



AYDIN İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

UZAKTAN EĞİTİMDE ALTERNATİF YÖNTEMLER VE MATERYAL ARŞİVİ PROJESİ

e-Kitapçık



GÖRSEL SANATLAR

TEKNOLOJİ VE
TASARIM

BEDEN EĞİTİMİ
VE OYUN

BEDEN EĞİTİMİ
VE SPOR

MÜZİK

İLKOKUL

ORTAOKUL

LİSE

AYDIN İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
UZAKTAN EĞİTİMDE ALTERNATİF YÖNTEMLER VE MATERYAL ARŞİVİ PROJESİ

İNCELEME KOMİSYONU

Bilgehan BULUT- Ar-Ge Birimi Görevlisi-Başkan
Sinem Dal- Ar-Ge Birimi Görevlisi-Üye
Ahmet GÜDER- Ar-Ge Birimi Görevlisi-Üye
Seçkin SELİMOĞLU- Ar-Ge Birimi Görevlisi-Üye

DEĞERLENDİRME KOMİSYONU

Mehmet ATAY-İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı-Başkan
Doç. Dr. Meltem YALIN UÇAR-ADÜ Eğitim Fakültesi-Üye
Doç. Dr. Reyhan DEMİR- ADÜ Eğitim Fakültesi-Üye
Doç. Dr. Sadullah Serkan ŞEKER- ADÜ Eğitim Fakültesi-Üye
Dr. Öğr. Üyesi Serdar ÇİFTÇİ- ADÜ Eğitim Fakültesi-Üye

EDİTÖR
Bilgehan BULUT

Tüm hakları Aydın İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne aittir.

Aydın, 2021

İÇİNDEKİLER

Önsöz
Çizimlerle Matematik
Farklılıklara Saygı
Doğayı Portreleştirelim
Ritmik Ezgiler
Bestelerle Derslerimiz
Kartlarla Türk Halk Müziği Çalgıları Tanıtımı
Mutfakta Ritim Çalışmaları
Atma Dönüştür!
2D Modelleme Bilgisayar Tasarımları
Evimizdeki Malzemelerle Spor Yapıyoruz
Anatomik Organizasyon
Dengeleme Hareketlerini Oyunlaştırma
Temel Jimnastik Duruşları
Pandemi Tasarıma Engel Değil!
Online Çarkıfelek Oyunu
Ritim Çalışması
Koş Getir!
Hızlıyım, Biliyorum
Kalın mı, İnce mi?
Sağlıklı Tombala
Tasarım Yap, Kod Yaz, Çalıştır
Anlatanı Kendin Tasarla
Voleybolu Seviyorum, Her Yerde Oynuyorum



ÖNSÖZ

Değerli Meslektaşlarımız;

Bilindiği üzere 2020 Mart ayından bu yana, salgın tedbirleri kapsamında tüm kademelerdeki eğitim çalışmaları Bakanlığımızın belirlediği program çerçevesinde uzaktan eğitim şeklinde yürütülmektedir. Uzaktan eğitim çalışmalarının tamamı dijital platformlarda gerçekleştiğinden, yüz yüze eğitime kıyasla öğretim yöntem ve tekniklerinin ve ders materyallerinin kullanım alanını sınırlamaktadır. İlimiz genelinde 3441 yönetici ve öğretmenimizin görüşleri doğrultusunda, özellikle uygulama gerektiren derslerde öğrencilerin daha aktif katılımını sağlamak, dersleri ilgi çekici hale getirmek ve sıradanlıktan uzaklaştırmak gerekliliği ortaya konmuştur.

Bu doğrultuda Görsel Sanatlar, Beden Eğitimi ve Spor, Müzik, Teknoloji ve Tasarım branşlarında görev yapan veya bu derslere giren öğretmenlerimizin geliştirdiği özgün sunum tekniklerini, eğitim ve öğretim yöntemlerini, ders materyallerini derlemek ve yaygınlaştırmak amacıyla Uzaktan Eğitimde Alternatif Yöntemler ve Materyal Arşivi Projesi geliştirilmiştir. İlerleyen dönemlerde yüz yüze eğitimin uzaktan eğitim faaliyetleriyle bütünleşik veya hibrit model şeklinde devam edebileceği öngörüsüne dayanarak materyal arşivimizin, bu branşlardaki öğretmenlerimiz için önemli bir altyapı oluşturabileceğini değerlendirmekteyiz.

Projeye, Aydın genelinden toplam 36 başvuru gerçekleşmiş, Ar-Ge birimi görevlilerinden oluşan komisyonun incelemesi sonucunda projelerin tamamı değerlendirilmeye uygun görülmüştür. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesinde görev yapan alanında uzman akademisyenlerin değerlendirmeleri sonucunda 23 proje kabul edilmiş ve arşiv çalışmasına dâhil edilmesi kararlaştırılmıştır.

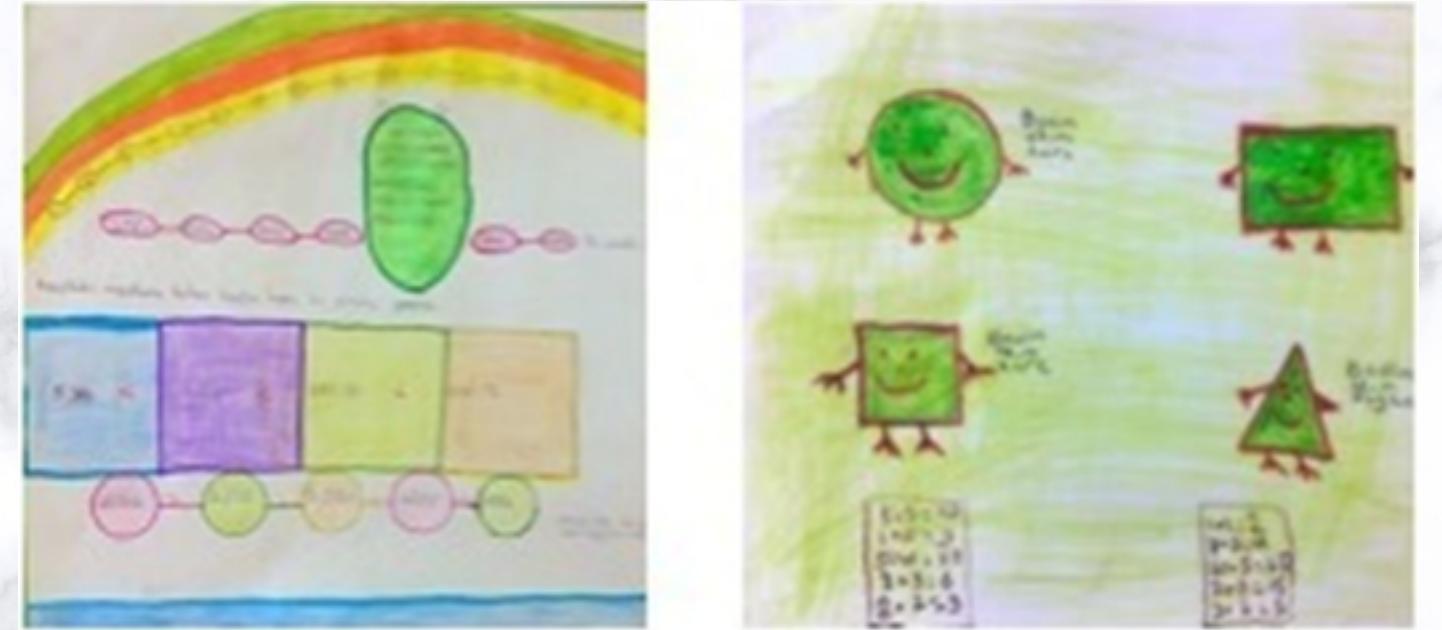
Aydın İl Milli Eğitim Müdürlüğü Uzaktan Eğitimde Alternatif Yöntemler ve Materyal Arşivi Projesine çalışmalarıyla katılım sağlayan değerli öğretmenlerimize, İnceleme Komisyonu ve Değerlendirme Komisyonu üyelerine teşekkür ederiz.

Aydın İl Milli Eğitim Müdürlüğü

ÇİZİMLERLE MATEMATİK AYŞE TÜZÜN SINIF ÖĞRETMENİ SAVUCA İLKOKULU-SÖKE

Çizimlerle Matematik, Görsel Sanatlar dersinde matematik konularının disiplinlerarası anlayışla işlenme biçimine örnektir. Soyut kavramları somutlaştırmak amacıyla dersin konusu veya ilgili kavramlar öğretmen tarafından çizimlerle ifade edilir. Daha sonra yaratıcılıklarını kullanarak öğrencilerin konuyu veya kavramları çizimlerle ifade etmeleri istenir. Ardından öğrencilerin çalışmalarını sunmaları sağlanır. Bu süreçte arkadaşlarından gelen yorumların ve eleştirilerin yapıcı ve destekleyici olması konusunda öğretmenin rehberlik yapması ve duyarlı davranması önemlidir.

Öğrenciler matematiksel olguları resimlerle ifade ettikleri için eğlenerek öğrenirler, öğrendiklerini tekrar etme fırsatı bulurlar. Matematik dersi çizimlerle pekiştiği için hem somut hale gelir hem de dersteki başarı düzeyi artar. Öğrencilerin dikkatleri dağılmadan derse odaklanabildiği bu çalışmada konuyu kavrama süresi kısalır ve öğrenilenler daha kalıcı hale gelir. Çizim işlemi bittiğinde, öğrenciler çalışmalarını anlatarak kendi öğrenmelerini destekler. Bu yöntemin en önemli avantajı hatalı ya da eksik anlatımlarının diğer öğrencilerin desteğiyle bulunup tamamlanmasıdır. Böylece öğrencilerin çağdaş eğitim yöntemlerine uygun olarak eleştirel düşünme ve problem çözme becerileri gelişir. Farklı bir yöntemle matematik konularının işlenmesi, matematik dersinin diğer derslere göre zor olduğu algısını değiştirmektedir. Kendi çalışmalarını ifade ederken sözel-dilsel becerilerini kullandıkları için bu yöntem öğrencilerde çok yönlü gelişim sağlar.

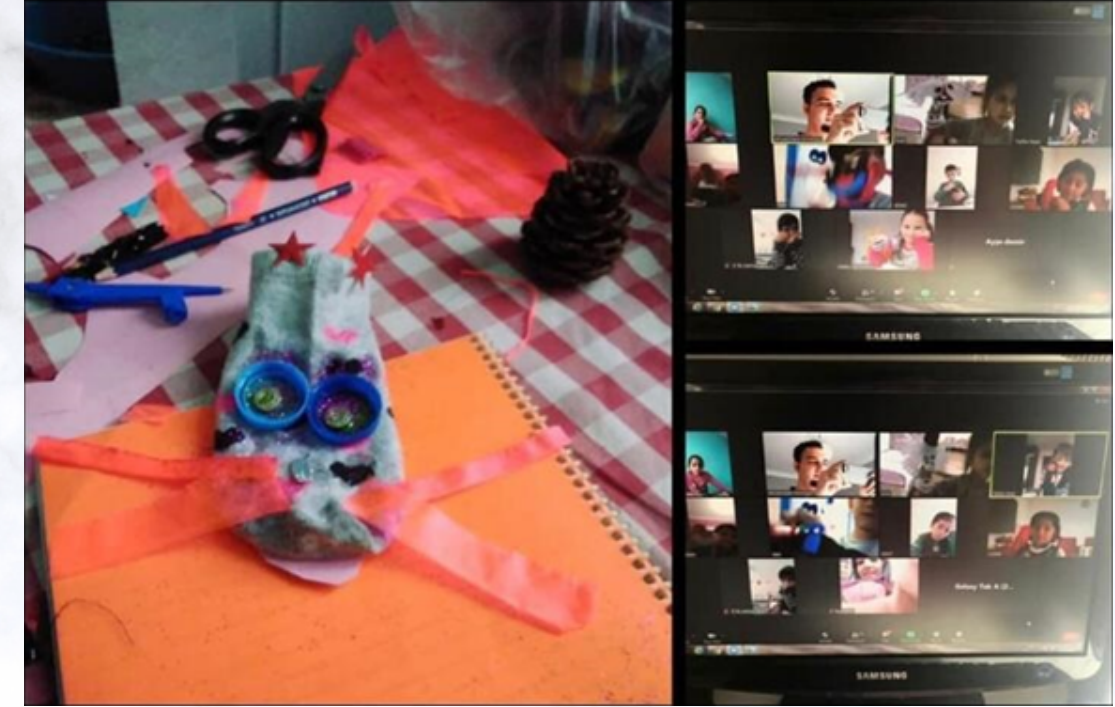


FARKLILIKLARA SAYGI CANSEN AKSOY SINIF ÖĞRETMENİ AKÇAKONAK İLKOKULU-SÖKE

Çalışmamızda iş birliğine dayalı öğrenme ve iletişim becerileri temel alınmaktadır. Farklılıklara saygı gösterilmesine, farklılıkların zenginlik olarak algılanmasına, düşüncelerin daha rahat paylaşılmasına ve nihayetinde yeni fikirlerin oluşmasına ortam hazırlar. Farklılıklara saygı kavramı bireyi topluma, toplumu da bireye feda etmeyen, kişi hak ve hürriyetine saygılı, uzlaşmacı bireyler yetiştirmek üzerine temellendirilmiştir.

