

GEÇMİŞE YOLCULUK/TRAVEL TO THE PAST ETWINNING PROJESİ

PROJE HAKKINDA

ÜLKEMİZ MÜZE VE ÖREN YERLERİ BAKIMINDAN ADETA BİR AÇIK HAVA MÜZESİ OLMASINA RAĞMEN EĞİTİM DE BU ALANLAR TAM OLARAK KULLANILAMAMAKTADIR. MÜZELER SADECE TARİHİ VE ARKEOLOJİK ESERLERİN SAKLANDIĞI, SERGİLENDİĞİ, GEZİLİP HOŞÇA VAKİT GEÇİRİLEN YERLER OLARAK ALGILANMAKTADIR. SON YILLARDA KÜLTÜR VE TURİZM İLE MİLLİ EĞİTİM BAKANLIKLARININ ÇALIŞMALARI SAYESİNDE BU ALGI YIKILMAYA BAŞLANMIŞ VE MÜZE EĞİTİMİ SEFERBERLİĞİ BAŞLATILMIŞTIR. Although our country is an a open ai museum by its museums and ruins , these places are not used in education as wanted adequately. Museums are accepted as a place for keeping and displaying historical and archeological Worksand just hoving good times in .In recent years as a result of the studies byMinistry of National Education andTurism, this Kindof perception is about to fall and a compaign on Museum education has given a start. By our Project, aimed tu use historical places and museums in classes mor, our students will practice their permanent learning by doing

HEDEFLER

- *ÖĞRENCİLERİN YAPARAK YAŞAYARAK ÖĞRENMELERİNİ SAĞLAMAK.
- *ÖĞRENCİLERİN DERSE AKTİF KATILIMINI SAĞLAMAK
- *KALICI ÖĞRENMELER GERÇEKLEŞTİRMEK.
- *ÜST DÜZEY DÜŞÜNME BECERİLERİ GELİŞTİRMEK (YARATICILIK, ELEŞTİREL DÜŞÜNME, ANALİTİK DÜŞÜNME...)
- *ÖĞRENCİLERİN OYNAYARAK EĞLENMESİ, EĞLENEREK ÖĞRENMESİNİ SAĞLAMAK
- *DİJİTAL ÇAĞDA BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMINI ÖĞRETMEK
- *WEB 2 ARAÇLARI KULLANILARAK DİJİTAL BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK.
- *MÜZE EĞİTİMİ KONUSUNDA TOPLUMSAL FARKINDALIK OLUŞTURMAK
- Providing students to take part in their own learning by doing and practising
- Providing students to take active part in the lessons
- Achieving permanent learning
- Improving upper-level thinking skills.(Creativity, critical thinking, analytic thinking)
- Providing entertaining learning environments,
- Teaching effective technology use in digital age.
- Improving students digital skills by using web 2.0 tools
- Creating an aworeness about museum education in society

ÇALIŞMA SÜRECİ

Paylaşımlar Twinspace üzerinden yapılacak. Yapılan çalışmalar için sosyal medya hesapları açılarak yaygınlaştırma faaliyetleri yürütülecek. Ayrıca Web 2 araçları da kullanılarak teknolojik becerilerin geliştirilmesi sağlanacak. Öğrencilerin sürece aktif katılımı sağlanacaktır. Pandemi süreci dikkate alınarak etkinlikler ona göre planlanacak. Gerekirse uzaktan eğitim ile etkinlikler gerçekleştirilebilecek.

PROJEMİZİN SÜRESİ 4 AY OLARAK BELİRLENMİŞTİR. (KASIM 2020 VE ŞUBAT 2021)

Kasım : Proje hazırlıkları

Aralık: Müze öncesi etkinlikleri

Ocak: Müze ziyareti sırasında yapılacak etkinlikler

Şubat: Müze ziyareti sonrasında yapılacak etkinlikler ve nihai ürün

November :Project Preperation process

December :Pre-Museum activities

January :Activities during the visit

February :After-Museum activities and final product

BEKLENEN SONUÇLAR

- TARİHİ MEKAN VE MÜZELERİN EĞİTİMDE AKTİF OLARAK KULLANILABİLMESİ
 - ÖĞRENCİLERİN BU ALANLARI KORUMASI VE GELECEK NESİLLERE AKTARABİLMESİ
 - ÖĞRENCİLERİN YAPARAK YAŞAYARAK KALICI ÖĞRENMELELER GERÇEKLEŞTİRMESİ
 - YARATICILIK, SOSYAL VE KÜLTÜREL FARKINDALIK, KÜLTÜREL OKURYAZARLIK VE DİJİTAL OKUR YAZARLIK GİBİ 21.YY BECERİLERİNİ GELİŞTİRİLMESİ
 - WEB 2 ARAÇLARINI KULLANABİLME BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ
 - TARİHSEL EMPATİ KURMA VE ELEŞTİREL DÜŞÜNEBİLME BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ
- Using historical places and museums actively in education.
- Protect and conveying these places fort he future generations
- Providing active participation to achieve permonent learning
- Developing 21.century skills such as creativity,social and cultural aworeness digital and cultural citizenship.
- Developing the skills of using web 2.0 tools
- Developing historical emphaty and critical thinking skills