

TEKNOFEST
HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ
EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI
PROJE DETAY RAPORU

PROJE ADI

**DEĞİŞEN FEN MÜFRADATI ÜNİTELERİNİN
DEĞERLER VE OYUNLAR İLE
KAZANDIRILMASI**

TAKIM ADI

TEKNO DEĞER TEAM

BAŞVURU ID

45375



İçindekiler

Proje Özeti (Proje Tanımı)	3
Problem/Sorun:.....	4
Çözüm	5
Yöntem	6
Yenilikçi (İnovatif) Yönü.....	7
Uygulanabilirlik	9
Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması	11
Proje Fikrinin Hedef Kitle (Kullanıcılar):	12
Riskler	12
Kaynakça.....	13



Proje Özeti (Proje Tanımı)

Günümüz eğitim sisteminde bilgiyi nasıl elde edeceğini öğrenen, ulaştığı bilgiyi doğru ve etkili kullanabilen, karşılaştığı sorunlara bilgi ve birikiminden yararlanarak çözüm önerileri geliştirebilen, problem çözebilen, araştıran, sorgulayan bireylerin yetiştirilmesi gibi hedeflerin yer aldığı görülmektedir. Bu hedeflere ulaşmak için öğretmenler öğretim ilkelerine uygun olarak tasarlanmış etkileşimli ortamları kullanmaya başlamışlardır. Bilgi ve iletişim teknolojileri alanındaki hızlı gelişmeler, diğer alanlarda olduğu gibi eğitim alanında da değişimlerin yaşanmasını sağlamıştır. Bu durum eğitim-öğretim faaliyetlerinin teknoloji kullanımını öğretecek biçimde değiştirilmesi beklentisini oluşturmuştur. Gelişen teknoloji ile birlikte yeni nesil çocukların daha iyi eğitilebilmesi için yenilikçi ders uygulamaları geliştirmek de kaçınılmaz olmuştur.

Projemiz geleneksel öğrenim materyallerine alternatif olarak Scratch programı, V fabrika ve Web2.0 araçları ile ilköğretim Fen Bilimleri kazanımlarına bağlı kalarak eğitsel yazılım şeklinde sosyal sorumluluk bilinci ile değerler eğitimini teknolojik birikimlerimizle entegre edip topluma yarar sağlaması amacıyla tasarlanmıştır. Scratch Programlama dili, V fabrika, Web2.0 araçları kullanılarak hazırladığımız projemiz 4 bölümden oluşmaktadır.

Birinci bölümde kazanımlar özgün resimlerle, animasyonlarla anlatılmış, soyut kavramlar somut hale dönüştürülerek öğrenenin sıkılmadan, oyun oynar gibi tüm duyu organlarını harekete geçirerek kolay ve kalıcı bir öğrenmesi sağlanmıştır.

İkinci bölümde kavram haritası kullanılarak ilköğretim Fen Bilimleri kazanımları ile geleneksel oyunlarımız ve değerlerimiz alt boyutlarıyla ele alınarak kavramlar arasındaki ilişki, zengin görsellerle sunularak, anlamlı öğrenme sağlanmaya çalışılmıştır.

Üçüncü bölümde pekiştirici çalışmalarla öğreneni konunun içine çekmek, analitik düşünmesini sağlamak, merak duygusu uyandırmak ve konuları sorgulayarak katılımını sağlamak amaçlanmıştır.

Dördüncü bölümde ise eğitici oyun ve değerlerimizin yazılımı yapılmıştır. Oyun temelli öğrenme ile de özgün resim, ses, animasyon ve kuklalar kullanılarak konunun, güncel konularla desteklenerek ve eğlenerek bilgilerin kalıcı olması amaçlanmıştır.

Erken yaşlarda gelişen tutumların kalıcı hale geldiği gerçeği dikkate alındığında, ilköğretim derslerinin kazanımlarında ve içeriğinde değerler eğitime yer verilmesinin gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Öğrenmede disiplinler arası yaklaşımın benimsenmesi öğrencilerin çeşitli konu alanlarının gerçek yaşamda birbirleriyle nasıl da iç içe olduklarını anlamalarına yardımcı olur. Beceri ve alışkanlıkları kazandırılırken öğrencide değer karmaşası oluşmaması için okulda kazandırılan değerler ile ailede kazandırılan değerlerin birbirleriyle uyumu sağlandığında değerler eğitimi çalışmalarının da başarı oranı artacaktır. Soru çözerken sorun da çözen bireyler yetişecektir.

Problem/Sorun:

1.Doğanın keşfedilmesi ve insan çevre arasındaki ilişkinin anlaşılması sürecinde, bilimsel süreç becerilerini ve bilimsel araştırma yaklaşımını benimseyip karşılaşılan sorunlara çözüm üretmek.