Bu anlayışla bireyin aklını ve duygularını sağlıklı şekilde işletebilmesi için gerekli olan bilgi, beceri ve anlayışı kazandırmada araç olarak kullanılabilecek farklı şekil, renk ve boyutlarda kuklalar tasarlanır. Öğrenciler uzaktan eğitim dersinde kuklalarının özelliklerinden bahsederek diğer kuklalardan farkları ve benzerlikleri olabileceğini kendi ifadeleriyle anlatırlar. Öğretmen, kuklaların farklılık ve benzerliklerinin insanlara uyarlanması ve gerçek yaşamla özdeşleştirilmesi konusunda öğrencilere destek olur.

Çalışmamız, belirli ünitelerle ilgili ve basit bir yapıda görülmesine rağmen kazanımları bakımından oldukça zengindir. Öğrencilerin derse aktif katılımlarını sağlar, iletişim becerilerini geliştirir, ders esnasında somut bir araç kullanıldığı için uzaktan eğitim dersinin daha keyifli ve verimli geçmesini sağlar. Hazırlanan kuklalar, farklı derslerde birçok konuda materyal olarak kullanılabilir.



DOĞAYI PORTREREŞTİRELİM NALAN ÖZCAN GÖRSEL SANATLAR ÖĞRETMENİ GERMENCİK ŞEHİT CAFER ORTAOKULU

Sanatsal çalışmalar; bireyin ruhsal ve bedensel bütünlüğünü kullanarak düşünce ve fikirlerini estetikle birleştirmesini, yetenek ve yaratıcılık gücünü olgunlaştırmasını, sanatsal değerlere hoşgörü ile yaklaşma çabası ortaya koymasını esas alır. Sanatla ilgilenen birey, toplumun sanata ilişkin ön yargılarını azaltır, diğer bireylerin seçkin birer sanat tüketicisi olmalarını destekler. Sanat yapmak, insan doğasının bir gereğidir ve sosyal dinamiğin en önemli etkenlerinden biridir. Çünkü herhangi bir nesne, olay veya kavramla ilgili düşüncelerini sanatsal yollarla ifade eden birey, bu şekilde toplumun bir parçası olmaya da gayret etmiş ve gelişimini sürdürmeye çalışmıştır.

Uzaktan eğitim sürecinde ev ortamında erişebildiğimiz doğal malzemelerle uyguladığımız “Doğayı Portreleştirelim” çalışması; çocukların yetenek düzeyine uygun olarak sanatsal beceriler kazandırmak, gözlemlerini, izlenimlerini, duygularını ve düşüncelerini sanatsal yollarla ifade edebilmelerini sağlamaktır.

Çalışmamızdaki örnek sanatçı Giuseppe Arcimboldo’dur. Sanatçı hakkında bilgi verilir, eserlerinden örnekler sunulur. Sanatçının portrelerini çizerken kullandığı materyallerin doğadaki nesneler olduğu anlatılır. Kendi çalışmalarında kullanacakları materyaller beyin fırtınası yapılarak öğrencilerin katkıları ile belirlenir. Öğrencilerin evlerinde buldukları meyveler, meyve kabukları, mutfak gereçleri, tamir aletleri gibi materyalleri kullanarak portre oluşturmaları beklenir. Burada portre bilgisi, gözlem, anlatım teknikleri kullanılır. Hazırlanan sunum öğrencilere izletilir. Örnek çalışmalarla desteklenir. Kesici ve delici aletleri

kullanırken ebeveynlerinden yardım almaları istenir. Çalışmamızda Giuseppe Arcimboldo’nun eserleri örnek olarak kullanılmıştır. Diğer sanatçıların eserlerindeki temalardan yararlanılarak farklı çalışmalar yapılabilir. Çalışmamız öğrencilerin yaratıcılık, eleştirel düşünme, yorumlama becerisi, kişilik gelişimi ve benlik, merak, sosyal beceriler ve iletişim, gözlemsel becerilerin geliştirmek için önemlidir.



RİTMİK EZGİLER
SANEM GÜLEÇ
MÜZİK ÖĞRETMENİ
SÖKE ÖZEL EĞİTİM MESLEK OKULU-SÖKE

Şarkı öğretiminde söz ve ezginin yanı sıra öğrencilerim ritim vuruşlarını da öğrenmeleri amaçlanmaktadır. Bu nedenle belirlenen şarkının ezgi ve hecelerine uygun olmak koşuluyla geometrik şekillerden yararlanılarak ritim vuruşlarını masaya/dizlerine vurarak, el ve parmak şaklatarak yapmaları sağlanmaktadır. Bu sayede ince motor becerilerinin ve ritim duygularının gelişmesi, el-göz koordinasyonlarının sağlanması hedeflenmiştir.

Belirlenen geometrik şekillerle ilgili “kare görünce masaya ya da dizlerine vur, üçgen görünce el şaklat, daire görünce parmak şaklat” şeklinde yönergeler yazılır. Öğrencilere anlatılır ve kalıcı olması için ekrana yansıtılarak yazmaları istenir. Ardından, daha önce belirlenmiş ve üzerinde çalışılmış olan şarkının ritmik dizisi ekrana yansıtılarak, dinlemeleri ve söylemeleri sağlanır. Söyleme eylemi bittikten sonra yönergelere uygun şekilde hem söyleyip hem de ritim vuruşlarını yapmaları istenir.

Müzik dersini çevrimiçi ortamda yaparken ses senkronizasyonu uygun ve eşit dağılmamaktadır. Bu yöntem, öğrencilerle bireysel çalışma imkânı sunar, her öğrenciye kendini gösterme ve dolayısıyla özgüven kazandırma eylemi gerçekleştirilmiş olur.

Özel eğitim öğrencilerinin özellikleri de dikkate alınarak yönergelere tam olarak uyumasalar dahi derse aktif katılımları, ritim duygularının gelişmesi, özgüven kazanmaları, ölçme kriterleri olarak kullanılabilir.

YENİ YIL

YENİ YIL, YENİ YIL, YENİ YIL YENİ YIL



BİZ LE RE KUT LU OL SUN



YENİ YIL, YENİ YIL, YENİ YIL YENİ YIL



SİZ LE RE MUT LU OL SUN



.....

YÖNERGELER

 MASAYA YA DA DİZLERİNE VUR

 PARMAKLARINI ŞAKLAT

 EL ŞAKLAT

BESTELERLE DERSLERİMİZ AYŞE TÜZÜN SINIF ÖĞRETMENİ SAVUCA İLKOKULU-SÖKE

Müzik ve Türkçe derslerinin disiplinlerarası yaklaşımla işlendiği örnek bir uygulamadır. Tüm öğrencilerle birlikte, öğrencilerin kendi cümleleriyle, seçilen konu hakkında şiir yazılır. Müzik dersinde, yazılan şiirin verilen/seçilen şarkının enstrümantal müziğine uyarlanması beklenir. Uzaktan eğitim sürecinde öğrencileri çevrimiçi odalara alıp grup çalışması yapmaları sağlanır. Öğretmen, grupları ziyaret ederek çalışmalarını inceler, gerekli görmesi durumunda 3-5 dakikayı geçmeyecek şekilde gözlem yapar, yardım ve önerilerde bulunur. Uygulama esnasında, net ve kısa yönergeler verilerek, öğrenciler aslında hedeflenen kazanımlara yönlendirilir.

Bu çalışmayla öğrencilerin yaratıcılıkları, birlikte çalışma becerileri gelişir. Kullanılacak şarkıyı öğrencilerin kendilerinin seçmesi motivasyon düzeyini artırır. Soyut kavramlar şiir ve müzik kullanılarak somutlaştırılır, öğrenilenler pekiştirilmiş olur ve öğrenme verimliliği artar. Birlikte çalışan öğrenciler yardımlaşır ve eksikliklerini giderirler. Bu sayede başka bir konu ile Türkçe kazanımları pekişip uygulanıyor. Kendi şarkılarını söyleyen öğrencilerin, bir ürün ortaya koymaları sonucunda özgüveni duygusu güçlenir. İçeriden öğrenciler, bu yöntemle kendilerini keşfetme ve sosyalleşme fırsatı bulur. Bu yöntemde öğrenciyi bireysel veya grupta çalışmaya zorlamak yerine kendi tercihlerine bırakmak önemlidir. Dileyen öğrenci kendisini bireysel olarak da ifade edebilir. Grupta çalışmak istemeyen öğrencilerin kendiliğinden dahil olması beklenir. Yapılan çalışmalar

herhangi bir karşılaştırmaya, puanlamaya tabi tutulmaz. Yalnızca sonraki çalışmaların daha iyi olması için önerilerde bulunulur.

KARTLARLA TÜRK HALK MÜZİĞİ ÇALGILARI DUDU GÜL YILDIZ MÜZİK ÖĞRETMENİ SÖKE ANADOLU LİSESİ-SÖKE

Türk Halk Müziği çalgı çeşitlerinin hazırlanan kartlarla öğrencilere tanıtılması amaçlanmaktadır.

"Türk Halk Müziği-Çalgılar" konusu anlatılırken, çalgıların isim olarak hafızada kalması zor olduğundan, görsel olarak kartlar hazırlanmıştır. Bağlama, zurna, kemençe, tar, kaval, tambura, kabak kemane gibi müzik aletleri tanıtılacağı zaman sırasıyla kartlar öğrencilere gösterilecektir. Ardından müzik aletlerinin özellikleri ve sesleri ile ilgili kısa videolar izletilir.

Çalgıları görsel olarak desteklemek, öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır. Gerçek hayatta enstrümanı gördüğünde isim olarak bilir ve enstrümana ilgi duyar. Kavramsal ifadelerin görselleştirilmesi, dersin daha verimli işlenmesi, beklenen kazanımların daha etkili şekilde elde edilmesine yardımcı olmaktadır.

Müzik aletlerinin görsellerinin bulunduğu kartlar kullanılarak öğrencilerin öğrenme düzeyi ölçülebilir.



MUTFAKTA RİTİM ÇALIŞMALARI ERDAL BİLİCELİ MÜZİK ÖĞRETMENİ KIRYARLAR ÖZEL EĞİTİM UYGULAMA OKULU-SÖKE

Özel Eğitim Uygulama Okulu Müzik ve Oyun Dersi Öğretim Programının özel amaçlarına uygun olarak “öğrencilerin farklı malzemelerle basit ritim ve müzik aletleri tasarlaması” amaçlanmıştır. Bu çalışma, programda yer alan “Müziklere uygun hızda ve gürlükte sözle, ritimle, hareketle eşlik eder” ve “Dinletilen veya canlı olarak söylenen müzik parçasına uygun hız ve gürlükte sözle, ritimle, hareketle eşlik eder” ve “Dinletilen veya canlı olarak söylenen müzik parçasına uygun hız ve gürlükte sözle, ritimle, hareketle, grupla eşlik eder” kazanımlarıyla örtüşmektedir. Uzaktan eğitim sürecinde evde bulunan malzemeleri ekonomik bir şekilde kullanarak hazırladığımız çalışmamız; gösterip yaptırma, Orff Metodu, rol oynama, doğrudan öğretim gibi yöntemlerle daha eğlenceli hale gelmiştir.

