



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

DERS PLANLARI

- 1) Sanat Ders Planı**
- 2) Biyoloji Ders Planı**
- 3) Kimya Ders Planı**
- 4) Ekonomi İşletme Ders Planı**
- 5) İngilizce Dilleri Ders Planı**
- 6) Coğrafya Ders Planı**
- 7) Tarih Ders Planı**
- 8) Fizik Yer Bilimi Ders Planı**
- 9) Spor Ders Planı**
- 10) Teknoloji Ders Planı**



ARTS ders planı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliğinin çevre üzerindeki etkisini sınıf içi etkinliklerle araştırma fırsatı sunmaktadır.

KONU (OKUL DISIPLİNİ / ÖĞRENME ALANI) - SANAT

DERS- Rönesans İtalya'sı - Floransa ve Venedik: sanal bir tur

AMAÇ - Dijital oyunların web 2.0 araçlarını kullanarak çevre ve iklim değişikliğini bilinçaltında *Rönesans İtalya'sı* öğrenme kazanımına entegre etmek. Böylece öğrenciler *Rönesans İtalya'sını* bilinçli bir şekilde öğrenirken, dijital oyunları kullanarak bilinçaltında çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratabileceklerdir. Bu oyunlar kapalı ve açık öğrenme ortamlarında, uzaktan ve geleneksel (yüz yüze) sınıflarda uygulanabilir.

Dersin Öğrenme Hedefleri:

Bu dersi tamamlayan öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- **Rönesans'ın önemli olaylarını, yerlerini ve figürlerini anlamak**
- **Rönesans İtalya'sındaki farklı sosyal sınıfların farklılıklarını açıklayabilecektir.**
- **Rönesans İtalya'sının sanat ve mimarlık figürlerini tanımlamak**
- **Rönesans İtalya ekonomisini analiz etmek**

Öğrenme çıktıları ve çevresel farkındalık ve iklim değişikliğinin etkileri - Oyunun ortaya koyduğu çevresel konular, Floransa ve Venedik halkının harika mimariye sahip güzel binalar inşa edilirken sahip olmaya başladıkları refah, refah ve iyi yaşam arasındaki zıtlığa atıfta bulunan konulardır, ve görkemli resimlerle boyandığı, Murano cam üreticilerinin birçok cam teknolojisine öncülük ettiği, refahın ve refahın en yüksek olduğu zamanlarda, havayı kirleten ve aynı zamanda inşa edilmek için alana ihtiyaç duyan bu devasa yapılar nedeniyle büyük miktarda ormansızlaşma ve çevre üzerinde yapılan geri dönüşü olmayan değişiklikler, doğal ekosistemin değişeceği anlamına geliyordu ve tüm formlar



Camı eritmek ve şekillendirmek için gereken yüksek sıcaklıklar nedeniyle havayı, suları kirleten ve tüm doğaya zarar veren Murano fabrikalarıyla birlikte rahatlama da yok olacaktı.

Oyunun ve aktivitelerin açıklaması ve teknik özellikler: Dijital oyun, Rönesans İtalya'sının zamanları, sanatçıları ve gelişmeleri hakkında arka plan sağlar. Öğrencilerin, Venedik ve Floransa'nın en parlak tarihsel dönemine ait resim, mimari, edebiyat ve müzik alanlarındaki başarıları ve sanatçıları tanımlamaları gerekmektedir.

TALİMATLAR/ PROSEDÜRLER

Öğretmen- Soru 1 - İtalya'nın Rönesans'ın doğduğu yer olmasında hangi faktörler etkili olmuştur?

Öğrenciler, Rönesans sırasında önemli olan bazı yerlere sanal bir saha gezisi yapacak ve bu yerlerin neden şehirlerin ve ticaretin büyümesinin yanı sıra öğrenmeye ve insan başarısına daha fazla odaklandığını belirleyecek, böylece Rönesans („yeniden doğuş ") sırasında yaşanan değişiklikleri kendileri sona erdireceklerdir.

Etkinlik 1

Sanal turdan sonra, öğretmen yukarıdaki fikirle ilgili dijital oyunun ilk bölümünü oynatarak bitirir: öğrencilerden oyunda şunları etiketlemelerini isteyin: Rönesans'ın doğduğu yer, Floransa, Venedik, Milano ve Roma.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: - eşleşen çiftler - <https://learningapps.org/20159152>

Öğretmen - Soru 2 - Rönesans İtalya'sında farklı sosyal sınıflar hangi gruplardan oluşuyordu?

Öğretmen, Rönesans'ın neden özellikle üst sınıfa fayda sağladığını açıklar (Üst sınıf daha büyük evler ve malikaneler vb. istiyordu, üst sınıf nelerden oluşuyordu, nasıl bir yaşam



Rönesans İtalya'sındaki insanların çoğunun sahip olduğu (yoksul işçiler, eğitimsiz, düşük gelirlili, küçük evlerde yaşayan).

Öğretmen - Soru 3 - Rönesans figürleri hangi alanlarda kayda değer başarılar elde etmişlerdir?

Öğretmen, Rönesans sanatçılarının insanları gerçekçi bir şekilde tasvir etmeye nasıl odaklandıklarını, Rönesans yazar ve ressamlarının benzersiz eserlerle sonuçlanan yeni stil ve teknikleri nasıl denediklerini açıklar.

Etkinlik 2

Sunulan bilgilerden sonra, öğretmen yukarıdaki fikirlerle ilgili dijital oyunun ikinci bölümünü oynatarak sonlandırır: İtalyan Rönesansına hakim olan önde gelen figürleri belirlemek ve onları sanat, yazı, mimari alanındaki eserleriyle eşleştirmek: Michelangelo ve başyapıtları, Michelangelo ve heykelleri, Filippo Brunelleschi ve kubbeleri, Dante Alighieri ve şiirleri, Machiavelli ve eserleri.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: eşleştirme çiftleri <https://learningapps.org/46117>

Öğretmen - Soru 4 - Rönesans İtalya'sında ticaret ve zanaat neden gelişti?

Öğretmen İtalya'daki devletlerin nasıl zengin ve güçlü olduklarını açıklar: Akdeniz'e kıyısı vardı, bağımsızdılar, ticaret sayesinde zengin oldular. Batı Avrupa'ya satmak için Çin ipeği ve Hint baharatı satın aldılar. Ayrıca Orta Doğu'ya da mal sattılar. Loncalar ve Murano fabrikaları dünya çapında popüler oldu.

Etkinlik 3

Sunulan bilgilerden sonra öğretmen yukarıdaki fikirle ilgili dijital oyunun üçüncü bölümünü oynayarak bitirir: Rönesans'ta İpek Yolu nedir, Floransalı nedir, Medici Evi nedir, Murano nedir, Loncalar nedir, Venedik kanalları ve su yolları nelerdir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Web 2.0 aracı model oyunu -, eşleştirme çiftleri - <https://learningapps.org/20159152>

Takip tartışması

Tartışma Soruları

Ünite çalışması tamamlandıktan sonra Rönesans hakkında bilinen gerçekler listesi nasıl değişti?

Rönesans'ın hangi kalıcı etkileri modern toplumda görünür olmaya devam ediyor?

Ölçme / Değerlendirme

Üç faaliyetin tamamlanmasının ardından öğrencilerden Rönesans hakkında bir rapor yazmalarını isteyin.



BİLİMLER / BİYOLOJİ ders planı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliğinin çevre üzerindeki etkilerini sınıf içi etkinliklerle araştırma fırsatı sunmaktadır.

KONU (OKUL DISİPLİNİ / ÖĞRENME ALANI) - BİLİMLER / BİYOLOJİ

DERS- Suyun özellikleri

AMAÇ - Dijital oyunların web 2.0 araçlarını kullanarak çevre ve iklim değişikliğini bilinçaltında *suyun özellikleri* öğrenme kazanımına entegre etmek. Böylece öğrenciler bilinçli olarak *suyun özellikleri* hakkında bilgi edinirken, dijital oyunları kullanarak bilinçaltında çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratabileceklerdir. Bu oyunlar kapalı ve açık öğrenme ortamlarında, uzaktan ve geleneksel (yüz yüze) sınıflarda uygulanabilir.

Dersin Öğrenme Hedefleri:

Bu dersi tamamlayan öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- **çeşitli su kaynaklarını tanıır;**
- **Suyu diğer sıvılarla ilişkilendirir;**
- **Suyun önemini takdir edin;**
- **Suyun kirlenmesiyle ilgili tehlikeleri anlamak.**

Öğrenme çıktıları ve çevresel farkındalık ve iklim değişikliğinin etkileri - Oyunun önerdiği çevresel konular, öğrencilerin insan eylemlerinin fiziksel çevreyi nasıl değiştirdiğini anlamalarını sağlar. Sonuç, su kirliliğinin yerel bir çevre üzerindeki etkisini değerlendirmektir.

Oyunun ve aktivitelerin tanımı ve teknik özellikler: Dijital oyun, su kaynakları ve kullanımları, su kirliliğinin özellikleri, etkileri ve sonuçları, su kirliliğine karşı alınan önlemler, su kirliliğinin



su kirliliğini önlemek için. Oyunun amacı, öğrencilerin suyun hayatımızdaki ve doğadaki önemini ve suyun uygunsuz kullanımının çevresel etkilerini anlamalarını sağlamaktır.

Öğretmenin altını çizmesi gereken kilit noktalar: bir yaşam kaynağı olarak su, doğal yaşam döngüsünde su, suyun yapısı, bileşimi, özellikleri, karakteristikleri, işlevleri ve kullanımları, bu bilgileri ekolojik sonuçlarıyla ilişkilendirmek.

