



Aralık / December 2021

Cilt/Volume: 5

Sayı/Issue: 2

ISSN: 2587-1706

Anadolu Öğretmen Dergisi
Anatolian Journal of Teacher



www.dergipark.gov.tr/aod

DOI: 10.35346/aod.1004386

eTWINNING PROJELERİNİN UYGULANMASI: KURUCU ÖĞRETMEN PERSPEKTİFLERİ

Sevinç KARAKAŞLAR GEZGİN¹, Meral GÖKBAŞ ÇABUK²

¹ Milli Eğitim Bakanlığı İzmir/Buca/Şehit Astsubay Ümit Başaran İlkokulu, sevincgezgin35@gmail.com,

² Milli Eğitim Bakanlığı Ankara/Keçiören/Paşalı Necati İlkokulu

meralcbk@gmail.com

ÖZET

Avrupa’da uygulanmaya başlayan ağ tabanlı öğrenme ortamı yaratan “eTwinning” Platformu, öğretmenlerin, esnek ve rahat bir ortamda birbirleriyle iş birliği içinde projeler geliştirmesini sağlamaktadır. “eTwinning” Platformu’nda yer alan projelerin arasında özellikle Fen Bilimleri ve Matematik alanları geniş yer tutmakla beraber, FETEMM, kodlama, oyunlarla öğrenme ve kapsayıcı eğitim gibi birçok alanda da projeler uygulanabilmektedir. Bu çalışmada, gerçekleştirilen ve yapılması planlanan Sosyal Bilimler ve Fen Bilimleri içerikli “eTwinning” projeleri ile ilgili örnekler de verilmiştir. Özellikle Fen Bilimleri dersi ile ilgili kazanımlar ele alınmış, bu kazanımları gerçekleştirmeye yönelik çalışmaların uygulamaları anlatılmıştır. Bu çalışmanın amacı eTwinning Platformu’na ait kurucu öğretmen deneyimlerinin paylaşarak “eTwinning” Platformu’nda proje gerçekleştiren öğretmen sayısının artırılmasına katkı sağlamaktır. Çalışmada “eTwinning” projeleri oluşturulurken dikkate alınan iletişim, iş birliği, yaygınlaştırma, müfredatla uyum, disiplinler arası geçiş ve değerlendirme süreçlerine, proje sırasında kullanılan teknoloji ve Web2.0 araçlarına değinilmiştir. Proje etkinlikleri üzerinden giderek “eTwinning” projesi hazırlamak ve ağ tabanlı öğretim yöntemlerini sınıflarında kullanmak isteyen yenilikçi öğretmenlere öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: “eTwinning”, Ağ tabanlı Öğrenme, Öğretmen, Proje, Sosyal Bilimler, Fen Bilimleri

IMPLEMENTING eTWINNING PROJECTS: FOUNDER TEACHER PERSPECTIVES

ABSTRACT

The “eTwinning” Platform, which recently has come into effect in Europe, creates a network-based learning environment, and enables teachers to develop projects in cooperation with each other in a flexible and comfortable environment. While the fields of Science and Mathematics have a large place among the projects in the eTwinning Platform, projects can also be implemented in many fields such as FETEMM, coding, learning with games and inclusive education. In this study, examples of “eTwinning” projects with the content of Social Sciences and Sciences that have been running and planned to be carried out are also given. Especially, the acquisitions related to the Science course were discussed and practices of the studies aimed at realizing these acquisitions were narrated. This study aims for founder teachers to share their experiences about the “eTwinning” Platform and to contribute to their crease of the number of teachers who do projects on the eTwinning Platform. By giving examples from thee Twinning projects that have been running and planned to be done. In this study, the processes and tools taken into account while creating” eTwinning” projects such as communication, collaboration, dissemination ,compliance with the curriculum and evaluation processes, technology and web2.0 tools were mentioned .Suggestions were presented to innovative teachers who want to prepare an “ eTwinning” project and use network-based teaching methods in their classrooms by going through project activities in areas such as FETEMM, coding, learning with games and inclusive education

Keywords: “eTwinning”, Networked Learning, Teacher, Project, Social Sciences, Sciences

1. GİRİŞ

Bilginin günlük hayatımızı kolaylaştıracak biçimde kullanılmasının oldukça önemli olduğu günümüzde, John Dewey 'in “Okul, hayata hazırlık değil, hayatın doğrudan doğruya kendisidir” (Öymen, 1969) sözü daha fazla anlam ifade etmektedir. Dewey aynı zamanda çocuğun bulunduğu okulun onu sosyal hayata hazırlayabilecek şekilde düzenlenmesi gerektiğini ve öğrencilerle birlikte iş yapabilmeye olanağı sağlayan okulların üretken ve barışçıl bir toplumun sağlıklı bireylerini yetiştirebileceğini ifade eder. (Bender,2005) Buradan hareketle, bilgiyi anlamlandırmada etkili olacağı düşünülen ve okullarda öğrencilere yaparak ve yaşayarak öğrenme olanakları sağlayan “eTwinning” projeleriyle çağımızın dijital gelişmelerini de içeren, öğretmen ve öğrenci aktiviteleri gerçekleştirilebilir.

- İlk olarak Avrupa’da uygulanmaya başlayan ağ tabanlı bir öğrenme ortamı olan “eTwinning” Platformuyla öğretmenlerin esnek ve rahat bir ortamda birbirleriyle iş birliği içinde projeler geliştirmesini sağlamak amaçlanmaktadır. eTwinning Platformu Avrupa ülkelerindeki katılımcı okullarda çalışan öğretmenler, müdürler, kütüphaneciler vb. gibi personele yönelik olarak oluşturulmuştur. Bu platform ile Avrupa ülkelerindeki öğretmenlerin iletişim kurma, iş birliği yapma, projeler geliştirme ve paylaşımlarda bulunmaları mümkündür. “eTwinning” Platformu öğretmenler için aktivite imkanı sağlarken, bu projelere dahil olan öğrenciler için de deneyimsel bir çalışma ortamı sunmaktadır. “eTwinning” projelerinde, öğrenciler hem zihnen hem de bedenen aktif durumdadırlar. Mert-Cüce’ye (2012) göre sınıflarda öğrencinin merak duygusunu uyandırmak etkinlik temelli öğrenmenin öğretmenlere sağlayacağı önemli bir avantajdır. Eğitim alanında özellikle son dönemlerde yapılan çalışmalarda etkinlik temelli öğrenmenin öneminin gitgide arttığı gözlemlenmektedir. (Çavuş vd.,2021; Mert Cüce 2012) eTwinning projeleri de öğrencilerin merak duygusunu harekete geçiren etkinlik temelli öğrenme ortamları oluşturabilmektedir. Özellikle fen bilimleri alanında gerçekleştirilen STEM projeleri bu öğrenme ortamlarına örnek olarak gösterilebilir. Herdem ve Ünal (2018) bilim, teknoloji, matematik ve mühendislik bilgi ve becerilerinin bütünlüğüne odaklanan STEM i, öğrencilerin yaratıcılıklarını harekete geçirerek problem çözme becerisi kazanmalarını, multidisipliner yaklaşımla iş birliği içinde çalışmalarını, iletişim ve girişimcilik alanlarında etkin olmayı sağlayan bir eğitim yaklaşımı olarak görmektedir.
- “eTwinning” Platformu’nun etkisinin yaygınlaştırılması ve proje çalışmalarında daha fazla sayıda öğretmenin yer alabilmesi, “eTwinning” yapısının tanıtılması ve yapılan “eTwinning” projelerinin örneklendirilerek, deneyimlerin aktarılmasından geçmektedir. Bu

çalışmanın amacı, gerçekleştirilen ve yapılması planlanan Fen Bilimleri ve Sosyal Bilimler alanındaki “eTwinning” projelerinden örnekler verilerek, “eTwinning” Platformu’na ait kurucu öğretmen deneyimlerinin paylaşılmasıdır. Böylelikle, “eTwinning” Platformu’nda gerçekleştirilen projelerin etkisinin artırılması ve sonuçların yaygınlaştırılarak yeni çalışmalar için öneriler geliştirilmesi mümkün olabilir.

