

## **BİLSEMLER DE DO-Mİ-NO**

Doğa, Mimari ve nota sözcüklerinin ilk hecelerinden oluşan proje başlığımız,81 ilde bulunan bilsemelerde eğitim gören çocuklar için doğa, mimari ve müzik eğitimi içermektedir. Projemizde coğrafya, arkeoloji, biyoloji, müzik ,resim,edebiyat,tarih alanlarında disiplinlerarası bir öğrenme yaklaşımı göze çarpar.Doğadan malzemeler toplayacak, unutulmaya yüz tutmuş yöresel oyunlar oynanacak , yöresel türkülerimizi seslendirecek veya bu müziklerin videoları yayınlanacak, fotoğraflar çekecek ve ses kayıtları yapacağız.Projemizde mimari değerlerimizin fotoğraflanması,resmedilmesi ve paylaşılması söz konusudur. Sonrasında bir bülten hazırlayıp bastıracağız ve projeye dahil olan tüm öğretmen ve öğrencilerin twinspace de paylaştıkları içerikler bültende yer alacak. Ayrıca bu bülteni e bülten olarak hem kurumumuz resmi web sayfasında, hem proje sayfasında hem de EBA ve sosyal medyada paylaşacağız.

Our project title, consisting of the first syllables of nature, architecture and note words, includes nature, architecture and music education for children who are educated in 81 provinces. In our project, an interdisciplinary learning approach in the fields of geography, archaeology, biology, music, painting, literature and history stands out. We will collect materials from nature, play local games that are about to be forgotten, perform our local folk songs or broadcast videos of these musics, take photos and make audio recordings. In our project, our architectural values are photographed, photographed and shared. It will then prepare and print a newsletter, and all teachers and students involved in the project will share content on the twinspace. In addition, we will share this newsletter as a newsletter both on the official website of our institution, on the project page and on eBA and social media.

## **Deutsch mit Web 2.0 Araçları**

Proje hakkında: “Web2.0 Araçları ile Almanca Öğrenin” projesi bizim için ve birkaç okul için çok önemlidir. Öğrencilerimizi birbirine bağlamak, birlikte çalışmak ve yeni teknolojiler öğrenmek istiyoruz.

Über Projekt: Das Projekt “Mit Web2.0 Araçları Deutschlernen” ist für uns und noch mehrere Schulen sehr wichtig. Wir möchten unsere Schüler miteinander binden, zusammen arbeiten und neue Technologie lernen.

## **DÖNÜŞÜME KENDİNDEN BAŞLA**

Kullanmadığınız defterlerle, kitaplarla hatta eski diyerek atmak istediğiniz eşyalarınızı, giysilerinizi tekrar düzenleyerek, geri dönüşüme almak ve tekrar kullanılabilir duruma getirmek, belki ihtiyacı olanlarla bunları paylaşmak...Hadi eski eşyalarınızı tekrar ele alalım ve bunlara yeniden renk katalım...

With books you don't use, books, even old items that you want to throw away, rearranging your clothes, recycling and making them available again, maybe sharing them with those who need them... Let's take your old stuff again and add color to them again...

## **eDay of Languages**

Avrupa Diller Günü'nü bir eTwinning projesi yaparak kutlamak istiyorum. Okulum her yıl Avrupa Diller Günü ile bağlantılı oyunlar, sınavlar, yarışmalar vb. içeren bir etkinlik düzenlemektedir. Bu yıl, öğrencilerimin deneyimlerini Avrupa'daki akranlarıyla

paylaşabilmeleri için bu etkinlikleri bir eTwinning projesine dahil etmek istiyorum. Ben onları yaparak ve paylaşarak başkalarından öğrenmek istiyorum.

I would like to celebrate the European Day of Languages by doing an eTwinning project. Every year my school organizes an event connected with European Day of Languages, which includes games, quizzes, competitions etc. This year I would like to include these activities in an eTwinning project, so that my students can exchange their experiences with their peers in Europe. I would like them to learn from others by doing and sharing.

