



TAKE CHANCES. KEEP YOUR
BALANCE. MOVE ON
(ŞANSINI YAKALA. DENGENİ
SAĞLA. HAREKET ET.)
2017-2020

BOLAMAN ORTAOKULU

PROJE HAKKINDA

"Hayat bir bisiklete binmek gibidir. Dengenizi korumak için hareket etmeye devam etmelisiniz «

Albert Einstein'ın bu sözleri, projemizin ana fikrini anlamak için güzel bir ipucudur. Bu projede, proje ortağı okullar öğrencilerin tercihlerine ve ilgi alanlarına yanıt verebilmek için farklı yöntemleri birleştirmişlerdir. Bu projenin yardımıyla eğitim-öğretim personelinin çalışma ortamlarını zenginleştirmesi ve profesyonel kariyerlerini geliştirmesi öngörülmüştür. Öğrenciler ve öğretmenler aynı anda dengeyi koruyarak ilerlemiş ve mümkün olduğunca çok fırsat yakalamışlardır.

PROJE ORTAKLARI

- POLONYA
- TÜRKİYE
- SLOVENYA
- ALMANYA
- YUNANİSTAN

PROJENİN AMAÇLARI

- "Oyunlarla temel becerileri geliştirme" programları ve "yaratıcı ve mantıklı düşünmeyi arttırmak için BİT araçlarını" geliştirmek ve her ortak okulun müfredatına uyarlamak,
- Yenilikçi İngilizce öğrenme ve öğretme yöntemleri geliştirmek,
- Kaliteli etkinliklere erişim aracılığıyla dezavantajlı öğrencileri motive etmek ve harekete geçirmek,
- Kaliteli personel yetiştirme fırsatlarının sayısını artırmak için öğrenciler arasında işbirliğine dayalı grup çalışmasını pekiştirmek,

PROJENİN WEB SİTESİ

www.takechanceserasmus.weebly.com

1. yıl

- Ortakları tanımak: Farklı araçlar ve yöntemler kullanarak öğrencileri, öğretmenleri, ülkelerin kültürlerini, coğrafyasını, efsanelerini tanımak amaçlandı.
- İlk yılda drama ve Bilişim Teknolojileri (BİT) konu edildi.

Projenin Logo Seimi

- Her lke ğrencileri proje iin bir logo tasarladı.
- Polonya logosu:



Türkiye Logosu



Yunanistan logosu



**TAKE CHANCES
KEEP YOUR BALANCE
MOVE ON**

E R A S M U S



Almanya logosu



Slovenya logosu



Takvim

- Proje ülkeleri dört mevsime ait resimleri bir yerde topladılar ve projeye ait ortak bir takvim yarattılar.

Efsaneler

- Her proje ülkesi kendine ait bir efsane seçti. Bu efsanedeki karakterlerin kuklalarını yaptılar, resimlerini çizdiler ve en sonunda da bu efsaneyi sahnelediler.
- Türkiye'nin seçtiği efsane ' Hacivat ve Karagöz' oldu.

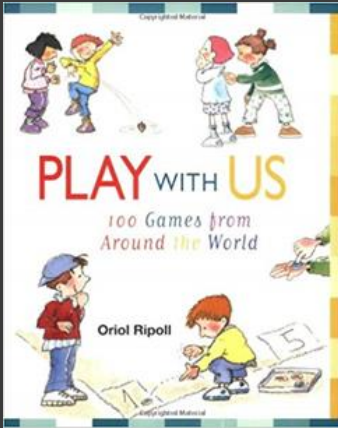


2. yıl

- İkinci yıl boyunca, öğrencileri harekete geçirmek ve onları öğrenme sürecine tam olarak dahil etmek için değişik oyunlar kullandık.
- Kapalı ve açık alanda oynanan oyunlar yoluyla öğrencilerin bu süreçte daha çok motive olmaları sağlandı.

Geleneksel Acık Alan Oyunları

- Bu etkinlikte proje ülkeleri geleneksel açık alan oyunlarını belirledi ve bunlar proje öğrencilerine öğretilip videolar oluşturuldu. Sonrasında her ülke bu videoları proje web sitesinde paylaştı ve kendi öğrencilerine diğer ülkelerin oyunlarını öğretti.



