

İşıklar Dumlupınar İlkokulu 2020 - 2021 Katıldığımız eTwinning Projelerimiz

MATEMATİKTEN KORKMUYORUM / I AM NOT AFRAID OF MATH



Projemizde ilkokul 2, 3, 4. sınıf ders müfredatıyla uyumlu olarak öğrencilerin düşünsel, duygusal ve fiziksel ihtiyaçlarını destekleyip çocukların gelişimsel özelliklerini dikkate alarak, çok yönlü değerlendirme olanakları sağlayarak kendilerini matematiksel oyunlarla, görsel ve sanatsal çalışmalarla ve web2 araçlarını kullanarak matematik dersinde kendini ifade etme yollarını keşfetmelerini ve bu sayede matematik dersinde zorlanan öğrencilerin bu derse karşı olumlu tutum geliştirmelerini sağlayacağız.

ELLERİNİN DOKUNDUĞU YER HAYAT BULSUN / LET YOUR HANDS CREATE A LIFE



Gezegemizi korumak amacı ile öğrencilerimize Çevresel atıklarla ilgili bilgilendirmeler ve tasarımlar yapılarak işbirlikli çalışmalar, web2.0 araçları ile daha eğlenceli hale getirilerek ders içerikleri geliştirilerek derslerde farklı yöntem ve teknikler kullanılarak farklı derslerde bütünleştirilerek projenin planı doğrultusunda belirtilen faaliyetler, zamanında yapılarak amaçlara ulaşılması planlanmaktadır. Proje dezavantajlı öğrencileri kapsayacak şekilde, geriden gelişme takip eden çocuklardan başlayarak programlı öğretim doğrultusundan basit çalışmalardan daha karmaşık çalışmalar olacak şekilde

sınıflandırmalar yaparak karma takımlar oluşturularak adım adım her öğrenciye uygun çalışmaların yapılmasına özen gösterilerek Bireyselleştirilmiş Öğrenme, Proje Tabanlı, Teknoloji Tabanlı Öğrenme pedagojileri kullanılacaktır. Öğrenciler bir taraftan sürdürülebilir kalkınmaya destek verecek, bir taraftan sıfır atık konusunda bilinç kazanacak, bir taraftan yetkinlikleri geliştirilecektir.

OYUN VE 21. YY BECERİLERİ



Çocuklar, Milli Eğitimin müfredatla belirlediği eğitim programlarında yer alan kavramları yaparak yaşayarak öğrenmektedir. Geçmişten günümüze her toplumda oyun ile ilgili materyallerle karşılaşılması oyunun, insan hayatında önemli bir yeri olduğunu göstermektedir. Oyun ile insan ilişkileri, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, deneyim kazanma, psikomotor gelişim, duygusal ve sosyal gelişim etkilendiği gibi zihin ve dil gelişimi de etkilenir. Oyun aracılığı ile çocuklar karar verme, kurallara uyma, başkalarına karşı saygılı ve dürüst olma, grup içinde

davranışlarını denetleme, başkalarıyla iş yapabilme özelliklerini geliştirirler. Oyun oynamak, çocukların temel ihtiyaçlarından biridir. Bu ihtiyacın giderilmemesi durumunda toplumun çekirdeğini oluşturan çocukların sağlıklı bir biçimde gelişmeleri gerçekleşmez. Bu projede "OYUN VE 21.YY BECERİLERİ" yöntemini kullanarak öğrencilerin oyunlarla eğlenip öğrenmelerini 21.yy becerilerini desteklemek amaçlanmaktadır.

VELİ İZİN BELGELERİMİZ

