

WI-MI: Geniř grřller, iklim deęiřiklięine karřı eko sanal
STEAM zmleri bulacaklar.

2022-1-R001-KA220-SCH-000084942



Web Semineri Sunumları



EURASIA INSTITUTE



GLINA



AGRUPAMENTO DE
ESCOLAS DE BARCELOS



Avrupa Birlięi tarafından finanse edilmiřtir. Ancak, burada ifade edilen grř ve fikirler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birlięi veya Avrupa Eęitim ve Kltr İcra Ajansı'nın (EACEA) grřlerini yansıtmayabilir. Avrupa Birlięi veya EACEA bu grř ve fikirlerden sorumlu tutulamaz.

ICEBREAKING

Sınıf içinde



AÇIK: GENİŞ ZİHİNLER İKLİM DEĞİŞİKLİĞİNE
YÖNELİK EKO SANAL BUHAR ÇÖZÜMLERİ BULACAK!
2022-1-R001-KA220-SCH-000084942



Co-funded by
the European Union

BUZKIRMA AKTİVİTELERİ NE ZAMAN KULLANILIR?

Derslerin başladığı ilk gün: Öğretmen ile öğrencinin tanışmasını kolaylaştırır.

Grup çalışmasının başlangıcında: Grup üyelerinin uyumunu hızlandırır.

Seminerler ve atölyeler: Katılımcılar arasındaki engelleri ortadan kaldırır.

Çevrimiçi ortamlar: Dijital toplantı ve derslerin başlangıcında etkileşimi artırır.



BUZ KIRMA ETKİNLİKLERİNİN ÖNEMİ (1)

Buz kırıcılar, olumlu ve ilgi çekici bir öğrenme ortamını teşvik ederek sınıfta çok önemli bir rol oynar. Örneğin,

Misafirperver Bir Atmosfer Yaratmak

- Özellikle dersin ilk günlerinde öğrencileri rahat ve ilgili hale getirin, çünkü bu, öğrenciler arasındaki ilk karşılaşmalardaki kaygıyı veya garipliği azaltmaya yardımcı olur.

Tanışmaları Kolaylaştırma ve İlişki Kurma

- Öğrencilerin birbirleriyle ve kendileriyle tanışmalarına izin verin, bu sınıf ilişkisini kurmada önemli bir etkinliktir. Bu tür bir aşinalık, çalışma sırasında daha iyi iletişim ve işbirliğine dönüşebilir.



Kaynaklar: <https://www.eur.nl/en/impactatthecore/knowledge-platform-impact-driven-education/designing-impact-driven-education/educational-activities/lecturers/ice-breaking-activities-warm-classroom>; https://www.cardiff.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0011/1480538/How-to-Energise-Your-Learners-with-Icebreakers.pdf



Co-funded by
the European Union

BUZ KIRMA ETKİNLİKLERİNİN ÖNEMİ (2)

Grup Dinamiklerini

- Geliştirmek** grup dinamiklerini ve bireysel kişilikleri ortaya çıkarır, böylece eğitimcilere öğrencilerin nasıl etkileşime girecekleri konusunda fikir verir. Öğrencilerin değişken düzeydeki ön bilgilerinin belirlenmesine yardımcı olur, böylece öğretmenler öğretim stratejilerini ayarlayabilir.

Katılım ve Katılımı Teşvik Etmek

- Aktivitelere aktif katılımı teşvik edin. Öğrenciler birbirleriyle rahat hissettiklerinde daha kolay tartışır ve gruplara katılırlar. Daha ileri öğrenme aktiviteleri için bir ısınma görevi görür ve genel sınıf katılımını artırır.

Takım Çalışması ve İşbirliğini Teşvik Etmek

- Takım çalışmasını vurgulayın ve birlik ve kolektif sorumluluk duygusunu teşvik edin



Co-funded by
the European Union

BUZ KIRMA AKTİVİTELERİ HAKKINDA BAZI GERÇEKLER

Yapılan arařtırmalar, öğrencilerin buz kırıcı etkinliklere katıldıktan sonra katılım ve etkileşimlerinin istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde arttığını kanıtladı!

