

Proje Adı: "Values in Action: Building a Respectful, Responsible, and Inclusive Society Through Digital Tools"

Proje Süresi: 5 Ay (Kasım- Mart)

Hedef Kitle: 14-17 yaş aralığı

Ortak Ülkeler: Türkiye ve Mısır (Koordinatör Ülkeler)
Yunanistan ve İtalya (Ortak Ülkeler)



Proje özeti: Bu e-Twinning projesi ile öğrencilerimizin dijital araçları kullanarak saygı, sorumluluk, hoşgörü, işbirliği, dürüstlük, nezaket, adalet, eşitlik, katılım, demokrasi, eleştirel düşünme, vatandaşlık ve insan hakları gibi temel değerleri öğrenmeleri ve uygulama yapmaları hedeflenmektedir. Kültürlerarası işbirliği sayesinde öğrenciler bu değerlerin günlük yaşamda nasıl uygulandığını keşfedip daha kapsayıcı ve demokratik bir toplum oluşturma konusunda katkı sağlayacaklardır.

Beklenen Sonuçlar:

Eşitlik, insan hakları ve demokrasi gibi değerlerin daha iyi anlaşılması ve uygulanması.
Tartışma ve işbirlikçi etkinlikler yoluyla eleştirel düşünme ve aktif vatandaşlık becerilerinin geliştirilmesi.
Kültürlerarası işbirliği ve dijital okuryazarlık becerilerinin güçlendirilmesi.
Öğrencilerin değerler eğitimine katılımını gösteren dijital projelerden oluşan bir koleksiyon oluşturulması.

Proje kapsamında yararlanılan dijital araçlar:

Zoom/Teams/Google Meet: Sanal toplantılar ve tartışmalar için.
Padlet/MindMeister: Beyin fırtınası ve işbirliğine dayalı zihin haritalaması için.
Google Slaytlar/Canva: Sunum oluşturmak ve paylaşmak için.
Wakelet: Projeleri sergilemek ve video formatında geri dönütler verebilmek için.
StoryJumper/Pixton: Dijital hikayeler ve çizgi romanlar oluşturmak için.
Mentimetre: Canlı oylama ve geri bildirim için.
Book Creator: Proje sonunda bir e-kitap oluşturulması için.

Bu zamana kadar yapılan etkinlikler:

- Proje başlangıcında öğrenciler DubDub yapay zeka uygulamasını kullanarak kendilerini tanıtan bir video çekerek, Digipad üzerinden paylaşımda bulundular.



- Aynı ay içerisinde öğretmenlere ve öğrencilere e-Twinning farkındalıklarını, tecrübelerini ve isteklerini araştıran bir ön-test uygulanarak analizleri yapıldı. Okulumuz öğrencilerinin Canva üzerinden analizleri görselleştirdikleri sunumlar proje sayfasında paylaşıldı.

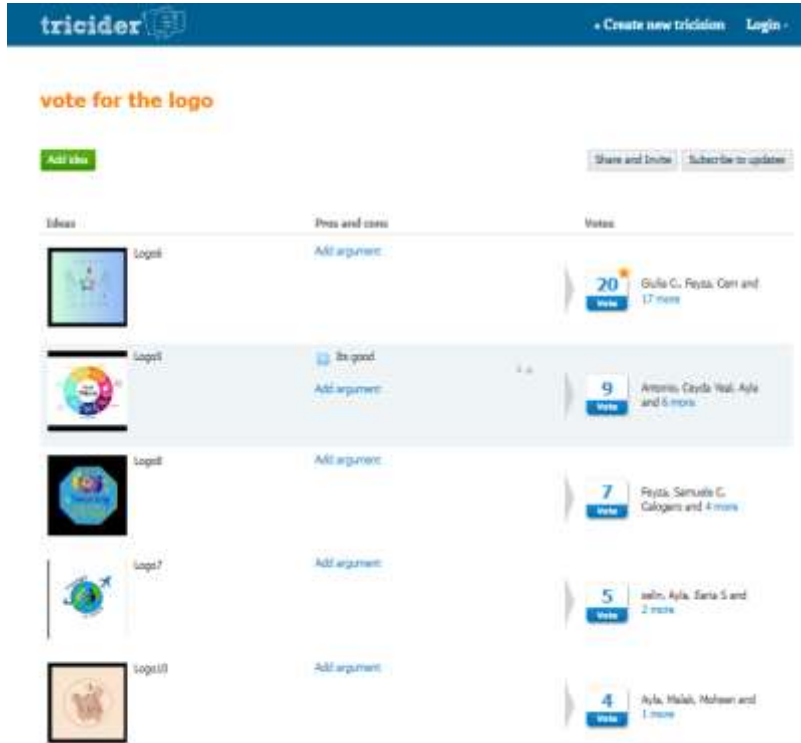
Pre- Teachers' Survey:



Pre- Students' Survey:



- Aynı ay içerisinde tüm ortak okullarda logo yarışması düzenlenerek, platforma yüklendi. Tricider üzerinden bir oylama etkinliği yapılarak öğrenci ve öğretmenlerin en çok oy verdiği logo proje logosu olarak seçildi.



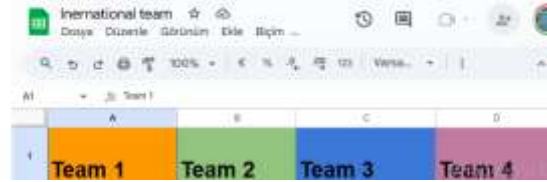
Ayrıca işbirlikçi etkinlikler gerçekleştirmek üzere uluslararası takımlar kurulmuştur.

International team

Created by [aicha benslimen](#)
Last updated by [aicha benslimen](#) 1 month 3 weeks ago

Page options

International Team



	A	B	C	D
Team 1				
Team 2				
Team 3				
Team 4				

Aralık ayı kapsamında okulumuz öğrencilerine yönelik insan hakları konulu bir tartışma etkinliği düzenlendi. İki aşamada gerçekleşen etkinlik sonrası tüm katılımcılara katılım sertifikası, birinci olan gruba başarı sertifikası ve etkinlik için en kapsamlı şekilde hazırlanan bir öğrenciye de en iyi konuşmacı sertifikası takdim edildi.



Tüm ortaklarca hazırlanan sunumlar öğrenciler tarafından video formatında geri dönüt vermeleri amacıyla wakelet üzerinden paylaşılmıştır.

Video Reflections

Link : <https://wakelet.com/invite?code=rnmfvc1ie>

Created by [aicha benslimen](#) | Reviewed by [aicha benslimen](#)

Provide your reflections to the presentation you want to comment in the format of video by clicking on + under each presentation

	Panagiotis_presentation.pdf undefined HUMAN RIGHTS Human rights are rights inherent to all human beings, regardless of race, sex, nationality, ethnicity, language, religion, or any other status ...
	phone addiction.pdf undefined PHONE ADDICTION AND PHANTOM VIBRATIONS PHONE ADDICTION AND PHANTOM VIBRATIONS

Ocak ayı etkinliği kapsamında okulumuz öğrencilerinin hazırladığı vatandaşlık zorlukları konulu hikaye bölümleri (giriş, gelişme ve sonuç) diğer öğrencilerin eksik bölümleri tamamlamaları için Padlet üzerinden paylaşılmıştır. Böylelikle işbirliğine dayalı etkinlik gerçekleştirilmektedir. Daha sonrasında okulumuz 10. sınıf öğrencisi StoryJumper bilgilendirme sunumu yapacaktır. Oluşturulan hikayeler dijitalleştirilerek platformda yerini alacaktır.



Son olarak gerçek yaşamda deneyimlediğimiz zorluklarla ilgili işbirlikçi bir Kahoot oyunu oluşturulabilmesi için öğrencilerden 3 soru hazırlamaları istenmiştir. Sorular tamamlandığında senkronize şekilde tüm ortakların katıldığı bir etkinlik düzenlenecektir.

