

2021-2022 Eğitim-Öğretim Yılı  
Eğitimde İyi Örnekler Uygulamaları Başvuru Formu (Ek-1)

İLÇE ADI	OKUL/KURUM ADI	UYGULAMA ALANI						UYGULAMA YILI / AYI
		Kurumsal Kapasitesinin Artırılması	Eğitim Öğretme Erişiminin Artırılması	Akademik Başarının Artırılması	Sosyal Faaliyetlerin Artırılması	Sportif Faaliyetler Katılım ve Başarılarının Artırılması	Özgün Çalışmalar ve Projelere Katılım	
MURATLI	TALATPAŞA ORTAOKULU	X						2022 MART

Uygulamanın Adı	ÇANAKKALE 4D
Uygulamanın Amacı:	1) Okulumuzda Eğitim 4.0 dönüşümünü başlatmak, 2) Vatansızlık ve Millî tarih bilinci geliştirmek, 3) En son teknolojiyi (4D, QR Code) kullanabilme becerisini kazandırmak, 4) Zaman ve mekandan bağımsız, bireyselleştirilmiş, esnek eğitim bilinci kazandırmak, 5) Kitap okuma bilinci kazandırmak için temalı kütüphane kazandırmak, 6) Araştırma alışkanlığı kazandırmak, 7) Görsel, işitsel, dokunsal, duyuşal tüm uyarımlarla, öğrencilerin kendi öğrenme stillerinin farkına varmalarını sağlamak, 8) El işi becerilerini geliştirmek, 9) Takım çalışmasında yer almalarını sağlamak, sosyalleşmek ve grup bilinci oluşturmak, 10) Geri Dönüşüm Kültürü kazandırmak 11) Tarihi olaylarımızı çeşitli masa oyunları, bilgisayar oyunları ve mobil uygulamalarla örtük-gizil öğrenmelerini sağlamak amacıyla düzenlenmiştir. 12) Okula aidiyet ve gurur duygusunu kazandırmak.
Uygulamanın Özeti	<p>Okulumuz Muratlı'nın en dezavantajlı okuludur. Akademik başarı sıralamasında sonlarda yer almaktadır. Bu makus talihi kırmak amacıyla, Çanakkale Zaferimizin 107. Yılı Dönümü kapsamında öğrencilerimizde vatansızlık, millî tarih bilinci geliştirme, teknolojiyi, bireyselliği ve keşfe dayalı 4 boyutlu öğrenmeyi destekleme parolası ile 18 Mart etkinlikleri düzenledik. Etkinlik planlaması ve malzeme/uygulama temini 3 ay, sergi salonunun hazırlanması ise 2 hafta sürdü. Sergimiz aslında bir öğrenme çeşitliliği atmosferidir. Görünen kısmı değil, görünmeyen (hologram) kısmı daha etkileyicidir. Yapımında 6 öğretmen, 3 personel, 2 veli, 15 öğrenci görev almıştır.</p> <p>Çanakkale 4D nedir?</p> <p>Endüstri 4.0'a geçilen dünyada eğitimin bundan etkilenmemesi düşündürülemez. Biz de projemizde Çanakkale Zaferi Sergimizi, Eğitim 4.0 formatında hazırladık. Eğitim 4.0 ezber dayalı sistemin yerine dijital teknolojilerden faydalanan ve kişiye özel eğitim ile yeni dünyanın ihtiyaçlarına yanıt veren, deneyim temelli, hızlı, en iyi ve en akıllı teknolojiyi kullanan, yeni bir eğitim sistemidir. Bu sistem, zaman ve mekandan bağımsız, kişiselleştirilmiş ve esnek öğrenmeye dayalı geleceğe odaklanan bir yaklaşımdır. Bizim projemiz de bundan yola çıkarak öğrencilerin Eğitim 3.0'dan farklı olarak Artırılmış Gerçeklik ve Hologram teknolojilerini kullanan ve böylece kendi istek, ihtiyaç ve ilgi alanlarına göre bilgilendiği bir atmosferdir. Tema olarak Çanakkale Savaşımız belirlenmiş ve toplam 21 istasyon oluşturulmuştur. Bu istasyonlardan faydalanabilmek için öncelikle cep telefonlarına ya da tabletlere (AppStore ya da Play Store'dan) 4 uygulamanın yüklenmesi (Atatürk 4D, Çanakkale Destanı 4D, Çanakkale AR ve QR Kod Tarayıcı) ve kamera erişimlerine onay verilmesi gerekmektedir. Bundan sonra Artırılmış Gerçeklik dünyasında Çanakkale Zaferimizin detaylarını öğrenebiliriz... 