- Bir arařtırma, kız öğrencilerin erkek öğrencilere kıyasla buz kırıcı aktivitelere daha fazla ilgi gösterdiğini ve bunun etkinlikte cinsiyete dayalı bir fark olduğunu
- gösterdiğini bildirmiştir Öğrencilerin %90'ı buz kırmanın eğlenceli bir aktivite olduğunu kabul ediyor. Öğrencilerin %83,3'ü buz kırıcıların kullanılmasının rahatlamalarına yardımcı olabileceğine inanıyor. Öğrencilerin %73,3'ü buz kırıcıları uygulamanın özgüvenlerini artırabileceğini düşünüyor. Öğrencilerin %66,7'si buz kırmanın kullanmanın anlayışlarını geliştirebileceğine inanıyor. Öğrencilerin %60'ı buz kırma aktiviteleri kullanılarak kaygılarının azaltılabileceğini bildiriyor Öğrencilerin %90'ı buz kırma aktivitesi olarak şakaları tercih ediyor %80'i vücut hareketi aktivitelerini seviyor %76,7'si oyunlardan ve alkışlama aktivitelerinden hoşlanıyor



Kaynaklar: <http://e-theses.iaincurup.ac.id/7274/1/Bachelor%20Thesis%20-%20Andrea%20Reffalleo.pdf>; <https://ijssr.ridwaninstitute.co.id/index.php/ijssr/article/view/566>; <https://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/jeltl/article/download/2793/1416>



Co-funded by
the European Union

ÜÇ ALTIN KURAL(1)

Tüm buz kırıcı aktiviteler size eldiven gibi uymayacaktır. Bir öğretmen olarak, sınıfınıza, öğretim hedeflerinize ve öğrenci profillerinize en uygun soruları seçmek önemlidir: Aktivitenize başlamadan önce kendinize şu soruları sormalısınız:

Buz kırıcı aktivitemle ne yapacağım? Öğrenciler sınıf arkadaşlarını mı öğrenecek, öğretmenlerinin nasıl tanıdıklarını mı öğrenecek, işbirlikçi bir atmosfer mi kuracaklar...? Bu hedeflerin, ister dönemin başında ister sınavlardan önceki tekrar seanslarında gerçekleşsin, farklı olabileceğini unutmayın.



Co-funded by
the European Union

ÜÇ ALTIN KURAL(2)

Buz kırıcı etkinliğim genel sınıfa uyuyor mu? Mümkün olduğunda, buz kırıcı etkinliği kurs ve pedagojik projeye alakalı olmalıdır. Dikkatlice hazırlanmış ancak basit buz kırıcı etkinlikleriyle, kursun temalarıyla eğlenin, öğrencilerden zorluklarını sınıfla paylaşmalarını isteyin veya öğrenme hedefleri etrafında kısa oyunlar başlatın.



Co-funded by
the European Union

ÜÇ ALTIN KURAL (3)

Buz kırıcı sorularım herkesin duygularına duyarlı mı? Elbette, buz kırıcı soruları katılımcılar arasında daha rahat etkileşimlere izin verir. Ancak, her öğrencinin kendi değerleri, inançları ve deneyimleri olduğunu unutmayın. Öğretmenler öğrencilerin kişisel bilgilerini paylaşmalarını sağlamaktan kaçınmalı ve buz kırıcılarını hafif ve güvenli tutmalıdır.