TALİMATLAR/ PROSEDÜRLER

Öğretmen- Soru 1 - Su nedir: kaynakları, kullanım alanları, özellikleri suyun özellikleridir

Öğretmen öğrencilere su terimini (örn. Su, kimyasal formülünde de belirtildiği gibi bir oksijen ve iki hidrojen atomundan oluşan renksiz ve tatsız bir maddedir), suyun önemini; suyun kaynaklarını (örn. Su, Dünya yüzeyinin yaklaşık %71'ini kaplar - %96.5'i okyanuslarda, denizlerde ve körfezlerde bulunurken, geri kalanı buzullarda, buzullarda, yeraltı sularında ve diğer su kaynaklarında depolanır), suyun kritik işlevleri, (örneğin, sıvı su Dünya'yı diğer gezegenlere kıyasla benzersiz ve yaşanabilir kılar) suyun kullanım alanları (Örneğin, sayısız bitki ve hayvan türüne besin, yaşam alanı ve koruma sağlar, hidrolojik döngü yoluyla Dünya'nın sıcaklığını düzenler).

Etkinlik 1

Dijital oyun, öğrencilerin su kaynaklarını konumlarına, su kullanımına, suyun özelliklerine ve işlevlerine göre sınıflandırmalarını sağlamak amacıyla çoktan seçmeli bir test olarak tasarlanmıştır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: çoktan seçmeli sınav
<https://learningapps.org/display?v=pv3rc1auj23>

Öğretmen - Soru 2 - Suyun özellikleri nelerdir?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Öğretmen, suyun benzersiz termal özelliklerinden dolayı mümkün olan suyun işlevlerine bir giriş yapar: termal iletkenlik, özgül ısı kapasitesi ve erime ve kaynama noktası, suyun yoğunluğu, buzun yoğunluğu.

Etkinlik 2

Bu dijital oyun, öğrencilere doğada sanal bir su döngüsü geliştirerek bunun çevre ve yaşam üzerindeki etkisini ve önemini göstermek için tasarlanmıştır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: harita sınavı https://www.educaplay.com/learning-resources/7908707-2_water_carbon_cycle.html

Öğretmen - Soru 3 - Nasıl

Öğretmen, suyun akılcı olmayan ve yanlış kullanımı üzerindeki insan etkisini açıklar; en sık görülen su kirleticilerinin neler olduğunu; su kirliliğini önleme ve azaltma yollarının nasıl belirleneceğini gösterir.

Etkinlik 3

Öğretmen aşağıdaki dijital oyunu anlatacaktır - öğrencilerin su kirliliği kaynakları hakkında bilgi içeren bir makaleyi tamamlamak için boşlukları eksik kelimelerle doldurmaları gerekmektedir

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: boşlukları doldurun
https://www.educaplay.com/learning-resources/2487943-water_pollution.html

Ölçme / Değerlendirme

Üç faaliyetin tamamlanmasının ardından, öğrencilerden su ile ilgili davranışlarının kendi sağlık durumları ve çevre üzerindeki sonuçlarını değerlendiren kapsamlı ve ayrıntılı bir sunum hazırlamalarını isteyin.

Bu belgenin içeriği sadece yazarın görüşlerini temsil eder ve tamamen yazarın sorumluluğundadır. Avrupa Komisyonu'nun veya Avrupa Birliği'nin herhangi bir organının görüşlerini yansıttığı düşünülmemelidir. Avrupa Komisyonu ve Ajans, bu bilgilerin kullanımına ilişkin herhangi bir sorumluluk kabul etmez.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Bu belgenin içeriđi sadece yazarın grşlerini temsil eder ve tamamen yazarın sorumluluđundadır.
Avrupa Komisyonu'nun veya Avrupa Birliđi'nin herhangi bir organının grşlerini yansıttıđı dşnlmemelidir. Avrupa
Komisyonu ve Ajans, bu bilgilerin kullanımına iliřkin herhangi bir sorumluluk kabul etmez.



ÇEVRE BİLİMİ / KİMYA ders planı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliğinin çevre üzerindeki etkisini sınıf içi etkinliklerle araştırma fırsatı sunmaktadır.

KONU (OKUL DISIPLİNİ / ÖĞRENME ALANI) - ÇEVRE BİLİMİ / KİMYA

DERS- Çevre Kimyası ve kimyasal reaksiyonlar - sanal laboratuvar

AMAÇ - Dijital oyunların web 2.0 araçlarını kullanarak çevre ve iklim değişikliğini bilinçaltında Çevre Kimyası öğrenme kazanımına entegre etmek. Böylece öğrenciler bilinçli olarak Çevre Kimyası hakkında bilgi edinirken, dijital oyunları kullanarak bilinçaltında çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratabileceklerdir. Bu oyunlar kapalı ve açık öğrenme ortamlarında, uzaktan ve geleneksel (yüz yüze) sınıflarda uygulanabilir.

Dersin Öğrenme Hedefleri:

Bu dersi tamamlayan öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- çevre kimyasının anlamını kavramak
- çevresel kaliteye ilişkin tepkileri toplamak, analiz etmek ve yorumlamak
- kimyasal reaksiyonları kategorize edebilir;
- kimyasal bileşikleri tanımlayabilir;
- Atıkları azaltmaya yönelik stratejileri anlamak;

Öğrenme çıktıları ve çevresel farkındalık ve iklim değişikliği etkileri - Oyunun ortaya koyduğu çevresel konular, çevrede önemli olan kimyasal reaksiyonların ve bunların iklim değişikliği ve çevre üzerindeki etkilerinin tanımlanmasıyla temsil edilmektedir. Sonuç, kimyasal kirliliğin yerel bir çevre üzerindeki etkisini değerlendirmektir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Oyunun ve aktivitelerin tanımı ve teknik özellikler: Dijital oyun, maddeleri doğru şekilde birleştirmeyi, doğru şekilde etiketlemeyi ve doğru sütuna / baloncuğa eklemeyi sağlayacaktır; bu sanal laboratuvar, öğrencileri kimyasal reaksiyon türlerini belirlemeye ve daha güvenli, daha az tehlikeli kimyasallar kullananlarla daha tehlikeli olanları ayırt etmeye zorlamak için tasarlanmıştır. Öğrenciler, Çevre Kimyasının 12 İlkesini kullanarak hangi reaksiyonu gerçekleştireceklerine dair bir seçim yapacaklardır.

TALİMATLAR/ PROSEDÜRLER

Öğretmen- Soru 1 - Çevre Kimyası veya Yeşil Kimya nedir?

Öğretmen öğrencilere çevre kimyası veya yeşil kimya terimini tanıttacaktır. Çevre kimyası, çevredeki kimyasal türlerin kökeni, taşınması, reaksiyonları, etkileri ve akıbetlerinin incelenmesiyle ilgilidir. Öğrencilere bir dizi sanal laboratuvar aracılığıyla reaksiyonları keşfedeceklerini açıklayın. Laboratuvarda ürün veya prosedür geliştiren kimyagerler sürekli olarak reaksiyonları değerlendirmek ve hangilerinin belirli bir ihtiyacı karşılayacağına karar vermek zorundadır.

Etkinlik 1

Dijital oyunda öğrenciler kimyasal maddeleri birleştirip etiketleyecek, reaksiyonları değerlendirecek ve bunlara yeşil kimya perspektifinden bakacaklar.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: uygulama matrisi <https://learningapps.org/13673184>

Öğretmen - Soru 2 - Kimyasal Reaksiyon Türlerini anlamak için Yeşil Kimyayı nasıl kullanabiliriz?

Çevre Kimyası ilkeleri, yaratılan atık miktarını azaltmak ve belirli bir kimyasal sürecin çevresel etki faktörünü düşürmek için kullanılabilir. Kirliliğin kaynağında kullanımını ve oluşumunu azaltan veya ortadan kaldıran kimyasal ürünlerin ve süreçlerin tasarımıdır. Öğretmen, ister endüstriyel ister laboratuvar ölçeğinde olsun, herhangi bir kimyasal süreç için hedefleri yerine getirmeyi amaçlayan Çevre Kimyası ilkeleri ve yönergeleri arasında şunlardan bahseder:



Bir kimyasal sürecin geliştirilmesi için mevcut kaynakların daha iyi kullanılması.

Kimyasalların hazırlanması veya işlenmesi sırasında ortaya çıkan atıkların azaltılması.

Malzemeler, çevre üzerindeki istenmeyen etkileri azaltan geliştirilmiş süreçlerle hazırlanmalıdır.

Toksik reaktifleri ve ürünleri, aynı özelliklere ve uygulamalara sahip ancak çevre üzerinde daha az etkisi olan diğerleriyle değiştirin.

Etkinlik 2

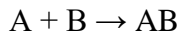
Bu sanal laboratuvar dijital oyunu, öğrencileri kimyasal reaksiyon türlerini tanımlamaya ve daha güvenli, daha az tehlikeli kimyasallar kullananlar ile daha tehlikeli olanları ayırt etmeye zorlamak için tasarlanmıştır. Öğrenciler, Yeşil Kimyanın 12 İlkesini kullanarak hangi reaksiyonu gerçekleştireceklerine dair bir seçim yapacaklardır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: grup ödevi <https://learningapps.org/20728212>

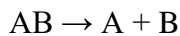
Öğretmen - Soru 3 - Kimyasal reaksiyonlar hangi kategorilere ayrılır?

Beş tür kimyasal reaksiyon vardır: bileşim (sentez veya kombinasyon olarak da adlandırılır), ayrışma, tekli yer değiştirme, çiftli yer değiştirme ve yanma.

Bileşim, iki veya daha fazla maddenin daha karmaşık tek bir bileşik oluşturmak üzere bir araya getirilmesidir. Şu şekilde tasvir edilebilir:

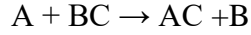


Ayrışma, daha karmaşık bir bileşiğin daha basit maddelere parçalanmasıdır. Ayrışma ve bileşim birbirinin zıttıdır. Ayrışma şu şekilde tasvir edilebilir:

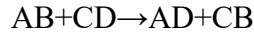




Tekli yer deęiřtirme, bir elementin bir bileřikteki benzer bir elementin yerini aldıęı bir reaksiyondur. Tekli yer deęiřtirme olarak da adlandırılır. Tekli yer deęiřtirme řu řekilde tasvir edilebilir:



Çift yer deęiřtirme, iki iyonik bileřikteki pozitif ve negatif iyonların iki yeni bileřik oluřturmak üzere yer deęiřtirdięi bir reaksiyondur. Buna çift yer deęiřtirme de denir. Çift yer deęiřtirme řu řekilde tasvir edilebilir:



Yeřil kimyada on iki ilke, kimyagerlere istenen özelliklere sahip bir ürün oluřturmak için en güvenli, en ekonomik ve çevreye duyarlı reaksiyonlarla sonuçlanan reaktanları seçmeleri konusunda rehberlik eder.