### **WELCOME BACK TO LIFE!**

Technology especially the smart phones and the internet has become a vital part of our lives and changed it in many aspects. It makes our lives easier to some extent; we can send emails, messages, contact with somebody far away from us, find any information we want quickly. On the other hand; are we becoming addicted to it? Although it has its benefits, no one can deny the beauty of real-life human interaction.

Therefore, we aim to show our learners that there is a real life out of their mobile phones. We want to make them experience more real-life human interaction and also limit their use of technology to prevent them from being addicted to it. At the same time, while doing the works of the project, learners are going to use English as a means of communication. So, they will have a chance to improve their language skills as well as their communication skills. Finally, we, the teachers, will have a chance to share information across Europe to avoid technology addiction.

Teknoloji özellikle akıllı telefonlar ve internet hayatımızın önemli bir parçası haline gelmiştir ve birçok açıdan değişti. Hayatımızı bir dereceye kadar kolaylaştırır; e-posta, mesaj gönderebilir, bizden uzaktaki biriyle iletişim kurabilir, istediğimiz bilgileri hızlı bir şekilde bulabiliriz. Diğer taraftan; Bağımlı mı oluyoruz? Faydaları olmasına rağmen, hiç kimse gerçek hayattaki insan etkileşiminin güzelliğini inkar edemez. Bu nedenle, öğrencilerimize cep telefonlarından gerçek bir hayat olduğunu göstermeyi amaçlıyoruz. Onlara daha gerçek hayattainsan etkileşimi yaşattırmak ve aynı zamanda teknoloji kullanımlarını sınırlandırarak bağımlı olmalarını engellemek istiyoruz. Aynı zamanda, projenin çalışmalarını yaparken, öğrenciler İngilizceyi iletişim aracı olarak kullanacaklar. Bu yüzden, iletişim becerilerinin yanı sıra dil becerilerini de geliştirme şansına sahip olacaklar. Son olarak, biz öğretmenler, teknoloji bağımlılığını önlemek için Avrupa'da bilgi paylaşma şansına sahip olacağız.

### **Innovative Sustainable Cultural Heritage via ICT**

Our students will work on Cultural Heridage with ICT, all students learn cultur from their parent or old parent. Our students will learn some design Web2.0 tools and they will create 3D museum about Cultural Heritage and they will add that 3D Museum on the google map. All partner students age will be 7-11 and they will learn design tools (canva, postermymwall, Artsteps and etc.), app tools (QR and AR, google app, e-book), Our project results will be 3D museum via Artsteps and project map.

Öğrencilerimiz BİT ile Kültürel Heridage üzerinde çalışacak, tüm öğrenciler kendi ebeveyn veya eski ebeveyn cultur öğrenirler. Öğrencilerimiz bazı tasarım Web2.0 araçları öğreneceksiniz ve Kültürel Miras hakkında 3D müze oluşturacak ve google harita üzerinde 3D Müzesi ekleyeceğiz. Tüm ortak öğrenciler yaş 7-11 olacak ve tasarım araçları (canva, postermymwall, Artsteps vb), uygulama araçları (QR ve AR, google app, e-kitap), Proje sonuçları Artsteps ve proje haritası ile 3D müze olacak öğreneceksiniz

## **Read to Meet Your Better English**

Ss will read the book written by J.D. Salinger "The Catcher In The Rye". Week by week they will read chapter after chapter and write down their notes about vocabulary, which was new for them and which they understood from the context and the vocab they had to translate using dictionaries. They will also share their feelings about the plot making vlogs, comic books, paintings, photos... They will practice reading parts of the novel to improve their pronunciation and so on.

Ss, J.D. Salinger'ın "The Catcher In The Rye" adlı kitabını okuyacak. Hafta hafta bölüm sonra bölüm okumak ve onlar için yeni olan ve bağlam ve sözlükler kullanarak çevirmek zorunda vocab anladım kelime hakkında notlarını yazmak. Onlar da vlogs, çizgi roman, resim, fotoğraf yapma arsa hakkında duygularını paylaşacak ... Onlar telaffuz larını artırmak için romanın bölümlerini okuma alıştırmaları yapacak ve saire.