2. “eTwinning” Platformunun Gelişimi

2005 yılında Avrupa Komisyonu öğrenme programının bir parçası olarak başlatılan “eTwinning” Platformu, 2014 yılından itibaren Avrupa Birliği Eğitim, Öğretim, Gençlik ve Spor Programı olan Erasmus+ içerisine entegre edilmiştir (etwinning.net,2021) Türkiye’de Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü bünyesinde kurulmuş olan “eTwinning” Ulusal Destek Servisi tarafından yönlendirilen projelere, yüz kırk binden fazla Türk öğretmenin katıldığı bildirilmektedir. (etwinning.meb,2021)

Bozdağ (2017) a göre eTwinning projelerine katılan öğretmen ve öğrenciler gerçekleştirilen etkinliklerin temel öznelere olarak kabul edilmektedir. Öğretmenler projelerin başlatılmasında, öğrencilerin katılımı ve motivasyonu da projelerin işleyişi açısından kilit rol oynamaktadırlar. Öznesi öğretmen ve öğrenciler olan “eTwinning” projeleri, kodlama eğitimi, Fen, Teknoloji, Mühendislik, Matematik eğitimi (Science, Technology, Engineering, Mathematic-STEM), oyunlarla öğrenme, yaratıcı sınıflar oluşturulması ve kapsayıcı eğitimin uygulanması gibi birçok alanda kullanılabilir. (eTwinning Merkezi Destek Servisi, 2015). Bununla birlikte yapılan e Twinning projeleri arasında fen bilimleri ve matematik alanındaki proje çalışmaları geniş yer tutmaktadır (MEB Yenilikve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, 2021). STEM projeleri günlük yaşamımızda karşılaştığımız problemlerin çözümü için fen bilimleri, teknoloji, mühendislik ve matematik disiplinlerini bütünleştiren, ilginç ve motive edici deneyimler ile gerçek hayat problemlerinin anlaşılmasını kolaylaştıran, sadece ürün odaklı olmayan sürecin de önemsendiği bir eğitim yaklaşımıdır. (Akarsu, Elmas ve Akçay 2020)

2.1. “eTwinning” ve Bilgi İletişim Teknolojileri (BİT)

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin (BİT) çok hızlı geliştiği günümüzde ağ tabanlı öğrenme ortamı olan “eTwinning” eğitim platformu, teknolojinin eğitime entegrasyonuna katkı sağladığı gibi bünyesinde kullanılabilen Web 2.0 araçları da dersleri ilgi çekici hale getirecek öğrenmeler sağlayabilir. “eTwinning” projeleri ağ tabanlı bir öğrenme ortamı olduğundan dijital uygulamalar (Web 2.0 araçları) öğrencilerimize yaparak ve yaşayarak öğrenme ortamı sağlayabilmektedir. Parlak (2017) a göre dijital çağın en önemli kazanımlarından biri,

“eğitimdeki dijital devrim”dir. 21. Yüzyılı etkileyecek olan bu dijital devrim, tüm insanların kaderini değiştirecek kritik bir öneme sahiptir. Dijital teknolojinin kullanıldığı sınıflarda bilgiye ulaşmanın daha keyifli hale geleceği düşünülmektedir. Örneğin Avrupa Birliği’nin herkes İçin Kodlama (EU Code Week For All) etkinliklerine, her yıl binlerce öğrenci katılmakta ve öğrenciler çok sevdiği bilgisayarlarda, matematik derslerinde öğrendikleri sayıları kullanarak bilgiyi işlemekte, kodlama becerisi kazanmaktadırlar. (codeweek.eu/training , 2021). Her yıl ekim ayı içerisinde gerçekleştirilen bu etkinliklere “eTwinning” projesi olan gruplar katılmaya gayret göstermektedirler. (codeweekturkiye.eba, 2021)

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki ilerleme daha esnek, daha verimli ve süreklilik sağlayan iş birliği Web 2.0 araçlarının sınıflarda kullanımını arttırmaktadır. eTwinning projelerinde bu araçlar seçilirken basit uygulamalardan başlayıp daha karmaşık ve zengin içerikleri olanlara doğru gidilmesi tercih edilebilir. Bu seçimleri yaparken öğrencilerin hangi teknolojilere erişebilecekleri konusu da dikkate alınmalıdır. Ayrıca, öğretmenlerin çalıştıkları yaş grubunu göz önünde bulundurarak kullanacağı Web 2.0 aracını belirlemesi faydalı olacaktır. Ana sınıfı ve ilkokul gruplarında aracın kullanım kolaylığının olması da önemlidir.

Parlak (2017)a göre “Bir ağ aracılığıyla içeriklerin ortaklar arasında paylaşımı, Webinarlar ve çevrim içi uzman sunumları yoluyla öğrenimi, videolar, çevrim içi tartışmalar vb. yöntemlerle eğitimi, uzmanlığına erişebilir eğitici ve öğreticilerin sanal diyaloglarını, dijital iletişimi ve dünyanın her yerinden bilgi edinebilmeyi ve paylaşabilmeyi” (Kaas, 2010) eğitim ortamına aktarabilmek oldukça önemlidir. eTwinning Platformu’nda dijital araçları sıklıkla kullanan öğretmenler ve öğrenciler düzenledikleri webinarlarla bir araya gelmekte, sohbet odalarında sanal ortamlarda sohbet edebilmekte proje ile ilgili çalışmalarını ağ üzerinde gerçekleştirmektedirler. Pandemi döneminde eTwinning projelerine katılan öğretmenlerin çevrimiçi çalışma tecrübelerini sınıf ortamlarına aktarabildikleri düşünülmektedir.

2.2. eTwinning Projelerinde Öğretmen Görevleri

eTwinning projelerine katılacak öğretmenlerin görevleri planlama, rehberlik, proje kurallarının belirlenmesi, müfredat entegrasyonunun sağlanması, multidisipliner yaklaşımın uygulanması, ortaklar arasında iletişim ve iş birliğinin sağlanması, proje dökümanlarının arşivlenmesi, projenin yaygınlaştırılması ve projenin değerlendirilmesidir.

2.2.1. “e Twinning” Projelerine Hazırlık ve Planlama: eTwinning Platformu’nda planlama önemsenmesi gereken bir süreçtir. Düzenlemesi iyi yapılan bir proje planıyla etkinliklerin doğru bir şekilde yürütülmesi sağlanabilir. Proje etkinliklerinin takibi kolaylaşır. İyi tasarlanmış bir proje, zaman yönetimi, içerik ve görev dağılımı gibi konuları

netleştireceğinden projenin paydaşları için süreci kolaylaştıracaktır. İzleme ve kontrol sürecinde de proje ortaklarına kılavuzluk edecektir. Başarılı bir proje gerçekleştirmek için iyi bir planlama yapılması önemlidir(etwinningonline.eba,2021). Proje sürecinin planlanması öğretmenler açısından yoğun hazırlık gerektirmektedir. Projenin amacının ve hedeflerinin belirlenmesi, hedefler doğrultusunda proje etkinliklerinin belirlenmesi projenin işleyişini kolaylaştırmaktadır.

eTwinning Projelerinin Planlama Aşamaları

Projenin Adının Belirlenmesi: Projenin adı eTwinning platformundaki öğretmenlerin dikkatini çekecek, mümkünse daha önceki projelerde kullanılmamış ve projenin konusuna uygun olacak şekilde belirlenmelidir.

