



**KONYA**  
**İl Millî Eğitim Müdürlüğü**

**“2022-1-TR01-KA121-SCH-000066524”**

**OKUL EĞİTİMİ**

**AKREDİTASYON FAALİYETİ**



**SLOVENYA/LÜBLİYANA KURS FAALİYETİ HAREKETLİLİĞİ**

**(22-26 Mayıs 2023)**

**GÜNLÜK DEĞERLENDİRME RAPORLARI**

**Bu proje Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir.**

**Ancak hazırlanan bu proje ürününde yer alan içerikten Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı**

**sorumlu tutulamaz**



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



Slovenya (Slovene: Slovenija) ya da resmî adıyla Slovenya Cumhuriyeti Orta Avrupa'nın güneyinde yer alan bir ülkedir. Batısında İtalya, güneybatısında Adriyatik Denizi, güney ve doğusunda Hırvatistan, kuzeydoğusunda Macaristan ve kuzeyinde Avusturya bulunur.

Bir zamanlar Yugoslavya Sosyalist Federal Cumhuriyeti'nin bir parçası olan Slovenya, 25 Haziran 1991'de bağımsızlığını ilan edip bağımsız bir devlet oldu. 1 Mayıs 2004'te Avrupa Birliği'ne katıldı. Parçalanmış Yugoslavya'dan Avrupa Birliği'ne girmiş ilk ülkedir. İkincisi Hırvatistan'dır. Slovenya Slavca'da "Slavlar Ülkesi" anlamına gelmektedir.

Başkenti Lübljana, resmi dili Slovence ve 2021 nüfus sayımına göre nüfusu 2.108.000 kişidir.



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

## 1. GÜN 22 MAYIS 2023 KURS RAPORU

Programımızın ilk günü , farklı ülkelerden de katılımcılarla beraber kurs merkezinde yerimizi aldık. Katılımcılara öncelikle kursun içeriği ile ilgili bilgi verildi.

Kurs, proje çalışmasına önem veren etkileşimli bir süreç olarak tasarlanmış olup, bir dijital ortamda geleneksel sınıf deneyimi, uygulamaları, sosyal medyayı ve oyunlaştırmayı kullanarak sınıf deneyimini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Eğitimin odak noktası, uygulamalı deneysel öğrenme ve atölye yaklaşımıdır.

Farklı ülkelerden( Macaristan, Romanya, Hırvatistan) gelen öğretmenlerle kaynaşmak ve birbirimizi daha iyi tanıyabilmek için kaynaştırıcı etkinliklerle (ice-breaker activity) eğitime başladık.



Kurs bünyesinde farklı ülkelerden gruplar olduğu için , her katılımcı gibi bizde “THIS IS OUR CULTURE” konusunda ile kendi ülkemizde kültür denilince akla gelen kavramları post-it’lere yazarak sınıf içindeki panoya yapıştırdık.



Katılımcılar, programın içeriği ve öğrenme yöntemleri ile ilgili beklenti, ihtiyaç ve isteklerini ifade etmeleri için teşvik edildi. Dijital medya okuryazarlığı ve güvenli internet kullanımı hakkında, sınıflarda bilişim teknolojilerinin kullanım kimi, neyi, niçin, nasıl ve nerede kullanıldığı konularında çevrim içi uygulamalarla ilgili bilgiler sunuldu.



Bilişim Teknolojilerini eğitime entegre ederek güvenli ve eğlenceli bir sınıf deneyimi yaratacak Web 2.0 araçlarından “Google Classroom, Trello, Bitmoji, Wakelet” tanıdık ve bunlarla ilgili kendi iş akışımızı oluşturduk.

Gruplara ayrılarak kendi projelerimizi verilen yönergeler doğrultusunda hazırladık, paylaştık ve ilettik.

1. Gün oturumunun sonunda bizden istenen 5 soruya yanıt vererek öğrenmeyi değerlendirdik ve öz değerlendirme panomuzu hazırladık.



Öğleden sonra da bir rehber öncülüğünde Ljubljana meydanında 2 saatlik bir şehir turu ve tanıtımı yapıldı.



## **2. GÜN – 23 MAYIS 2023 CEP TELEFONLARININ EĞİTİM TEKNOLOJİSİ OLARAK KULLANIMI**

Cep telefonları öğrenmeye arkadaş mı düşman mı? Buna dair bir sınıf deneyimi oluşturduk.