## **Scratchle Geri Dönüşüm Oyunu Tasarlıyorum**

Geri dönüşüm, yeniden değerlendirilebilme olanağı olan atıkların çeşitli işlemlerden geçerek üretim sürecine yeniden dahil olmasıdır. Geri dönüşüme olan ihtiyaç, savaşlar nedeniyle ortaya çıkan kaynak sıkıntısıyla baş göstermiştir.

Bu projeye birlikte Scratch programı kullanılarak geri dönüşüm bilincini arttırmaya yönelik oyun tasarımı yapılacaktır.

Recycling is the re-inclusion of waste secans that can be re-evaluated through various processes and into the production process. The need for recycling has been plagued by resource shortages caused by wars. This project will be designed to increase recycling awareness using scratch program.

## **WEB 2 Araçlarıyla Kültürel Mirasımıza Sahip Çıkıyoruz: e-kitap yazıyoruz!**

Unutulmaya yüz tutmuş tarihi eserlerimizi konu edinen e-kitaplarımızı web 2 araçlarını kullanarak yazacağız. Tarihi eserler, bir milletin hafızasıdır, tarihi eserlerini bilmeyen, korumayan toplumlar geçmişini bilmediği gibi geleceğini de şekillendiremez. Web 2 araçlarını kullanarak tarihi eserlerimizi(camii, köprü, medrese, çeşme, yapılar, ... vb.leri) yeniden yaşatacak, eserlerimize sahip çıkacak ve bu mirasın yarınlarına aktarılması için e-kitaplar çıkararak insanları hem bilgilendirecek hem de farkındalık yaratılacaktır.

We will write our e-books using web 2 tools, which are about our forgotten historical monuments. Historical monuments are the memory of a nation, societies that do not know their historical monuments and do not protect them do not know their past and cannot shape their future. Using Web 2 tools, we can use our historical monuments (mosque, bridge, madrasah, fountain, buildings, ... etc.) will relive, own our works, and e-books will be produced to transfer this heritage to tomorrow, creating awareness and informing people.

## **THE UNDERSTANDING OF THE LITTLE PRINCE**

Bu proje, bir dünya klasığı olan "Küçük Prens" adı altında düşünmek, felsefe yapmak ve her ay Küçük Prens'e dayalı farklı bir etkinlik yapmak için tasarlanmıştır. Haftada bir gün, "Küçük Prens"in 10 sayfasını okuyacağız ve öğrencilerle kitaptaki farklı düşünceleri ve bize vermek istedikleri gizli mesajları konuşacağız. Özel Cümleler Kurulu hazırlayarak, çocuklardan en sevdikleri cümleleri bu tahtadaki küçük kağıtlarda göstermeleri istenecektir. Bu cümleler haftada bir kez tartışılacaktır. "Küçük Prens" kitabındaki görsellere dayanarak sınıf duvarları veya panelleri süslenecek. Etkinlikler her ay paylaşılacaktır.

This project is designed to think under the name of "The Little Prince", a world classic, to think, to make philosophy, and to make a different activity each month based on the Little Prince. One day a week, we will read 10 pages of "The Little Prince" and talk to the students about the different thoughts in the book and the secret messages they want to give us. By preparing a Special Sentences Board, children will be asked to display their favorite sentences on tiny papers on this board. These sentences will be discussed once a week. Based on the visuals in the book "The Little Prince", classroom walls or panels will be decorated. Events will be shared every month.

### **The Culture Adventure**

Kültür Macerası, kültürle ilgili farklı konular la ilgili olacak. Müzik, spor, moda, gıda, okul sistemleri, doğa ve farklı katılımcı ülkelerin kahramanları (Slovakya, İtalya, Türkiye, Polonya, Yunanistan, Fransa ve diğer lerini :)

The Culture Adventure is going to be about different topics connected with culture. We would love to cover topics like music, sports, fashion, food, school systems, nature and heroes of different participating nations (Slovakia, Italy, Turkey, Poland, Greece, France and expecting others :)