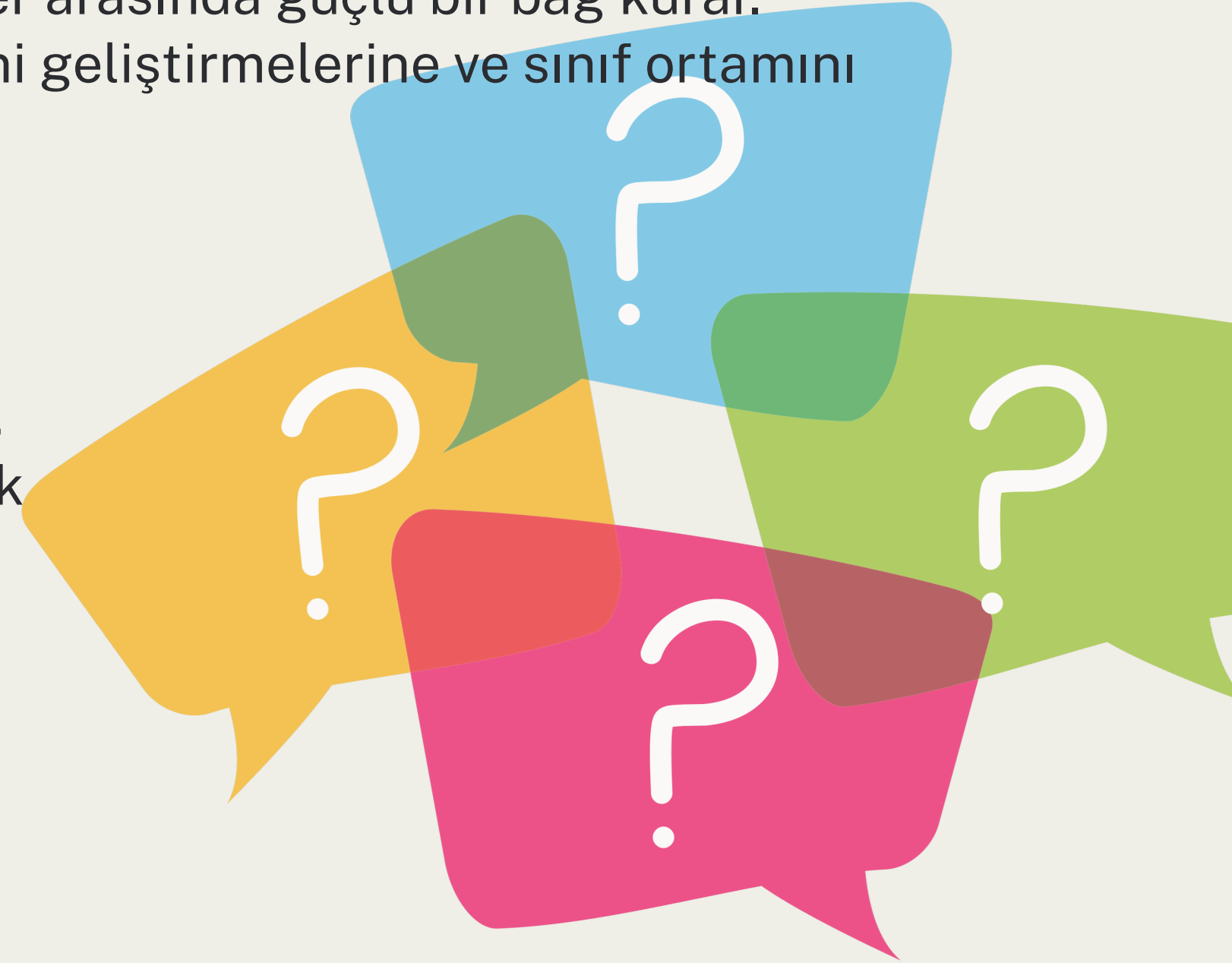


KÜÇÜK BİR İPUCU

Dersinize bazı açılış soruları sorarak başlayabilirsiniz! Bu tür açılış soruları öğrencileri derse duygusal ve zihinsel olarak hazırlar ve öğretmen ile öğrenciler arasında güçlü bir bağ kurar. Ayrıca öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine, özgüvenlerini geliştirmelerine ve sınıf ortamını daha samimi hale getirmelerine yardımcı olur.

Örneğin:

- Haftanız/gününüz nasıldı? Bugün yeni bir süper gücünüz olsaydı, bu ne olurdu? Bir hayvan olsaydınız, hangisi olurdunuz ve neden? Bir renk seçin ve bu renk size nasıl hissettiriyor? Ne hakkında daha fazla bilgi edinmek istersiniz? En çok nereye seyahat etmek istersiniz? Bu hafta sonu en çok ne yapmak istersiniz? En sevdiğiniz oyun veya aktivite nedir?



BAZI BUZ KIRICI ETKİNLİK FİKİRLERİ (1)

Hepimizin Hikayesi:

Bu etkinlik, öğrencilerin yaratıcılığını geliştirmek, işbirliğini teşvik etmek ve hikayeyi başlatmak için kullanılan bir hikaye tamamlama etkinliğidir.

Dersi eğlenceli bir şekilde ele alın. Öğrenciler hikayeyi devam ettirmek için sırayla hareket ederler, bu da sınıf katılımını artırır ve ortak bir ürün.

Adım 1 - Hikayeye Başlama: Öğretmen, hikayenin başlangıcı olabilecek iki veya üç cümleyle bir giriş yapar.

Hikayenin (örneğin: 'Bir sabah ormanda yürürken Alex garip bir ses duydu. Sesin nereden geldiğini merak etti. ses geldi...').