Faaliyet 3

Öğretmen ařaęıdaki dijital oyunu açıklayacaktır -Yeřil Kimya Reaksiyon Laboratuvarı Oyunu- öğrencilerin her bir reaksiyon türü altında listelenen iki prosedürden birini seçmelerine olanak saęlayacaktır. Üç veya dört takım olacaktır; amaç Yeřil Kimyanın 12 İlkesini ve öğretmen tarafından verilen ek bilgileri kullanarak her takımın hangisini gerçekteřtireceęine karar vermektir. Her takım her bir reaksiyon türünü analiz edecek, ardından bu prosedürleri seçme kriterleriyle birlikte ařaęıdaki tabloyu dolduracak/ ya da cevaplarını kaydedeceklerdir.

	Seçilen prosedür (1 veya 2)	Kullanılan prosedürü seçme kriterleri	Seçiminize rehberlik eden Yeřil Kimya İlkesi
Reaksiyon A			



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Reaksiyon B			
Reaksiyon C			
Reaksiyon D			

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: tablo doldurma <https://learningapps.org/285514>

Takip tartışması

Öğrencilerle kilit noktaları ve doğru yapılmayan oyun sonuçlarını pekiştirin.

Ölçme / Değerlendirme

Üç faaliyetin tamamlanmasının ardından, öğrencilerden Çevre Kimyası kullanarak atık azaltımı hakkında bir proje yazmalarını isteyin.

Bu belgenin içeriği sadece yazarın görüşlerini temsil eder ve tamamen yazarın sorumluluğundadır. Avrupa Komisyonu'nun veya Avrupa Birliği'nin herhangi bir organının görüşlerini yansıttığı düşünülmemelidir. Avrupa Komisyonu ve Ajans, bu bilgilerin kullanımına ilişkin herhangi bir sorumluluk kabul etmez.



EKONOMİ / İŞLETME ders planı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliğinin çevre üzerindeki etkisini sınıf içi etkinliklerle araştırma fırsatı sunmaktadır.

KONU (OKUL DİSİPLİNİ / ÖĞRENME ALANI) - EKONOMİ / İŞLETME

DERS- Ürün ve Marka Yönetimi

AMAÇ - Dijital oyunların web 2.0 araçlarını kullanarak çevre ve iklim değişikliğini bilinçaltında *Ürün ve Marka Yönetimi* öğrenme kazanımına entegre etmek. Böylece, öğrenciler dijital oyunları kullanarak bilinçaltında çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratırken, bilinçli olarak *Ürün ve Marka Yönetimi* hakkında bilgi edinebileceklerdir. Bu oyunlar kapalı ve açık öğrenme ortamlarında, uzaktan ve geleneksel (yüz yüze) sınıflarda uygulanabilir.

Dersin Öğrenme Hedefleri:

Bu dersi tamamlayan öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- **ekonomik aktörler tarafından alınan kararları ve bunların piyasalardaki etkileşimini anlamak**
- **İş kültürü ve ortamıyla yüzleşmek ve anlamak**
- **Bir şirketteki belirli sorunlara gerçek çözümler önermek**
- **marka etiği ve sosyal sorumluluğu anlamak**
- **ürün yönetimi ve sürdürülebilirliği anlamak**

Öğrenme çıktıları ve çevresel farkındalık ve iklim değişikliği etkileri - Oyunun önerdiği çevresel konular, markaların firmaların üstünlüğünü ve kârda sürdürülebilirliğini sağlamak için nasıl görüldüğü, inşa edildiği, yönetildiği ve ölçüldüğü, çevre için önemli olan sürdürülebilirlik ve ayrıca iklim değişikliği ve çevre üzerindeki etkileri ile temsil edilmektedir.



Oyunun ve aktivitelerin açıklaması ve teknik özellikler: Dijital oyun, öğrencilerin kelimeleri veya marka yönetimi ifadelerini tanımlarıyla eşleştirmelerini sağlayacaktır; eşleştirme oyunu, öğrencilerin ürün ve marka yönetimindeki ana görevleri doğru bir şekilde tanımlamalarına meydan okumak için tasarlanmıştır.

Öğretmenin altını çizmesi gereken kilit noktalar: yeni markaların oluşturulması ve tanıtılmasından yaşam döngüleri boyunca yönetilmelerine kadar öğrencilerin marka yönetimi anlayışını geliştirmek; marka kavramlarını gerçek yaşam ortamında incelemek; marka kimliğinin nasıl oluşturulacağı ve marka değerinin nasıl inşa edileceği de dahil olmak üzere marka yönetimi sürecini ve yöntemlerini tanımlamak; öğrencilere marka anlamını nasıl belirleyeceklerini ve herhangi bir pazar teklifi için marka gücünü nasıl ölçeceklerini öğretmek. sürdürülebilir kalkınmayı, ürünleri daha verimli bir şekilde üretmek ve dağıtmak, ürünlerin yaşam boyu çevresel etkilerini önemsemek, ürünlerin geri dönüşümü için planlama yapmak ve tedarikçilerin bu yönergelere uymasını sağlamak olarak anlamak.

TALİMATLAR/ PROSEDÜRLER

Öğretmen- Soru 1 - Marka ürünler nedir?

Öğretmen öğrencilere "ürün", "marka", "pazarlama" ve "yönetim" terimlerini tanıttacaktır. Bir markanın ve markalaşmanın pazarlamacı ve tüketici için ne anlama geldiğini anlamak; Bir markayı etkili bir şekilde yönetmek için stratejiler formüle etmek; Marka konumlandırma ve değerlerini belirlemek ve oluşturmak;

Etkinlik 1

Dijital oyunda öğrenciler, ürünler ve marka yönetiminin temel aşamaları için görevleri ve adımları eşleştireceklerdir. Böylece öğrenciler markalaşmanın ana kavramları ve amacı üzerinde düşünme imkanı bulacaklardır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: hafıza oyunu: https://www.educaplay.com/learning-resources/6504121-brand_partnership.html



Öğretmen - Soru 2 - Bir marka ürünü nasıl pazarlayabiliriz?

Öğretmen öğrencilere olumlu bir markanın ve akılda kalıcı marka deneyimlerinin bir firmanın rekabetçi baskılara dayanma ve dinamik pazar koşullarında başarılı olma yeteneğini nasıl etkileyebileceğini açıklayacak; öğrenciler pazarlama iletişimi araçlarının ve platformlarının etkili marka yönetimindeki rolünü değerlendirecek; marka yönetimi hedeflerine ulaşmak ve pazarlama performansını artırmak için markalaşma ilkelerinin ve pazarlama iletişimi kavramlarının ve çerçevelerinin nasıl uygulanacağını gösterecek (örneğin, bir marka için rekabet stratejisinin amacı, markanın sektörde konumlanabileceği bir yer bulmaktır: 1) cazip bir değer önerisi ifade etmek, 2) rekabetçi güçlere karşı kendini savunmak ve onları kendi lehine etkilemek ve 3) marka mesajını satmak ve marka değeri oluşturmak için iletişim kaynaklarından yararlanmak); öğretmen, öğrencilere çeşitli pazarlama teklifleri (ör. ürünler, hizmetler, endüstriyel ürünler, kar amacı gütmeyen kuruluşlar, vb.)

Etkinlik 2

Öğretmen aşağıdaki dijital oyunu anlatacaktır - öğrencilerin pazarlama terminolojisini pekiştirmelerine yardımcı olacak bir grup bulmaca dijital oyunu oynamaları beklenmektedir. Marka unsurlarını ve marka çağrışımlarını tanımlayarak, öğrencilerin başarılı bir pazarlama planı için markalaşmanın önemini fark etmeleri ve ayrıca marka oluşturmada pazarlamanın oynadığı hayati rolü kabul etmeleri beklenmektedir.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: grup bulmacası:

<https://learningapps.org/display?v=p4ivetujj20>

Öğretmen - Soru 3 - Sürdürülebilir Pazarlama Nedir?

Öğrenciler, bir şirketin sorumlu ve sürdürülebilir bir iş misyonuna sahip olmasının ne anlama geldiğini keşfedeceklerdir. Bir şirketin ekonomik, sosyal ve çevresel etkilerine atıfta bulunan ve bir işletmenin kâr taahhüdünü (ekonomik, sosyal ve çevresel) ölçen "Üçlü Alt Çizgi" hakkında bilgi edineceklerdir.



Bir şirketin etkisi ve değeri; kurumsal kar ve zararlar; harcamalar ve gelir), insanlar (çalışanlarına ve hizmet verdiği topluma/müşterilere karşı sosyal sorumluluk; genellikle işgücü ve iş yaptığı toplumla ilgili olarak adil ve elverişli uygulamalar) ve gezegen (çevresel etki ve sorumluluk; sürdürülebilir uygulamaların kullanımı; kaynakların korunması ve çevresel etki). Ayrıca yeşil pazarlama ile sürdürülebilir pazarlama arasındaki farkı da anlamak.

Etkinlik 3

Öğretmen aşağıdaki dijital oyunu anlatacaktır - öğrenciler sürdürülebilir pazarlamanın temel ilkelerini temsil eden sanal bir kavram yaratacaklardır; böylece öğrenciler sürdürülebilir pazarlamanın sosyal açıdan sorumlu ürün, hizmet ve uygulamaların tanıtımı olduğunun farkına varacaklardır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: eşleştirme oyunu

https://www.educaplay.com/learning-resources/9645020-public_relations.html

Takip tartışması

Öğrencilerle kilit noktaları ve doğru yapılmayan oyun sonuçlarını pekiştirin.

