


PROJE TANITIM BROŞÜRLERİMİZ:





eTwinning

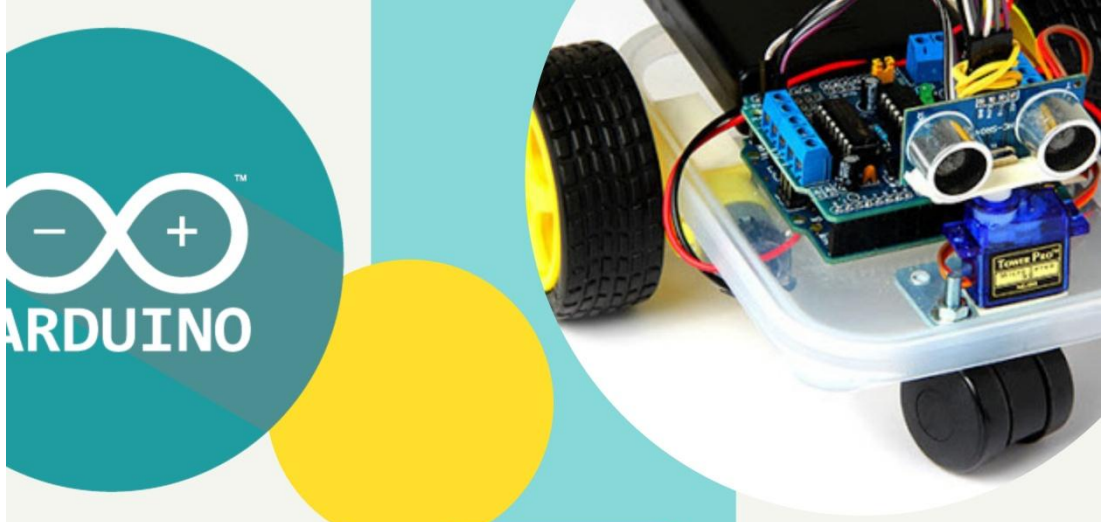
PROJEMİZ HAKKINDA

Çeşitli üniversitelerde farklı zamanlarda yapılan araştırmalara göre, zeka oyunlarının çocukların IQ seviyesini artırdığı kanıtlanmıştır. Buradan yola çıkarak bu proje ile öğrencilerimizin zeka seviyelerini artırıp, yapacağımız etkinliklerle dersleri daha eğlenceli hale getirmeyi amaçlıyoruz. Öğrencilerimizin derslere ilgilerini arttırabilecek ve akademik başarılarına katkı sağlayabilecek ders içi etkinliklerle kullanımının mümkün olduğu araçlardan biri olan akıl ve zeka oyunlarını öğrencilere öğreterek derslere entegre etmeyi planlamaktayız. Projemiz boyunca yapacağımız etkinlik ve yarışmalar sayesinde öğrenmenin eğlenceli yönleri keşfedilecektir.

HEDEFLERİMİZ

- Zekayı aktif tutarak öğrenmeyi kolaylaştıracak.
- Planlı hareket etme becerisi kazandıracak
- Unutkanlığa iyi gelip, konsantrasyonu yükseltecek.
- Çözüm üretme ve çok yönlü düşünme yeteneğini geliştirecek.
- Ezbercilikten uzaklaştırarak araştırmacı bir kişilik kazandıracak
- Öğrenciler başarısızlıklarda yılmamayı ve tekrar denemeyi öğretecek.
- Sistemli düşünme alışkanlığını kazanılacak.
- Boş vakitlerin hem eğlenme hem de öğrenme ile geçmesini sağlar
- Akıl ve zeka oyunlarının derslerde kullanılması sonucu öğrencilerin dikkat sürelerinin artmasına katkı sağlamak.
- Elde edilen kazanımlar sayesinde öğrencilerin hafıza, stratejik düşünme becerileri gelişecek.

- Öğrencilerin derslerle ilgili bir etkinliğe aktif olarak katılması sağlanacaktır.
- Öğrencilerin problem çözme becerileri gelişecektir.
- Akıl ve zeka oyunlarını sevdirmeye, sabırlı ve sorumlu olma kazanımları sağlanacaktır.
- Derse ilgisi az olan ve akademik başarısı düşük olan öğrencilerin de önemli ölçüde derslere katılımı sağlanacaktır.
- Çözüm üretme ve çok yönlü düşünme becerilerinin gelişmesi sağlanmış olacaktır.



