



ERASMUS+
KA210 SMALL SCALE SCHOOL EDUCATION PARTNERSHIP
CLIMATE CHANGE DESERVES TO BE IN THE CURRICULA
2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

ÇEVRE VE İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ MÜFREDATTA OLMAYI HAK EDER

Bu Proje Türkiye Ulusal Ajansı ve Avrupa Birliği Komisyonu tarafından ortaklaşa finanse edilmektedir.

Proje Bütçesi 60.000,00 €

Proje Başlangıç Tarihi : 28.02.2022

Proje Bitiş Tarihi : 28.02.2024

PROJE ORTAKLARI:

TÜRKİYE

Hoca Ahmed Yesevi Anadolu Lisesi

YUNANİSTAN

GymnasioL. T. Halkis "Socratis Fanurakis"

PORTEKİZ

Escola Secundaria Penafiel

ROMANYA

Universitatea Din Pitesti

HIRVATİSTAN

Zdravi Grad



Hedef Kitle:

- Öğretmenler / Personel
- Öğrenciler

Projenin Amacı:

Bu proje, iklim değişikliğinin önemine ve bunun müfredatlara dâhil edilmesinin kaçınılmaz ihtiyacına dikkat çekmeyi amaçlıyor.

Projenin Hedefi:

Proje, dijital oyun tabanlı ve gizli öğrenmeyi kullanarak çevre ve iklim değişikliğini her okul dersinin her müfredatına dahil etmeyi hedefliyor.

1. Ulusötesi Toplantı

Hoca Ahmed Yesevi Anadolu Lisesi olarak Türkiye Ulusal Ajansı aracılığıyla Avrupa Birliği Komisyonu tarafından fonlanan ve koordinatörlüğünü yaptıkları 'Çevre ve İklim Değişikliği' konulu Erasmus+ K210 Okul Eğitimi Küçük Ölçekli Ortaklık projemizin ilk ulus ötesi toplantısını 09-12 Mayıs 2022 tarihlerinde Yunanistan, Portekiz, Romanya ve Hırvatistan'dan gelen ortaklarımızla gerçekleştirdik.







Ortak kurumların öğrencilerinin de çevrim içi olarak katıldığı toplantıda çevre ve iklim değişikliği hakkında seminer çalışması yapıldı. Ortak ülkelerin iklim değişikliğindeki payları ve hükümetlerinin aldıkları önlemlerle birlikte kendi kurumlarının içinde yapmakta oldukları iyi uygulamalar hakkında bilgi paylaşımı yapıldı. Çevre ve iklim değişikliği hakkında katılımcıların bilgilerini artırmak amacıyla Tepebaşı Yeryüzü Ekoloji Okulu ve Büyükşehir Katı Atık Dönüşüm ve Enerji Üretim Tesisi ziyaret edildi.



Proje danışman öğretmenleri, katılımcıların tarihi ve kültürel gezilerin yanında geleneksel yemeklerimizi de tadarak kültürümüz hakkında deneyim kazanma fırsatı edindiklerini belirttiler. Yabancı katılımcılar, çevrim içi ve yüz yüze toplantının aynı anda çok iyi bir organizasyonla yürütüldüğünü, çevre ve iklim değişikliği hakkında faydalı çalışmaların yapıldığını ve Eskişehir'in tarihi ve kültürel güzellikleriyle muazzam bir şehir olduğunu ifade ettiler.



Bu toplantıda dijital oyun tabanlı gizil öğrenme yoluyla çevre ve iklim deęiřiklięinin müfredata nasıl geirileceęini anlatan Öğretmen El Kitabının ilk kısmı oluşturuldu.



2. Ulusötesi Toplantı

26-30 Eylül 2023 tarihleri arasında koordinatör ülke Türkiye (Hoca Ahmed Yesevi Anadolu Lisesi), Yunanistan (Gymnasio LT Halkis "Socratis Fanurakis", Hırvatistandan (ZDRAVI GRAD), Romanya (UNTSPB- Pitesti Üniversite Merkezi) ve ortaklara Portekiz'in Penafiel şehrinde 2. Ulusötesi Toplantıya ev sahipliği yapan Escola Secundaria Penafiel katılımıyla toplandı.