**Dijital olarak, sosyal medyadan anlayan kullanıcılar:** QR kodları kullanmayı, internette bilgi bulmayı, yorumlamayı, iletişim kurmayı ve paylaşmayı öğrendik.

### **Actionbound**

Actionbound, öğrencileri bir keşif macerasının içerisine alarak, interaktif biçimle öğretmen tarafından atanan görevleri bireysel ya da grup olarak gerçekleştirmeye yönelik oldukça eğlenceli eğitsel uygulamadır. Uygulama web tabanlı olup IOS ve Android marketlerden de rahatlıkla indirmek mümkündür.

Uygulamanın mantığı öğretmen tarafından verilen görevlerin öğrenciler tarafından doğru ve zamanında tamamlanmasına dayanır. Görevler dersin kazanımlarına bağlı olarak öğretmenin hayal gücü ile doğru orantılıdır. Bu uygulamayı benzersiz kılan özelliklerden bir tanesi ise uygulamanın GPS verilerini kullanması. Böylelikle öğrencileri istenilen herhangi bir konuma yönlendirerek belirlenen bir görevi gerçekleştirmeleri sağlanabilir. Cep telefonlarının eğitim sistemine entegre edilmesinde kullanılabilecek güzel bir uygulamadır.

### **Actionbound uygulama aşamaları**

- Öncelikle uygulamanın çalışma prensibini öğrendik.
- Daha sonra uygulamayı cep telefonlarımıza indirdik
- Öğretmenin Slovenya QR KOD okutularak dahil olduk.
- Öğretmen moderatörlüğünde her ülkeden bir kursiyer olacak şekilde karma gruplar oluşturularak takımlar belirlendi.
- Moderatörün öncülüğünde uygulamanın gerçekleştirilmesi için eğitim sahası olan Slovenya sokaklarına inildi.
- Actionbound aplikasyonundaki her etap gruplarla tamamlanılarak oyun bitişi moderatöre gönderildi.
- Bundan sonraki aşamada kurs ortamına geri dönülerek sonuçlar ekrana yansıtıldı.
- Actionbound grup sonuçları incelenerek öğrenme değerlendirildi.

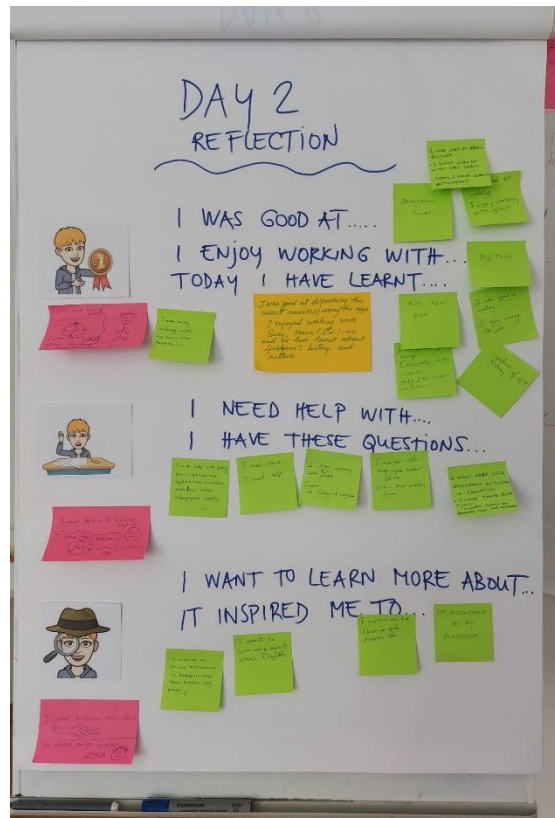


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Eğitimde dijital içerik olarak kullanılabilir cep telefonu ile uyumlu çalışan bir diğer uygulama olan **KAHOOT** , hakkında eğitimci tarafından bilgi verildi. Kahoot uygulamasının öğrencilerin , gerek bireysel gerekse grup değerlendirmelerini anında geribildirim alınabildiği etkin bir uygulama olduğu aktarıldı.

- Uygulamanın, geribildirim etkinliği olarak kullanılabilmesini göstermek amacıyla, gruplara ayrılarak ilk iki günün kazanımlarını içeren değerlendirme yaptık.
- Ders sonunda actionbound üzerinden oynanan oyunların sonunda her grubun bir hikâye oluşturularak wakelet uygulamasına yüklenmesi istendi.
- Ders sonunda, gün içerisinde yapılan çalışmalarla ilgili öz değerlendirme yaptık. Değerlendirmeye yönelik sorulara verilen cevapları moderator tarafından önceden hazırlanmış panoya yapıştırdık





## Ljubljana hakkında daha fazlasını keşfedelim

Slovenya'nın dağlık bölgelerini keşfetmek amacıyla, kurs moderatörleri tarafından mini bir gezi düzenlendi. Bled Gölü ve çevresini gezerek keyifli vakit geçirdik.



