona sahip olmasına da katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

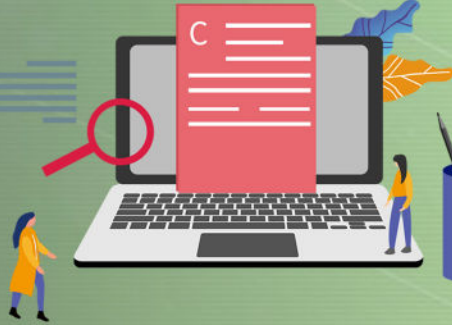
Yurt dışı eğitim faaliyetimizin içeriği: Ters-yüz edilmiş sınıflarda sınıf içi etkinliklerin öğrencilere sınıf dışında sunulması, dersin evde verilmesi, sınıf dışında yapılması beklenen ödev ve etkinliklerin de sınıf içerisine getirilerek öğrencinin kendi hızında öğrenmesi amaçlanmıştır. Ters-yüz edilmiş sınıf içinse dijital öğrenme olmazsa olmazdır. Bu eğitim faaliyeti ile de katılımcıların ters-yüz edilmiş sınıf modeli, dijital öğrenme için gerekli teorik bilgi ve dijital öğrenme araçlarının kullanımı konuları üzerinde durulmuştur.

Flipped Learning(Ters yüz edilmiş öğrenme) nedir?

- Öğrenme ortamlarını olumlu etkileyen, eğitim teknolojisi ve yüz yüze etkinlikler ile kolaylaştırılan yeni bir öğrenme modeli olarak tanımlanan ters yüz edilmiş öğrenme modeli harmanlanmış öğrenme modellerinden biridir.
- Genel hatlarıyla ters yüz sınıf geleneksel öğrenim akışını tam tersine çevirerek, sınıf içinde öğretmen tarafından anlatılması gereken konuyu öğrencilerin sınıf ders saatleri dışında, elektronik ortamda kayıtlı materyalden öğrenmesini öngörür.
- Sınıf saatlerinde ise konunun tartışılması ve pekiştirici alıştırmaların yapılmasıyla öğrenmenin derinleştirilmesi ve pekiştirilmesine olanak sağlanır. Bu işlem geleneksel sınıf modelinin tam tersidir.
- Ters yüz sınıfta ise öğrenciler nispeten kolay olan ilk basamakları içeren kısmı, yani dersi dinleme kısmını evde kendi kendilerine yaparlar.
- Zor ve karmaşık olan üst basamaklara ait uygulamaları ise sınıf içinde aktif öğrenme yöntemleri ile öğretmen eşliğinde yaparlar.
- Kısacası en basit anlamda ev ödevi ile sınıf içi ders işleyişinin yerdeğiştirmesidir.

Flipped Learning'de Öğrenme Aşamaları:

- Öğrenci derse gelmeden önce, istediği bir zamanda dersi videodan izler,notlar alır, anlamadığı konular ile ilgili sorular hazırlar.



- Öğrenciler, dersten önce konu ile ilgili sorularını Öğretmene elektronik ortamda iletir.
- Öğretmen ilk derste soruların niteliğine göre öğrencileri gruplandırır. Öğrenciler grup çalışması içerisinde sorularına cevap aramaya çalışırlar. Öğretmen grupları ziyaret ederek öğrencilere yardımcı olmaya çalışır.

- Öğretmen, dersin ikinci saatinde cevap bulunamayan soruları, öğrencileri sorulara cevap arayacak şekilde cesaretlendirerek, öğrenmelerine olanak sağlar.
- Öğretmen, öğrencilerin kavramı öğrenip öğrenmediklerini test etmek için sorular sorabilir veya konunun uygulamalarını kapsayacak şekilde problemler üzerine grup çalışmaları yaptırabilir.

Eğitim faaliyeti sürecinde üzerinde durulan ve uygulama alıştırmaları yapılan, Dijital Öğrenme – Web 2.0 Araçlarından örnekler:

Kahn Academy:Platform, internet üzerinden birçok farklı alan ve seviye için hazırlanan ders videoları, interaktif alıştırmalar ve testler ile bireysel öğrenme için oyunlaştırma mekanizmalarıyla desteklenen bir kütüphane ve aynı zamanda öğrencinin seviyesini tespit ederek yönlendirebilen, öğrenme verisini öğretmen ya da velilere raporlayabilen kişiselleştirilmiş bir eğitim aracı sunmaktadır.