3D İstasyonlarımızın Geri Dönüşüm malzemelerinden yapıldığı akıllardan çıkarılmamalıdır!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. İstasyon: Çanakkale Temalı Kütüphane (Kütüphanemize Yeni Kitaplar Kazandırdık)</li> <li>2. İstasyon: QR Kod Çanakkale Türküleri (Biraz müzik, keşfinizi güzelleştirir. Kimileri işitsel uyarımlara daha duyarlıdır.)</li> <li>3. İstasyon: QR Kod açıklamasıyla Osmanlı Harp Madalyası (Detayını öğrenmek için telefonunuzun QR Kod uygulamasını açıp Kare Kodu okutmanız gerekmektedir.)</li> <li>4. İstasyon: Sinevizyon Alanı (Çanakkale Savaşı'nın Gerçek Görüntüleri- Toplam 5 video)</li> <li>5. İstasyon: Fotoğraf Çekim İstasyonu (Çanakkale Askeri Kıyafeti (kağıtlardan yaptık) ve Kabalak ile)</li> <li>6. İstasyon: Öğrenci Resim Sergisi ve Psikolojik Danışmanımız Aynur Mutlu AKAY'nın ahsap boyama sergisi</li> <li>7. İstasyon: Çanakkale Savaşı Kronolojisi (Eğitim 2.0 Örneği)</li> <li>8. İstasyon: QR Kod ile "Çanakkale'nin Sırları" Belgeseli (Eğitim 3.0 Örneği)</li> <li>9. İstasyon: 4D "Çanakkale Destanı Haritaları AR" (Eğitim 4.0 Örneği)</li> <li>10. İstasyon: 4D ile Atatürk Hologramı ile Fotoğraf Çekim İstasyonu (Eğitim 4.0 Örneği)</li> <li>11. İstasyon: QR Kod ve Maket ile Seyit Onbaşı İstasyonu (Geri Dönüşüm Malzemelerinden)</li> <li>12. İstasyon: Şehitlik Abidesi Maketi (Geri Dönüşüm Malzemelerinden)</li> <li>13. İstasyon: "Çanakkale AR-Pırlı ile Çanakkale'yi Geziyorum" İstasyonu (Artırılmış Gerçeklikle hem bizim maketi hem Gelibolu'da gerçek mekanları gezerken bilgi alabilirsiniz.)</li> <li>14. İstasyon: Ödüllü Bilgi Yarışması İstasyonu (Araştırmadan, emek sarf etmeden ödül olmaz)</li> <li>15. İstasyon: Eğitim 1.0, 2.0, 3.0 ve 4.0'ı anlatan pano (Aralarındaki farkı bilmek, yaptığımız çalışmanın ne kadar modern olduğunu göstermektedir.)</li> <li>16. İstasyon: 4D Atatürk Kartları (Artırılmış Gerçeklikle Atatürk'ün Hayatı)</li> <li>17. İstasyon: 3D Nusret Mayın Gemisi Puzzle İstasyonu (Yapıştırıcı ve makas gerektirmeyen uygulama)</li> <li>18. İstasyon: "Uyanış Çanakkale Masaüstü Oyunu" Bilgiye Dayalı Oyun (Soruyla tüm Türk Tarihini, oyunla Çanakkale Savaşını öğreniyoruz)</li> <li>19. İstasyon: "Defenders of Faith: Gallipoli" oyun uygulaması (Seyit Onbaşı olup yetişecek ve Mecidiye tabyasında düşman gemilerini batıracağız.)</li> <li>20. İstasyon: "Nusrat" oyun uygulaması (Nusret Mayın gemisinin düşman projektorlerine yakalanmadan, motor sesini duyurmadan, ne zahmet ve maharetle mayın döşediğini deneyimleyebilirsiniz.)</li> <li>21. İstasyon: 43. Piyade Alayı, 1 Tabur 1. Bölük Çanakkale Menüsi (Tüm öğrenci ve katılımcılara Üzüm Hoşafı ve Yarım Ekmeç İkramı)</li> </ol>
Kurum Dışı Paydaşlar ve Ortaklar	Çanakkale Destanı 4D haritalarını ücretsiz olarak gönderen Kırmızı Fil Design, Kutu harfleri yapmak için gerekli kutu desteği veren Muratlı Pizza's & Pide's,