### **3. GÜN – 24 MAYIS 2023 DİJİTAL MEDYA OKURYAZARLIĞI**

Bugün, tüm katılımcılar öncelikle eğitmen tarafından hazırlanan etkinliğe dahil olabilmek için zar atarak lider mi yoksa grup üyesi mi olacaklarını belirlediler. Karma oluşturulmuş 3'erli gruplar halinde masalara ayrıldık.

Eğitmenin yönlendirmesiyle sandalyelerimizin altına yerleştirilen QR kodlara ulaştık ve cep telefonlarımızdan karekodu okutarak “VisitIjubjuyana Web “ sitesine eriştik .

Eğitmen tarafından hazırlanan 19 soruluk yönerge her gruba dağıtıldı. Hem verilen ilgili siteden hem de sosyal medyadan ve web sitelerinden araştırarak 9 sorunun cevabını kendi dilimizde bulup daha sonra İngilizce olarak yönergeye göre cevapladık.

Tüm kursiyerler 3'erli gruplar halinde buldukları cevapları Canva programı üzerinde infografik afişler haline getirmişler ve oluşturulan çalışmalar eğitmenin açtığı ilgili bölümleri yüklenmiştir.

Verilen kısa bir kahve molasından sonra eğitmenin kontrolünde her ülke kursiyerleri kendi gruplarını oluşturdu., Türkiye'den gelen kursiyer sayısı fazla olduğu için bayanlar ve erkekler olarak ilk grup halinde çalıştık.

Oluşturduğumuz gruplarla, istediğimiz Web 2.0 araçlarını kullanarak infografik çalışmalar hazırlayarak eğitmenin istediği ilgili bölümlere yükleyip paylaştık .

### **İSTASYON ÇALIŞMASI**

İstasyon Yöntemi, bütün sınıfın her aşamada (her istasyonda) çalışarak bir önceki grubun yaptıklarına katkı sağlayarak bir basamak ileri götürmeyi, yarım kalan işi tamamlamayı öğreten bir yöntemdir. İstasyonlar öğrencilerin eş zamanlı olarak çeşitli öğrenme aktivitelerini gerçekleştirebilecekleri merkezlerdir.

Kurs eğitmeni, söz konusu etkinliğinin başlamasından önce eğitim binasının farklı alanlarında 8 farklı yere eğitim istasyonu oluşturmuş ve ilgili alanlara eğitimin o bölüm için yönergeleri ve cevaplanması gereken sorularını asmıştır.

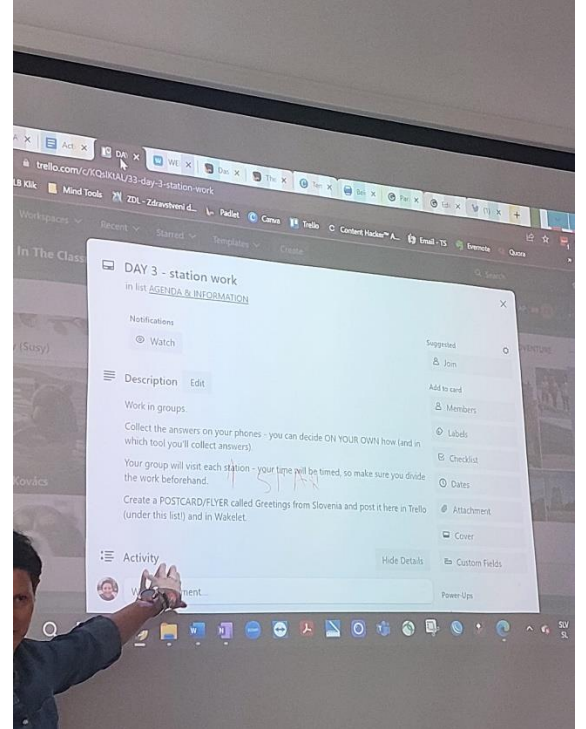
İlk yerleştirildiği istasyonda soruları cevaplamak için farklı bilgi kaynakları kullanabilen gruplar ayrılan 5 dakikalık sürenin dolması ile diğer istasyona geçmişler aynı işlem 8 istasyonu için tekrarlanmıştır.