Proje Ortaklarının Belirlenmesi: Aynı ülkeden ya da farklı ülkelerden iki ortak proje fikri üzerinde mutabakata varırsa kurucu ortaklar olarak projeyi başlatabilirler. Öncelikle ortaklar birbirine bağlantı isteği gönderip bağlantıda oldukları kişiler listesine eklerler. Kurucu ortaklardan biri eTwinning platformu üzerinden başvurusunu yapar. Diğer ortağa sistem üzerinden bir bildirim gelir. Bu bildirim ikinci ortak tarafından onaylandıktan sonra proje ortaklarının buldukları Ulusal Destek Servislerine iletilir. UDS tarafından incelenen projeler onay alırsa proje başlatılır. Sistem projenin adıyla TwinSpace oluşturur.

TwinSpace, proje ortağı olan okulların birlikte çalışabileceği bir platformdur. TwinSpace, projeye üyelerinin çalışmalarını gerçekleştirebileceği sanal bir sınıf olarak tasavvur edilebilir. TwinSpace üyelerin birbirleriyle iletişim kurabilmeleri ve iş birliği yapabilmeleri için pek çok araç sunmaktadır, örneğin sohbet odası (üyeler güvenli bir şekilde çevrimiçi ortamda ortakları ile sohbet edebilirler), e-posta kutusu, forumlar ve takvim yer almaktadır. Proje, materyalleri görüntüler, dosyalar, videolar şeklinde klasörlerde depolar. TwinSpace'i öğretmen ve öğrenciler kendi aralarında bilgi alışverişi yapmak için kullanabilirler. Projenin kurucu ortakları, TwinSpace yöneticisi sayılır (Tuğyan, 2015). Proje başladıktan sonra projeye katılmak isteyen öğretmenler bağlantı isteği gönderirler. Kurucu ortaklar bu talepleri değerlendirerek projede birlikte çalışmak istedikleri öğretmenlere davet gönderirler. Daveti kabul eden öğretmenler proje ortakları listesine eklenir. Böylelikle projeye katılımları sağlanmış olur.

Ayrıntılar: Öğrencilerin yaş aralığı, iletişim dilleri, projenin süresi ve okul tiplerinin proje planlamasında belirtilmesi gerekir.

Projenin Kısa Tanımı: Projenin kurucu ortakları projenin amaçlarını da kapsayacak şekilde projeyi tanıtan bir çalışma hazırlarlar.

Projenin Hedefleri: Proje boyunca öğrencilere ve okula neler kazandırılacağı ayrıntılı bir şekilde yazılır.

Kullanılacak Bilişim Araçları: eTwinning ağ tabanlı bir öğrenme ortamı olduğu için Web 2.0 araçları sıklıkla kullanılmaktadır. Projede yapılacak etkinliklere uygun olarak kullanılacak dijital uygulamaların proje planlaması yapılırken belirlenmesi proje uygulanırken zaman kaybı yaşanmasını engeller.

Pedagojik Temellerin Belirlenmesi: Proje ile öğrencilerin hangi yönlerinin geliştirileceğinin belirlenmesi gerekmektedir. Projenin ders programlarına uygunluğu, bilimsel süreç becerileri kazandırma, bilişsel beceriler kazandırma(hatırlama, anlama, uygulama, çözümlenme, değerlendirme ve yaratma), üst bilişsel beceriler kazandırma(akıl yürütme, eleştirel düşünme, öz değerlendirme), duyuşsal beceriler kazandırma(ilgi, güdülenme, tutum, yaratıcılık, sevgi, dostluk, empati, özdenetim sorumluluk değerleri), dijital yetkinlikler kazandırma ve ana dilde iletişim yetkinliği kazandırma gibi pedagojik temellerin öğretmenler tarafından belirlenmesi gerekir.

Projede Kullanılacak Öğretim Programlarının Kazanımlarının Belirlenmesi: Projeye katılan öğrencilerin sınıflarına göre ders programının incelenerek proje çalışmalarına uygun ders kazanımlarının öğretmenler tarafından belirlenmesi gerekmektedir. e Twinning projelerinin planlanması esnasında müfredat entegrasyonunun sağlanması öğretmenlerin gerçekleştirmesi gereken görevlerden biridir.

Proje Çalışma Planının Hazırlanması: Projenin süresi ve bu süre boyunca adım adım gerçekleştirilecek çalışmaların öğretmenler tarafından belirlenmesi gerekir. Projenin uygulanması sırasında zaman zaman çalışma planında ortakların kararı ile değişikliğe gidilebilir. Çalışma planında revizyona gidilirse değişikliklerin proje çalışma planına eklenmesi uygun olacaktır.

2.2.2. “eTwinning” Projelerinde Rehberlik: Öğrencilerin doğru yönlendirilmesi projelerin rahat şekilde uygulanması ve başarısının artmasında etkili olduğundan proje süreci boyunca öğretmen rehberliği çok büyük önem taşımaktadır. eTwinning projelerinde öğrenciler projenin merkezinde yer alır, öğretmen öğrencilere rehberlik yapar ve öğrencilerin sürece etkin katılımlarını sağlayarak öğrenmelerini gerçekleştirmelerini sağlar. Bu nedenle öğrencilere öğrenme yolları öğretilmelidir ve öğrenciler öğrenme sürecinden keyif almalıdır (Ersoy, 2006). Rehberlik çalışmalarına örnek olarak; öğrencilere içerik üretiminde kullanacakları dijital uygulamaları tanıtmak, etkinliklerdeki görevleri belirlemek ve problem çözme basamaklarını

doğru yürütmelerini sağlamak, görev dağılımı yapmak, karma okul ve ülke takımlarını kurmak ve karma takımlarda mentörlük yapmak verilebilir.

2.2.3.Proje Kurallarının Belirlenmesi: “eTwinning” çalışmalarına başlarken proje kuralları belirlenmektedir. Özellikle güvenlik kuralları projenin başından sonuna kadar özenle uygulanmaktadır. Çalışmalarda yüzlerin görülmemesi ve kimlik bilgilerinin saklanmasına dikkat edilmektedir. “eTwinning” projelerinde görev alan öğretmenler hem Merkezi Destek Servisi (MDS) hem de Ulusal Destek Servisi’nin (UDS) belirlediği kurallara uymak zorundadırlar. Proje çalışmalarında kullanılan resimler ve dosyalar telif haklarını ihlal etmemelidirler. Forumlarda kullanılan mesajlar konu başlığına uygun olmalıdırlar. Birden fazla kişiye aynı e postanın gönderilmesi uygun değildir. Sorunların çözümünde önce il koordinatörleri ile, sorun çözülemezse UDS ile iletişime geçilmelidir. Proje ortakları birbirlerine karşı saygılı ve hoş görülü olmalıdırlar(etwinning.net,2021).

2.2.4.Müfredat Entegrasyonunun Sağlanması: “e Twinning” projelerinde en önemli kriterlerden biri projenin Milli Eğitim Bakanlığı’nın belirlediği derslere yönelik öğretim programları çerçevelerine uygun olması, program kazanımları ve sınıf seviyesiyle uyumlu olmasının sağlanması ve müfredat entegrasyonunun gerçekleştirilmesidir.

2.2.5.Multidisipliner Yaklaşım Kullanılması: Jacobs (1989) disiplinler arası yaklaşım için “birden fazla disiplinin bilgi ve yöntemlerinin kullanılarak bir kavramın, konunun ya da problemin incelenmesi” şeklinde tanımlama yapmaktadır. Proje etkinlikleri uygulanırken multidisipliner yaklaşımla hareket edilmeli, aynı etkinlikte farklı derslerin kazanımlarının elde edilmesi yoluna gidilmelidir.

