

## 4C IN 4COLORS

Seçil Güven, Mariella Sorrentino, Mecit Uzun, Şule Mürtezaoğlu, Seval Özdabakoğlu, Ebru Uzun, Mevlüt Çelik, Derya Çelik, Gülşah Duman, Natalie Lackovic Krizan, Arianna Manda, Biserka Marcinko, Kamila Oporska Laba, Monika Gajsler, secil\_elt@hotmail.com

### Özet

4C in 4Colors, uluslar arası eTwinning projesi kapsamında olup Türkiye, İtalya, Yunanistan, Slovenya, Slovakya, Hırvatistan ve Polonya proje ortakları ile gerçekleştirilmiş yenilikçi bir öğrenme projesidir. Öğrencilerin yabancı dilde yetkinliklerini artırmayı hedefleyen, internet güvenliği, etik ve telif konularının ele alındığı, eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeyi; iletişim, işbirliği ve yaratıcılık becerilerini farklı etkinliklerle öğrencilere kazandırmayı amaçlayan bir projedir. Projede öğrencilerin 21.yüzyıl becerileri olarak adlandırılan eleştirel düşünme, yaratıcılık, işbirliği ve iletişim becerilerinin geliştirilerek; öğrencileri 21.yy dünyasına hazır hale getirmenin amaçlanmasının yanı sıra, dijital çağa ayak uyduran ,yeniliklere açık, BİT becerileri gelişmiş ,iletişim ve işbirliği konusunda yetkin bireyler olmaları istenmektedir. Projenin yaş grubu 14-18'dir. Projenin dili Türkçe ve İngilizce'dir. Proje 14 proje ortağı ile gerçekleştirilmiştir. 2020/2021 Eğitim-Öğretim yılı Kasım ayı itibariyle başlamış Mart ayı itibariyle sonlandırılmıştır. Proje etkinlikleri dönem boyunca eğitim müfredatına entegre edilerek yürütülmüştür. Projenin, öğrencilerin farklı Web 2.0 araçlarını kullanarak farklı ülkelerden öğrencilerle iletişim kurabilme, işbirliği içinde ortak çalışmalara imza atabilme , bir önceki grubun yaptıklarına katkı sağlayarak, yarım kalan bir işi tamamlayabilme, medya okuryazarlığının önemini fark edebilme, küresel problemlere çözüm yolları sunabilme ve teknoloji becerilerinin de geliştirildiği gözlemlenmiştir.

### Giriş

Günümüz dünyasında Eğitim sadece bir kısım bilgilerin verilmesi ve hakikatlerin öğretilmesi süreci değil, düşünmek için aklın eğitilmesini de içeren bütünlüklü bir süreçtir. Bu süreçte gelenekselleşmiş eğitim anlayışı özellikle Z kuşağı olarak adlandırdığımız günümüz öğrencileri için yetersiz kalmaktadır. Yeni dünya sisteminde eğitim kavramı tamamı ile değişmiş, ezberlerin üzerinde yer almıştır. Yeni dünya düzeninde kazanımlar 21.yüzyıl becerileri ve STEM eğitim yaklaşımı olarak yer almaktadır. ( DEMİR, A. 2018)

Başta OECD olmak üzere tüm dünyanın eğitimcilere koyduğu yeni hedef "21. yüzyıl becerileri" olarak tanımlanmaktadır. (Polat, 2018)

Bu beceriler;

- İletişim becerisi: Doğru iletişim kurabilen, iletişim araçlarını ve teknolojiyi kullanarak öğrenmeyi etkinleştirmeyi ve güncelleştirmeyi sağlamak.
- Yaratıcılık ve entelektüel merak: Yeni fikirler geliştirmek, uygulamak ve başkaları ile paylaşmak; yeni ve farklı perspektiflere açık ve istekli olmak.
- Eleştirel düşünme ve sistemleri düşünme: Bir şeyi anlamaya çalışırken mantıklı akıl yürütme ve zor seçimleri yapmak, sistemler arasındaki ilişkileri anlamak.
- Bilgi ve teknoloji okuryazarlığı: Farklı şekil ve ortamlardaki bilgiyi çözümleme, erişme, kullanma, uyarılama, değerlendirme ve üretme.