Adım 2 - Öğrenciler hikayeyi devam ettirir: İlk öğrenci, hikayenin devamını iki cümle ekleyerek getirir.
öğretmen bıraktı.

Adım 3 - Sırayla Katılım: Tüm öğrenciler sırayla hikayeye iki cümle ekler ve hikaye başlar.

şekil almak için. Herkes bu sürece katılır. Öğretmen isterse hikayeyi ilgili bir konuya dönüştürebilir. iklim değişikliğini ele alabilir ve hikayeye müdahale edip yönlendirebilir.

Adım 4 - Hikayeyi Tamamlama: Son öğrenci hikayeyi ilginç veya eğlenceli bir şekilde tamamlar. Hikaye
Daha sonra sınıfa yüksek sesle okunur ve birlikte değerlendirilir.

BAZI BUZ KIRICI ETKİNLİK FİKİRLERİ (2)

Kartopu Etkinliği:

Bu etkinlik, öğrencilerin etkileşimde bulunurken birbirlerini tanımalarına yardımcı olur

Onları aktif ve eğlenceli bir şekilde eğitin!

Adım 1 - Kendileri Hakkında Üç Gerçek: Her öğrenci yazar bir parça üzerinde kendisi hakkında üç ilginç şey kağıt.

Adım 2 - Kağıdı Buruşturun: Öğrenciler daha sonra kağıdı buruştururlar

kartopuna benzemek ve kartopu savaşına hazırlanmak.

Adım 3 - Kartopu Savaşı: Öğrenciler yaklaşık 10 dakika kartopu savaşı yaparlar.

kartopu, üzerine gerçekleri yazan kişiyi bulmaya çalışır ve eşlerini bulduklarında onları ön plana çıkarır

bir dakika, buruşturulmuş kağıtlarını odanın etrafına fırlatarak. 4. Adım - Yazarı Bul ve Paylaş: Her öğrenci bir Sınıfta yeni arkadaşları hakkında öğrendiklerini paylaşmak için bir araya geldiler.



Co-funded by
the European Union

BAZI BUZ KIRICI ETKİNLİK FİKİRLERİ (3)

Denizde Kaybolmak:

Bu etkinlik, katılımcıların önceliklendirmek için birlikte çalışması gerektiğinden ekip çalışmasını, eleştirel düşünmeyi ve iletişim becerilerini teşvik eder. hayatta kalmak için kaynaklar.

Adım 1 - Senaryo

Açıklaması:

'Bir yat kiraladınız ve Atlantik Okyanusu'nda tatildegünüz. Ne yazık ki, bir yangın yatın çoğunu yok ediyor ve 'Kaptan ve mürettebat hayatlarını kaybeder.'

Adım 2 - Malzeme Listesi Verilmesi:

Öğrencilere kurtarılmış 15 eşyadan oluşan bir liste verilir. Bu eşyaları hayatta kalma öncelik sırasına göre sıralamanız istenir. Her öğrenci 15 maddeyi 1 (en önemli) ile 15 (en önemsiz) arasında sıralar.

Adım 3 - Bireysel Değerlendirme: Grup olarak ortak sıralama.

Adım 4 - Grup Tartışması ve Karar:

Öğrenciler gruplara ayrılır ve hangi materyallerin en önemli olduğunu tartışır, sıralamalarını karşılaştırırlar. Son olarak, bir



Kaynaklar: https://insight.typepad.co.uk/lost_at_sea.pdf; <https://drop-in.eu/wp-content/uploads/12-lost-at-sea.pdf>



Co-funded by
the European Union

BAZI BUZ KIRICI ETKİNLİK FİKİRLERİ (3)

İsim Çemberi

Bu etkinlik katılımcıların isimleri eğlenceli ve yaratıcı bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olur

