

HASAN-FATMA ÖNAL ANADOLU LİSESİ

OYNASAK DA MI ÖĞRENSEK (SHALL WE PLAY TO LEARN)

Projedeki Rolü	Proje Koordinatörü	Role in the Project	Project Coordinator
Fon Kaynağı	Türkiye Ulusal Ajansı	Funded by	Turkish National Agency
Program Türü	Erasmus+ KA1 Okul Eğitimi Personel Hareketliliği	Program me Type	Erasmus+ KA1 School Education Staff Mobility
Kurs Merkezleri ve Kurslar Course Providers and Courses	<ol style="list-style-type: none"> 1. EUNEOS OY "Benchmarking – Learning with games" (Karşılaştırma– Oyunlarla Öğrenme) 2. DOMINO ASSOCIATION - "Make technology your friend – Using ICT to engage students in the modern classroom." (Teknoloji ile Arkadaş Olun – Modern Sınıfta öğrencileri motive etmek için ICT Kullanımı) 3. ITC INTERNATIONAL - "Game-based learning and Gamification" (Oyun Tabanlı Öğrenme ve Oyunlaştırma) 4. ERUDITUS - "Interactive teaching – Using educational games and new technology to enhance learners' motivation" (İnteraktif Öğretme – Öğrencilerin Motivasyonunun Arttırılması için Eğitsel Oyunların ve Yeni teknolojinin kullanılması) 5. MOTIVATED LEARNING FOR EVERYONE - Game-Based Learning and Gamification in my Class – Fail or Win? (Sınıfta Oyun Tabanlı Öğrenme ve Oyunlaştırma – Kazan ya da Kaybet!) 		
Uygulama	2016-2018	Duration	2016-2018
Proje Amaçları	<p>1.. Sürekli olarak gelişen günümüz teknolojisinde, teknolojisiz bir hayat düşünemeyen ancak teknolojiyi doğru ve verimli şekilde kullanmayı başaramayan öğrencilerimizin derslere olan ilgisini ve motivasyonunu arttırmak için Milli Eğitim Bakanlığımız tarafından Fatih projesi kapsamında bize sunulan interaktif tahtaları ve öğrenci tabletlerini derslerde aktif olarak kullanmak şarttır. Bu nedenle öğretmenlerimizin teknolojinin entegre edildiği ve yeni yöntemlerin uygulandığı bir şekilde ders işlemeyi öğrenmeleri amaçlanmıştır.</p> <p>2. İş dünyasında uzun süredir kullanılmakta olan ancak eğitimde henüz son yıllarda kullanılmaya başlanan ve henüz ülkemizde yeterli yer kazanmamış "oyunlaştırma" ve "oyun tabanlı öğrenme" yöntemlerinin okulumuzda, müfredat dahilinde uygulanması. 2014 yılından beri bu konuda yapılan araştırmalar ile bu konuda yürütmekte olduğumuz KA2 Stratejik Ortaklık projesinden edinilen bilgileri, bu projenin bize sağlayacağı daha profesyonel ve uygulamalı kazanımlarla destekleyerek, oyunlaştırma yönteminin 2016-2017 eğitim öğretim yılından itibaren kademeli olarak uygulanması amaçlanmıştır.</p>	Project Objectives	<ol style="list-style-type: none"> 1. In the continuously evolving technological world, effective and active use of the interactive boards and 1:1 student tablets provided by the Ministry of Education – Fatih Project in the lessons in order to increase the attention and motivation of our students who cannot think about a life without technology but are totally unable to use it efficiently. For his reason, we aimed at training our teachers to teach in a way in which technology is integrated and new methods are applied. 2. Application of the "gamification" and "game-based learning" methods which have been widely used in the business world for a while but is new in education and not sufficiently used in our country. We have supported the research we have carried out since 2014 and the knowledge we gained from our KA2 Strategic Partnership on the same topic with the more Professional and applicable attainments provided by this Project and gradually implement gamification principles within the curriculum starting from 2016-2017.