Öğrencilere sözel yönergeler verilerek derste kullanılacak ritim aletlerini hazırlamaları istenir. Bunlar mutfakta bulunan kaşık, tabak, plastik şişe, pirinç, mercimek, tencere kapakları, plastik malzemeler, tencereler vb. olabilir. Malzemeler hazırlandıktan sonra öğrenciler müzik eşliğinde öğretmenleri ile birlikte ritim çalışmaları yaparlar.

- Evde kullanılacak ritim aletlerinin nasıl hazırlanılacağı anlatılır. Öğrenciler gerekli malzemeleri sırasıyla masanın üzerine koyarlar. Gerektiğinde velilerden yardım alınabilir. Öğretmenin anlattığı şekilde pirinç veya diğer bakliyatları plastik şişeye yeterli miktarda doldururlar. Öğrenciler ekran karşısında rahat bir pozisyonda

otururlar ve öğretmenin gösterdiği şekilde malzemeleri masanın üzerinde yerleştirirler. Daha sonra seviyelerine uygun olarak seçilen ritim çalışması, müzik eşliğinde önce öğretmen tarafından birkaç kez yapılır, öğrenciler izler. Daha sonra sözel yönergeler verilerek, gerektiğinde yönlendirmeler yapılarak ritim çalışması beraberce yapılır. İsteyen öğrenci tek olarak da çalışmayı yapabilir. Bu çalışma öğrencinin tercihine göre farklı malzemeler kullanılarak da yapılabilir.

Öğrencilerin kullanacağı materyaller kesici, delici, çabuk kırılacak nitelikte olmamalı plastik gibi hafif malzemelerden seçilmelidir. Çalışmanın türüne göre veli gözetimi gerekebilir.



ATMA DÖNÜŞTÜR! AYŞE ZÜMRE TEKNOLOJİ VE TASARIM ÖĞRETMENİ SÖKE SAVUCA FATMA SUAT ORTAOKULU

İnsanlar her gün bozulan, eskiyen, herhangi bir işe yaramayacağını düşündüğü malzemeleri çöpe atmaktadır. Peki, yapacağımız basit geri dönüşüm projeleri ile onlardan harika ürünler yapabileceğimizi hiç düşündük mü? Bitmiş şampuan şişelerinden kalemlikler; eski CD'lerden çerçeveler ve kitap ayraçları; eski kot giysilerden cüzdan, kalemlik ve magnetler... Çöpe atmadan bir kez daha düşünelim. Sözün özü; atmayıp dönüştürelim...

Bu çalışmada, uzaktan eğitim sürecinde teknoloji ve tasarım dersinde, geri dönüşüm malzemeleriyle öğrencilerimizin zevk alarak çalışabileceği bir etkinlik hazırladık. Öğrencilerimizin örneklerden yola çıkarak, tasarım becerilerini ve hayal güçlerini birleştirerek, atıl durumdaki eşyalardan yepyeni ürünler tasarlayabileceklerini göstermeyi hedefledik.

Temel Tasarım Elemanları Ünitesinde, geri dönüşüm konusuna vurgu yapıp, ürün oluşturma konusunda mevcut örnekler öğrencilere gösterilerek, öğrencilerin konuyu daha iyi anlamaları sağlanır. Örneklerden yola çıkarak öğretmenin yönlendirmesiyle eski ve kullanılmayan materyallerden, günlük yaşamda kullanabileceğimiz yeni ürünlerin yapımı tarif edilir. Materyalleri hazırlarken, güvenlik önlemlerine dikkat edilir ve öğrencilere bilgilendirme yapılır. Kesici aletleri (maket bıçağı, makas) ve sıcak silikon makinasını kullanırken dikkatli olmaları gerektiği hatırlatılır. Geri dönüşüm çalışmaları ile lüzumsuz kaynak

kullanımını azaltır, tasarruf sağlar. Bu bağlamda hazırlamış olduğumuz materyallerin, öğrencilerin derse olan ilgilerini artırmada ve geri dönüşüm konusunda farkındalık oluşturmada faydalı olduğunu tespit etmiş bulunmaktayız.



2D MODELLEME BİLGİSAYAR TASARIMLARI BİRSEN UYAR TEKNOLOJİ VE TASARIM ÖĞRETMENİ SÖKE FELEKŞAN FIRAT ORTAOKULU

8.sınıf Teknoloji ve Tasarım dersinde öğrencilerimiz logo afiş, kitap kapağı ve benzeri çalışmaları çeşitli bilgisayar modelleme programları kullanarak (desing evo, logo marker, tinkercad, skecthup, 5D planner, canva vb.) kendi tasarladıkları çizimlerle geliştirmişlerdir. Elde edilen ürünler, EBA başta olmak üzere çevrimiçi ortamlar aracılığıyla uzaktan eğitimde kullanılmıştır. Teknoloji ve Tasarım dersi 7. sınıf Mimari Tasarımlar Ünitesinde de çizim olarak tasarlanan yapılar 2D modelleme programları ile geliştirilmiştir.

8. sınıf öğrencilerinin hazırladıkları afiş fikirleri Desing evo programı içerisine dosya olarak yüklenmiş ve tasarım program üzerinden oluşturulup kaydedilmiştir. 7.sınıf öğrencilerinin çalışmaları tinkercad, skecthup, 5D planner programları üzerinden uzaktan eğitim ders içerisinde uygulamalı olarak gösterilmiş, öğrencilerin çalışmaları EBA ve diğer iletişim kaynaklarında paylaşılmış ve değerlendirilmiştir.

Uzaktan eğitimde bilgisayar destekli tasarım (CED) programlarının kullanılması, öğrencilerin teknolojiyi takip ederek hayal güçlerindeki tasarımları daha özgün yapmalarını sağlamış ve derse ilgiyi büyük ölçüde artırmıştır.

Uzaktan eğitimde kullanılan EBA portalında yapılan çalışmaların paylaşımı öğrencinin yaparak yaşayarak öğrenme ve yaratıcılık yönünü desteklemiştir.

Teknolojinin sağladığı imkânları amacına uygun kullanma, dijital içerikleri öğrenme, öğrendiklerini uygulama fırsatları ve geniş bir hedef kitleye sunum olanağının sağlanması, öğrencilerin gelişimini olumlu yönde etkilemiştir.



EVİMİZDEKİ MALZEMELERLE SPOR YAPIYORUZ ÇAĞATAY ÇİÇEK BEDEN EĞİTİMİ ÖĞRETMENİ SÖKE TUZBURGAZI ORTAOKULU

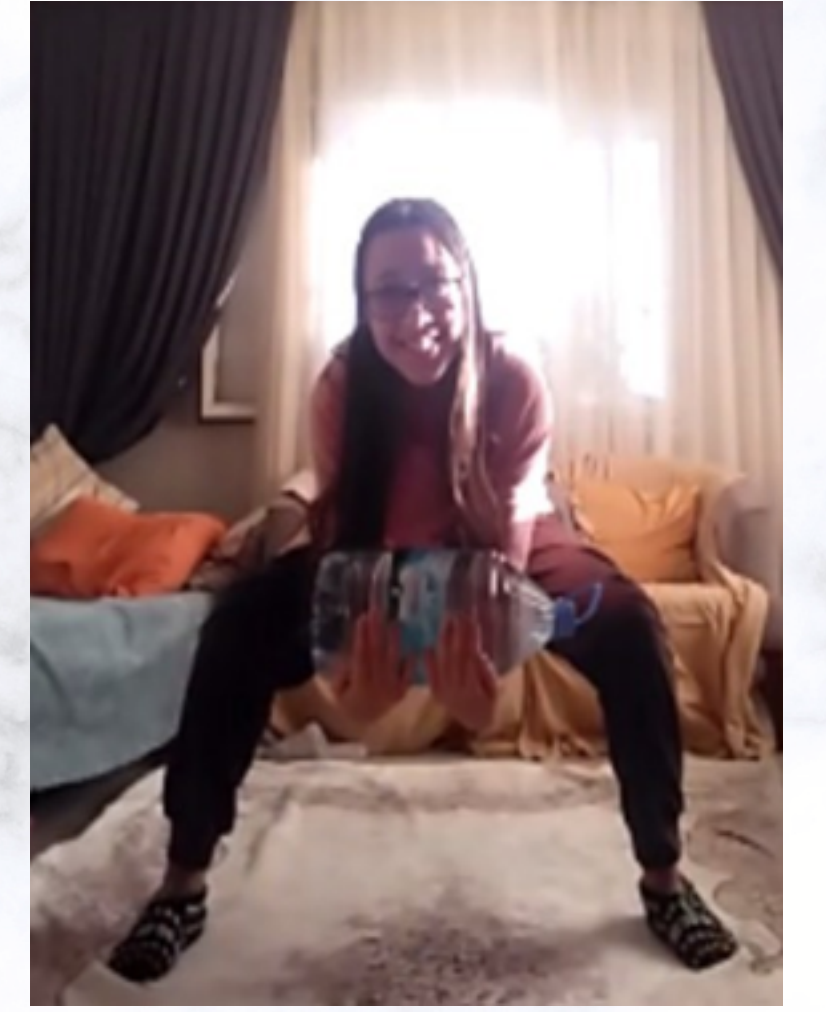
Spor, yüksek bütçe harcamadan herkesin mevcut imkanları ile rahatlıkla gerçekleştirebileceği bir aktivitedir. Evlerimizde bulunan basit malzemelerle spor yapmak mümkündür. Bu çalışmada pet su şişesi, oklava, kitap gibi basit malzemelerle hiçbir masraf yapmadan, fiziksel olarak bedenin sınırlarını zorlamaya gerek kalmadan spor yapmanın ve sağlıklı bir şekilde yaşamının mümkün olduğu gösterilmiştir.

Evde spor yapabilmek için uygun genişlikte alan seçilmelidir. Spora başlamadan önce öğretmen tarafından ısınma hareketleri yaptırılır. Öğretmenin yönergesiyle evde bulunan malzemelerle bacak, karın, yan karın ve benzeri kas gruplarını çalıştırmayı sağlayacak hareketler yapılır. Her bir malzemeyle yapılan hareketler üç set tekrarlanır.

Bu spor aktivitesi farklı malzemelerle yapıldığı için spora yaratıcılık duygusu katar ve yepyeni bir heyecan duyulmasını sağlar. Ucuz, temin edilmesi mümkün olan ve kullanılması kolay malzemelerle yapılan spor aktivitesi uzaktan eğitimde öğrencilerin obezite tehlikesiyle karşı karşıya kalma riskini azaltır, zindelik sağlar ve öğrencilerin derse katılım düzeyini artırır. Uzaktan eğitim derslerini tekdüze olmaktan uzaklaştırır.

Kas ve lif zedelenmelerini önlemek için spora başlamadan önce mutlaka ısınma hareketi yapılmalıdır. Kullanılacak ağırlıkların miktarı öğrencilerin yaş gruplarına

ve fiziksel özelliklerine uygun olarak belirlenmelidir. Sağlık raporu ile herhangi bir ağır spor aktivitesine katılamayacak olan veya rahatsızlığı bulunan öğrencilerin durumları mutlaka dikkate alınmalıdır. Her öğrencinin katılım sağlayabileceği şekilde basit, orta ve zor düzeyde hareket zenginliği sağlanmalıdır.



ANATOMİK ORGANİZASYON
ERDOĞAN KURT
BEDEN EĞİTİMİ ÖĞRETMENİ
KUYUCAK PAMUKÖREN ANADOLU LİSESİ

Sağlıklı birey, sağlıklı toplumun temelidir. Basit görünen günlük koordinasyon hareketleri ile hem dengeli bir vücut yapısına sahip olunabilir hem de pandemi sebebiyle sıradan geçen derslerin daha etkili hale getirilmesi sağlanabilir. Bu çalışmanın amacı; pandemi sürecinde kapalı ortamda kalan ve hareketsiz bir yaşam sürmek zorunda kalan, büyüme ve gelişme çağındaki öğrencilerin anatomik yapılarını ve koordinasyonlarını dengeli, uyumlu bir şekle sokmaktır.