2.Birey, çevre ve toplum arasındaki karşılıklı etkileşimi fark etmek ve toplum, ekonomi, doğal kaynaklara ilişkin sürdürülebilir kalkınma bilincini geliştirmek.

3.Evrensel ahlak, milli ve kültürel değerler ile bilimsel etik ilkelerinin benimsenmesini sağlamaktır. Proje fikrimizi bu ihtiyaç ve probleme yönelik geliştirdik.

Öğrencilerin dijital ortamda vakit geçirirken evrensel ahlak, milli ve kültürel değerler ile bilimsel etik ilkelerini de kazanması sağlanmış olacaktır.

Son yirmi yılda dünyada çok hızlı teknolojik değişim ve gelişmeler meydana gelmiştir. Geleneksel öğretim yönteminde, beyindeki öğrenme merkezini hep aynı uyarıcılarla yani aynı yöntemlerle uyarıldığı ve bir süre sonra öğrenenlerin, öğretmenlerini algılayamaz hale geldikleri belirtilmektedir.

Soyut anlatıma, ezbere dayalı geleneksel öğretim metodları bizim çalışmamızda temel sorun olarak tespit edilmiştir. Öğrencilerde fiziksel değişimlerin yanı sıra bilişsel değişimleri tamamlamaları belirli bir süre almaktadır. İşte bilişsel değişim süreci somut düşünmeden soyut düşünmeye geçişi kapsamaktadır. Maalesef bu sürecin herkes için geçerli tek bir kuralı olmadığı için de her genç soyut düşünebilme becerisini farklı yaşlarda farklı sürelerde kazanabiliyor. Bu da tabii soyut düşünmeyi gerektiren bazı derslerde zorlanmalarına sebep oluyor.

Bilim soyut düşünmenin eseridir. Bilime olan talep soyut düşünmeyi gerektirir. Projemizde soyut kavramlar somut materyallerle görselleştirilerek öğrenenin konuyu zihninde anlamlaştırarak eğlenceli bir şekilde öğrenmesi hedeflenmektedir.

Problem olarak gördüğümüz bir başka konu kırsal ve kentsel kesimlerde eğitimler arası farklılıklardır. Bunun için eğitsel yazılım faydalı olacaktır. Öğrencilerin öğrenme hızında algılamalarındaki farklılıklar geleneksel öğretim yöntemleriyle sorunlara yol açmaktadır. Bu farklılıkları ortadan kaldırmak ve bireylerin konuyu kendi başına çalışıp değerlendirmesi ile mümkündür. Bunun için eğitici yazılımlar etkili bir çözüm olabilir.

Özellikle salgın döneminde EBA ile eğitimine devam eden her bireyin eğitimin fırsat eşitliğinden yararlanarak kazanımları geleneksel oyunlarımız ve değerlerimizle kazanması hedeflerimizden bir diğeridir. Böylece; kentsel kesimde yaşayan öğrencilerimiz geleneksel oyunlarımızla tanışacak, kırsal kesimde ki öğrencimiz oynadığı oyunu EBA ortamında dijital halini görünce özgüveni gelişecek, eğitimde uçurum olmadığını anlayacaktır.

Çözüm

Ülkemizde eğitime olan talep her zaman artmaktadır. Yeni dünyada mesleklere yönelirken yenilikçi fikirlere ihtiyaç duyulduğu bir gerçektir. Bizler büyük hayallerimizle öğrendiğimiz temel bilgilerimizle yazılım teknolojilerini kullanarak hızlı bir şekilde ülkemizin ihtiyaç ve sorunlarını yeni icatlar üreterek problemlerini çözmek zorundayız.

Yazılım teknolojileri ve eğitim yazılımlarıyla öğrencilerin öğrenme sürecine etkin ve aktif bir biçimde katılmasının sağlanması hedeflenmektedir. Öğrencilerin, merak duygusunu uyandırarak müfredat konularını kalıcı, araştırmaya yönlendirici bir öğrenim haline getirirken geleneksel oyunlarımız ve değerlerimizi de korumalıyız.

Bu çalışmamızda; ilköğretim Fen Bilimleri kazanımları ile geleneksel oyunlarımız ve değerlerimiz konu anlatımı, kavram haritası, pekiştirici çalışmalar ve eğitici oyunlarla güncel olayları da içine alan bir öğrenim çalışması geliştirilmiştir. Bu çalışma ile Fen Bilimleri derslerinin eğlenceli, anlaşılır ve hafızamızda kalıcı olması amaçlanmıştır.

Diğer taraftan Eğitim yazılımları ile yurdumuzun herhangi bir beldesinde okula uzak bir noktada olan her bir öğrencinin eğitimine katkıda bulunmak, maddi zorluklar içinde olan ailelerin eğitim eksikliklerini en aza indirmek, engeli olan öğrencilere de eğitim desteği sağlamak gibi sorunlara faydalı olmak hedeflenmiştir.