Uygulamada Karşılaşılan Zorluklar ve Dikkat Edilecek Hususlar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Uygulama programlarını bulmak hem İOS hem Android sistemde çalışanlarını seçmek, 4D haritaları satın almak, 4D kartları temin etmek 2 ay sürdü. Çanakkale Destanı haritaları piyasadan çekilmiş ürünlerdi. Yazılım şirketi ile temasa geçilip hataların düzeltilmesi sağlandı. Israrlı arayışlarımız ve projemizden etkilenen yazılımcı firma haritaları ücretsiz olarak gönderdi. 3D Nusret Mayın Gemisi yapbozu satılan son üründü. Temin edilemeyebilir.</li> <li>2) Tüm harcamalar Proje Sorumlusu öğretmenleri tarafından karşılandı. Bir sponsor bulunması daha faydalı olacaktır.</li> <li>3) İstasyonları oluşturmak için gerekli malzemeleri satın almaya çalışmak yerine bizim gibi geri dönüşüm kullanmak daha faydalı ve daha ucuza mâl olmasını sağlayacaktır.</li> <li>4) Siperleri doldurmada kullanılan samanların çocuklarda rahatsızlık oluşturmayacağından emin olunmalıdır.</li> <li>5) Sprey boya yaptırırken öğrencilerin eldiven ve maske takmasına özen gösterilmeli. Biz eldivensiz yaptırarak, öğrencimizin eli boya oldu. Açık alanda yaptırırken de yerlere bir örtü serilmesi, yerlerin boya olmasını engelleyecektir.</li> <li>6) Kutu harfleri, Seyit Onbaşı ve Tabya topunu yaparken kesici aletleri öğrencilere kullanılmamalıdır.</li> <li>7) Kutu harfleri yaparken sıcak silikon ve yapıştırıcıları öğrencilere yaptırılmamalıdır.</li> <li>8) Sinevizyon ekranını sabitlemek mutlaka alınması gereken bir tedbirdir.</li> </ol>



<p><b>Eldi Edilen Sonuçlar</b></p>	<p>1) Sadece okulumuzda ya da ilçemizde değil, ilde de Eğitim 4.0'a örnek oluşturduk. Ziyaretimize gelenlere Eğitim 1.0, 2.0, 3.0 ve 4.0 arasındaki farkları anlatarak eğitim anlayışımızın olması gerektiği yeri gösterdik. Bakanlığımızın METaverse ile anlaşmasıyla sanal ortam ders ortamlarının ön plana çıkması, yaptığımız çalışmanın önemini daha da arttırdı.</p> <p>2) Öğrencilerimize vatanseverlik duygusunu, hazırladığımız istasyonlarla aşıladık. Okulumuzda birçok Seyit Onbaşımız, birçok Nezahat Onbaşımız bulunmaktadır.</p> <p>3) Çanakkale savaşını bir günlük bir etkinlik olmaktan çıkartıp, aylar öncesinden oluşan bir heyecan dalgasına dönüştürdük.</p> <p>4) Daha önce birçok öğretmenimizin bile haberdar olmadığı 4D teknolojisini (hologram, haritaları ve kartlarını) paydaşlarımızla buluşturduk. Atatürk hologramı ile fotoğraf çekmek istediğimizde bir öğrencinin şaşırarak "Tövbe, Bismillah" demesi, hologramla tanışması, hedefimize ulaştığımızı göstermektedir.</p> <p>5) Zaman ve mekândan bağımsız olarak öğrenmenin Uzaktan Eğitim Sürecinden sonra da devam etmesini sağladık. "Osmanlı Harp Madalyası" ve "Çanakkale'nin Sırları" İstasyonlarında eğitimleri istedikleri zaman nasıl ulaşabileceklerine kılavuzluk ettik.</p> <p>6) Temahlı Kütüphane fikrini uyandırıp kütüphanemize yeni kitaplar kazandırdık.</p> <p>7) Düzenlediğimiz "Ödüllü Sorular" istasyonu ile öğrencileri araştırmaya yönelttik.</p> <p>8) Görsel, işitsel, dokunsal, duyuşsal tüm uyarımlarla, öğrencilerin kendi öğrenme stillerinin farkına varmalarını sağladık.</p> <p>9) Maket Nusret, maket Abide, resim sergisi ve top mermisi yaptırarak hem öğrencileri sürecin bir parçası haline getirdik hem de el işi becerilerinin gelişmesini sağladık.</p> <p>10) Başta planlamadığımız ama sonradan elde ettiğimiz sonuçlar da oldu: Evi yandı için travma sonrası stres bozukluğu yaşayıp kapalı mekâna girmek istemeyip okuldan kaçan bir öğrencimize projede çeşitli görevler vererek okula devamını sağladık.