

KDZ. EREĞLİ MERİH ŞUĞLE ORTAOKULU

2018-2021 ETWINNING PROJECTS

OUR TEACHERS



**MURAT
KAMAR**

Merih Şuğle Ortaokulu

📍 Ereğli, Türkiye



**Berru
SAĞIR**

Merih Şuğle Ortaokulu

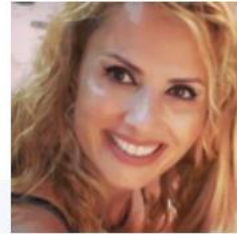
📍 Ereğli, Türkiye



**Hüseyin
UZUN**

Merih Şuğle Ortaokulu

📍 Ereğli, Türkiye



**Çiğdem
Bilir**

Merih Şuğle Ortaokulu

📍 Ereğli, Türkiye



**Neslihan
Türkmen**

Merih Şuğle Ortaokulu

📍 Ereğli, Türkiye

OUR PROJECTS

1. 1 DAY AT SCHOOL



The main aim is to communicate between different countries across Europe. Each student will inform other students about a day at school. After school is over, they will make an impression about what they do at home. Students from different European countries and different parts of those countries will take pictures or make videos presenting.

2. 2023 EĞİTİM VİZYONU IŞIĞINDA OKULLARIMIZDA TASARIM VE BECERİ ATÖLYELERİ



Millî Eğitim Bakanlığımızın güçlü yarınları hedefleyen 2023 Vizyon Belgesi, çocuklarımızın ilgi, yetenek ve mizaçları doğrultusunda gelişimleri için tüm okullarda Tasarım-Beceri Atölyeleri kurulmasını öngörüyor. Tüm temel eğitim kurumlarımızda öğrencilerimizin düşünsel, duygusal ve fiziksel ihtiyaçlarını destekleyen Tasarım -Beceri Atölyelerinin ulusal standartları da oluşturulacak. Projemizdeki okullardaki öğrencilerin Tasarım-Beceri Atölye etkinlikleri ile öğrenilen bilgilerin yaşam becerisine dönüşmesi sağlanacaktır.

3. BENİM GÖZÜMDEN HAYAT



benim gözümünden hayat



Projemizde amaç öğrencilerin estetik bakış açısıyla, kendi objektifleriyle çektikleri belirlenen konu üzerinden çekim yapıp onları paylaşımlarını sağlamaktır.

4. BİR DESTANSIN SEN ANADOLU



Projenin amacı; 18 Mart Çanakkale Zaferinin önemini ve Milli Mücadelenin 100. yılının daha iyi kavranılması, milli ve manevi değerlerimizin yaşayarak öğrenilmesidir. Proje faaliyetlerinde Web 2.0 araçlarından yararlanarak öğrencilerin dijital becerilerinin yükseltilmesidir. Şehitlerin anısına fidan dikme etkinliği düzenleyerek öğrencilerin doğaya karşı farkındalık kazanmasıdır.

5. CAN DOSTUM



English: We aim to teach our students the love of animals with Can Dostum Project Turkish: Can Dostum Projesi ile öğrencilerimize hayvan sevgisini öğretmeyi amaçlıyoruz

6. DİJİTAL EĞLENCE



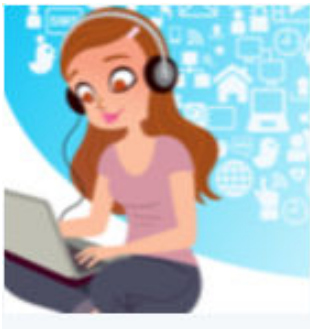
Global pandemi sürecindeki mecburi uzaktan eğitim, öğrencilere ve öğretmenlere teknolojiyi iyi kullanabilme ve dijital okur yazarlık becerilerini edinmenin önemini göstermiştir. Öğrencilerimize 21. yy becerilerini kazandırmak, teknolojiyi doğru yönde ve verimli kullanmak, dijital alanda yapılan dersleri uygun web2.0 araçları ile eğlenceli ve ilgi çekici hale getirip öğretim verimliliğini arttırmayı amaçlayan bir proje tasarladık.

