



Co-funded by
the European Union



frse
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

İNGİLİZCE ÖĞRETMENLERİ İÇİN EL KİTABI

Proje Başlığı: İngilizce dil okulu derslerinde toplulukla bağlantılı öğrenme

Kısaltma: Topluluk ve İngilizce

Proje Numarası: № 2024-1-PL01-KA220-SCH-000250598

AB FONLAMA BİLGİLENDİRME VE SORUMLULUK REDDİ BEYANI



Co-funded by
the European Union

"Community & English" projesi, Avrupa Birliği tarafından Erasmus+ Programı kapsamında, 2024-1-PL01-KA220-SCH-000250598 numaralı hibe sözleşmesiyle ortak finanse edilmektedir.

Bu yayında ifade edilen görüşler ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Erasmus+ Programı için Polonya Ulusal Ajansı olan Eğitim Sistemi Geliştirme Vakfı'nın (FRSE) görüşlerini yansıtmayabilir. Avrupa Birliği veya fon sağlayan kurum bunlardan sorumlu tutulamaz.

AÇIK LİSANS



Bu yayın, Creative Commons Attribution 4.0 Uluslararası Lisansı (CC BY 4.0) kapsamında lisanslanmıştır. Uygun şekilde kaynak gösterilmesi, değişikliklerin belirtilmesi ve lisansın kabul edilmesi koşuluyla, materyali paylaşmak ve uyarlamakta özgürsünüz. Üçüncü taraf logoları ve materyalleri, aksi belirtilmedikçe, ilgili sahiplerinin mülkiyetinde kalır ve bu lisans kapsamı dışındadır.

Lisans: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Önerilen kaynak gösterimi: İngilizce dil okulu sınıflarında toplulukla bağlantılı öğrenme el kitabı, "Topluluk ve İngilizce", Erasmus+ projesi 2024-1-PL01-KA220-SCH-000250598.

İçindekiler

Bölüm 1. Yenilikçi Topluluk Bağlantılı Öğrenmenin Ana Yönleri	4
Bölüm 2. Topluluk Bağlantılı Öğrenme Yaklaşımı için En İyi Pedagojik Metodolojilerin Tanıtımı	9
Bölüm 3. Sanal Gerçekliği Destekleyen Donanımın ve Ücretsiz Çevrimiçi Sanal Gerçeklik Eğitim Yazılımlarının Kullanımının Tanıtımı	24
Bölüm 4. Dil ile İlgili Okul Dersleri için En İyi BİT Tabanlı Uygulamalar ve Açık Eğitim Kaynakları Araçları	41
Ekler	50
Ek 1. Ders Planı 1	50
Ek 2. Ders Planı 2	52
Ek 3. Ders Planı 3	56
Ek 4. Ders Planı 4	59
Ek 5. Ders Planı 5	61
Ek 6. Ders Planı 6	63
Ek 7. Ders Planı 7	65
Ek 8. Ders Planı 8	69
Ek 9. Ders Planı 9	71
Ek 10. Ders Planı 10	73
Ek 11. Ders Planı 11	76
Ek 12. Ders Planı 12	80

Bölüm 1

YENİLİKÇİ TOPLUM BAĞLANTILI ÖĞRENMENİN TEMEL ÖZELLİKLERİ

Toplulukla Bağlantılı Öğrenme, İngilizce dil derslerinde yenilikçi bir yaklaşımdır. Dil öğretimi toplumdaki gerçek yaşam sorunlarıyla bütünleştirir. Öğrenciler sadece İngilizce öğrenmekle kalmaz, aynı zamanda çevre, sosyal içerme ve kültürel çeşitlilik konusunda da farkındalık kazanırlar. Öğrenciler topluluklarıyla bağlantı kurduğunda dil eğitimi dönüşüme uğrar ve İngilizce, gerçek dünyada etki yaratmak ve olumlu değişim sağlamak için güçlü bir araç haline gelir.

Geleneksel öğretim esas olarak dil bilgisi ve kelime bilgisine odaklanır. Ancak öğrenme gerçek yaşam deneyimleriyle bağlantılı olmadığında, daha az kalıcı ve anlamlı olma eğilimindedir.

Toplulukla bağlantılı öğrenme, yerel sorunları ve gerçek yaşam bağlamlarını sınıfa getirerek bu sorunu ele alır. Bu yaklaşımda, öğrenciler pasif öğrenenler olmaktan ziyade öğrenme sürecinde aktif katılımcılar haline gelirler. Ayrıca, dil öğrenimini sosyal sorumlulukla ilişkilendirmeye yardımcı olur ve öğrencilerin dili anlamlı ve amaçlı bir şekilde kullanmalarını sağlar. İngilizce öğrenimindeki zorlukların üstesinden gelmek, topluluk katılımı yoluyla etkili bir şekilde başarılabilir. Öğretmenler, dersleri öğrencilerin gerçek yaşam deneyimleriyle ilişkilendirerek motivasyon sorunlarını ele alabilir ve öğrenmeyi daha anlamlı ve ilgili hale getirebilirler. Aynı zamanda, küçük grup etkinlikleri ve yapılandırılmış işbirliği, öğrencilerin özgüvenlerini artırmaya yardımcı olur ve yargılanma korkusu olmadan destekleyici ortamlarda pratik yapmalarına olanak tanır. Ek olarak, sınıf ve topluluk içindeki çeşitliliği benimsemek, öğrenme sürecini zenginleştirir, kapsayıcılığı ve farklı bakış açılarının daha derin bir şekilde anlaşılmasını teşvik eder.

Toplulukla bağlantılı öğrenme, deneyimsel öğrenme ve sosyal yapılandırmacı teoriye dayanmaktadır. Genel olarak hizmet odaklı öğrenme gibi, öğrencilerin "yaparak öğrendiklerini" ve akademik kavramların, öğrenenler bunları somut yollarla uyguladıklarında kalıcı olduğunu varsayar. Toplulukla bağlantılı öğrenme, geniş anlamda sınıf içi eğitimi gerçek dünya topluluk bağlamlarıyla ilişkilendirmek anlamına gelir. Uygulamada, öğrencileri okul duvarlarının ötesine taşıyan stajlar, hizmet odaklı öğrenme ve proje tabanlı çalışmalar gibi stratejileri kapsar. Allen'ın (2000) açıkladığı gibi, bu, örneğin iş yeri stajları veya topluluk ihtiyaçlarına bağlı uygulamalı projeler aracılığıyla, "gençleri sınıf dışındaki öğrenme deneyimlerine dahil etmek için bir dizi stratejidir". Öğrenmeyi düşünmenin yararlı bir yolu olarak "bağlantılı öğrenme" fikrinden bahsediyoruz. Son zamanlarda bu fikir popüler hale geldi çünkü öğrenmeyi sadece okulda değil, okul dışında ve günlük yaşamda da bütünsel bir deneyim olarak görmemize yardımcı oluyor. Ayrıca, gençlerin günlük yaşamlarında bağlantılı öğrenmeyi açıklama ve inceleme sorunlarını da düşünüyoruz. Bunu sosyal ve iletişimsel perspektiflerden ele alıyoruz. (Kumpulainen ve Sefton-Green, 2014).

Toplumsal sorunlar, bir topluluğun refahını, uyumunu ve gelişimini etkileyen, tekrar eden sosyal, ekonomik, çevresel veya kültürel problemlerdir. Bu sorunlar genellikle topluluğun birçok üyesi tarafından paylaşılır, bireysel sorunlardan ziyade kolektif koşullardan kaynaklanır ve çoğu zaman eğitim, politika ve sivil katılımı içeren işbirliğine dayalı çözümler gerektirir.

Toplumda Sık Karşılaşılan Sorunlara Örnekler;

1. Sosyal Zorluklar

2. Ekonomik Zorluklar
3. Eğitimsel Zorluklar
4. Sağlık ve Refah Zorlukları
5. Çevresel Zorluklar
6. Yurttaşlık Sorunları
7. Kültürel Zorluklar

Entegrasyonun Üç Boyutu;

1. Bağlam entegrasyonu – çevre, kapsayıcılık, kültürel miras gibi konular

2. İçerik entegrasyonu – öğretim materyallerinde sosyal konuların kullanımı

Okuma metinleri, dinleme metinleri, yazma görevleri ve konuşma etkinliklerinin içeriği toplumsal sorunlarla bağlantılıdır .

3. Araç entegrasyonu – Web 2.0 araçları, eTwinning, işbirlikçi platformlar, gerçek hayata benzer materyaller

Bu yaklaşımda öğretmen sadece bilgi aktarıcısı değil, aynı zamanda bir rehberdir. Öğretmen, sınıf dışındaki öğrenmeyi yönlendiren ve öğrencilerin bilgilerini gerçek yaşam bağlamlarıyla ilişkilendirmelerine destek olan bir kolaylaştırıcı rolü üstlenir. Öğrenciler, toplumsal sorunları araştırır, tartışır ve çözüm önerileri sunar. Öğretmen bu süreci kolaylaştırır ve destekler. Öğretmenler için faydaları şunlardır:

- Öğretmenler öğrencilere daha etkili bir şekilde rehberlik edebilir ve destek sağlayabilirler.
- Çeşitli öğretim yöntemlerini ve dijital araçları kullanmayı öğrenirler.
- Daha yenilikçi hale gelirler ve bilgi ve iletişim teknolojileri becerilerini geliştirirler.
- Öğretmenler, öğrenmeyi geliştirmek için yenilikçi öğretim yöntemleri kullanırlar.
- Öğretmenler, becerilerini geliştirmek için sürekli olarak mesleki gelişim faaliyetlerine katılırlar.
- Öğretmenler, motive olmuş öğrencilere ilham verir ve onları tam potansiyellerine ulaşmaları için destekler.
- Aktif katılım yoluyla öğrencilerle daha güçlü ilişkiler kurarlar.
- Öğrenciler öğrenme süreçlerinin sorumluluğunu daha fazla üstlendikçe, hazırlık için gereken süre de azalır.
- Öğretmenler farklı fikir ve bakış açılarına maruz kalırlar.
- Bu yöntemler, eleştirel düşünme, problem çözme ve takım çalışması becerileri de dahil olmak üzere daha derinlemesine öğrenmeyi teşvik eder.
- Konuşma becerilerini öğretmenin etkili bir yoludur.

Öğrenciler, anlamlı ve gerçek hayattan deneyimler yoluyla İngilizce becerilerini geliştirerek bu yaklaşımdan faydalanırlar. Aynı zamanda, toplumsal sorunların daha çok farkına varırlar ve daha güçlü bir sosyal sorumluluk duygusu geliştirirler. İşbirliği içinde çalışmak, takım

çalışması ve liderlik becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken, kültürel çeşitliliğe ve farklı bakış açılarına saygıyı da teşvik eder. Dil öğrenimi gerçek toplumsal ihtiyaçlarla bağlantılı olduğunda, öğrenciler yalnızca İngilizce becerilerini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda geleneksel sınıf etkinliklerinin ötesinde anlamlı bağlamlarda dili kullanarak özgüven kazanırlar. Aynı zamanda, topluluklar öğrencilerin yeni bakış açıları, yenilikçi fikirleri ve yerel sorunların çözümüne aktif katılımlarından faydalanırlar. Sonuç olarak, bu yaklaşım sürdürülebilir bir değişime yol açar, çünkü eğitim, yaşam boyu öğrenmeyi, sosyal sorumluluğu ve gerçek yurttaşlık katılımını teşvik eden güçlü bir araç haline gelir.

Öğretmenler de bu yaklaşımdan daha yenilikçi öğretim uygulamaları benimseyerek ve mesleki becerilerini geliştirerek faydalanırlar. eTwinning gibi platformlar aracılığıyla, farklı ülkelerden eğitimcilerle uluslararası iş birliği ve ortaklık fırsatları bulurlar. Bu süreç, mesleki gelişimlerini desteklerken aynı zamanda öğrenci motivasyonunu artırarak öğretme ve öğrenme deneyimini daha etkili ve ilgi çekici hale getirir. Öğrenciler için faydaları;

- Öğrenciler gerçek hayata yönelik görevler üzerinde çalıştıklarında daha motive olurlar.
- Yerel çevrelerini ve topluluklarını yakından tanırlar.
- Dersler daha ilgi çekici ve sürükleyici hale geliyor.
- Gerçek hayatta iletişim kurma ve anlamlı öğrenme deneyimi yaşarlar.
- Gerçek hayata bağlı, daha ilgi çekici ve alakalı öğrenme yöntemleri kullanıyorlar.
- Yaratıcılıklarını geliştirirler, yaparak öğrenirler ve araştırmaya dayalı öğrenmeye katılırlar.
- Akranlarıyla daha güçlü bağlar kurarlar.
- Toplulukla etkileşim kurmak, farklı bakış açılarına olan takdiri artırır.
- İşbirliğine dayalı projeler, temel kişilerarası becerileri geliştirir.
- Öğrenciler yerel zorluklar ve fırsatlar konusunda daha fazla bilinç kazanırlar.
- Öğrenciler gerçekçi iletişim yoluyla pratik dil becerileri geliştirirler.
- Daha az stresli bir şekilde İngilizce öğreniyorlar ve gerçek hayattaki durumlarda daha fazla özgüven kazanıyorlar.

Toplulukla bağlantılı öğrenme, İngilizce derslerini gerçek hayata uyarlayarak dil ve yurttaşlık becerilerini geliştirir. İngilizce öğretimi, dili gerçek yaşam bağlamlarında kullanılan canlı bir araca dönüştürerek toplumsal güçlendirmeye köprü görevi görebilir. Bu yaklaşım sayesinde öğrenciler sadece dili öğrenmekle kalmaz, aynı zamanda gerçek toplumsal ihtiyaçları ele alan problem çözme süreçlerine de katılırlar; bu da öğrenmeyi daha anlamlı, pratik ve etkili hale getirir.



Bölüm 2

İNGİLİZCE'DE TOPLUM BAĞLANTILI ÖĞRENME YAKLAŞIMI İÇİN EN İYİ PEDAGOJİK METODOLOJİLERİN TANITIMI

Toplulukla bağlantılı öğrenme, gıda güvensizliği, sağlık hizmetlerine sınırlı erişim, ekonomik zorluklar ve dil engelleri gibi topluluklardaki ortak sorunların belirlenmesiyle başlar; bunların tümü öğrencilerin öğrenme deneyimlerini doğrudan etkiler. Bu zorluklar daha sonra anlamlı İngilizce öğrenme fırsatlarına dönüştürülür; öğrenciler savunuculuk projeleri, müfredata dayalı etkinlikler ve eleştirel düşünmeyi, iş birliğini ve iletişimi teşvik eden beceri geliştirme görevleri aracılığıyla gerçek dünya sorunlarıyla aktif olarak ilgilenirler. Gerçek yaşam bağlamları, rol oyunları ve topluluk röportajları gibi otantik etkileşimler ve yerel haberler ve sosyal medya gibi gerçek materyaller kullanılarak, dil öğrenimi daha alakalı, pratik ve akılda kalıcı hale gelir ve nihayetinde öğrencileri gerçek yaşam durumlarında İngilizceyi güvenle kullanmaya hazırlar.

En İyi Pedagojik Metodolojiler

- Proje Tabanlı Öğrenme (PBL)

Öğrenciler, yaşadıkları toplulukla bağlantılı gerçek hayata yönelik projeler üzerinde çalışırlar (örneğin, yerel simge yapılar hakkında bir rehber yazmak, dükkan sahipleriyle röportaj yapmak).

İşbirliğini, problem çözmeyi ve özgün dil kullanımını teşvik eder.

- Hizmet Odaklı Öğrenme

Toplumsal hizmeti dil öğrenimiyle birleştirir.

Örnek: Öğrenciler yerel bir barınakta veya çevre kampanyasında gönüllü olarak çalışır ve deneyimleriyle ilgili İngilizce posterler, raporlar veya değerlendirmeler hazırlarlar.

- Deneyimsel Öğrenme

Doğrudan deneyim ve yansıma yoluyla öğrenme.

Örnek: Öğrencilerin İngilizce olarak betimleme ve raporlama yaptığı müze, su kemeri veya ekolojik alanlara yapılan saha gezileri.

- Görev Tabanlı Dil Öğretimi (TBLT)

Öğrenciler, topluluklarıyla ilgili anlamlı görevleri tamamlarlar.

Örnek: Mahallede anketler yapmak ve sonuçları İngilizce olarak sunmak.

- İşbirlikçi Öğrenme

Küçük gruplar, toplulukla bağlantılı faaliyetler üzerinde birlikte çalışırlar.

Örnek: Sınıf arkadaşlarınızla birlikte İngilizce olarak bir topluluk bülteni veya podcast tasarlamak.

- Mekân Temelli Öğrenme

Yerel çevreyi ve kültürü dil öğrenimi için bir bağlam olarak kullanır.

Örnek: İngilizce projelerinde yerel gelenekleri, festivalleri veya tarihi keşfetmek.

- **Problem Tabanlı Öğrenme**

Öğrenciler İngilizce kullanarak gerçek toplumsal sorunları çözüyorlar.

Örnek: Okulda veya mahallede plastik atıklarını azaltmaya yönelik İngilizce proje önerileri oluşturmak.

- **Yaparak Öğrenme**

Öğrenciler yaparak öğrenirler.

Örnek: Öğrenciler gerçek hayatta İngilizce konuşuyorlar.

- **Dijital ve Bağlantılı Öğrenme**

Diğer okullar veya topluluklarla bağlantı kurmak için çevrimiçi araçlar kullanmak.

Örnek: Öğrencilerin yurtdışındaki akranlarıyla video, blog veya e-posta alışverişinde bulunduğu eTwinning veya mektup arkadaşlığı projeleri.

Aktif Öğrenme

Toplulukla bağlantılı öğrenme için, proje tabanlı öğrenme, takım çalışması, rol yapma ve poster, broşür ve video oluşturma gibi aktif öğrenme yöntemlerini kullanırken, aynı zamanda STK'lar ve yerel kurumlarla da iş birliği yapıyoruz. Bu süreçte öğrenciler, gerçek yerel sorunlar etrafında İngilizce ders planları tasarlamak için gruplar halinde çalışarak öğrenmeyi anlamlı ve özgün hale getiriyorlar.

- Proje tabanlı öğrenme
- Ekip çalışması
- Rol yapma
- Posterler, broşürler, videolar
- Sivil toplum kuruluşları/yerel kurumlarla işbirliği
- Sorular ve cevaplar
- Röportajlar
- Akran öğrenimi
- Hikaye anlatımı
- Tartışmalar

Değerlendirme

Değerlendirme, dil yeterliliğinin yanı sıra katılım, iş birliği, yaratıcılık, sosyal farkındalık ve problem çözme becerilerine de odaklanan bütüncül bir yaklaşımla, değerlendirme ölçekleri, portfolyolar ve öz değerlendirme gibi araçlar kullanılarak gerçekleştirilir.

Değerlendirme şunları içerir:

- Dil yeterliliği

- Katılım ve işbirliği
- Yaratıcılık
- Sosyal farkındalık
- Problem çözme becerileri

Yöntemler;

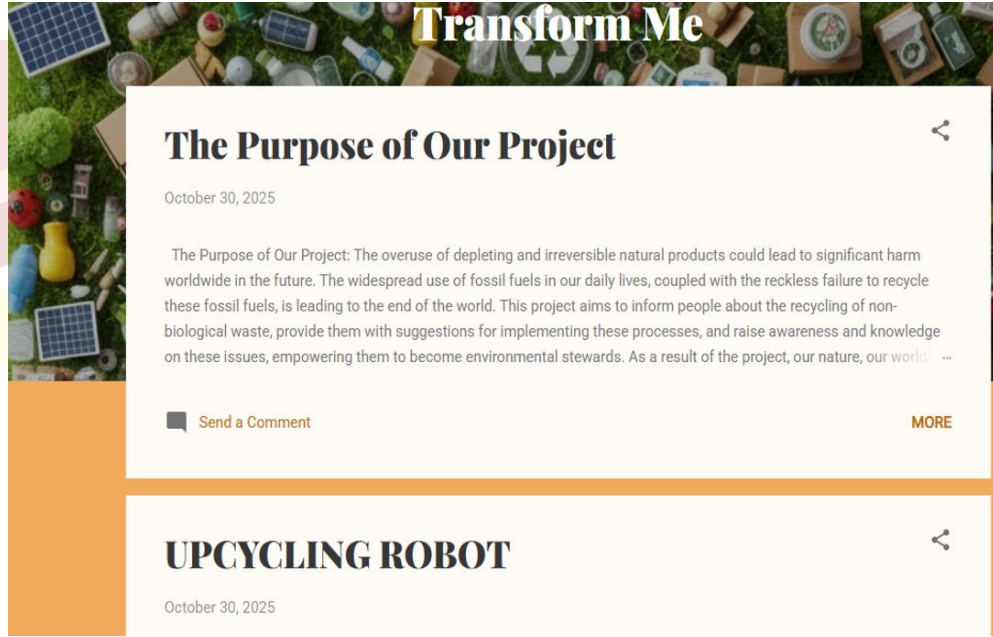
- Değerlendirme Kriterleri
- Portföyler
- Öz değerlendirme

Topluluk Bağlantılı Öğrenmenin Örnek Uygulamaları

- Çevre: Okullarda Geri Dönüşüm → İngilizce Posterler
- Sosyal kapsama: 'Benim hikayem, senin hikayen' → İngilizce röportajlar
- Kültürel miras: 'Şehrimin tarihi' → İngilizce sunumlar
- Topluluk Bahçeleri: Öğrenciler, tarım, beslenme ve çevre yönetimiyle ilgili İngilizce kelime bilgisini geliştirirken gıda güvensizliğiyle mücadele ederler. Uygulamalı iş birliği yoluyla ekip çalışması becerilerini geliştirirler.
- Sağlık Kampanyaları: İkna edici yazma teknikleri, sunum becerileri ve multimedya iletişimini kullanarak çeşitli kitlelere etkili bir şekilde ulaşan, halk sağlığı sorunlarına yönelik farkındalık kampanyaları tasarlayın.
- İşletme Desteği: Profesyonel tanıtım materyalleri oluşturarak, müşteri hizmetleri diyaloglarını uygulayarak ve yerel ekonomiyi güçlendiren pazarlama içerikleri geliştirerek yerel işletmeleri destekleyin.
- Yerel konu: Gruplar halinde, yerel bir konu etrafında kısa bir İngilizce ders planı tasarlayın.

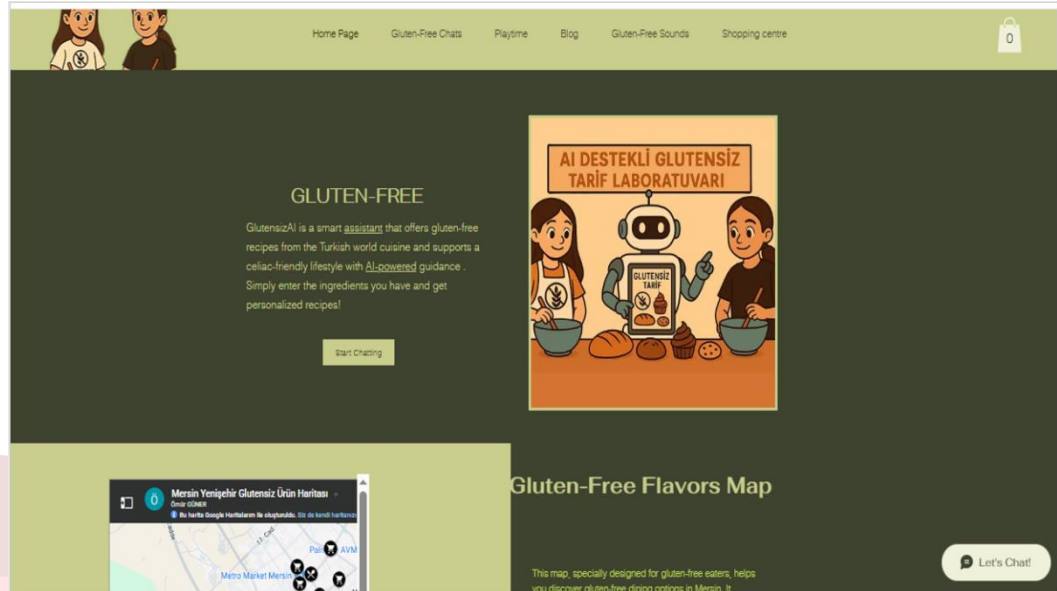
Topluluk Bağlantılı Öğrenmenin Gerçek Hayattaki Uygulamaları

- Beni Dönüştür: Geri Dönüşüm Yoluyla Çevre Bilincini Artırmak



Bu projede öğrenciler, atık yönetimi ve doğal kaynakların aşırı kullanımı gibi gerçek çevresel sorunları incelediler. Geri dönüşüm uygulamalarını araştırarak ve yeniden kullanım projeleri gibi çözümler üreterek, İngilizce öğrenimini çevresel sorumlulukla ilişkilendirerek farkındalık geliştirdiler. Bu süreç sayesinde öğrenciler, dili anlamlı bir şekilde kullanırken, topluluklarını ve çevrelerini koruma konusunda aktif katılımcılar oldular.