- Arduino
- ile
- Kodlama
- Sanatı

Projemiz Hakkında

İçinde bulunduğumuz yüzyılın yeni dili olan kodlamaya ilgisi olan tüm öğrencilerimiz bu proje sayesinde arduino hakkında öğrendiklerini somut ürünlerle birleştirebilecekler. Bu noktada tüm öğrencilerimizin hayallerini gerçekleştirmeye yardımcı olmak, onların daha kolay bir şekilde arduino ile kodlama yapabilmelerini sağlamak istiyoruz.

HEDEFLER

- 1) Öğrencilerimizin uzaktan eğitim sürecinde de hayallerindeki robotik uygulamaları hayata geçirebilmelerini sağlamak
- 2) Öğrencilerin kodlama becerilerinin gelişmesini sağlamak
- 3) Proje tabanlı öğrenmeyi sağlamak
- 4) Öğrencilerimizde sorumluluk bilincinin gelişmesini sağlamak
- 5) Öğrencilerimize sistematik düşünme becerisi kazandırmak
- 6) Temel elektronik bilgisi sağlamak
- 7) Düşünme becerilerini geliştirerek problem çözmek ve yaratıcı düşünme yardımıyla kod yazmalarını sağlamak
- 8) Öğrencilerin farklı gelişmiş teknolojik platformları tanımalarına ve öğrenmelerine yardımcı olmak
- 9) Öğrencilerin takım çalışması ve işbirliği becerileri geliştirmelerine yardımcı olmak
- 10) Uzaktan eğitim sürecinde dijital öğrenme yöntemleri kullanarak öğrencilerin eğitimine katkıda bulunmak
- 11) Birden fazla robotik kodlama aracı öğretilerek öğrencilerimizin bakış açılarını geliştirmek
- 12) Robotik kodlamayla beraber web2 araçları da kullanılarak öğrencilerimizin teknolojik bilgilerinin artırılmasını sağlamak

BEKLENEN SONUÇLAR

- 1) Öğrencilerin sorumluluk olarak sorumluluk duygularının gelişmesi sağlanacak.
- 2) Araştırmayı ve proje tabanlı öğrenebilmeyi öğrenecek.
- 3) Farklı okullardan yaşlılarıyla çalışarak işbirlikçi öğrenme sağlanacak.
- 4) Yaptıkları projeleri sergileyerek paylaşım duygularının gelişmesi sağlanacak.
- 5) Kodlama öğrencilerin içerisindeki hayal güçlerini harekete geçirerek teknolojiye fikir ve akıllara öncülük etmeleri sağlanacak.
- 6) Kodlama eğitimi alan bir birey geliştirdikleri uygulama ve yazılımları etrafındaki insanlara tanıtmaya fırsatı bularak üretme becerilerini ortaya koyacak.



Arduino ile Robotik Kodlama Etwinning Projesi Tanıtım Broşürü



Cihanbeyli
Seniha Ali Fuat
Belgin Mesleki
ve Teknik
Anadolu Lisesi

Projemiz hakkında

Gelişen teknoloji ile birlikte günümüzde arduino kullanımı büyük önem taşımaktadır. Bu proje ile öğrencilerimizin hayal güçlerini kullanarak teknolojiye uyum sağlayıp arduino ile robotik kodlama alanında kendilerini geliştirmelerini amaçlıyoruz.

HEDEFLERİMİZ

- 1) Öğrencilerimizin hayallerindeki robotik ve elektronik uygulamaları kolayca hayata geçirebilmelerini sağlamak
- 2) Öğrencilerin kodlama becerilerini geliştirmek
- 3) Birden fazla zeka türü ile öğrenme yöntemleri geliştirmek
- 4) Teknolojinin nimetlerinden faydalanırken sorumluluk bilincini kazandırmak
- 5) Analitik düşünme yeteneklerini geliştirmek
- 6) Tasarım odaklı düşünme ve Ekip çalışması bilinci kazandırmak
- 7) Akranları arasında geribildirim verme ve alma becerisi kazandırmak
- 8) Proje tabanlı öğrenme yardımıyla sorun gidermek
- 9) Temel elektronik bilgisi sağlamak
- 10) Öğrencilerin kendi sorunlarını giderebilir ve tüketmekten çok üretebilir bireyler haline getirmek

"Bu proje sayesinde öğrencilerimiz hem temel elektronik ve arduino hem de web2 araçlarını öğrendiler."