7. FARKINDALIK TİMLERİ



Hızla gelişen ve değişen dünyamızda nüfus artışı ve çeşitli etkenler ulusal ve uluslararası anlamda önem arz eden birtakım değerlerin unutulması veya göz ardı edilmesi sonucunu doğurmuştur. Bu değerlerin yeniden kazandırılması ve farkındalık uyandırmak fikri projemizin ortaya çıkış sebebinin oluşturmaktadır. Kadın ve çocuğa şiddet konusunda farkındalık, çevre kirliliğine karşı duyarlılık, bakıma muhtaç hayvan dostlarımız, yaşlılara saygı, trafik bilinci ana başlıkları çerçevesinde proje ortakları ve projemizin mimarı öğrencilerimizin kıymetli fikirleriyle kapsam genişletilerek farkındalık ve duyarlılık oluşturulması hedeflenmektedir.

8. GİRLS İN ICT 2019



This project is extension of the project "Girls in ICT" , "Girls in ICT 2016" and "Girls in ICT 2017" and "Girls in ICT 2018"

<https://www.etwinning.net/en/pub/profile.cfm?f=2&l=en&n=114554>

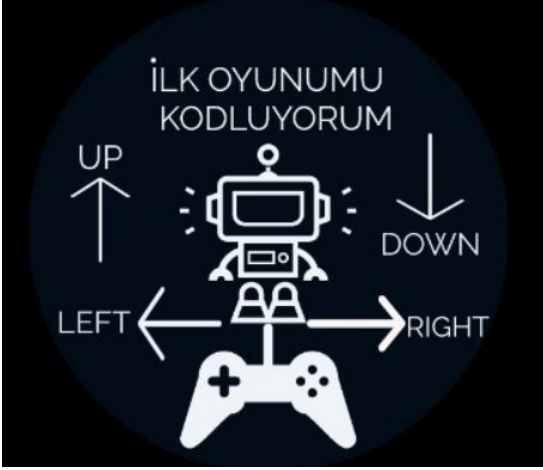
<https://live.etwinning.net/projects/project/121543>

<https://live.etwinning.net/projects/project/142197>

<https://twinspace.etwinning.net/65901/home>

We want to do it every year because it is very important for our girls to involved in this type of activities. We will start on January 2019 and end project on June 2019.

9. İLK OYUNUMU KODLUYORUM



21. yüzyıl teknolojinin süratle geliştiği bir zaman dilimidir. Bu dönemde bireylerden, toplumlardan vs. istenilen özelliklerde önceki dönemlere göre değişiklikler gözlenmektedir. Artık bireylerin pasif olması yerine aktif, üreten, yenilikler ortaya koyan bir yapıya bürünmesi istenmektedir. Bu değişimler eğitim sisteminin ve anlayışının da değişmesine sebep olmuştur. 21. yüzyıl becerileri olarak tanımlayabileceğimiz üretken nesiller yetiştirmek için ilk başvuracağımız adres okullardır. Buna ek olarak dünya geneline baktığımızda kodlama yaygın

bir hale gelmiştir. Öğrencilerimizin üretken bir birey olması için kodlama konusunda iyi bir eğitim alması gerekmektedir.

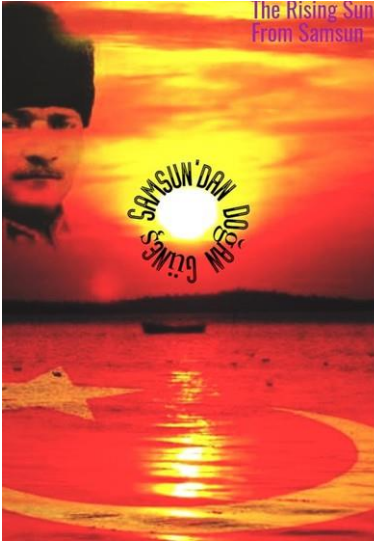
Özetle projemiz bilgisayarsız kodlama etkinliklerinden başlayıp ilerleyerek öğrencilerin scratch programı ile kendi oyunlarını tasarlayarak özgün bir oyun ortaya çıkarmalarını sağlamaktır. Ayrıca öğrenciler grup arkadaşları ile birlikte hem kodlamayı hem de işbirliği ile çalışmayı öğreneceklerdir.