- Glutensiz Yapay Zeka: Teknolojiyle Sağlıklı Yaşamı Desteklemek



Bu projede öğrenciler, çölyak hastalığı gibi beslenme ihtiyaçları olan bireyler için glutensiz tarifler ve rehberlik sağlayan yapay zeka destekli bir platform geliştirdiler. Teknolojiyi gerçek hayattaki sağlık sorunlarıyla birleştirerek, kişiselleştirilmiş tarif önerileri ve yerel glutensiz harita gibi pratik çözümler ürettir. Bu süreçte öğrenciler, sağlıklı yaşam

konusunda farkındalık yaratırken ve topluluklarını desteklerken İngilizceyi anlamlı bir bağlamda kullandılar.

- Gazete Oluşturma: Gerçek Dünya Haberciliğiyle İletişim Becerilerini Geliştirme



https://www.canva.com/design/DAGW7twvsmk/lgQkWXeqO_pt6Gx2eB1isA/edit

Bu etkinlikte öğrenciler, gerçek sınıf olayları ve projeleri hakkında makaleler yazarak kendi gazetelerini oluşturdular. Gerçek gazetecilere benzer şekilde, haber yaparak, düzenleyerek ve bilgi sunarak otantik dil kullanımını uyguladılar. Bu süreç sayesinde öğrenciler, anlamlı ve gerçek hayattan içeriklerle etkileşim kurarken yazma ve iletişim becerilerini geliştirdiler.

- Afiş Oluşturma: Görsel İletişim Yoluyla Farkındalık Yaratmak

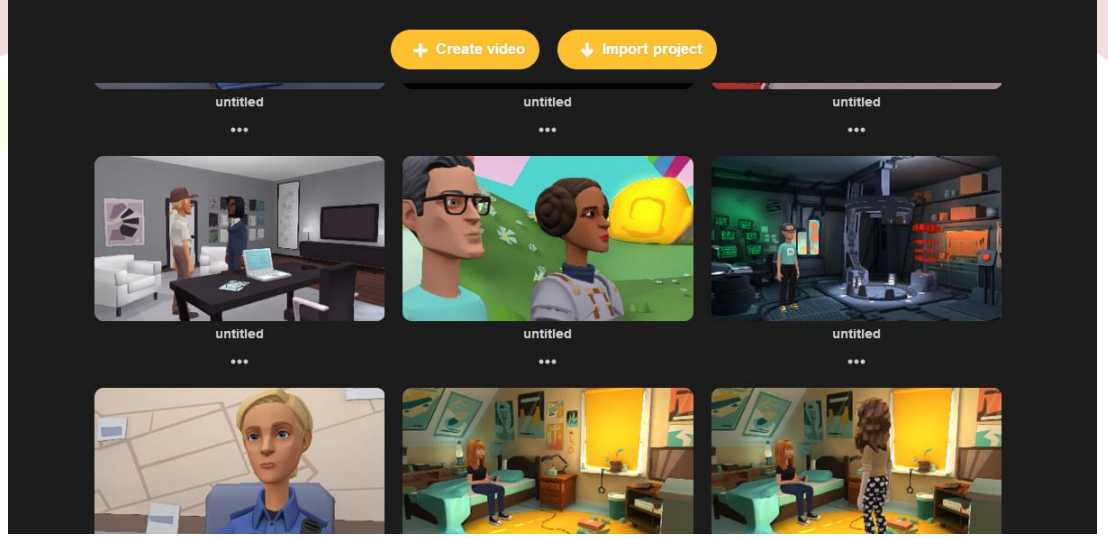


<https://www.canva.com/design/DAFU0iH0sac/iKl7TeRYRy6hdZY-NzjC-g/edit>

Bu etkinlikte öğrenciler, dijital ayak izi ve çevrimiçi güvenlik gibi gerçek hayattan konular üzerine posterler tasarladılar. Mesajlarını açık ve yaratıcı bir şekilde iletmek için İngilizce kullandılar ve görsel unsurları anlamlı içerikle birleştirdiler. Bu süreç sayesinde öğrenciler,

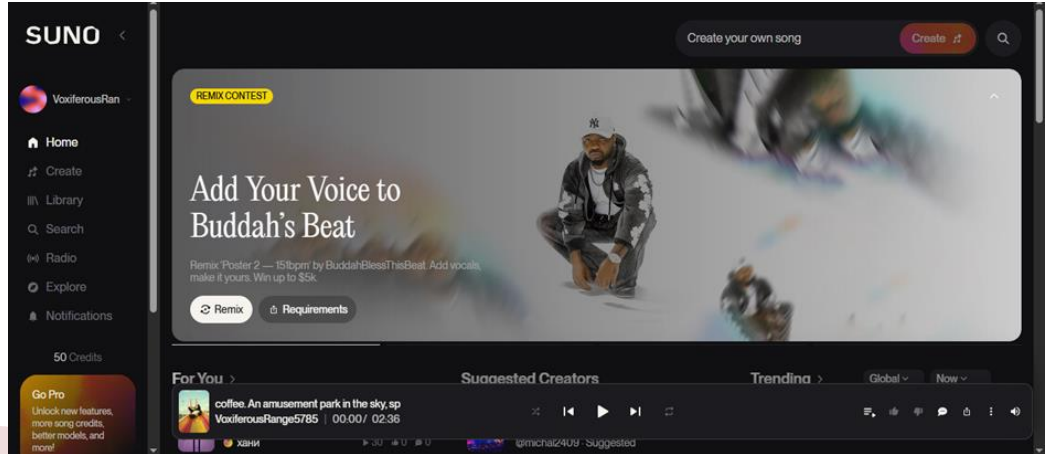
dil becerilerini geliştirirken aynı zamanda topluluklarındaki önemli konular hakkında farkındalık yarattılar.

- Animasyon Oluşturma: Dijital Hikaye Anlatımıyla Gerçek Hayat Problemlerine Çözüm



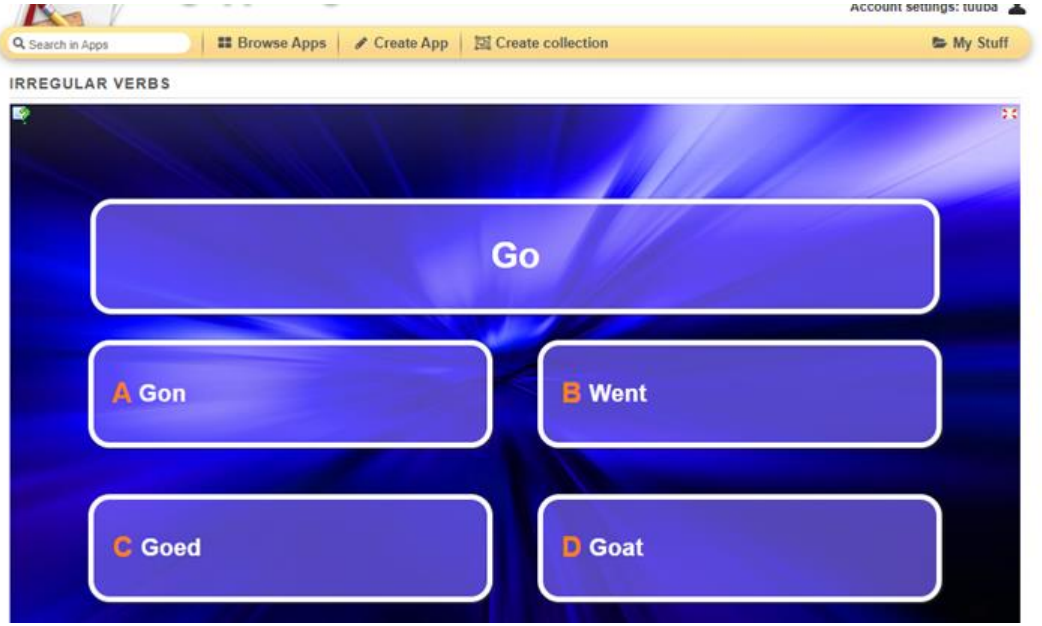
Bu etkinlikte öğrenciler, siber zorbalık, çevre sorunları veya sosyal zorluklar gibi gerçek hayattaki sorunlara dayalı animasyonlar oluşturdular. Senaryo yazmak, diyalog geliştirmek ve dijital hikaye anlatımı araçları aracılığıyla çözümler sunmak için İngilizce kullandılar. Bu süreç sayesinde öğrenciler, dil ve dijital becerilerini geliştirirken, topluluklarını etkileyen sorunları yaratıcı bir şekilde ele aldılar.

- Yapay Zeka ile Şarkı Oluşturma: Gerçek Hayat Sorunlarını Müzik Aracılığıyla İfade Etme



Bu etkinlikte öğrenciler, Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları ve çevre koruma, eşitlik ve sosyal sorumluluk gibi gerçek hayattaki sorunlar hakkında şarkılar oluşturmak için yapay zeka araçlarını kullandılar. İngilizce sözler yazdılar, anlamlı temaları keşfettiler ve fikirlerini yaratıcı müzik eserlerine dönüştürdüler. Bu süreç sayesinde öğrenciler, dil becerilerini geliştirirken farkındalık yarattılar ve gerçek dünya sorunlarına çözümler sundular.

- Dijital Oyunlar Oluşturma: Etkileşimli Problem Çözme Yoluyla Öğrenme



<https://learningapps.org/display?v=po5esm1f524>

Bu etkinlikte öğrenciler, dil becerilerini ilgi çekici şekillerde uygulamak için Wordwall, LearningApps, Quizizz ve Kahoot gibi araçları kullanarak dijital oyunlar tasarladılar. Gerçek hayattan örnekler içeren sorular ve senaryolar oluşturarak öğrenmeyi hem etkileşimli hem de anlamlı hale getirdiler. Bu süreç sayesinde öğrenciler, dil becerilerini geliştirirken yaratıcılık, eleştirel düşünme ve problem çözme yeteneklerini de geliştirdiler.

- Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri: Küresel Zorluklardan Öğrenmek



Bu etkinlikte öğrenciler Sürdürülebilir Kalkınma Amaçlarını (SKA) incelediler ve bunları yoksulluk, iklim değişikliği, sağlık ve eşitlik gibi gerçek hayattaki sorunlarla ilişkilendirdiler. Küresel zorlukları tartışmak, çözümler önermek ve anlamlı projeler oluşturmak için İngilizce kullandılar. Bu süreç sayesinde öğrenciler, dil becerilerini geliştirirken küresel sorumluluklar ve aktif vatandaşlık konusunda daha fazla bilinçlendiler.

- Çiçek Dikmek: Gerçek Hayattan Çevre Eylemleriyle Öğrenmek



Bu etkinlikte öğrenciler, bir çiçeği dikmek ve bakımını yapmak için adım adım talimatları izleyerek dil öğrenimini gerçek hayattaki çevresel sorumlulukla ilişkilendirdiler. Süreci tanımlamak, talimatlar vermek ve deneyimlerini yansıtmak için İngilizce kullandılar. Bu uygulamalı etkinlik sayesinde öğrenciler, doğa ve sürdürülebilirlik konusunda farkındalık kazanırken pratik dil becerileri geliştirdiler.

- Çiçek Saksısı Tasarımı: Geri Dönüşüm Yoluyla Sürdürülebilirliği Teşvik Etmek



Bu etkinlikte öğrenciler, geri dönüştürülebilir malzemeler kullanarak çiçek saksıları tasarladılar ve böylece yaratıcılığı çevre bilinciyle birleştirdiler. Malzemeleri tanımlamak, süreci açıklamak ve tasarımlarını sunmak için İngilizce kullandılar. Bu uygulamalı görev sayesinde öğrenciler, geri dönüşümün ve sürdürülebilir yaşamın önemini öğrenirken dil becerilerini de geliştirdiler.

- Açık Hava Etkinlikleri ve Gezileri: Gerçek Dünya Keşfiyle Öğrenme



Bu etkinlikte öğrenciler açık hava gezilerine katılarak yaşadıkları bölgedeki tarihi ve doğal alanları keşfettiler. Deneyimlerini anlatmak, gözlemlerini paylaşmak ve kültür ve çevre hakkında tartışmalara katılmak için İngilizce kullandılar. Gerçek hayattan yaptıkları keşifler sayesinde öğrenciler, yerel mirasları ve çevreleri hakkında farkındalık kazanırken dil becerilerini de geliştirdiler.

- Drama Atölyeleri: Rol Oynama Yöntemiyle Tarihi Canlandırmak



Bu etkinlikte öğrenciler, tarihi mekanlarda drama atölyeleri düzenleyerek kendi senaryolarını oluşturup canlandırdılar. İngilizce senaryolar yazdılar, farklı roller üstlendiler ve performanslarını daha otantik hale getirmek için kostümler kullandılar. Gerçek yaşam ortamlarında rol yapma yoluyla öğrenciler, dil öğrenimini tarih ve kültürle ilişkilendirirken konuşma becerilerini, yaratıcılıklarını ve özgüvenlerini geliştirdiler.

- Hikaye Anlatımı Atölyeleri: Yaratıcı Anlatılarla Dil Becerilerini Geliştirme



<https://www.storyjumper.com/book/read/125477962/6213d01d9e049#>

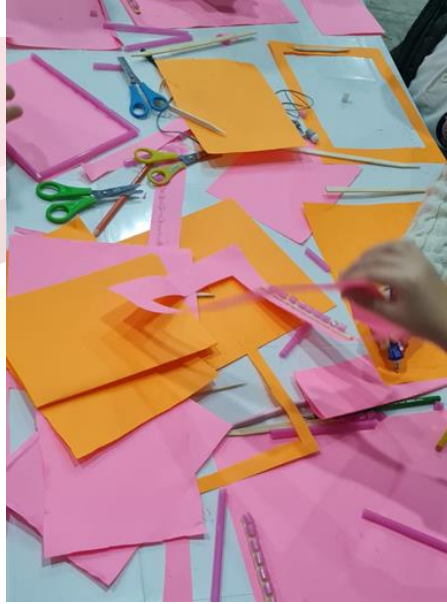
Bu etkinlikte öğrenciler, StoryJumper gibi dijital araçlar kullanarak kendi hikayelerini oluşturup paylaştılar. İngilizce anlatılar yazdılar, karakterler geliştirdiler ve hikayelerini bir izleyici kitlesine sundular. Bu yaratıcı süreç sayesinde öğrenciler, fikirlerini ifade ederken ve anlamlı hikaye anlatma deneyimleriyle etkileşim kurarken yazma ve konuşma becerilerini geliştirdiler.

- Sanat Atölyeleri: Yaratıcı İfade Yoluyla Empati Geliştirme



Bu etkinlikte öğrenciler, çizimler ve yaratıcı çalışmalar aracılığıyla duygularını, fikirlerini ve bakış açılarını ifade ettikleri sanat atölyelerine katıldılar. Sanat eserlerini tanımlamak, duygularını paylaşmak ve farklı bakış açılarını tartışmak için İngilizce kullandılar. Bu süreç sayesinde öğrenciler, dil öğrenimini duygusal ve sosyal farkındalıkla ilişkilendirirken empati, yaratıcılık ve iletişim becerilerini geliştirdiler.

- STEAM'i İngilizce Öğretimine Entegre Etmek: Uygulamalı Keşif Yoluyla Öğrenme



Bu etkinlikte öğrenciler, İngilizceyi öğretim dili olarak kullanarak tasarım, yapım ve problem çözme gibi STEAM tabanlı görevlerle meşgul oldular. Süreçleri tanımladılar, talimatları izlediler ve projelerini İngilizce olarak sundular. Bu disiplinlerarası yaklaşım sayesinde öğrenciler hem dil becerilerini hem de yaratıcılık, iş birliği ve eleştirel düşünme gibi 21. yüzyıl becerilerini geliştirdiler.

- İngilizce Öğretimine Bilimi Entegre Etmek: Su ve Su Kemerli Sistemlerini Keşfetmek



Bu etkinlikte öğrenciler, gerçek hayattan gözlemler ve uygulamalı deneyler yoluyla su sistemleri ve su kemerleriyle ilgili bilimsel kavramları keşfettiler. Tarihi yerleri ziyaret ettiler, uygulamalı etkinlikler gerçekleştirdiler ve süreçleri tanımlamak, bulguları paylaşmak ve çalışmalarını sunmak için İngilizce kullandılar. Bu disiplinlerarası yaklaşım sayesinde öğrenciler, öğrenmeyi gerçek dünya bağlamlarıyla ilişkilendirirken hem bilimsel anlayışlarını hem de dil becerilerini geliştirdiler.

- Şehir Kurma Yarışması



Bu ilgi çekici etkinlikte öğrenciler, geri dönüştürülebilir malzemeler, doğal unsurlar ve Canva gibi dijital araçlar kullanarak farklı şehir türleri tasarlamak ve inşa etmek için üç grup halinde iş birliği yaptılar. Her grup, modellerini oluştururken yaratıcılığı ve sürdürülebilirliği keşfetti. Ayrıca, öğrenciler şehirlerindeki gerçek hayattaki kentsel sorunları belirlediler ve çözüm önerileri sunmak için İngilizce diyaloglar oluşturdular. Bu etkinlik, anlamlı ve uygulamalı bir öğrenme deneyimi yoluyla problem çözme, yaratıcılık, takım çalışması ve dil becerilerini geliştirdi.

Ders planı örnekleri:

Ders Planı: İngilizce Dil Öğretiminde Bilimin Entegrasyonu – Su ve Su Kemerleri Etkinlikleri

Genel bilgi

- Konu: İngilizce Dil ve Fen Bilimleri Entegrasyonu
- Konu/Tema: Su ve Su Kemerleri
- Hedef Kitle: Ortaokul (6-8. Sınıflar)
- Süre: 2 x 40 dakikalık ders + 1 tam günlük saha gezisi

Entegre Edilen Beceriler: Okuma, Yazma, Konuşma, Kelime Bilgisi, Bilimsel Araştırma, Eleştirel Düşünme

Aktivite 1 – Su Araştırması ve Poster Tasarımı

- Süre: 40 dakika
- Gerekli malzemeler: Grafik kağıdı, keçeli kalem, renkli kalem, referans kitapları, internet erişimli tabletler/bilgisayarlar.
- Adımlar:

- Isınma etkinliđi (5 dk): Öğretmen nehirlerin, barajların, su kemerlerinin resimlerini gösterir; kelime dađarcıđı oluřturma alıřması yapılır (su, akıř, temiz, kirlilik, su kemeri).
 - Arařtırma (10 dk): Öğrenciler, iftler halinde, suyun önemi (kullanımları, kıtlıđı, korunması) hakkında arařtırma yaparlar.
 - Poster Tasarımı (20 dk): Öğrenciler, "Su Hayattır" bařlıklı, 3-4 gerek bilgi ve 1 kısa slogan ieren, el yapımı bir İngilizce poster tasarlarlar.
 - Sunum (5 dk): Her grup posterlerini İngilizce olarak kısaca sunar.
- Beklenen Sonular:
 - Öğrenciler suyla ilgili İngilizce kelimeler öğrenirler.
 - İşbirliđi, yaratıcılık ve sunum becerilerini geliřtirin.
 - Suyun yařam ve sürdürülebilirlik iin öneminin farkına varın.

Aktivite 2 – Su Kemerini Arařtırması ve Saha Gezisi

Süre: 1 gün (yerel su kemerine/tarihi su yapısına saha gezisi)

Gerekli malzemeler: Saha not defterleri, fotođraf makineleri/telefonlar, İngilizce sorular ieren rehberli alıřma sayfaları.

Adımlar:

Gezi Öncesi Hazırlık (15 dk): Öğretmen su kemerlerini tanıtır (resimler, kısa video). Kelime Dađarcıđı: köprü, tař, kanal, akıř, antik, su tařıma.

Arazi Gözlemi (3-4 saat): Öğrenciler tarihi bir su kemerini ziyaret eder. Rehberli etkinlik: "Uzunluđu ne kadar?", "Hangi malzemeleri görebiliyorsunuz?", "Ne iin kullanılıyor?" gibi basit İngilizce soruları cevaplayın.

Yansıma (30 dk): Sınıfa döndükten sonra öğrenciler, su kemerini ziyaretinden öğrendikleri hakkında İngilizce olarak 5 cümle yazarlar.

Beklenen Sonular:

Öğrenciler İngilizceyi tarih, mimari ve bilimle iliřkilendirirler.

Gerek hayattan örnekler iin İngilizce kullanın.

Kültürel ve bilimsel farkındalıđı güçlendirmek.

Aktivite 3 – Su Akıřı Deneyi

Süre: 40 dakika

Malzemeler: Plastik řiřeler, huniler, kronometreler, ölçü kapları, su.

Adımlar:

Giriř (5 dk): Öğretmen deneyin amacını açıklıyor: su akıř hızını ölçmek. Kelimeler: hız, ölçmek, zaman, hızlı, yavař.

Deney Kurulumu (10 dk): Gruplar řiřeler/huniler kullanarak basit sistemler oluřturur.

Ölçüm (15 dk): Öğrenciler suyun bir kaptan diđerine akmasının ne kadar sürdüđünü ölçer; sonuları İngilizce olarak kaydederler (örneğin, "12 saniye sürdü").

Tartışma (10 dk): Gruplar sonuçları karşılaştırır ve hangisinin daha hızlı/yavaş olduğunu ve nedenini İngilizce olarak açıklarlar.

Beklenen Sonuçlar:

Öğrenciler İngilizce olarak bilimsel yöntemle ilgili kelime dağarcığını pratik ederler.

Ölçmeyi, kaydetmeyi ve sonuçları yorumlamayı öğrenin.

Takım çalışmasını ve sözlü iletişimi geliştirin.

Bölüm 3

VR DESTEKLEYİCİ DONANIMIN VE ÜCRETSİZ ÇEVİRİMİÇİ VR EĞİTİM YAZILIMININ KULLANIMINA İLİŞKİN AÇIKLAMA

3.1 Sanal Gerçekliği Destekleyen Donanımın Tanımı

3.1.1 Sanal Gerçeklik Donanımına Giriş

Genellikle VR olarak adlandırılan sanal gerçeklik, kullanıcıların etkileşimli, sürükleyici ve gerçekçi hissettiren bilgisayar tarafından oluşturulmuş bir ortama girmelerini sağlar. Kullanıcılar, VR başlığı, hareket kontrol cihazları, izleme sensörleri ve uzamsal ses kullanarak sanal bir alanda etrafa bakabilir, hareket edebilir, nesnelerle etkileşim kurabilir ve görevleri tamamlayabilirler.

Eğitimde, sanal gerçeklik daha aktif ve görsel öğrenmeyi destekleyebilir. Öğrenciler, bir konu hakkında sadece okumak veya video izlemek yerine, sanal ortamları keşfedebilir, nesneleri 3 boyutlu olarak gözlemleyebilir ve etkileşimli etkinliklere katılabilirler. Bu, özellikle görselleştirme, deney ve uygulamalı katılımın öğrencilerin konuyu daha net anlamalarına yardımcı olduğu dersler için faydalı olabilir.