Ölçme / Değerlendirme

Üç faaliyetin tamamlanmasının ardından öğrencilerden, iklim değişikliği gibi hem sosyal hem ekonomik hem de çevresel değişimden kaynaklanan fırsat ve tehditlere yanıt vermek için sürdürülebilirliği pazarlama faaliyetlerine ve stratejilerine dahil ederek dijital ve geleneksel araçları kullanarak başarılı bir marka pazarlama planının nasıl geliştirileceği hakkında bir proje yazmalarını isteyin.



LANGUAGES (İngilizce) ders planı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliğinin çevre üzerindeki etkisini sınıf içi aktivitelerle araştırma fırsatı sunmaktadır.

KONU (OKUL DİSİPLİNİ / ÖĞRENME ALANI) - DİLLER

DERS- Dağlarda - sanal bir gezi

AMAÇ - Çevre ve iklim değişikliğini bilinçaltında öğrenme kazanımına entegre etmek
Dağlarda - dijital oyunların web 2.0 araçlarını kullanarak *sanal bir gezi*. Böylece, öğrenciler bilinçli olarak *Dağlarda - sanal bir gezi* hakkında bilgi edinirken, dijital oyunları kullanarak bilinçaltında çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratabileceklerdir. Bu oyunlar kapalı ve açık öğrenme ortamlarına, uzaktan ve geleneksel (yüz yüze) sınıflara uygulanabilir.

Dersin Öğrenme Hedefleri:

Bu dersi tamamlayan öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- Dağlarla ilgili kelime dağarcığı bağlamında kısa bir resim açıklaması oluşturun;**
- **Dağlarla ilgili kelime dağarcığı konusunda önceki dil çalışmalarını geri dönüştürmek veya genişletmek;**
- Dili konuşma ve yazmada kullanmak için fırsatlar sağlamak;**
- Öğrencilerin dağlarla ilgili kelime dağarcığının bazı özellikleri hakkında farkındalıklarını arttırmak ve yaratıcılığı teşvik etmek;**
- Planlama ve ekip çalışması becerilerini geliştirmek;**

Öğrenme çıktıları ve çevre bilinci ve iklim değişikliği etkileri - Öğrenciler doğanın (ağaçlar, dağlar ve nehirler) geniş bir anlayışını kazanacak ve doğanın neden insanlar tarafından yaratılmayan dünyadaki (ve evrendeki) her şey olduğunu inceleyeceklerdir. Bu ders öğrencilere, insanların doğaya nasıl daha fazla tecavüz ettiğini anlama fırsatı verecektir. Doğayla daha fazla iç içe olacaklar. Öğrenciler, doğanın önemi, doğanın insanlar tarafından nasıl zarar gördüğü ve doğanın nasıl korunabileceği gibi konularda tartışma ve görüşlerini ifade etme fırsatı bulacaklardır. Sonuç, doğayı koruma ihtiyacı konusunda farkındalık geliştirmektir.



Oyunun ve aktivitelerin tanımı ve teknik özellikler: Dijital oyun, doğal bir felaketten ziyade insan eylemleri nedeniyle doğal kaynaklarda meydana gelen değişiklikleri içeren çevresel bozulmanın tanımlanması ve sınıflandırılmasından oluşacaktır: arazi kaymaları, ormansızlaşma, çevresel hesaplama yapılmadan yapılan kalkınma sonucunda kıyı kaynaklarının bozulması.

Öğretmenin altını çizmesi gereken kilit noktalar: dağlarla ilgili kelime dağarcığının yanı sıra doğal fenomenler, konular, kurallar ve süreçler hakkında bilgi edinme ve genişletme; çevresel kaygılara karşı duyarlılık.

TALİMATLAR/ PROSEDÜRLER

Öğretmen- Soru 1 - Bir dağ gezisine nasıl hazırlanır?

Öğrencilerin şimdiki zaman ve geçmiş zamana aşina oldukları varsayılmaktadır. Ders, go/come/do/ cross ile dağ eşdizimleri de dahil olmak üzere kelime dağarcığı gelişimini ve dinleme ve konuşma becerilerini destekler, İnsanların çeşitli dağ aktivitelerini yaptıkları yerlerle ilgili isteğe bağlı bir etkinlik de dahil edilebilir.

Etkinlik 1

Dijital oyun - dağda tatil - oyun, öğrencilerin dağla ilgili kelime dağarcıklarını pekiştirmek amacıyla kelimeleri resimlerle eşleştirmeleri için tasarlanmıştır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: grup ödevi <https://learningapps.org/1617707>

Öğretmen - Soru 2 - Uluslararası Dağ Günü nedir?

Öğretmen Uluslararası Dağ Günü'nün ne anlama geldiğini açıklar (örneğin, Birleşmiş Milletler Genel Kurulu tarafından 11 Aralık günü Uluslararası Dağ Günü olarak belirlenmiştir. BM'ye göre, "Dağlar dünyadaki biyoçeşitlilik sıcak noktalarının yaklaşık yarısına ev sahipliği yapmaktadır.



ve tüm önemli Biyoçeşitlilik Alanlarının %30'unu oluşturmaktadır.") ve önemi hakkında (örneğin, Uluslararası Dağ Günü, tehditler ve çığın korunması ihtiyaçları hakkında farkındalık yaratmaktadır. Dağların korunması sürdürülebilir kalkınma için kilit faktördür İklim değişikliği ve aşırı kullanım nedeniyle dağlar tehdit altındadır. Dağların korunması çok önemli bir faktördür.

Etkinlik 2

Bu dijital oyun, öğrencileri daha önce okunan bir metindeki bilgilerle sütunları doğru kelimeleri kullanarak eşleştirmeye zorlamak için tasarlanmıştır. Bu, öğrencilerin dağla ilgili kelime dağarcıklarını aktif olarak pekiştirmelerini ve aynı zamanda çevrenin korunması için farkındalık ve eylem kazanmalarını sağlayacaktır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: eşleşen sütunlar oyunu - https://www.educaplay.com/learning-resources/9841140-past_perfect.html

Öğretmen - Soru 3 - Dağların hayatımızdaki önemi nedir?

Öğretmen dağların hayatımızdaki önemi hakkında bir video sunar / bir sunum gösterir (örneğin, insanlığın günlük yaşamının yarısından fazlası dağlardaki tatlı sulara dayanır. Dünyadaki gıdanın %80'i 20 bitki türü tarafından sağlanır ve bunlardan altısı dağlarda ortaya çıkmış ve çeşitlenmiştir: mısır, patates, arpa, sorgum, domates ve elma; Dağlar yağmur ormanları ve çöller yaratır. Suyu karlı zirvelerde depolar ve vadileri yeşil ve bereketli kılan nehirlerle bırakırlar. Akan sudan elektrik üretmek için yararlanılabilir. İnsanlar eğlence için dağlara tırmanır. Dağlar sadece orada yaşayanlar için değil, alçak bölgelerde yaşayan milyonlarca insan için de önemlidir. Dünyanın başlıca nehirlerinin kaynaklarıdır ve su döngüsünde çok önemli bir rol oynarlar. İnsanların dağların çevredeki rolünü ve yaşam üzerindeki etkilerini anlamaları gerekmektedir).



Etkinlik 3

Öğretmen aşağıdaki dijital oyunu - dağ hikayesi - anlatacaktır: Öğrenciler dağlar ve insanlarla ilgili gelecekte gerçekleşmesi muhtemel olayları tartışırken kesinlik ifadeleri kullanırlar.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: cloze metin <https://learningapps.org/16403955>

Takip tartışması

Öğrencilerin dağlarla ilgili kelimeleri anlayıp anlamadıklarını kontrol etmek. Not aldıklarından ve sürdürülebilir dağ turizmini anladıklarından emin olmak için bilgi alımlarını değerlendirmek ve dağlar, iklim değişikliği ve çevresel konularla bağlantılı sözcükleri anlamalarını genişletmek, bir sözlükte verilen telaffuz bilgilerini anlamalarını geliştirmek. Sözcüklere ayrıntılı olarak odaklanmak, bu terimleri tanımalarına ve sınıf dışında kullanmalarına yardımcı olacaktır.

Ölçme / Değerlendirme

Üç faaliyetin tamamlanmasının ardından, öğrencilerden dağ turizminin sürdürülebilirliğini göstermek için bir PowerPoint sunumu hazırlamalarını isteyin.



COĞRAFYA ders planı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliğinin çevre üzerindeki etkilerini sınıf içi etkinliklerle araştırma fırsatı sunmaktadır.

KONU (OKUL DISIPLİNİ / ÖĞRENME ALANI) - COĞRAFYA

DERS- Antarktika - sanal bir keşif gezisi

AMAÇ - Dijital oyunların web 2.0 araçlarını kullanarak *Antarktika - sanal bir tur* öğrenme kazanımına bilinçaltında çevre ve iklim değişikliğini entegre etmek. Böylece, öğrenciler bilinçli olarak *Antarktika* hakkında bilgi edinirken, dijital oyunları kullanarak bilinçaltında çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratabileceklerdir. Bu oyunlar kapalı ve açık öğrenme ortamlarına, uzaktan ve geleneksel (yüz yüze) sınıflara uygulanabilir.

Dersin Öğrenme Hedefleri:

Bu dersi tamamlayan öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- **Antarktika'nın özelliklerini tanımlamak**
- **Antarktika'nın iklimini tanımlamak**
- **Besin ağlarının bir ekosistem içindeki karmaşık beslenme etkileşimlerini temsil ettiğini anlamak**
- **Antarktika'yı etkileyen turizmin etkisini anlamak.**

Öğrenme çıktıları ve çevresel farkındalık ve iklim değişikliğinin etkileri - Oyunun önerdiği çevresel konular turizm ve kalkınma ile temsil edilir ve Antarktika yaşamı üzerindeki insan etkisini ve ayrıca iklim değişikliği ve çevre üzerindeki etkilerini açıklar. Sonuç, iklim değişikliğinin, küresel ısınmanın ve deniz seviyesinin yükselmesinin etkisini değerlendirmektir.

