

DİJİTAL TASARIM DÜNYASINA YOLCULUK

Dijitalleşme insanlara yapacakları hakkında fikirler sunmaktadır. 21. Yüzyıl becerilerine bakıldığında soyut düşünme, analiz yapma, sorgulama, eleştirel düşünme bu becerilerden bazılarıdır. Son yıllarda öğrencilerin oyun tabanlı öğrenme okul ortamlarında temel yöntemlerden biri haline gelmiştir. Minecraft uygulamasını kullanan bireyler 21. Yüzyıl becerilerine sahip olmalarının yanında, oyun ve oyunlaştırmayı da öğrenerek hayatlarının bir parçası haline getireceklerdir. Araştırmalar gösteriyor ki eğlenerek yapılan öğrenmeler daha uzun süre hafızada kalmaktadır. Özellikle Minecraft gibi dijital ortamlar öğrenme amaçlı kullanılmaya başlanılan bir uygulamadır. Biz de bu projemiz ile genel yaşam alanlarının Minecraft ile yeniden tasarlanması, Minecraft uygulamasının tanıtılması, öğrencilerimizin eğlenerek öğrenmelerini hedeflemekteyiz. Aynı zamanda gerçek yaşamla ilişkilendirilmesi ve disiplinler arası yaklaşım ile işbirliğinin sağlanması temel amacımızdır.

Minecraft Education Edition ile ders kazanımlarımızı oyun içinde vereceğimiz projemiz ; Destek2ve Byf 1 grubu olmak üzere 8 öğrenci ile Mart, Nisan ve Mayıs aylarında, kurumumuz Teknoloji ve Tasarım öğretmeni Mesude İlkay AĞAOĞULLARI danışmanlığında sürdürülecektir.

 Erasmus+  eTwinning

eTwinning proje kayıt belgesi

Bu sertifika

MESUDE ILKAY AĞAOĞULLARI
Elazığ Bilim ve Sanat Merkezi, Türkiye

adlı öğretmenin

DİJİTAL TASARIM DÜNYASINA YOLCULUK
15.02.2021

projesine katıldığını belgelendirmektedir

Ülkelere göre projede yer alan öğretmenler:

TÜRKİYE (9)


Mehmet Fatih Döğer
Ulusal Destek Servisi
Türkiye

www.etwinning.net