Projemizde aktif ve yenilikçi bir anlayışla sistemli, düşünebilen olaylar arası ilişkileri kavrayabilen sonuçta oluşan problemleri çözebilen bireyin araştırma becerisini geliştirmeyi amaçlamıştır. Bu anlayışla her bir öğrencinin çok yönlü yetişmesini sağlayarak teknolojiyi hızlı ve faydalı olarak kullanabilen kodlama ve program yazılımı konusunda eğitilen yeni eğitim sistemiyle keyifli bir şekilde kalıcı öğrenmeleri sağlamaya çalışılmaktadır.

Sorun	Çözüm	Eğitimdeki Katkısı
Geleneksel eğitim sistemi ve anlamayı zorlaştıran soyut kavramlar.	Scratch yazılım dili kullanılarak eğitsel yazılım geliştirilmesi. V fabrika Web2.0 araçları EBA	Eğitim yazılımlarının öğrenciler tarafından hazırlanıp soyut kavramların somut materyallerle anlatılarak öğrenmenin kalıcı hale gelmesi ve analitik düşünme yeteneğine sahip, yaratıcı bireylerin yetişmesi. Geleneksel oyunlarımızın öğrenilmesi Değer kavramının her dersde öğrenilebileceğini kavrayan nesillerin yetişmesi

Yöntem

Araştırmanın örneklemini Kahramanmaraş'ta yaşayan anket uygulanan 5.6.7. ve 8. Sınıfta okuyan gönüllü 100 katılımcı öğrenci oluşturmaktadır. Tarama modeli ile uygulanan yedi soruluk ankette değerler papatyası şeklinde değerler verilmiş ve bu papatya yapraklarındaki değerler ile hangi fen bilgisi ünitesinin ilişkilendirilebileceği öğrencilerden istenmiştir. Aynı şekilde hangi geleneksel oyunun hangi fen bilgisi ünitesiyle ilişkilendirilebileceği öğrencilerden istenmiştir.

Verilerin analizinde ve gençlerin dijital ortamda oynamayı tercih ettiği oyunların tesbitinde Word Excel programı kullanılmıştır. Araştırmanın alt problemlerinin çözümlenmesinde frekans (f) ve yüzde (%) testleri uygulanmıştır. Gençlerin severek oynadıkları oyunlar ,değer ve geleneksel oyunlara (dijital ortamda) EBA ortamında V fabrika, Web 2.0 araçları ve Scratch yazılım dili ile dönüştürülerek projemiz gerçekleştirildi.

Projemizde ilköğretim Fen Bilimleri kazanımları ile geleneksel oyunlarımız ve değerlerimiz konusunun işlenmesinde web tabanlı ve çevirim içi çalışabilen Scratch yazılım dili kullanılarak görsel animasyonlarla konu anlatımlarıyla ünite değerlendirme çalışmalarısıyla konunun pekiştirilmesi sağlanmış ve eğitsel oyun ile hızlı zevkli merak uyandıran araştırmaya yönlendirici bir öğretim şekli geliştirilmiştir.

İçeriğin doğruluğu, örnekleri, soru ve cevapları sıkılmadan araştırmayı hızlıca yapabilmesi kalıcı öğrenmeyi sağlaması, işlenen konunun müfredata uygunluğu içeriğin hedefe ulaşması öğrenenin hızlı anlama özelliklerinin geliştirilmesi bireyde merak uyandırarak bilginin kalıcı hale getirilmesi teknik açıdan yazılımın kalitesi, yazılımın gereksiz bilgiler içermemesi ilköğretim öğrencileri için açık, net, anlaşılır, kalıcı, imla kurallarına uyularak kullanılması incelenmiştir.

Yazılım ve sunum şeklinin oluşturulmasında kodlamaların ve görsellerin özgün resimlerde desteklenerek konunun proaktif bir anlayışla öğretimin akıcı şekilde yapılması sağlanmıştır. Konunun anlatımı, kavram haritaları, soru ve cevapları eğitici oyunu ile öğretimin soyut anlatımdan, somut anlatıma getirilmesi amaçlanmış ve bunun için TEKNO DEĞER TEAM olarak yaptığımız bu projeyi uygulamalar ve deneyler sonucu test etmiş, Scratch yazılım dili kullanılarak geliştirilen projemizin ilköğretim Fen Bilimleri kazanımları ile geleneksel oyunlarımız ve değerlerimizi kazandırmada kullanılabileceği gözlemlenmiştir. Bulgu ve görüşlerden yola çıkarak çalışma sonuçlandırılmıştır.

Projemizin yazılımı çevrimiçi ve çevrimdışı çalışabilen, web tabanlı scratch programı, V fabrika ve Web2.0 araçları kullanılarak yapılmış ve yeni tür eğitim anlayışıyla kullanımı, test ve görüşlerle tespit edilmiştir.