İşbirliği becerisi: Takım çalışması ve liderlik gösterme, farklı rol ve sorumluluklara uyum gösterme, başkaları ile verimli çalışma, kendini başkalarının yerine koyma ve değişik farklılıklara saygı gösterme.

- Problemi tanımlama, formüle etme ve çözme yeteneği, öz-yönelim- kendi anlama ve öğrenme ihtiyaçlarını takip etme: Uygun kaynakları belirleme ve öğrenmeyi bir alandan bir başka alan aktarma.
- Sosyal sorumluluk: Başkalarının ilgi ve haklarını akılda tutarak sorumlu davranma; kişisel, iş

ve topluma açık alanlarda etik davranışlar sergileme.

□ Sorumluluk ve uyarlanabilirlik: Kişisel, iş ve topluma açık alanlarda bireysel sorumluluğun ve esnekliğin yerine getirilmesi (Polat, 2018).

Bu bağlamda ülkemizin Eğitim 4.0 sürecine adaptasyonu büyük önem taşımaktadır."4C in 4Colors" projesi ise bu becerilerin eğitim sistemimize adaptasyonunu yapabilme amacı ile ortaya çıkmıştır.

Eğitim 4.0 a genç beyinleri hazırlamak amacıyla yola çıkan bu projede farklı ülkelerdeki aynı yaş grubundaki öğrencilerle birlikte temel hedefe 21.yüzyıl becerileri alınarak farklı alanlarda çalışmalar yapılmıştır.Eleştirel düşünme,Yaratıcılık,İşbirliği ve İletişim temelli çalışmalarla öğrencilerin bu alanlarda kendilerini geliştirmeleri amaçlanmıştır.Proje, Eğitim 4.0 ı merkeze alan çalışmalarıyla alana temel hedeflerin üzerinde nasıl çalışmalar yapılabileceğini göstermesi açısından önem taşımaktadır.Bu projenin yapılmasında eğitime getirilen bu yeni solukla öğrencilerin temel hedeflerde verimlilik gösterdiği gözlemlenmiştir.

### **Kuramsal Çerçeve**

Hariri'ye göre dört temel yetkinliğe sahip olanlar, yeni dünya düzenine dönüşüm sürecinde ayakta kalacaklar. Bu yetkinlikler ilişki yönetimi, iş birliği, eleştirel düşünce ve yaratıcılık.Aynı zamanda Eleştirel düşünme, problem çözme, iletişim, işbirliği, bilgi ve teknoloji okuryazarlığı, esneklik ve uyum sağlayabilme, küresel yetkinlikler ve finansal okuryazarlık temel 21. yüzyıl becerileri olarak tanımlanmaktadır (Partnership for 21st Century Skills, 2009)

Howard Gardner ise çocuklarımızın bundan sonra "makinelere yapamadığı" işleri yapabilecek bilgi ve beceri ile donatılması gerektiğini belirtmektedir. Gardner'ın bu uyarısı, aslında "21. yüzyıl becerilerinin" önemini de vurgulamaktadır, çünkü önümüzdeki on yılda, son 200 yılda şekillenen sanayi döneminin bitişine ve "bireysel sanayi" döneminin başlangıcına şahitlik edilecektir. Bu dönüşüm sürecinde, yüzyıllardır toplumların sadece çok küçük bir bölümünde olması yeterli olan "yaratıcılık", "eleştirel düşünme", "problem çözme", "işbirliği yapabilme" gibi beceriler 21. yüzyılda hayatta kalabilmek için bir tür "evrensel okuryazarlık" olacaktır.<sup>2</sup>

Öğrenciler yeni dünya düzenine ayak uyduran bu evrensel okuryazarlıkla donatılmalı Endüstri 4.0 ın gerekliliklerini sağlayabilecek Eğitim 4.0 a hazır olmalıdır.Yıllardır davranışçı yaklaşıma göre

<sup>1</sup> DEMİR, A. (2018). ENDÜSTRİ 4.0'DAN EĞİTİM 4.0'A DEĞİŞEN EĞİTİMÖĞRETİM PARADİGMALARI. *Electronic Turkish Studies*, 13(15).