2.2.6.Ortaklar Arası İş Birliği: Gerçekleştirilen projelerin ruhunu yansıtan esas bölüm olan ortaklar arasındaki iş birliğidir. Bu iş birliği hem öğretmenler arasında iş bölümü şeklinde hem de öğrenciler arasında gerçekleşmek zorundadır. Öğrenme sürecinin etkinlikle desteklenmesi bireyler arasındaki iletişimi arttırmaktadır (Kösterelioğlu vd., 2014). Okullar arasındaki iş birliği de dünyada birçok ülke arasında gerçekleştirilmektedir. (Vuorikari vd., 2011). Yine de eTwinning projeleri yeniliği, yaygın ama dağınık halde gerçekleşen bu uygulamalara göre daha sağlam bir yapı oluşturmaktadır. Bu sayede uygulamaların paylaşılması ve iş birliği yapan okulların ağ oluşturması için daha iyi olanaklar oluşmaktadır. (Vuorikari vd., 2011) Karma okul ve karma ülke takımları ile gerçekleştirilen çalışmalar sonucunda iş birlikçi ve ortak ürünler ortaya çıkmaktadır. İş birliği ve görüş alışverişleri, tartışmalar şeklinde olup, öğretmen webinarları, sohbet odasında gerçekleştirilen fikir

alışverişleri, forumlarda gerçekleşen tartışmalar, anketler ve proje e-postaları ile öğretmenlerin birbiriyle sürekli olarak sosyal iletişim içinde bulunduğu ortamlarda gerçekleşir.

2.2.7. Proje Dokümanlarının Arşivlenmesi: Ana sınıfı ve ilkokul öğrencilerinden oluşan küçük yaş grubu ile çalışan öğretmenler öğrencileri TwinSpace kullanımında zorlanacakları için öğrencilerden gelen çalışmalarını birleştirip mutlaka TwinSpace sayfalarda paylaşmak zorundadır. Okuma yazma becerileri kazandıktan sonra okulda öğretmenlerin rehberliğinde öğrencilerin çalışmalarını Twinpace üzerinde paylaşmaları, forumlardaki tartışmalara katılmaları sağlanabilir. Gerekli görülen çalışmalar, proje günlüğünde de paylaşılabilir. Ortaokul ve lise düzeyindeki öğrenciler çalışmalarını Twinspace de kendileri paylaşıp platformu aktif olarak kullanabilirler.

2.2.8. Proje Yaygınlaştırma Çalışmaları: Yaygınlaştırma, projede elde edilen başarıları, proje sonuçlarını mümkün olduğunca geniş bir kitleyle paylaşmaktır. Yaygınlaştırma, bir projenin temel sonuçlarını, proje çıktılarını kullanıcılara, öğrenmesi ve bilgilenmesi, haberdar edilmesi hedeflenen kişilere ve topluluklara görünür kılmakla ilgilidir. Başkalarını projeden haberdar etmek, projeyi yürüten kurum/kuruluşun profilini artıracak, diğer kurum/kuruluşları etkileyecek ve gelecekte yapılacak iş birliği projelerine katkı sağlayacaktır. Yaygınlaştırmanın etkili olmasında en temel faktör kaliteli sonuçlar/çıktılar/ürünler oluşturulmasıdır. (Türkiye Ulusal Ajansı,2019)

Somut Çıktılar: Nicel olarak ifade edilebilirler. Müfredat, el kitabı, e-öğrenme gibi uygulama araçları, değerlendirme ve araştırma raporları, tanınma sertifikaları, iyi uygulama rehberleri, vaka çalışmaları, internet siteleri gibi erişilebilir ürünler olabilir.

Soyut Çıktılar: Nitel olarak ifade edilebilirler. Dilsel becerilerin artması, projenin tüm paydaşlarının kazandığı tecrübe, bilgi ve kültürel farkındalık gibi çıktılar soyut çıktılar olarak adlandırılabilir. (Türkiye Ulusal Ajansı,2019)

Proje yaygınlaştırma çalışmaları olarak, blog sayfaları, projeye ait sosyal medya (Twitter, Facebook, Instagram, LinkedIn, Snapchat) hesapları, okul web sayfaları, okul panoları ve mümkünse gazete ve dergi gibi basılı yayınlarda projenin tanıtıldığı çalışmalarını paylaşmak sayılabilir.

2.2.9. eTwinning Proje Değerlendirilmesi: eTwinning projelerinde değerlendirme aşaması oldukça önemlidir. Genellikle projenin başında paydaşlar (öğrenciler ve öğretmenler, istenirse veliler ve okuldaki yöneticiler) için ön anketler oluşturulur. Uygulanan ön anketlerin analizleri yapılır. Projenin sonunda hazırlanan ve paydaşlara uygulanan son anketlerin analizleri yapıldıktan sonra ön ve son anketler karşılaştırılarak bir değerlendirme raporu

hazırlanır. Bu raporların yanı sıra çeşitli Web2.0 araçlarıyla veli ziyaretçi defterleri ve forum sayfasındaki tartışmaların analizleri de değerlendirme amaçlı kullanılabilir.

2.3. eTwinning Projelerinde Öğrenci Görevleri

Öğrenciler proje süresince aktif olurlar. Öğretmenler bu süreçte öğrencilere rehberlik eder. Genel olarak e güvenlik nedeniyle kendilerini temsil eden bir sanal kimlik olarak tanımlayabileceğimiz avatar oluşturmaları, üyeliklerinin sağlanması, içerik üretimine aktif olarak katılmaları, iş birliği içinde olmaları ve değerlendirme çalışmalarına katılmaları beklenir.

Kendini Tanıtma: Projede görevli öğrenciler kişisel güvenliklerini sağlamak amacıyla kendilerini temsil eden bir karakter kullanarak avatarlarını hazırlarlar. Çeşitli Web 2.0 araçlarını kullanarak kendilerini tanıtır. Karikatürler, Bitmoji, ChatterPix, Voki gibi araçlar kullanılabilir. Öğrencilerin açık kimlikleri ya da fotoğrafları yerine sadece isimleri ve çeşitli uygulamalarla oluşturdukları avatarlar kullanmaları e güvenlik açısından daha uygun olur.

Üyelik: Üyelikleri gerçekleşen öğrenciler TwinSpace'i aktif olarak kullanabilirler. Etkinliklerini sayfalarda paylaşır (küçük yaş gruplarında etkinliklerin paylaşımını öğretmenler gerçekleştirebilir), forumdaki tartışmalara katılır, anketleri oylama görevlerini yerine getirirler.

İçerik Üretimi: Projelerde görevli öğrenciler aylık çalışma planında belirlenen görevleri yerine getirmek zorundadırlar. Çalışmalarda kullanılması istenen Web 2.0 araçları varsa içeriklerini bu araçları kullanarak hazırlayabilirler. Ürettikleri içerikleri paylaşırlar.

İş birliği: Projedeki öğrenciler iş birlikçi çalışmalara katılırlar. eTwinning platformunda çalışan öğrencilerimiz yani eTwinners öğrenci webinarlarına katılıp, karma okul takımları ve karma ülke takımlarında mentör öğretmenlerle çalışırlar. Bu çalışmalar sonunda ortak ürün oluştururlar ve ortak ürünlerini sergilerler. Forum bölümünde açılan tartışmalara katılarak fikirlerini beyan ederler. Birlikte çalıştıkları proje üyeleriyle fikir alışverişinde bulunurlar.

Değerlendirme: Öğrenciler proje ile ilgili hazırlanan ön anketler, son anketler, mini anketler, forum sayfasındaki tartışmalar bölümlerine katılarak projenin değerlendirilmesine katkı sağlarlar.

2.4. “eTwinning” Proje Konularının Seçimi

Proje konusunu seçerken çocukların sevdiği, merak ettiği, ilgi alanlarına girebilecek konuların belirlenmesi, katılımların maksimum düzeyde gerçekleşebilmesi açısından önem taşımaktadır. İlgi faktörü farklı bir şekilde göz önüne alındığında, çocukların ilgileri doğrultusunda öğretmenlere sordukları soruların proje konusu olarak belirlenebilmesi durumu karşımıza çıkmaktadır. Bu durum çocukların aktif katılımlarını sağlar (Helm ve Katz, 2001) Bu bakış açısıyla, proje konusu ne olursa olsun e Twinning projelerinin yürütülmesinde temel

alınan bazı öğeler vardır. Buna göre öncelikle bir soruna çözüm aranması gerekir. Var olan proje fikri ele alınırken yaş grubu, okulun eğitim programı ve derslerin öğretim programları da göz önünde bulundurulmalıdır.