10. KOD KUMBARAM



"Kod Kumbaram" projesi çağımızın ve geleceğin dili olan kodlama konusuna odaklanmaktadır. Öğrenciler kodlamanın eğlenceli dünyasında neler yapabilecekleri keşfedeceklerdir. Her ortak öğrencilerinin kodlama konusunda blok tabanlı kodlama araçları, 3 boyutlu tasarım araçları, robotik kodlama araçlarını kullanmalarını sağlayacak imkan oluşturacak, öğrencilerin etkin olarak katılımını sağlayacaktır. Bu çeşitli araçlardan yararlanan öğrencilerin gerçek yaşam sorunlarına dijital çözümler bulabilecekleri bir birikim oluşturmaları beklenmektedir. Aynı zamanda öğrencilerin işbirliği için çalışmaları gerektirecek projemiz 2019 yılı Kasım ayında başlayıp 2020 Mayıs ayında sona erecektir.

11. THE RİSİNG SUN FROM SAMSUN- SAMSUNDAN DOĞAN GÜNEŞ



19 Mayıs Atatürk'ü Anma Gençlik ve Spor bayramı kapsamında Atatürk'ün Samsundan doğuşunu ve Türk Cumhuriyeti'nin var oluşu işlenecektir. 19 May Commemoration of Atatürk Within the scope of Youth and Sports Festival, the birth of Atatürk from Samsun will be covered. The existence of the Turkish Republic will be covered.

12. ZERO WASTE PROJECT IN SCHOOL



Geri dönüşümü sağlanabilecek atık malzemelerin ülke ekonomisine geri kazandırılabilceği, öğrencilerimizin çevreye duyarlı bireyler olmalarını sağlamak amacıyla ülke genelinde uygulanan sıfır atık protokolüne ilave olarak okulların birlikte çalışabileceği, birbirleriyle etkileşim sağlayacakları, örnek etkinlikleri paylaşabilecekleri bir projedir.

13. ÖZGÜVENLİ NESİLLER İÇİN TASARLA VE OYNA



Zekâ Oyunları, düşünme yeteneğini artıran, dikkat becerisini geliştiren oyunlardır. Zamanı iyi kullanma becerisi arttırır, Süratli, doğru ve çabuk düşünebilmeye yardımcı olur, olaylara farklı yönleriyle bakabilme yeteneklerini geliştirir, Kurallara uymayı, dostça oynamayı, kaybetmeyi kabullenmeyi ve kazananı kutlamayı öğretir. Bizler de projemizde öğrencilerimizin zeka oyunlarını hem oynamalarını hem de velileriyle birlikte kendi zeka oyunlarını yapmalarını hedeflemekteyiz.

14. SUDAKİ DÜŞLER



Ebru sanatı; etrafında bir araya gelen bireyler arasında dostluk ve arkadaşlık bağlarının oluşması açısından uygun bir atmosfer yaratmaktadır. Ebru sanatı farklı kültürel geçmişleri olan insanlar arasındaki toplumsal önyargıları ortadan kaldırır, bu kültürler arasındaki iletişimi kolaylaştırır ve sosyal bağları güçlendirir. En kısa şekli ile suya renklerle desen vermek ve su üzerinden bu desenleri kağıtlara geçirmek şeklinde uygulanan bir sanattır.

