

e Twinning

CANSELERKAN09 6 MAY 2021, 10:48

Okulumuzda Yürütülen eTwinning Projeleri

Think Up And Play(Tasarlıyorum Oynuyorum)

Akl ve Zeka oyunları ; akıl yürütme, hızlı düşünme, yaratıcılık, ipuçlarından yararlanabilme gibi becerileri kullanarak , eğlenerek öğrenmeyi sağlayan bir metottur.Proje 7-11 yaş aralığındaki ilkokul düzeyinde öğrenciler ile gerçekleştirilecek olup, akıl ve zeka oyunlarının müfredat entegrasyonu sağlanarak uzaktan eğitim sürecine uygun halde uygulanacaktır.Öğrenciler proje sürecinde akıl ve zeka oyunlarını tanıyacak,uygulayacak ve süreç sonunda kendi oyunlarını tasarlayarak yeni bir ürün elde edeceklerdir.Projemiz kasım ayında başlayacak mayıs ayında bitecektir.Proje ortaklarının süreç boyunca etkileşimli bir şekilde çalışması planlanmaktadır.



STEM 7E Learning Model

7E learning model is a learning model that is created based on the principles of the constructivist approach and used in the education and instructional environment.

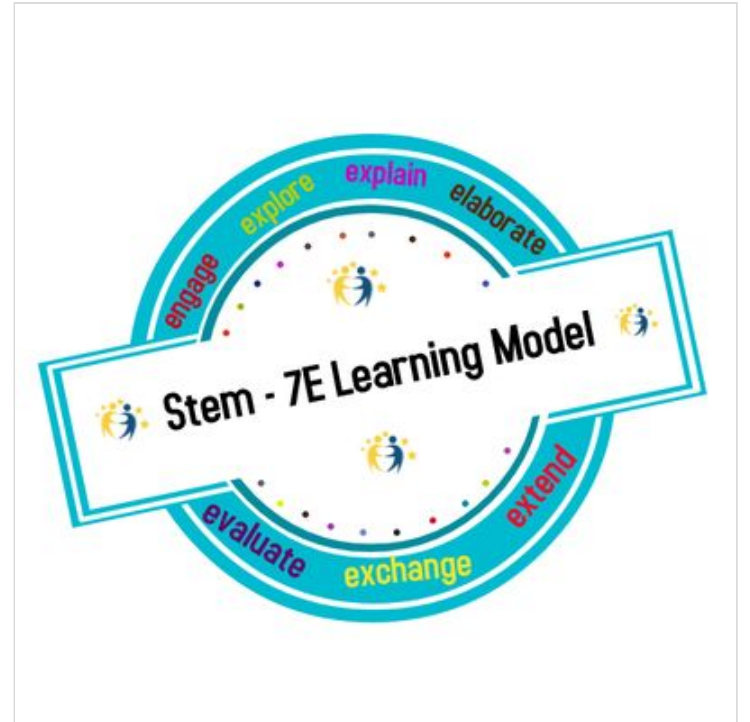
7E Learning Model

1-Engage: Take attention . Asking questions. Checking prior knowledge

- 2- Explore: Research. Exploring. Discussion.
- 3-Explain: Making explanations about concepts.
- 4- Elaborate: To transfer. deepen. Extension
- 5- Extend: Relating to different concepts or topics
- 6-Exchange: Discussion
- 7- Evaluate: evaluate make

In this project, it is aimed to integrate STEM activities into lessons. Students are expected to acquire 21st century skills . Students will practice the activities in cooperation and experience. Another attainment of the project is the development of problem solving skills.

STEM activities will be done in 7E Learning Model (deepening, association and exchange of ideas).



Evim Fen Laboratuvarı

Fen bilimleri dersini öğrencilerimize sevdirmek, fen dersinin hayatın içinde her alanında var olduğunu hissettirmek, pande mi sürecinde deney ve bilimden ayrı kalmamalarını sağlayabilmek için hazırlanmış bir projedir.

Projemizdeki çalışmalarımız ile amacımız; öğrencilerimizin yaratıcılık ve yenilikçilik, eleştirel düşünme ve problem çözme, iletişim ve işbirliği, üretkenlik ve sorumluluk becerilerini kazandırmak, çevreyi ve canlıları fark ettirmektir. Aynı zamanda projemiz ders programlarındaki müfredata (hayat

bilgisi, sosyal bilgiler, fen bilimleri, Türkçe) entegre edilerek hazırlanmıştır.



STEM'DEN STEAM'E Fizz Yapan Basit Bilim Deneyleri

Öğrencilerimizi Mühendislik ve Sanat, Diller ve Beşeri Bilimler (STEAM) ile tanıştırmak. Amaç, öğrencilerin eleştirel ve yaratıcı düşüncelerini ve problem çözme becerilerini geliştirmektir. Öğrenciler STEAM'e aktif olarak dahil olduklarında, yenilik, hayal gücü ve yaratıcılık hızlanır. Müfredatlar arası ve disiplinler arası projelerde yer almak, farklı disiplinleri birbirine bağlayarak düşüncelerini sağlar. STEAM etkinliklerine katılarak, öğrenciler gelecekteki işlerinde ve kariyerlerinde karşılaştıkları zorluklara karşı daha hazırlıklı olurlar ve gerçek hayattaki nesnelere deneyler yaparlar.



eTwinning Projeleri Etkinlikleri

Evim Fen Laboratuvarı



STEM'DEN STEAM'E Fizz Yapan Basit Bilim Deneyleri



Think Up And Play



STEM 7E Learning Model



Güvenli internet

Güvenli İnternet Günü Çalışmalarımız

Avrupa Kalite Etiketleri

Hakimiyet Milletin Gelecek Çocuklarının 100.Yıl Projesi Avrupa Kalite Etiketi



avrupa kalite
PDF dokümanı
PADLET DRİVE

Ulusal Kalite Etiketleri

Doğal Mirasımızdan Evrensel Değerlere Ulusal Kalite Etiketi

 eTwinning Quality Label

Cansel Anılır
Şişli Bilim ve Sanat Merkezi, Türkiye

Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir.
Proje için:

**DOĞAL MİRASIMIZDAN EVRENSEL
DEĞERLERE**

31.08.2020



Mehmet Fatih Döğer
Ulusal Destek Servisi
Türkiye

 eTwinning

 Erasmus+

 eTwinning Quality Label

Cansel Anılır
Şişli Bilim ve Sanat Merkezi, Türkiye

Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir.
Proje için:

**HAKİMİYET MİLLETİN GELECEK
ÇOCUKLARIN-100.YIL**

31.08.2020



Mehmet Fatih Döğer
Ulusal Destek Servisi
Türkiye

 eTwinning

 Erasmus+

Hakimiyet Milletın Gelecek Çocukların 100. Yıl Ulusal Kalite Etiketini