Oyunun ve aktivitelerin tanımı ve teknik özellikler: Dijital oyun Antarktika'nın bir harita testinden, bir besin ağından ve turistik bir keşif gezisinden oluşacaktır: Oyunun amacı öğrencilerin önemli yerleri ve olayları takip etmelerini sağlamaktır.

Öğretmenin altını çizmesi gereken kilit noktalar: Antarktika ekosistemimizin önemli bir parçası, çok değerli bir doğal kaynaktır; iklim ve çevre için bir denge sağlar.



TALİMATLAR/ PROSEDÜRLER

Öğretmen- Soru 1 - Antarktika nedir?

Öğretmen öğrencilere Antarktika'yı tanıttacaktır: manzara - nehirler, dağlar, göller ve denizler, hava durumu, yaşam koşulları, ünlü kaşifler, hayvanlar ve bitkiler (örneğin, tüm kıtalar arasında en yüksek ortalama rakıma sahiptir; çok sayıda masif ve dağ zinciri içerir kalın bir buz örtüsü ile kaplıdır (maksimum 2000m-5000m); hidrografik ağ çoğunlukla Onyx Nehri ve Vanda Gölü'nün de eklendiği katı haldeki su (buz örtüsü) ile temsil edilir; sonsuza kadar kış mevsimidir.); hidrografik ağ çoğunlukla Onyx Nehri ve Vanda Gölü'nün eklendiği katı haldeki su (buz örtüsü) ile temsil edilir; dünyanın en büyük tatlı su rezervuarını içerir; sonsuza kadar kış - 89.2 derece C - Vostok İstasyonu'nda dünya rekoru). Antarktika'da 402 km uzunluğunda ve 62 km genişliğinde dünyanın en büyük buzulu olan Lambert Buzulu oluşmuştur; şimdiye kadar kaydedilen maksimum sıcaklık 5 Ocak 1974'te +15 C derece olmuştur; fauna ve flora kıyı bölgelerinde temsil edilmektedir. Ünlü bir Romanyalı kaşif ve biyospeolojinin kurucusu olan Emil Racovita, Antarktika'da 1200'den fazla hayvan türü ve yaklaşık 400 bitki türü üzerinde çalışmıştır; 1903 yılında balinalar hakkında "Cetaceans" adlı bir kitap yayınlamıştır. Antarktika'da dünyanın en büyük deniz rezervi bulunmaktadır! vb.)

Etkinlik 1

Dijital oyun, Antarktika haritasındaki bazı önemli yerleri tanımlamak için tasarlanmıştır (örneğin aşağıdaki 14 konum: dört buz sahanlığı; dört deniz; yarımada; Ellsworth Dağları; Vinson Masifi; Vostok Gölü; Antarktika Okyanusu (Güney Okyanusu); Güney Kutbu.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: harita quizi -
https://www.educaplay.com/learning-resources/11705414-antarctica_quiz.html

Öğretmen - Soru 2 - Antarktika besin ağı nedir?

Öğretmen Antarktika'daki hayvanlar hakkında bir giriş yapar. Daha sonra bir hayvanın besin zincirinin geri kalanı üzerindeki etkisini, yakıt sızıntısı gibi kirliliğin bu besin zincirini nasıl etkilediğini, insanların bu besin zinciri üzerindeki etkiyi nasıl en aza indirebileceğini, küresel ısınmanın besin zinciri üzerindeki etkisini vb. açıklar.



Etkinlik 2

Bu dijital oyun, öğrencileri aşırı avlanma/kirlilik ve iklim değişikliğinin Antarktika deniz ortamına etkisini göstermek için sanal bir gıda ağı geliştirmeye zorlamak üzere tasarlanmıştır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: eşleşen sütun oyunu -

<https://www.educaplay.com/learning-resources/9476709-vocabulary.html>

Öğretmen - Soru 3 - Turizmin ve insanların gelişimi Antarktika'yı nasıl etkilemiştir?

Öğretmen Antarktika üzerindeki insan etkisini açıklar (olumlu etkilerin yanı sıra olumsuz etkiler), ardından Antarktika'yı korumanın neden önemli olduğunu açıklar. Ayrıca, Antarktika'nın korunmasını sağlamak için alınan küresel önlemlerin ana yönlerini tartışır (örneğin, Antarktika'nın korunmasını sağlamak için oluşturulan kuruluşların adı; belirli bir sorunu tanımlar ve bu sorunla mücadele etmek için alınan önlemleri kısaca açıklar).

Etkinlik 3

Öğretmen aşağıdaki dijital oyunu açıklayacaktır - varsayımsal bir yolculukta Antarktika hakkında keşfettiklerini anlatmak için kısa bir günlük girişi tamamlamak ve eksik kelimeleri kullanarak duygularını ve katlanmış olabilecekleri zorlukları keşfetmek.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: boşlukları doldurun

https://www.educaplay.com/learning-resources/7287100-relief_oceania_and_antartica.html

Ölçme / Değerlendirme

Üç faaliyetin tamamlanmasının ardından, öğrencilerden Antarktika ve sorunlarını derinlemesine anladıklarını gösteren kapsamlı ve ayrıntılı bir PowerPoint sunumu hazırlamalarını isteyin.



TARİH ders planı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliğinin çevre üzerindeki etkisini sınıf içi etkinliklerle araştırma fırsatı sunmaktadır.

KONU (OKUL DISIPLİNİ / ÖĞRENME ALANI) - TARİHÇE

DERS- Sanayi Devrimi - değişimler ve sonuçları

AMAÇ - Dijital oyunların web 2.0 araçlarını kullanarak çevre ve iklim değişikliğini bilinçaltında *Sanayi Devrimi - değişimler ve sonuçları* öğrenme kazanımına entegre etmek. Böylece öğrenciler Sanayi Devrimi - *değişimler ve sonuçları* hakkında bilinçli bir şekilde bilgi edinirken, dijital oyunları kullanarak bilinçaltında çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratabileceklerdir. Bu oyunlar kapalı ve açık öğrenme ortamlarında, uzaktan ve geleneksel (yüz yüze) sınıflarda uygulanabilir.

Dersin Öğrenme Hedefleri:

Bu dersi tamamlayan öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- **Sanayi Devrimi'nin başlıca başarılarını anlamak**
- **Sanayi Devrimi'nin yaşamda meydana getirdiği değişiklikleri tanımlamak**
- **Sanayi Devrimi'nin etkilerine ilişkin farklı yorumları anlamak**
- **Geçmişteki yaşamın hayali bir yeniden inşasını yapmak**

Öğrenme çıktıları ve çevresel farkındalık ve iklim değişikliğinin etkileri - Oyunun önerdiği çevresel konular, Sanayi Devrimi sırasında yaratılan yeni icatlar ve ulaşım yöntemleri ile temsil edilir ve bunların yaşam ve tarih üzerindeki etkilerinin yanı sıra iklim değişikliği ve çevre üzerindeki etkilerini de açıklar. Sonuç, iklim değişikliğinin ve kirliliğin yerel bir çevre üzerindeki etkisini değerlendirmektir.

Oyunun ve etkinliklerin tanımı ve teknik özellikler: Dijital oyun, Sanayi Devrimi ile ilgili önemli icatları ve kişileri tasvir eden on ayrı görüntüden oluşan bir zaman çizelgesinden oluşacaktır.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

icatlar ve ilgili mucitlerin isimleri. Oyunun amacı, öğrencilerin bu zaman diliminde meydana gelen önemli temaları ve olayları takip etmelerini sağlamaktır.

TALİMATLAR/ PROSEDÜRLER

Öğretmen- Soru 1 - " Sanayi Devrimi" nedir ve nerede başlamıştır?

Öğretmen öğrencilere "Sanayi Devrimi" terimini tanıttacaktır - bu terim, tarihte nispeten kısa bir süre içinde sanayide önemli değişikliklerin meydana geldiği bir dönemi ifade eder. Öğrenciler Sanayi Devriminin malların üretilme biçiminde köklü değişiklikler getirdiğini öğreneceklerdir. Seri üretimi ve insan ihtiyaçlarını karşılamak için yeni enerji kaynaklarının kullanımını getirmiştir. İnsanlar malları ev yerine fabrikalarda üretmeye başladılar ve makineleri çalıştırmak için buhar gücü kullanmaya başladılar. Bilim de teknolojiyle daha yakından bağlantılı hale geldi ve bu da sürekli bir yenilik akışıyla sonuçlandı. İlk Sanayi Devrimi 1700'lerde İngiltere'de başladı ve daha sonra ortak ekonomik ilişkiler sayesinde diğer ülkelerde de görüldü.

Etkinlik 1

Öğrencilerden, Sanayi Devrimi öncesinde bir köylü için hayatın nasıl olduğuna dair kişisel bir günlüğe birkaç not yazmaları istenir. Kendilerine yol gösterici olarak bazı görseller verilir.



Bu belgenin içeriği sadece yazarın görüşlerini temsil eder ve tamamen yazarın sorumluluğundadır. Avrupa Komisyonu'nun veya Avrupa Birliği'nin herhangi bir organının görüşlerini yansıttığı düşünülmemelidir. Avrupa Komisyonu ve Ajans, bu bilgilerin kullanımına ilişkin herhangi bir sorumluluk kabul etmez.



Öğrencilerin atıfta bulunması gereken kilit noktalar şunlardır: köylülere, senyörlere ve soylulara atıfta bulunmak; çiftçilik yaparak ve/veya köy pazarlarında ticaret yaparak tüm yıl boyunca yeterli yiyeceğe sahip olmaya odaklanmak; mevsimlerin ve hava koşullarının etkisi; yetersiz beslenme ve hastalık tehdidi; kırsal yaşamı karakterize eden sıkı çalışma ve basit yaşam koşulları; yoksul insanların yaşam koşullarını değiştirme gücünden yoksun olmaları.