Yenilikçi (İnovatif) Yönü

1.EBA destekli V fabrika, Web2.0 araçları ile dijital platformundan yararlanarak uzak-tan eğitimi eğlenceli hale getirebilmek.

2.2018 yılında TÜBİTAK 2204 Adana Bölge 3.lüğü ödüllü bu projeyi gençlerin seyerek oynadıkları oyunlar,değer ve geleneksel oyunlara (dijital ortamda) EBA ortamında V fabrika ve Web.2.0 araçları ile dönüştürmek.

3.Günlük yaşam sorunlarına ilişkin sorumluluk alınmasını ve bu sorunları çözme de fen bilimlerine ilişkin bilgi, bilimsel süreç becerileri ve diğer yaşam becerilerinin kullanılmasını sağlamak.

4.Görme engelli öğrencilerimizin de meteryalimizden faydalanabilmesi için kazanım-geleneksel oyunlarımız ile kazanım-değerlerimiz seslendirme yapıldı.Yönlendirmeler sesli hale getirildi.

5.Projemiz ilköğretim Fen Bilimleri kazanımları ile geleneksel oyunlarımız ve değerlerimiz ile ilgili meraklara cevap veren, öğrenmesi gereken tüm bilgileri kalıcı bir şekilde öğreten, uygun ve özgün tasarım özelliklerine sahip olup sadece metin tabanlı düzenlenen yazılımların aksine yazılan yazılar görsel içeriklerle desteklenmiş, eğitici ve öğretici çalışmalarla da kalıcılığı sağlanmıştır.

6.Projemizin içerisinde kullanılan özgün resimler, sesler, renkler, kuklalar, yazılar ve konu tasarımları ilköğretim öğrencilerinin dikkatini çekerek sıkılmadan takip edeceği, konsantrasyonunu ve motivasyonunu sağlayıcı, merak etmeye teşvik edici, pekiştirerek, bilgi zihinde kodlanarak uygun ve kalıcı öğrenimi sağlayan niteliktedir.

7.Projemizde kullandığımız tamamı özgün resimler, metinler, renkler, sesler ve boyutsal özellikler görsel tasarım ilkelerine uygundur.

8.Projemizin içerisinde kullandığımız kavram haritasında sürükle bırak tekniği ile bilgilerin pekişmesi ve kalıcılığı sağlanmıştır. Özgün, ortaokul öğrencilerine hitap eden resimler ve görsellerle görsel zekânın gelişmesi ve bilgilerin pekiştirilerek kalıcılı olması amaçlanmıştır. Aynı zamanda gündemde olan COVID-19 virüsü işlenerek öğrencilerin merak duygusu giderilmiş, bireylerin bu konudaki bilgi ve farkındalıkları arttırmış ve konuya ilgi duyması sağlanarak alınacak tedbirler konusunda dikkatli olmaları hedeflenmiştir.

9.Yazılımda ilköğretim Fen Bilimleri kazanımları ile geleneksel oyunlarımız ve değerlerimiz ile ilgili kullanılan menüler, yönergeler içeriği açıklayıcı nitelikte ve anlaşılır şekildedir.

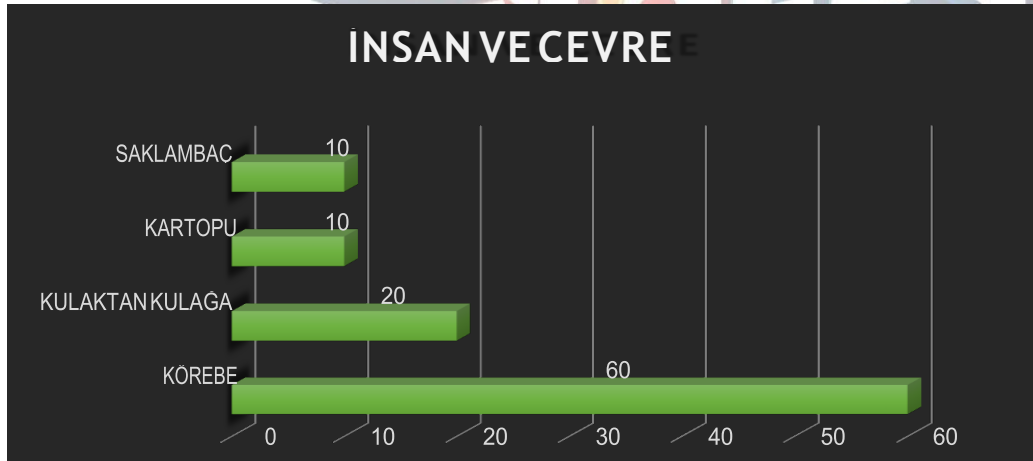
10.Oluşturduğumuz yazılım EBA platformuna uyumlu ilköğretim Fen Bilimleri kazanımları ile geleneksel oyunlarımız ve değerlerimize uygun olarak hazırlanmıştır.