Romanya ortađımız derslerde dijital oyun temelli öğrenme, çevre ve iklim deđişikliđi konulu dijital oyunların nasıl oluşturulacađı, bu oyunların uzaktan, harmanlanmış veya yüz yüze öğrenme gibi farklı türdeki öğrenme yöntem ve ortamlarına nasıl entegre edileceđi konularında eğitimler verdi. Katılımcı personel/öđretmenler 5 karma gruba ayrılarak ve her grup çevre ve iklim deđişikliđi konusunda 2 dijital oyun üretti. Toplam 10 dijital oyun oluşturuldu.

1. BAAMBOOZLE



2. EDUCAPLAY

Global warming effects

0
TRIAL TIME

100
SCORE

04:57
LEFT TIME

Global sea levels are rising as a result of human-caused global warming. Displacing human populations and other species.

Global warming causes ice melting at a faster rate than usual in Greenland, Antarctica and the Arctic.

Climate impacts are already harming health through air pollution.

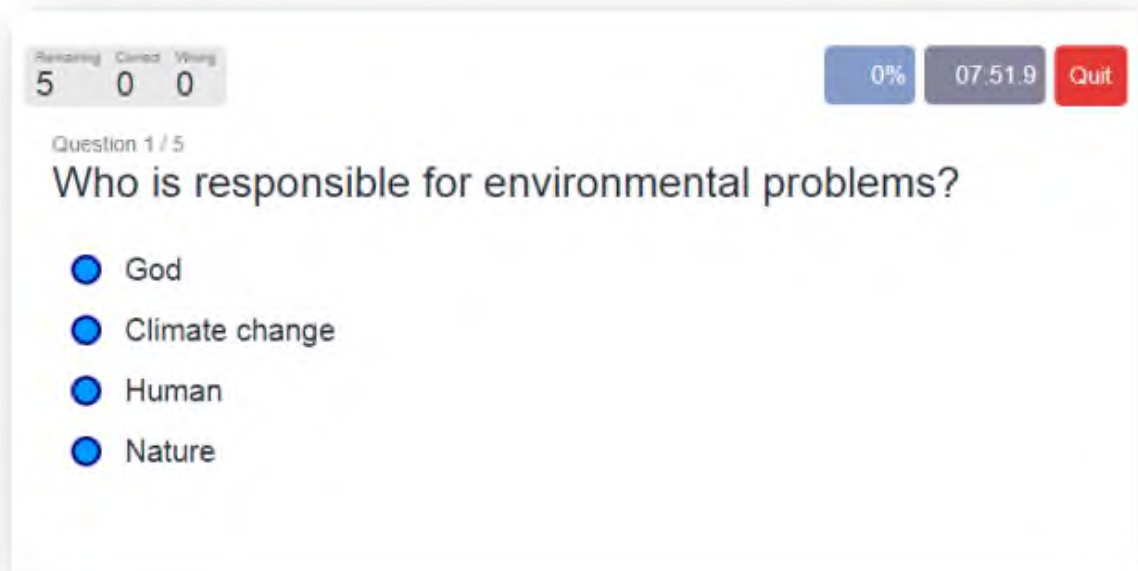
Climate change threatens the survival of species on land and in the ocean.



3. LEARNINGAPPS



4. PURPOSE GAMES



5. WORDWALL

0:20 ✓ 1

Can you define
microclimate?

A
specific type of
climate occurs in
a partical region

B
seasonal
weather change

C
small quantity
of rain

☰ ◀ 2 of 10 ▶ 🔊 🗉

Öğrenciler bu dijital oyunları oynayıp Dijital Oyun Değerlendirme Testiyle oyunları değerlendirdi. Sonuçlar katılımcı personel/öğretmenler tarafından tartışıldı.

Ambisousa geri dönüşüm tesisine personel/öğretmenler ve öğrencilerin katılımıyla ziyaret gerçekleştirildi.





3. Ulusötesi Toplantı

1-4 Mayıs 2023 tarihleri arasında koordinatör ülke Türkiye (Hoca Ahmed Yesevi Anadolu Lisesi) , Portekiz'den (Escola Secundaria Penafiel), Romanya (UNTSPB- Pitesti Üniversite Merkezi), Hırvatistandan (ZDRAVI GRAD) ve Yunanistanın Rodos şehrinde 3. Ulusötesi Toplantıya ev sahipliği yapan Gymnasio LT Halkis "Socratis Fanurakis'in katılımıyla toplandı.