Uzaktan eğitim sürecinde hareketsiz kalma ve sürekli ekran başında oturma sebebiyle birçok öğrenci duruş (postür) bozukluğu yaşamaktadır. Bu sorunun giderilmesi için dinamik bir vücut duruşunun sergilenmesi, bunun için de kas ve kemik yapısının kuvvetlenmesi gerekmektedir. Bunun sağlanması için ekran karşısında güvenli ve rahat bir alanda, mümkünse halı gibi uygun bir zemin üzerinde, 10 dakika dinamik ısınma hareketleri yaptırılır. Ardından öğrencilerin anatomik yapılarını ve koordinasyonlarını dengeleyecek egzersizler yaptırılır. Sinir-kas koordinasyonunun uygun seviyeye ulaşması, öğrencilerin bedensel yapılarını güçlendirecek, fiziki varlıklarını bilinçli bir şekilde kullanmayı öğrenecekler ve esneklik kazanacaklardır. Bu şekilde duruş bozuklukları düzeltilecek, fiziksel denge sorunları azalacaktır.

Yaptığımız çalışmanın etkililiğini ölçmek amacıyla, dönem başında her öğrenciden yan duruşlu bir fotoğraf çekmeleri sağlanmıştır. Süreç içerisinde önce

derslerde, daha sonra günlük olarak belli aralıklarda hareketler tekrarlanmış ve dikkat edilecek anatomik faktörler konusunda farkındalık sağlanmıştır. Her ay sonunda öğrencilerden yan duruş fotoğraflarını çekmeleri, dönem sonunda öğrencilerin kendi fotoğrafları arasında karşılaştırma yapmaları istenmiştir. Fizyolojik ve psikolojik açıdan değişim düzeyini yazılı olarak ifade etmeleri istenmiştir. Bu şekilde öğrencilerin kendileri ile ilgili farkındalık düzeylerinin yazılı anlatımla güçlendirilmesi sağlanmıştır.

Hareketlerin bilinçli ve öğretmen yönetiminde uygulanması sonucunda Anatomik Organizasyon sürecinin öğrenci, öğretmen ve veli üzerinde oluşturduğu herhangi bir risk gözlenmedi.



DENGELEME HAREKETLERİNİ OYUNLAŞTIRMA GAMZE SÖĞÜTLÜ KANDAŞ BEDEN EĞİTİMİ ÖĞRETMENİ SÖKE GÜLLÜBAHÇE ATATÜRK ORTAOKULU

Her öğrenci küp şeklinde karton bir kutu hazırlar. Şınav pozisyonunda karton kutu karın boşluğunun altına gelecek şekilde yerleştirilir. Öğrenciler şınav pozisyonuna geçer.

Elleri yerde ve dizlerinin üzerinde bekleyen öğrenciler öğretmenden gelen komut ile yapabildikleri en nizami şınav pozisyonuna geçerek karın boşlukları altına denk gelen karton kutuyu ezmemeye çalışırlar. En uzun süre dayanan ya da karton kutuyu en geç ezen öğrenci yarışmayı kazanır.

Bedensel hareketlerin oyunlaştırılması, öğrencilerde rekabet duygusu geliştirerek başarılı olma isteğini artırır. Sanal ortamda da olsa öğrencilerin birbirleriyle eğlenceli vakit geçirmesi sağlanır. Bu sayede uzaktan eğitim daha keyifli hale getirilebilir. Öğrencilerde odaklanma, dikkat, kas, denge ve güç gelişimine katkı sağlar.

Farklı bedensel egzersizlerin oyunlaştırılması, uzaktan eğitim sürecinde uygulama gerektiren beden eğitimi derslerinin daha verimli ve keyifli geçmesini sağlar.



TEMEL JİMNASTİK DURUŞLARI
HASAN ÇEVİK
BEDEN EĞİTİMİ ÖĞRETMENİ
SÖKE ANADOLU LİSESİ

Ders konusu, görseller eşliğinde uygulamalı olarak anlatılır ve dersin sonunda soru-cevap şeklinde pekiştirilmesi sağlanır.

Beden Eğitimi dersi uygulamalı olarak işlenmesi, konunun öğrenilmesi ve pekiştirilmesinde oldukça etkili olmakta iken uzaktan eğitim sürecinde öğrenciye sadece anlatılarak aktarıldığında yeterince verimli olmamaktadır. Fakat, anlatım görsellerle desteklendiğinde ve sonrasında soru-cevap şeklinde konu tekrarı yapıldığında, öğrenme daha kalıcı hale gelmektedir.

Ders sonunda soru-cevap şeklinde geri dönütler alınır. Bu yöntem öğrencilerin fiziksel ve ruhsal gelişimine katkıda bulunur. Yapılan bu uygulamalar, öğrencilerin fiziksel hareket kabiliyetlerini geliştirir, vücut yapılarının daha esnek olmasını sağlayarak sakatlıkların önlenmesine ve fiziksel performansın artmasına yardımcı olur.



TERS CEPHE DURUŞU



YAN CEPHE DURUŞU

PANDEMİ TASARIMA ENGEL DEĞİL! HÜSEYİN ÇAĞLAR ÇAMURLU TEKNOLOJİ VE TASARIM ÖĞRETMENİ SÖKE 100. YIL ATATÜRK ORTAOKULU

Teknoloji ve Tasarım dersinin odak noktalarından birisi olan “geri dönüşüm” konusunda öğrencilerin dikkatini daha fazla çekebilmek adına, evlerinde bulunan atık malzemeleri kullanarak 3 boyutlu reversi oyunu tasarımları istenir. Öğrencilerin önceki bilgilerini tazelemek ve ilgilerini daha fazla çekmek amacıyla öncelikle reversi oyunu hatırlatılır. Eğer öğrenciler daha önce bu oyunu oynamamışsa veya bilmiyorlarsa 30 dakikalık bir zaman dilimi ayrılarak öğrenmeleri sağlanır. Daha sonra Teknoloji ve Tasarım dersinde geri dönüşüm konusu, reversi oyunu ve uzaktan eğitim süreci arasında nasıl bir bağlantı kurulabileceği sorusu yöneltilir. Yönlendirmeler ile çizim-geri dönüşüm-uygulama-oyunama bağlantılarını kurmaları sağlanır. Yani, geri dönüşüm malzemelerinin üzerlerine çizimler yapacakları, bir kısım geri dönüşüm malzemesini kesip boyayacakları ve en sonunda da aile bireylerine öğretip oynayacakları sonucuna ulaşılır. Tasarım elemanları konusundan hemen sonra bu uygulamanın gerçekleştirilmesi, beklenen verimi daha fazla artıracaktır.

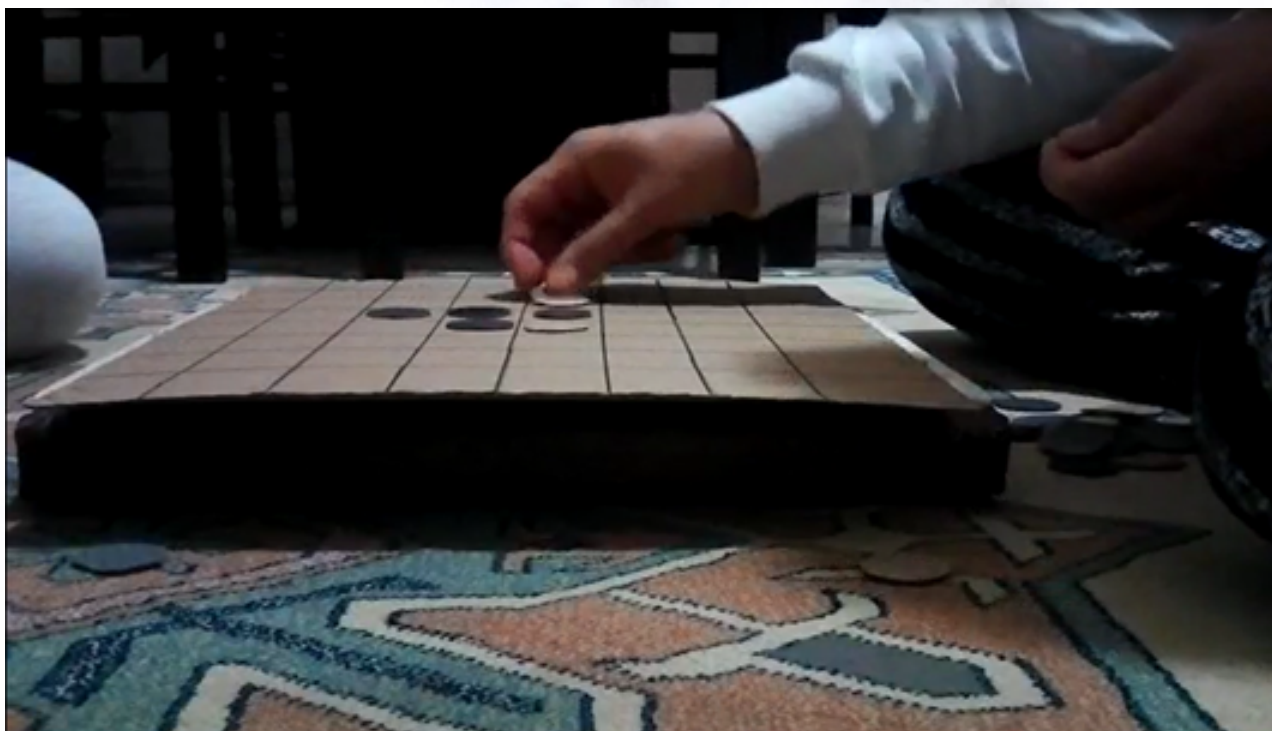
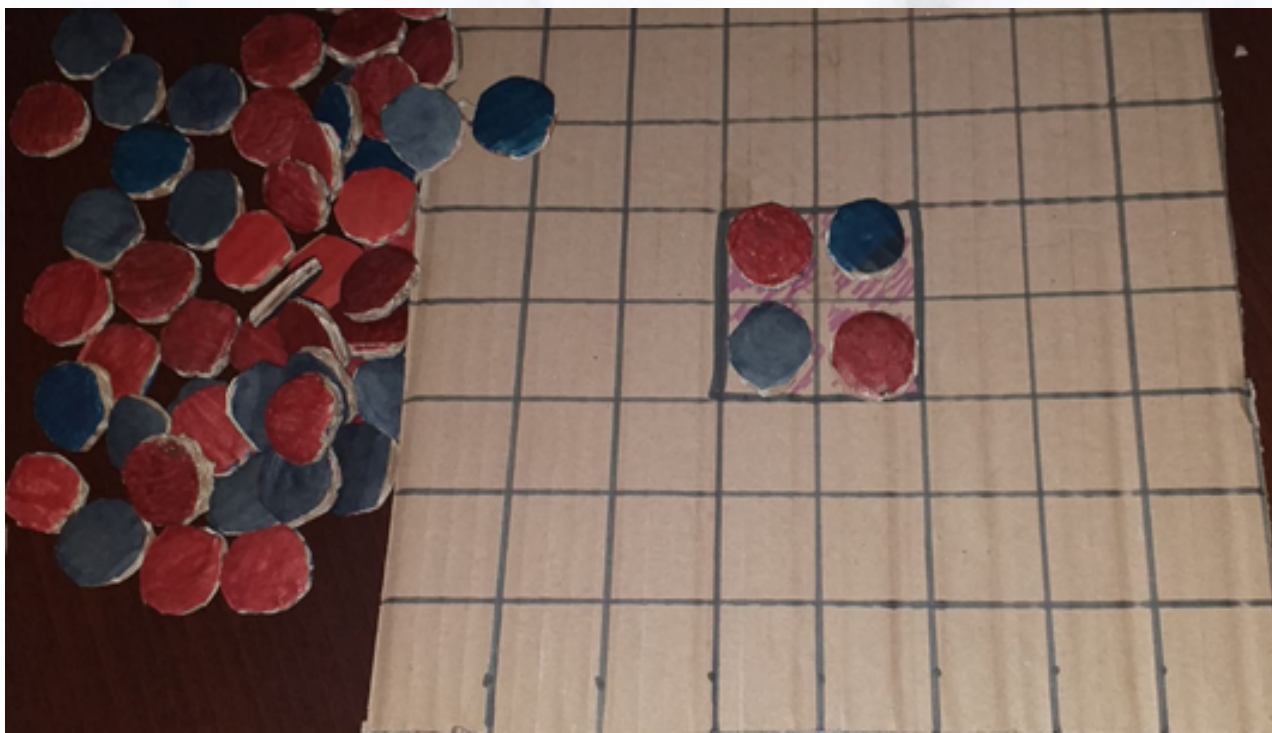
Etkinlik Süreci aşağıdaki şekilde gerçekleştirilir;