İletişim ve Kelime Öğretme Oyunları

- Bu etkinlikte proje öğrencileri çeşitli kelime oyunları hazırladılar ve bunları sınıflarda oynadılar.



Masa Oyunları

- Bu etkinlikte proje ülkeleri ortak bir masa oyunu hazırladılar. Her ülke ile ilgili önemli yerler, kişiler ve tarihi bilgiler birleştirilerek bunlarla ilgili kartlar oluşturuldu. Yılan şeklinde giden platformda sayılar ve çeşitli engeller oluşturuldu. Yine ülkeler kendilerine özgü zarlar ve piyonlar hazırladı ve Almanya bu hazırlıkları birleştirerek oyunu tamamladı. Sonrasında bu oyun Almanya ziyaretinde hareketliliğe katılan öğrencilere oynatıldı.



Koordinasyon Oyunları

- Bu etkinlikte proje ülkeleri öğrencilerin vücutlarını kullanarak belli bir ritim yaratmalarını sağlayan 'body drumming' yaptılar ve bunları videoya çektiler.



Problem Çözme ve İşbirliği Oyunları

- Bu etkinlikte her ülke öğrencileri çeşitli ipuçları yardımıyla hedeflenen sonuca ulaşmayı ya da bir takım içindeki her oyuncunun işbirliği ile sonuca ulaşmayı sağlayan yaratıcı oyunlar oynadılar ve bunları birbirleri ile paylaştılar.



Spor Oyunları

- Bu etkinlikte öğrenciler yerel spor takımları ile buluşmalar gerçekleştirip çeşitli spor oyunlarını oynadılar.
- Projenin ikinci yılının tamamlanmasını kutlamak için her ülke okul çapında oyunlardan oluşan bir festival hazırladı.

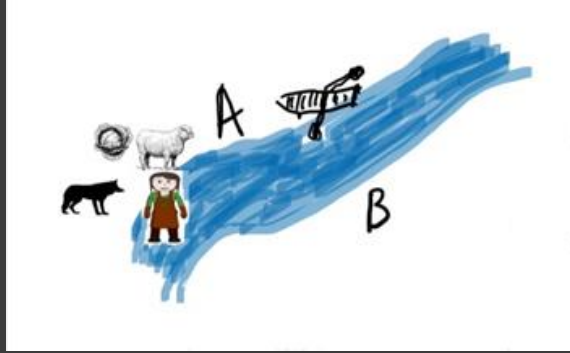


3. yıl

- Projenin son yılında mantıksal ve yaratıcı düşünce odaklı oyunlara ek olarak bu konuya Bilişim Teknolojilerini (BİT) dahil ederek mantıksal ve yaratıcı düşünme pekiştirilmiştir.

Mantıksal Düşünme Atölye Çalışmaları

- Bu etkinlikte öğrenciler mantık oyunları hazırladılar.



Strateji Oyunları

- Bu etkinlikte öğrenciler kartlarla, quizlerle, ipuçlarıyla çeşitli strateji oyunları oynadılar.



Mantık ve Matematik

- Bu etkinlikte öğrenciler çeşitli çevrimiçi oyunları yaratıp oynadılar.



Faydalı Grsel Sanatlar

- Bu etkinlikte ğrenciler kađıtları, kartonları, tařları ve atık maddeleri kullanarak grsel objeler oluřturdular.



Kendi İşimizi Yürütelim

- Bu etkinlikte öğrenciler kendilerinin bulup pazarlayacakları bir ürün oluşturdular.



Ürün Tanıtımı

- Bu etkinlikte öğrenciler oluşturdukları ürünü pazarlamak için çeşitli posterler hazırladılar.



Proje Sergisi

- Bu etkinlikte ülkeler hem projenin yayılmasını sağlamak hem de Erasmus+ Gününü kutlamak amacıyla proje tanıtım sergisi yaptılar.



HAREKETLİLİKLER

🕒 25-27 Ekim 2017- Polonya



21- 25 Mayıs 2018- Yunanistan



22 - 26 Ekim 2018 - Türkiye



🕒 26-28 Mart 2019 - Slovenya



6-10 Mayıs 2019 - Almanya



© 14-18 Ekim 2019 - Slovenya



© 17- 21 Şubat 2020 - Polonya