Web 2.0 araç dijital oyun model: Cloze

metin <https://learningapps.org/index.php?page=3&s=industrial%20revolution>

Öğretmen - Soru 2 - Sanayi Devrimi'nin en büyük başarıları nelerdi?

Öğretmen öğrencilerden en sevdikleri teknoloji türünü veya en sevdikleri modern zaman icadını sınıfla paylaşmalarını ister. Ardından, öğretmen buluşun / yeniliğin veya teknolojinin sanayi çağındaki kökenini tartışır ve ilgili buluştan / yenilikten önce hayatın nasıl olduğu ile ilgili buluşun / yeniliğin sanayiye nasıl geliştirdiği arasında bir paralellik kurar.

1. Marie Curie: Radyoaktivite
2. Thomas Edison: Ampul; fonograf
3. Albert Einstein: Görelilik Teorisi
4. Louis Pasteur: Pastörizasyon (ısı ile mikropların öldürülmesi; süt)
5. James Watt: Geliştirilmiş buhar makinesi
6. James Hargreaves: spinning jenny
7. Robert Fulton; buharlı gemi
8. George Stephenson: buharlı lokomotif
9. Eli Whitney: Cotton Gin



10. Alexander Graham Bell: telefon

Etkinlik 2

Bu dijital oyun, öğrencilerin icat/yenilik ve mucidinin resimlerini ilgili icat/yeniliğin doğru adının altına yerleştirerek Sanayi Devrimi'nin zaman çizelgesini oluşturmalarını sağlamak için tasarlanmıştır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: eşleştirme çiftleri <https://learningapps.org/20159497>

Öğretmen - Soru 3 - Sanayi Devrimi'nin etkileri neler olmuştur?

Öğretmen olumlu etkilerin yanı sıra olumsuz etkileri de açıklar.

Sanayi Devrimi'nin en önemli etkilerinden biri tarım sektöründeki iyileşme olmuştur. Makineler kullanılmaya başlandı ve insan emeğinin yerini aldı. Makineler yün ve pamuk gibi ürünlerin üretim kapasitesini artırdı. Sanayi Devrimi'nin olumlu etkilerinden biri de gıda üretimindeki artıştır: çiftçiler, ortak arazilerin çevrelenmesi, ekinlerin dönüşümlü olarak ekilmesi ve dikkatli hayvan yetiştiriciliği gibi bilimsel yöntemleri kullanarak verimliliği artırmıştır. Çiftliklerde çalışmak için daha az insana ihtiyaç duyuldu.

Yeni, büyük ve güçlü bir orta sınıf ortaya çıktı. Hükümete katıldılar ve serbest girişimi ve ekonomik gelişmeyi desteklediler. Sanayi Devrimi aynı zamanda Avrupa'nın ekonomisini geliştiren şehir ve kasabaların büyümesine yol açtı.

Birçok Bilimsel Gelişme yaşandı. Mucitler ve iş sahipleri sorunları çözmek için "bilimsel bir yaklaşım" benimsediler. Bilimsel ilerlemeler sayesinde üreticiler yeni makineler üretmek için teknik becerilere sahip oldular.

Olumsuz etkisi ise Sanayi Devrimi'nin fabrikalardan salınan kimyasallar nedeniyle çevreyi kirletmesiydi.



Etkinlik 3

Öğretmen aşağıdaki dijital oyunu -Zaman çizelgesi günlüğüm- anlatacak ve öğrencilerin Sanayi Devrimi'nin ana olaylarını, icatlarını ve gelişmelerini özetlemelerini ve ezberlemelerini sağlayacaktır. Öğrenciler boşlukları gridden uygun bir kelime ile dolduracak ve böylece sanayileşme çağına geri dönen bir zaman yolcusunun günlüğünü tamamlayacaklardır.

Web 2.0 araç dijital oyun model: doldurmak içinde ve BOŞLUKLAR oyun [https://www.educaplay.com/learning-resources/11257137-child labour during the industrial revolution.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/11257137-child-labour-during-the-industrial-revolution.html)

Takip tartışması

Sanayi çağının temel avantaj ve dezavantajlarını tartışmak (Sanayi Devrimi'nin etkileri konusunda iki farklı görüş vardı: iyimser b a k ı ş a ç ı s ı v e kötümser bakış açısı)

Ölçme / Değerlendirme

Üç faaliyetin tamamlanmasının ardından öğrencilerden, girişimciliğini en çok takdir ettikleri Sanayi Devrimi mucitlerinden biri hakkında bir proje yazmalarını isteyin.



FİZİK / TOPRAK BİLİMİ ders planı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliğinin çevre üzerindeki etkilerini sınıf içi etkinliklerle araştırma fırsatı sunmaktadır.

KONU BAŞLIĞI (OKUL DİSİPLİNİ / ÖĞRENME ALANI) - FİZİK / TOPRAK BİLİMİ

DERS- Gezegenin enerji kaynakları - yenilenebilir ve yenilenemez

AMAÇ - Çevre ve iklim değişikliğini bilinçaltında öğrenme kazanımına entegre *etmek*
Gezegenin enerjik kaynakları - dijital oyunların web 2.0 araçlarını kullanarak *yenilenebilir ve yenilenemez*. Böylece öğrenciler *gezegenin enerji kaynakları* hakkında bilgi edinebileceklerdir.

- *yenilenebilir ve yenilenemez*, bilinçli olarak çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratırken bilinçaltında dijital oyunları kullanıyorlar. Bu oyunlar kapalı ve açık öğrenme ortamlarına, uzaktan ve geleneksel (yüz yüze) sınıflara uygulanabilir.

Dersin Öğrenme Hedefleri:

Bu dersi tamamlayan öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- **Yenilenebilir ve yenilenemez enerji kaynakları arasında nasıl ayırım yapılacağını bilmek**
- **Kaynakları yenilenebilir veya yenilenemez olarak sınıflandırmak**
- **Yenilenebilir enerjinin avantajlarını keşfetmek**
- **Farklı enerji kaynaklarının kökenlerini ve kullanımlarını anlamak**
- **Yenilenebilir enerji için yenilikçi çözümler geliştirmek.**

Öğrenme çıktıları ve çevre bilinci ve iklim değişikliğinin etkileri - insani ve fiziksel süreçlerin peyzajları, çevreleri ve iklimi etkilemek ve değiştirmek için nasıl etkileşime girdiğini ve insan faaliyetlerinin yenilenebilir ve yenilenemeyen enerji kaynaklarının tanımlanmasıyla doğal sistemlerin etkili işleyişine nasıl bağlı olduğunu anlamak ve ayrıca iklim değişikliği ve çevre üzerindeki etkileri. Sonuç, yerel bir çevre üzerindeki etkilerini değerlendirmektir.



Oyunun ve aktivitelerin tanımı ve teknik özellikler: Dijital oyun, günlük yaşam için gerekli olan elektrik, yakıt ve ısıyı sağlamak için kullanılan enerji kaynaklarının türlerini tanımlamak ve sınıflandırmaktan oluşacaktır, çünkü her kaynak çevresel ve sürdürülebilirlik sorunları ile birlikte gelir. Oyunun amacı, öğrencilerin çevre ve iklimle ilgili etik ve sosyal konuları tartışmalarını sağlamaktır.

Öğretmenin altını çizmesi gereken kilit noktalar: bir kaynaktan enerji elde etme süreci ve bunun çevreyi nasıl etkilediği; öğrencilere belirli enerji kaynaklarının etkilerini nasıl karşılaştırabileceklerini öğretmek; enerji kaynaklarını nasıl tanımlayacaklarını ve nasıl kullandıklarını açıklamak; enerji kaynaklarını yararlı biçimlere nasıl dönüştüreceklerini; yenilenebilir ve yenilenemez kaynakları nasıl tanımlayacaklarını (tanımlar ve farklılıklar).

TALİMATLAR/ PROSEDÜRLER

Öğretmen- Soru 1 - Enerjimizi nasıl elde ederiz?

Öğretmen, doğada herhangi bir şeyin hareket etmesine neden olan iş yapma kapasitesi veya yeteneği olan enerji terimini açıklar; ayrıca ne tür enerji olduğunu, nereden geldiğini, neden gerekli olduğunu ve doğal sistemlerde nasıl önemli olduğunu açıklar (örneğin, öğrencilerin enerjinin (güneş, su ve rüzgar) elektriğe dönüşümünü anlamalarına yardımcı olmak için çeşitli faaliyetlerde bulunarak beş tür yenilenebilir enerji kaynağı ile tanıştırılır); insanların dayandığı birçok enerji kaynağını ve bunları pratik amaçlar için kullanabileceğimiz formlara nasıl dönüştürdüğümüzü açıklar.

Etkinlik 1

Dijital oyun, öğrencilerin enerji kaynaklarının isimlerini tanımlamaları ve eşleştirmeleri için tasarlanmıştır: Güneş, su, biyokütle, yakıtlar, rüzgar vb.

Web 2.0 araç dijital oyun Model: kelime bulmaca

<https://learningapps.org/display?v=p6fi4ydok21>



Öğretmen - Soru 2 -Yenilenebilir ve yenilenemez enerji kaynakları nelerdir?

Öğretmen, yenilenebilir ve yenilenemez kaynaklar arasındaki farkı, günlük yaşamda enerji kullanım yollarını ve enerji tasarrufu yollarını açıklar; çeşitli yenilenebilir ve yenilenemez enerji kaynaklarının kullanımının toplum ve çevre üzerindeki etkisinin nasıl değerlendirileceğini açıklar ve enerji tüketimini azaltmak için bir plan önerir (örn.

Etkinlik 2

Bu dijital oyun, öğrencilerin bir enerji kaynakları listesini (su, rüzgar, kömür, doğal gaz, vb.) doğru yenilenebilir ve yenilenemez enerji kategorilerine ayırmalarını sağlamak için tasarlanmıştır.