Daha önce Oculus markası altında bilinen Meta Quest serisi, bağımsız VR başlıkları sunmaktadır. Bu, cihazların bir bilgisayara veya harici izleme sensörlerine bağlı olmadan çalışabileceği anlamına gelir. Bu bölümde açıklanan iki cihaz Meta Quest 2 ve Meta Quest 3'tür. Her ikisi de eğitim faaliyetleri, sınıf içi gösterimler, etkileşimli simülasyonlar ve VR tabanlı öğrenme uygulamaları için kullanılabilir.

Meta Quest 2, erişilebilir bir seviyede kablosuz VR sunduğu için yaygın olarak kullanılırken, Meta Quest 3 daha gelişmiş performans, daha net görüntüler, daha iyi izleme ve karma gerçeklik özellikleri sunmaktadır. Okul kullanımı için, mevcut bütçeye, eğitim yazılımının türüne ve sınıf ihtiyaçlarına bağlı olarak her iki cihaz da pratik olabilir.

3.1.2 Meta Quest 2 Genel Bakış ve Kurulum

Kutunun İçindekiler

Standart bir Meta Quest 2 paketi genellikle aşağıdaki öğeleri içerir:

- Meta Quest 2 kulaklık
- İki Dokunmatik kontrol cihazı
- Gözlük ayırıcı
- USB-C şarj kablosu ve güç adaptörü
- Hızlı başlangıç kılavuzu ve güvenlik bilgileri



Şekil 1: Kulaklık, kumandalar ve aksesuarlar dahil olmak üzere Meta Quest 2 paket içeriği.

İlk Kurulum

Meta Quest 2'yi eğitim ortamında kullanmadan önce, kulaklığın doğru şekilde hazırlanması ve yapılandırılması gerekir.

1. Kulaklığı tamamen şarj edin.

Birlikte verilen USB-C şarj cihazını kullanarak kulaklığın ilk kullanımdan önce şarj olmasına izin verin. Cihazın kurulum işlemini ve olası güncellemeleri kesintisiz tamamlayabilmesi için tam şarj önerilir.

2. Meta Horizon uygulamasını yükleyin.

Meta Horizon uygulaması Android ve iOS cihazlar için mevcuttur. Kulaklığı eşleştirmek, cihazı yönetmek ve bir Meta hesabına bağlamak için gereklidir.

3. Kulaklığı açmak için

, ekran açılana kadar kulaklığın yan tarafındaki güç düğmesini basılı tutun.

4. Kulaklığı mobil uygulamayla eşleştirin.

Kulaklığı takın ve ekranda gösterilen talimatları izleyin. Eşleştirme kodu görüldüğünde, kulaklığı telefonla bağlamak için Meta Horizon mobil uygulamasına kodu girin.

5. Kulaklığı rahat bir şekilde ayarlayın.

Yan ve üst kayışları kullanarak kulaklığın kullanıcının kafasında sabit durmasını sağlayın. Kulaklık güvenli bir şekilde oturmalı, ancak çok sıkı olmamalıdır. Kullanıcı gözlük takıyorsa, kullanmadan önce gözlük ayırıcıyı takmalıdır.

6. gözbebekleri arası mesafe

) lens konumu vardır: 58 mm, 63 mm ve 68 mm. Lensler, kullanıcının göz mesafesine uyacak ve görsel netliği artıracak şekilde elle hafifçe hareket ettirilebilir.

7. Koruma sınırını oluşturun.

Koruma sınırı, güvenli oyun alanını tanımlar. Kullanıcılar şunlardan birini seçebilir:

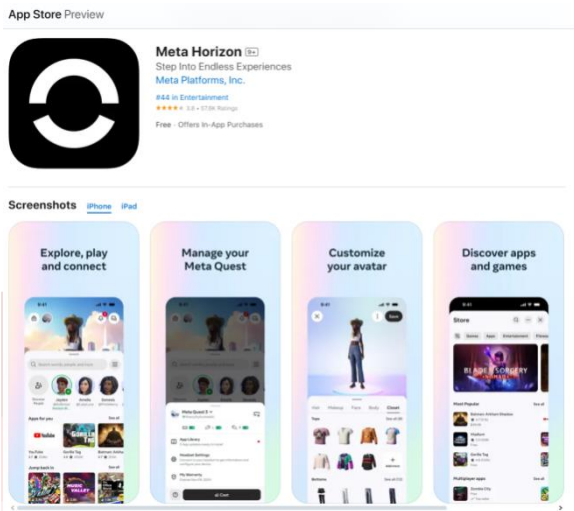
- Hareket kısıtlılığı olan oturma veya ayakta durma aktiviteleri için sabit mod.
- Oda ölçeği modu, kullanıcının oda içinde hareket ettiği etkinlikler için kullanılır.

Kullanıcı, kumanda cihazı aracılığıyla mevcut güvenli alanı belirler. Bu, duvarlarla, mobilyalarla veya diğer insanlarla çarpışmaları önlemeye yardımcı olur.

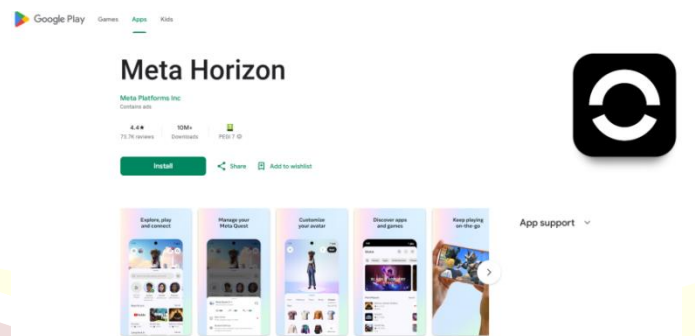
8. Wi-Fi bağlantısı
gereklidir.

9. edin

. Güncellemeler, kararlılığı, performansı ve uygulamalarla uyumluluğu artırır.



Şekil 2: iOS'ta Meta Horizon uygulaması



Şekil 3: Android'de Meta Horizon uygulaması

Arayüz ve Gezinme

Meta Quest 2 arayüzü, kulaklık ve kumandalar aracılığıyla kontrol edilecek şekilde tasarlanmıştır.

- Evrensel menü, uygulama kitaplığına, mağazaya, ayarlara, profile ve sistem seçeneklerine erişim sağlar.
- Sağ kumandadaki Oculus düğmesi, ana menüye veya daha yakın zamandaki görünüme geri dönmek için kullanılabilir.
- Tetikleme düğmeleri öğeleri seçmek için kullanılır.
- Tutma düğmeleri, sanal nesneleri kavramak veya onlarla etkileşim kurmak için kullanılır.
- Kullanıcılar sanal gerçeklik ortamında sanal klavye aracılığıyla yazı yazabilirler.
- Ayarlardan el takibi etkinleştirilebilir ve bu sayede kumanda olmadan temel navigasyon sağlanabilir; ancak çoğu eğitim faaliyeti için kumanda kullanımı yine de önerilir.



Şekil 4: Meta Quest 2 ana arayüzünün örneği

Başlıca Özellikler

Meta Quest 2, eğitim amaçlı sanal gerçeklik etkinlikleri için kullanışlı hale getiren çeşitli özellikler sunmaktadır:

- Bilgisayar gerektirmeyen, bağımsız kablosuz VR kullanımı.
- Meta Quest Mağazasına ve Uygulama Laboratuvarına erişim
- PC VR içeriği için Oculus Link ve Air Link desteği
- Entegre ses
- Çoklu kullanıcı desteği
- Uyumlu uygulamalar için buluta kaydetme
- Oculus Move aracılığıyla fitness ve hareket takibi

Bakım ve Güvenli Kullanım

Meta Quest 2'yi iyi durumda tutmak için aşağıdaki bakım adımları izlenmelidir:

- Lensleri yalnızca kuru bir mikrofiber bezle temizleyin.
- Lenslerde alkol, kimyasal temizleyiciler veya sert malzemeler kullanmayın.
- Kulaklığı serin ve kuru bir yerde saklayın.
- Cihazı, özellikle lenslerini, doğrudan güneş ışığından uzak tutun.
- Kulaklığı taşıırken koruyucu kılıf kullanın.
- Pil tamamen boşalmadan önce cihazı şarj edin.
- Sistem yazılımını düzenli olarak güncelleyin.
- Özellikle okul ortamlarında, kullanıcılar arasında yüz pedlerini ve kumanda düğmelerini temizleyin.

3.1.3 Meta Quest 3 Genel Bakış ve Kurulum

Kutunun İçindekiler

Standart bir Meta Quest 3 paketi genellikle şunları içerir:

- Meta Quest 3 kulaklık
- İki adet Touch Plus kumandası
- USB-C şarj kablosu ve güç adaptörü
- Gözlük ayırıcı
- Kullanıcı dokümantasyonu ve güvenlik bilgileri



Şekil 5: Kulaklık, kumandalar ve aksesuarlar dahil olmak üzere Meta Quest 3 paket içeriği.

İlk Kurulum

Meta Quest 3'ün kurulum süreci Meta Quest 2'ye benzer, ancak cihaz tam renkli geçiş ve geliştirilmiş karma gerçeklik taraması gibi ek özellikler içerir.

1. Kulaklığı tamamen şarj edin.
Kutu içeriğinde bulunan USB-C kablosunu ve güç adaptörünü kullanın. İlk kurulum işlemine başlamadan önce kulaklığı şarj etmeniz önerilir.
2. Meta Horizon uygulamasını yükleyin.
Uygulamayı bir Android veya iOS cihazınıza indirin. Uygulama, kulaklığı eşleştirmek ve temel hesap ve cihaz ayarlarını yönetmek için kullanılır.

3. Cihazı açın ve ilk senkronizasyonu tamamlayın

. Güç düğmesini basılı tutun. Kulaklığın içindeki talimatları izleyerek dil, bölge, Wi-Fi bağlantısı ve diğer temel ayarları seçin. Eşleştirme kodu görüldüğünde, Meta Horizon uygulamasında girin.

4. ayarlayın

. Meta Quest 3, Meta Quest 2'deki üç konumlu sisteme göre daha hassas lens ayarı sağlayan sürekli bir IPD kaydırıcısı kullanır. Elite Strap gibi ek aksesuarlar, daha uzun seanslar sırasında konforu artırabilir.

5. Meta Quest 3, gerçek ortamı kulaklık kameraları aracılığıyla göstermek için renk geçişi özelliğini kullanır. Cihaz odayı tarayabilir, duvarları ve mobilyaları tanımlayabilir ve güvenli bir oyun alanı belirlemeye yardımcı olabilir. Bu, hem VR hem de karma gerçeklik uygulamaları için kullanışlıdır.

6. Sistem tercihlerini yapılandırın.

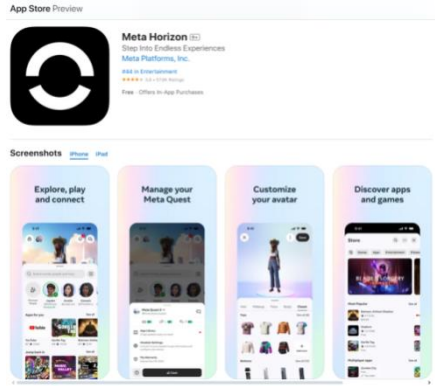
Kullanıcılar, gerekirse el takibi, sesli komutlar veya geliştirici modu gibi özellikleri etkinleştirebilirler. Okul kullanımı için, kurulumu basit tutmak amacıyla yalnızca gerekli özellikler etkinleştirilmelidir.

7. Eğitim uygulamalarını yükleyin.

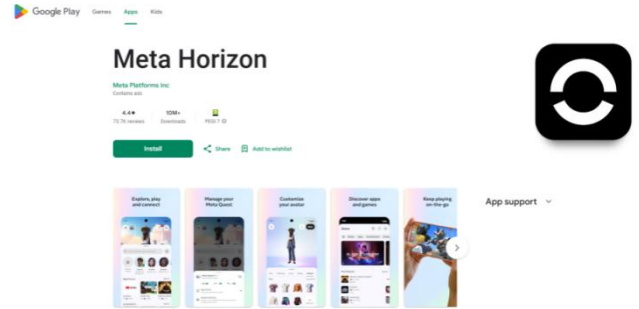
Uygulamalar, okulun kurulumuna ve yazılım politikasına bağlı olarak Meta Store, App Lab veya diğer onaylı kaynaklar aracılığıyla indirilebilir.

8. Yazılım güncellemelerini çalıştırın.

Daha iyi performans, gelişmiş güvenlik araçları ve yeni uygulamalarla uyumluluk sağlamak için en son aygıt yazılımı yüklenmelidir.



Şekil 6: iOS'ta Meta Horizon uygulaması



Şekil 7: Android'de Meta Horizon uygulaması

Arayüz ve Gezinme

Meta Quest 3, geliştirilmiş bir arayüz ve daha iyi karma gerçeklik desteği içeriyor.

- Evrensel menü, son kullanılan uygulamalara, ayarlara, mağazaya ve çoklu görev seçeneklerine erişim imkanı sunar.
- Tam renkli geçiş özelliği, kullanıcıların çevrelerini daha net görmelerini sağlar.
- Mekansal çapalar ve pencere sabitleme, gezinmeyi daha esnek hale getirebilir.
- Touch Plus kumandaları, izleme halkaları olmadan içten dışa izleme yöntemini kullanır.
- El takibi ve sesli komutlar Meta Quest 2'ye kıyasla geliştirilmiştir.
- Karma gerçeklik uygulamaları, fiziksel odayı öğrenme deneyiminin bir parçası olarak kullanabilir.



Şekil 8: Meta Quest 3 ana arayüzünün örneği

Başlıca Özellikler

Meta Quest 3, eğitim alanında faydalı olabilecek çeşitli iyileştirmeler içermektedir:

- Gerçek zamanlı oda haritalama ile karma gerçeklik desteği
- Tam renkli geçiş
- Daha şık bir tasarım ve daha net görüntü için pancake lensler.
- Geliştirilmiş mekansal ses ve kontrol cihazı dokunsal geri bildirimi
- Daha yüksek performans için Snapdragon XR2 Gen 2 işlemci.
- Daha gelişmiş el takibi
- Daha iyi çoklu görev ve uygulama uyumluluğu
- Geliştirilmiş güvenlik bilinci araçları

Bakım ve Güvenli Kullanım

Meta Quest 3'ün sınıf ortamında güvenilir bir şekilde kullanılabilmesi için özenle bakımı yapılmalıdır:

- Kulaklık kullanılmadığı zamanlarda kılıf ve lens kapağı kullanın.
- İzleme ve veri aktarımı işlevlerinin doğru çalışması için harici kameraları temiz tutun.
- Gerektiğinde ön paneli ve kumanda düğmelerini hafif nemli bir bezle silin.
- Kulaklığı doğrudan güneş ışığına veya aşırı sıcaklıklara maruz bırakmaktan kaçının.
- Cihazı düzenli olarak şarj edin.
- Sistem yazılımını güncel tutun.
- Kulaklığı her kullanımdan sonra güvenli bir şekilde saklayın.

3.1.4 Meta Quest 2 ve Meta Quest 3: Başlıca Farklar

Aşağıdaki tabloda Meta Quest 2 ve Meta Quest 3 arasındaki temel farklar özetlenmiştir.

Özellik	Meta Görev 2	Meta Görev 3
Yayın tarihi	Ekim 2020	Ekim 2023
Göz başına çözünürlük	1832 × 1920	2064 × 2208
Ekran türü	LCD	Pancake optikli LCD
İşlemci	Snapdragon XR2 1. Nesil	Snapdragon XR2 2. Nesil
Veri deposu	6 GB	8 GB
IPD ayarlaması	Üç aşamalı manuel ayarlama	Sürekli kaydırıcı
Kontrolörler	Halkalı dokunmatik kontrol cihazları	Halka içermeyen Touch Plus kumandaları
El takibi	Temel el takibi	Geliştirilmiş El Takibi 2.0
Geçiş	Siyah beyaz	Tam renkli, yüksek çözünürlüklü geçiş
Karma gerçeklik	Temel destek	Oda derinliği haritalamasıyla gelişmiş karma gerçeklik
Depolama seçenekleri	64 GB, 128 GB, 256 GB	128 GB, 512 GB
Ses	Entegre 3D ses	Geliştirilmiş uzamsal ses
Pil ömrü	Yaklaşık 2-3 saat	Yaklaşık 2,5 saat
Lansman fiyatı	299 dolar	499 dolar



Şekil 9: Meta Quest 3 ve Meta Quest 2 donanımlarının yan yana karşılaştırması

Genel olarak, Meta Quest 2, özellikle okulların daha uygun fiyatlı bir cihaza ihtiyaç duyduğu durumlarda, birçok VR öğrenme etkinliği için hala uygundur. Meta Quest 3 ise daha gelişmiş olup daha iyi görseller, daha güçlü

performans ve geliştirilmiş karma gerçeklik özellikleri sunar; bu da daha karmaşık veya etkileşimli eğitim uygulamaları için faydalı olabilir.

3.1.5 Sorun Giderme

Sınıf içi kullanım sırasında öğretmenler ve öğrenciler zaman zaman VR gözlüğü, kumandaları, izleme sistemi, Wi-Fi bağlantısı veya uygulamalarla ilgili teknik sorunlar yaşayabilirler. Aşağıdaki tabloda sık karşılaşılan sorunlar ve pratik çözümler yer almaktadır.

Sorun	Olası Çözüm
Kulaklık açılmıyor.	Güç düğmesini yaklaşık 10 saniye basılı tutun. Kulaklığın şarj olup olmadığını kontrol edin. Gerekirse başka bir uyumlu USB-C şarj cihazı veya güç adaptörü deneyin.
Kontrol cihazları algılanmadı.	Modele bağlı olarak kumanda pillerini değiştirin veya şarj edin. Kumandaları Meta Horizon uygulaması üzerinden yeniden eşleştirin ve kulaklık yazılımının güncel olup olmadığını kontrol edin.
Görüntü bulanık görünüyor.	Baş bandını, lens aralığını ve kulaklığın konumunu ayarlayın. Lensleri mikrofiber bir bezle nazikçe temizleyin.
Wi-Fi çalışmıyor.	Kulaklığı yeniden başlatın, Wi-Fi ağına yeniden bağlanın veya ağı unutup tekrar bağlanın. Sinyalin yeterince güçlü olduğundan emin olun.
Sorunları takip etmek	Kulaklığı iyi aydınlatılmış bir odada kullanın. Aynalardan, parlak yüzeylerden, çok karanlık yerlerden veya doğrudan güneş ışığından kaçının. Gerekirse kulaklık kameralarını temizleyin.
Uygulama çöküyor veya açılmıyor.	Kulaklığı yeniden başlatın. Uygulama güncellemelerini kontrol edin. Sorun devam ederse, uygulamayı kaldırıp yeniden yükleyin.
Kulaklık çok ısınıyor	Kulaklığı kullanmayı bırakın ve soğumasını bekleyin. Yoğun işlem gücü gerektiren VR uygulamaları kullanırken cihazı şarj etmekten kaçının.
Geçiş görünümü doğru çalışmıyor.	Harici kameraları temizleyin, kulaklığı yeniden başlatın ve mevcut sistem güncellemelerini kontrol edin.
El takibi doğru değil.	Ellerinizin kameralar tarafından net bir şekilde görülebildiğinden emin olun. Kulaklığı iyi aydınlatılmış bir ortamda kullanın ve çok hızlı el hareketlerinden kaçının.
Ses çalışmıyor.	Ses seviyesini ve ses ayarlarını kontrol edin. Bluetooth kulaklık kullanıyorsanız, bağlantıyı kontrol edin.
Pil çabuk tükeniyor.	Ekran parlaklığını azaltın, kullanılmayan uygulamaları kapatın ve ihtiyaç duyulmadığında gereksiz özellikleri devre dışı bırakın.
Sistem güncellemesi yüklenmiyor.	Kulaklığı yeniden başlatın, kullanılabilir depolama alanını kontrol edin ve istikrarlı bir Wi-Fi ağına bağlanın.
Kulaklık donmuş veya yanıt vermiyor.	Yeniden başlatmaya zorlamak için güç düğmesini yaklaşık 30 saniye basılı tutun.
Koruyucu sınır sürekli	Oyun alanını temizleyin, kullanım sırasında mobilyaları hareket ettirmekten

Sorun	Olası Çözüm
sıfırlanıyor.	kaçının ve koruma sınırını tekrar kurun.

Bu sorun giderme adımları çoğu temel sorunu çözmelidir. Sorun devam ederse, öğretmen veya okul teknik destek ekibi, kulaklığın öğrencilerle tekrar kullanılmadan önce cihaz ayarlarını, uygulama sürümünü ve donanım durumunu kontrol etmelidir.

3.1.6 Sınıf Kullanımına İlişkin Güvenlik Yönergeleri

Okullarda veya eğitim ortamlarında sanal gerçeklik kullanıldığında, güvenlik öncelikli olarak ele alınmalıdır. Öğretmenler, etkinlik başlamadan önce sınıfı hazırlamalı ve tüm katılımcılara temel kuralları açıklamalıdır.

- Kulaklığı her zaman açıkça tanımlanmış bir koruma alanı içinde kullanın.
- Oyun alanından çantaları, sandalyeleri, kabloları, kırılabilir eşyaları ve diğer engelleri kaldırın.
- Kulaklığı kullanan öğrenci ile sınıftaki diğer öğrenciler arasında yeterli mesafe olduğundan emin olun.
- Öğrenciler, kumandaları yanlışlıkla düşürmemek veya fırlatmamak için kumandaların bilek kayışlarını kullanmalıdır.
- Sanal gerçeklik seansları çok uzun olmamalıdır. Her 20-30 dakikada bir kısa molalar verilmesi önerilir.
- Öğrenciler baş dönmesi, yorgunluk, rahatsızlık veya yönelim bozukluğu hissettikleri anda kulaklığı kullanmayı derhal bırakmalıdırlar.
- Kendini iyi hissetmeyen öğrenciler kulaklık kullanmamalıdır.
- Kullanıcılar kulaklığı takarken koşmamalı, zıplamamalı veya tehlikeli hareketler yapmamalıdır.
- Kulaklık, özellikle lensler aracılığıyla, doğrudan güneş ışığına maruz bırakılmamalıdır.
- Kulaklık, özellikle yüz pedleri ve kumanda düğmeleri olmak üzere, kullanıcılar arasında temizlenmelidir.
- Öğretmenler, sanal gerçeklik etkinliklerini her zaman denetlemelidir.
- Cihaz için önerilen yaş sınırının altındaki öğrenciler kulaklığı kullanmamalıdır.

Eğitim amaçlı kullanım için, öğretmenin etkinliği öğrencilerle kullanmadan önce tek başına test etmesi önerilir. Bu, öğretmenin sanal gerçeklik uygulamasındaki kontrolleri, olası hareket gereksinimlerini ve güvenlik risklerini anlamasına olanak tanır.

3.1.7 Sıkça Sorulan Sorular

S: Meta Quest 2 veya Meta Quest 3'ü kullanmak için bilgisayar gerekli mi?

C: Hayır. Her iki cihaz da bağımsız VR başlıklarıdır ve bilgisayar olmadan kullanılabilirler. Bununla birlikte, uygun bir bilgisayar mevcutsa, Quest Link veya Air Link aracılığıyla bazı PC VR uygulamaları da kullanılabilir.

S: Kulaklığa üçüncü taraf uygulamalar yüklenebilir mi?

A: Evet, App Lab veya SideQuest gibi platformlar aracılığıyla bazı üçüncü taraf uygulamalar yüklenebilir. Okul ortamlarında bu işlem yalnızca öğretmenler veya teknik personel tarafından ve yalnızca güvenilir kaynak kullanıldığında yapılmalıdır.

S: Öğrenciler kulaklığı kullanırken gözlük takabilirler mi?

C: Evet. Gözlük ile kulaklık lensleri arasında daha fazla boşluk oluşturmak için gözlük ayırıcı kullanılmalıdır. Gözlüklerin veya VR lenslerinin çizilmemesine dikkat edilmelidir.

S: Ek aksesuarlar gerekli mi?