11.Projemizin en yenilikçi yaklaşımlarından biri de kodlamaların ve özgün resimlerin TEKNO DEĞER TEAM tarafından yapılmış olmasıdır.

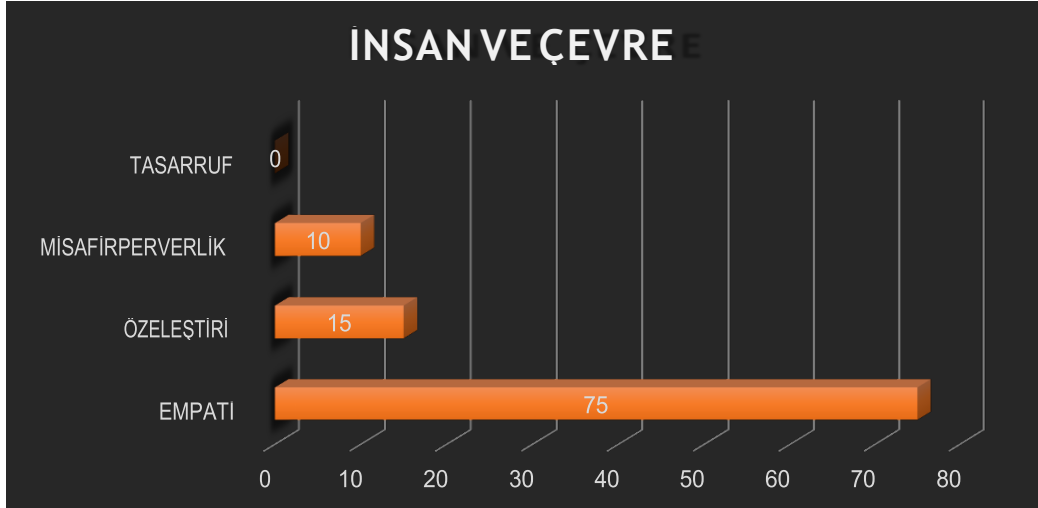
12.Yazılımlarını kendi üretebilen öğrenciler sayesinde yazılım için ödenen maliyetler de en aza indirilmiş olacaktır. Aynı zamanda öğrencilerin ileride bilgisayar/yazılım mühendisi, grafikerlik veya farklı ve çeşitli dallarda daha başarılı olmasını hedefleyecek şekilde yetiştirilmesi sağlanacaktır.

ÜNİTELER	ÇAĞRIŞTIRDIĞI DEĞER	ÇAĞRIŞTIRDIĞI GELENEKSEL OYUN
DÜNYA VE EVREN	DOSTLUK	SAKLAMBAÇ
CANLILAR VE YAŞAM	SEVGİ	İSİM-ŞEHİR-BİTKİ
KUVVET VE SÜRTÜNME	ÖZELEŞTİRİ	ARABA YARIŞI
MADDE VE DEĞİŞİM	YARDIMLAŞMA	KARTOPU
IŞIĞIN YAYILMASI	CÖMERTLİK	YAKAR TOP
İNSAN VE ÇEVRE	EMPATİ	KÖREBE
ELEKTRİK DEVRE ELEMANLARI	İMECE	KULAKTAN KULAĞA

2018 yılın da TÜBİTAK Ortaokullar Araştırma Proje yarışması Adana Bölgesinde 1060 proje arasında Bölge 3.lüğü ödülünü almaya hak kazanan projemizin Fen ünitelerinin çağrıştırdığı değerler ve geleneksel oyunların tablosu kaynaklarda belirtilen makalelerin incelenmesi ile oluşturuldu.



Şekil 1: Kazanımın hatırlattığı geleneksel oyun grafiği.



Şekil 2: Kazanımın hatırlattığı değer grafiği.

Şekil 1 ve Şekil 2 de görüldüğü gibi, “İnsan ve Çevre” ünitesinin kazanımlarının kazandırılmasında EMPATİ değerinin %75 katılımcı tarafından tercih edilmesi birlikte yaşadığımız ya da bazen yaşamak zorunda kaldığımız canlılar ile empati yaptığımızda yardımlaşma, dostluk, cömertlik gibi değerlerimizin güçlendiğini insanların daha mutlu, huzurlu olacaklarını, bir sonra ki nesillere de daha yaşanır bir dünya bırakılabileceğini düşünmekteyiz. Ayrıca; %60 katılımcının KÖREBE oyunu ile görme engelli insanları anlama gibi, insan ve çevre kazanımlarının daha kalıcı olacağını düşündüğünü görmekteyiz.

