

# TEKNOFEST

HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ

EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI

ÖN DEĞERLENDİRME RAPORU ŞABLONU

TAKIM ADI

Minik Yazılımcılar

PROJE ADI

Kelimeler Aklımda

BAŞVURU ID

-198452

## İçindekiler

Proje Özeti .....	3
Çözüm Ürettiği Sorun / İhtiyaç .....	3
Yerlilik ve Özgünlük Tarafı.....	3
Hedef Kitle.....	4
Kullanılacak Yöntem.....	4
Proje Takvimi.....	4
KAYNAKÇA:.....	5



## 1. Proje Özeti

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler hayatın her alanında olduğu gibi eğitim alanında da etkisini göstermiş ve eğitimin yapısı, işleyişi, kapsamı bu bağlamdaki kişilerin rollerinde de değişiklikleri beraberinde getirmiştir. Birçok eğitim kurumu bu yüzyılın öğrencilerinin ihtiyaçlarını karşılayacak yeni model arayışına girmişlerdir. Okullardaki öğrenme faaliyetlerini etkili hale getirebilmek için öğrencilere uyarıcıların bol olduğu bir ortam sağlanmalıdır. Bu ortamı sağlayabilmek için derin ve karmaşık öğrenme ihtiyaçlarına karşılık, eğitim programlarında farklı uygulamalara yer verilmelidir (AKSOY .2003 ) .Projemizde ilkokul öğrencilerinin İngilizce öğrenirken karşılaştıkları kelime ezberleme problemi ele alınmıştır. Kelime bilgisini öğrenemeyen öğrencilerin İngilizce konuşmada büyük zorluklar çektikleri tesbit edilmiştir. Takımımız ilk okul öğrencilerinin okul müfredatına uygun kelimeleri scratch programı ile yazdıkları uygulama ile öğrencilerin hem ilgisini çekecek öğrenirken eğlenecek bir oyun üreteceğiz. .

## 2. Çözüm Ürettiği Sorun / İhtiyaç

İngilizce politika, eğitim , ticaret , turizm gibi önemli alanlarda yaygın olarak kullanılan bir dildir.

Türkiye’de yıllar geçtikçe İngilizce bilmenin önemi artmıştır. İngilizcenin öneminin giderek artması Türkiye’de İngilizce öğrenim gereksinimini doğurmaktadır. Bu sebeple, İngilizcenin öğrenilmesi artık neredeyse zorunlu hale gelmektedir. İngilizce öğretimi devlet okullarında ve özel okullarında zorunlu ders olarak okutulsa da ne yazık ki doğru teknikler kullanılmadığı için istenilen düzeyde eğitim verilemiyor.

İngilizce öğrenme herkesin bir dönem büyük bir sorunsalı olsa gerek. İlkokulda başlayan İngilizce öğretimi ne yazık ki lisede de devam etmesine rağmen İngilizceyi bir türlü öğrenemiyoruz. Bunun sebebi olarak küçük yaşta dilin mantığının kavranılmadığı ve kelime haznesinin gelişmemesidir .İngilizce dili Türkçe ’den farklı gramer yapısına sahip bir dildir. Bu nedenle İngilizce gramer öğrenmeye başlamadan önce İngilizce kelimelerin okunuşunu bilmeli ve anlamlarını öğrenmeliyiz. Daha sonra temel gramer yapılarını öğrenerek bir süre sonra zaman yapılarına geçebiliriz.

Öğrencilerin kelimeleri öğrenmelerini kolaylaştıracak ve öğrenmeyi ilgi çekici olarak sunacak bir uygulama geliştirmek istiyoruz . Bu sayede ilkokul öğrencilerine okul düzeylerine uygun kelimeleri eğlenerek öğreteceğiz.

## 3. Yerlilik ve Özgünlük Tarafı

İngilizce kelimeleri öğreten bir çok uygulama vardır ancak bu uygulamaların çoğu kendi eğitim müfredatlarını takip ederek İngilizce öğretimi yaparlar. Bizim uygulamamız projeyi yapan öğrencilerimizin birebir okul müfredatına (MEB) uygun ve müfredatı takip edecek sırada gerçekleşecektir.

#### 4. Hedef Kitle

Projemizin hedef kitesi ilk okul 2 ,3,4 sınıf öğrencileri . Erken yaşta yabancı dil öğretimi/öğrenimi konusu özellikle son yıllarda, gerek yapılan araştırmaların yoğunlaşması ve bu konudaki bilgilerin artması, gerekse küreselleşen dünyada ortaya çıkan gereksinimler doğrultusunda önemi günden güne artan bir konudur. “Yabancı dil eğitiminin eğitim kurumlarının ilk sınıflarından itibaren öğretiminin Avrupa ülkelerinde 2. Dünya savaşından sonra yoğunlaşarak geliştiğini; ABD’de ise 90’lı yılların başlarından itibaren başladığını görmekteyiz” (Bozavlı 2013, s. 1570). Ülkemizde ise, çocuklara yönelik yabancı dil dersleri ilk kez 1997 yılında, ilköğretim 4. sınıftan itibaren verilmeye başlanmıştır. 2013-2014 Öğretim Yılından itibaren ise bu dersler daha da erken yaşa çekilerek, ilkokul 2. sınıftan itibaren programlara haftada iki saat İngilizce dersi konmuştur

#### 5. Kullanılacak Yöntem

Projemizi tamamlayacağımız yazılımsal araç öğrencilerimizin yaş gurubuna uygun olan scracth programıdır. Okul müfredatının ünitelerini tarayarak kelimeleri çıkartacağız sonra öğrencilerin akıllarında kalacak şekilde oyunlaştırarak öğreteceğiz .öğrencilerle görüşmelerimizde öğrencilerin oyunla öğrenmekten daha keyif aldıklarını tespit ettik.

#### 6. Proje Takvimi

İŞİN TANIMI	AYLAR							
	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak	Şubat	Mart	Nisan
Literatür Taraması	x	x	x	x	x	x	x	x
Projeye Başvuru			x					
Proje ön rapor ve video çekimi				x				
Proje detaylı rapor ve hazırlama				x	x			
Porjenin tasarım ve kodlama çalışmaları			x	x	x	x	x	x

### KAYNAKÇA:

AKSOY, H. Hüseyin; "Eđitim kurumlarında teknoloji kullanımı ve etkilerine ilişkin bir çözümleme".

Eđitim Bilim Toplum, 1 (4): 4-23, 2003.

Bozavlı, E. (2013). Erken Yaşta Yabancı Dil Öğretiminin Tarihsel Süreci ve Amaçları. Kastamonu Eđitim

Dergisi, 21 (4), 1561-1574.