1. Adım - Çember Oluşturun: Herkes bir çember oluşturacak şekilde ayakta durur.

Adım 2 - Tanıtma İlk kişi tanıtarak başlar

kendilerini tanımlamak için bir sıfatla ilk isimlerini belirterek

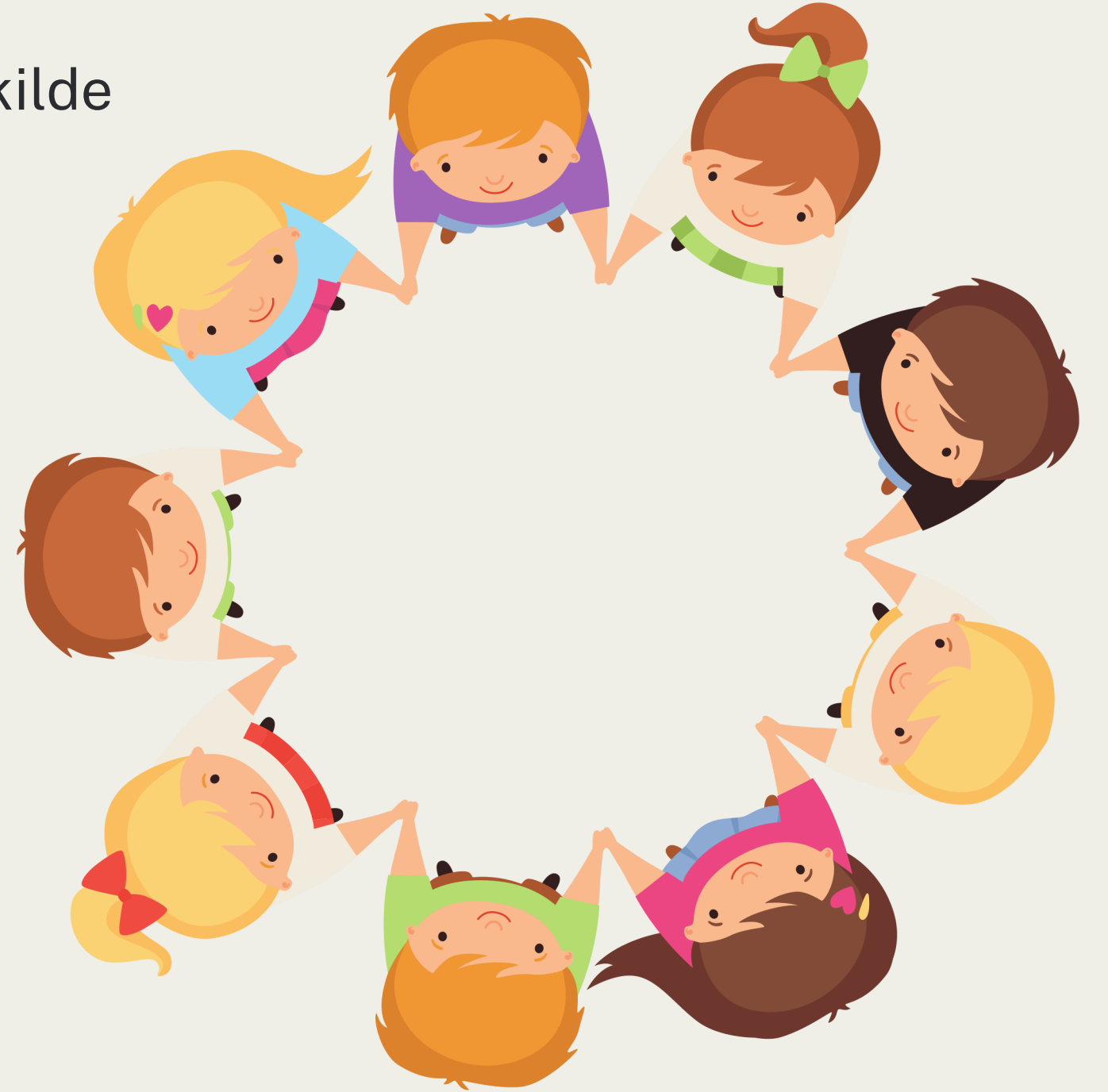
Kendileri veya o harfle başlayan sevdikleri bir şey.

Adım 3 - Tekrarla ve Ekle: Bir sonraki kişi öncekilerin hepsini tekrarlar.

adlarını ve kendi adlarını ekler. Örneğin: "Joyful Jane, Mighty Max, ve Futbol Sam."

4. Adım - Çemberin Etrafında Devam Edin: Her kişi aşağıdaki adımları takip eder:

Herkes kendini tanıtana kadar aynı düzen.