Bir ünite ile ilgili yaptığımız çalışma örneğini burada gösterebildik. Sayfa sınırlamasından dolayı diğer ünite çalışmalarını burada gösteremedik. Finalist takımlar arasında kalma imkanı bize tanınırsa diğer üniteler ile ilgili çalışmalarımızı da TEKNOFEST gibi dev organizasyonda değerler eğitiminin dijital ortamda da olabileceğini TEKNO-DEĞER TEAM olarak göstermek istiyoruz.

Yazılım ve sunum şeklinin oluşturulmasında kodlamaların ve görsellerin özgün resimlerle desteklenerek konunun proaktif bir anlayışla öğretimin akıcı şekilde yapılması sağlanmıştır. Konunun anlatımı, kavram haritaları, soru ve cevapları eğitici oyunu ile öğretimin soyut anlatımdan, somut anlatıma getirilmesi amaçlanmıştır ve bunun için TEKNO DEĞER TEAM olarak yaptığımız bu projeyi uygulamalar ve deneyler sonucu test etmiş, Scratch yazılım dili kullanılarak geliştirilen projemizin ilköğretim Fen Bilimleri kazanımları ile geleneksel oyunlarımız ve değerlerimizi kazandırmada kullanılabileceği gözlemlenmiştir. Bulgu ve görüşlerden yola çıkarak çalışma sonuçlandırılmıştır. Görme engelli arkadaşlarımız ile de projemizin sesli versiyonu denenmiş ve uygulamaya katılanlarda memnuniyet oluşturmuştur. Projemizin seslendirmesi de TEKNODEĞER TEAM tarafından yapılmıştır.

Projemizin yazılımı çevrimiçi ve çevrimdışı çalışabilen, web tabanlı scratch programı, V fabrika ve Web2.0 araçları kullanılarak yapılmış ve yeni tür eğitim anlayışıyla kullanımı, test ve görüşlerle tespit edilmiştir.

SORULARI CEVAPLARAK DOĞRU KELİMEYİ BULUNUZ 00:26

HÜCRENİN ENERJİ ÜRETİM MERKEZİNİN ADI NEDİR

TEMEL GÖREVİ SALGILAMA OLAN ORGANELİN ADI NEDİR

FOTOSENTEZİN YAPILDIĞI ORGANELİN ADI NEDİR

HÜCRENİN PROTEİN SENTEZİNDEN GÖREVLİ OLAN ORGANELİN ADI NEDİR

HÜCRE İÇİNDEKİ SİNDİRİMDEN SORUMLU ORGANELİN ADI NEDİR

Y	M	R	Ğ	Ü	Ç	K	D	M	İ	G	O	
S	İ	R	I	L	U	S	E	Ü	K	H	O	L
Ü	T	Ş	U	I	Y	Ö	R	O	L	Ğ	L	I
L	O	F	O	Z	R	F	İ	U	O	İ	G	Z
P	K	E	Ş	O	İ	L	G	Ç	R	İ	I	O
Y	O	Ğ	Y	Z	B	P	F	K	O	Z	A	Z
D	N	Ğ	Ş	O	O	Ö	G	Y	P	Ç	Y	O
P	D	Ü	A	M	Z	Ğ	Y	S	L	G	G	M
L	R	Ç	Ğ	Ğ	O	T	Y	V	A	Ş	I	H
O	İ	Ç	Ş	T	M	Ğ	M	Ş	S	V	T	P
Ö	İ	I	D	O	B	J	E	T	T	L	I	J
T	İ	C	J	R	Ö	T	H	I	O	P	N	G
Ö	K	K	Ö	İ	Ğ	T	B	D	G	Ğ	M	V

Şekil 3: Soruları cevaplayarak doğru kelimeyi bulunuz etkinliği.

