

HACI NEZİRE SARIKAMIŞ ORTAOKUL MÜDÜRLÜĞÜ E TWINNING PROJE PLANI	
E Twinning Projesi Yürütücü/Katılımcı Öğretmenin Adı Soyadı	Emine GÜZEL YILMAZ
Branşı	Matematik öğretmeni
Projenin Adı	Oynamaya değer
Projenin ID	341646
Yürütülen Dili	English, Türkçe
Proje Ortakları	<p>AYŞE GÖKMEN TERMEK Yönetici Acıpayam, Türkiye Alaattin Ortaokulu Beciu Adina Öğretmen Üye Brad, Romanya Şcoala Gimnazială "Horea, Cloşca şi Crişan" Duygu Topaç Öğretmen Üye Kadıköy, Türkiye FMV Özel Erenköy Işık Ortaokulu Esra Buket Altınok Öğretmen Üye Atşehir, Türkiye Celal Yardımcı Ortaokulu Esra Buket Altınok Öğretmen Üye Atşehir, Türkiye Celal Yardımcı Ortaokulu İrfan ERGÜN Öğretmen Üye Acıpayam, Türkiye Alaattin Ortaokulu Meryem Fulya Görhan Öğretmen yönetici Merkez, Türkiye Huriye Aşkar Ortaokulu Seher Göçer Öğretmen Üye Ankara, Türkiye Şehit Meriç Alemdar Ortaokulu Süleyman OFLU Yönetici Merkez, Türkiye Huriye Aşkar Ortaokulu</p>
Projenin Yürütüldüğü Yaş Aralığı	12-15
Projenin Yürütüleceği Tarihler	Aralık 2021 – mart 2022 (13 hafta)
Projeye Katılan Öğrenciler Öğrenciler	Çiğdem TEKE Emre PAZARKAYA Hilal HALAÇ Sudenur GÖNÜL Recep Ali ERDAĞ Recep ÇIRAKLI
Projenin Özeti	Bu projede kültürel devamlılık ve farklı kültürler arası paylaşıma dayalı olarak günümüz toplumunun geleneksel oyunlarının yeni nesillere tanıtılması ve öğretilmesi amaçlanmaktadır. Yapılan görüşmelerde öğrencilerin en çok teknolojik araçlarla oyun oynadıkları belirlenmiştir. Oyun uygulamalarını aktarırken zorluklar var...
Projenin Hedefleri	<p>Teknolojiyi kullanarak resim yapma becerisinin geliştirilmesi Web2.0 araçlarını kullanma becerisinin geliştirilmesi Video çekme becerisinin kazanılması Video düzenleme becerisinin kazanılması Kodlama araçlarını kullanma becerisinin geliştirilmesi Araştırma yapma becerisinin geliştirilmesi Geleneksel oyunları öğrenme Geleneksel oyunların kültürün bir parçası olduğunu kavrama Kültürel değerlerin yaşatılması bilincinin oluşturulması Kültürler arası paylaşım yapma becerisinin kazanılması</p>
Projenin Sonuçları	Bu projede öğrenciler geleneksel oyunları araştırmış, tanıtmış ve onunla ilgili teknolojik bir ürün ortaya çıkarmış olacaktırlar. Kültürün çocuklara aktarılması oyunlar ile desteklenmiş olacak. Böylece kültürün sürekliliğine katkı sağlanacak ve ayrıca çocuklar farklı kültürleri öğrenmiş olacaklar. Bunlara ilaveten teknoloji kullanım becerileri gelişecektir. Grup olarak çalışmalarının sonucunda sosyal becerileri de desteklenmiş olacaktır.