BEKLENEN SONUÇLAR

- 1) Kodlama konusundaki özgüvenleri artacak
- 2) Öğrencilerin sorumluluk olarak sorumluluk duygularının gelişmesi sağlanacak.
- 3) Araştırmayı ve kendi kendine öğrenebilmeyi öğrenecek
- 4) Farklı okullardan yaşlılarıyla çalışarak işbirlikçi öğrenme sağlanacak.
- 5) Yeni projeler üretirek kendilerine güvenmeleri sağlanacak.
- 6) Yaptıkları projeleri sergileyerek paylaşım duygularının gelişmesi sağlanacak.



Projemiz hakkında:
Günümüzde internette
İletişim, bilgiye ulaşma,
eğlence, bankacılık,
alışveriş ve diğer pek
çok şeyi yapabiliyoruz.
Öğrencilerimizin
interneti güvenli bir
şekilde kullanmalarını
sağlamak için bilinçli
internet kullanımına
dikkat çekmek
istiyoruz.

BİLİNÇLİ İNTERNET KULLANIMI



HEDEFLER

- 1) Öğrencilerin bilgiye erişimde ve kullanmada fırsat eşitliği sağlamak
- 2) Teknolojinin nimetlerinden faydalanırken sorumluluk bilincini kazandırmak
- 3) Öğrencilerin farklı yaşam alanlarındaki yaşlılarıyla iletişim kurmalarını sağlamak
- 4) Çeşitli ve güncel bilgi kaynaklarına ve bilgiye kolay erişime yardımcı olmak
- 5) Öğrencilerin örf ve adetlerimizi unutmadan günümüz teknolojisine uyumlu aile bireyleri ile sosyal ilişkiler geliştirmesini sağlamak
- 6) Birden fazla zeka türü ile öğrenme yöntemleri geliştirmek
- 7) Online aktiviteler ile öğrencilerin araştırma yeteneğini geliştirme
- 8) Oyunlar ve video yayımları ile öğrencilere öğrenme-öğretme yöntemleri geliştirmede yardımcı olmak.



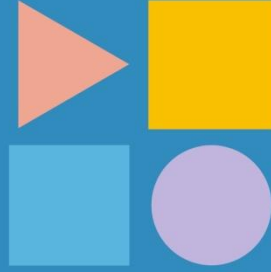
BEKLENEN SONUÇLAR

- 1) İnternetin yanlış ve kötü kullanımını fark edecekler
- 2) Öğrencilerin sorumluluk olarak sorumluluk duygularının gelişmesi sağlanacak.
- 3) Araştırmayı ve kendi kendine öğrenebilmeyi öğrenecek
- 4) Okul derslerinden soğumanın önüne geçilecek



Bu proje sayesinde okul erken terkini azaltarak öğrenci devamsızlık oranlarını düşürmeyi hedefliyoruz.

Don't Leave School Don't Leave Life



Relations between countries and people increase by globalizing world, and acceleration of the globalization process presents significant opportunities for countries to grow and develop. Education and training have vital importance to ensure sustainable social and economic development, increase the quality of life of the society and to adapt to the changing conditions of the young population and to take place in the global competition as our country. It is a well-known that qualified work force which will be formed with the increase of the education quality will grow and bring development. There is a growing need for qualified workforce in the world, but the schooling rate and attendance cannot reach the desired level. The biggest problem in education is the early abandonment of the school.



With this project carried out on the international field; providing;- To demonstrate the importance of foreign languages.- Raising awareness of the family and ensuring that they support their students throughout their education life.- To provide the understanding of the importance of education in the lives of the students.- To ensure understanding of the importance of education-training in the development of countries and employment.- To make students realize that harmful habits affect education and teaching life negatively