Romanya'nın UNTSPB- Pitesti Üniversite akademisyenleri tarafından katılımcıların gizli öğrenme ve dijital oyunlar kullanarak bilinçli ve bilinçsiz olarak seçmeyi hedeflediği iki farklı hedefin nasıl birleştirileceği konusunda eğitim verdi.

Branşlarına göre önceden oluşturulacak öğretmen grupları, müfredatlarında ortak bir öğrenme çıktısı belirlemek için bir araya geldiler. Ders planlarında dijital oyunları nasıl kullanacaklarına odaklandılar. Müfredatın öğrenme çıktılarını öğreten/uygulayan, uyaranlarla çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratan 2 farklı oyun oluşturdular. Sonunda etkinliğin nasıl uygulanacağına dair kısa bir açıklama hazırladılar ve oyunları diğer katılımcıların geri bildirimini için sundular. Toplam 10 farklı dijital oyun ders planlarına uygun olarak hazırlandı.



The **PHYSICAL EDUCATION / SPORTS** lesson plan provides teachers and students with the opportunity to investigate the impact climate change is having on the environment through classroom activities.

SUBJECT MATTER (SCHOOL DISCIPLINE / LEARNING AREA)– The PHYSICAL EDUCATION / SPORTS

LESSON- Athleticism and the Olympics

OBJECTIVE - Integrating environment and climate change subconsciously to the learning outcome *Athleticism and the Olympics* using digital games' web 2.0 tools. Thus, the students will be able to learn about *Athleticism and the Olympics* consciously while they are raising awareness on the environment and climate change subconsciously using digital games. These

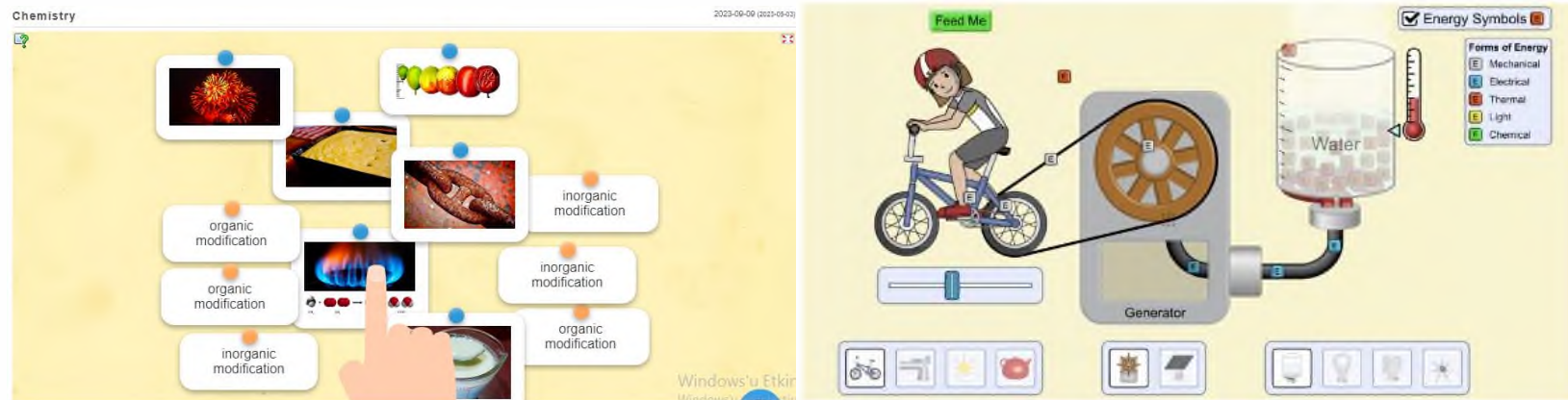


The **HISTORY** lesson plan provides teachers and students with the opportunity to investigate the impact climate change is having on the environment through classroom activities.