2.5. “eTwinning” Projelerinin Yürütülmesi

“eTwinning” projesi yürütülürken sırasıyla,

- Öncelikle çözülmesi amaçlanan bir problem ortaya konur.
- Hedef, amaç ve kazanımların öğretim programlarıyla eşleştirilmesi yapılır.
- Genel bir planın yanı sıra süreç içerisinde uygulanacak bir çalışma planı oluşturulur.
- Süreç içinde ortaklarla birlikte, öğrencilerin istek ve ihtiyaçları doğrultusunda çalışma planında güncellemeler yapılır. İş birliği ve ortak okulların da planda söz sahibi olması önemlidir.

- Proje yürütme sürecinde çeşitli yöntem ve teknikler kullanılır.
- Ortak ürünler oluşturulur ve karma takımlarla iş birliğine katkıda bulunulur. Bu sırada rekabet değil, uyum ve bütünlük içinde bulunmak esastır.

- Teknoloji, öğrencilerin kullanabileceği ve ilgilerini çekecek şekilde etkinliklerle eşleştirilerek kullanılmaya çalışılır. Bu noktada, Web 2.0 araçlarının kullanımı, etkinliklerin sunum aşamasının da renklendirilmesini sağlar.

- Yaygınlaştırma çalışmalarıyla etkinlikler, okulda ve çevredeki büyük kitlelere sunulur.

Proje yürütülme aşaması örneklendirmek için, daha önce uygulanmış olan “Geçmiş Kimliğimdir Projesi” nde gerçekleştirilen aşamalardan bahsedilebilir.

Buna göre:

Proje problemleri belirlendi. Bu noktada, öğrencilerin kültürümüzün parçası olan manileri, tekerlemeleri ve geleneksel oyunlarımızı yeterince tanımamaları, kültürel değerlerimizin yaş grubuna uygun ve eğlenceli şekilde öğretilmiyor olması, değerlerin öğretiminde sosyal etkileşimin sağlanmaması, kültürel değerlerin öğretiminde teknolojiden yeterince yararlanılmaması dikkate alındı.

Projede belirlenen problemlerden hareketle projenin hedefleri ve yapılacak etkinlikler belirlendi. Kültürel öğeleri, milli kültürümüzü, geçmişimizi tanımamızın amacı, bugününü anlamlandırırken geçmişi bilmek, gelenek görenekleri, geleneksel oyunları milli değerleri anlamlandırarak geçmiş, bugün ve gelecek arasında köprü kurmayı sağlamaktır. Bu bilinçle kültürel mirası koruyup yaşatmanın önemini kavrayıp, kültürel öğelerimizi araştırmayı, farkındalık yaratmayı hedeflendi.

Proje yürütülürken araştırma, yaratıcı düşünme, akranla öğrenme, soru cevap, beyin fırtınası, gösterip yaptırma, grup çalışması, gezi gözlem, drama yöntem ve tekniklerini kullandık. Öğrencilerin, öğrenirken aktif olması, araştırmacı ve sorgulayıcı yöntemleri kullanmaları, geleneksel oyunlar hakkında edindikleri bilgileri grup çalışmasıyla sunmaları sağlandı. Yapararak yaşayarak öğrenme yöntemi kullanılarak, sorular sorduk. Projenin tamamında iletişim, öz değerlendirme ve 21. yy. becerilerini destekleyen iş birlikçi, proje tabanlı öğrenme ve öğrenci merkezli pedagojik yaklaşımları kullandık. Oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı ile oynayarak, oyunlarımız tanıtıldı.

Bunun için, demokratik şekilde görev paylaşımı yapıldı görev grupları ve karma takımlar oluşturuldu. Proje sayfa düzeni herkesin anlayabileceği düzenli bir şekilde hazırlandı. Çalışmalara başlamadan önce öğrencilere seçilen Web 2.0 araçları tanıtıldı ve çalışmalarında kullanacakları Web 2.0 aracı hakkında doğru bilgilendirilmeleri sağlandı. Böylelikle Web 2.0 aracını nasıl kullanacağını doğru anlayan öğrenciler için problemin önemli bir kısmının çözülmesi ve ürünün ortaya konması sağlandı.

Karikatür ve avatar oluşturma araçları ile teknolojiyi kullanırken, öğretim programına ve sınıf seviyelerine uygun şekilde, konuyla ilişkili maniler seçildi.

Öğrenciler, ChatterPix karakterlerini kullanarak ezberledikleri manilerini okuyup, arkadaşlarına sunum yaptılar. Öğrencilerin geleneksel oyunları tanımak ve öğrenmek için büyükleriyle röportaj gerçekleştirmesiyle, kültürümüze ait bu değerleri teknolojiden faydalanarak çok eğlenceli bir şekilde öğrenmeleri sağlandı. Projede kullanılan Word Art ile kelime bulutları üreterek öğrencilerin yazma becerilerini, Voki, ChatterPix vb. dijital uygulamalardan faydalanılarak konuşma becerilerini, Canva, My Poster Wall gibi araçlarla görsel sunu becerilerini geliştirmeleri amaçlandı. Böylelikle öğrencilerle Web 2.0 araçlarını kullanarak öğrenilenler pekiştirilmiş oldu.

Proje süresince birçok konuda bilgi paylaşımında bulunuldu, Whatsapp grupları, dotstorming, EBA gibi TwinSpace dışında da iletişim platformları kullanıldı. Ayrıca Geçmiş Kimliğimdir Projesi'nin basında yer alması sağlandı, hem gazete hem de internet haberciliği yoluyla projemiz çok geniş bir okuyucu kitlesine ulaştırıldı (Ege Telgraf Gazetesi 5 Ocak 2021).

Gerçekleştirilen bir başka bir proje olarak “Oyna, Eğlen, Öğren” adlı “eTwinning” projesi örnek olarak açıklanabilir:

“Oyna, Eğlen, Öğren” “eTwinning” projesi, zeka oyunları üzerine çalışılmış bir projedir. Temele alınan problem son zamanlarda sürekli bilgi aktarımı yerine öğrencilerimizde mantık

yürütme ve yaratıcılık becerilerini nasıl geliştirebileceğidir. Hedefler bu doğrultuda belirlendi. Oyun tabanlı öğrenme ile bu becerileri geliştirme hedeflendi.

Projede öncelikle bir ilk anket aracılığıyla öğrencilerimizin zeka oyunları ile ilgili ön bilgileri, hazır bulunuşluk düzeyleri ve öğrenmek istedikleri oyunlar tespit edildi. Amaç oynamak, eğlenmek ve bu arada keyifli bir öğrenme süreci ile mantık yürütme, yaratıcılık ve problem çözme becerilerini geliştirmektir. Ancak, salgın döneminde materyallere ve zeka oyunlarına tek tek ulaşmak zor olduğundan, oyunlara ekonomik bir şekilde ulaşılmaya çalışıldı. Bu esnada yaratıcılık, evdeki materyallerle oyunları oluşturmak, online oyunları kullanmak gibi çabalar bu problemlerin üstesinden gelmeyi sağladı. Bu bağlamda uzaktan eğitim döneminde atölye ve çalışma arkadaşlarından ayrı kalınmasına rağmen, aile üyeleri ve ulaşılabilen kişilerden de destek alınması ve onların da oyunlara katılması mümkün oldu.

Öğrenci webinarları sırasında, oyun hakkındaki bilgilerini etkili bir şekilde kullanan öğrenciler, kardeş, anne, baba gibi birçok kişiyle oyunlarını oynayıp, onlara oyunları öğrettiler. Mangala, nim oyunu aralarında nohutun, fasulyenin bile taş olarak kullanıldığı birçok farklı materyallerle oynandı. Uzaktan eğitim sürecinde gerçekleştirdiğimiz derslerimizde online Reversi oyunu oynandı.