A: Her zaman gerekli değildir, ancak Elite Kayışlar, koruyucu kılıflar, lens kapakları, silikon yüz kapakları ve harici pil paketleri gibi aksesuarlar konforu, hijyeni ve pil ömrünü artırabilir.

S: Öğretmen VR etkinliğini sınıfın geri kalanına nasıl gösterebilir?

A: Kulaklık, Meta Horizon uygulaması veya yayın özelliği aracılığıyla bir telefona, tablete, bilgisayara veya uyumlu bir ekrana yansıtılabilir. Bu, diğer öğrencilerin kulaklık kullanıcısının gördüklerini takip etmelerini sağlar.

S: Sistem güncellemeleri nasıl yüklenir?

A: Güncellemeler genellikle kulaklık Wi-Fi'ye bağlandığında otomatik olarak indirilir. Kullanıcılar ayrıca kulaklık ayarlarındaki sistem yazılımı güncelleme bölümünden manuel olarak da kontrol edebilirler.

S: Birden fazla öğrenci aynı kulaklığı kullanabilir mi?

C: Evet, ancak kulaklık her kullanımdan sonra temizlenmelidir. Öğretmenler ayrıca, her öğrencinin başlamadan önce kulaklığın uyumunu ve lens aralığını ayarladığından emin olmalıdır.

S: Öğrenci baş dönmesi veya rahatsızlık hissederse ne yapılmalıdır?

C: Öğrenci derhal kulaklığı kullanmayı bırakmalı, dikkatlice çıkarmalı, oturmalı ve dinlenmelidir. Öğretmen öğrenciyi etkinliğe devam etmeye zorlamamalıdır.

3.1.8 Sanal Gerçeklik Donanımı, Kurulumu ve Eğitimleri İçin Referanslar

Meta Quest donanımı, kurulum prosedürleri, güvenlik talimatları, teknik özellikleri ve pratik eğitimler hakkında ek bilgi için aşağıdaki referanslardan yararlanabilirsiniz.

3.1.8.1 İnceleme ve Teknik Bilgi Kaynakları

Aşağıdaki teknoloji inceleme platformları, kulaklık performansı, konforu, pil ömrü, görüntü kalitesi, kontrol cihazı iyileştirmeleri ve genel kullanıcı deneyimi hakkında faydalı bilgiler sunmaktadır:

- WIRED
Meta Quest 2 İncelemesi – kulaklığın performansı, ses kalitesi, konforu ve kullanıcı deneyimi üzerine bir inceleme.
<https://www.wired.com/review/oculus-quest-2-review>
Meta Quest 3 İncelemesi – Karma gerçeklik özellikleri, tasarım değişiklikleri, görsel kalite ve genel iyileştirmelerin inceleme.
<https://www.wired.com/review/review-meta-quest-3>
- Tom's Guide
Meta Quest 2 İncelemesi – kullanılabilirlik, konfor, donanım performansı ve pil ömrü hakkında bilgiler.
<https://www.tomsguide.com/reviews/oculus-quest-2-review>
Meta Quest 3 İncelemesi – performans, ekran kalitesi, kontrol cihazı tasarımı ve karma gerçeklik özellikleri hakkında bilgiler.
<https://www.tomsguide.com/reviews/meta-quest-3>
- TechRadar
Meta Quest 3 İncelemesi – ekran kalitesi, işlemci iyileştirmeleri, kurulum ve pratik kullanımın teknik genel bakışı.
<https://www.techradar.com/computing/virtual-reality-augmented-reality/hands-on-meta-quest-3-review>
- GamesRadar+
Meta Quest 3 İncelemesi – görsel performans, lensler, görüş alanı ve oyun deneyimi hakkında ek bilgiler.
<https://www.gamesradar.com/meta-quest-3-review>

3.1.8.2 Resmi Üretici Kaynakları

Ürün özelliklerini, cihaz özelliklerini, garanti bilgilerini, güvenlik talimatlarını ve kurulum gereksinimlerini kontrol ederken resmi Meta kaynakları kullanılmalıdır.

- Meta Quest 3 Ürün Sayfası
<https://www.meta.com/quest/quest-3>

3.1.8.3 Video Eğitimleri ve Kurulum Kılavuzları

Aşağıdaki eğitimler ve kurulum kılavuzları, öğretmenlere, öğrencilere ve teknik personele Meta Quest cihazlarının ilk kurulumu ve yapılandırması sırasında destek sağlayabilir:

- Resmi Meta Destek YouTube Eğitim Videosu:
Eşleştirme, Wi-Fi bağlantısı, mobil uygulama kurulumu ve sınır yapılandırması dahil olmak üzere Meta Quest cihazlarının kurulumu için adım adım video kılavuzu.
<https://www.youtube.com/watch?v=qNG0kpzhdlw>
- TechRadar Meta Quest 3 Kurulum Kılavuzu:
Meta Quest 3 kulaklığının nasıl kurulacağını ve ilk kullanım için nasıl hazırlanacağını açıklayan yazılı bir kılavuz.
<https://www.techradar.com/gaming/how-to-set-up-a-meta-quest-3-or-meta-quest-3s>
- Best Buy Blog Kurulum Talimatları:
Meta Quest 3 için başlangıç seviyesindeki kullanıcılar için pratik ilk kullanım adımlarına odaklanan, kolay kurulum kılavuzu.
<https://blog.bestbuy.ca/wearable-technology/virtual-reality/how-to-set-up-meta-quest-3>

3.2 Ücretsiz Çevrimiçi Sanal Gerçeklik Eğitim Yazılımları

3.2.1 Ücretsiz Sanal Gerçeklik Eğitim Yazılımlarına Giriş

Sanal gerçeklik yazılımları, öğrencilerin simüle edilmiş ortamlara girmelerine, nesneleri üç boyutlu olarak gözlemlemelerine, zorlukları tamamlamalarına ve doğrudan deneyim yoluyla öğrenmelerine olanak tanıyarak eğitimi daha etkileşimli hale getirebilir. Öğrenciler, yalnızca metin, resim veya video yoluyla bilgi almak yerine, sanal bir alanda keşif yapabilecekleri, sorunları çözebilecekleri ve kararlar alabilecekleri etkinliklere katılabilirler.

Ücretsiz ve açık erişimli VR eğitim araçları, özellikle okullar için faydalıdır çünkü pahalı yazılım lisanslarına ihtiyaç duymadan öğrenmeyi destekleyebilirler. Bu uygulamaların çoğu, bağımsız VR başlıkları, Google Cardboard gibi mobil VR görüntüleyiciler veya VR içeriğini destekleyen masaüstü platformlarla kullanılabilir.

Sınıf içi uygulamalarda, sanal gerçeklik yazılımı aşağıdakiler de dahil olmak üzere çeşitli amaçlar için kullanılabilir:

- Bilimsel kavramları görselleştirmek;
- İnsan anatomisi, uzay, kimya, fizik ve coğrafya konularını keşfetmek;
- Problem çözme ve ekip çalışmasını desteklemek;
- etkileşimli öğrenme görevleri oluşturmak;
- Öğrencilerin motivasyonunu ve katılımını artırmak;
- Öğrencilerin soyut konuları sürükleyici deneyimler yoluyla anlamalarına yardımcı olmak.

Aşağıdaki bölümlerde, öğretmenler ve öğrenciler için faydalı olabilecek seçilmiş VR eğitim uygulamaları ve araçları açıklanmaktadır. Odak noktası, çevrimiçi olarak erişilebilen ve STEM ile diğer okul derslerinde öğrenmeyi destekleyebilen yazılımlardır.

3.2.2 Sanal Gerçeklik Kaçış Odası – Eğitim Uygulaması

3.2.2.1 Giriş

Escape Room VR, lise öğrencileri için oluşturulmuş sürükleyici bir eğitim uygulamasıdır. Sanal gerçekliği etkileşimli konu bazlı zorluklarla birleştirerek, öğrencilerin simüle edilmiş bir kaçış odası ortamında görevleri çözmelerine olanak tanır.

Uygulama tek oyunculu veya çok oyunculu modda kullanılabilir. Öğrenciler sanal bir odada ilerler ve "kaçmak" için farklı eğitimsel görevleri tamamlarlar. Her görev bir okul dersiyle bağlantılıdır ve bilgi edinmeyi, mantıksal düşünmeyi, problem çözmeyi ve işbirliğini desteklemek üzere tasarlanmıştır.

Bu uygulama, öğrencileri aktif öğrenmeye teşvik ettiği için sınıf içi kullanıma uygundur. Öğrenciler sadece kağıt üzerinde soruları cevaplamak yerine, nesnelerle etkileşime girer, çözümler arar ve bilgiyi pratik bir sanal ortamda uygularlar.

Yazılım, bağımsız VR başlıklarıyla uyumludur. Eğitim etkinliği, atölye çalışması, gösteri veya grup tabanlı öğrenme oturumunun bir parçası olarak kullanılabilir. Uygulama, "Bilgi Tek Çözümdür" başlıklı eğitim modülüyle bağlantılıdır.

3.2.2.2 Konu Bazlı Senaryolar

Escape Room VR uygulaması, konu bazlı çeşitli senaryolar içermektedir. Her senaryo, öğrencilerin ilerlemek için çözmesi gereken belirli bir görevi içerir.

Matematik

Matematik bölümünde öğrenciler, sanal monitörlerde gösterilen üç matematik problemini çözerler. Bu görevler, öğrencilerin doğru formülleri belirlemelerini ve sanal bir klavye kullanarak bunları girmelerini gerektirir.

Öğrenciler, giriş alanını seçerek etkinleştirir ve ardından formülü tamamlamak için mevcut görsel ipuçlarını ve talimatları kullanırlar. Sağ ok simgesini seçerek bir görevden diğerine geçebilirler.

Bu etkinlik matematiksel akıl yürütmeyi, formül oluşturmayı ve problem çözmeyi destekler. Özellikle cebirsel düşünmeyi daha görsel ve etkileşimli bir şekilde uygulamak için faydalıdır.

Fizik

Fizik bölümünde öğrencilerden basit bir elektrik devresi kurmaları isteniyor. Bunun için pil, anahtar ve ampul gibi sanal bileşenler kullanıyorlar.

Devre doğru şekilde bağlandığında, bir lazer aktif hale gelir. Ardından öğrenciler, lazer ışınının tanımlanmış bir hedefe doğru yansımısını sağlamak için hareketli bir aynayı ayarlamalıdır.

Bu görev, öğrencilerin fizikte temel elektrik, iletkenlik, devreler, ışık yansıması ve neden-sonuç ilişkilerini anlamalarına yardımcı olur.

Kimya

Kimya bölümünde öğrenciler, örneğin H_2SO_4 gibi bir kimyasal formül alırlar ve doğru moleküler yapıyı oluşturmak zorundadırlar.

Öğrenciler, sanal araçlar kullanarak atomları uygun bağlarla birleştirir ve verilen formüle göre molekülü oluştururlar. Bu, öğrencilerin atomik bileşimi, moleküler yapıyı ve uzamsal düzenlemeyi daha pratik bir şekilde keşfetmelerini sağlar.

Bu etkinlik, öğrencilerin sembolik formülleri görsel moleküler modellerle ilişkilendirmelerine yardımcı olarak kimya öğrenimini destekler.

Coğrafya

Coğrafya bölümünde öğrenciler etiketlenmemiş bir harita ile çalışırlar. Belirli bir şehirle bağlantılı bir simge yapının görüntüsünü alırlar ve haritada doğru konuma sanal bir ok yerleştirmeleri gerekir.

Ok 15 saniyeden fazla bir süre bir konunun üzerinde tutulursa, şehrin adı görünür ancak nihai sonuca ek süre eklenir.

Bu senaryo coğrafi bilgi, harita okuma, yer işareti tanıma ve mekansal yönelim becerilerini desteklemektedir.

İngilizce dili

İngilizce bölümünde öğrenciler üç kelimeyi sesli olarak dinlerler. "Oynat" düğmesine basıldıktan sonra, her kelime zaten telaffuz edilmiş olarak duyulur.

Öğrenciler daha sonra sanal bir harf tahtası kullanarak kelimeyi doğru şekilde yazarlar. Bu etkinlik, etkileşimli bir ortamda dinleme anlama, kelime dağarcığı geliştirme, yazım doğruluğu ve dil pratiğini destekler.

3.2.2.3 Oyun Mekaniği ve Puanlama

Escape Room VR uygulaması, öğrencilerin konu bazlı görevleri çözmek istedikleri sırayı seçmelerine olanak tanır. Bu, öğrencilere etkinlik üzerinde bir miktar kontrol sağlar ve kendilerini en güvenli hissettikleri konuyla başlamalarına imkan verir.

Öğrenciler sanal odaya girdiklerinde zamanlayıcı hemen başlamaz. Sadece ilk görev etkinleştirildiğinde başlar; bu da öğrencilerin meydan okumaya başlamadan önce etraflarını incelemelerine ve ortamı tanımalarına olanak tanır.

Tüm görevler tamamlandıktan sonra zamanlayıcı durur ve uygulama nihai sonucu gösterir. Öğrencilerin belirli görevlerdeki performansına bağlı olarak bonus saniyeler eklenebilir. Etkinliğin sonunda öğrenciler toplam sürenin ve eklenen bonus saniyelerin özetini görebilirler.

Bu puanlama sistemi, öğrencilerin sanal ortamda keşfetmelerine ve öğrenmelerine olanak tanırken, aynı zamanda görevleri doğru ve verimli bir şekilde çözmelerini teşvik eder.

3.2.3 Ücretsiz Sanal Gerçeklik Eğitim Yazılımlarına Örnekler

Bu bölümde, farklı konularda öğrenmeyi destekleyebilecek ücretsiz veya ücretsiz erişimli VR eğitim uygulamalarına örnekler sunulmaktadır. Bazı araçlar tamamen ücretsizdir, diğerleri ise isteğe bağlı ücretli özelliklerle birlikte ücretsiz sürümler sunmaktadır. Öğretmenler, bunları sınıfta kullanmadan önce her zaman mevcut kullanılabilirliği, platform gereksinimlerini ve fiyatlandırmayı kontrol etmelidir.

3.2.3.1 InMind VR 2

Açıklama:

InMind VR 2, kullanıcıların oyunlaştırılmış bir ortamda beyin yapılarını ve karar verme süreçlerini keşfetmelerini sağlayan sürükleyici bir VR uygulamasıdır. Öğrenmeyi oyun tabanlı unsurlarla birleştiren etkileşimli bir deneyim aracılığıyla sinirbilimle ilgili içerik sunar.

Eğitim Amaçlı Kullanım:

Bu uygulama, sinirbilim, psikoloji, duygusal zeka ve karar verme konularındaki dersleri destekleyebilir. Öğrencilerin duyguların ve seçimlerin beyindeki süreçlerle nasıl bağlantılı olabileceğini daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir.

Platform:

Google Cardboard desteği olan Android, PC için Steam ve bazı Oculus/Quest destekli sürümler.

Cihaz Gereksinimleri:

Android sürümü Google Cardboard ile kullanılabilir. Sanal gerçeklik özelliği olmayan sürümü de PC'de mevcuttur.

Fiyat:

Google Cardboard sürümü ücretsizdir. Diğer sürümler veya platformlar farklı koşullar içerebilir.

İndirme Bağlantıları:

- Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nivalvr.inmind2>
- Steam: https://store.steampowered.com/app/518150/InMind_VR_2/

3.2.3.2 MEL VR Bilim Simülasyonları

Açıklama:

MEL VR Bilim Simülasyonları, bilim konularına odaklanan etkileşimli VR dersleri ve simülasyonları sunar. Kimya, fizik ve biyoloji ile ilgili içerikler içererek öğrencilerin karmaşık bilimsel kavramları görselleştirmelerine yardımcı olur.

Eğitim Amaçlı Kullanım:

Yazılım, molekülleri, kimyasal reaksiyonları, fizik yasalarını ve biyolojik yapıları göstermek için faydalı olabilir. Özellikle bir konunun yalnızca ders kitapları veya statik görüntülerle açıklanmasının zor olduğu durumlarda çok yardımcı olur.

Platform:

MEL Science platformu üzerinden Android, iOS ve Meta Quest.

Cihaz Gereksinimleri:

Uygulama Google Cardboard ve tabletlerle kullanılabilir. Bazı özellikler belirli cihazlar veya platform erişimi gerektirebilir.

Fiyat:

Ücretsiz, ücretli ve premium içerik seçenekleri bir arada. Bazı dersler ücretsiz olarak sunulabilirken, kütüphanenin tamamına erişim için abonelik gerekebilir.

Web sitesi:

<https://melscience.com>

3.2.3.3 Uzayın Titanları – Karton Versiyonu

Açıklama:

Titans of Space, güneş sisteminin sanal bir turudur. Kullanıcıların gezegenleri, uyduları ve yıldızları, geleneksel sınıf materyallerine kıyasla sanal gerçeklik aracılığıyla daha kolay anlaşılabilir bir ölçekte deneyimlemelerini sağlar.

Eğitim Amaçlı Kullanım:

Bu uygulama astronomi, uzay bilimi, gezegen fiziği ve güneş sisteminin yapısı konularındaki dersleri destekler. Öğrencilerin gök cisimlerinin boyutlarını ve mesafelerini daha görsel ve akılda kalıcı bir şekilde karşılaştırmalarına yardımcı olabilir.

Platform:

Google Cardboard desteğiyle Android. Ücretli sürümleri Steam ve Oculus/Quest platformlarında da mevcuttur.

Cihaz Gereksinimleri:

Cardboard sürümü, uyumlu Android cihazlar ve mobil VR görüntüleyici ile çalışır. Daha gelişmiş sürümler için PC VR veya Quest uyumlu donanım gerekebilir.

Fiyat:

Karton versiyonu ücretsizdir. Diğer sürümler ücretli olabilir.

İndirme Bağlantıları:

- Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.drash.titansofspacecb>
- Steam ücretli sürümü: https://store.steampowered.com/app/398510/Titans_of_Space_PLUS/

3.2.3.4 Anatomyou VR

Açıklama:

Anatomyou VR, kullanıcıların insan vücudunu birinci şahıs bakış açısından keşfetmelerini sağlayan eğitici bir VR uygulamasıdır. Farklı vücut sistemleri arasında sanal bir yolculuk sunar.

Eğitim Amaçlı Kullanım:

Bu uygulama biyoloji, anatomi ve sağlık bilimleri dersleri için uygundur. Öğrencilerin vücut sistemlerini, organları ve iç yapıları daha sürükleyici ve görsel bir şekilde anlamalarına yardımcı olabilir.

Platform:

Android ve iOS.

Cihaz Gereksinimleri:

Uygulama, Google Cardboard veya benzeri mobil VR gözlükleriyle kullanılabilir.

Fiyat:

Ücretsiz, ücretli ve premium özellikler bir arada. Temel özellikler ücretsiz olarak sunulurken, gelişmiş seçenekler uygulama içi satın alımlar gerektirebilir.

Web sitesi:

<https://stereoimotion-anatomyou.andro.io>

3.2.3.5 Matematik VR / Matematik Dünyası VR

Açıklama:

Math VR ve benzeri Math World VR uygulamaları, sanal ortamlar aracılığıyla matematiksel kavramların öğrenilmesini desteklemek üzere tasarlanmıştır. Uygulamaya bağlı olarak, konular geometri, kesirler, aritmetik, uzamsal akıl yürütme ve temel problem çözme içerir.

Eğitim Amaçlı Kullanım:

Bu uygulamalar, görsel ve mekansal açıklamalardan fayda sağlayan öğrenciler için yararlı olabilir. Öğrencilerin aksi takdirde soyut gelebilecek kavramları görmelerini ve bunlarla etkileşim kurmalarını sağlayarak matematik derslerini destekleyebilirler.

Platform:

Android, bazı durumlarda yan yükleme yoluyla Meta Quest veya App Lab üzerinden ve belirli uygulamaya bağlı olarak sınırlı iOS kullanılabilirliği.

Cihaz Gereksinimleri:

Birçok Android sürümü Google Cardboard'ı desteklemektedir. Bazı Quest sürümleri SideQuest, App Lab veya yan yükleme gerektirebilir.

Fiyat:

Çoğunlukla ücretsizdir, ancak kullanılabilirlik ve fiyatlandırma uygulamaya ve platforma göre değişebilir.

İndirme Bağlantıları:

- Google Play Arama: <https://play.google.com/store/search?q=Math+VR>
- SideQuest: <https://sidequestvr.com>
- Örnek Uygulama: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vrmath.mathworld>

3.2.4 Sanal Gerçeklik Eğitim Yazılımlarına İlişkin Referanslar

Bu bölümde açıklanan sanal gerçeklik eğitim araçlarına erişmek veya bunları doğrulamak için aşağıdaki referanslar ve platformlar kullanılabilir.

3.2.4.1 Sanal Gerçeklik Kaçış Odası – “Tek Çözüm Bilgidir”

Escape Room VR, lise eğitiminde sanal gerçekliğin kullanımına odaklanan bir Erasmus+ projesi kapsamında geliştirilmiştir. "Bilgi Tek Çözümdür" modülü, öğrencilerin sanal gerçeklik kaçış odası ortamında matematik, fizik, kimya, coğrafya ve İngilizce derslerinde etkileşimli görevleri tamamlamalarına olanak tanır.

- Proje Web Sitesi: <https://virtualrealityedu.eu>
- Öğretmen Kılavuzu Kaynağı: Ortaokul Öğretmenleri İçin Kılavuz – Ücretsiz Çevrimiçi Sanal Gerçeklik Yazılımlarının Günlük Öğretimde Nasıl Uygulanacağı
- Sanal Gerçeklik Kaçış Odası Uygulaması, Çok Oyunculu Sürüm: https://lunar.hr/radni/VR_Escape_V2_Multiplay.zip

3.2.4.2 Sanal Gerçeklik Eğitim Araçları ve Platformları

Listelenen VR araçları, halka açık çevrimiçi platformlardan ve resmi geliştirici sayfalarından seçilmiştir. Bunlar, sınıf içi öğrenmeyi desteklemek için kullanılabilecek ücretsiz veya ücretsiz erişimli sürükleyici eğitim yazılımlarına örneklerdir.

Sanal gerçeklik eğitim uygulamalarını bulmak ve bunlara erişmek için kullanışlı platformlar şunlardır:

- Google Play: <https://play.google.com>
- Apple App Store: <https://apps.apple.com>
- Steam: <https://store.steampowered.com>
- SideQuest: <https://sidequestvr.com>

Öğretmenler, sınıf kullanımına başlamadan önce her uygulamanın resmi sayfasını kontrol ederek cihaz uyumluluğunu, fiyatlandırmayı, kurulum yöntemini ve kullanılabilirliğini teyit etmelidir.

Bölüm 4

DİLLE İLGİLİ OKUL DERSLERİ İÇİN EN İYİ BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ TABANLI UYGULAMALAR VE AÇIK EĞİTİM KAYNAĞI ARAÇLARI

Önemli not: Kesin anlamda, aşağıdaki platformların her biri bir Açık Eğitim Kaynağı (OER) deposu değildir. Bazıları açık erişimli eğitim içeriği depolarıyken, diğerleri öğretmenlerin OER tabanlı materyaller oluşturmaya, uyarlamaya, yayınlamaya ve paylaşmaya yardımcı olan ücretsiz veya kısmen ücretsiz dijital araçlardır. Uygulamalı okul çalışmalarında her iki tür de değerlidir.

4.1. BİT, Açık Eğitim Kaynakları ve Topluluk Bağlantılı İngilizce Dil Öğretimi

Toplulukla bağlantılı öğrenmede İngilizce sadece bir okul dersi olarak ele alınmaz. Araştırma, tartışma, sunum, savunuculuk, hikaye anlatımı, iş birliği ve yansıtma için bir çalışma dili haline gelir. BİT araçları ve açık eğitim kaynakları, öğretmenlerin ders kitabı merkezli öğretimden daha anlamlı ve katılımcı öğrenmeye geçmelerine yardımcı olur.