15. SCRATCH PLAYGROUND



The newest Project

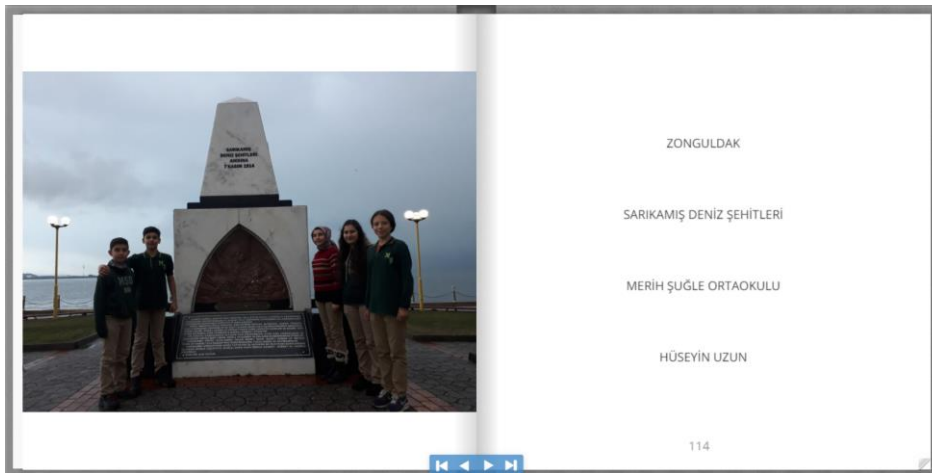
In recent years, interest in coding has exploded. All over the world, schools are adding coding to their curriculums, code clubs are being launched to teach beginners, and adults are returning to college to learn coding skills now considered vital in the workplace. And in homes everywhere, millions of people are learning how to code just for the fun of it. Fortunately, there's never been a better time to learn how to code. In the past, programmers had to type out every line of code by hand, using obscure commands and mathematical

symbols. A single full stop out of place could ruin everything. Today, you can build amazingly powerful programs in minutes by using drag-and-drop coding languages like Scratch.

OUR QUALITY LABELS



PHOTOS OF OUR PROJECTS





Ana Sayfa > Haberler > Kùltür/Sanat > Can Dostum Projesi



Can Dostum Projesi

EBA Kullanıcısı 09 Nisan 2019 09:45:42

benim gözümde hayat



2020 takvimimiz

2020

January							February							March							April						
Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
			1	2	3	4					1	2							1								
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	



