

Alt Proje Bilgileri

Proje Adı: Oynayarak Almanca Öğreniyorum

Proje Türü:

Tasarım

Araştırma

İnceleme

Tasarım

Proje Alanı:

Bilim fuarınızda en az üç alanı içerecek şekilde alt proje yer alması gerekmektedir. Alt proje alanınızı, proje içeriğinizde odaklandığınız disiplini dikkate alarak belirleyiniz.

SAYISAL ALANLAR

SÖZEL ALANLAR

Bilgisayar ve Yazılım

Coğrafya

Biyoloji

Değerler Eğitimi

Diğer Mühendislik Bilimleri

Dil ve Edebiyat

Elektrik ve Elektronik

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi

Fen Bilimleri

Ekonomi

Fizik

Felsefe

Havacılık ve Uzay

Psikoloji

Kimya

Sosyoloji

Matematik

Tarih

Sağlık Bilimleri

Tarımsal Bilimler

Teknoloji ve Tasarım



Proje Özeti: Ülkemizde okul öncesi dönemden yükseköğretim sonrası döneme kadar yabancı dil öğretimi ve öğrenimi son yıllarda oldukça fazla gündeme gelmekte ve tartışılmaktadır. Ancak uygulamalara bakıldığında ise gerek birinci yabancı dil öğretimi ve öğrenimi, gerekse ikinci yabancı dil öğretimi ve öğreniminin henüz istenilen yeterlilikte olmadığı görülmektedir.

Yapılan araştırmalara bakıldığında yabancı dil eğitiminde konuların oyunla öğretilip pekiştirilmesinin öğrencinin başarısını olumlu yönde etkilediği ve kalıcı öğrenme sağladığı tespit edilmiştir.

Bu çerçevede amacımız Almanca dilinin öğrenilmesini kolaylaştıracak oyunları tasarlamaktır. Oyun destekli Almanca öğretimi kapsamında danışman öğretmen gözetiminde "Schritt für Schritt Deutsch (Adım adım Almanca), Was ist das? (Bu ne?), Wortweg (Kelime Yolu), Zauberwürfel (Zeka küpü), Wortbildung (Kelime türetme), Schachtelwürfel (Kutu küp oyunu) oyunlarını tasarlayarak başlangıç seviyesinde olan öğrencilere hedeflenen kazanımları oyun haline getirerek anlatıp, kavramların akılda daha iyi kalması ve öğrencilerin yeni tanıştığı Almanca'yı daha fazla sevmesi, ikinci bir yabancı dil öğrenme isteklerinin ve motivasyonlarının artması, konuların pekiştirilmesi ve kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesi öngörülmektedir.

Proje Amacı: Projenin öncelikli amacı ortaöğretimdeki öğrencilerin yabancı dil ve ikinci yabancı dil öğreniminin görüldüğü kadar zor olmadığını, bu öğrenim sürecinin sadece dersten ibaret olmak zorunda olmadığını farkına varmalarını sağlamak ve öğrencilerdeki yabancı bir dili öğrenmek çok zor, yapamam, algısının önüne geçmektir.

Bununla birlikte; öğrencilerin anlama ve anlatma kabiliyetlerini artırmak, etkili dinleme bilincinin ortaya çıkmasını sağlamak, beden dilini kullanabilme becerilerini geliştirmek, kelime hazinelerinin ve hafızalarının gelişmesine yardımcı olmak, öğrencilerin sosyalleşmesi için uygun ortam ve şartları oluşturmak bu projenin amaçları arasındadır.

Bu proje ile öğrencilere; Almanca'yı büyük bir heves, motivasyon ve heyecan içinde, bir bireyle iletişim kurarak, oyun oynayarak, eğlenerek, zevkle öğrenme ve öğrendiklerini günlük hayatlarında kullanabilme tutum ve davranışları kazandırmak hedeflenmektedir.

Proje Yöntemi: Projemizi hazırlarken öncelikle almanca öğretiminde karşılaşılan sorunlar ve materyal kullanımı ile ilgili literatür taraması yaptık. Bu doğrultuda Bu projenin uygulamasında toplamda dokuz öğrenci üçerli gruplara ayrılarak, her grup ikişer oyun tasarladık.

1. Oyun: “Schritt für Schritt Deutsch (Adım adım Almanca) Monopoli tarzında bir oyundur. Dört bölümden oluşur. Bunlar renkler ve sayılar, sebzeler ve meyveler, fiiller ve mesleklerdir.
2. Oyun: Was ist das? (Bu ne?) Bu oyun bil bakalım tarzında en az iki kişi arasında oynanan bir oyundur. En az iki kişi arasında oynanan oyunda bir tahmin eden ve belirli sayıda anlatan vardır. Anlatan kişiler tahmin eden kişinin kartında yazan kelime veya nesneyi en fazla üç ipucu vererek anlatmaya çalışır.
3. Oyun: Wortweg (Kelime yolu) En dört, en fazla sekiz kişiyle oynanabilecek eğitici bir masa oyunudur.
4. Oyun: Zauberwürfel (Zeka küpü) Özneler, fiiller ve nesnelere zeka küpüne yerleştirilerek cümle kurmaya yönelik oyun
5. Oyun: Wortbildung (Kelime türetme) Küçük tahtadan her bir küp üzerine birer harf yazılarak kelime türetme oyunu
6. Oyun: Schachtelwürfel (Kutu küp oyunu) Bu oyunda UNO kartlarına benzer rakamlı kartlar oluşturularak en düşük rakamı çeken kişi çektiği sayı adedince kare kutu alır, kutu içerisindeki yönergelere cevap vermeye çalışır, bu yönergeler farklı konularda müfredata uygun bir şekilde hazırlanır, örneğin hobiler veya W- soruları vb.

Projede Kullanılacak Materyaller

Çeşitli ebatlarda mukavva, karton, yapıştırıcı, silikon, kalem, zar, desenli kağıtlar, cetvel, tahtadan küpler, zeka küpü, saç bandı, asesatlı ve renkli kalemler, piyonlar, makas

Anket Çalışması Yapılacak mı? Evet () Hayır ()

Alt proje kapsamında anket çalışması gerçekleştirilecekse kullanılacak anket formunun sisteme yüklenmesi gerekmektedir. (Anket Formu ".odt", ".doc", ".docx" veya ".pdf" formatında olmalıdır.)

İl / İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Anket İzin Belgesi: Anket çalışması gerçekleştirilecek alt projede anketin uygulanabilmesine ilişkin İl / İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nden alınmış izin belgesinin taratılıp sisteme yüklenmesi gerekmektedir. (İl / İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Anket İzin Belgesi'nin ".odt", ".doc", ".docx" veya ".pdf" formatında olmalıdır.)