“Oyna, Eğlen, Öğren” Projesi’nde diğer “eTwinning”, prosedürlerine uymaya devam edilmiş ve Jigsaw Planet Web 2.0 aracıyla Reversi oyunu yapboz haline getirildi ve Cram oyunu oynandı.

Çalışmalar, ortak okullarla ve karma takımlarla uyum ve iş birliği içinde yürütüldü. Karikatür araçları kullanılıp, afiş ve logolar oluşturuldu.

Müfredat eşleştirme, iş birliği, yaygınlaştırma ve değerlendirme çalışmaları yapıldı.

Bir başka “eTwinning” projesi örneği olarak, yeni planlanan ve yürütülmekte olan “Arkadaşım Tilki Projesi” ele alınabilir. Arkadaşım Tilki Projesi’yle, öğrencilere doğa ve insan arasındaki uyum konusunda bilinç kazandırılmak istenmektedir. Bu projeye, proje konusuyla bağlantılı kazanımların yanı sıra genel beceri ve öğretim yöntem-tekniklerinin de kullanılması hedeflenmekteydi.

“Arkadaşım Tilki Projesi” nde fen bilimleri alanında doğa eğitiminde filmlerin öğrenme ortamını nasıl etkileyeceğinin gözlemlenmesi istenmektedir. Projenin yürütülmesi sonucunda, uygun içerikli sinema filmlerinin doğa ve çevre bilincinin kazandırılmasında kullanılabileceğinin görülebileceği düşünülmektedir. Yılmaz (2018) gelişen bilgi-iletişim teknolojilerinin yeni öğretim yaklaşımlarında gittikçe daha fazla yer aldığını ve ses, hareket ve görüntünün bir arada kullanıldığı, yoğun bilgi ve duygu aktarımını sağlayan, bilgiye hızlı

ulaşma, farklı biçimlerde sunma imkânı veren filmlerin de eğitimde yer alması gerektiğini bildirmektedir. Ayrıca bazı araştırmacılar da bilgiyi sunmakla kalmayıp kültürleşmede de etkili olabilen filmlerin, pedagojik olguların öğretilmesinde kullanılabileceğini ifade etmektedirler (Kramer, 2004; Osborne, 2002; Akt: Yakar, 2013).

Bu çerçevede film incelemesini içeren Arkadaşım Tilki Projesi'nin amacı, Luc Jaquet tarafından yönetilen 2007 yılı Fransız yapımı bir doğa filmi olan *Arkadaşım Tilki* filminin (*Le Renard Et L'enfant*) izlenip incelenmesiyle öğrencilerin yaşadığımız dünyanın hakimi değil, onun bir üyesi olduğunun öğretilmesidir. Fromm (2003) sevmenin sahip olmak anlamına gelmediğini bunun çok ötesinde bir şey olduğunu “Sevmek, yaratıcı bir etkinliktir” ifadesiyle açıklar. Arkadaşım Tilki Projesinin yaş aralığı, 7/11 yaş arası olarak belirlenmiştir. Öğrencilerde estetik beğeni oluşturarak doğa sevgisini artırmayı, doğaya karşı daha barışçıl ve eşitlikçi bir bakış açısı geliştirmeyi, doğa ve yaşadığı çevre konusunda sorumluluk bilinci yüksek bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir.

“eTwinning” projelerindeki önemli kriterlerden biri projenin ve proje boyunca yapılan çalışmaların özgün olmasına gayret gösterilmesidir. eTwinning Platformu'nda benzer konular üzerinde çalışılan projeler var olmasına rağmen her proje kendine özgüdür. Katılımcıların fikirleri, paylaşımları projeyi şekillendirmektedir. Arkadaşım Tilki Projesi film incelemesi üzerinden doğa eğitimini vermeye çalışması ve proje etkinliklerinin filmle bağlantılı şekilde gerçekleştirilmesi bakımından eTwinning platformunda paylaşılan doğa konulu projelerden farklılık göstermektedir. Doğada yaşayan vahşi bir hayvanla arkadaşlık kurma ihtimali çok zayıf olan öğrencilerin belgesel film yardımıyla doğayı keşfetmeye başlamaları, belgeselden hareketle kendi çevrelerindeki doğayı gözlemlenmeleri hedeflenmiştir. Belgeseldeki doğal yaşamla kendi yaşadığı çevreyi karşılaştırma, yabanıl hayatla dostluk, vahşi bir hayvanla empati kurma, canlılar arasındaki ilişkileri gözlemlenme fırsatları doğmuştur. Filmde izledikleri doğal yaşamdan hareketle kendi yaşadıkları çevrede insanın doğaya hükmedici ve müdahaleci tavrının yaşadıkları şehirleri nasıl değiştirdiğini öğrenmeleri mümkün olmuştur. Filmin kahramanının tilkiyle olan dostluğu üzerinden hareketle hazırlanan etkinlikle öğrencilerin yakın çevrelerindeki canlıları ve doğayı sevmeleri, korumaları, böylelikle doğayla uzlaşma içinde yaşamaları sağlanmaktadır. Ayrıca, “Arkadaşım Tilki” projesiyle öğrencilerde problem çözme becerilerinin geliştirilmesi için, problem çözme aşamaları takip edilmektedir. Buna göre, proje etkinlikleri de problem çözme becerilerinin geliştirilmesine uygun olarak seçilmiştir.

- İlk olarak çözülmesi istenen problem tanımlanır. Projede “Doğadaki Canlara Uzanan Eller” etkinliğinde çözülecek bir problem olarak kış aylarında canlıların yiyecek

bulma ile ilgili sıkıntıları olduğunu fark etmelerini sağlamak hedeflenir (Problemi Fark etme).

- Öğrenciler problemin çözümü için neler yapabileceklerini belirlerler (Denence oluşturma).
- Kuşlar ne ile beslenir? Sokakta yaşayan kedi köpeklerin besin kaynağı nedir? gibi sorular sorularak konuyla ilgili veri toplanmaya başlanır (Veri Toplama).
- Kuşlar için farklı besin türlerini birkaç gün balkonda tutarak, hangilerini tükettikleri gözlemlenir (Veri analizi).
- Ekmek kırıntıları, ıslatılmış gıdaların ve bazı tohumların daha çok yendiğini gözlemlenir (Test etme).
- Kuşlar için kuş yemlikleri hazırlanır. Yemliklere farklı tohumlar (ıslatılmış olarak) konulur. Kuşların beslenmek için ıslatılmış bulgur ve ekmek kırıntıları tükettikleri sonucuna ulaşılır (Sonuç Çıkarma).

“Arkadaşım Tilki Projesi” nde yürütülmesi planlanan ve bu plan doğrultusunda gerçekleştirilen aşamalar şöyle ifade edilebilir:

1. Filmin dört bölüm halinde incelenmesine karar verilerek, proje etkinlikleri bu bölümlerle uyumlu olacak şekilde belirlenmiştir. Proje etkinlikleri öğretim programlarıyla entegrasyonunu sağlayacak şekilde eğitim programına uygun olarak seçilmiştir.
2. Sınıf ortamında filmin bölümler halinde incelenmesi için öğrencilerin yaş grubu dikkate alınarak film inceleme kartları hazırlanmıştır.
3. Hazırlanan sorularla öğrencilerin izledikleri filmde doğayı keşfetmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Filmin ilk bölümü izlenirken dağ, göl, şelale, mağara gibi doğal unsurlar ve özellikleri ile ilgili sorular sorularak tartışmalar yapılmıştır. Canlı ve canlı olmayan varlıklar arasındaki farklar belirtilmiştir. Filmdeki yaşlı ağacın yaşamı ile diğer hayvanların yaşamı karşılaştırılarak bitkiler ve hayvanların arasındaki farklar üzerinde durulmuştur. Filmin ismini aldığı tilkinin özellikleri üzerinde tartışılarak, doğada yaşayan vahşi hayvanlar ve evcil hayvanlar arasındaki farklar vurgulanmıştır. Daha sonra öğrenciler tilki maskotları çizmişler ve maskot çizimleri “Maskot Seçimi Anketi” yapılarak değerlendirilmiştir. Değerlendirmenin sonucuna göre projenin maskotu belirlenmiştir. Bu etkinlik Hayat Bilgisi, Fen Bilgisi, Türkçe ve Görsel Sanatlar derslerinin kazanımlarını kapsadığı için disiplinler arası geçişi sağlayan bir çalışma olmuştur.