Wordpress: Wordpress bir CMS (Content Management System / İçerik Yönetim Sistemi)'dir. Bu niteliği ile sadece makale yazma ve düzenleme veya blog sistemi olarak değil, her türlü içeriğin düzenlenip yayımlanabileceği bir platform olduğu anlamına gelmektedir.

Edmodo: Edmodo, öğretmenler, öğrenciler ve veliler için bir "sosyal öğrenme platformu" sitesidir.

Kahoot: Öğrenme oyunları "Kahoots", bir web tarayıcısı veya Kahoot uygulaması aracılığıyla erişilebilen, kullanıcı tarafından oluşturulan çoktan seçmeli sınavlardır.

Socrative: Socrative internet üzerinde testler oluşturup öğrencilere akıllı telefonları veya tabletleriyle çözdürerek anında geri bildirim verebileceğiniz bir araçtır.

Google Classroom: Google tarafından, okullar için geliştirilen ve atamaları kağıtsız bir şekilde oluşturma, dağıtma ve derecelendirmeyi basitleştirmeyi amaçlayan harmanlanmış öğrenme platformudur.

Quizlet: Quizlet uygulamasında öğren modu ile sınavlara hazırlanabilir, yaz modu ile hafıza-nızı test edebilir, eşleştirmeler ile zamanla yarışabilir, yabancı kelimelerin doğru telaffuzunu dinleyebilirsiniz.

Movie Maker: profesyonel görünümlü başlıkları, geçişleri, müziği ve hatta anlatımı olan ev filmleri ve slayt gösterileri hazırlamaya olanak tanıyan bir Windows Vista özelliğidir.

Movie Zilla: Video düzenleme yazılımı aracıdır.

Screencast-o-matic: Hem web kamerası hem de ekran kayıtlarını destekleyen bir çevrimiçi ekran kaydedici ve video düzenleyicisidir.

Prezi: Online olarak hizmet veren sunum hazırlama programıdır.

Screencastify: Google Chrome taryıcısı üzerinden çalışan ekran kayıt uygulamasıdır.

Memrise: Eğlenceli ve etkili dil öğrenme uygulamasıdır.

Ankiweb: Ezberlemeniz gereken her şeyi, tekrara dayalı öğrenmenizi sağlamak için yazılmış açık kaynak kodlu bir yazılımdır.

Classdojo: Ailelerin çocuklarının okulda yaptıklarını faaliyetleri ve öğrendikleri konuları takip etmelerine olanak sağlayan bir uygulamadır. Gün boyunca öğrencilerin fotoğraflarını, videolarını, yaptıkları faaliyetleri vb. gibi herşeyi öğretmenin aileleri ile paylaşmasını sağlayan oldukça kullanışlı bir uygulamadır.

Biteable: Biteable ile animasyonlu sunumlar yanı sıra, farklı hareketli sunumlar da hazırlayabilirsiniz. Derslerinizi daha eğlenceli hale getirebilir ve öğrencilerinizin ilgisini derse çekebilirsiniz.



Droneblock: Drone ile ilgilenenler için blok tabanlı dron kodlama uygulaması. Scratch benzeri bir arayüzü olan uygulama ile drone kodlama yapması çok kolaydır. Sürükle bırak yöntemi ile gerçekleştirilen kodlama işlemi için en iyi uygulamalardan bir tanesidir.



Presentain:Bu araç seminer veya sunum esnasında cep telefonunuz ile sunumu yönetmenize imkan sağlayan bir araçtır. Tüm kullanıcılar aynı zamanda sunumu kendi telefon veya tabletlerinde de dilerlerse görebilir ve sizin sunum sonrası yapacağınız ankete de katılım gösterebilirler.

Vtality:Herhangi bir yerin fotoğraflarını ekleyerek, bir alandan başka bir alana giriş-çıkış yaparak sanal gezisini kolayca hazırlayabileceğiniz bir araçtır.