İstasyon çalışmalarının bitiminde; grup üyeleri bir araya gelmişler kendi aralarında çalışmalarını değerlendirmişler ve Canva' da infografik afişler oluşturulmuş ve oluşturulan sayfa sırasıyla Padlet, Trello ve Wakelet sayfalarına yüklenmiştir.

Yapılan her çalışmanın sonunda öz değerlendirmelerimizi yaparak eğitmen tarafından hazırlanan panoya görüşlerimizi yazdığımız post-it'lerimizi astık.

Eğitmen tarafından kursiyerler arasındaki iletişim ve iş birliğini geliştirmek amacıyla kursiyerler arasında 5 fingers feedback uygulaması yaptırılmıştır.



Uygulamanın sonunda kurs tamamlanmış ve öğle yemeğine geçilmiştir.

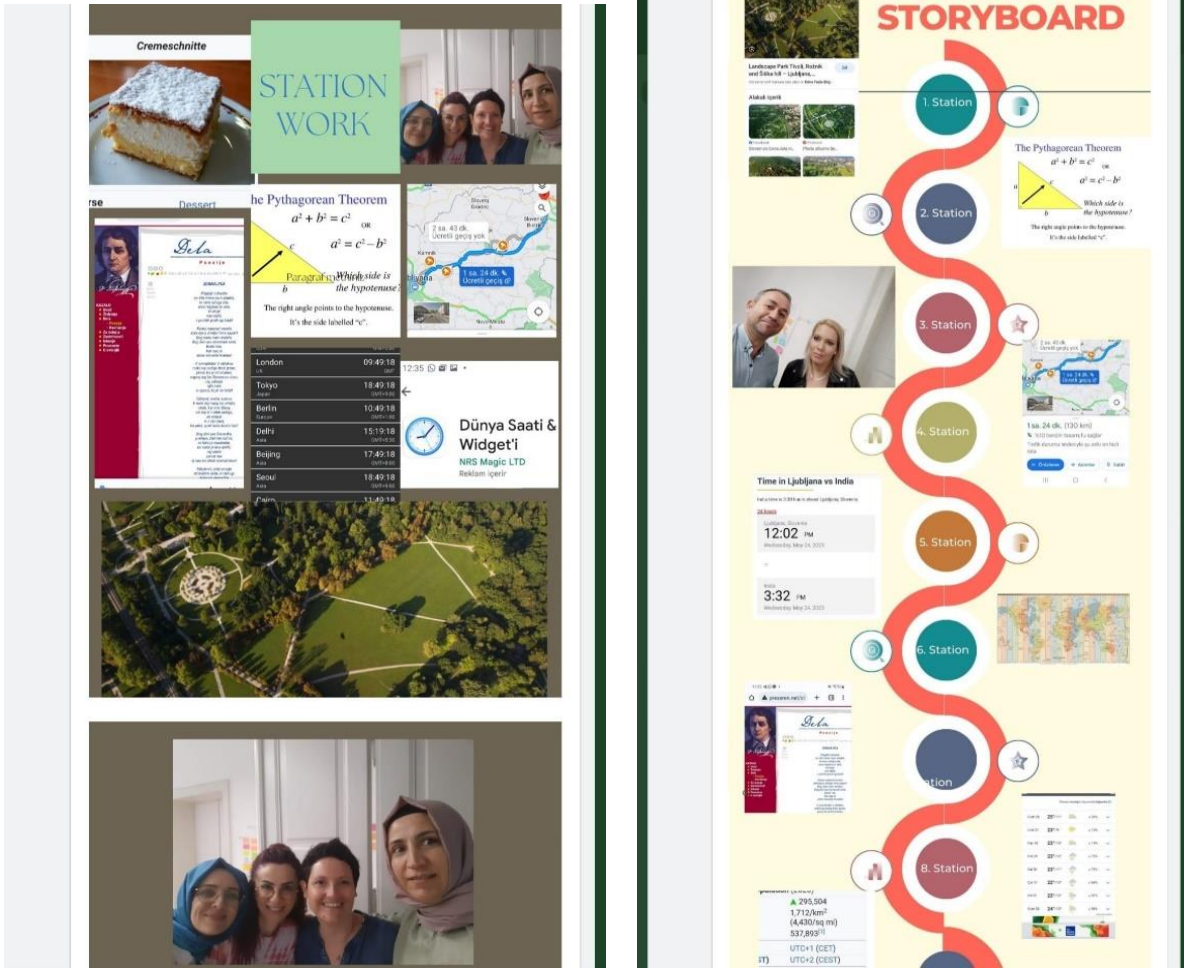
## YAYINLAMADAN ÖNCE DÜŞÜN:

### Eylemde Dijital ve Medya Okuryazarlığı.

Farklı platformlar, uygulamalar ve sosyal medya genelinde içeriği ve hikâye anlatımını nasıl yorumlayacağımızı öğrendik. Örnek uygulamalar yaptık.