<sup>2</sup> Akgündüz, D., Aydeniz, M., Çakmakçı, G., Çavaş, B., Çorlu, M. S., Öner, T., & Özdemir, S. (2015). STEM eğitimi Türkiye raporu. *İstanbul: Scala Basım*.

---

### **INTERNATIONAL EDUCATION SYMPOSIUM & FROM PROJECT to PRACTICE**

---

programlandırılan ülkemizde düşünmenin önemi kavranmalı,21.yüzyıl becerilerinin temelini oluşturan İngilizce isimleri 4C olan Eleştirel düşünme,İşbirliği,İletişim ve Yaratıcılık ön plana alınmalıdır.

Dünya Ekonomik Forumu Geleceğin Okulları Raporu WEF tarafından yayınlanan Geleceğin Okulları: Dördüncü Sanayi Devrimi için Yeni Eğitim Modellerini Tanımlama başlıklı raporda, eğitim sistemlerindeki sorunlara dikkat çekilmiştir.<sup>3</sup> Bu raporda 21.yüzyıl becerilerinin önemi vurgulanmıştır.Günümüzde de bu becerilerin önemi göz ardı edilemez.

### **Proje Hakkında**

4C in 4Colors projesi,Türkiye (Adana,Kayseri,İstanbul,Samsun,Tokat,Zonguldak)

İtalya,Yunanistan,Hırvatistan,Slovenya,Slovakya ve Polonya'dan öğretmenlerin katılımlarıyla gerçekleştirilmiştir. Proje'nin amacı; lise öğrencilerin 21.yüzyıl becerileri olarak adlandırılan eleştirel düşünme, yaratıcılık, işbirliği ve iletişim becerilerinin geliştirilerek; öğrencileri 21.yy dünyasına hazır hale getirmektir.Öğrencilerin dijital çağa ayak uyduran ,yeniliklere açık, BİT becerileri gelişmiş bireyler olmaları hedeflenmiştir. Farklı branşlardan katılım sağlayan proje ortakları ile süreçte öğrenci tepkileri, öğretime uyarlamaları, uygularken olumlu/olumsuz karşılaşılan tepkiler paylaşılarak bir sonraki adımın nasıl atılacağına yönelik fikirler oluşturulmuştur. Proje Görsel Sanatlar Dersi'nden İngilizce'ye, Coğrafya Dersin' den Bilişim Teknolojileri Dersi'ne kadar farklı disiplinlerle ilişkilendirilmiştir. Proje süreci 5 aydır.Projede her aya temsili bir renk verilmiştir,her ay farklı

etkinlikler uygulanmıştır ve her ay ortak ürünler çıkarılmıştır.

Aralık (Eleştirel Düşünce ) ayında; Kodlama etkinliği, Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik uygulamaları yapılmıştır. Scratch aracı ile kodlayarak yeni yıl kartları, Code.org sitesinde bulunan saatlik blok kodlama aktiviteleri tamamlanmıştır. Cospace web 2.0 aracında blok kodlama yoluyla sanal gerçeklik uygulaması yaptırılmıştır. Eleştirel düşünceyi geliştirmek adına ise öğrencilere seçilen filmler izlettirilmiştir ve öğrencilerin kendi zihinsel süreçlerinin farkında olmaları amacıyla uygun sorular sorulmuştur. Yine öğrenciler için belirlenen konularda 6 şapkalı düşünme tekniği ile çalışmalar yaptırılmıştır. Bu etkinlikler İngilizce dersi 9.sınıf Expressing opinions ve 10.sınıf Guessing meaning from the context kazanımı ve BİT dersi ile ilişkilendirilmiştir.