Web 2. 0 araçları ile bir çok şey yapabilirsiniz. Bunlar ;

- Facebook, Twitter, Linkedin gibi sosyal ağları kullanabilirsiniz.
- Online içerik yazabilir ve paylaşabilirsiniz. Online anketler, quizler
- Bloglara yazılar yazabilir yorumlar yapabilirsiniz.
- Sunu ve farklı çalışmalarınızı paylaşabilirsiniz.
- Hoşunuza giden blog ve web sitelerinin liklerini sonra kullanmak üzere sık kullanılan öğelere ekleyebilirsiniz. (sosyal web imleri / İmleme)
- RSS (Zengin Site Özeti) verilerini takip edebilirsiniz. RSS bir sitenin veya blogun günlük haber akışı veya yenilikleri hakkında bilgi veren sunuculardır. RSS'ler sayesinde güncellemeler, son haberler ve değişiklikler size anında iletilir.
- Online oyun sağlayıcıları ile gerek eğitimsel gerekse eğlenmek için oyunlar oynayabilir ve kendi oyununuzu kendiniz oluşturabilir veya öğrencilerinize yaptırabilirsiniz.
- eTwinning projeleriniz için online videolar, sunular, e-kitaplar, dergiler, bültenler oluşturabilir ve yayınlayabilirsiniz.

Web 2.0 Araçlarının Olumlu Yönleri

- Etkileşim, işbirliği ve iletişimi sağlar.
- Bilgi ve içerik oluşturmayı mümkün kılar.
- Kullanımları hem kolay hemde esnekler.
- Öğrencilerin hem bilgisayarda klavye kullanarak yazı yazma hemde öğrenme süreçlerinde teknoloji becerilerini geliştirmeyi mümkün kılar.
- Öğrencilerin işbirlikçi çalışmalarını sağlayan yeni yöntemler sağlar.
- Öğrenimi geleneksel kalıpların dışına çıkarır.
- Öğretmen rehber, öğrenci ise kendi öğrenme sürecini ve şeklini oluşturan ve karar veren kişi konumundadır. Bu durumu şöyle açıklayabiliriz. Öğretmen konusunun içeriğini ve standartlarını ve hedeflerini verir ve öğrenciye kaynaklar sunar. Öğrenci bu standartlar ve hedefler doğrultusunda bireysel veya grup olarak konuyu nasıl ve hangi metod ile öğreneceğisi ve grubu ile karar verir.
- Web araçları öğrenciler için öğrenmeyi daha anlamlı hale getirir ve öğrenciler daha motive olmuş bir şekilde öğrenme sürecinin bir parçası olurlar ve farklılaştırılmış öğrenme yöntemleri geliştirirler.

Web 2. 0 araçları ile bir çok şey yapabilirsiniz. Bunlar ;

- Facebook, Twitter, Linkedin gibi sosyal ağları kullanabilirsiniz.
- Online içerik yazabilir ve paylaşabilirsiniz.
- Online anketler, quizlerBloglara yazılar yazabilir yorumlar yapabilirsiniz.
- Sunu ve farklı çalışmalarınızı paylaşabilirsiniz.
- Hoşunuza giden blog ve web sitelerinin linklerini sonra kullanmak üzere sık kullanılan öğelere ekleyebilirsiniz.
- RSS (Zengin Site Özeti) verilerini takip edebilirsiniz. RSS bir sitenin veya blogun günlük haber akışı veya yenilikleri hakkında bilgi veren sunuculardır. RSS'ler sayesinde güncellemeler, son haberler ve değişiklikler size anında iletilir.
- Online oyun sağlayıcıları ile gerek eğitimsel gerekse eğlenmek için oyunlar oynayabilir ve kendi oyununuzu kendiniz oluşturabilir veya öğrencilerinize yaptırabilirsiniz.
- eTwinning projeleriniz için online videolar, sunular, e-kitaplar, dergiler, bültenler oluşturabilir ve yayınlatabilirsiniz.



Erasmus+ projemiz kapsamında Web 2 araçlarının etkin kullanımını içeren e Twinning projemiz proje yazma komisyonunda yer alan ingilizce öğretmenimiz Hazal TAKMAK tarafından yürütülmektedir. Bu proje kapsamında öğrencilerimiz İngilizce derslerinde prezi, movie maker gibi çeşitli Web 2 araçlarını etkin kullanmaktadır.