- Geri dönüşüm-Reversi oyunu (çizime uygun herhangi bir zeka oyunu da olabilir)
- Tasarım Elemanları-Cetvel ve pergel kullanımı konularındaki bilgilerin hatırlatılması,
- Öğrencilere 1 haftalık süre verilmesi ve geri dönüşüm malzemeleri ile (karton, tahta vb.) oyunu tasarımlarının istenmesi,

Dijital yollarla öğrencilerin tasarım süreçlerinin takip edilmesi ve gerektiğinde eksikliklerin giderilmesi,
Öğrencilere öğretmen rolü verilerek aile bireylerine oyunu öğretmelerinin istenmesi,

Kullanılan bu yöntem sayesinde soyut bilgiler somutlaştırıldığı için öğrenme daha verimli hale gelir. Ortaya bir ürün çıkacak olması öğrencilerin süreç boyunca dikkatlerini en üst seviyede ulaştırır. Ortaya çıkan ürünün diğer öğrencilerle paylaşılması, katılımı daha da artırır. Uygulama yaptıkları için öğrenme daha kalıcı hale gelir. Evde ailelerine oyunu öğretme görevi, ifade yeteneklerinin gelişmesine büyük katkı sağlar. Özellikle sokağa çıkma kısıtlamasında, öğrencilerimin aileleriyle kaliteli zaman geçirmelerine katkı sağlar. Ailelerden gelen olumlu tepkiler bu durumun en önemli göstergesidir. Teknoloji ve Tasarım dersinde, uzaktan eğitim sürecinde de somut ürünler ortaya çıkarılabileceğini gösterdiği için canlı derslere katılım oranları artar.

- Sürecin bitiminde öğrencilerden canlı derste sunum yapmaları istenir. Sunum esnasında süreç ile ilgili soru yönlendirilerek, alınan cevaplar doğrultusunda öğrencilere sağladığı katkı ölçülür. Herhangi bir sebepten dolayı uzaktan eğitim derslerine zamanında katılamayan veya hiç katılmayan öğrenciler için çalışmanın yapım aşamaları bir sunum olarak hazırlanıp EBA'ya yüklenebilir.



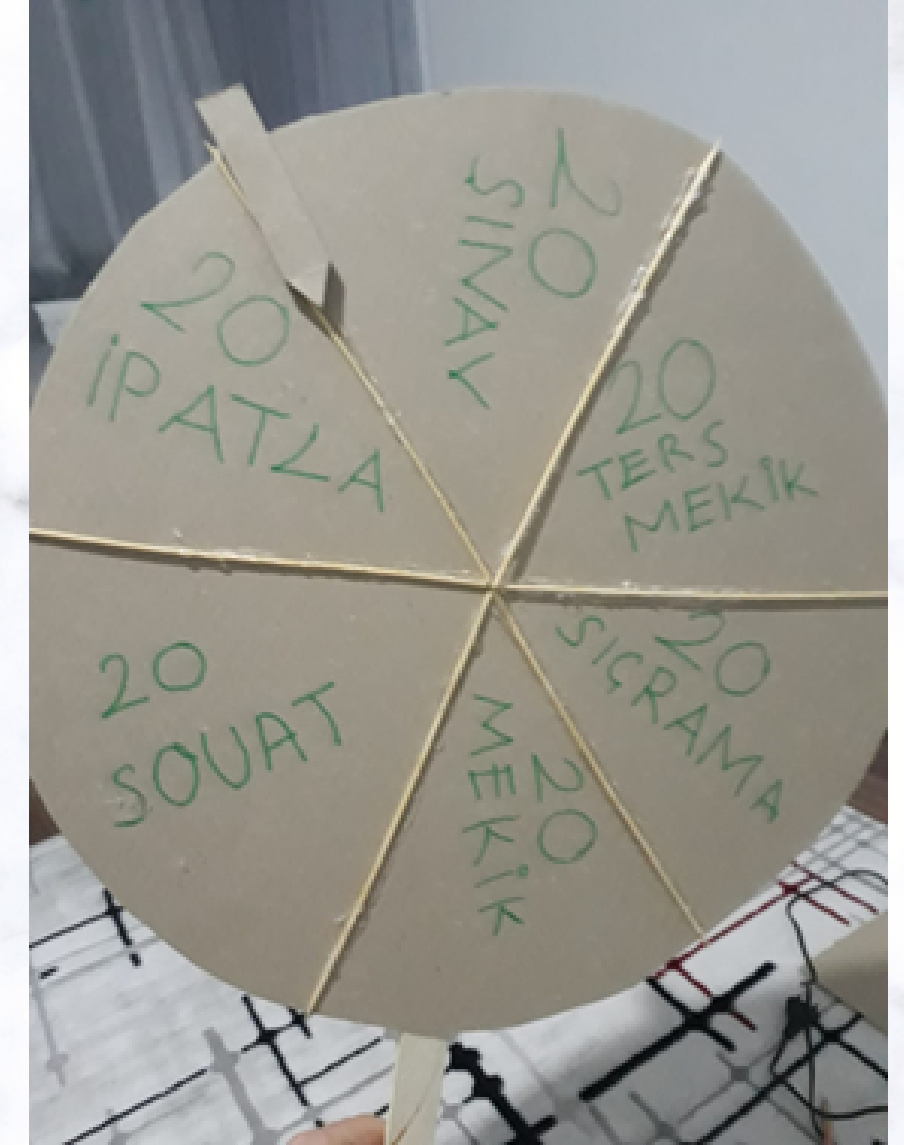
ONLİNE ÇARKİFELEK OYUNU MEHMET YEŞİLYAYLA BEDEN EĞİTİMİ ÖĞRETMENİ SÖKE DOĞA KOLEJİ

Çarkıfelek materyalini hazırlamamızın amacı; öğrencilerin beden eğitimi derslerinin daha keyifli hale getirilmesidir. Oyunlaştırılarak yapılan beden eğitimi uygulamaları öğrencilerin dikkatini yoğunlaştırır.

Çarkıfelek şeklinde hazırlanan materyalin üzerine farklı hareket yönergeleri yazılır. Her öğrenci çarkıfeleği çevirerek yapacağı hareketi belirler ve ardından hareketi yapar. Basit bir etkinlik olmasına rağmen öğrencilerin birçoğunun bildiği bir oyunu beden eğitim dersine inove etmemiz, derslerimizi daha heyecanlı kılmıştır.

İlk derslerde 10-15 civarında yapılan hareketlerimiz daha sonra tatlı bir rekabete dönüştüğü için bu sayı 30-40'a yükselmiş ve öğrencilerin katılım düzeyleri artmıştır. Her ne şekilde olursa olsun, uzaktan eğitim sürecinde beden eğitimi derslerinin uygulamalı ve keyifli hale getirilmesi, hareketsizlikten kaynaklanan sağlık sorunlarını azaltmakta, öğrencilerin moral ve motivasyonunu desteklemektedir.

Oyuna başlamadan önce kas ve kemik sakatlanmalarını önlemek için mutlaka 10-15 dakika süreyle öğrencilere ısınma yaptırılır.



RİTİM ÇALIŞMASI MURAT TAŞ MÜZİK ÖĞRETMENİ SÖKE HİLMİ FIRAT ANADOLU LİSESİ

Bu etkinlikte en az 8 adet büyük veya küçük boy plastik veya karton bardaklar kullanılır. 4 büyük 4 küçük boy bardak da kullanılabilir.

Düm düm tek düm tek tek tek

Düm tek düm tek es düm tek

Es es düm es es tek

vb. farklı farklı ritim çeşitlerini tekrar etmeleri istenir.

Büyük boy bardaklar "düm", küçük boy bardaklar "tek" sesi olarak tanımlanır. İki tane büyük boy bardak yan yana geldiğinde "düm düm", iki tane küçük bardak bir araya geldiğinde "tek tek" şeklinde öğrencilere tanıtılır. Bardakların arasına mesafe konulduğunda "ES" yani "sus" olarak adlandırılır. Dizmiş olduğumuz bardaklar bize Türk Müziği ve Batı Müziği ritim kalıplarını öğrencilere tanıtmamızda büyük kolaylık sağlamaktadır. İstedığımız düzende oluşturduğumuz vuruşları (bardakları) öğrencilere tekrar ettirerek, keyifli bir ritim çalışması yaptırılır.

Bu çalışma, öğretmen ve öğrencilerimizin aktif olarak derse katılımlarını sağlamakta ve aynı zamanda ders dışında aile bireyleriyle de paylaşarak iletişimin gelişmesine ve keyifli vakit geçirmeye yardımcı olur. Öğrencilerimizin kendi oluşturdukları farklı ritim kalıplarını diğer öğrencilerin tekrar etmesi istendiğinde çok yaratıcı ve faydalı ritim kalıpları ortaya çıkmakta ve bunları keyifle takip etmektedirler. Ayrıca bu çalışma öğrencilerimizin öz güvenlerini

arttırmakta ve yaratıcılıklarını ortaya koymaktadır. Derse katılan tüm öğrenciler bu çalışmaya istekle yaklaştıkları için ortaya çıkan yeni ritim kalıpları, dersin verimliliğini azami şekilde göstermektedir. Ayrıca öğrencilerimiz kendilerinin bulduğu irili ufaklı oyuncak ve eşyaları kullanarak, aktif şekilde derste görev aldıkları için memnuniyetlerini her seferinde dile getirmektedirler. Küçük-büyük top, misket, küp, kağıt havlu rulosu, soda şişesi, pet şişe, defter, kitap, kalem, silgi, kalem ucu kutusu vb. gibi kolay erişilebilecek malzemelerle, hatta atıklarla bu çalışma rahatlıkla uygulanabilir.

KOŞ GETİR!
SEDA ÜNAL
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENİ
SÖKE KIRYARLAR ÖZEL EĞİTİM UYGULAMA OKULU

Bu etkinlik; Özel Eğitim Uygulama Okulu 3. Kademe Spor ve Fiziki Etkinlikler Dersi öğretim programında yer alan “Yer değiştirme hareketlerini artan bir doğrulukta yapar (3.1.6.)” ve “Koşular yapar (6.3.)” kazanımlarına uygun olarak hazırlanmıştır. Uzaktan eğitim sürecinde anlatım, gösteri ve eğitsel oyun tekniklerini kullanarak, kazanımlara uygun şekilde öğrencilerin becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır.

Öğrencilere ısınma hareketleri yaptırılır. Öğretmen yönergesiyle, herkesin evlerinde rahatlıkla bulunabilecek nesnelerden, koşarak getirmeleri istenir. İstenilen nesneleri getiren öğrenciler el kaldırma butonuna basarak, nesneleri ekranda gösterir. Öğrenci sayısına göre bir sınır belirlenerek (butona basan ilk üç kişi gibi) öğrencilere puan verilir.