4. Film inceleme çalışmasında doğadaki canlıları gözlemleyen öğrenciler en sevdikleri canlıları ve özelliklerini eğlenceli ChatterPix karakterlerini kullanarak seslendirip “Doğadaki Dostum” etkinliğini gerçekleştirmiştir. (Gözlem Yapma Becerisi).
5. “Mevsimler Değişiyor” etkinliğinde, filmde izlenen mevsimsel değişiklikler tartışıldıktan sonra öğrencilerin yaşadıkları çevrede hangi mevsimsel değişiklikleri yaşadıklarını gözlemlenmeleri ve araştırmaları istenmiştir. Bu mevsimsel değişikliklerle ilgili hangi tedbirlerin alındığı sorgulanır. Bu etkinlikte projedeki ülke ve illerden karışık öğrenci takımları oluşturularak öğrenciler öğretmenlerin rehberliğinde mevsimleri anlatan iş birlikçi ürün oluşturmuşlardır. Her okuldan seçilen iki öğrenci dört mevsimden birinde görev alarak o mevsimi anlatan bir afiş tasarlamıştır. İşbirlikçi Web2.0 araçlarından Canva'nın kullanıldığı bu çalışmada ortak bir link üzerinden paylaşılan tasarım sayfası üzerinde öğrenciler birlikte çalışmışlardır. Karma ülke takımları kurularak tasarlanan ilkbahar, yaz, sonbahar ve kış mevsimlerinin posterleri birleştirilerek projenin ortak ürünü olan “Arkadaşım Tilki Projesi 2022 Yılı Takvimi” hazırlanmıştır.
6. “Nesilden Nesile Doğal Yaşam” etkinliğinde büyükleriyle gerçekleştirdikleri röportaj ile yaşadığı çevrede geçmişten bugüne meydana gelen değişiklikleri fark etmeleri ve doğa insan ilişkileri üzerine düşünceleri sağlanmıştır. Bu etkinlikle soru sorma, çıkarım yapma/sonuç çıkarma becerileri kazanmaları sağlanmıştır.
7. Film inceleme çalışmasının üçüncü bölümünde filmin kahramanı Lila'nın yaşadığı doğal ortamla öğrencilerin kendi yaşadıkları şehir karşılaştırılmıştır. “Yaşadığımız Şehirdeki Doğal Yaşam” etkinliğinde öğrenciler yaşadıkları şehirdeki doğal yaşam alanlarını araştırıp imkanları çerçevesinde o bölgelere giderek yapılan çekimlerle akranlarına bölgeyi tanıtmışlardır. Öğrencilere gözlem yapma, canlıları sevmeye, canlılarla empati kurma, dijital uygulamaları kullanarak sunum hazırlama, aldığı görevi yerine getirerek sorumluluk sahibi olma ve ana dilde kendini ifade etme becerileri kazandırılırken onların doğacı zekalarını da kullanmalarına imkan sağlanmıştır.
8. Arkadaşım Tilki Projesi kapsamında Ege Orman Vakfı ve Tema Vakfı Buca Sorumluluğu tarafından gerçekleştirilen farkındalık seminerleri ile öğrencilerimiz ormanların önemi, ülkemizdeki ormansızlaşmanın nedenleri, karbonsuz hayat, küresel ısınma ve sera etkisi, biyolojik çeşitlilik, çevre kirliliği ve geri dönüşüm konusunda bilgilendirilmiştir. Özellikle biyolojik çeşitlilik sunumu esnasında

ülkemizde yaşayan endemik türlerin tanıtımı öğrencilerin çok ilgisini çekmiştir. Seminerler sonrasında TwinSpace Forumlar bölümünde oluşturulan tartışmalarla öğrenciler gerçekleştirilen faaliyetlerle ilgili fikir alışverişinde bulunmuşlardır. Seminerler ve diğer proje etkinliklerinin sosyal medya hesaplarında, okul Web sayfalarında vb. paylaşılması da projenin yaygınlaştırılmasına katkı sağlamıştır.

9. Projenin devam edecek olan bölümlerinde öğrencilerden insan doğa uyumunun önemini aktaran ve karşılıklı ilişkilerini anlatan sloganlar için Comig Page Creator Web 2. 0 aracı kullanarak slogan hazırlamaları, sloganlarını karikatürlerle anlatmaları ve böylelikle yaratıcı yönlerini ortaya çıkararak, kendilerini özgün bir şekilde ifade edebilmeleri planlanmaktadır.
10. Arkadaşım Tilki Projesi'nin final ürünü olarak seçilen "Hayalimdeki Doğa" etkinliğinde ise projedeki öğrencilerin Story Jumper Web 2.0 aracı ile ortak bir e-kitap hazırlamaları planlanmış olup, nasıl bir doğada yaşamak istediklerini ve doğa ile ilgili sorunlara nasıl çözümleri üretebileceklerini anlatacakları bir ortak ürünle hem bilişsel hem de duyuşsal becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

2.6. "eTwinning" Projelerinin Yararları

"eTwinning" projelerinden elde edilebilen sonuçların yararlarıyla ilgili olarak aşağıdaki hususların ön plana çıktığı anlaşılmaktadır.

1. Öğrenci yaş gruplarının küçük olduğu durumlarda dahi "eTwinning" projeleri öğrencilerin dijital okuryazarlık becerileri kazanmalarını sağlamaktadır.
2. Akıllı tahtalar, akıllı telefonlar ve tabletler yardımıyla bilgiyi kullanarak yeni ürünler ortaya çıkarılabilmektedir.
3. Ele alınabilecek çok fazla konu olduğu için her projede birçok farklı öge bulunur. Örneğin, kültürümüzle ilgili bir projede dijital yöntemler ağır basarken, zeka oyunları projesinde oyun tabanlı öğrenme merkezde olabilir ve çeşitli zeka oyunlarını öğrenirken yine mantık yürütme yetenekleri gelişirken, iş birliği içinde olma, teknolojiyi kullanma yaygınlaşabilir.
4. Değerlendirme sürecinde öğrenilenler değerlendirilir ve forumlardaki paylaşımlarla deneyimler diğer öğretmenlere aktarılabilir.
5. Her proje kendine özgüdür. Bu nedenle projeye yapılan her katkı değerlidir.
6. Öğrencilerde eleştirel düşünme ile ilgili beceriler kazandırılabilir.
7. "eTwinning" projeleriyle, öğretmenler de öğrencilerinin aktif olduğu bir süreçte kendilerine çok şey katabilirler.

8. Atölyeler düzenlenir, uzmanlarla paylaşımda bulunulur ve öğrenciler kendilerini daha iyi ifade etmeye çalışırlar.

9. Tüm projelerde disiplinler arasındaki ilişkiyi görüp farklı derslerin kazanımlarıyla eşleştirebilmek çok güzel bir uyum yaratabilmektedir.

10. Proje tabanlı öğrenmede öğrenciler her adımında aktif olduklarından, öğrenmenin kalıcılığı, öğrenmeden aldıkları keyif ve edindikleri yeni deneyimler de büyük olabilmektedir.