BAZI ÇEVİRİMİÇİ BUZ KIRMA ARAÇLARI (1)

Mentimeter:

Mentimeter, canlı anketler, kelime bulutları ve sınavlar hazırlamak için mükemmel bir araçtır. Öğrenciler öğretmenin verdiği soruları anonim olarak yanıtlayabilir ve sonuçları hemen ekranda görebilirler. Özellikle 'Bugün kendinizi tek kelimeyle ifade edin' gibi aktiviteler için idealdir. Öğrencilerin fikirlerini ve duygularını hızla paylaşmalarına olanak tanıyarak sınıf atmosferini canlandırır.



www.mentimeter.com

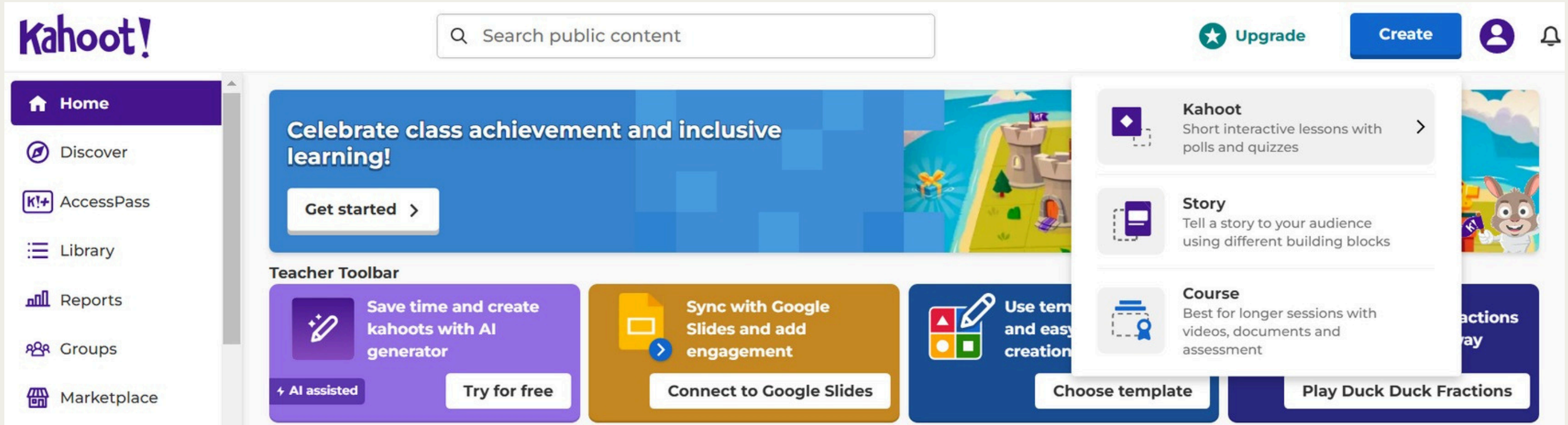


Co-funded by
the European Union

BAZI ÇEVİRİMİÇİ BUZ KIRMA ARAÇLARI (2)

KAHOOT!

Kahoot!, etkileşimli sınavlar ve oyunlar oluşturmak için bir platformdur. Öğrenciler, öğretmenin hazırladığı soruları telefonları, tabletleri veya bilgisayarları aracılığıyla hızlı bir şekilde cevaplayabilirler. Bu, sınıfta eğlenceli bir rekabet ortamı yaratırken, öğrenciler birbirlerini daha iyi tanır.



The screenshot displays the Kahoot! website interface. At the top left is the Kahoot! logo. A search bar labeled 'Search public content' is positioned at the top center. On the top right, there are buttons for 'Upgrade', 'Create', and a user profile icon. A left sidebar contains navigation links: Home, Discover, AccessPass, Library, Reports, Groups, and Marketplace. The main content area features a banner for 'Celebrate class achievement and inclusive learning!' with a 'Get started' button. Below this is the 'Teacher Toolbar' with three main sections: 'Save time and create kahoots with AI generator' (AI assisted, Try for free), 'Sync with Google Slides and add engagement' (Connect to Google Slides), and 'Use templates and easy creation' (Choose template). A dropdown menu is open, showing options for 'Kahoot' (Short interactive lessons with polls and quizzes), 'Story' (Tell a story to your audience using different building blocks), and 'Course' (Best for longer sessions with videos, documents and assessment). At the bottom right of the toolbar, there are buttons for 'Play Duck Duck Fractions' and 'Actions'.