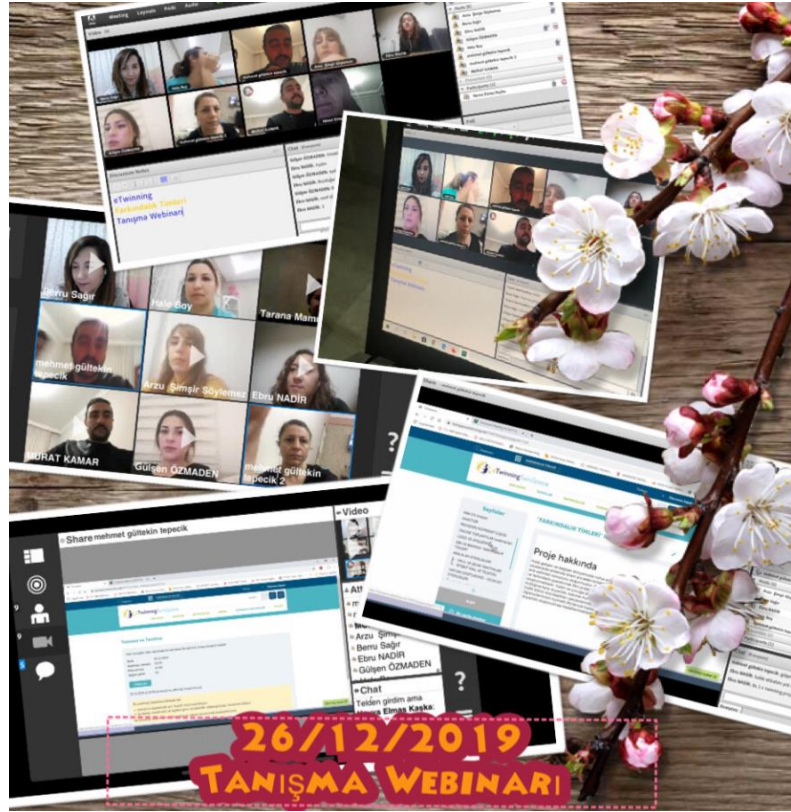


Neslihan Türkmen

20.01.2021 19:45

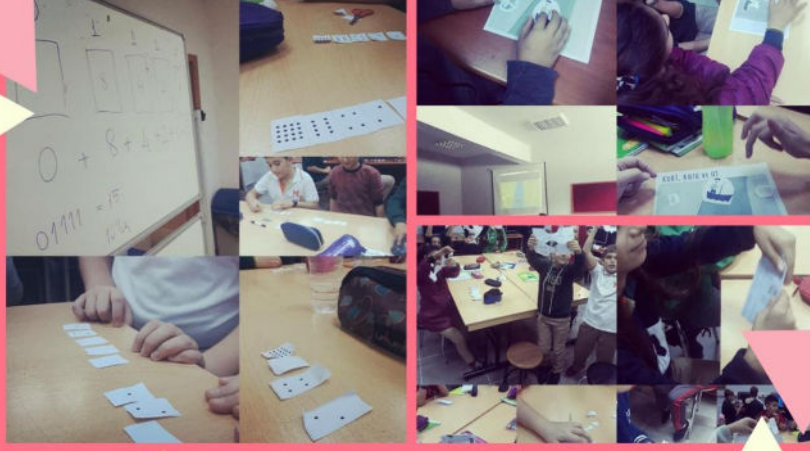
NESLİHAN TÜRKMEN MERİH ŞUĞLE ORTAOKULU
WORDWALL OYUN HAZIRLAMA ÇALIŞMAMIZ





MERİH ŞUĞLE ORTAOKULU - BERRU SAĞIR

BİLGİSAYARSIZ KODLAMA

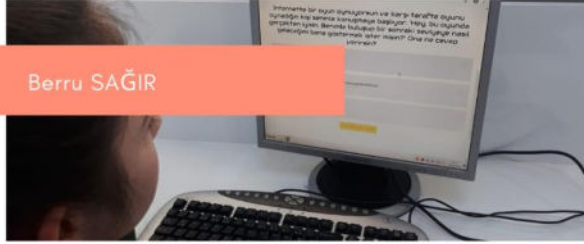
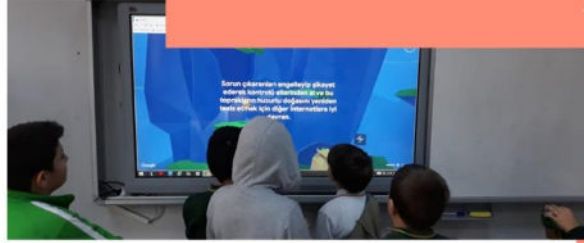