</p> <p>11) İstasyonları hazırlarken çeşitli yaş seviyelerinden öğrenci grupları oluşturup birlikte çalışmalarını sağladık.</p> <p>12) Başta hedeflediğimiz amaçlarımızdan olmayan bir başka kazanımımız ise projede yer alan öğrencilerimizin serginin zarar görmemesi için çaba göstermeleri oldu. Ekstra güvenlik tedbiri almamıza gerek kalmadı.</p> <p>13) Abide, kutu harfler, top, mermiler ve Seyit Onbaşı maketi tamamen geri dönüşüm malzemelerinden yapıldığı için Geri Dönüşümle ilgili örnek bir çalışmaya dönüştü. Bir önceki etkinliğimiz olan "Geri Dönüşüm Sokakı"nın devamı gibi oldu. Öğrencilerimiz artık her atık malzemeye lazım olur diye düşünüp geri dönüşüm kutularına koymaya başladılar. Çünkü etkinliklerimizde lazım oldukça Dış Toplama Ünitesinden faydalandık ve bir farkındalık oluştuğunu gözlemledik. Hatta bir ziyaretçimizin tüm malzemeleri sıfır aldığımızı düşünüp malzeme israfı olarak gördüğü çalışmamızın, yarısının geri dönüşüm malzemelerinden yapıldığını öğrenmesi, sergiye olan hayranlığını arttırdı.</p> <p>14) Z kuşağının en çok örtük-gizil öğrenmeden etkilendiğini bildiğimizden dolayı seçtiğimiz "Uyanış Çanakkale" masaüstü oyunu ile hem Çanakkale Savaşının önemli olaylarını hem de Türk Tarihinin önemli olaylarını öğrenmelerini sağladık. "Defenders of Faith: Gallipoli" oyunu ile Seyit Onbaşı olup küçük toplardan başlayarak tabyadaki büyük toplara atış yapmasını öğrendiler. Sadece topun ağırlığını kaldırmanın değil, hedefi vurmanın da zor olduğunu deneyimlediler. "Nusrat" oyunu ile düşmana yakalanmadan, gemi motorunun sesini duyurmadan 26 mayını yerleştirmenin ne kadar zor olduğunu deneyimlediler. "Çanakkale Savaşı Bilgi Yarışması" mobil oyunu ile eğlenceli bir şekilde kendi kendilerine bilgi edindiler.</p> <p>15) 18 Mart Resim Yarışması için yapılan resimleri sergileyerek, eseri birinci seçilemeyen öğrencileri de süreç dahil etmiş ve gurur duymalarını sağlamış olduk.</p> <p>16) Projemize dair haberler Yerel Medyada (2 kere), Muratlı İlçe MEM sayfasında, Tekirdağ İl MEM Sayfasında ve Sayın Müdürümüz Ersan ULUSAN'ın Tweeter hesabında yer alarak okulumuza büyük prestij kazandırmıştır.</p> <p>17) Okulumuzdan bir öğretmenimiz ile Talatpaşa İlkokulu Özel Eğitimden bir öğretmenimiz sergimizden etkilenecek anasınıfındaki kızlarına veli günü etkinliğinde kullanmak üzere 4D Uzak ve Atatürk kartları satın almıştır.</p> <p>18) Halk Eğitim Merkezi, Talatpaşa İlkokulu Özel Eğitim Sınıfı ve İmam Hatip Ortaokulu öğrencileri sergimizi gezmek için okulumuza geldiler ve okulumuzun reklamını yaptılar.</p> <p>19) Öğrencilerimiz bu projenin tüm okullarda uygulandığını sanmışlar. Diğer okullardan ziyaretçiler gelip verilen emeği övdükçe, öğrencilerimiz kendilerini değerli hissedip gurur duymaya başladılar.</p>
------------------------------------	---