**Proje çalışması:** Canva, Flipgrid, Bitmoji gibi web2.0 araçlarını kullanarak içerikler oluşturduk ve paylaştık.



#### **4.GÜN – 25 MAYIS 2023 BİLGİSAYAR MÜZESİ ZİYARETİ VE STEM KURSU RAPORU**

Bugün, Slovenya’da eğitim çıktılarının en yüksek seviyede rağbet gördüğü alan olan bilişim teknolojileri için RACUNALNISKI MUZEJ (Bilgisayar Müzesi’ni) ziyaret ettik. Rehber eşliğinde müzeyi gezdik. Geçmişten günümüze bilgisayar tarihini inceledik.

Geçmişten günümüze bilgisayarın tarihi ile ilgili materyal ve dokümanları inceledik. İlk bilgisayardan günümüze kadar gelişimi hakkında detaylı bilgi sahibi olduk. Müzede yer alan ilk bilgisayar 1950 tarihine aittir.



Resimde görülen 1950 tarihli bu bilgisayar, Çekoslovakya üretimi olup, üniversitede kullanılmıştır.



Bilgisayarların temel 2 komuttan (var ve yok) 0 ve 1 den oluştuğunu somutlaştırarak gözlemlene fırsatı bulduk.



Tabi bu arada ‘0’ rakamının mucidi Harezmi den başlayarak, Bilgisayar tarihinin önemli mihenk taşları ile günümüz yapay zekasını en son haline getiren John McCarty e kadar katkıda bulunan bilim adamlarını öğrenmiş olduk.



Günümüz uygulamaları üzerine interaktif paylaşımlarda bulunduk.

İnteraktif uygulamada web2.0 araçları ile “chatgbt” uygulaması üzerinde uygulamalı etkinlikler yaptık. “Teknoloji” ve “yapay zeka” üzerine çok eğlenceli, teknoloji dolu bir süreçti.

Öğleden sonra programımızın haricinde gönüllü olarak katıldığımız “Augmented Reality (AR) for STEM Education” eğitimine katıldık.

Bir katılımcı olarak, 16 etkileşimli eğitimsel STEM materyaline erişimi ve pratik kullanım örneklerini gözlemledik. Bu materyaller, "Artırılmış Gerçeklik STEM Eğitiminde Nasıl Kullanılır" adlı kapsamlı rehber kitapla birleştiğinde, AR'yi öğretim uygulamalarımıza sorunsuz bir şekilde entegre etmek için gerekli bilgi ve kaynaklara ulaşma konusunda bilgi aldık.





Artırılmış gerçeklik örneklerimiz

## **5. GÜN – 26 MAYIS 2023 GÜVENLİ İNTERNET KULLANIMI**

**Güvenli internet kullanımının 3 odak noktası bulunmaktadır.**

1. Kullanıcı: öğrenci
2. Kullanıcı: öğretmen, eğitimci, okul
3. Kullanıcı: Veli

Güvenli internet programını uygulama platformlarından olan “TikTok, YouTube, Snapchat, Twitter, WhatsApp, vb” programlarının doğru ve güvenli kullanımı konusunda detaylı bilgi verildi.

Kullanıcıların yaş gruplarına göre erişebileceği platformlardan bahsedildi.

