


TEKİRDAĞ-SÜLEYMANPAŞA BİLİM VE SANAT MERKEZİ
PROJE TANITIM BELGESİ

PROJENİN ADI:	GAMEDUCATION
TÜRÜ: (ETWANNIG, ERASMUS, TÜBİTAK, DİĞER)	ETWINNING
DANIŞMAN ÖĞRETMEN:	SEDA AKSU
BAŞLANGIÇ TARİHİ ve SÜRESİ:	14.08.2018 tarihinde başlayan projemiz devam etmektedir.
KATILAN ÖĞRENCİLERİN SINIF DÜZEYİ:	BYF 5. SINIF
KAZANILAN ÖDÜL ve BELGELER:	<div style="text-align: center;">  <p>ÇİĞDEM YETER, Cumhuriyet Ortaokulu, Türkiye Seda AKSU, SULEYMANPASA BİLİM ve SANAT MERKEZİ (SULEYMANPASA SCIENCE & ART CENTER), Türkiye Susana Branco, Agrupamento de Escolas de Montemor-o-Velho, Portekiz DR. ESEN ARZU KAYMAN, Ayten Şaban Diri Ortaokulu, Türkiye Can ERDOĞAN, FERİDE BEKÇİOĞLU ORTAOKULU, Türkiye Monica Camuffo, ICS di Puos d'Alpago, İtalya Nada Sokolovic, JU OS"Osman Nakaš", Bosna-Hersek Mirela Avdibegović, JU OŠ "Pofalići", Bosna-Hersek Helen Kuzmenko, Kherson gymnasium № 1, Ukrayna Ineta Lielkalne, Krišjāņa Valdemāra Ainažu pamatskola, Letonya SEDA DOĞAN, SARIKAYA ORTAOKULU, Türkiye gamze çimen, SULEYMANPASA BİLİM ve SANAT MERKEZİ (SULEYMANPASA SCIENCE & ART CENTER), Türkiye Bahar Güner, ULAMIS ORTAOKULU, Türkiye Alina Taranenko, Vuhledar Educational Complex Polytechnic Lyceum Secondary School, Ukrayna HÜLYA BAL, Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, Türkiye Slavica Chavdarska, OOU „Dedo Iljo Malesevski“, Eski Yugoslav Makedonya Cumhuriyeti</p><p>were awarded the Label for their project:</p><p>GAMEDUCATION</p><p>14.08.2018</p><div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="text-align: center;"> Mehmet Fatih DÖĞER Ulusal Destek Servisi Türkiye</div><div style="text-align: center;"> Marc Durando Merkezi Destek Servisi</div><div style="text-align: center;"> Mehmet Fatih DÖĞER Ulusal Destek Servisi Türkiye</div></div><div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;"></div></div>

**PROJE
TANITIM
METNİ:**

Oyunlar insan medeniyeti kadar eski bir tarihe sahip olmasına rağmen oyunlaştırmanın hayatımızdaki yeri henüz çok yeni. Biraz renk biraz Oyun, biraz eğlence biraz rekabet biraz ödül kattığımız ne ilgi çekmez ki? Bu fikirden yola çıkarak eğitim ile oyunlaştırma kavramlarını yan yana getirmeye karar verdik. Oyunlaştırma, oyun konseptini oyun düşüncesi ile uygulamak istediğimiz aktiviteye katılarak katılımcıları sorunu çözmeye teşvik etmektir. Buradaki amaç, süreci eğlenceli hale getirmek, normalde çekici olmayan durumlar için ekstra motivasyon sağlamaktır. "İş, birinin yapmaya mecbur olduğudur. Oyun ise birinin yapmaya mecbur olmadığıdır." Tüm bunların ışığında, öğrenciler bu projede zorunlu oldukları için değil, istedikleri için öğrenecekler. Bir sınıfın sadece sınırlı alanlarda değil, her yerde olabileceğini göstereceğiz. Kısacası, öğrencilerimiz ve bizler hem eğlenecek hem de öğreneceğiz. Kurucu ortak olarak yer aldığımız, 8 ülkeden 16 ortaklı projemizde amaçlarımız

Oyunlaştırma konusunda farkındalık yaratmak
Eğitim ve öğretimde oyunlaştırma yoluyla ilgiyi arttırmak.
Öğrencilerimizin işbirliği ve iletişim becerilerini geliştirmek
Öğrencilerimizin dil becerilerini geliştirmek.
Öğrencilerin özgüvenlerini ve motivasyonlarını arttırmak.
Öğrencilerimizin yaratıcılıklarını geliştirmek.
Daha etkili eğitim ve öğrenme ortamları oluşturmak
Eğitimde teknoloji kullanımını arttırmaktır.

**PROJEYE AİT
LOGO ve
FOTOĞRAFLAR
:**

