



BEYLİKDÜZÜ İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

GÜRPINAR AZİME YILMAZ İLKOKULU



Dijital oyunlarımızı oynuyoruz. (Educandy)



Anketimizdeki 102 oyun, 49 tanesini alarak proje sloganı seçilen sloganımız; "Ders Oyunla Sevilir" olmuştur. Öğrencimizi ve öğretmenimizi tebrik ederiz.



ÖĞRENCİLERİN ANILARINI OLUŞTURMA ÇALIŞMALARINDAN ÖRNEKLER



Öğrenci Slogan Anlatı Raporu Kumru Aygül Kılıç

Projemiz 7-11 yaş grubunu kapsamaktadır. Mart ayında başlayıp Haziran ayında sona erecektir. Çocuk deyince akla oyun gelir. Oyun çocuğun gerçeğidir. Dersleri oyunlaştırarak, eğlenerek Web.2 araçları kullanarak öğrenmeleri amaçlanmaktadır. Eğlenerek öğrenen çocuk derslerine daha motive olacak ve akademik başarıları artacaktır. Özellikle salgın döneminde çocuklarımıza iyi gelecek bu proje de hem bilgiler kalıcı olarak öğrenilecek hem de dijital okuryazarlık becerileri gelişecektir. Müfredata entegre ederek yürüteceğimiz projemizde çocukların araştırma, gözlem yapma, keşfetme gibi 21. yy. becerilerine katkıda bulunmayı hedefliyoruz.