kahoot.com
/



Co-funded by
the European Union



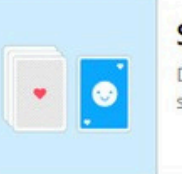

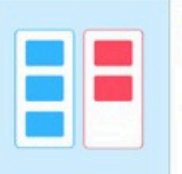
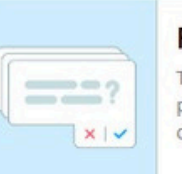


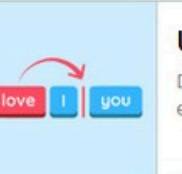
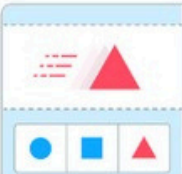
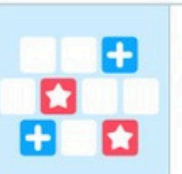




BAZI ÇEVİRİMİÇİ BUZ KIRMA ARAÇLARI (3)

Kelime duvarı

Wordwall, öğretmenlerin hem sınıf hem de sanal öğretim için bir dizi uyarıcı, etkileşimli etkinlik tasarımlarına yardımcı olmak için kullanılan çevrimiçi bir araçtır. Öğretmenler, çoktan seçmeli sınavlar, eşleştirme çiftleri, kelime aramaları, anagramlar ve daha fazlası dahil olmak üzere çok çeşitli etkinlik türleri arasından seçim yapabilir. Bu çeşitlilik, farklı öğrenme stilleri ve konuların karşılanmasına yardımcı olur.

Find out about our templates

Select a template to learn more

 Match up Drag and drop each keyword next to its definition.	 Quiz A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.	 Speaking cards Deal out cards at random from a shuffled deck.
 Spin the wheel Spin the wheel to see which item comes up next.	 Group sort Drag and drop each item into its correct group.	 Flash cards Test yourself using cards with prompts on the front and answers on the back.
 Complete the sentence A cloze activity where you drag and drop words into blank spaces within a text.	 Anagram Drag the letters into their correct positions to unscramble the word or phrase.	 Unjumble Drag and drop words to rearrange each sentence into its correct order.
 Find the match Tap the matching answer to eliminate it. Repeat until all answers are gone.	 Matching pairs Tap a pair of tiles at a time to reveal if they are a match.	 Open the box Tap each box in turn to open them up and reveal the item inside.
 Wordsearch Words are hidden in a letter grid. Find them as fast as you can.	 Labelled diagram Drag and drop the pins to their correct place on the image.	 Spell the word Drag or type the letters to their correct positions to spell the answer.



BUZ KIRMA ETKİNLİKLERİNDE YAPAY ZEKA KULLANIMI! (1)

Yapay zekanın günümüzün hemen her anında kullanıldığı biliniyor. Öyleyse neden öğrenciler için çok faydalı bir süreç oluşturmak için kullanılsın? Yapay zekanın yardımıyla birçok buz kırıcı aktivite yaratabiliriz! Böylece hem öğrencilerin rahatlamasını ve birbirleriyle daha kolay iletişim kurmasını sağlayabilir hem de teknolojiyle olan bağlarını artırabiliriz!

Örneğin: 1. Adım - Hayal gücüyle konuşma: Öğrencilerden tatile gidebilecekleri yaratıcı ve masalsı bir dünya yaratmalarını isteyin. 2. Adım - Yapay Zeka yerleri: ChatGPT ve Canva gibi yapay zeka web sitelerini kullanarak "gizli hazinelerle dolu tropikal bir ada" veya "tamamen çikolatadan yapılmış bir şehir" gibi farklı tatil senaryoları yaratabilirsiniz. 3. Adım - Görselleştirme ve paylaşma: Yarattığınız yerleri sınıfla paylaşabilir ve öğrencilere yarattıkları yeni dünyada neler yapabileceklerini sorarak eğlenceli bir tartışma başlatabilirsiniz!



Co-funded by
the European Union

BUZ KIRMA ETKİNLİKLERİNDE YAPAY ZEKA KULLANIMI! (2)

Harika bir buz kırma etkinliği fikriniz mi var?
Bunu kapsamlı hale getirmek istiyorsunuz
ancak pratik örneklere mi ihtiyacınız var?
Yapay zeka size ilginç unsurlar sağlayabilir.