SUBJECT MATTER (SCHOOL DISCIPLINE / LEARNING AREA)– THE HISTORY

LESSON- The Industrial Revolution – changes and consequences

OBJECTIVE - Integrating environment and climate change subconsciously to the learning outcome *The Industrial Revolution – changes and consequences* using digital games' web 2.0 tools. Thus, the students will be able to learn about *The Industrial Revolution – changes and consequences*, consciously while they are raising awareness on the environment and climate change subconsciously using digital games. These games can be applied to indoor and outdoor learning environments, distance and traditional (face-to-face) classrooms.



Lesson Plans in Greece Mobility

Arts Lesson Plan	https://drive.google.com/file/d/15UJ1QfAKFXod_eCZsn8mQqwy-e3TINf4/view?usp=drive_link
Biology Lesson Plan	https://drive.google.com/file/d/178PYVQumrd3tYz4SYeXaSi0PC5obtsk/view?usp=drive_link
Chemistry Lesson Plan	https://drive.google.com/file/d/1v6Z2Y5-EH9dO9VgmQbgL1bb0rJZh4r3v/view?usp=drive_link
Economics Business Lesson Plan	https://drive.google.com/file/d/1bM8yER2e3aEOEqo6pZbFMRnwJs-ZrJpn/view?usp=drive_link
English Languages Lesson Plan	https://drive.google.com/file/d/13WdR1QSAoDdPoWpymN51xfiQUg4bcoY/view?usp=drive_link
Geography Lesson Plan	https://drive.google.com/file/d/1x0oCXeoNSuPeVRfAiWbbxib5suPD_L_L/view?usp=drive_link
History Lesson Plan	https://drive.google.com/file/d/1y23wZ9WCGZmElQgh4Jw3lZhrEvbGrUW/view?usp=drive_link
Physics Earth Science Lesson Plan	https://drive.google.com/file/d/1CGBSrJG1essvapxKHiiiXzj_T362qJjQ/view?usp=drive_link
Sports Lesson Plan	https://drive.google.com/file/d/1kGiu3pb1DcARbVPjSvWnUr7wWkd1cUH/view?usp=drive_link
Technology Lesson Plan	https://drive.google.com/file/d/11hG9Cp9Hqy-BTJRrryBmhVnMal2gC7d/view?usp=drive_link

Games in Greece Mobility

Educaplay	Game 1	CHEMISTRY	https://www.educaplay.com/learning-resources/14764789-climate_change_on_industrial_revolution.html
Learningapps	Game 2	INDUSTRIAL REVOLUTION-MATCHING PAIRS	https://learningapps.org/20159497
Learningapps	Game 3	GEOGRAPHY: A VISIT TO THE MOUNTAINS	https://learningapps.org/display?v=pnsa5qc0v23
Wordwall	Game 4	BEING A RESPONSIBLE HIKER	https://wordwall.net/resource/55913537/being-a-responsible-hiker
Educaplay	Game 5	CLIMATE CHANGE	https://www.educaplay.com/learning-resources/14775443-climate_change.html
Wordwall	Game 6	THE WATER CYCLE	https://wordwall.net/resource/55956722/the-water-cycle
Educaplay	Game 7	SUSTAINABLE SCUBA DIVING	https://www.educaplay.com/learning-resources/14758176-sustainable_scuba_diving.html
Educaplay	Game 8	ENERGY CONVERSION	https://www.educaplay.com/learning-resources/14776583-climate.html
Learningapps	Game 9	SAVE WATER- SAVE THE PLANET	https://learningapps.org/30412409

Etwinning ortakları arasından diğer okullardan 10 öğretmen oyunları oynamak ve test etmek üzere online katılımda bulundu. Online katılan öğretmenler Değerlendirme testi (DGAT) aracılığıyla geri bildirimde bulundular ve katılımcılarla paylaştılar.

Katılımcılar bu oyunları farklı öğrenme ortamları ve araçlarıyla nasıl birleştirip yönetebilecekleri konusunda beyin fırtınası yaptılar. Öğretmen el kitabının ikinci bölümünü için öneriler alındı.