Dijital araçlar, özgün dil üretimini destekler. Öğrenciler, okullarından veya yerel topluluklarından gerçek sorunlara dayalı posterler, dijital öyküler, sunumlar, videolar, işbirlikçi panolar, testler ve kampanyalar oluşturabilirler. Açık eğitim kaynakları (OER) depoları ve açık lisanslı medya da, sıfırdan başlamaya gerek kalmadan materyalleri bulmayı, uyarlamayı ve yeniden kullanmayı kolaylaştırır.

Dikkatli kullanıldığında, BİT ve Açık Eğitim Kaynakları (OER) erişimi iyileştirebilir, yaratıcılığı teşvik edebilir, öğrenci özerkliğini güçlendirebilir ve kaynaştırmayı destekleyebilir. Öğretmenlerin öğretimi farklılaştırmasına, çok modlu girdi sağlamasına ve sınıf çalışmalarını akranlarla, ailelerle, STK'larla, yerel kurumlarla veya daha geniş okul topluluğuyla paylaşılacak görünür çıktılarla ilişkilendirmesine yardımcı olurlar.

4.2. Dil ile ilgili okul dersleri için önerilen BİT tabanlı uygulamalar

İşbirliğine dayalı araştırma ve derleme. Öğrenciler yerel veriler, röportajlar, makaleler, fotoğraflar ve topluluktan örnekler toplar, ardından bunları paylaşılan dijital alanlarda düzenler.

Dijital öykü anlatımı. Öğrenciler, kitaplar, videolar, podcast'ler veya görsel anlatılar aracılığıyla topluluk öykülerini, kültürel deneyimleri, kişisel düşüncelerini veya sosyal sorunları İngilizce olarak anlatırlar.

Görsel iletişim ve savunuculuk. Öğretmenler, öğrencileri kapsayıcılık, geri dönüşüm, zorbalıkla mücadele, sağlık veya kültürel miras gibi konularda posterler, infografikler, broşürler ve sosyal medya tarzı materyaller hazırlamaya yönlendirebilirler.

Etkileşimli dil pratiği. Kelime bilgisi, dil bilgisi ve konu tekrarı, anlamlı temalarla bağlantılı etkileşimli görevler, testler, eşleştirme etkinlikleri ve bulmacalar aracılığıyla daha ilgi çekici hale getirilebilir.

Öğrenci yayıncılığı. Öğrenciler yazar, tasarımcı ve sunucu olurlar. Çalışmaları sınıf arkadaşlarıyla, velilerle, ortak okullarla veya yerel paydaşlarla paylaşılabilir.

Açık medya ve etik yeniden kullanım. Öğretmenler, açık lisanslı görselleri ve sesleri nasıl arayacaklarını, kaynakları sorumlu bir şekilde nasıl uyarlayacaklarını ve kaynaklardan basit, yaşa uygun bir şekilde nasıl bahsedebileceklerini örnekleyebilirler.

4.3. Önerilen platformlar ve kaynaklar

Aşağıdaki seçki, proje eğitiminde kullanılan araçları, İngilizce derslerini zenginleştirebilecek ve proje tabanlı, toplulukla bağlantılı çalışmaları destekleyebilecek çeşitli ek OER odaklı platformlarla birleştiriyor.

Araç / kaynak	Ana amaç	Toplulukla bağlantılı İngilizce için faydalı	Resmi bağlantı
OER Ortak Alanı	OER kütüphanesi	Açık dersleri ve etkinlikleri bulmak ve uyarlamak	oercommons.org

CK-12	Ücretsiz dijital içerik	Arka plan okumaları ve disiplinlerarası bağlantılar	ck12.org
Openverse	Medya aramasını aç	Projeler için yeniden kullanılabilir görseller ve ses dosyaları.	açıkverse.org
Canva	Görsel tasarım	Posterler, infografikler, sunumlar, kampanyalar	canva.com
PosterMyWall	Görsel kampanyalar	Broşürler, posterler ve farkındalık materyalleri	postermymwall.com
Padlet	İşbirliği panosu	Beyin fırtınası, düşünme, kanıt toplama	padlet.com

Araç / kaynak	Ana amaç	Toplulukla bağlantılı İngilizce için faydalı	Resmi bağlantı
StoryJumper	Dijital kitaplar	Hikaye anlatımı, yerel kültür projeleri, anlatı yazımı	storyjumper.com
Öğrenme Uygulamaları	Etkileşimli görevler	Kelime bilgisi, eşleştirme, dinleme ve tekrar	learningapps.org
Bulmaca Laboratuvarları	Bulmaca oluşturma	Konuyla ilgili kelime bilgisi tekrarı ve kavram değerlendirmesi	crosswordlabs.com
Prezi	Dinamik sunum	Yerel sorunları ve proje bulgularını açıklamak	prezi.com

Araç / kaynak	Ana amaç	Toplulukla bağlantılı İngilizce için faydalı	Resmi bağlantı
Isırılabilir	Video oluşturma	Kısa farkındalık veya açıklayıcı videolar	ısırılabilir.com
Emaze	Multimedya sunumu	İnteraktif sunumlar, portfolyolar, sergiler	emaze.com

OER Ortak Alanı

Resmi bağlantı: <https://www.oercommons.org/>

En faydalı olduğu alanlar: Açık kaynaklı eğitim kaynaklarını bulmak ve uyarlamak.

OER Commons, açık eğitim kaynaklarından oluşan halka açık bir dijital kütüphanedir. Özellikle çevre, kapsayıcılık, sağlık, kültürel miras, aktif vatandaşlık veya dijital okuryazarlık gibi konularda ders planlaması yaparken oldukça faydalıdır.

İngilizce derslerinde öğretmenler, dil öğrenimini gerçek hayattaki içerikle ilişkilendiren metinler, etkinlikler, ders fikirleri ve tematik materyaller aramak için kullanabilirler. Toplumsal sorunlarla bağlantılı proje çalışmaları ve disiplinler arası dersler için pratik bir başlangıç noktasıdır.



Örnek sınıf kullanımı: Geri dönüşüm veya sosyal içerme konusunda ders hazırlayan bir öğretmen, açık kaynaklı materyaller arayabilir, dil seviyesini uyarlayabilir ve bunları öğrencilerin kendi topluluklarından yerel örneklerle birleştirebilir.

CK-12

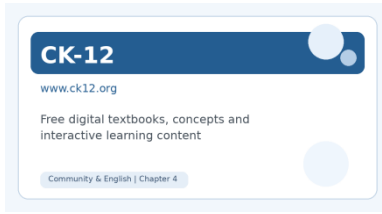
Resmi bağlantı: <https://www.ck12.org/>

En faydalı olduğu alanlar: Ücretsiz dijital ders kitapları ve kavram desteği

CK-12, ücretsiz dijital ders kitapları, kavram açıklamaları ve etkileşimli öğrenme içeriği sunmaktadır. Genellikle fen ve matematikte kullanılsa da, disiplinler arası dersler oluşturmak ve öğrencilerin gerçek hayattaki konular hakkında tartışmadan veya yazmadan önce güvenilir temel bilgiler sağlamak isteyen İngilizce öğretmenlerini de destekleyebilir.

Toplulukla bağlantılı İngilizce öğrenimi için CK-12, öğrencilerin su, kirlilik, sağlık, sürdürülebilirlik, enerji veya gıda gibi konuları araştırıp ardından yerel verileri ve topluluk çözümlerini İngilizce olarak açıklamaları açısından faydalı olabilir.

Örnek sınıf içi kullanım: Öğrenciler, hava kirliliği hakkında poster veya sunum hazırlamadan önce CK-12'yi kullanarak temel kavramları anlayabilir ve ardından yerel bulguları ve çözümleri İngilizce olarak açıklayabilirler.



Openverse

Resmi bağlantı: <https://openverse.org/>

En faydalı olduğu alanlar: Açık lisanslı görseller ve ses dosyaları aramak

Openverse, açık lisanslı görseller ve ses dosyaları için bir arama motorudur. Öğretmenlerin ve öğrencilerin, özellikle posterler, sunumlar, videolar, hikaye kitapları, podcast'ler veya dijital kampanyalar gibi kamuya açık materyaller hazırlarken, sınıf projelerinde daha sorumlu bir şekilde yeniden kullanılacak medyayı bulmalarına yardımcı olur.

Bu da Openverse'ü özellikle proje çalışmaları için kullanışlı hale getiriyor. Öğrenciler internette rastgele görseller kopyalamak yerine, etik yeniden kullanım, temel kaynak gösterme ve içerik seçimi gibi basit alışkanlıkları öğrenebilirler.

Örnek sınıf kullanımı: Zorbalık karşıtı veya yerel mirasa ilişkin İngilizce farkındalık kampanyası



hazırlayan öğrenciler, uygun açık kaynaklı görseller ve ses kayıtları bulabilir, ardından bunları kendi metinleri ve düşünceleriyle birleştirebilirler.

Canva

Resmi bağlantı:

<https://www.canva.com/education/>

En çok şu alanlarda kullanışlıdır: Posterler, infografikler, sunumlar, videolar ve görsel kampanyalar.

Canva, okullar için en çok yönlü görsel tasarım araçlarından biridir. Öğretmenlerin ve öğrencilerin posterler, sunumlar, infografikler, broşürler, videolar ve dil öğrenimi için son derece önemli olan diğer birçok formatı oluşturmalarına olanak tanır.

Topluluk odaklı İngilizce derslerinde, Canva özellikle öğrencilerin bir mesajı açık ve görsel olarak iletmesi gerektiğinde etkilidir. Kelime dağarcığı gelişimini, özlü yazmayı, görsel okuryazarlığı ve toplulukla iletişimi destekler.

Örnek sınıf içi kullanım: Öğrenciler sağlıklı alışkanlıklar hakkında İngilizce bir bilgi grafiği, okulda kapsayıcılık hakkında bir poster veya yerel bir çevre eylemini tanıtan dijital bir broşür oluşturabilirler.



PosterMyWall

Resmi bağlantı: <https://www.postermymwall.com/>

En çok şu alanlarda kullanışlıdır: Posterler, broşürler, sosyal medya görselleri ve okul kampanya materyalleri.

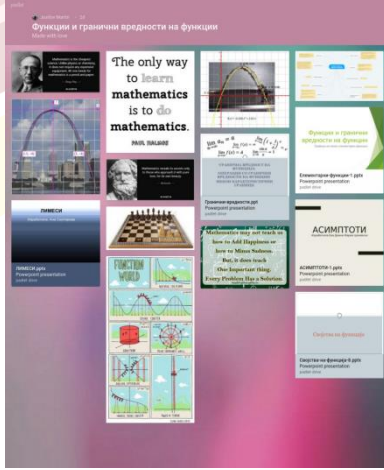
PosterMyWall, poster, broşür, duyuru, grafik ve kısa tanıtım materyallerinin oluşturulmasını destekleyen kullanıcı dostu bir tasarım platformudur.

Öğretmenler veya öğrenciler tarafından, ileri düzey tasarım becerilerine ihtiyaç duymadan görsel olarak çekici materyaller hazırlamak için kullanılabilir.

Özellikle kampanya tabanlı öğrenme için oldukça kullanışlıdır. Öğrenciler okullarından veya yerel topluluklarından gerçek konular üzerinde çalıştıklarında, genellikle sergilenebilecek veya paylaşılabilecek çıktılara ihtiyaç duyarlar.

Örnek sınıf içi kullanım: Öğrenciler, gıda israfına karşı bir kampanya, okulda kaynaştırma haftası veya temiz hava mesajı için İngilizce bir poster hazırlayabilirler.





Padlet

Resmi bağlantı:

<https://padlet.com/site/product/education>

En faydalı olduğu alanlar: Beyin fırtınası, paylaşım, değerlendirme ve kanıt toplama için işbirliği panoları.

Padlet, kullanıcıların metin, bağlantı, resim, ses, video ve belgeleri tek bir ortak alanda paylaşabildiği dijital bir iş birliği platformudur. Birçok öğrencinin aynı anda katkıda bulunmasına olanak tanıdığı ve sınıf içi düşünmeyi görünür kıldığı için grup çalışmaları için son derece kullanışlıdır.

İngilizce öğretmenleri için Padlet, proje planlaması, kelime dağarcığı toplama, düşünceler, araştırma notları veya nihai çıktılar için dijital bir duvar görevi görebilir. Ayrıca, öğrenciler topluluktan gelen sesleri, fotoğrafları ve bulguları ortak bir yerde toplayıp daha sonra bunları nihai bir ürüne dönüştürebildikleri için toplulukla bağlantılı yaklaşıma da uygundur.

Örnek sınıf kullanımı: Erişilebilirlik engellerini, kalıplaşmış düşünceleri veya yerel kirliliği araştıran bir sınıf, Padlet'i kullanarak İngilizce olarak gözlemler, röportajlar ve önerilen çözümler paylaşabilir.

StoryJumper

Resmi bağlantı:

<https://www.storyjumper.com/main/classroom>

En faydalı olduğu alanlar: Dijital öykü anlatımı ve öğrenciler tarafından hazırlanan kitaplar

StoryJumper, dijital kitaplar oluşturmak ve yayınlamak için kullanılan çevrimiçi bir platformdur. Yazmayı, resimlemeyi ve işbirlikçi öykü anlatımını desteklediği için, yaratıcı ifadeye ve anlamlı iletişime odaklanan dil dersleri için son derece uygundur.

Topluluk odaklı İngilizce öğretiminde StoryJumper, öğrencilerin yerel öyküleri, kültürel anıları, röportajları ve sosyal temaları yapılandırılmış anlatılara dönüştürmelerine yardımcı olabilir. Kişisel öyküler, kültürlerarası kitaplar ve proje yansımaları için kullanılabilir.

Örnek sınıf içi kullanım: Öğrenciler yerel gelenekler, okul kampanyası veya kapsayıcılık ve empatiye odaklanan kısa bir öykü hakkında iki dilli veya yalnızca İngilizce dijital bir öykü kitabı oluşturabilirler.



Öğrenme Uygulamaları

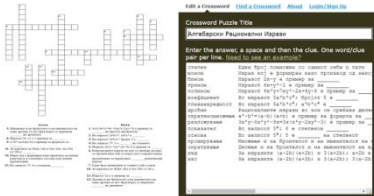
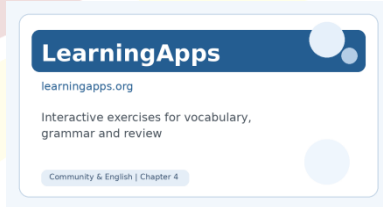
Resmi bağlantı: <https://learningapps.org/>

En faydalı olduğu alanlar: Kelime bilgisi, dil bilgisi ve tekrar amaçlı etkileşimli alıştırmalar.

LearningApps, eşleştirme, sıralama, düzenleme, boşluk doldurma etkinlikleri, ses tabanlı görevler ve basit oyunlar gibi küçük etkileşimli görevler oluşturmak için pratik bir araçtır. Öğretmenlerin sınıfta işlenen bir konuyla bağlantılı hızlı ve odaklı dil pratiği yapmak istediklerinde faydalıdır.

Toplulukla bağlantılı İngilizce derslerindeki değeri esnekliğinde yatmaktadır. Öğretmenler, devam eden projelerle bağlantılı konu bazlı kelime dağarcığı ve tekrar görevleri oluşturabilirken, öğrenciler de akran öğreniminin bir parçası olarak kendi mini etkinliklerini yaratabilirler.

Örnek sınıf kullanımı: Su, kültürel miras, gıda israfı veya zorbalık üzerine bir proje sonrasında öğrenciler, sınıf arkadaşlarının konuyla ilgili kelime dağarcığını ve temel fikirleri tekrar etmeleri için LearningApps etkinlikleri oluşturabilirler.



Bulmaca Laboratuvarları

Resmi bağlantı: <https://crosswordlabs.com/>

En faydalı olduğu alanlar: Kelime bilgisi geliştirme ve kavram tekrarı için bulmacalar.

Crossword Labs, özel bulmacaları hızlıca oluşturmak için basit bir araçtır. Özellikle, fazla hazırlık süresi harcamadan kelime pratiğini daha ilgi çekici hale getirmek isteyen öğretmenler için kullanışlıdır.

Dil derslerinde, bulmacalar ısınma etkinliği, tekrar görevi, ödev veya akranlar tarafından oluşturulan bir meydan okuma olarak kullanılabilir. Kelime dağarcığı daha büyük bir ünite veya gerçek hayattan bir konuyla bağlantılı olduğunda iyi sonuç verirler.

Örnek sınıf içi kullanım: Öğrenciler, kapsayıcılık, kirlilik, kültürel miras veya dijital güvenlik konularında bir projeden elde ettikleri kelimeleri kullanarak bulmacalar oluşturabilir ve ardından bunları diğer gruplarla paylaşabilirler.



Prezi

Resmi bağlantı: <https://prezi.com/education/>

En faydalı olduğu alanlar: Dinamik sunumlar ve karmaşık fikirlerin görsel olarak açıklanması.

Prezi, geleneksel slaytlara göre daha dinamik, doğrusal olmayan bir sunum formatı sunar.

Öğrencilerin nedenler, sonuçlar, paydaşlar ve olası

çözümler arasındaki bağlantıları göstermelerine yardımcı olabilir; bu da karmaşık yerel sorunları İngilizce olarak sunarken faydalıdır.

Bu araç, proje sunumları, toplumsal sorun haritalaması, topluluk önünde konuşma pratiği ve final sunum etkinlikleri için uygundur. Daha görsel bir düşünme biçimini destekler ve öğrencileri slaytlardan bilgi okumak yerine ilişkileri açıklamaya teşvik edebilir.

Sınıf içi kullanım örneği: Öğrenciler, İngilizceyi çalışma dili olarak kullanarak yerel bir çevre sorununun nedenlerini ve etkilerini sunabilir veya bir sosyal kapsama projesinde yer alan aktörleri haritalandırabilirler.

Isırılabilir

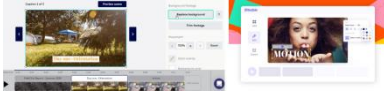
Resmi bağlantı: <https://biteable.com/use-cases/education/>

En faydalı olduğu alanlar: Kısa eğitim veya farkındalık videoları

Biteable, öğretmenlerin ve öğrencilerin kısa animasyonlu veya düzenlenmiş videolar hazırlamalarına yardımcı olan bir video oluşturma platformudur. İngilizce derslerinde bu, konuşma, senaryo yazımı, özetleme, telaffuz pratiği ve mesaj odaklı iletişim becerilerini destekleyebilir.

Özellikle öğrencilerin bir konuyu kısa ve net bir şekilde açıklamaları gerektiğinde oldukça faydalıdır. Video oluşturma, özlü dil kullanımını, ekip çalışmasını ve hedef kitle farkındalığını teşvik eder. Ayrıca, sınıf içi çalışmaların okul veya yerel toplulukla daha kolay paylaşılmasını sağlar.

Örnek sınıf içi kullanım: Öğrenciler, gıda israfı, zorbalık, yerel mirası koruma veya toplumsal bir eyleme katılma konularında İngilizce olarak bir dakikalık açıklayıcı bir video hazırlayabilirler.



Emaze

Resmi bağlantı: <https://www.emaze.com/>

En çok şu alanlarda kullanışlıdır: Multimedya sunumları, portfolyolar ve dijital sergiler.

Emaze, kullanıcıların görsel açıdan zengin sunumlar ve dijital içerikler oluşturmalarına olanak tanıyan bir multimedya sunum platformudur. Metin, görseller, multimedya ve tasarımı daha etkileşimli bir şekilde birleştirmek isteyen öğrenciler için uygundur.

Toplulukla bağlantılı İngilizce dersleri için Emaze, dijital sergileri, proje portföylerini, tematik



sunumları ve yaratıcı son ürünleri destekleyebilir. Öğretmenlerin öğrencilerden sadece bilgi aktarmalarını değil, aynı zamanda bu bilgiyi derleyip bir izleyici kitlesine sunmalarını istedikleri durumlarda faydalıdır.

Örnek sınıf içi kullanım: Öğrenciler, yerel topluluk sorunları, okul tabanlı kampanyalar veya saha çalışması ve görüşmelerin sonuçları hakkında İngilizce bir dijital sergi hazırlayabilirler.

4.4. Öğretmenler için pratik öneriler

İngilizce derslerinde BİT ve OER'yi etkili bir şekilde kullanmak için öğretmenlerin akılda tutması gereken birkaç pratik ilke vardır:

- Araçları yalnızca çekici göründükleri için değil, öğrenme hedefine göre seçin.
- Açık kaynakları yerel içerikle birleştirerek öğrencilerin hem güvenilir bilgilerle hem de yerel gerçeklikle çalışmasını sağlayın.
- Öğrencilerin kullanımından önce gizlilik ayarlarını, yaş şartlarını ve izinleri kontrol edin.
- Öğrencileri gerçek hedef kitleler için ürünler oluşturmaya teşvik edin: sınıf arkadaşları, veliler, okul sergileri, ortak okullar, STK'lar veya yerel kurumlar.
- Mümkün olduğunca açık lisanslı medya kullanın ve basit kaynak gösterme uygulamalarını örnek alın.
- Dijital çalışma ortamının kapsayıcı ve erişilebilir kalması için, gerektiğinde düşük teknoloji alternatifler sunun.

4.5. Sonuç

Toplulukla bağlantılı İngilizce öğretiminde BİT ve Açık Eğitim Kaynaklarının gücü, yalnızca teknolojide değil, teknolojinin öğrenmeyi daha anlamlı, görünür, işbirlikçi ve sosyal olarak bağlantılı hale getirme biçiminde yatmaktadır. Bu araçlar, dil gelişimini desteklerken aynı zamanda öğrencilerin sorunları araştırmalarına, görüşlerini ifade etmelerine, çözümler önermelerine ve gerçek kitlelerle iletişim kurmalarına yardımcı olabilir.

Bu bölüm, pratik bir araç kutusu olarak görülmelidir. Öğretmenlerin her platformu kullanması gerekmez. Bunun yerine, öğrencilerine, okul bağlamına, dijital hazırlık düzeyine ve topluluk konularına en uygun olanları seçebilirler.

Not: Resmi bağlantılar, Nisan 2026'da platformların herkese açık sayfalarıyla karşılaştırılmıştır. Dijital platformlar hızla gelişmektedir, bu nedenle öğretmenler uygulamadan önce mevcut erişim koşullarını ve sınıf uygunluğunu doğrulamalıdır.