Yurt Dışı Eğitim Faaliyetimizin Gerçekleştirildiği Şehir: BARCELONA

Barselona , İspanya'da Katalonya Özerk Topluluğu ve Barselona ilinin merkezi ve İspanya'nın ikinci büyük kenti. Ülkenin kuzeydoğusunda, İspanya-Fransa sınırının yaklaşık 150 km güneyinde yer alır. İspanya'nın Akdeniz kıyısındaki en önemli limanı ve ticaret merkezidir. Kendine özgü kültürü ve güzelliğiyle ün yapan Barselona'nın, Gaudi'nin başını çektiği modernizm akımıyla planlanmış, 1900'lerden kalma ızgara planlı modern bölümü ilgi çekmektedir.



Barselona İber Yarımadası'nın kuzeydoğu kıyısında yer alır. Güneydoğu yönünde Akdeniz'e doğru inen hafif eğimli bir arazi üstünde kurulmuştur. Kuzeydoğuda Besòs, güneybatıda Llobregat nehirlerinin arasında kalan verimli ovada yer alır. Kuzeybatıdan, en yüksek tepesi Tibidabo (532 m) olan dağlarla çevrilidir. Akdeniz ikliminin hüküm sürdüğü Barselona'da iklim yumuşaktır.

Barselona kent planı düzenli ve uyumludur. Ticaret ve yerleşme alanları eski kentin merkeziyle çevresinde yoğunlaşmıştır. Sanayi bölgeleri bunların dışından çevreye doğru yayılır. Eski kentin ana eksen, kuzeyde büyük ticaret merkezi Plaza de Cataluña, güneyde ise Paseo Marítimo ve kıyı şeridi arasında uzanan bir dizi bulvardan oluşan Ramblas'tır. Geniş kaldırımları, ağaçlar altındaki bankları ve kitap, gazete, el sanatı ürünleri, özellikle de başta kuşlar olmak üzere ev hayvanları ve çiçek satılan küçük dükkanlarıyla Ramblas sevilen bir gezinti alanıdır.

Barselona'nın nüfusu 20. yüzyılın ilk yarısında yavaş bir artış hızı göstermiştir. 1950'lerden 1980'lerin başlarına kadar İspanya'nın daha az gelişmiş yörelerindeki gelen göçle nüfusu hızla artmış, 1980'ler ve 1990'lar boyunca yüksek yaşam standartları nedeniyle nüfus artışı yavaşlamaya başlamıştır. Resmi dil olan İspanyolca Barselona'nın hemen hemen her yerinde anlaşılır.

Bununla birlikte Barselona'nın yerel dili olan Katalanca nüfusun ezici bir kesimi tarafından konuşulur.

Barselona, bütün İspanya için bir kültür merkezi olmasının yanı sıra, Katalan dili ve kültürünün zenginleştirdiği özgün bir tarihsel geleneğe de sahiptir. Katalonya'nın siyasi ve toplumsal tarihinde belirleyici olan Katalan kültürü kapalı ve yerel bir kimliğe bürünmemiş, tersine dünyadaki öbür akımlarla, özellikle Avrupa'ya açılarak gelişmiştir.



1450'de kurulmuş olan Barselona Üniversitesi ve 1968'de kurulan Özerk Barselona Üniversitesi kentin önde gelen bilim ve araştırma kurumlarındandır. Kentte büyük önem taşıyan müzeler arasında romanesk ve gotik ressamların yapıtlarını barındıran Katalonya Güzel Sanatlar Müzesi, 12-18. yüzyıl heykellerinin sergilendiği Federico Marés Müzesi ve gençliğinde dokuz yıl burada yaşamış olan Pablo Picasso'nun pek çok

yapıtının bulunduğu Picasso Müzesi, Deniz Müzesi ve Joan Miró Vakfı önemli yer tutar. Ünlü ressam Picasso da 1895-1900 yıllarında Barselona'da yaşamıştır ve 1900 yılında ayrıldığı Barselona'ya 1901 yılında dönen Picasso 1904 yılına kadar tekrar Barselona'da yaşamış ve "Mavi Dönemim" dediği ürünlerini yaratmış, fakat 1904 yılından sonra Fransa'ya yerleşmiştir. 1973 yılında Fransa'da ölmüştür.

Mart-2020