RESİMLERİ EŞLEŞTİRELİM 00:24

SORUMLULUK

SORUMLULUK

SORUMLULUK

TAMAMLANDI

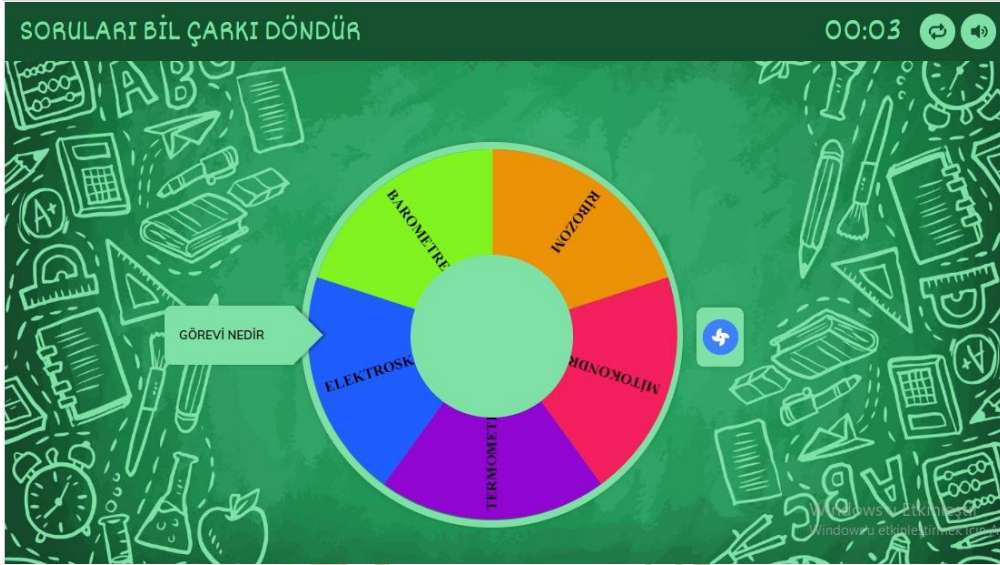
Aramak için buraya yazın

21°C

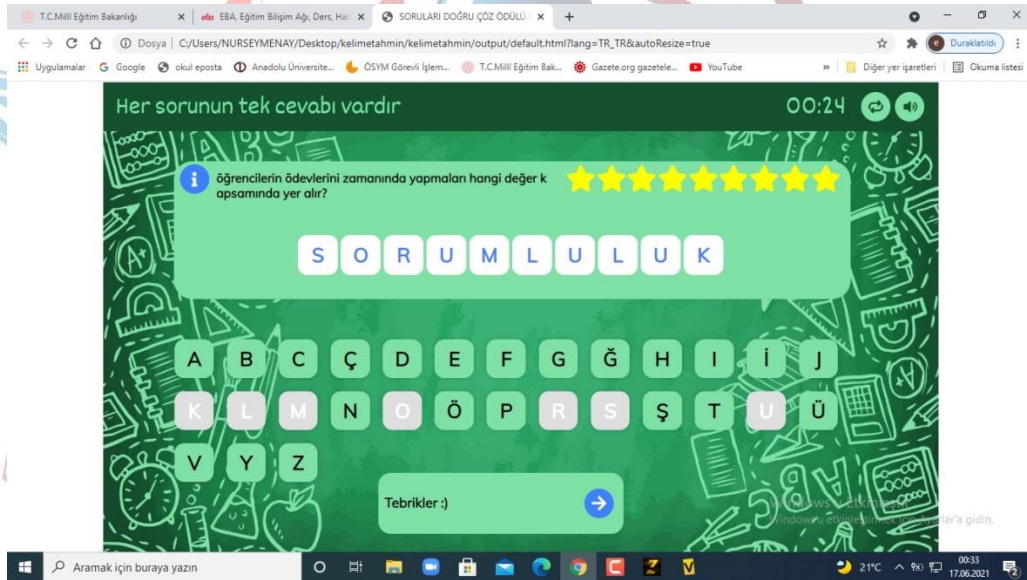
00:41

16.06.2021

Şekil 4: Resimleri eşleştirelim etkinliği. Kazanım değer etkinliği.



Şekil 5: Soruları bil çarkı döndür, Kazanım geleneksel oyun etkinliği.



Şekil 6: Her sorunun tek cevabı var, Kazanım değer etkinliği.

Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması

Projemiz için herhangi bir ek donanıma gerek duyulmamıştır. İlköğretim Fen Bilimleri kitabından yardım alınarak ve TEKNO DEĞER TEAM olarak bilgi, yetenek ve düşüncelerimiz kullanılarak tasarlanmış ve laptop aracılığıyla geliştirilmiştir. Maliyet sıfırdır. Eğitim amacıyla ücretsiz olan Scratch programıyla, V fabrika ve Web 2.0 araçları ile tasarlanmıştır. Uygulamamıza ücretsiz şekilde erişilebilmektedir. Ayrıca test aşamasını geçmiş olmasına rağmen sürekli yeni özellikler kazandırılıp geliştirilebilir özellikler taşımaktadır.

	NİSAN	MAYIS	HAZİRAN	TEMMUZ	AĞUSTO	EYLÜL	EKİM	KASIM	ARALIK	OCAK
Litaretür Taraması	X	X	X	X	X	X				
Verilerin Toplanması	X	X	X	X	X	X	X	X		
Tasarım				X	X	X	X	X	X	
Seslendirme						X	X	X	X	
Test Süreci							X	X	X	
Uygulama									X	X
Rapor Yazımı										X

Tablo 1

Proje Zaman Planlanması Tablo 1 de görülmektedir.