	A	B	C
1	Zaman damgası	Name of the Teacher/Instructor	Name of the school/organization they are working in
2	11.04.2023 13:50:08	Miguel Carneiro	Escola Secundária de Penafiel
3	11.04.2023 13:57:31	Ana Elisabete Lourenço	Escola Secundária de Penafiel
4	11.04.2023 14:41:59	Cândida Neves	Escola Secundária de Penafiel
5	12.04.2023 14:39:19	Andrea Russo, PhD	University of Split, Faculty of Maritime Studies
6	12.04.2023 16:33:37	Ivana Ondini	Osnovna škola Strožanac
7	12.04.2023 17:17:00	Vesna Režić Dereani	SŠ Braća Radić Kaštel Štafilić
8	25.04.2023 11:10:24	Fatih İNANOĞLU	Şehit Murat Tuzsuz MTAL
9	25.04.2023 11:11:50	Kübra uysal	Trabzon Yeşiltepe ilkokulu
10	25.04.2023 11:24:08	Kadir Polat	Anadoluhisari Ortaokulu
11	25.04.2023 11:24:56	Hülya	Anadoluhisari Secondary school
12	25.04.2023 11:25:28	Tülün Yılmaz	Anadoluhisari Secondary School
13	25.04.2023 11:57:26	Fadime Arslan	Mustafa Kemal Atatürk MTAL
14	25.04.2023 12:37:55	Μαρία Χριστίνα Ζηκουδη	Γυμνάσιο ΛΤ Χάλκης
15	25.04.2023 20:22:58	Maria Christina Zikoudi	GYMNANSIO L T CHALKI
16	25.04.2023 20:23:53	ELEFThERiADOU EVMORFYLI	GYMNASIO L.T CHALKIS

4. Ulusötesi Toplantı

2-5 Ekim 2023 tarihleri arasında koordinatör ülke Türkiye (Hoca Ahmed Yesevi Anadolu Lisesi) , Yunanistan (Gymnasio LT Halkis "Socratis Fanurakis"), Portekiz'den (Escola Secundaria Penafiel), Romanya (UNTSPB- Pitesti Üniversite Merkezi) ve ortaklara Hırvatistan'ın Split şehrinde 4. Ulusötesi Toplantıya ev sahipliği yapan ZDRAVI GRAD katılımıyla toplandı.









Türkiye , Portekiz ve Yunanistanlı öğrencilerle tanışma aktiviteleri yapıldı. Oluşturulan karma öğrenci gruplarıyla daha önceki hareketlilik toplanmasında yapılan planlar çerçevesinde ve öğretmenlerin liderliğinde web 2 platformunda dijital oyunlar hazırlandı. Bu oyunlar online katılan öğrencilere uygulandı ve test edildi.

Games in Portugal Mobility			
Learningapps	Game One	https://learningapps.org/watch?v=pq2cfqgkc23	Sports
Bamboozle	Game Two	https://www.bamboozle.com/game/1811717	Economics
Educaplay	Game One	https://www.educaplay.com/resource-editor/16293218/	History
Learningapps	Game Two	https://learningapps.org/watch?v=pv82pgv6223	Geography - Antartica
Educaplay	Game One	https://www.educaplay.com/learning-resources/16293164-water_and_its_characteristics.html	Geography
Purposegames	Game Two	https://www.purposegames.com/game/L7hJkcdtWC	Art Lesson
Educaplay	Game One	https://www.educaplay.com/learning-resources/16292978-chemistry_ccdc.html	Chemistry Lesson
Educaplay	Game Two	https://www.educaplay.com/learning-resources/16292896-fill_in_the_blanks_english_lesson.html	English Language















Belirlenen öğretmenlerle sürdürülebilir çevre ile ilgili gizil öğrenme içeren oriyentrik parkuru hazırlandı. Karma öğrenci grubuyla oriyentrik yarış parkuru gerçekleştirildi.



















Sürdürülebilir Çevre Bilincinin pekişmesi için Kaştela ziraat lisesi ziyaret edildi.











Düzenli aralıklarla yapılan karbon ayak izi hesaplaması karşılaştırılıp raporlaştırıldı. Öğretmen El kitabının son aşaması tamamlandı.

Eğitim, Kültür kaynaşması ile çevre bilinci pekiştirilen 4. Ulusötesi Toplantı iyi dileklerle sona erdi.