LESSON PLANS



EKLER

Ek 1. Ders Planı 1

İçerik Alanı	Çevre Sorunları	Sınıf Seviyesi	Ortaokul
Başlık	Gıda İsrafi	Öğretmen	Zeynep Eroğlu
Bu, müfredatıma nasıl uyuyor?	Etkinlikler	Stratejiler	
- Dil Becerileri Geliştirme - Eleştirel Düşünme ve Farkındalık - Müfredat Entegrasyonu - Bu ders, müfredatın çevre bilincini, sorumlu tüketimi ve toplumsal katılımı teşvik etme hedefleriyle uyumludur. - Dil becerilerini (okuma, konuşma, yazma) küresel vatandaşlık eğitimiyle bütünleştirir.	- Isınma etkinliği (10 dk): Tartışma – “Evde ve okulda art leftover yemeklere ne oluyor?” - Ana Etkinlik (30 dk): - Öğrenciler küresel ve yerel gıda israfı sorunları hakkında kısa makaleler okuyor veya kısa videolar izliyorlar. - Küçük gruplar halinde, yaşadıkları toplulukta gıda israfının nedenlerini ve sonuçlarını belirliyorlar. - Gruplar olası çözümler üzerinde beyin fırtınası yaparlar (örneğin, gıda bağışı, kompostlama, farkındalık kampanyaları). - Proje Çalışması (Bir sonraki ders veya genişletilmiş görev):	- İşbirlikçi öğrenme (grup tartışmaları, işbirliği) - Problem tabanlı öğrenme (gerçek dünya sorunlarının çözümü) - Toplulukla bağlantı kurma (bulguları veya kampanyaları yerel kafeler, kantinler veya belediyelerle paylaşma) Sorgulamaya dayalı öğrenme (öğrenciler sorular sorar ve araştırma yapar) çözümler	

	o , okul veya yerel toplulukla paylaşmak üzere "Gıda İsrafını Azaltın" temalı bir poster veya sosyal medya kampanyası tasarlarlar .	
Amaç: Öğrenciler şunları yapabileceklerdir...		Değerlendirme: Öğrenciler, hedefe ulaşma düzeylerini aşağıdaki yöntemlerle göstereceklerdir...
Öğrenciler şunları yapabilecekler... • Gıda israfının başlıca nedenlerini ve sonuçlarını belirleyin. • İngilizce kullanarak gerçek bir toplumsal soruna yönelik çözümler tartışın ve sunun. • Yerel bağlamlarıyla bağlantılı bir farkındalık ürünü oluşturmak için işbirliği yapın. • Uygun kelime ve ifadeler kullanarak gıda israfının nedenlerini ve sonuçlarını tartışın. • Restoranlarda çalışan kişilerle anket yapabilecekler.	• Konuyla ilgili kelime dağarcığını kullanarak tartışmalara katılmak. • Grup sunumu veya kampanya afişi göndermek. Projelerinin okullarına veya topluluklarına nasıl bir etki yapabileceği üzerine düşünmek.	
Malzemeler	• Gıda israfı hakkında kısa makale veya video • Grafik kağıdı, işaretleyiciler veya dijital araçlar (örneğin, Canva, PowerPoint) • Gıda israfına ilişkin yerel istatistikler veya veriler (varsa) • Bilgisayar, İnternet, Telefon, Kamera. Akıllı tahta.	
Öğrenme etkinlikleriyle ilgili özgün ve anlamlı materyaller	• Yerel gıda israfı hakkında gerçek topluluk verileri veya haberler • Kafeterya çalışanları, yerel çiftçiler veya STK'larla yapılan görüşmeler • Okulda veya toplulukta paylaşılacak üzere tasarlanmış el ilanları veya dijital gönderiler.	
Talimatlar	1. Ön bilgileri harekete geçirmek için sınıf tartışmasıyla başlıyorum. 2. Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve araştırma veya beyin fırtınası görevleri verin. 3. Onlara farkındalık materyalleri	

	(afiş/sosyal medya paylaşımı) oluşturma konusunda rehberlik edin. 4. Öğrencilerin çalışmalarını okul topluluğuyla paylaşmak için mini bir sergi veya sunum düzenlemelerine yardımcı olun.
Evde Çalışma	• Öğrenciler kısa bir düşünce yazısı yazacaklar: “Yiyecek israfını azaltmak için kişisel olarak ne yapabilirim?” • İsteğe bağlı: Aile üyelerinden biriyle evde art leftover yemekleri nasıl değerlendirdikleri hakkında röportaj yapın. • Öğrenciler restoranlarda çalışan kişilerle anket yapıyorlar.
Refleks	Öğrenciler gıda israfı hakkında öğrendiklerini ve algılarının nasıl değiştiğini tartışıyorlar. Öğretmen, sınıf içi öğrenmeyi gerçek hayattaki sorunlarla ilişkilendirmenin katılımı ve dil kullanımını nasıl artırdığı üzerine düşüncelerini paylaşıyor.

Ek 2. Ders Planı 2

İçerik Alanı	İngilizce Dil Öğrenimi, Kültürlerarası İletişim/İlişkiler ve Uluslararası Tarih. Araştırma	Sınıf Seviyesi	Lise Yılları
Başlık	Kültürlerarası İletişim ve İlişkiler Başlık: İletişim Tarzları	Öğretmen	Gül Uyguç Dur
Bu, müfredatıma nasıl uyuyor?	Etkinlikler	Stratejiler	
1. Dil Becerileri - Ses tonu, beden dili ve ifade biçimlerinin kültürler arasında nasıl farklılık gösterdiğini anlayarak konuşma ve dinleme becerilerini geliştirmeye yardımcı olur. - Öğrencileri, iletişim tarzlarını farklı hedef kitlelere	1. Rol Oynama: Doğrudan ve Dolaylı Olarak - Öğrenciler aynı durumu (örneğin, geri bildirim verme, istekte bulunma) hem doğrudan hem de dolaylı anlatım biçimleriyle canlandırırlar. - Hangi kültürlerin hangi stili	Gerçek Hayattan Örnekler Kullanın - İletişim tarzlarının farklılık gösterdiği gerçek videoları, konuşmaları veya örnek olayları gösterin. - Öğrencilerin gözlem yapmasına ve analiz etmesine izin verin.	

uyarlamaya teşvik eder. 2. Kültürlerarası Farkındalık - Kültürlerarası iletişim, küresel vatandaşlık ve çeşitliliğe saygı gibi konuları destekler. - Öğrencileri çok kültürlü ortamlardaki gerçek yaşam durumlarına hazırlar. 3. 21. Yüzyıl Becerileri - Farklı anlatım stillerini (örneğin, doğrudan ve dolaylı anlatım) keşfederek eleştirel düşünmeyi, empatiyi ve iş birliğini geliştirir. - Projelerde, sunumlarda ve tartışmalarda faydalıdır.	tercih ettiğini ve nedenini tartışın. 2. Sözsüz İletişim Oyunu - Öğrenciler jestler, yüz ifadeleri veya ses tonu aracılığıyla duyguları veya mesajları tahmin ederler; kelimelere izin verilmez! - Sözsüz ipuçlarına ne kadar çok güvendiğimizi vurguluyor. 3. Kültür Karşılaştırması Tartışması - Öğrenciler ikili veya küçük gruplar halinde, kendi kültürlerindeki ve başka bir kültürdeki iletişim biçimlerini karşılaştırırlar (örneğin, göz teması, sessizlik, söz kesme). - Bulgularınızı sınıfla paylaşın. 4. Yanlış Anlama Senaryoları - Öğrencilere kültürlerarası yanlış anlamaları içeren kısa diyaloglar verin. - Sorunu tespit ederler ve daha iyi iletişim stilleri önerirler.	2. Düşünmeyi Teşvik Edin - Öğrencilerden kendi anlatım tarzları (doğrudan/dolaylı, resmi/gayriresmi) üzerine düşünmelerini isteyin. - Farkındalık oluşturmak için diğer kültürlerle karşılaştırın. 3. İkili Çalışma ve Grup Çalışması - Farklı iletişim stillerini uygulamak için küçük grup etkinliklerinden yararlanın. - Akran etkileşimi hem dil hem de sosyal farkındalığın gelişmesine yardımcı olur. 4. Görselleri Entegre Edin - Soyut fikirleri net bir şekilde açıklamak için diyagramlar kullanın (örneğin, yüksek bağlamli kültürler ve düşük bağlamli kültürler). 5. Kültürel Açıklığı Teşvik Edin - Öğrencilerin kültürel bakış açılarını paylaşabilecekleri, saygılı ve yargılayıcı olmayan bir ortam oluşturun. 6. Rol Oyunları ve Simülasyonlardan Yararlanın - Gerçek dünya ortamlarını simüle edin (örneğin, iş görüşmesi, şikayet, müzakere). - Farklı iletişim rolleri veya stilleri atayın.
Amaç: Öğrenciler şunları yapabileceklerdir...	Değerlendirme: Öğrenciler, hedefe ulaşma düzeylerini aşağıdaki yöntemlerle göstereceklerdir...	
Öğrenciler şunları yapabilecekler... 1. Temel iletişim tarzlarını tanımlayın (doğrudan, dolaylı, resmi, gayri resmi vb.). 2. Farklı kültürler arasında iletişim tarzlarının nasıl değiştiğini belirleyin. 3. Rol yapma etkinlikleri aracılığıyla uygun iletişim stillerini gösterin. 4. Kültürlerarası iletişim farklılıklarından kaynaklanan yanlış anlamaların nasıl ortaya çıkabileceğini açıklayın. 5. İletişim tarzı uyumsuzluklarını tespit etmek için gerçek hayattan veya kurgusal senaryoları	Öğrenciler, hedefe ulaşma becerilerini şu şekilde göstereceklerdir... 1. Farklı iletişim stillerini uygun şekilde kullanarak rol oyunlarına katılmak. 2. Kısa diyalogları veya vaka incelemelerini analiz ederek kullanılan iletişim stillerini belirlemek. 3. Kendi ve başkalarının iletişim tercihleri hakkında bir değerlendirme veya karşılaştırma etkinliği tamamlamak. 4. Kültürel normların iletişimi nasıl etkilediğini kısa bir sunum veya tartışma ile açıklamak. 5. İletişim tarzlarını uyarlama yeteneklerini	

analiz edin. 6. Konuşma tarzlarını bağlama veya kültürel beklentilere göre uyarlarlar. 7. Saygılı ve açık iletişim kullanarak meslektaşlarınızla etkili bir şekilde işbirliği yapın.	sınayan sorulara veya senaryolara yanıt vermek. 6. Hem sözlü hem de sözsüz iletişim ipuçlarını anladığınızı gösteren diyaloglar oluşturmak ve sunmak.
Malzemeler	Görseller ve Broşürler Videolar Rol yapma kartları Çalışma sayfaları Etkileşimli Araçlar - Ön/son testler için Canva, Padlet, Prezi vb. araçlar kullanılabilir.
Öğrenme etkinlikleriyle ilgili özgün ve anlamlı materyaller	-Gerçek Konuşmalardan Video Klipler -E-postalar ve Kısa Mesajlar - Kaydedilmiş röportajlar veya Podcast'ler -Kişisel Düşünme Soruları -Gerçek Hayat Senaryoları
Talimatlar	Bu derste, farklı iletişim stilleri (doğrudan, dolaylı, resmi, gayri resmi) hakkında bilgi edinecek, bunların kültürler arasında nasıl farklılık gösterdiğini anlayacak ve gerçek hayattaki durumlarda kullanmayı pratik edeceksiniz. İlk olarak, birlikte bazı örneklerle bakacağız. Ardından, kısa videolar izleyecek ve hangi iletişim stillerinin kullanıldığını belirleyeceksiniz. Grup çalışmaları ve rol oyunları aracılığıyla, farklı senaryolar için uygun stili seçip uygulayacaksınız. Dersin sonunda, kendi iletişim stiliniz üzerine düşünecek ve onu ne zaman ve nasıl uyarlamanız gerekebileceğini değerlendireceksiniz. Öğrenciler, doğrudan, dolaylı, resmi ve gayri resmi gibi temel iletişim stillerini keşfedecekler. İnsanların konuştukları kişiye ve kültürlerine bağlı olarak nasıl farklı konuştuklarını öğrenecekler. Basit örnekler, kısa videolar ve rehberli etkinlikler aracılığıyla öğrenciler, her bir stili ne zaman kullanacaklarını anlayacaklar. Grup çalışmaları ve rol yapma yoluyla, bir arkadaşla veya öğretmenle konuşmak gibi farklı durumlarda konuşma pratiği yapacaklar. Dersin sonunda öğrenciler, kendi konuşma biçimleri üzerine düşünecek ve gerektiğinde stillerini nasıl değiştireceklerini öğrenecekler. 3. Rehberli Uygulama (10-15 dakika) - Öğrencilere kısa ve basit diyaloglar verin. - Onlara sorun: “Bu resmi mi, gayri resmi mi?” / “Bu doğrudan mı, dolaylı mı?” - Çalışma stilinizi duruma uygun hale getirmek

	için ikili veya küçük gruplar halinde çalışın. 4. Rol Oynama Etkinliği (10-15 dakika) - Öğrencilere rol kartları verilir (örneğin, arkadaşınla konuş / patronunla konuş). - Verilen cümle başlangıçlarını veya örneklerini kullanın. - Doğru üslubu kullanarak kısa diyalogları canlandırın. 5. Özet ve Değerlendirme (5 dk.) - Şunu sorun: "Daha çok hangi tarzda konuşuyorsunuz: resmi mi yoksa gayri resmi mi?" - Öğrencilerin tercih ettikleri üslupta bir örnek cümle paylaşımlarını sağlayın.
Ev Çalışmak	Hayatınızdaki farklı insanlarla nasıl konuştuğunuzu düşünün. Öğretmeninizle ve arkadaşınızla nasıl konuştuğunuz hakkında kısa bir paragraf (4-5 cümle) yazın. Resmi mi yoksa gayri resmi mi? Doğrudan mı yoksa dolaylı mı? Her biri için bir örnek cümle verin. Derste öğrendiğimiz kelimeleri kullanmaya çalışın.
Refleks	Podcast'in sonunda öğrencilerin değerlendirmeleri yer alacak. Öğrenciler değerlendirmelerinde aşağıdaki soruları yanıtlamalıdır. 1. Hangi iletişim tarzını daha çok kullanıyorsunuz: resmi mi yoksa gayri resmi mi? 2. Kullandığınız doğrudan bir cümle örneği verebilir misiniz? 3. Kullandığınız dolaylı anlatıma bir örnek verebilir misiniz? 4. Öğretmenle konuşurken konuşma tarzınızı nasıl değiştirirsiniz? 5. Arkadaşlarınızla konuşurken nasıl bir değişiklik yapıyorsunuz? 6. Farklı durumlarda farklı iletişim stilleri kullanmak neden önemlidir? 7. Kullanmakta zorlandığınız bir iletişim tarzı oldu mu? Neden? 8. Bugün diğer kültürlerdeki iletişim hakkında neler öğrendiniz?

Ek 3. Ders Planı 3

İçerik Alanı	Sosyal zorluklar	Sınıf Seviyesi	Ortaokulun son yılı (B2 seviyesi)
Başlık	Kapsayıcılık	Öğretmen	Marlena Skowronska
Bu, müfredatıma nasıl uyuyor?	Etkinlikler	Stratejiler	
Bu ders, Polonya'daki okul sonu sınavlarından önce gözden geçirilen temel kelime konularından biri olan "Devlet ve Toplum" konusuna karşılık gelmektedir. Amacı, sosyal farkındalığı artırmak ve empatiyi geliştirmektir.	• grup tartışmaları • bireysel çevrimiçi araştırma • ikili çalışma (konuşma) • okuma • Dersin özetini içeren küçük posterler hazırlamak (grup çalışması)	İşbirlikçi ve iletişimsel öğrenme: • çiftler halinde konuşma • yönlendirilmiş tartışmalar • grup çalışması Bireysel çalışma: • çevrimiçi araştırma • okuduğunu anlama. Öğretmen, kolaylaştırıcı rolünde.	
Amaç: Öğrenciler şunları yapabileceklerdir:		Değerlendirme: Öğrenciler, aşağıdaki yöntemlerle hedefe ulaşma becerilerini göstereceklerdir:	
• Kapsamı tanımlamak, • Bazı kişilerin (okul) topluluğuna dahil olmadıklarını hissetmelerinin nedenlerini sıralayın. • Sınıfta kaynaştırmayı teşvik etmenin		• Sınıf genelinin katıldığı bir tartışmaya katılmak, • Araştırma bulgularını paylaşarak, • Kapsayıcılığın önemine ilişkin vardıkları sonuçları sunarak,	

yollarını belirlemek, • Kapsayıcı eğitimin faydalarını anlamak, • Umarım daha açık ve destekleyici bir tutum benimseriz.	• oluşturma Dersin özetini içeren posterler
Malzemeler	• dersin konusunu (Sosyal zorluklar -> kapsayıcılık) keşfetmelerine yardımcı olacak bir dizi görsel. • internet • Çevrimiçi makaleler ve evde izleyebileceğiniz bir video (aşağıdaki bağlantılar) • renkli kağıtlar ve işaretleyiciler
Öğrenme etkinlikleriyle ilgili özgün ve anlamlı materyaller	• resimler • çevrimiçi araştırma sonuçları • Derste kullanılacak malzemeler: https://www.21kschool.com/in/blog/how-to-promote-inclusive-education-in-schools/ https://www.21kschool.com/in/blog/benefits-of-inclusive-education/ • Evde izleyebileceğiniz, kapsayıcı okul kültürü hakkında bir tartışmanın yer aldığı video: https://book.all-means-all.education/ama-2025-en/chapter/inclusive-school-culture/
Talimatlar	1. Giriş: Öğrencilerin dersin konusunu (sosyal topluluk sorunları, kapsayıcılık) anlamalarına yardımcı olmak için resimler kullanın. 2. Öğrencilerden kapsayıcılığı tanımlamalarını isteyin. 3. Tartışmanın ilk bölümüne şu gibi sorular sorarak başlayın: - Herkesi dahil etmek neden önemli? - Kapsayıcılığın faydaları nelerdir? - Kendinizi hiç dışlanmış hissettiniz mi? Bu size nasıl hissettirdi? 4. Öğrencilere, bazı insanların neden topluluklarına dahil olmadıklarını/olmayabileceklerini bilip bilmediklerini sorun. Yeterli fikirleri yoksa, onlara çevrimiçi araştırma yapmaları için biraz zaman verin. Dikkatlerini bir okul topluluğuna çekin. Ardından öğrencilerin bulgularını çiftler halinde ve daha sonra açık bir tartışmada paylaşımlarına izin

	verin. 5. Sınıfı iki gruba ayırın. 1. Grup, okul ortamında kapsayıcılığı nasıl teşvik edeceğinizle ilgili bir makale okuyacak (https://www.21kschool.com/in/blog/how-to-promote-inclusive-education-in-schools/). 2. Grup ise kapsayıcı eğitimin faydalarıyla ilgili bir makale okuyacak (https://www.21kschool.com/in/blog/how-to-promote-inclusive-education-in-schools/). Daha sonra öğrenciler ana fikirleri açık bir tartışmada sunarlar. 6. Öğrencilere renkli kağıtlar ve kalemler verin. Sınıfta tartışılan en önemli fikirleri özetleyen posterler/zihin haritaları oluşturmalarını söyleyin. Öğrencileri, kaynaştırmanın tanımı, okullarda kaynaştırmayı teşvik etme yolları ve faydaları konularına odaklanan daha küçük gruplara ayırın.
Evde Çalışma	Öğrenciler, kapsayıcı okul kültürü hakkında bir tartışmanın yer aldığı bir videoyu evde izlerler. Kendilerine en çok hitap eden veya derste bahsedilmeyen argümanları not alabilir ve bir sonraki dersin başında sunabilirler. https://book.all-means-all.education/ama-2025-en/chapter/inclusive-school-culture/
Refleks	Umarım, bu derste yer alan çeşitli etkinliklere katılarak öğrenciler bu önemli konu hakkında daha derin bir anlayış geliştirecek ve herkes için daha misafirperver ve kapsayıcı bir ortam yaratmayı öğreneceklerdir. Dil seviyelerinin, giderek daha ileri düzeydeki tartışmalara katılmalarına ve gerçek hayattaki toplumsal sorunlara ilişkin özgün materyalleri işlemelerine olanak sağlaması, hem dil özgüvenlerini hem de genç vatandaşların toplumlarını şekillendirmede aktif rol alabilmeleri için ihtiyaç duydukları olgunluk duygusunu artıracaktır.

Ek 4. Ders Planı 4

İçerik Alanı	Sosyal Zorluklar	Sınıf Seviyesi	9
Başlık	Zorbalık	Öğretmen	Hicran Baklan
Bu, müfredatıma nasıl uyuyor?	Etkinlikler	Stratejiler	
Bu ders, öğrencileri yeni okul hayatına entegre ederken, sosyal ve duygusal öğrenme hedeflerini destekler ve İngilizce konuşma, okuma ve kelime bilgisini bütünleştirir.	Isınma tartışması Kelime bilgisine giriş Çift senaryo tanımlama etkinliği Grup posterini oluşturma Sınıf yansıması	İşbirlikçi öğrenme Öğrenci merkezli konuşma pratiği Görsel destek ve modelleme Empatiyi ve saygılı iletişimi teşvik etmek	
Amaç: Öğrenciler şunları yapabileceklerdir...		Değerlendirme: Öğrenciler, hedefe ulaşma düzeylerini aşağıdaki yöntemlerle göstereceklerdir...	
Zorbalığı basit bir dille tanımlayın. Farklı türleri belirleyin (fiziksel, sözel, sosyal, Cümlelerinizde anahtar kelimeleri (zorba, kurban, rapor) kullanın. Zorbalığa tanık olduğunuzda ne yapmanız gerektiğini açıklayın.		Etkinliklerde zorbalık örneklerini doğru bir şekilde belirlemek Tartışmalara saygılı bir şekilde katılmak Doğru kelime dağarcığı ve olumlu zorbalık karşıtı mesaj içeren bir poster oluşturmak.	

Malzemeler	Pano reklam işaretleyicileri Basılı senaryo kartları (en uygun olanı) Posterler için kağıt ve renkli kalemler. Akıllı tahtadaki görüntüler
Öğrenme etkinlikleriyle ilgili özgün ve anlamlı materyaller	Gerçekçi günlük yaşam senaryoları Okul ortamına uygun zorbalık karşıtı poster örnekleri Öğrencilerin karşılaşılabileceği yaygın iletişim ifadeleri
Talimatlar	1. Isınma (5 dk.) Öğretmen soruyor: Zorbalık nedir? İnsanlarda nasıl bir his uyandırır? Öğrenciler fikirlerini paylaşır, öğretmen anahtar kelimeleri tahtaya yazar. 2. Kelime Bilgisi Sunumu (8 dakika) Şu kavramları tanıtır: zorbalık, mağdur, fiziksel zorbalık, sözel zorbalık, sosyal zorbalık, rapor etme, Basit tanımlar ve örnekler kullanın. 3 Çiftli Aktivite (7 dk) Öğrenciler kısa senaryoları inceleyerek zorbalık türüne karar verirler. Örnek: Birisi size çevrimiçi mesaj atıyor: siber zorbalık 4. Grup poster etkinliği (10 dk.) Grup, "zorbalığı durdurun" başlıklı posterler hazırladı. 1 tanım 1 örnek 1 nazik mesaj (nazik olun ve birbirinize destek olun)
Ev Çalışmak	Öğrencilerin okulu nasıl güvenli ve nazik bir yer haline getirebilecekleri hakkında 5 cümle yazın.
Refleks	Ek destekten veya takip görüşmesinden fayda görebilecek öğrencileri not edin.

Ek 5. Ders Planı 5

İçerik Alanı	KAPSAYICILIK	Sınıf Seviyesi	B1/B2
Başlık	BOŞLUĞA DİKKAT EDİN	Öğretmen	GIULIA SANTORO
Bu, müfredatıma nasıl uyuyor?	Etkinlikler	Stratejiler	
Bu ders, aktif vatandaşlığı eşitlik ilkesiyle (İtalyan Anayasası'nın 3. maddesi) bütünleştirir. Ayrıca coğrafya (kentsel alan analizi, mahalle haritalaması) ve hukuk (engelli bireylerin haklarına ilişkin mevzuat ve yapı yönetmeliklerinin analizi) ile de bağlantılıdır.	Beyin fırtınası / Öğrencileri bağlam içine yerleştirin (bilgi kartları veya kısa videolar) Haritalama: Gruplara ayrılan öğrenciler, önceden belirlenmiş güzergahları inceler (bu amaçla 'erişilebilirlik kontrol listeleri' kullanırlar).	Öğretmen = kolaylaştırıcı Öğrenciler, aktif vatandaşlığın temelini oluşturan çeşitli önemli yetkinlikleri düşünmeye ve geliştirmeye teşvik edilirler. CLIL (İçerik odaklı dil öğrenimi) için iletişim aracı olarak İngilizce kullanın.	