ADI SOYADI	Projedeki Görevi	Okul	Eğitime Katkısı
Ahmed Şadi KAHRAMAN	Takım Kaptanı	Bahçeşehir Koleji	2020 yılında 2204B Adana Bölge Finallerinde Değerler Eğitimi alanında yarıştı
Bayram Enes BALIBAY	Grafik Tasarımları	Yunus Emre İÖO	2019 yılında 2204B Adana Bölge Finallerinde Değerler Eğitimi alanında yarıştı
Nursima KIZILKAYA	Rapor Yazma	Zekeriya Tanrıverdi İHOÖ	Özel Ege Lisesi Uluslararası Fen Bilimleri Yarışması Türkiye 2.si
Ayşe Rana DİLİPAK	Seslendirme	Zekeriya Tanrıverdi İHOÖ	2021 yılında 2204B Adana Bölge Finallerinde Türkçe alanında yarıştı
Zahide BALIBAY	Danışman Öğretmen	Zekeriya Tanrıverdi İHOÖ	2204B Adana Bölge 3.sü, Türkiye 2.si, Gazi Yaşargil Fen Bilimleri Yarışması Türkiye 4.sü

Tablo 2

Tablo 2 de proje ekibi, projedeki görevleri, eğitime sağladıkları katkılar görülmektedir.

Proje Fikrinin Hedef Kitle (Kullanıcılar):

Erken yaşlarda gelişen tutumların kalıcı hale geldiği gerçeği dikkate alınarak, ilköğretim derslerinin kazanımlarında ve içeriğinde değerler eğitimine yer verilmesinin gerekliliğine inandığımız için 6-14 yaşındaki ilköğretim öğrencileri hedef kitlemizi oluşturmaktadır.

İlköğretim Fen ve Teknoloji dersi öğrencileri tarafından kullanılacaktır. Fen ve Teknoloji dersi genellikle soyut kavramlardan oluşmaktadır ve bu dönem öğrencilerinde soyut düşünce gelişmediği için konuları kavramaları zorlaşmaktadır. Bu nedenle V fabrika, Web2.0 araçları ve Scratch 'de hazırlanmış, animasyon, oyun ve soruları içeren bir eğitim yazılımıyla konunun somutlaştırılarak öğrenciler tarafından daha iyi kavranacağı düşünülmüştür.

Görme engelli ilköğretim öğrencileri,

Riskler

Eğitim öğretim müfredatına uygun olmayan, içerikleri yanlış bilgilerden oluşan etkileşimli animasyonlar ve kontrolsüz yazılımlar yapılırsa yanlış öğrenmeler ve bilgi kirliliği ortaya çıkabilir. Bu nedenle Milli Eğitim Bakanlığı tarafından oluşturulan kontrol eğitimleri tarafından bu yazılımlar denetlenmelidir.

Kaynakça

1. (Abeles ve diğer., 1995:212). ABELES, H. F., HOFFER, C. R., KLOTMAN, R. H. (1995). F
2. Akandere, Mehibe. Eğitici Okul Oyunları. 1. Basım. Ankara, Nobel Yayın Dağıtım, 2003. Baykoç Dönmez, Necate. Üniversite Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin Oyun Kitabı. 1. Basım. İstanbul, Esin Yayınevi, 2000.
3. ÇEPNİ, S , BACANAK, A , KÜÇÜK, M . (2003). Fen Eğitiminin Amaçlarında Değişen Değerler: Fen - Teknoloji - Toplum. Değerler Eğitimi Dergisi, 1 (4), 7-29. Retrieved from <http://dergipark.gov.tr/ded/issue/29196/312578>
4. Dr. Seyfi Kenan Araştırmacı, TDV İSAM. Öğretim Görevlisi, Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi.
5. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.4838>
6. Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) (2005). İlköğretim fen ve teknoloji dersi; 4-5. sınıflar öğretim programı. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı
7. GÜ, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 26, Sayı 3(2006) 17-28
8. Leming, J. S. (2000). Teaching values in social studies education, past practices and current trends. (02 01 2008 tarihinde Http://www.usoe.k12.ut.us/curr/char_ed/fedproj/hist/teaching.htm.adresinden elde edilmiştir).
9. Kerschensteiner, G. (1954). Karakter kavramı ve karakter terbiyesi (çev: H. Fikret Kanad). Ankara: Örnek Matbaası.
10. Halil Dindar, Selami Yangın “İlköğretim Fen ve Teknoloji Dersi İlköğretim Programına Geçiş Sürecinde Öğretmenlerin Bakış Açılarının Değerlendirilmesi” (Yayınlanmış Araştırma Sonuçları, Gazi Üniversitesi, Siirt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, 2007) s. 186,189.
11. Huizinga, Joan. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). Homo Ludens. Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. 1. Basım. İstanbul, Aynnb Yayınlan, 1995.
12. Yiğittir, S . (2010). İlköğretim Öğrenci Velilerinin Okullarda Kazandırılmasını Arzuladığı Değerler. Değerler Eğitimi Dergisi, 8 (19), 207-223. Retrieved from <http://dergipark.gov.tr/ded/issue/29181/312483>