İLK OYUNUMU KODLUYORUM

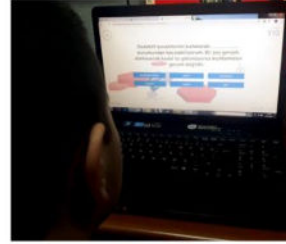


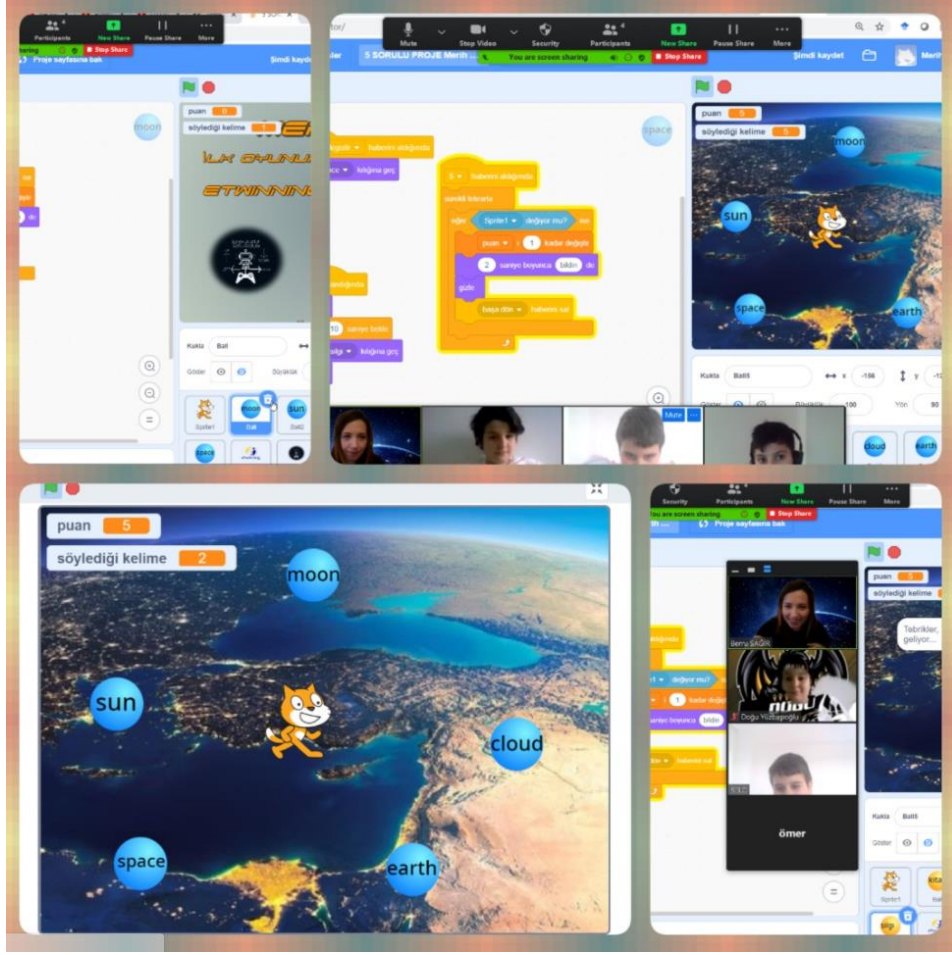
MERİH ŞUĞLE ORTAOKULU

GÜVENLİ İNTERNET GÜNÜ 2020

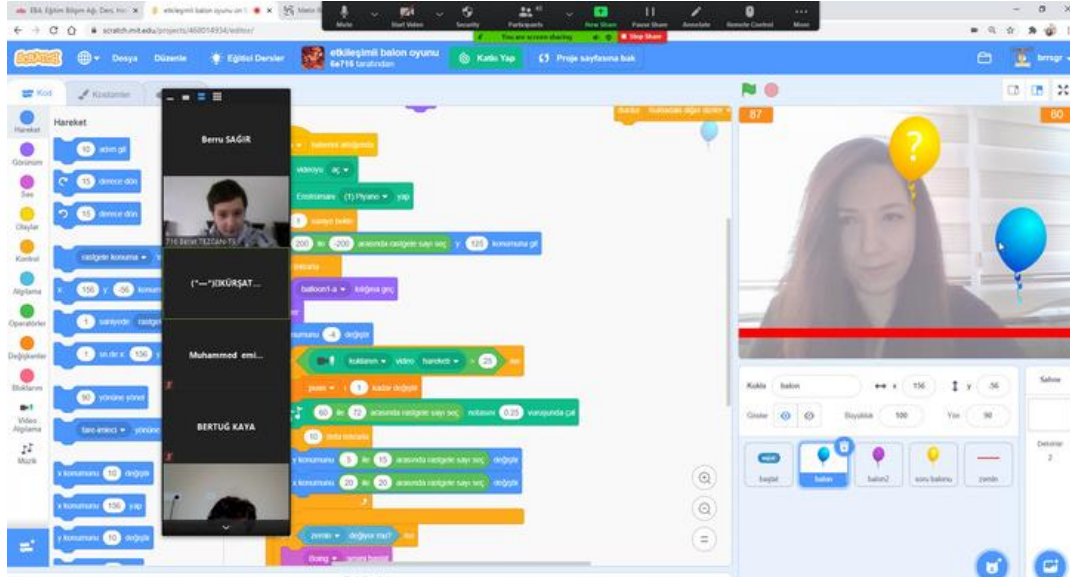


Berru SAĞIR













17 Ekim 2019

EŞ ZAMANLI ETKİNLİKLERLE
AB KOD HAFTASI BAŞLIYOR

İSTERSEN
AL ÖĞRENCİNİ GEL,
İSTERSEN
ONLINE OLARAK
BAĞLANTI KUR!

**BU KODU
UNUTMA!**
CW19-ETMHG

CodeWeek.

#CODEWEEK2019
#KODHAFTASI2019



CODE