Belirtmeniz gereken temel özellikler:

1. Konuyu açıklayın, ne tartışılacak?
2. Katılımcılar kimler? Yaşlar?
3. Katılımcı sayısı?
4. Dil (isteğe bağlı)

AI Icebreaker Generator

Create personalized icebreakers and get your lesson ideas flowing. Start every lesson with a spark with our AI Icebreaker Generator

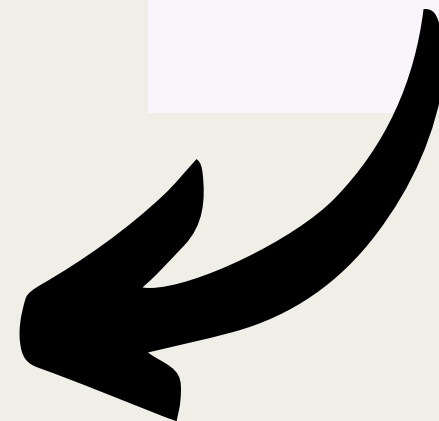
Describe the topic, what will be discussed

A welcome session for new hires across different departments, helping them become familiar with the company culture and their colleagues

Who are the participants? Number of participants Language (auto)



<https://slidesgo.com/ai-icebreaker-generator>



Co-funded by
the European Union

İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ İLE İLGİLİ BUZ KIRMA FAALİYETLERİ (1)

Wi-Mi projesinin ilk iş paketi sırasında, "rol yapma" kartları oluşturduk. Rol yapma, öğrencilerin iklimin ani etkileriyle boğuşan ülkelerden, çevresel bozulmadan orantısız bir şekilde etkilenen marjinal toplumların seslerine kadar farklı kişilikleri canlandırmasını içeriyor. Anlatı, iklim değişikliğinin çeşitli sonuçlarını araştırarak küresel krizin daha derin bir şekilde anlaşılmasını teşvik ediyor. Öğrenciler, rollerinin ve sorumluluklarının birbiriyle bağlantılı olduğunu kabul ederek çözümler üzerinde iş birliği içinde beyin fırtınası yapmaya teşvik ediliyor.



<https://drive.google.com/file/d/1xuD2VPG-OwwqJFH2k2ENU6STPtMFD3SS/view?usp=sharing>



Co-funded by
the European Union

İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ İLE İLGİLİ BUZ KIRMA FAALİYETLERİ (2)

Öğrencilere "zor sorular" sorabilirsiniz. Bu şekilde yaratıcı ve eleştirel düşünme yoluyla beyin fırtınası yapabilir ve tüm sınıfın dikkatini çekebilirsiniz! Örneğin:

Küresel ısınma ile iklim değişikliği arasındaki fark nedir? Hava durumu ile iklim arasındaki fark nedir? Kutup bölgeleri yazın bile neden soğuk kalıyor? Arktika'daki tüm buzlar erirse, deniz seviyeleri yükselir mi? Neden veya neden yükselmesin? Her yere ağaç dikersek ne olur? Bu iklim değişikliğini çözer mi? Küresel ısınmayı durdurmak için neden havadaki karbondioksiti filtrelemiyoruz? Toplu taşıma kullanmak sera gazı emisyonlarını azaltmaya nasıl yardımcı oluyor? Dünya ısınıyorsa, neden hala aşırı soğuk kışlar yaşıyoruz? Daha zengin ülkeler, gelişmiş teknolojiye sahip olsalar bile, neden daha fakir olanlardan daha yüksek karbon ayak izine sahip?



İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ İLE İLGİLİ BUZ KIRMA FAALİYETLERİ (3)

Öğrencilerin doğru ve yanlış bilgiler vererek ve bu bilgilere göre hareket etmelerini isteyerek hızlı hareket edebilecekleri bir oyun yaratabilirsiniz. "Yukarı ve Aşağı" böyle bir oyuna örnektir.

Adım 1: Öğrencilere "Karbondiyoksit doğal bir gazdır ve zararlı değildir" veya "Küresel sıcaklıklar son 10 yılda artmamıştır." gibi bir dizi kısa ve basit ifade sunun. Adım 2: Her ifadeden sonra, ifadenin doğru olduğunu düşünüyorlarsa ayağa kalkmalarını veya yanlış olduğunu düşünüyorlarsa oturmalarını sağlayın. Karar vermeleri için onlara sadece 2 saniye verin - hızlı tempoda tutun! Adım 3: Ayakta kalan tek bir öğrenci veya grup kalana kadar oyunu sürdürün.



Teşekkür ederim

SORULARINIZ MI VAR?



Avrupa Komisyonu'nun bu yayının yapımına verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



Co-funded by
the European Union