Öğrencilere, ısınma hareketleri yaptırılarak oyuna hazırlanmaları sağlanır. Oyunun kuralları anlatılır. Öğretmen, “koş getir” oyununu önce kendisi göstererek öğrencilerin iyice öğrenmesini sağlar. “Koş getir” oyunu tüm öğrenciler ekran karşısındayken, öğretmenin nesnenin ismini söylemesiyle başlar. Örneğin; “Herkesten bir tane mandal istiyorum” yönergesiyle, tüm öğrenciler evlerinin içerisinde koşarak mandal bulmaya çalışır. Mandalı bulup getiren öğrenci, el kaldırma butonunu tıklayarak puan almaya çalışır. Puan alacak öğrenci sayısı, sınıf mevcuduna göre önceden belirlenir. Puan alan öğrencilerin ismi söylenir. Her öğrenci kendi puanlarını oyun devam ettiği sürece, kendisi hesaplayacaktır. Oyun ders süresi boyunca devam eder. Öğretmen yönergesiyle, öğrencilerin getirmesi

istenen nesneler her evde bulunacak türden olmalıdır Ürün isterken öğrencilere renk pekiştirmesi gibi pekiştireçler verilebilir (Örnek: sarı bir limon, kırmızı bir çorap, mor kuru boya, siyah bir terlik). Öğrencilere ipucu vererek, şifreli nesneler de istenebilir (Örnek: Dişlerimizi fırçalarken ne kullanırız? Çorbayı tabaklara neyle koyarız? Saçlarımızı ne ile tararız?). Oyun bitiminde öğrenciler topladıkları puanlarını açıklar. Oyunu kazanan öğrenci veya öğrenciler, sınıf arkadaşları tarafından alkışlanır.

“Koş getir” oyunu; bedensel, zihinsel ve dilsel beceriler gibi birden çok becerinin kullanılmasını gerektiren bir oyundur. Bu açıdan bakıldığında, birçok becerinin gelişmesini sağlar.

Oyun esnasında, öğrencilerin koşmalarını engelleyecek veya zarar görmelerine sebep olacak eşyalar, ev içinde uygun bir konuma getirilir. Yönerge ile öğrencilerin getirmeleri istenen eşyalar kesici, delici, yanıcı vb. araçlardan seçilmemelidir.



HIZLIYIM, BİLİYORUM SERCAN PAKALIN BEDEN EĞİTİMİ ÖĞRETMENİ SÖKE BEHİYE HANIM ORTAOKULU

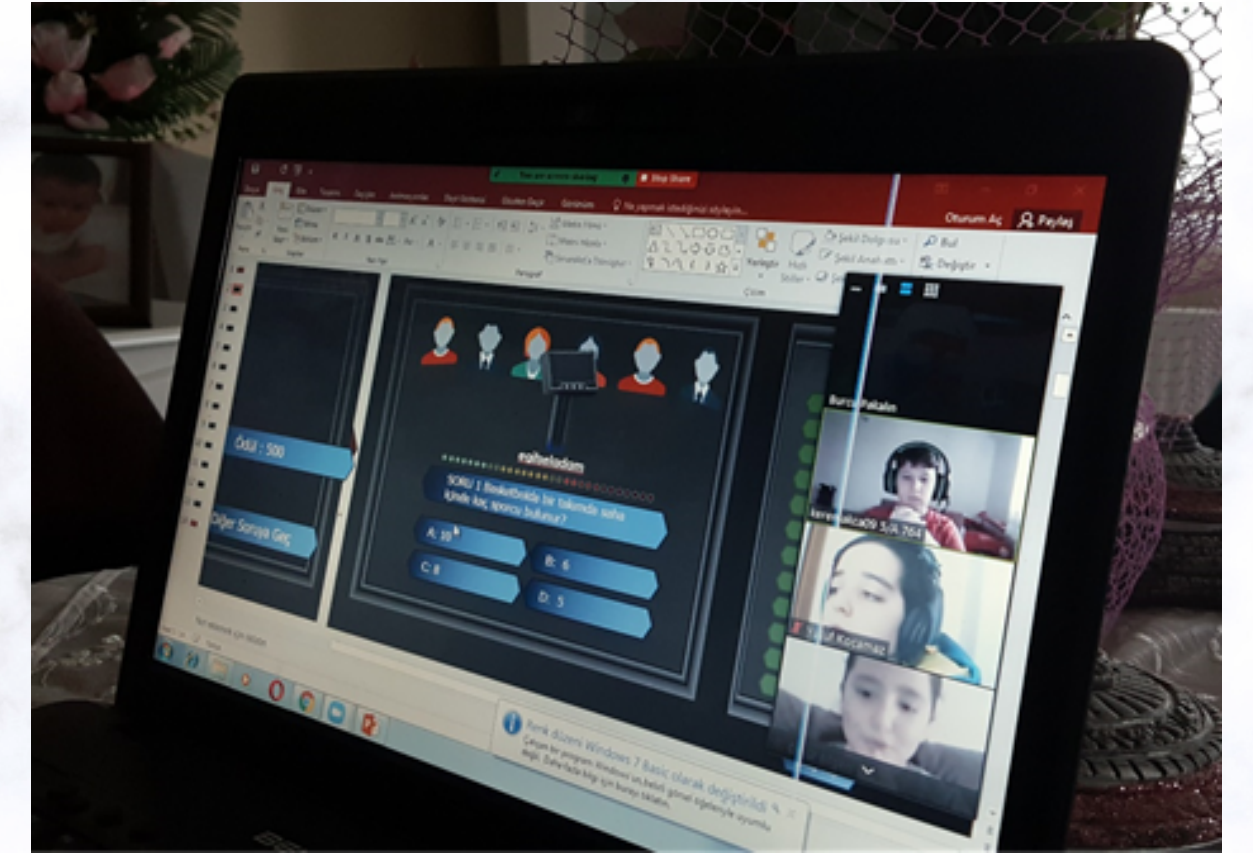
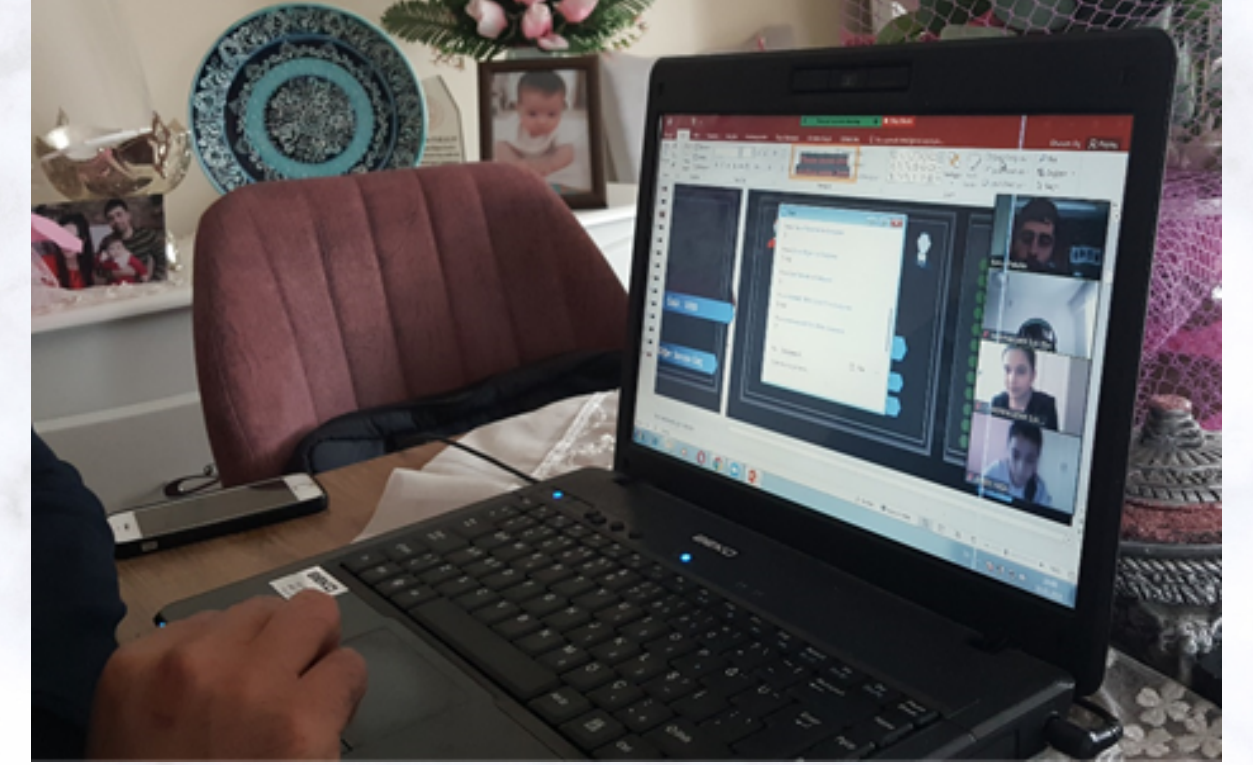
“Hızlıyım, Biliyorum” yarışması; “Basketbol oyun kurallarını kavrar” kazanımını sağlamak amacıyla, çevrimiçi ortamda soru-cevap yöntemi kullanılarak, bilgi yarışması şeklinde uygulanan bir çalışmadır.

Basketbol oyun kurallarını anlatırken öğrencilere soru yöneltilir ve standart bir süre tanınır. Süre kuralına uymayan öğrencilerin cevapları geçersiz sayılır. Yarışma esnasında mikrofonların kapatılması istenir. Öğrencilerin süre sonunda, ekrandaki sohbet kısmına, cevabı yazmaları istenir. Doğru cevabı yazan ilk öğrenci puan kazanır. Mikrofonla cevap veren öğrencilerin cevapları geçersiz sayılır. Yarışma sonunda en çok puanı alan öğrenci birinci seçilir.

Öğrencilerin reflekslerinin gelişimine katkı sağlar. Hızlı düşünme ve çabuk karar verebilme becerilerinin gelişmesine yardımcı olur. Öğrencilerin başarıma duygusu güçlenir ve motivasyonları artar. Ayrıca öğrenciler, beden eğitimi dersinin sadece fiziki olarak yapılmayacağını, bilgi boyutunun da son derece önemli olduğunu kavrar.

- Yarışma sonunda tüm öğrencilerin cevapları incelenir. Yanlış cevap veren öğrencilere sorunun doğru cevabı söylenir. Sorulara hiç cevap vermeyenlerle, bu durumun sebebi görüşülür.

Oyun esnasında tek risk, internet bağlantısında kopma yaşanabilmesi veya öğrencilerin evlerindeki internet bağlantısının zayıf olmasıdır.