<p><b>Uygulamanın Sürdürülebilirliği Nasıl Sağlanacak?</b></p>	<p>Sürdürülebilirliğin temelinde yalnızca çevresel değil, ekonomik ve sosyal etkiler de bulunmaktadır. Bizim uygulamamız teknolojik gelişmelerin yakalanması, kurumsal değişimin uyum içinde en kısa sürede olması, Endüstri 4.0 için insan ihtiyaçlarını ve isteklerini karşılayabilme açısından çok önemli bir adımdır. Eğitimin geleceği tamamen 4.0 uygulamasına uyum sağlamakla şekillenecektir. Teknoloji ve yeniliklere uyum sağlayamayan kurumlar tercih edilmeyecek, işlevini yitirecektir. Yeni gelişmeler eğitimi beslediği gibi, eğitim de sanayiye besleyecektir. Sanıldığının aksine bireylerin sürdürülebilirlik için atıkları her adımın önemli büyüktür.</p>
--	---

<p><b>Uygulama Diğer Okul/Kurumlara Yaygınlaştırılabilir mi?</b></p>	<p>İl Millî Eğitim Müdürümüz Sayın Ersan ULUSAN, bu projenin ilçemizdeki tüm okullar tarafından ziyaret edilmesi talimatını vermiş ve diğer okullara örnek olması gerektiğini belirtmiştir. Sadece Tekirdağ değil, tüm dünya Eğitim 4.0'a uyum sağlamalıdır. Eğitimin en önemli işlevi endüstriye yetişmiş personel sağlamaktır ve şu an bulunan mesleklerin yarısı önümüzdeki 10 yıl içinde kaybolacak, şu an bilmediğimiz bir sürü yeni meslek türü ortaya çıkacaktır. Gelecek siberetik ve artırılmış gerçeklik üzerine kurulacağı için eğitim anlayışımızın derhal revize edilmesi gerekmektedir. Yazılımcısı olmasak bile kullanıcı olmak ve kullanıcı yetiştirmek zorundayız. Cumhurbaşkanımız Sayın Recep T. ERDOĞAN 26 Ocak 2022 tarihinde Metaverse evrenine dikkat çekmiş, 21 Mart 2022'de ATO Congressium'da Forum Metaverse toplantısına katılmıştır. Millî Eğitim Bakanımız Mahmut ÖZER ise 25 Mart 2022'de medyaya verdiği demeçte, Artırılmış Sanal Gerçeklik'in meslek liselerinde kaynakçılık gibi İSG riskleri bulunduran alanlarda uygulanacağını belirtmiştir. Bizim kullandığımız materyaller, sadece Çanakkale Teması üzerineydi ancak Tarihi Binalar, Dinozorlar, İngilizce Kelimeler, Uzak, Vücutumuz ve Hayvanlar gibi 4D materyalleri de piyasada bulunmakta olup ilgili derslerde kullanılabilir. Çanakkale AR uygulaması halihazırda Gelibolu Yarımadası'nda önemli noktalara yerleştirilmiş olup sadece kartı okutarak gerçek mekânda sanal rehberlik hizmeti vermektedir.</p>
--	---

Uygulamada Görev Alan			Uygulamanın Yayınlandığı Yer				
Öğretmen Sayısı	Öğrenci Sayısı	Veli Sayısı	Okul Web Sitesi	Sosyal Medya	Yerel Basın	Ulusal Basın	Diğer
6 öğretmen 3 personel	15	2	<a href="https://talatpasortaokulu59.meb.k12.tr/icerikler/il-mill-egitim-mudurumuz-sayin-">https://talatpasortaokulu59.meb.k12.tr/icerikler/il-mill-egitim-mudurumuz-sayin-</a>	<a href="https://twitter.com/ersanulusan/status/1505931445474369536?ts=20&amp;t=YNXBVAf5jTWwgmaaZjXuXQ">https://twitter.com/ersanulusan/status/1505931445474369536?ts=20&amp;t=YNXBVAf5jTWwgmaaZjXuXQ</a>	<a href="https://www.facebook.com/groups/115019111855347/">https://www.facebook.com/groups/115019111855347/</a>	<a href="https://www.facebook.com/groups/115019111855347/?permalink/5340540075969865/">permalink/5340540075969865/</a>	il ve ilçe MEM sayfalarında

**NOT:** Eğitimde İyi Örnekler Uygulamalarına ait 5 adet yüksek çözünürlüklü fotoğrafı [tekirdagarge59@gmail.com](mailto:tekirdagarge59@gmail.com) adresine okul adı ve uygulama adını belirterek gönderiniz. Eğitim öğretim sonu itibarıyla il genelinde yapılan başvuruları içeren Eğitimde İyi Örnekler kitapçığı hazırlanırken baskının kalitesi için yüksek çözünürlüklü fotoğraflara ihtiyaç duyulmaktadır.