**4006-B TÜBİTAK BİLİM FUARLARI DESTEKLEME PROGRAMI**

**PROJE BAŞVURU FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **PROJE DANIŞMAN ÖĞRETMENİ:** | Mesut TARLAN , Fırat YAĞDIRAN |
| **PROJE YAPAN ÖĞRENCİLER:** | Nevzat Kaan AKKOR, Ece Derin GÜZELER, Can DEMİRER, Zeynep Sare PERVER |
| **PROJE ADI:** | Science Wheel |
| **PROJE TÜRÜ:**  **(Araştırma, İnceleme, Tasarım)** | Tasarım |
| **TEMATİK KONU:** | Steam, Oyunlaştırma |
| **İLİŞKİLENDİRİLDİĞİ ANA ALAN:** | Yabancı Dil - İngilizce |
| **ALT PROJE AMACI:**  **(En az 20 en fazla 50 kelime)** | Fen Bilimleri, Matematik, Teknoloji ve Mühendislik alanlarındaki temel kavramları İngilizce öğrenmeyi sağlamak |
| **ALT PROJE YÖNTEMİ:**  **(En az 50, en fazla 150 kelime)** | Temel kavramlar üzerinde bir beyin fırtınası yapılarak kelimeler seçilecektir.  Seçilen kelimelere uygun görseller belirlenecektir.  Kartonlar kullanılarak bir pano oluşturulacak ve panoya kelimelerin görselleri yapıştırılacaktır.  Görsellerin altına İngilizce kelime kartlarının yapıştırılmasını sağlayacak bir alan yapılacaktır.  Panodaki tüm görsellere bir sayı verilecek ve bu sayılara denk gelecek şekilde bir çark hazırlanacaktır.  Üzerinde sayıların yazılı olduğu bir dönen çark kartonlar kullanılarak yapılacaktır.  Bu çarkın çevrilmesiyle ulaşılan sayıya denk gelen görselin İngilizce karşılığı öğrenci tarafından doğru bir şekilde seçilip görselin altına yapıştırılacaktır.  Oyun kişiler veya gruplar arasında oynanabilecektir.  Görselin İngilizcesi doğru bilinirse oradaki puan bilen tarafa veya gruba yazılacaktır. Bu şekilde devam ettirilen oyun sonunda en çok puanı alan oyunu kazanacaktır. |
| **BEKLENEN SONUÇ:**  **(En az 50, en fazla 150 kelime)** | Bilsem öğrencilerinden beklenen bilimsel kazanımların elde edilmesine kavramsal bir yaklaşımla İngilizce olarak ulaşılmasının sağlanması ve bu öğrencilerin ilerleyen zamanlarda İngilizce araştırmalar yapabilmelerine imkân sağlayabilmek beklenen sonuçlar arasındadır. Disiplinlerarası bir yaklaşımla İngilizce olarak tasarlanacak oyun eğlenceli hale getirilerek kalıcı bir öğrenim de sağlayacaktır. Ayrıca oyun değişik kelime setleri kullanılarak çeşitlendirilebilme özelliğini de taşıyacak olup kullanışlı bir yabancı dil eğitim materyali haline gelecektir. |
| **ANKET ÇALIŞMASI YAPILACAK MI?**  **(Anket yapılacaksa Pdf dosyalarının dijital olarak teslim edilmesi gerekmektedir.)** | HAYIR |
| **MALZEME LİSTESİ** | KARTON, YAPIŞTIRICI, KELİME GÖRSELLERİ VE YAZILARI |