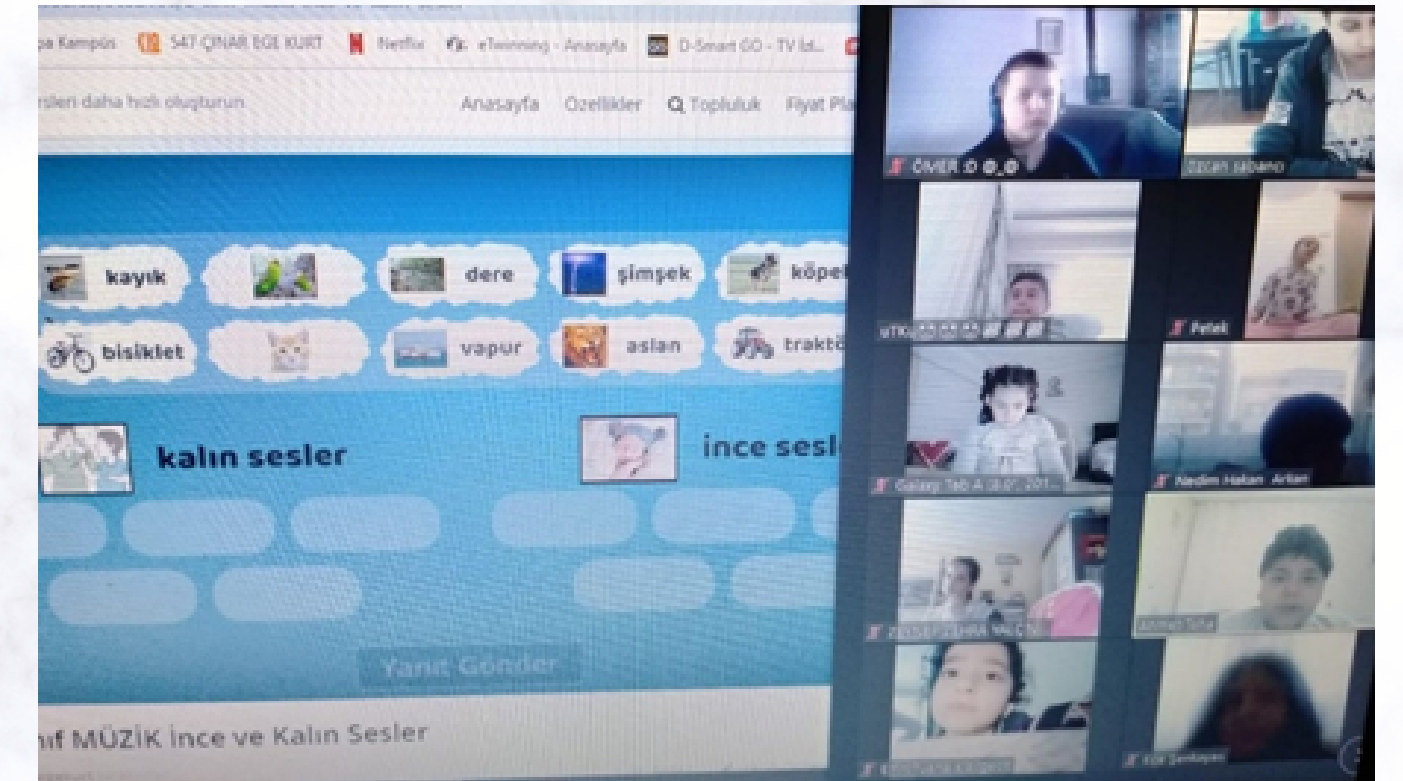
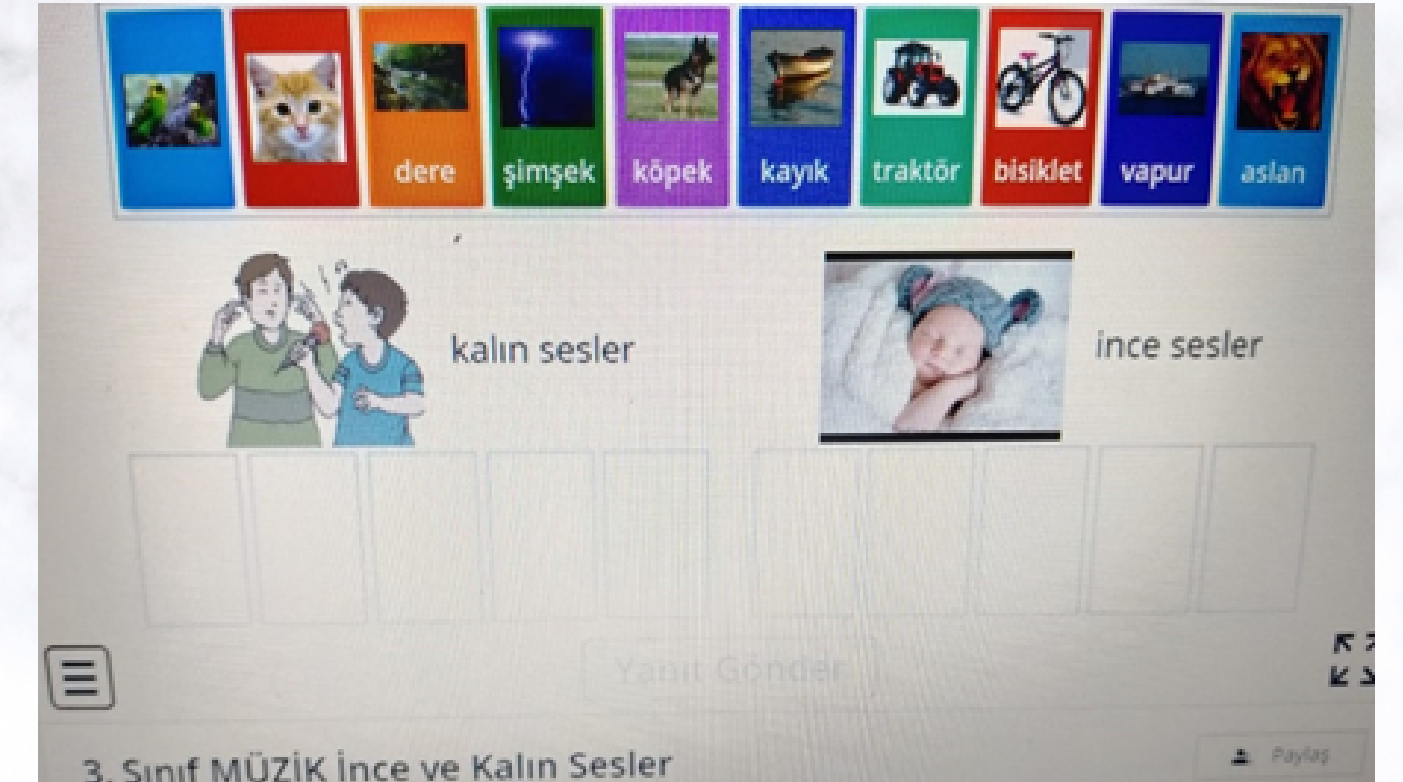


KALIN MI, İNCE Mİ? SEVİLAY GÜZELER KURT SINIF ÖĞRETMENİ SÖKE SIDIKA İLKOKULU

Bu çalışma için WordWall Web 2.0 aracı ile hazırladığımız “Kalın mı İnce mi?” adlı dijital materyal kullanılmıştır. Bu materyal, grupta oyunu oynanmasını sağlamaktadır. Canlı ders esnasında ekran paylaşımı yapılarak çocuklarla oynanabilir.

Öğrencilerden, ekranda görülen gruplamalara uygun görevlerden birini seçmesi istenir. Öğrenci tarafından seçilen görsel, uygun gruba öğretmen tarafından yerleştirilir. Bütün resimler yerleştirildikten sonra “yanıtları gönder” butonuna basılır. Program tarafından kaç doğru ve kaç yanlış olduğu gönderilir. Oyunu tüm öğrencilere oynatabilmek için “Kutuyu Aç” ve Gameshow test versiyonlarına çevrilebilir. Ayrıca oyunun bağlantı adresi anne ve babalarla paylaşıldığında evde de oynanabilmektedir.

“Kalın mı İnce mi?” oyunu ders işlenişini eğlenceli hale getirerek öğrencinin derse olan ilgisini artırmaktadır. Konunun pekiştirilmesini ve öğrencinin aktif şekilde derse katılımını sağlamaktadır. Uzaktan eğitim sürecinde teknolojik aletlerle içli dışlı olan öğrencilerin bu durumları fırsat olarak kullanılır, ders kazanımları ve dijital içerikler bütünleştirilmiş olur. Ders kazanımlarının dijital oyunlarla aktarılması, öğretmenin Web 2.0 araçlarını kullanım becerilerini de geliştirir. Verilen yönergeler doğrultusunda cevapların geri dönüşü hemen alındığı için anında ölçme yapılabilmektedir. Oyundaki bölümler, çoktan seçmeli test sorusuna dönüştürülerek ders sonunda her öğrenciden test sonuçları alınabilmektedir.



SAĞLIKLI TOMBALA SONGÜL GÜNGÖRMÜŞ SINIF ÖĞRETMENİ SÖKE SIDIKA İLKOKULU

Bu çalışma “Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken dengeli ve düzenli beslenme alışkanlığı sergiler” kazanımının sağlanması amacıyla uygulanır. Çalışmada; powtoon aracılığıyla hazırlanmış animasyon slayt, öğrenciye daha önceden hazırlatılan 8 kelimelik tombala kartı, beslenme piramidi şablonu, öğretmen için torbada bulunan tombala kelimeleri kullanılır. Bir önceki derste anlatılanlardan hareketle derse başlamadan önce öğrencilere canlı ders üzerinden, beslenme piramidinde gösterilen 18 kelimeden 8 tanesini seçip, elindeki tombala kartına yazması istenir. Bunu yapabilmeleri için belli bir süre verilir. Bu kelimeler okuma-yazma ve hayat bilgisi dersiyle ilişkili olarak çocukların öğrendikleri seslerden oluşmaktadır, beden eğitimi ve oyun dersinin hafta içinde işlenen kazanımıyla bağlantılıdır. Her kelime, powtoon üzerinden gösterilen bir egzersizi yapma ön koşusuyla buldurulur. Egzersiz yapılmadan bulunduyorsa, kelime geçersiz sayılır. Bütün egzersizleri yaparak 8 kelimenin tümünü tombala kartında tamamlayan öğrenci “çinko” diyerek oyunun 1. kazananı olur. 3 öğrenci daha kazanana kadar oyun devam ettirilir.

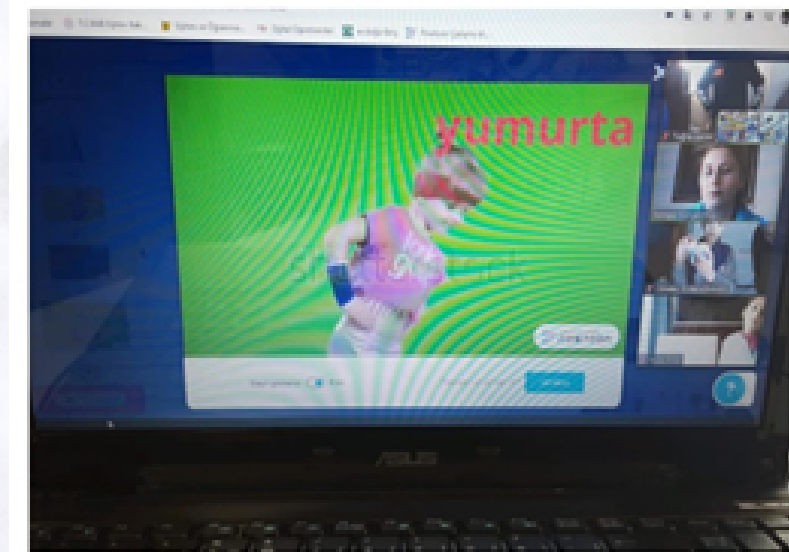
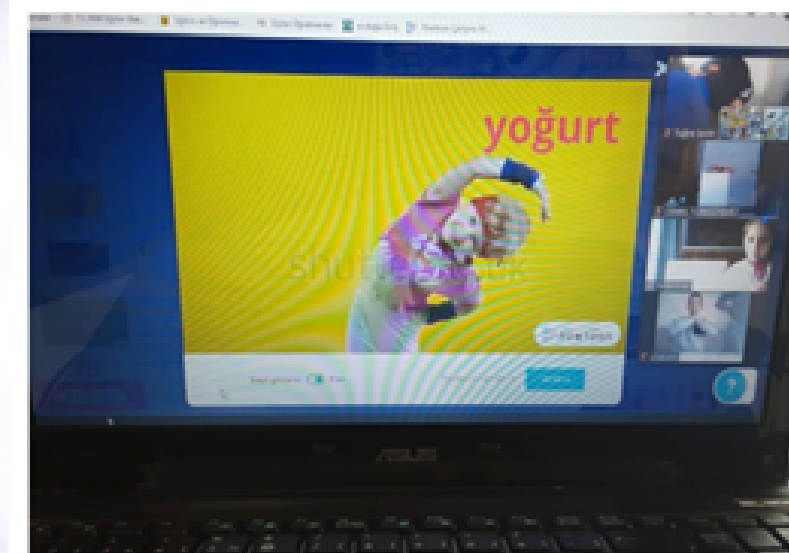
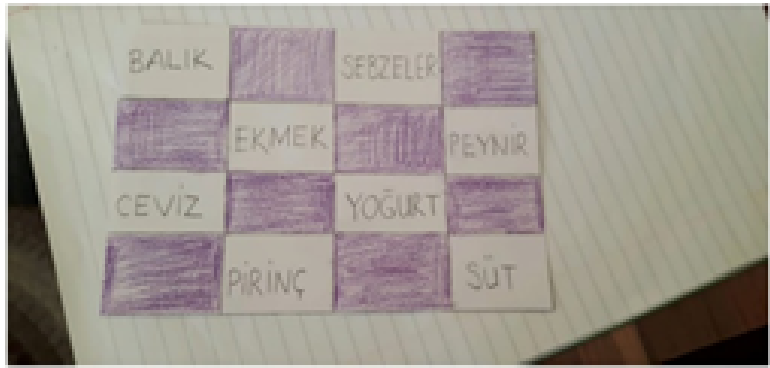
- Bu çalışma, öğrencinin ekran karşısında geçirdiği süreye eğlenceli bir boyut kazandırır. Rekabet duygusundan kaynaklanan stresi azaltır. Çünkü öğrenci bu oyunun bir bilgi ölçme oyunu değil bir şans oyunu olduğunu bilir. Çocuğun fiziksel, zihinsel ve dil gelişimini destekler. Çocuğun sırasını bekleme, devam etme, başlama ve bitirme becerilerini geliştirir. Kurallara uymayı, sorumluluk almayı, işbirliğini ve diğer insanlara saygılı olmayı öğretir. Çocuğun dikkatini yoğunlaştırır

ve sürdürür. Okuma-yazma dersinde öğrendiklerini pekiştirme fırsatı sunar. Bir sonraki canlı ders için öğretmene kolaylık sağlar.