	Analiz ve tanımlama: Toplanan verilerin sınıf içi tartışması Araştırma: Hukuk öğretmeniyle yapılan rehberli araştırma (13/1989 ve 236/1989 – PEBA 'mimari engellerin ortadan kaldırılması planı') Yurttaşlık Eylemi: Yazarlık atölyesi veya prodüksiyon (öğrenciler gruplar halinde çalışır ve aşağıdakilerden birini seçerler): Yetkililere resmi bir mektup yazın. Deneyimlerinizi ve yorumlarınızı paylaşmak için iş birliği yaptığınız okul veya ülkeye gayri resmi bir mektup yazın. Sonuçlar hakkında farkındalık yaratmak için bir poster hazırlayın. Yerel bir kanal için video haber hazırlayın.	
Amaç: Öğrenciler şunları yapabileceklerdir...	Değerlendirme: Öğrenciler, hedefe ulaşma düzeylerini aşağıdaki yöntemlerle göstereceklerdir...	
Mimari engellerin ana türlerini belirleyin ve sınıflandırın. Bu engellerin günlük yaşam üzerindeki etkisini, bir tür sosyal dışlanma olarak değerlendirerek analiz edin. Kamu müdahalesi talebinde bulunun	Öğrenciler dersin farklı aşamalarında gayri resmi bir şekilde değerlendirilecek ve izlenecektir. Resmi değerlendirme en sonda yapılacak ve bu aşamada sadece üretim değil, süreç ve grubun genel tutumu da dikkate alınacaktır. Daha fazla değerlendirme ve beğeni toplamak, nihai değerlendirmeyi açık ve demokratik hale getirmek için, başka bir sınıftan öğrencilerden oluşan bir jüri en iyi yapıma puan vermek üzere dahil edilebilir.	
Malzemeler	Anket formları Akıllı telefonlar ve kameralar Bilgisayar/tablet	
Öğrenme etkinlikleriyle ilgili özgün ve anlamlı materyaller	PEBA, Anayasa ve yasal belgeler	
Talimatlar	1- Bağlamı oluşturma: Beyin fırtınası ve yeni kelimelerin tanıtılması + bağlam 2- Arazi çalışması ve veri toplama: gezi	

	etkinlik grupları haritalama ve belgeleme 3- Araştırma ve Analiz: Okulda yapılan tartışmalar ve yorumlar 4- Eylem ve üretim: Öğrenciler gruplar halinde çalışır, etkinliği seçer, grup içinde rolleri belirler ve son üretimde iş birliği yaparlar.
Ev Çalışmak	Derste yapılan araştırmayı gözden geçirin ve uygulayın.
(Öğretmen için) Yansıma	Öğrenciler İngilizceyi ana dilleri olarak kullanabildiler mi yoksa ana dillerine mi geçtiler? Teknik kelime dağarcığı yeterli miydi? Önerilen görevler öğrencilerin seviyesiyle iyi dengelenmiş miydi?

Ek 6. Ders Planı 6

İçerik Alanı	İngilizce Dil Öğrenimi, Kültürlerarası İletişim/İlişkiler	Sınıf Seviyesi	Ortaokul - 2-3. Sınıflar
Başlık	Kalıp yargılar Başlık: Ulusal Stereotipler ve Önyargılar	Öğretmen	Katarzyna Wesolowska
Bu, müfredatıma nasıl uyuyor?	Etkinlikler	Stratejiler	
Bu ders, anlamlı gerçek yaşam iletişimine odaklanırken konuşma, dinleme, okuma ve yazma olmak üzere dört beceriyi de güçlendirir.	- Beyin fırtınası - Hem Polonya hem de Ukrayna kültürlerine ilişkin olası kalıplaşmış düşünceler ve	- Araştırma - İşbirlikçi ve karma grup öğrenimi - Eleştirel düşünme	

Konuşma: Kalıplaşmış düşünceler ve önyargılar üzerine grup tartışmaları, rol oyunları, münazaralar, kişisel deneyimlerin paylaşılması. Dinleme; Polonyalı ve Ukraynalı öğrencilerin kısa röportajlarını ve TikTok videolarını izlemek veya dinlemek. Okuma: Önyargı ve çokkültürlülük hakkında kısa metinleri, makaleleri veya alıntılarını analiz etme. Yazma - yansıtıcı paragraflar, 'ben' ifadeleri, denemeler veya posterler, okulun çevrimiçi gazetesine yönelik makaleler.	önyargılar hakkında araştırma. - Dijital araçları nasıl kullanacağınızı öğrenin. - Rol oyunları - Tartışmalar - Çevrimiçi gazete için makaleler hazırlayın. - Öğrencileri tartışmalara katılmaya davet edin. - Öğrenciler sunumlar hazırlayacak ve etkinliklerin videolarını kaydedecekler.	- Empati geliştirme teknikleri - TikTok videolarını izlemek ve bunlar hakkında konuşmak - Konuşma ve yazma becerileri Yabancı dil olarak İngilizce dil - İletişim ve işbirliği - Tartışma - Teknolojik uygulama dijital araçların kullanımı yoluyla
Amaç: Öğrenciler şunları yapabileceklerdir...	Değerlendirme: Öğrenciler, hedefe ulaşma düzeylerini aşağıdaki yöntemlerle göstereceklerdir...	
Öğrenciler, Polonya ve Ukrayna arasında var olabilecek olası önyargılar ve klişeler konusunda farkındalıklarını artıracaklardır; Öğrenciler, kalıplaşmış düşünceler ve önyargılarla ilgili kelime dağarcığını edinir ve bunu paragraflar, makaleler yazmak ve konuşurken kendilerini ifade etmek için aktif olarak kullanırlar. Öğrenciler öğretmenlerin teşvikiyle ancak bağımsız olarak çalışırlar; Öğrenciler, İngilizceyi küresel bir dil olarak kullanarak önyargıların üstesinden gelirler.	- Öğrenciler, gerçek hayattan bir sorunu çözmek için İngilizce dilini kullanma becerilerini göstereceklerdir. - Etkinlikler sırasında öğretmenler, dilbilgisi ve telaffuz hatalarını tespit etmek için oluşturulmuş bir değerlendirme ölçütüne göre öğrencileri değerlendireceklerdir. - Katılım listesi; katılım	
Malzemeler	Malzemeler Bilgisayarlar Dijital araçlar - Padlet, Canva, TikTok uygulaması	
Öğrenme etkinlikleriyle ilgili özgün ve anlamlı materyaller	TikTok uygulaması, çevrimiçi gazete	
Talimatlar	Ukrayna'daki savaş başladığından beri okulumuza bazı Ukraynalı öğrenciler katıldı ve ortaya çıkan bazı klişeler ve önyargılarla başa çıkmak zorlu bir süreç oldu.	
Ev Çalışmak		
Refleks	Makalenin/dijital posterin sonunda öğrenci değerlendirmesi yer alacaktır. Öğrenciler değerlendirmelerinde aşağıdaki soruları	

	yanıtlamalıdır. - o Ders öncesinde Ukraynalı/Polonyalı insanları nasıl algılıyordunuz? - o Ukrayna/Polonya kültürleri hakkında neler öğrendiniz? - o Araştırma ve etkinlikler sırasında sizi en çok şaşırtan ne oldu? - o İş birliği, farklı kültürler arasında nasıl köprü kurabilir ve karşılıklı anlayış yaratabilir? - o Kültürler arasında ne gibi benzerlikler ve farklılıklar fark ettiniz?
--	---

Ek 7. Ders Planı 7

İçerik Alanı	İngilizce Dil Öğrenimi, Kültürlerarası İletişim/İlişkiler	Sınıf Seviyesi	Ortaöğretim teknik okulu (3./4. sınıf)
Başlık	"Kalıp yargıları çözümlemek"	Öğretmen	Bellizzi Daniela Rosanna
Bu, müfredatıma nasıl uyuyor?	Etkinlikler	Stratejiler	
- Sosyal farkındalık - Kültürel anlayış - Etik eğitim temaları - İngilizce dilini ve kelime	- Araştırma - Röportajlar ve gazeteler - Akademik hakemli makaleler	Bir film klibini, reklamı veya haber öyküsünü önyargı açısından analiz edin.	

bilgisini öğrenmek • Eleştirel düşünme • Empati • Kapsayıcı davranış	• Yazma • Yabancı dil olarak İngilizce konuşma ve yazma. • İletişim ve işbirliği • Fotoğrafçılık ve film • Teknolojik uygulama (YouTube, video/ses kaydı, düzenleme)	• Stereotiplerle ilgili kişisel deneyimler üzerine günlük yansımaları • Ayrımcılığı ve Empatiyi Gösteren Vaka Çalışmaları veya Rol Oyunları • Ayrımcılıkla ilgili gerçek hayattan veya kurgusal bir vakayı okuyun, ardından olası tepkileri tartışın. • Rol canlandırma senaryoları (örneğin, dışlanma, iş yerinde önyargı) ve ardından yansıtmaları. • Stereotiplere karşı bir kampanya veya poster oluşturun.
Amaç: Öğrenciler şunları yapabileceklerdir...		Değerlendirme: Öğrenciler, hedefe ulaşma düzeylerini aşağıdaki yöntemlerle göstereceklerdir...
1. Kalıp yargıların ve önyargıların davranışları, medyayı ve toplumu nasıl etkilediğini anlayın ve açıklayın. 2. Kişisel hikayeler ve röportajlar üzerine düşünerek empati gösterin. (Revize Edilmiş - 2. Aşamaya Uygun Hale Getirilmiştir) 3. Önyargı veya ayrımcılık içeren gerçek dünya durumlarını analiz edin ve kapsayıcı çözümler önerin. 4. Çeşitliliği, eşitliği ve saygıyı teşvik eden öykü anlatımı projeleri oluşturun. 5. Dijital ve multimedya teknolojilerini kullanarak kapsayıcı anlatılar tasarlamak ve paylaşmak için etkili bir şekilde işbirliği yapın. (Revize Edilmiş - 3. Aşamaya Uyumlu) 6. Kişisel tutumlarınızı eleştirel bir gözle değerlendirin ve kapsayıcılığı ve başkalarına saygıyı teşvik eden eylemlere bağlı kalın.		Bu projede değerlendirme, yansıtıcı, analitik ve yaratıcı görevlerin bir karışımını kullanmaktadır. Öğrenciler üç ana alanda değerlendirilecektir: 1. Süreç: Araştırma kalitesi, problem çözme ve ekip çalışması (ikinci dilde koordinasyon). 2. Ürün: Oluşturulan multimedya içeriğinin teknik, anlatısal ve dilsel kalitesi (İngilizce kullanımı). 3. Etki: Yayılımın etkinliği (görüntülemeler, paylaşımlar) ve yapıcı tartışma yaratma yeteneği (alınan geri bildirimler).
Malzemeler		Öğrenme etkinlikleriyle ilgili özgün ve anlamlı materyaller • Teknoloji: Bilgisayarlar, cep telefonları

	ve tabletler, Padlet gibi teknolojik programlar ve Notebooklm, Google Sites gibi uzantılar. İçerik: Makaleler, sanat ve yenilikler; posterler veya kampanyalar; röportajlar veya referanslar; blog yazıları veya kısa videolar
Talimatlar	Giriş (Sorun) Napoli'deki teknik ortaokulumuz gibi çok kültürlü ve sosyal açıdan çeşitlilik gösteren bir ortamda, öğrenciler çeşitli kültürel kimlikler, diller ve yaşam deneyimleriyle karşılaşılır. Bununla birlikte, özellikle Güney İtalya ve halkı hakkındaki klişeler, bireylerin nasıl algılandığını etkilemeye devam etmekte ve çoğu zaman önyargıyı ve sosyal bölünmeyi pekiştirmektedir. Aynı zamanda, göçmenlere ve azınlık gruplarına yönelik yeni klişeler, okul topluluğu içinde gerçek kaynaşmayı ve karşılıklı saygıyı engelleyebilir. "Kalıp yargıları yıkmak" projesi, yansımayı, diyalogu ve yaratıcılığı teşvik eden ders planları aracılığıyla bu zorlukların üstesinden gelmeyi amaçlamaktadır. Kimlik, kültür ve temsil temalarını inceleyerek, öğrenciler önyargıyı tanımayı ve sorgulamayı, çeşitliliği takdir etmeyi ve empati ile eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeyi öğreneceklerdir. Nihayetinde, projenin amacı öğrencilerin bilinçli, sorumlu ve kapsayıcı vatandaşlar olmalarına, kalıplaşmış düşünceleri anlayış ve iş birliğine dönüştürmelerine yardımcı olmaktır. ÖZET DERS PLANI - "Kalıp yargıları çözümlemek" Proje: "" Çalışma Dili: İngilizce (ikinci dil olarak) Temel Amaç: Araştırma, gerçekler ve röportajlara dayanarak bölgesel ve kültürel klişeleri çürütecek dijital bir kampanya oluşturmak. AŞAMA 1: "VALİZİN İÇİNDE NE VAR?" (Farkındalık ve Çözümleme) Amaç: İçselleştirilmiş önyargıları tanımak ve bunların medya kaynaklı olup olmadığını analiz etmek. Etkinlik 1: "Kalıp Yargılar Bavulu". Buz kırıcı bir etkinlik. Öğrenciler, İngilizce olarak, anonim bir şekilde en yaygın kalıp yargıları (Güney, Kuzey, göçmenler, yurt dışındaki İtalyanlar hakkında)

	listelerler. • Etkinlik 2: "Medya ve Sembol Avı". "Bavul" açılır ve grup şu konuları tartışır: ○ Bu klişeleri nerede gördük/duyduk? (Filmlerde, sosyal medyada, televizyonda, şarkılarda). ○ "Statü sembolleri" (markalar, aksanlar, moda) nasıl bölünme veya dışlama yaratmak için kullanılır? • Çıktı: Önyargıların ve kaynaklarının toplu bir zihin haritası. 2. AŞAMA: "VALİZİN İÇİNDE NE VARDI? Kritik Kelime Dağarcığının Çözümlemesi (Kalıp yargıları eleştirel bir şekilde analiz etmek ve sorgulamak için) Yöntem "Medya Yapıbozumu" (Basitleştirilmiş ve uyarlanmış) Amaç Öğrenciler, temel kelime dağarcığını (örneğin, önyargı, ayrımcılık) kullanarak kalıp yargıların kaynağını ve dilini eleştirel bir şekilde analiz ederler." Eylem: PAKETİ AÇ Analiz ve Yeniden Çerçeveleme: Bavulunuzdan coğrafi, mutfak veya sosyal önyargıyı örnekleyen 3-5 yaygın klişeyi seçin (örneğin, "Güneyliler tembeldir", "Kuzey yemekleri tatsızdır", "Göçmenler kaotiktir"). Bunları tahtaya yazın. 1. Uygulama: Kritik Kelime Bilgisini Kullanın: Tüm sınıf olarak, ders planınızdaki anahtar terimleri ("önyargı", "önyargı", "medya etkisi") kullanarak öğrencilerin bu klişenin nereden geldiğini ve hedef grubun statüsünü nasıl etkilediğini düşündüklerini tartışın. 2. Kapsayıcı Yeniden Çerçeveleme: Her bir klişe için, öğrencileri olumsuz, yüklü kelimeyi (örneğin, "kaotik", "tembel") altta yatan potansiyel kültürel farklılığı yansıtan nötr/olumlu, tanımlayıcı bir kelimeyle (örneğin, "spontan", "dayanıklı", "çok dilli") topluca değiştirmeye yönlendirin. Sonuç olarak, şu yansıtma sorusuyla bitirin: "Önyargıyı çözümlemek ve kapsayıcılığı ifade etmek için hangi kelime dağarcığına ihtiyacımız var?" Bu yapı, hem tanıma hem de eleştirel analiz hedeflerine akıcı ve ilgi çekici bir şekilde ulaşmanızı sağlar ve tek bir ders süresine mükemmel şekilde uyar.
Evde Çalışma	"Kalıpların Ötesinde: Benim Hikayem, Bizim İtalyamız" Amaç: Öğrencileri, kalıplaşmış yargıların

	algılarını nasıl etkilediği ve bunların kapsayıcılığı ve karşılıklı saygıyı nasıl teşvik edebileceği üzerine düşünmeye teşvik etmek. Görev: Öğrenciler şu soruyu yanıtlayan kısa bir kişisel yansıma veya yaratıcı proje (video, deneme, podcast veya poster) oluşturmalıdır: “ Kalıp yargılar başkalarına bakış açımı nasıl şekillendirdi ve engeller yerine köprüler kurmaya nasıl yardımcı olabilirim? ” Şöyle yapmalılar: • Karşılaştıkları bir klişeyi düşünün. • Aile veya topluluk üyesiyle kısa bir röportaj ekleyin. • Günlük hayatta önyargıyı azaltmak için somut bir eylem önerin. Sonuç: Öğrenciler öğrendiklerini pekiştirir ve yaratıcı bir şekilde ifade ederler. Çalışmaları, çeşitliliği ve kapsayıcılığı kutlayan bir okul sergisinde veya dijital galeride sergilenebilir.
Refleks	Projenin sonunda öğrenci değerlendirmesi yapılacaktır. Öğrenciler değerlendirmelerinde aşağıdaki soruları yanıtlamalıdır. (Revize edilmiş - "podcast" olarak düzeltilmiştir) Son Değerlendirme Soruları: • Bu projede hangi klişeyi araştırdım veya sorguladım? • Kalıp yargılar veya önyargılar hakkındaki anlayışım nasıl değişti? • Bu proje kendime, şehrim veya başkalarına farklı bir bakış açısıyla bakmama yardımcı oldu mu? • Farklı geçmişlere sahip insanları dinleyerek veya onlarla çalışarak neler öğrendim? • Günlük hayatta köprüler kurmak, saygıyı ve kültürlerarası değerleri geliştirmek için kişisel olarak neler yapabilirim?

Ek 8. Ders Planı 8

İçerik Alanı	Çevresel Zorluklar	Sınıf Seviyesi	
Başlık	Hava kirliliği	Öğretmen	Branka Gjorgieva Ivanova
Bu, müfredatıma nasıl uyuyor?	Etkinlikler	Stratejiler	
Bu ders, çevre bilinci, sürdürülebilirlik ve yurttaşlık sorumluluğu ile ilgili müfredat hedeflerini desteklemektedir.	1. Tarsus'taki yerel hava kirliliği kaynakları üzerine beyin fırtınası - https://www.mentimeter.com/ 2. Öğrenciler kendi bölgelerindeki	- İşbirlikçi öğrenme - Proje tabanlı öğrenme - Sorgulamaya dayalı öğrenme - Akran tartışması	

Öğrencilerin kendi topluluklarını etkileyen gerçek dünya sorunlarını keşfetmek için İngilizce (veya fen bilimleri kavramları) kullanmalarına yardımcı olarak problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirir.	hava kalitesi hakkında veri araştırır (çevrimiçi veya gözlem yoluyla). 3. Topluluk çabalarını görüşmek üzere yerel bir çevre görevlisi veya aktivisti davet edin. 4. Grup projesi: farkındalık posterleri veya kısa kampanya videoları tasarlayın - https://www.canva.com/templates 5. Projeleri akranlara veya yerel topluluğa sunun (okul sergisi, sosyal medya veya yerel etkinlik).	- Topluluk katılımı yoluyla gerçek hayata bağlantı
Amaç: Öğrenciler şunları yapabileceklerdir...	Değerlendirme: Öğrenciler, hedefe ulaşma düzeylerini aşağıdaki yöntemlerle göstereceklerdir...	
- Yerel çevrelerindeki hava kirliliğinin başlıca nedenlerini ve etkilerini belirleyin. - İnsan faaliyetlerinin hava kalitesi üzerindeki etkisinin analizi. - Topluluklarını bilgilendirmek amacıyla farkındalık materyalleri tasarlamak ve sunmak için işbirliği yapın. - Sorunları tanımlamak ve çözümler önermek için İngilizce (veya bilimsel terminoloji) kullanın.	- Grup araştırma sunumu veya posterini hazırlama https://www.canva.com/templates - Tartışmalara katılmak ve akran geri bildirimi almak. - Hava kirliliğinin kendi topluluklarını nasıl etkilediği ve neler yapılabileceği konusunda bir değerlendirme yazısı sunmak. - Çalışmalarını yerel bir kitleyle veya çevrimiçi bir platformda paylaşmak - https://padlet.com/	
Malzemeler:	- İnternet erişimi veya kirlilikle ilgili yerel gazete makaleleri - Grafik kağıdı, keçeli kalemler, geri dönüştürülmüş malzemeler - Araştırma ve video oluşturma için dizüstü bilgisayar/tablet - Hava kalitesi endeksi verileri (hükümetten veya uygulamalardan)	
Öğrenme etkinlikleriyle ilgili özgün ve anlamlı materyaller	- Yerel hava kalitesi raporları veya haritaları - Yerel sakinlerle, çiftçilerle veya sürücülerle yapılan röportajlar veya kısa videolar. - Kirlilik kaynaklarının fotoğrafları (fabrikalar, trafik, atık yakma) - Konuk konuşmacıların katkıları (çevre STK'sı, belediye personeli)	
Talimatlar	- Kısa bir tartışmayla başlayın: "Kirlilik nedir? Şehrimizde bunu fark ediyor musunuz?" - Küresel hava kirliliği hakkında kısa bir video gösterin. - Yerel örneklerle bağlantı kurun ve nedenler	

	üzerine beyin fırtınası yapın. - Yerel nedenleri ve etkilerini araştırmak için sınıfı gruplara ayırın. - Öğrencilere farkındalık projesi hazırlamaları konusunda rehberlik edin. - Sunumları ve topluluk paylaşımını kolaylaştırın. - Kişisel olarak hangi adımları atabileceklerini tartışın.
Ev Çalışmak	- Aile üyelerinden biriyle hava kirliliği hakkındaki görüşleri üzerine bir röportaj yapın. - Kısa bir paragraf yazın: "Toplumumuz hava kirliliğini nasıl azaltabilir?" (İsteğe bağlı) Yerel bir kirlilik kaynağının fotoğrafını çekin ve etkisini İngilizce olarak açıklayın.
Refleks	Öğrenciler, toplulukları hakkında öğrendikleri ve daha temiz bir çevreye nasıl katkıda bulunabilecekleri üzerine düşünüyorlar - https://kahoot.com/ Öğretmen, öğrencilerin katılımını, farkındalığını ve sınıf içi öğrenmeyi gerçek hayatla ilişkilendirme yeteneklerini değerlendiriyor.

Ek 9. Ders Planı 9

İçerik Alanı	Çevre Çalışmaları / İngilizce	Sınıf Seviyesi	
Başlık	Teknoloji Atığı (Elektronik Atık)	Öğretmen	PALOMBA G.
Bu, müfredatıma nasıl uyuyor?	Etkinlikler	Stratejiler	
Bu konu, sürdürülebilir yaşam ve çevre bilinci gibi temalarla doğrudan bağlantılıdır. Öğrencilerin teknolojinin çevre üzerindeki gerçek dünya etkisini anlamalarına yardımcı olur ve yurttaşlık sorumluluğunu teşvik eder. Ayrıca eleştirel düşünme, iş birliği ve problem çözme gibi becerileri de geliştirir.	Beyin fırtınası: Öğrenciler evlerinde ve okulda kaç tane eski veya kullanılmayan cihazları olduğunu tartışır. * Topluluk Araştırması: Öğrenciler gruplar halinde Tarsus'taki yerel elektronik atık toplama veya geri dönüşüm noktalarını araştırırlar. * Röportaj Etkinliği: Öğrenciler, elektronik atıkların nasıl yönetildiği konusunda yerel yetkililer, geri dönüşüm merkezi çalışanları veya dükkan sahipleriyle kısa	* Proje Tabanlı Öğrenme (PBL) * İşbirliğine Dayalı Grup Çalışması Sorgulamaya Dayalı Öğrenme * Topluluk Ortaklığı (yerel kurumlar veya belediye ile bağlantı kurma)! İşte lise ortamına uygun, açık ve doğal bir üslupla yazılmış ve Topluluk Bağlantılı Öğrenme yaklaşımıyla uyumlu, İngilizce olarak hazırlanmış ders planının tamamı. "LESSON PLAN NEW.docx" şablonunuza	

	röportajlar yaparlar. * Yaratıcı Çıktı: Her grup, bulgularını gösteren ve toplumda teknoloji israfını azaltmanın yollarını öneren bir poster, video veya dijital sunum hazırlar.	kopyalamaya hazır.
Amaç: Öğrenciler şunları yapabileceklerdir...	Değerlendirme: Öğrenciler, hedefe ulaşma düzeylerini aşağıdaki yöntemlerle göstereceklerdir...	
- Elektronik atığın ne olduğunu ve neden bir sorun olduğunu açıklayın. - Topluluklarının elektronik atıkları nasıl ele aldığını belirlemek. - Teknolojik atıkları azaltmak için gerçekçi ve sürdürülebilir çözümler önerin.	- Bir grup sunumu veya farkındalık kampanyası önerisi hazırlamak. - Yerel elektronik atık sorunları hakkında öğrendikleri üzerine bir değerlendirme paragrafı sunmaları. - Sınıf tartışmalarına ve topluluk görüşmelerine aktif olarak katılmak.	
Malzemeler	- İnternet erişimi (araştırma amaçlı) - Posterler, işaretleme kalemleri ve dijital araçlar (Canva, Google Slides, vb.) - Tarsus'taki elektronik atıklarla ilgili yerel veriler veya görüşme notları - Küresel elektronik atık sorunları hakkında kısa video.	
Öğrenme etkinlikleriyle ilgili özgün ve anlamlı materyaller	- Yerel yetkililer veya geri dönüşüm merkezi çalışanlarıyla yapılan gerçek röportajlar. - Türkiye'de elektronik atıklarla ilgili haberler - Yerel yönetimlerin atık yönetimiyle ilgili web siteleri veya broşürleri. - Sivil toplum kuruluşlarından elektronik atık farkındalık kampanyası örnekleri.	
Talimatlar	- Küresel elektronik atıklar hakkında kısa bir video ve tartışmayla başlayalım. - Öğrencileri gruplara ayırın ve araştırma görevleri verin. - Gruplar, yerel kurumlarla iletişime geçerken veya anketler yaparken destek alabilirler. - Öğrencilere sunum veya kampanya fikri oluşturma konusunda rehberlik edin. - Grupların çözümlerini sunmalarını ve sınıfça tartışmalarını sağlayın.	
Ev Çalışmak	Öğrenciler, teknoloji atıklarının kendi yaşamlarını nasıl etkilediği konusunda kısa bir değerlendirme yazısı kaleme alıyorlar.	

