STEAM for S.E.N.

Hacı Nazım Turgut İlkokulu özel eğitim sınıfı öğretmeni Tuğba Güngör Şahin’in öğrencileri ile birlikte 2020 -2021 eğitim-öğretim yılı içerisinde yürüttüğü STEAM for S.E.N. isimli eTwinning proje çalışmaları:

Projemiz, orta ve hafif zihinsel engelli, otizm spektrum bozukluğu, özgül öğrenme güçlüğü, down sendromlu özel ihtiyaçları olan öğrenciler için planlanmış ve uyarlanmıştır. Proje, zihinsel engelli öğrencilerin eğitim gördüğü Türkiye, Litvanya, Letonya, Polonya, Romanya, Portekiz, Birleşik Krallık ve Hırvatistan'dan on bir okul ve öğretmeni bir araya getiren, bir eğitim yılını kapsayan bir projedir.“STEAM for SEN”, öğrencinin bireysel yetenek ve ihtiyaçlarını karşılamaya odaklanan, deneyim ve deneyler ve testler yoluyla düzenlenen bir proje etkinliğidir. STEAM'i (fen, teknoloji, mühendislik, sanat, matematik) eğitim sürecine entegre ederek, öğrencilerin doğal meraklarını, bilime olan ilgilerini arttırdık, destekledik ve uyandırdık, onları gözlemlemeye, araştırmaya, deney yapmaya, bilgi aramaya, fenomenleri öğrenmeye teşvik ettik. Bilimsel gerçekleri keşfeden, aktif eylem yoluyla konuları ve genel becerileri geliştiren bir proje oldu.

Proje, çocukların duygusal zekasını, özgüvenini, bağımsızlığını, eleştirel ve yaratıcı düşünmesini, işbirliğine teşvik edilmesini ve öğrencilerin genel ve konu becerilerinin geliştirilmesine odaklandı. STEAM metodolojisi ve stratejileri kullanılarak öğrenciler kendilerini, çevrelerini, dünyayı, doğal ve sosyal olguları ve olayları tanımaya, sadece sınıfta, okulda değil, aynı zamanda onun dışında da doğada öğrenmeye teşvik edildi. Etkinlikler, her öğrencinin bireysel olarak farklı duygular hissedebileceği ve deneyimleyebileceği şekilde planlanmıştır. Aktif aktivite ve bilişselelişimi teşvik etmek için çeşitli gözlem, araştırma, deney, test yöntemleri uygulanmıştır. Proje, STEAM yönteminin 5 ana bölümünden oluşmaktadır: bilim, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik. Bu bölümlere odaklanan çocuklar bireysel olarak ve "Doğada Matematik", "Komik Balonlar", "Küçük Bir Yaratıcıyım", "Fasulye Yetiştiriyorum", "Büyü" gruplarında uygulamalı-yaratıcı görevler, testler ve deneyler yaptılar. Gökkuşağı", " Doğayı keşfediyorum ”,“ Mutlu Mıknatıs ”ve diğerleri. Bazı öğrenciler çalışırken, diğerleri birlikte gözlemledi, danışmanlık yaptı ve çalıştı. Bireysel ve grup halinde öğrenerek, daha güçlü öğrenciler daha zayıf olanlara yardımcı oldu. Bu şekilde öğrenen çocuklar, ekip çalışması becerileri, topluluk duygusu geliştirdi ve iyi bir ruh hali sağladı. STEAM yaratıcı laboratuvarına katılarak, araştırma adımlarına dayalı pratik faaliyetler gerçekleştirdi: problemli bir soru sormayı, tahmin etmeyi, bilgi toplamayı (açıklanmış, tartışılmış, tartışılmış), gözlemlemeyi, testler yapmayı, toplamayı öğrendi. verileri kaydedin, sonuçlar çıkarın, yansıtın. Öğrencilerin ilgisini çekmek için, öğrencilerle birlikte tüm etkinliklere katılan, izleyen, tavsiye veren, anlatan, değerlendiren filmin kahramanı "Minion" projesinin bir arkadaşı olduk... Bu projenin sevilen maskotu oldu.