13/16 - 8/13 - 20+ gibi

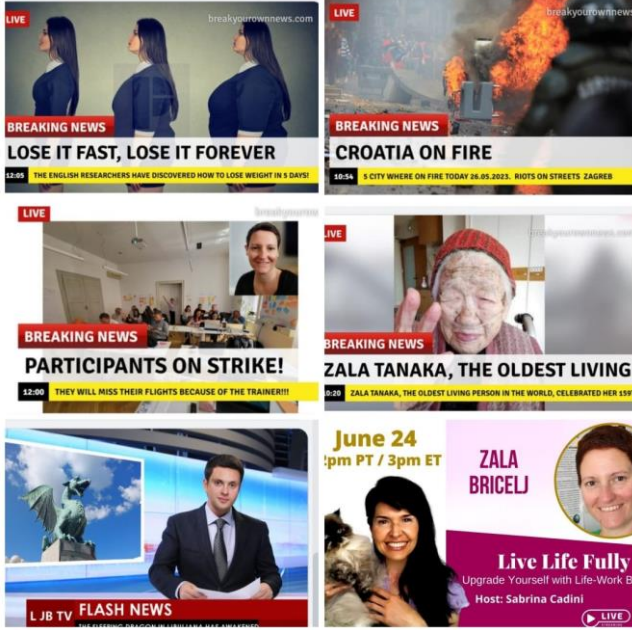
Sosyal medya, telefon, tablet, vb.nin kullanımında güvenli şifre oluşturma konusunda bilgi verildi.

Örnek güvenli şifrelerimizi oluşturduk.

## DOĞRU HABERE ULAŞMA

### “MIS- INFORMATION, DIS- INFORMATION AND “FAKE NEWS””

İnternette karşılaştığımız her haberin doğru olmadığını pek çoğunun sahte olabileceğini ve bunları nasıl ayırt edebileceğimizi öğrendik.



Doğru habere ulaşma kriterlerini inceleyerek haberin kaynağına erişerek doğru bilgiler edinebileceğimizi deneyimledik.

“Fake News” (sahte haber) etkinliğinde gruplar halinde kendi haberlerimizi oluşturduk , ilettik ve paylaştık.

Çalışma son derece yaratıcı ve eğlenceliydi.

### Dijital içeriğin aktif üreticileri ve yaratıcıları olabilir miyiz?

Sınıf içinde bu konuyla ilgili beyin fırtınası yaptık, slayttaki örnekleri üzerine konuştuk.

**Proje çalışması:** Öğrenilen tüm ICT araçlarını, becerilerini ve örneklerini kullanarak, atölye çalışması oluşturduk.

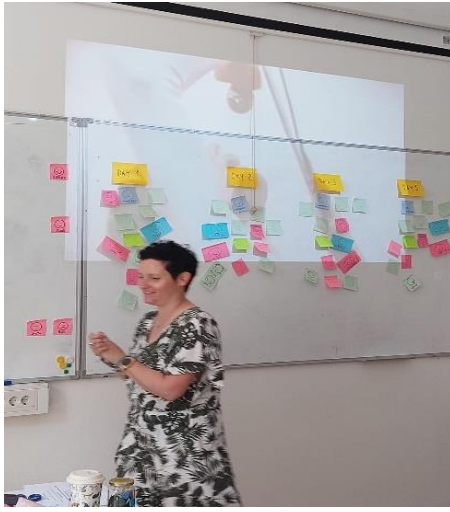


“Örnek olay , canlandırma”

Sosyal medyada karşılaşılabilecek zorbalık, tehdit, taciz vb. olumsuzluklar konuşuldu. Verilen bir örnek olay üzerinden katılımcılar arasında drama yapıldı. Çalışma izleyiciler tarafından yorumlandı ve değerlendirildi.

## DEĞERLENDİRME

Günün sonunda haftanın genel değerlendirmesini yaptık. Eğitim sonu duygularımızı ifade eden sembollerimizi panoya astık.



## SERTİFİKA PROGRAMI

- 5.Günlük eğitimin sonunda, farklı dijital ve sosyal medya araçlarıyla, sınıf içinde ve dışında uygulamalı ve etkileşimli eğitim konusunda bilgi kazandık.
- Bilişim teknolojileri araçlarını kullanarak, örnek uygulamaları aktif olarak inceleyip bunları bireysel veya gruplar halinde kendi gereksinimlerimize nasıl uyarlayacağımızı öğrendik.
- Sınıf içi öğretim süreci ve deneyimi kazandık.
- Kurs eğitimi sonunda tüm kazanımları tamamlayarak sertifikalarımızı aldık.





### SLOVENYA/LÜBLİYANA KURS FAALİYETİ HAREKETLİLİĞİNİN KATILIMCI LİSTESİ

- **Hamza AYDOĞDU**
- **Mehmet UZA**
- **Hasan ASLAN**
- **Bahtışen BAŞTÜRK**
- **Mehmet Taner KOÇ**
- **Nagihan AKDAĞ**
- **Nihal YILMAZ ÇAĞLAYAN**