11. “eTwinning” Platformu öğretmenlerin mesleki gelişimine büyük katkı sağlayabilir. Öğretmenler projelerini yürütürken platform üzerindeki gruplara ve mesleki gelişim atölyelerine katılabilirler. Avrupa’nın farklı ülkelerinden öğretmenlerle bir araya gelme şansı edinirler. Ulusal ve Uluslararası eğitim faaliyetlerine, iller bazında yürütülen çalıştaylara katılıp bilgi ve becerilerini geliştirebilirler (etwinning.meb,2021).

12. Yeni projelerde yeni arkadaşlar edinilerek farklı kültürlerle tanışılır. Özellikle öğrenci webinarlarında bu tanışmaların verdiği mutluluk ve coşkuyla oldukça sık karşılaşılmaktadır.

Sonuç olarak, “eTwinning” projelerinin özenli ve gayretli çabalarla devam etmesinin, çağımıza uygun, dijital ve yenilikçi eğitim-öğretimi desteklediği söylenebilir. Bu ve benzeri ağ tabanlı ulusal ve uluslararası öğrenme ortamlarının sıklıkla kullanılması hem öğretmen hem de öğrencilerin dijital becerilerini geliştirebileceği gibi, ağ tabanlı öğrenme ortamlarındaki etkinliklerinin de artmasını sağlayabilecektir. 21.yy. becerilerine sahip, farklı disiplinleri bir arada kullanabilen, daha barışçıl ve işbirlikçi sınıf ortamları oluşturan “e Twinning” projelerinin yaygınlaştırılması eğitim sistemimizin temel öznesi olan öğrencilerimize ve öğretmenlerimize önemli katkılar sunabilir. Yol gösterici ve yaygınlaştırıcı çalışmalarla kurucu öğretmenlerin sayısının artması, “eTwinning” projelerine katkılarının özendirilmesi ve çabalarının ödüllendirilmesi yeni yetişen nesillerin geleceğe hazırlanmasında büyük önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- Akarsu, M., Akçay, N.O, Elmas, R. STEM Eğitimi Yaklaşımının Özellikleri ve Değerlendirilmesi *Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Dergisi*, STEM Eğitimi, 155-175
- Bender, M. T.(2005). John Dewey’ nin Eğitime Bakışı Üzerine Yeni Bir Yorum Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi, Cilt 6, Sayı 1, (2005)
- Bozdağ, Ç. (2017). Almanya ve Türkiye’de Okullarda Teknoloji Entegrasyonu: “eTwinning” Örneği Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme, *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi*, 1(1), 42-64.
- Çavuş, R., Balçın,M.D., Yılmaz,M.,M.(2020). Fen Bilimleri Öğretmenlerinin eTwinning Proje Süreçlerindeki Deneyimlerine Yönelik Görüşleri *Cumhuriyet International Journal of Education – Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi* e-ISSN: 2147-1606
- Ersoy, Y. (2006) İlköğretim Matematik Öğretim Programındaki Yenilikler-I: Amaç, İçerik ve Kazanımlar İlköğretim Online 5 1 30 44 2006
- From, H. (2003) *To Have or To Be (Sahip Olmak Ya Da Olmak)* İstanbul: Arıtan Yayınevi
- Herdem, K., Ünal,İ.(2018). STEM Eğitimi Üzerine Yapılan Çalışmaların Analizi: Bir Meta-Sentez Çalışması Marmara Üniversitesi *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi / Journal of Educational Sciences* ISSN: 1300-8889 DOI: 10.15285/maruaebd.381417
- Kaas, M. J. (2010). “Teaching in a Technology-Enhanced and Web Connected World”, *Journal of the American Psychiatric Nurses Association*, 16(2): 114–115.
- Kösterelioğlu, İ., Bayar, A. ve Akın-Kösterelioğlu, M. (2014). Öğretmen Eğitiminde etkinlik temelli öğrenme süreci: Bir durum araştırması. *Electronic Turkish Studies*, 9(2), 1035-1047. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.6406>
- Mert, A., Cüce,P.(2012) Etkinlik Temelli Matematik Öğretimi Yapılan Sınıf Ortamlarından Yansımalar:(Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi) *Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Trabzon
- Öymen, H. R., 1969, *Doğulu ve Batılı Yönü ile Eğitim Tarihi I*. Ankara: Ayyıldız Matbaası.
- Parlak, B.,2017, Dijital Çağda Eğitim:Olanaklar ve Uygulamalar Üzerine Bir Analiz. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, Y.2017, C.22, Kayfor15 Özel Sayısı, s.1741-1759
- Vuorikari,R.,Berlanga,A., Cachia,R.,Cao,Y., Fetter,S.,Gillera,A.,Klamma,R., Punie,Y.,,Scimeca,S.and, Sloep,P.(2011,December). ICT-based school collaboration teachers’ networks and their opportunities for teachers’professional development –a case study on e Twinning. In *International conference on web- based learning*-(p.112-121).Berlin,Heidelberg: Springer.http://doi.org/10.1007/978-3-642-25813-8_12
- Yakar, H. G. İ. (2013). Sinema filmlerinin eğitim amaçlı kullanımı: Tarihsel bir değerlendirme. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 21-36.
- Yılmaz, M. (2018). Filmlerin Öğretim Materyali Olarak Kullanılması ve Biyoloji Eğitimindeki Yansımaları, *İnformal Ortamlarda Araştırmalar Dergisi*, 3(2), 24-37.
- Url 1. 02 Eylül 2021 tarihine <https://www.etwinning.net/tr/pub/index.htm> adresinden alınmıştır.
- Url 2. 28 Eylül 2021 tarihinde <http://etwinning.meb.gov.tr> adresinden alındı.

- Url 3. Cassells, D., Gilleran, A., Morvan, C. & Scimeca, eTwinning Kuşağı, eTwinning Merkezi Destek Servisi, Brüksel/Belçika 05 Eylül 2021 tarihinde <http://www.etwinning.net/downloads/generation/tr.pdf> adresinden alındı.
- Url 4. Millî Eğitim Bakanlığı, Scientix Avrupa’da Fen Bilimleri Eğitimi için Topluluk. Ankara, Türkiye: MEB-Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü 05 Eylül 2021 tarihinde <http://scientix.eba.gov.tr/> adresinden alındı.
- Url 5.05 Eylül 2021 tarihinde <https://codeweek.eu/training> adresinden alındı.
- Url 6.05 Eylül 2021 tarihinde http://codeweekturkiye.eba.gov.tr/?page_id=24 adresinden alındı.
- Url7. ŞENGÜL, D. Bir eTwinning Projesi Planlama 20 Ağustos 2021 tarihinde <http://etwinningonline.eba.gov.tr/course/bir-etwinning-projesi-planlama/> adresinden alındı.
- Url 8. TUĞYAN, A. (2015) eTwinning Twinspace eTwinningTRKitapları 08 Eylül 2021 tarihinde <https://mersin.meb.gov.tr/arge/assets/twinspace-nedir-le12.pdf> adresinden alındı.
- Url 9.eTwinning Davranış Kuralları, 28 Eylül 2021 tarihinde <https://www.etwinning.net/tr/pub/code-of-conduct.htm> adresinden alındı.
- Url 10-11. T.C. DIŞİŞLERİ BAKANLIĞI Avrupa Birliği Başkanlığı Avrupa Birliği Eğitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlığı TÜRKİYE ULUSAL AJANSI Proje Sonuçlarının Yaygınlaştırılması ve Kullanılması 09 Eylül 2021 tarihinde <https://www.ua.gov.tr/media/jiyntlby/deor.pdf> adresinden alındı.
- Url 12. Azerbaycan’ı ve Türkiye’yi Buluşturan Eğitim Projesi 5Ocak 2021 tarihinde <http://www.egetelgraf.com/azerbaycan-ve-turkiyeyi-bulusturan-egitimprojesi/> adresinden alındı.
- Url 13. eTwinning Mesleki Gelişiminize Nasıl Katkı Sağlar? 05 Eylül 2021 tarihinde <http://etwinning.meb.gov.tr/kendini-gelistir/#> adresinden alınmıştır.