Çalışmadaki riskler; slayt, ekran paylaşımındayken öğretmenin aynı anda tüm öğrencileri görememesi, bir ders süresinin bazen yetersiz kalması, öğrencilerin farklı yazma hızlarına sahip olmaları, küçük yaş gurubunun çevrimiçi platformları kullanma becerilerinin zayıf olmasıdır.

Bu çalışma; küçük yaş gruplarında sınıf ortamında öğrencilerin dikkatini toplamak ve sürdürmek için ders içeriğinin zenginleştirilmesinin önemini ortaya koymaktadır. Disiplinler arası bağlantı kurulması, okuma-yazma becerilerinin gelişimine de destek olmaktadır.





TASARIM YAP, KOD YAZ, ÇALIŞTIR SÜMEYRA AFYON TEKNOLOJİ VE TASARIM ÖĞRETMENİ ŞEHİT CAFER ORTAOKULU

Uzaktan eğitimin uygulanması ile birlikte öğrencilerimizin internet ve bilgisayar kullanım düzeyi artmıştır. Teknoloji tasarım dersinde yüz yüze eğitimde öğrencilerimize konu anlatımı yapılır, uygun görseller sunulur ve konu ile ilgili kendilerinin özgün tasarım yapması istenirdi. Uzaktan eğitim sürecinde ders anlatılıp öğrencilere konu ile ilgili kâğıt üzerinde çizim yapmalarını söylemek ve bunu takip etmek çok zor olmaktadır. Öğrenciler, bilgisayarda aktif olacakları şekilde çalışma yapmak istemektedirler. Gelişen teknoloji de bu şekilde çalışma yapmanın gerekliliğini göstermektedir.

Akıllı ürünler, gelişen teknoloji ile birlikte en çok ilgi çeken konu başlıklarından biridir. Öğrencilerimizin teknolojiyi kullanma potansiyelleri olumlu yönde kullanılarak, tüketen değil üreten bireyler olmaları sağlanabilir. Programlama çalışmalarından biri olan “scratch”, internet bağlantısı olmasa da çalışabilen ücretsiz bir uygulamadır. Öğrencilerimizin çoğu bu uygulamayı bilmektedir. Bilmeyen öğrencilere de kavratmak çok uzun zaman almamaktadır. Scratch sadece teknoloji tasarım dersi için kullanılmamaktadır. Öğrencilerin hayal gücüne bağlı olarak her derste kullanabilecekleri basit bir kodlama yöntemidir. Tasarlanan akıllı ürün kodu yazılır ve animasyon olarak çalıştırılabilir.

Bu çalışma; Teknoloji ve Tasarım dersinde “Akıllı Ürünler” konusu için hazırlanan bir çalışmadır. Öğrencilerin tasarladığı akıllı ürünleri kod yazarak, animasyon şeklinde çalışır halde görmeleri için yapılan bir çalışmadır. Tasarlanan akıllı ürünü

programlama yöntemlerinden biri olan Scratch programında kod yazılır ve tasarlanan akıllı ürün, animasyon ortamında somutlaştırılır.

Örnek problem durumu: Muhabbet kuşları “Kuruluk” adında bir hastalık yaşamakta ve bu hastalık erken fark edilmediğinde ölmektedirler. Bu hastalığın en önemli belirtisi, muhabbet kuşlarının hastalık esnasında ağırlık kaybı yaşamasıdır. Bu durumu erken teşhis etmek için yem yedikleri yerin bulunduğu basamağa dijital bir tartı yerleştirilmesi ve bu tartının kuşun ağırlığında farklılık oluşması halinde, kafesin bir bölgesinde ışık yanmasını sağlayacak bir çalışma yapalım. Bu ürünün scratch kodunu yazarak görselleştirelim.

Bu çalışma yöntemi ile öğrenci sürekli olarak üretim halinde olacaktır. Yeni bir ürün oluşturmanın keyfini yaşayacak, teknolojik ürünleri ve yeni çalışmaları doğru ve etkili kullanma alışkanlığı kazanacaktır.

Öğrencinin oluşturduğu kodun doğruluğu, öğrenme seviyesini açıkça ortaya koyacağından, çalışmaların yalnızca takip edilmesi bile etkili bir ölçme sağlayacaktır. Gerekli geri dönütler yapıldığında her öğrenci uygun seviyede öğrenme gerçekleştirir.

ANLATANI KENDİN TASARLA SÜMEYRA AFYON TEKNOLOJİ VE TASARIM ÖĞRETMENİ ŞEHİT CAFER ORTAOKULU

Voki programı ile oluşturulmuş görsellerin anlattığı konular, teknoloji ve tasarım dersinin konu anlatımı kısmında öğrenciler tarafından ilgi çekici bulunmaktadır.

Voki programı; dersi anlatanın seçilebildiği, seçilen karakterin şekillendirilebildiği, anlatılacak konu metninin kopyalanıp ekrandaki bölüme yapıştırılabildiği, seslendirenin seçilebildiği, öğrencinin kendi sesiyle konu anlatımı kaydı yapıp sunabildiği, arka planda sayısız görselin seçilebildiği son derece basit ve eğlenceli bir programdır.

Teknoloji ve Tasarım dersi genelde uygulamaya yöneliktir ve anlatım tekniği çok az kullanılmaktadır. Uzaktan eğitim sürecinde öğrenciler dersin somutlaştırılmasını ve daha ilgi çekici hale getirilmesini beklemektedirler. Voki programı ücretsiz olup sadece e-posta adresleri ile üye olunabilen bir yapıya sahiptir.

Bu çalışmada öğrenci daha üretken hale gelir, yeni bir ürün oluşturmanın keyfini yaşayarak kendisinin şekillendirdiği dijital karakterin anlatımıyla öğrenmesi daha kalıcı hale gelir. Öğrenmede, öğrenenin duygularıyla bütünleştirilen anlatım tarzının daha etkili olduğu, anlatılanın daha hızlı öğrenildiği ve uzun süre hafızada yer edindiği, araştırmalarla ortaya konmuş bir sonuçtur.

Çalışmadan sonra öğrencilerden alınan dönütlerde; bir öğrencimiz, masal yazıp kardeşlerine okuduğunu, bir başka öğrencimiz ise aile bireylerinin doğum günü için bu yöntemi kullanarak bir çalışma hazırladığını ve çok beğenildiğini, ilk defa bu kadar takdir edildiği için daha fazla çalışma isteği duyduğunu ifade etmiştir.

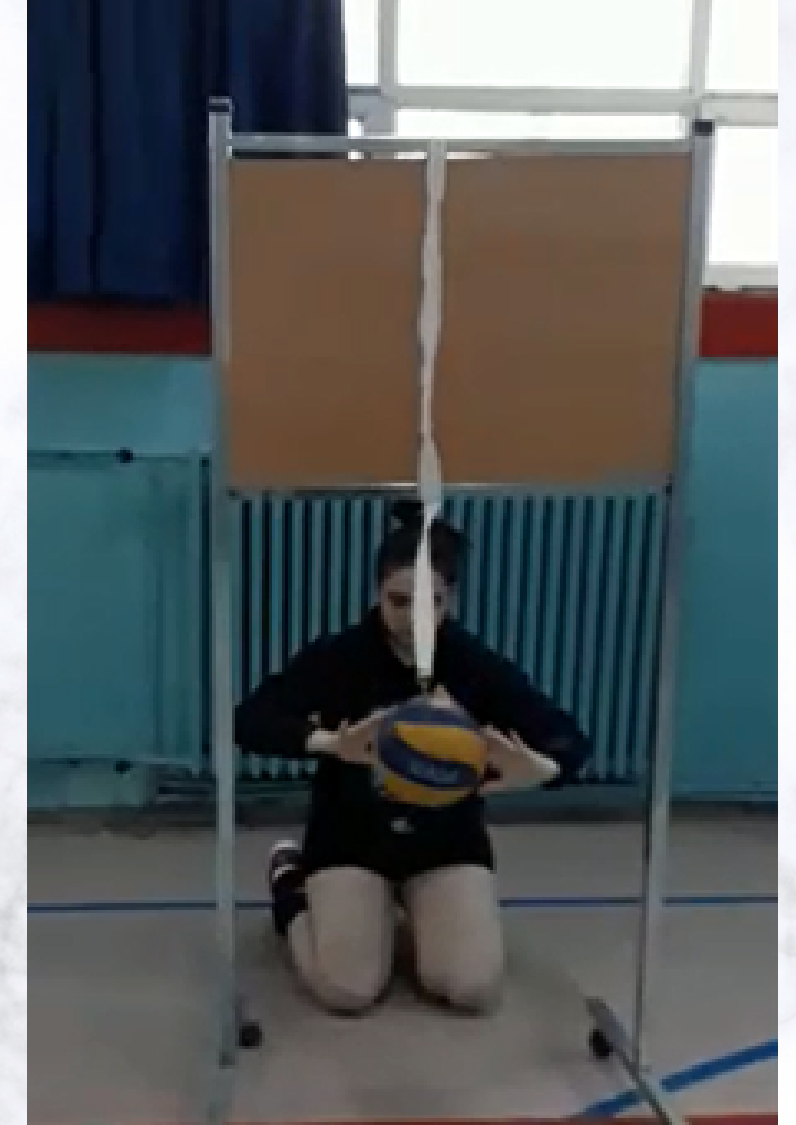
VOLEYBOLU SEVİYORUM, HER YERDE OYNUYORUM
YUNUS OĞUZ
BEDEN EĞİTİMİ ÖĞRETMENİ
SÖKE CAFER EFE MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

Bu materyal; voleybol topunun bir bağlantı yardımıyla yüksek bir yere sabitlenmesi esasına dayanır.

Sarkaç voleybol topu ve diğer ekipmanlar sayesinde, öğrenci ve sporcu gruplarının parmak pas, manşet ve blok çalışmalarının yapılması ile birlikte, bedensel engelli sporcularımızın çalışmalar sırasında karşılaştıkları zorluklar minimum seviyeye indirgenmiş, çalışmalar kolaylaşmıştır. Öğrencinin tek başına ve istediği herhangi bir yerde voleybol çalışmasına olanak verir.

Bu çalışma ile her yaş grubunun voleybol çalışabileceği bir ekipman hazırlanmıştır. Eğitim süresinin sonunda voleybol temel tekniklerinin kazanımı açısından kayda değer ilerleme sağlanmıştır. Uzaktan eğitim sürecinde evdeki eşyalara zarar verme kaygısıyla öğrencilerin voleybol çalışma imkanı bulamamasının önüne geçilmiştir. Öğrencilerin, voleybol sporuna ilgilerinin artması, bazı öğrencilerin profesyonel voleybolcu olma yolunda daha fazla çaba sarf etmeleri sağlanmıştır.

- Bu materyal, voleybol temel becerileri içerisinde birçok tekniğin uygulanmasına ve hareketin çalışılmasına olanak sağlamakla birlikte, ev ortamının yeterince geniş
- olamayacağı varsayılarak smaç gibi bazı hareketlerin yapılmasını kısıtlayabilir.
-



-
-
-

AYDIN İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Adres: Meşrutiyet Mahallesi, Kültür Cd. No:20, 09000 Efeler/Aydın

İletişim: <http://aydin.meb.gov.tr/>

Tel: 0 (256) 215 10 28

twitter@Aydin_MEM

facebook.com/AydinMEM

instagram.com/aydinmem09