	İsteğe bağlı: Farkındalığı artırmak için kısa bir infografik veya sosyal medya gönderisi fikri oluşturun.
Refleks	- Topluluğumuzdan elektronik atıklar hakkında neler öğrendik? - Öğrenciler bu sorunun yerel düzeyde çözümüne nasıl katkıda bulunabilirler? - Bu proje sırasında hangi becerileri geliştirdik? (örneğin, işbirliği, araştırma, iletişim)

Ek 10. Ders Planı 10

İçerik Alanı	Savunmasız gruplar	Sınıf Seviyesi	Ortaokul
Başlık	Ekonomik olarak dezavantajlı öğrenciler	Öğretmen	Sanja Bozhinovska
Bu, müfredatıma nasıl uyuyor?	Etkinlikler		Stratejiler
Bu ders, müfredatın sosyal farkındalığı, kapsayıcılığı, empatiyi ve eğitimde fırsat eşitliğini teşvik etme hedefleriyle uyumludur. Dil becerilerini (okuma, konuşma, yazma)	Isınma (10 dk): Tartışma “Tüm öğrencilerin okulda aynı fırsatlara sahip olup olmadığı sorusu akla geliyor. Neden veya neden değil?” 1. Öğrenciler, öğrenmeyi etkileyebilecek faktörler (aile geliri, teknolojiye erişim, okul malzemeleri, ulaşım vb.)		- İşbirlikçi öğrenme (grup tartışmaları, işbirliği) - Problem tabanlı öğrenme (gerçek dünya sorunlarının çözümü) - Toplulukla bağlantı kurma (bulguları veya kampanyaları yerel)

yurttaşlık eğitimi ve sosyal sorumlulukla bütünleştirir.	hakkında beyin fırtınası yaparlar. Ana Etkinlik (30 dk): Öğrenciler aşağıdaki konulardan biriyle ilgili kısa, uyarlanmış bir makale okur veya kısa bir video izler: - Ekonomik olarak dezavantajlı öğrencilerin karşılaştığı zorluklar - Eğitime erişimin önündeki engeller (materyal eksikliği, yarı zamanlı çalışma, sınırlı internet erişimi vb.) - Olası okul ve topluluk destek sistemleri Öğrenciler küçük gruplar halinde: - Metinde belirtilen temel sorunları belirleyin. - Bu zorlukların öğrencilerin akademik performansını ve duygusal refahını nasıl etkilediğini tartışın. - Okulların veya toplulukların uygulayabileceği gerçekçi çözümler önerin. Gruplar, fikirlerini özetleyen kısa bir sözlü sunum hazırlarlar. Proje Çalışması (Bir sonraki ders veya genişletilmiş görev): Öğrenciler aşağıdakilerden birini tasarlarlar: “Her Öğrenciyi Destekleyin” farkındalık afişi - Eğitime eşit erişimi teşvik eden kısa bir sosyal medya kampanyası. Okul yönetimine destekleyici eylemler öneren bir teklif mektubu (örneğin, kitap paylaşım programları, ders destek kulüpleri, bağış kampanyaları).	kafeler, kantinler veya belediyelerle paylaşma)
Sorgulamaya dayalı öğrenme (öğrenciler sorular sorar ve çözümler araştırır)		

Amaç: Öğrenciler şunları yapabileceklerdir...	Değerlendirme: Öğrenciler, hedefe ulaşma düzeylerini aşağıdaki yöntemlerle göstereceklerdir...
Öğrenciler şunları yapabilecekler...	
- Ekonomik olarak dezavantajlı öğrencilerin karşılaştığı zorlukları belirleyin. - Sosyal eşitsizlik ve eğitimle ilgili uygun kelimeleri kullanın. - Fikirlerinizi ifade etmek ve çözüm önerileri sunmak için kip fiillerini (should, could, must)	- İlgili kelime dağarcığını kullanarak grup tartışmalarına aktif olarak katılmak. - Kısa bir grup sunumu yapmak. - Afiş, kampanya taslağı veya teklif mektubu göndermek.

kullanın. - Eğitimde fırsat eşitliği hakkında kısa, ikna edici veya düşündürücü bir metin yazın. Eleştirel Düşünme ve Farkındalık Öğrenciler şunları yapacaklardır: - Eğitimde ekonomik eşitsizliğin nedenlerini ve sonuçlarını analiz edin. - Okul temelli olası çözümleri değerlendirin. - Adalet ve sosyal sorumluluk üzerine düşünün. - Farklı geçmişlere sahip akranlarınıza karşı empati ve anlayış geliştirin.	Okulların dezavantajlı öğrencileri nasıl destekleyebileceği üzerine kısa bir değerlendirme paragrafı yazın.
Malzemeler - Eğitim eşitsizliği hakkında kısa makale veya video - Grafik kağıdı, keçeli kalem ve dijital araçlar (Canva, PowerPoint) - Eğitime erişimle ilgili gerçek hayattan istatistikler Bilgisayar, İnternet, Telefon, Akıllı tahta	
Öğrenme etkinlikleriyle ilgili özgün ve anlamlı materyaller - Eğitimdeki eşitsizlikle ilgili haberler; - Öğretmenler veya öğrencilerle yapılan (gerçek veya simüle edilmiş) röportajlar; - Okulun mali yardım veya destek programlarıyla ilgili politikaları; - Örnek burs veya destek programı bilgileri;	
- Öğrencilerin ön bilgilerini harekete geçirmek için tüm sınıfı kapsayan bir tartışmayla başlayın. - Temel kelime dağarcığını tanıttın (eşitsizlik, fırsat, destek, erişim, burs, kaynaklar). - Öğrencileri okuma/izleme ve tartışma görevleri için küçük gruplara ayırın. - Öğrencilere fikir üretme ve farkındalık materyalleri oluşturma konusunda rehberlik edin. - Öğrencilerin çalışmalarının sunumlarını veya	

mini bir sergisini düzenleyin.	
6. Dil kullanımı ve içeriğe odaklı yapıcı geri bildirim sağlayın.	
Evde Çalışma - Öğrenciler kısa bir değerlendirme yazısı yazacaklar: “Okullar ekonomik olarak dezavantajlı öğrencilerin başarılı olmasına nasıl yardımcı olabilir?” İsteğe bağlı: - Öğrencilerin maddi zorluklar nedeniyle karşılaşılabileceği sorunlar hakkında bir öğretmen, okul rehberlik danışmanı veya aile üyesiyle görüşme yapın. - Eğitime eşit erişimi destekleyen yerel veya uluslararası bir programı araştırın.	
Refleks Öğrenciler, eğitimdeki ekonomik eşitsizlik hakkında öğrendiklerini ve tutumlarının nasıl değişmiş olabileceğini tartışıyorlar. Öğretmen şu konular üzerinde düşünüyor: - Öğrenci katılımı - Dil gelişimi - Konunun hassasiyeti - Sosyal sorunları dil öğrenimiyle ilişkilendirmenin etkinliği	

Ek 11. Ders Planı 11

İçerik Alan	Çevresel Farkındalık -	Seviye Seviye	İkincil Okul - Yıl 2
Başlık	Hızlı Moda	Öğretmen	Katarzyna Gos
• Nasıl BT uygun içinde	• Etkinlikler		• Stratejiler

müfredatım		
Bu ders öğrencileri birbirine bağlıyor. öğrenme ile gerçek Hayat ve eylem, müfredat materyallerinde anlam bulmalarına ve daha derin, daha anlamlı şeyler öğrenmelerine yardımcı olur. anlayışlar Bu ders, alternatif bakış açılarını sunmaktadır ve zorluklar öğrenciler Eleştirel sorgulama yoluyla statükoyu sorgulamak . Ders boyunca öğrenciler kritik olarak Bu sayede kendi toplulukları içindeki kültürlerarası dinamikleri sorgulayarak düşünme biçimlerini genişletebilir ve eleştirel ve analitik becerilerini güçlendirebilirler.	● Giriş ders: Çevresel farkındalığı ve hızlı yaşamı tanımlayın. moda Film kullanımı - Hızlı Modanın Çevresel Maliyeti - BBC. ○ Kelime bilgisine genel bakış konuyla ilgili ○ Proje hedeflerinin/am açlarının tanıtımı ● Araştırma: ○ Öğrenciler gruplar halinde Hızlı moda üzerine araştırma yapın. ○ Araştırmalarını kullanarak, Öğrenciler belirli sorular oluşturur ve akranlarıyla, aileleriyle vb. anketler yaparlar. ● Başvuru: ○ Öğrenciler oluşturacaklar Ve Bulgularını teknolojik bir platform kullanarak paylaşmak.	● Araştırma ○ Nicel: Anketler ○ Nitel: Görüşmeler, analiz Akademik makaleler ve belgesel diziler (Hızlı Modanın Çevresel Maliyeti - BBC) bu zorluğa değiniyor.
● Amaç: Öğrenciler irade olmak hünerli ile...	● Değerlendirme: Öğrenciler aşağıdaki konularda yeterliliklerini göstereceklerdir: hedef ile...	

Öğrenciler, moda üretiminin aşamalarını ve nasıl gerçekleştiğini tanımlayarak çevre bilinci kazanabileceklerdir. her biri staj zararlar o Çevreyi çeşitli şekillerde etkilemek. Öğrenciler sınıf arkadaşlarıyla etkileşimde bulunacaklar. aileler Ve Bulgularını akranlarıyla paylaşırlar.	Öğrenciler irade yaratmak A anket anket Ve Araştırmalarının sonuçlarını Prezi, Canva ve benzeri teknolojik araçlar aracılığıyla sunarlar. Özellikle, bulguları hızlı modanın nasıl etkilediğini gösteriyor. o çevre Ve A önerilen çözüm ile Hızlı modanın yarattığı sorun. Önerilen çözüm, belirleme yönteminin nasıl uygulanacağını açıklamalıdır. eğer A moda ateş dır sürdürülebilir (dır) orada uygulamalar var, web siteleri veya platformlar ile Yardım ile Bu?). Ayrıca, hızlı moda ürünlerinin ve tekstil atıklarının nasıl doğru şekilde bertaraf edileceği konusunda başkalarını eğitmek.
Malzemeler	- Bilgisayarlar - Teknolojik programlar çok kül Padlet Ve Google Siteler, Canva, Prezi, Google. - Film - Çevresel Maliyet veya Hızlı Moda
İlgili konularda özgün ve anlamlı materyaller öğrenme hedefleri	- Öğrenciler irade kullanmak Google Ve diğer aramak motorlar ile yönetmek araştırma Bilimsel ve hakemli birincil ve ikincil kaynakları kullanarak. - Öğrenciler yayınlamak onların yemek kitabı kullanarak Google Siteler. - Öğrenciler irade kullanmak Padlet ile kayıt onların röportaj sorular için her biri hedef kültür. - Öğrenciler mayıs Ayrıca kullanmak Padlet ile kayıt onların ilk yansımalar sonrasında her görüşme Ve sonrasında yapım her biri yemek tarifi itibaren bizim çeşitli hedef kültürler.
Talimat	giriş (açıklamak o sorun bizim proje (çözümler): - Amaç: Öğrenciler irade olmak hünerli ile tanım çevresel farkındalık ve hızlı modanın çevresel sorunlara nasıl katkıda bulunduğunu anlamak. Öğretmen sunar A ders Açık çevresel farkındalık Ve onun önem Ardından öğretmen, hızlı moda alt konusunu tanıttı ve bunun çevre bilinciyle olan ilişkisini tanımlayacaktır. - Öğrenciler irade almak A önceden hazırlanmış anket ile A Öğretmen ile toplamak ilk veri Proje öncesinde, yaşadıkları toplulukta hızlı moda konusunda bir fikir sahibiydiler.

	Araştırma: ● Amaç: Öğrenciler irade olmak hünerli ile analiz et o etkiler veya Niteliksel ve niceliksel araştırmalar yaparak hızlı moda üretimini incelemek. Başvuru: ● Amaç: Öğrenciler bulgularını bir sunum yaparak paylaşabileceklerdir. kullanarak A teknolojik platform ile onların hedef Hedef kitle (lise öğrencileri/toplum).
--	--

Ev Çalışmak	Öğrenciler irade taşımak dışarı onların anket. Her biri grup olmalı ölçüm A amaç veya Çeşitli demografik grupları içeren on veya daha fazla yanıt. Herhangi araştırma, BİR organizasyon veya proje O yapmak Olumsuz elde etmek Ders saatinde tamamlandı.
Refleks	● Öğrencilere projenin başında ve sonunda, hızlı modanın çevreyle ilişkisi hakkındaki bilgilerini değerlendiren bir anket sunulacaktır. Öğrenciler, projenin başındaki ve sonundaki anket yanıtlarını karşılaştıracak ve bunların nasıl değiştiğini/geliştiğini değerlendireceklerdir. sonrasında olmak eğitimi Açık o sonuçlar veya hızlı moda. ● Öğrenciler irade yazmak yansımalar ile onların takımlar cevaplamak Aşağıdaki yönlendirilmiş sorular: ○ Ne dır hızlı moda Ve Nasıl yapmak BT ilgili olmak ile çevre ? ○ Yapmak hızlı moda sahip olmak A pozitif veya negatif etki Açık Çevre mi? Açıklayın. ○ Gelecekte sürdürülebilir giyim konusunda nasıl savunuculuk yapacaksınız? temelli Açık o bilgi Sen sahip olmak kazandı itibaren Bu proje mi?

Ek 12. Ders Planı 12

İçerik Alan	İngilizce Dil Öğrenimi, Kültürlerarası İletişim/İlişkiler, ve Uluslararası Tarih.	Seviye Seviye	İkincil Okul - 1-2. Yıllar
Başlık	- Kültürlerarası İletişim ve İlişkiler - Başlık: Bir kültürlerarası Yemek kitabı: Makedonya kültürlerinin tariflerini ve geleneklerini keşfetmek .	Öğretmen	Bayan Julija Janeva Ve Bayan Laura Schomig
Nasıl BT uygun içinde müfredatım	Etkinlikler	Stratejiler	
- Bu ders öğrencileri birbirine bağlıyor. öğrenme ile gerçek Hayat ve eylem, müfredat materyallerinde anlam bulmalarına ve daha derin, daha anlamlı şeyler öğrenmelerine yardımcı olur. anlayışlar - Bu ders, alternatif bakış açılarını sunmaktadır ve zorluklar öğrenciler Eleştirel sorgulama yoluyla statükoyu sorgulamak . - Ders boyunca öğrenciler kritik olarak Bu sayede kendi toplulukları içindeki kültürlerarası dinamikleri sorgulayarak düşünme biçimlerini genişletebilir ve eleştirel ve analitik becerilerini güçlendirebilirler.	- Hedef kültürlerin her birini araştırın. başından sonuna kadar o kullanmak Akademik, hakemli dergilerde ve makalelerde yayınlanan yazılar. - Mevcut durumu analiz ederek araştırma yapmak olaylar ilgili her hedef kültüre. - En az iki tarif ve geleneği belirleyin. ile her biri kültür. - Taslak röportaj ilk araştırma bulgularına dayanarak, her hedef kültüre özel olarak hazırlanmış sorular. - Potansiyel görüşme adaylarıyla iletişime geçin. için her hedef kültür. - Nova Uluslararası Okulu gibi, hedef kültürlerin her birinden öğrencilerin bulunduğu uluslararası bir	- Araştırma - Birincil: Görüşmeler ve gazeteler - İkincil: Akademik, hakemli makaleler - Yazma - Yemek pişirmek: çeşitli tarifler yapmak - Konuşuyorum Ve yazma İngilizceyi yabancı dil olarak kullanarak - İletişim ve işbirliği - Fotoğrafçılık Ve film - Teknolojik Padlet ve Google Sites kullanarak pratik yapın .	

	okulu ziyaret edin. içinde Üsküp. • Belirtilen her tarif için gerekli malzemeleri toplayın. araştırma Her hedef kültüre uygun şekilde. • Öğrenciler birlikte mutfakta tarifleri uygulayacaklar. bulundu içinde Okul . • Röportajları ve tarifleri kaydedin. içinde o Google Siteleri web sitesi çerçeve. • Her biri grup irade tamamlamak Aşağıdaki sorulara yönelik bir değerlendirme.	
• Amaç: Öğrenciler irade olmak hünerli ile...	• Değerlendirme: Öğrenciler aşağıdaki konularda yeterliliklerini göstereceklerdir: hedef ile...	
• Öğrenciler, kültürlerarası anlayışı keşfeden bir kültürlerarası yemek kitabı hazırlayarak kültürlerarası ilişkiler kurmayı öğreneceklerdir. tarifler Ve gelenekler veya o Makedonya kültürleri.	• Öğrenciler, çeşitli kültürleri açıkça inceleyen ve tasvir eden bir web sitesi formatında bir yemek kitabı oluşturarak hedefe ulaşma becerilerini göstereceklerdir. ve Makedonya içindeki kültürel yanlış anlamalar başından sonuna kadar o araştırma, özellikle o (ikincil ve birincil kaynakların kullanımı), araştırmalarını sergileyen eserler (fotoğrafçılık ve film) ve İngilizce dilinde dilbilgisi kurallarına uygun yazılı açıklamalar ve değerlendirmeler. bulgularına dayanarak .	
Malzemeler	• Bilgisayarlar • Padlet ve Google Sites gibi teknolojik programlar. • Tariflerin yapımında kullanılan malzemeler. • Okul mutfağı Üsküp'teki Nova Uluslararası Okulu'na ulaşım.	

İlgili konularda özgün ve anlamlı materyaller öğrenme hedefleri	• Öğrenciler irade kullanmak Google Ve diğer aramak motorlar ile yönetmek araştırma Bilimsel ve hakemli birincil ve ikincil kaynakları kullanarak. • Öğrenciler yayınlamak onların yemek kitabı kullanarak Google Siteler. • Öğrenciler irade kullanmak Padlet ile kayıt onların röportaj sorular için her biri hedef kültür • Öğrenciler ayrıca her bir çalışmanın ardından ilk düşüncelerini kaydetmek için Padlet'i kullanabilirler. röportaj Ve sonrasında yapım her biri yemek tarifi itibaren bizim çeşitli hedef kültürler
Talimat	• Giriş (projemizin çözdüğü sorunu açıklayın): Makedonya, çeşitli kültürel topluluklardan (Roman, Türk, Arnavut ve Makedon) oluşmaktadır. Makedonya halkı arasında karşılıklı anlayış eksikliği vardır. Betimlemek o proje prosedürler Ve Nasıl BT dır ilgili ile bizim Kültürlerarası sorun: • O kültürlerarası yemek kitabı dır A gençlerin önderliğinde girişim ile biçim Makedonya'da mutfak eğitimi ve hikaye anlatımı yoluyla kültürlerarası ilişkiler, karşılıklı anlayış ve birlik. • Tanım öncelik Ve ikincil kaynaklar Ve Neden kullanarak ikisi birden Önemlidir . • Öncelik kaynaklar vermek senin perspektif itibaren o hedef kültür. • Bizim öncelik kaynaklar irade olmak gazete makaleler ve röportajlar. • İkincil kaynaklar vermek Sen BİR dıştan Araştırmaya dayalı bakış açısı. • İkincil kaynaklar irade olmak bilimsel, hakemli makaleler. • Öğrenciler birincil ve ikincil kaynakları kullanarak mutfakla ilgili araştırma yapacaklardır. gelenekler veya her biri öne çıkan kültür içinde Makedonya Bu kültürler arasında Makedon, Türk, Roman, Arnavut ve Amerikan veya Sırp

	kültürleri yer alacaktır. Öğrenciler her kültürden anlamlı bir tarif seçecek, akranlarıyla birlikte pişirecek ve fotoğraflarla birlikte resmi bir tarif taslağı hazırlayarak belgeleyeceklerdir. - Her tarfin ayrıca yazılı bir röportajı da olacak. Öğrenciler yukarıda listelenen her kültürden bir kişiyle röportaj yapacaklar. Röportajdan önce, araştırmalarını kullanarak bir röportaj soru listesi hazırlayacaklar. özenle seçilmiş ile her biri hedef kültür. Onlar irade sormak o Görüşmeciye aşağıdaki sorular soruldu: - Betimlemek senin favori kültürel bulaşıklar Ve gelenekler - Ne hatıralar Yapmak Sen sahip olmak veya yemek Bu tabak ile senin Aile ve arkadaşlar mı? - Ne değerler 'dır' mutlak önemli ile senin kültür Peki neden? - Nasıl Yapmak Sen kutlamak dönüm noktaları çok kül doğum günleri, Düğünler ve mezuniyet törenleri mi? - Nasıl Yapmak Sen hissetmek senin kültür dır temsil edildi içinde Makedonya bugün nasıl bir yer?
Ev Çalışmak	Öğrenciler hedef kültürlerin her birini (Makedon, Türk, Roman, Arnavut ve Amerikan veya Sırp) araştıracaklardır. Her öğrenci, her kültürün gelenekleri ve mutfağı hakkında bağımsız bir araştırma derleyecektir. Nasıl BT ile ilgili ile bizim kültürlerarası sorun veya sosyal ayrımcılık. Öğrenciler yüz yüze görüşmelerimize geri döndüklerinde, bulgularını karşılaştırıp değerlendirecekler; bu da kültürlerarası bakış açılarını genişletmelerine ve daha düşünceli mülakat soruları ve yansımalar üretmelerine yardımcı olacaktır.
Refleks	O son veya o yemek kitabı irade meydana gelmek veya A öğrenci refleks. İçinde Öğrenciler, değerlendirmeleri sırasında aşağıdaki soruları yanıtlamalıdır. - Ne Sen mi? öğrenmek kültürler hakkında Yoksa Makedonya mı? - Ne şaşırmış Sen sırasında araştırmak Ve

	Mülakat mı? • Nasıl dır yiyecek bağı ile senin çevre Ve kültür? Nasıl Yiyecekler kültürü etkileyebilir mi? • Nasıl olabilmek yemek pişirmek köprü çeşitli kültürler Ve yaratmak Karşılıklı anlayış mı? • Ne benzerlikler Ve farklılıklar yaptı Sen fark etme arasında kültürler mi? • Nasıl olabilmek yiyecek Yardım yol göstermek ile kültürlerarası ilişkiler Ve Karşılıklı anlayış mı? • Ne dır senin umut için onların kültürel gelecek veya Makedonya Ve Yemek kitabınız nasıl yardımcı olabilir?
--	---