Web 2.0 araç dijital oyun model: grup ödev

<https://learningapps.org/display?v=pjywwvdpj22>

Öğretmen - Soru 3 - Yenilenebilir ve yenilenemez kaynakları kullanmanın avantajları ve dezavantajları nelerdir?

Öğretmen her bir enerji kaynağının olumlu ve olumsuz yönlerini (çevresel, sosyal, ekonomik, örneğin inşa edilmelerinin pahalı olup olmadığı, belirli hava koşullarına bağlı olup olmadıkları veya yerel vahşi yaşam üzerinde olumsuz etkileri olup olmadığı gibi) açıklar. Yenilenebilir kaynak olan güneş enerjisi için çevresel avantajlar: karbon salınımı yok, kirlilik veya kirli hava yok, sosyal / kültürel avantajlar: insanlar kendi enerji kaynaklarını kontrol edebilirler; ekonomik avantajlar: daha iyi teknolojiyle daha ucuz hale gelirken, dezavantajlar şunlar olabilir: çevresel - kesintili ve güvenilmez olabilir; sosyal / kültürel - her biri değil; ekonomik - güneş enerjisinden enerji depolamak da pahalı olabilir).



Etkinlik 3

Öğretmen aşağıdaki dijital oyunu anlatacaktır - İstasyon laboratuvarlarını keşfedin! - iki öğrenci takımı olacak ve her biri bir istasyon laboratuvarını keşfedecek: biri yenilenemeyen enerji kaynakları, diğeri ise yenilenebilir enerji kaynakları. Her takım, yenilenebilir veya yenilenemez kaynak türlerini belirlemeye çalışırken etiketlerle etkileşime girer. Öğrenciler adımları takip edecek ve etiketleri kullanarak gözlemlerini laboratuvar kağıtlarında tamamlayacaklardır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: cloze metin <https://learningapps.org/display?v=p69j251ra21>

Takip tartışması

Öğrencilerin yenilenebilir ve yenilenemez kaynakların tanımlarını anladıklarını kontrol etmek: Not aldıklarından ve çeşitli yenilenebilir ve yenilenemez kaynaklarla ilgili olarak enerji üretimi, tüketimi ve korunmasına ilişkin bir anlayışa sahip olduklarından emin olmak için bilgi alımlarını değerlendirmek;

Ölçme / Değerlendirme

Üç faaliyetin tamamlanmasının ardından, öğrencilerden kendi toplumlarındaki insanları enerji tasarrufu yapmaya ikna edecek bir broşür hazırlamalarını isteyin.



BEDEN EĞİTİMİ / SPOR ders planı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliğinin çevre üzerindeki etkisini sınıf içi etkinliklerle araştırma fırsatı sunmaktadır.

KONU (OKUL DİSİPLİNİ / ÖĞRENME ALANI) - BEDEN EĞİTİMİ / SPOR

DERS- Atletizm ve Olimpiyatlar

AMAÇ - Dijital oyunların web 2.0 araçlarını kullanarak çevre ve iklim değişikliğini bilinçaltında *Atletizm ve Olimpiyatlar* öğrenme kazanımına entegre etmek. Böylece öğrenciler bilinçli olarak *Atletizm ve Olimpiyatlar* hakkında bilgi edinirken, dijital oyunları kullanarak bilinçaltında çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratabileceklerdir. Bu oyunlar kapalı ve açık öğrenme ortamlarında, uzaktan ve geleneksel (yüz yüze) sınıflarda uygulanabilir.

Dersin Öğrenme Hedefleri:

Bu dersi tamamlayan öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- **Atletizm algılarını ve bunun ne anlama geldiğini değerlendirmek**
- **Olimpiyat Oyunlarının oynadığı rolü ve spor ve toplum üzerindeki etkisini analiz edebilecektir;**
- **Büyük spor etkinliklerinin çevresel etkilerini etkin bir şekilde açıklayabilecektir;**

Öğrenme çıktıları ve çevre bilinci ve iklim değişikliğinin etkileri - öğrenciler, büyük spor etkinliklerinin yaşayan gezegen üzerindeki etkisi ve küresel ısınmanın spor üzerindeki etkisi hakkında geniş bir anlayış kazanacak ve spor dünyasının etkisini azaltmak için alması gerekebilecek olası çözümleri ve uzlaşmaları keşfedeceklerdir. Sonuç, bu sorunların arkasındaki nedenleri ve sonuçları değerlendirmek ve takdir etmenin yanı sıra olası çözümler geliştirmektir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Oyunun ve etkinliklerin tanımı ve teknik özellikler: Dijital oyun, spor etkinliklerinin çevresel etkilerinin olası nedenlerini ve çözümlerini daha iyi anlamak için bir 'sorun ağacı' kullanmaktan oluşacaktır (iki yönlü bir süreç ve iklimin sporu etkilediği gibi sporun da iklimi etkilediği). Oyunun amacı, öğrencilerin çevresel etkiler ve alınabilecek önlemler konusunda farkındalık geliştirmelerini ve bu konuda konuşmalarını sağlamaktır.

Öğretmenin altını çizmesi gereken kilit noktalar: sporda, fiziksel aktivitede, eğitimde ve açık hava yaşamında çevresel sürdürülebilirlik; zorluklar: sporun iklim değişikliğini nasıl etkilediği ve iklim değişikliğinden nasıl etkilendiği ve fırsatlar: iklim değişikliği ile mücadelede sporun rolü; sporun sürdürülebilir gelişimi için kriterler; dünya çapında sürdürülebilir büyük spor etkinlikleri.



TALİMATLAR/ PROSEDÜRLER

Öğretmen- Soru 1 - Atletizmde sprint başlangıcının temelleri nelerdir?

Öğretmen, 400 metre koşusunun 100 metre koşusuna kıyasla farklı yönlerini ve benzersizliğini, 400 metre koşusunu yöneten yasaları ve yarış sırasında vücuda neler olduğunu açıklar.

Etkinlik 1

Dijital oyun, öğrencilerin verilen kelimeleri kullanarak 400 metre yarışı ile 100 metre yarışı arasındaki fark hakkında bir gözlem tablosu doldurmaları için tasarlanmıştır. Bu, öğrencilerin iki tür yarışla ilgili güçlü ve zayıf yönleri eleştirel bir şekilde analiz etmelerini sağlayacaktır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: boşluk doldurma https://www.educaplay.com/learning-resources/8866574-los_deportes.html

Öğretmen - Soru 2 - Olimpiyatlarda spor endüstrisi nedir?

Öğretmen spor endüstrisini ve Olimpiyatlardaki spor uygulamalarını açıklar. (örneğin, spor uygulaması yapılandırılmış bir organizasyon, spor tesisleri ve ekipmanları, lojistik ve sponsorlar, medya ve sporcular anlamına gelir; spor endüstrisi sporun yaratılması ve üretilmesi anlamına gelir)



ürünler, hizmetler, programlar ve tesisler ve ayrıca Olimpiyatlar gibi büyük spor etkinliklerine katılmak için seyahat eden taraftarlar ve sporcular). Büyük bir spor etkinliği sırasında atık yönetimi, hareketlilik, su tüketimi, aydınlatma, taraftarların çevre bilinci gibi çevresel konuların doğaya ve çevreye zarar verebileceğini açıklamak. (ör. Spor tesisleri, etkinlikler, faaliyetler ve spor malzemeleri üretiminin çevre üzerinde etkisi vardır. Enerji tüketimi, hava kirliliği, sera gazı emisyonları ve ozon tabakasını incelten maddeler, atık bertarafı, atıkların kullanımı ve biyolojik çeşitlilik üzerindeki etkiler spor dünyasının ele alması gereken konulardır).

Etkinlik 2

Öğretmen aşağıdaki dijital oyunu - "problem ağacı" - anlatacaktır: Olimpiyat Oyunları gibi bazı önemli olayları ortaya çıkarın, öğrencileri üç veya dört gruba ayırın ve büyük bir spor şampiyonasının organizasyon komitesi olduklarını açıklayın. Öncelikle temsil etmek istedikleri bir spor dalı ve şampiyona üzerinde anlaşmaları gerekmektedir. Ardından, sorun ağaçlarını kullanarak, sporun ve etkinliğin yarattığı çevresel sorunları ve bu sorunların nedenlerini belirlemek için bir toplantı yapmaları gerektiğini açıklayın. Daha sonra sporun ve etkinliğin karbon ayak izini ve çevresel etkisini azaltmanın olası yollarını belirlemelidirler. Oyun, öğrencilerin spor endüstrisinin doğal çevre üzerindeki bilinen etkisini kabul etmelerini ve bu tür ilgili sorunları ele almak için stratejiler geliştirmelerini sağlayacaktır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: grup ödevi <https://learningapps.org/23484949>

Öğretmen - Soru 3 - Spor daha sürdürülebilir bir çevre haline gelebilir mi?

Öğretmen, sporun çevreye verdiği zararın nedenlerini açıklar (örneğin, plastik atıklar, spor malzemeleri ve giysiler; stadyumlar ve diğer büyük beton tesisler yüksek karbon ayak izine sahiptir; golf sahalarının, tenis kortlarının vb. bakımı için kullanılan su miktarı; motor sporları benzin tüketir ve insanları yeni, daha hızlı arabalar almaya teşvik eder) ve ortaya çıkabilecek sonuçlara yönelik birkaç olası çözüm gösterir (örneğin, küresel ısınma, deniz seviyesinin yükselmesi, hava ve gürültü kirliliği, aşırı hava olayları).



Doğa ve çevreyle uyumlu spor türlerinin nasıl teşvik edileceğini ve geliştirileceğini açıklar (örneğin, sporla ilgili altyapının çevreyle daha uyumlu hale getirilmesi; spor faaliyetlerinin hassas alanların zarar görmesi; Hassas alanlar dışında spor ve fiziksel aktivite fırsatlarının güvence altına alınması ve geliştirilmesi; Kırsal alanın rekreasyonel kalitesinin ve spor yapanlar için keyif değerinin korunması ve artırılması).