PROJEMİZİN ÇIKTILARI

E-Broşür

Erasmus+

CLIMATE CHANGE DESERVES TO be in the CURRICULA
(C.C.D.C)

Don't let the ice cream melt!

CCDC



Erasmus+ 

CCDC  The project is co-funded by the European Union

Erasmus+

TRANSNATIONAL ACTIVITIES

1st Meeting in Turkey;

*19-12. May 2022 (4 days)
*8 staff(2 from each)and 30 students online(10 from each partner school)
*The aims are to get to know each other,learn about environment and climate change in detail via a seminar, exchange information to what extent the partner countries have caused climate change, share the good practices that are implemented in the partner organisations.



2nd Meeting in Portugal;

*26-30. September 2022(5 days)
*8 staff(2 from each) and 30 students online(1 day)
*The aim is to train the teachers on digital game-based learning and create digital games on environment and climate change as a warm up for the teachers.



3rd Meeting in Greece;

*24-28. April 2022(5 days)
*8 staff(2 from each+physical)+ 4 staff(1 from each+online)+ online visitors(10 teachers)
*The aim is to train the teachers on latent learning,how to produce digital games that provide conscious learning of the curriculum outcome and subconscious learning of environment and climate change, teachers' production of such digital games.



CCDC  The project is co-funded by the European Union

Erasmus+

4rd Meeting in Croatia;

*18-22. September 2022(5 days)
*12 students(4 from each+physical)+ 18 students(6 from each+online)
*The aim is to make the students create digital games on an outcome of a subject by using the stimuli on climate change which they will be instructed about.



CCDC  The project is co-funded by the European Union

PROJEMİZİN ÇIKTILARI

E-Kitap - Öğretmen El Kitabı

TEACHERS' HANDBOOK

HOW TO INTEGRATE ENVIRONMENT AND CLIMATE CHANGE INTO CURRICULA USING DIGITAL GAME-BASED LEARNING ACTIVITIES WITH THE POWER OF LATENT LEARNING

Project Partners;

1. TURKEY(Coordinator- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LİSESİ)
2. GREECE (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis")
3. PORTUGAL (Escola Secundária de Penafiel)
4. CROATIA (ZDRAVI GRAD)
5. ROMANIA (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)

Project Number: 2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

HANDBOOK

Education of this time of information has a big role in forming the future. Innovation of individuals and groups can be invested in terms of intelligence, creativity and capacity. Examined in the field of pedagogy and psychology, education seems to be more fruitful by playing during a learning phase.



Researchers bring about the idea that educational and digital games promote not only emotional and cognitive abilities, motor skills and sensory perception but also self-confidence and social behavior. Having a learning friendly potential, digital games have led to a new type of approach in education "digital game-based learning".

Digital games provide the learners with exciting and refreshing effect in learning , thus they serve an essential purpose in classrooms. While playing digital or educational games, learners can calm and relax as well. One can benefit from these games and activities. There are many advantages.

In order to name and order some of the advantages, here are a few examples: The player has to achieve clearly defined goals. Both players and students are motivated to achieve these goals. For this you need to become active. Both the learning task and the challenge required by the game require their full attention. Successful play as well as learning with good results require a certain degree of effort and the ability to solve the problems that have arisen. Players, like students, are not allowed to be either overworked or underworked in order to maintain their motivation.



In the light of this information, here are the games C.C.D.C project partners (TURKEY(Coordinator- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LİSESİ), GREECE (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis"), PORTUGAL (Escola Secundária de Penafiel), CROATIA (ZDRAVI GRAD), ROMANIA (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)) prepared in the second mobility meeting in Portugal:

2. EDUCAPLAY



Educaplay is a free interactive platform, with sixteen types of games that can be played online: crossword puzzle, word search puzzle, ABC game, memory game, quiz, matching columns game, unscramble words game, slideshow, dictation game and dialogue game. It is one of the most complete tool of gamification that we can find in order to create educational activities, to manage classes and to encourage engagement. Teachers can create their own educational resources, by using this free educational games generator.



https://www.educaplay.com/learning-resources/13023814-global_warming_effects.html



https://www.educaplay.com/learning-resources/13024273-ways_to_reduce.html

PROJEMİZİN ÇIKTILARI

Web Sayfası

www.ccdcerasmus.com