Faaliyet 3

Öğretmen aşağıdaki dijital oyunu açıklayacaktır - sürdürülebilir spor sporu - öğrenciler bildikleri bir sporu seçerler ve daha sürdürülebilir hale gelebileceği yolları işaretlerler.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: milyoner oyunu <https://learningapps.org/1238222>

Takip tartışması

Öğrencilerin atletizm, olimpiyat oyunları ile ilgili terimleri anladıklarını kontrol etmek, not aldıklarından ve spor endüstrisi, spor uygulamaları ve çevresel sürdürülebilirlik hakkında bilgi sahibi olduklarından emin olmak için bilgi alımlarını değerlendirmek.

Ölçme / Değerlendirme

Üç faaliyetin tamamlanmasının ardından, öğrencilerden spor etkinlikleri ve iklim değişikliği arasındaki bağlantıyı göstermek için bir PowerPoint sunumu hazırlamalarını isteyin.



EĞİTİM TEKNOLOJİSİ ders planı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliğinin çevre üzerindeki etkilerini sınıf içi etkinliklerle araştırma fırsatı sunmaktadır.

KONU (OKUL DİSİPLİNİ / ÖĞRENME ALANI) - EĞİTİM TEKNOLOJİSİ

DERS- Elyaf ve tekstil üretiminde kullanılan teknolojiler

AMAÇ - Çevre ve iklim değişikliğini bilinçaltında öğrenme kazanımına entegre *etmek* Dijital oyunların web 2.0 araçlarını kullanarak *elyaf ve tekstil üretiminde kullanılan teknolojiler*. Böylece, öğrenciler bilinçli olarak *elyaf ve tekstil üretiminde kullanılan teknolojiler* hakkında bilgi edinirken, dijital oyunları kullanarak bilinçaltında çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratabileceklerdir. Bu oyunlar iç ve dış mekan öğrenme ortamlarına, uzaktan ve geleneksel (yüz yüze) sınıflara uygulanabilir.

Dersin Öğrenme Hedefleri:

Bu dersi tamamlayan öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- **Tekstil ve elyaf ve kumaşları tanımlar;**
- **doğal tekstil liflerinin kaynağı ve sınıflandırılması;**
- **lif özellikleri ve bunların doğal liflerle ilgili çevresel sorunların kullanımını nasıl etkilediği.**

Öğrenme çıktıları ve çevresel farkındalık ve iklim değişikliğinin etkileri - öğrenciler, farklı liflerin türleri ve kaynakları hakkında geniş bir anlayış kazanacak, kökenlerini inceleyecek ve farklılıklarını gözlemleyecektir; teknik beceriler ve geçmiş deneyimler üzerine inşa ederek bilgiyi yeni durumlara ve projelere aktarmaya zorlanacaklardır. Tekstil projeleri, öğrencilere yaratıcı, bağımsız öğrenenler olma ve tekstilin işlevsel ve estetik yönlerini keşfetme, karar vermede sorumluluk gösterme ve aşağıdakileri teşvik etme fırsatı verecektir



Bireylerin fikir ve görüşlerini ifade edebilmeleri; öğrencilerin tekstil tüketicileri olarak kendilerini etkileyen faktörlere ilişkin bir takdir geliştirmeleri. Tekstil endüstrisinde ortaya çıkmaya devam eden güncel teknolojiler ve yenilikler, ekonomik, sosyal ve çevresel sonuçlarına vurgu yapılarak ele alınacaktır. Sonuç, tekstilin dinamik doğasını ve kişisel, sosyal ve küresel sorunlara çözüm geliştirmek için kullanımını değerlendirmek ve takdir etmektir.

Oyunun ve aktivitelerin tanımı ve teknik özellikler: Dijital oyun, elyaf türlerinin tanımlanması ve sınıflandırılması, tekstil ürünlerinin özelliklerine ve performansına ilişkin bilgi ve anlayışın tekstil ürünlerinin geliştirilmesi ve üretilmesine uygulanmasından oluşacaktır; Oyunun amacı, öğrencilerin çevresel ve sürdürülebilirlik konularını tartışmalarını sağlamaktır.

Öğretmenin altını çizmesi gereken kilit noktalar: tekstili tanımlamak; tekstil ve elyaf arasındaki ilişkiyi açıklamak; elyafın özelliklerini tartışmak; elyaf türleri (doğal, hayvansal, mineral, bitki); doğal, sentetik, karışıklı, dokuma, dokuma olmayan ve örme tekstiller dahil olmak üzere tekstil türleri; çevresel kaygılara karşı duyarlılık.



TALİMATLAR/ PROSEDÜRLER

Öğretmen- Soru 1 - Elyaf, kumaş, tekstil nedir?

Öğretmen, "elyaf", "kumaş", "tekstil", "yam" terimlerini açıklar; elyaf elde etmek için farklı kaynakları, farklı giyim malzemesi türlerini, farklı bitki, hayvan ve sentetik elyafları, yamdan kumaş elde etmek için farklı yöntemleri, tekstil elyaflarının sınıflandırılmasını ve ilgili özelliklerini açıklar.

Etkinlik 1

Dijital oyun, öğrencilerin kumaşlar ve liflerle ilgili bir kavram haritasını incelemeleri ve ardından bununla ilgili bazı soruları yanıtlamaları için tasarlanmıştır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: çoktan seçmeli sınav <https://learningapps.org/20468897>

Öğretmen - Soru 2 -Giyim ve modanın evrimi nedir?

Öğretmen erken uygarlık modasını, modanın ve giysilerin tarih boyunca nasıl geliştiğini açıklar. Öğrenciler giysilerin tarihi ve dünyanın dört bir yanındaki insanlar tarafından giyilen giysiler hakkında bilgi edineceklerdir (örneğin, insanlar hava koşullarından korunmak için doğal kaynaklardan giysi yapmayı öğrendiler. Hayvan derileri ve kılları, bitkiler, otlar ve ağaç kabukları kullanılan malzemelerden bazılarıydı. Giyim çok basitti, yiyecek ve barınak için verilen günlük mücadele giysileri süslemek için çok az zaman bırakıyordu. Afrika, Güney Pasifik ve Asya'nın bazı bölgelerinde insanlar güneşten ve yağmurdan korunmaya ihtiyaç duyuyordu. Havanın daha soğuk olduğu Kuzey Avrupa'da insanlar hayvan derisi giyiyordu. Vücudumuzu sığağa, soğuga, yağmura, toza ve böceklere karşı korumak için giysiler giyeriz. Aynı zamanda iyi görünmek için de kıyafet giyeriz. Bu yüzden çoğumuz moda olan kıyafetleri giymek isteriz. Dünyanın farklı bölgelerindeki insanlar farklı türde kıyafetler giyerler. İnsanların giydiği kıyafetlerin türü esas olarak o yerin iklimine bağlıdır. Her ülkede insanlar tarafından giyilen geleneksel kıyafetler bölgeden bölgeye önemli farklılıklar gösterir). Giysi üretimi için gerekli adımlar ve öğeler hakkında bilgi veriniz.



Etkinlik 2

Bu dijital oyun, öğrencilerin boşlukları doğru kelimeyi kullanarak giysi yapımı ile ilgili bilgilerle doldurmalarını sağlamak için tasarlanmıştır. Bu, öğrencilerin tekstillerin özellikleri ve performansı, tekstil tasarımı ve tekstillerin toplumdaki rolü hakkında aktif olarak bilgi edinmelerini sağlayacaktır.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli: boşluk doldurma https://www.educaplay.com/learning-resources/7423938-clothing_construction.html

Öğretmen - Soru 3 - Kumaş ve tekstilin geleceği bağlamında ?

Öğretmen, her bir elyafın sahip olduğu belirli özellikleri ve bunun nihai kullanımı nasıl etkilediğini açıklar. Elyaf örnekleri mevcutsa, öğrenciler bu noktada bunları incelemelidir - anlayışı pekiştirir. (örneğin, tüm elyafların olumlu ve olumsuz yönleri ve dolayısıyla kumaşların çevresel etkisi vardır); öğretmen doğal elyafların sürdürülebilir olduğunu ancak mutlaka çevre dostu olmadığını açıklar.



Faaliyet 3

Öğretmen aşağıdaki dijital oyunu açıklayacaktır - moda tasarımcısı - Öğrencilerin bu ders sırasında tartışıldığı gibi doğal liflerden yapılmış bir dizi ürüne erişmeleri gerekecektir. Bu oyun aktivitesi, öğrencilerin her bir ürün için elyafı / kumaşı tanımlamalarına / düşünmelerine ve aşağıdakilere dayalı olarak yargılarda bulunmalarına ve kendi notlarını almalarına dayanmaktadır: elyafın doğal özellikleri; ürünün ana işlevi; özelliklerin işlevi / kullanımı nasıl desteklediği. Öğrencilerin kendi sınıflandırma tablosu bu etkinliği destekler.

Web 2.0 aracı dijital oyun modeli eşleştirme sütunları oyunu

https://www.educaplay.com/learning-resources/10163531-clothing_fashion.html

Takip tartışması

Öğrencilerin elyaf, kumaş, tekstil, yam tanımlarını anladıklarını kontrol etmek Not aldıklarından ve malzemelerin, giysilerin özelliklerini ve sınıflandırmalarını anladıklarından emin olmak için bilgi alımlarını değerlendirmek.

Ölçme / Değerlendirme

Üç faaliyetin tamamlanmasının ardından, öğrencilerden giysi ve tekstil ürünlerini geri dönüştürmenin çeşitli yollarını gösteren bir PowerPoint sunumu hazırlamalarını isteyin - giysi ve tekstil ürünlerini yenilemek ve geri dönüştürmek için yerel fırsatları araştırın (örneğin, kullanılmış tekstil ürünlerini yeni ürünlere dönüştürün, konsinye mağazaları, ikinci el mağazaları, barınaklar gibi geri dönüşüm fırsatlarını belirleyin.