Ocak (İletişim) ayında öğrenciler karma uluslar arası takımlara ayrılmış "İletişim ve Medya Okuryazarlığı" alt başlıklarında koordinatör öğretmenler öncülüğünde çalışılmıştır. Öğrencilerin yaptığı çalışmalar Storyjumper web 2.0 aracında "Medya Okuryazarı mısın" isimli bir elektronik dergide toplanıp ortak ürün olarak sunulmuştur. Ayrıca öğrenciler "Bu konuda ne bilmeliyiz?" sorusundan yola çıkarak Proprofs ve Kahoot araçlarında 15 soruluk bir medya okuryazarlığı yeterlilik sınavı hazırlamıştır. Çevrimiçi ortamda herkese açık olan bu sınavın sonunda yeterli puana alan kişilere "Medya okuryazarı Yeterlilik sertifikası verilmektedir. Bu etkinlik İngilizce 12.sınıf categorizing information ,such as websites, brochures and magazines ve writing for and against essay discussing technology kazanımı ile ilişkilendirilmiştir.

Şubat (İş birliği) ayında "Küresel problemler" ele alınmıştır. 14 farklı küresel problemin ele alındığı bu ayda öğrenciler problemin temel nedenlerini ortaya koymuş ve problem için çözüm yolları kiti hazırlanmıştır. İş birliği ayında yapılan bu çalışmalar "paylaşmak önemlidir" başlığında canlı bir toplantıda diğer ortaklara öğrenciler tarafından sunulmuştur. Bu ayın sonunda ortak ürün olarak öğrenciler kendi çalıştıkları konu ile ilgili üçer soru hazırlayarak Genially web 2.0 aracı üzerinde bir çeşit "kaçış odası oyunu hazırlamışlardır. Öğrencilerin hazırladıkları çözüm kitlerinin, sırasıyla her görevi yerine getiren oyuncunun şifresini kırdığı bir sanal kasaya gizlenmesi ile yapılan "Kaçış Odası" oyunu ortak ürün olarak sunulmuştur. Bu etkinlik 12.sınıf Human Rights Expressing ideas on human rights (gender equality, children rights)/Making suggestions/Discussing problems ve 10 sınıf Expressing one's ideas in unplanned situations/Making oral presentations on a planned topic/Giving and receiving advice kazanımları ile ilişkilendirilmiştir.

UPUES 2021

---

#### INTERNATIONAL EDUCATION SYMPOSIUM & FROM PROJECT to PRACTICE

---

www.upues.com 1148

Mart (Yaratıcılık) ayında ise öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmek adına İstasyon tekniğinden faydalanarak bir önceki ekibin yaptığı işi tamamlama şeklinde Zumpad aracında hikaye yazım etkinliği yapılmıştır. Her bir bölümünü farklı bir okulun yazdığı "İlk uzay oteli" konulu hikaye sanal ortamda kitaba dönüştürülmüştür. Yine mart ayında projeye özel Ourbox aracı üzerinden 15 farklı dilde 10 kelimelik bir proje sözlüğü ortak ürün olarak sunulmuştur. Bu etkinlik İngilizce dersi 11.sınıf completing the missing parts of a short story with their own words kazanımı ile ilişkilendirilmiştir.

### Sonuçlar

#### Projenin ele aldığı problemin çözümüne ilişkin sonuçlar

Proje çalışmalarında yenilikçi ve yaratıcı düşünme, eleştirel bakış açısı geliştirebilme, başlanılan işi tamamlayabilme, neden sonuç ilişkisi kurabilme ve takım çalışması yapabilme yetilerinin öğrencilere kazandırıldığı görülmüştür. Her ay farklı bir beceriye yoğunlaşan projede, aslında her ay diğer ayları da kapsayacak etkinliklerde yapılmıştır. Öğrenciler eleştirel bakış açısı, iletişim, iş birliği, yaratıcılık konularında kendilerini geliştirmiş, teknolojiyi kullanma becerileri artmıştır, geliştirilmesi hedeflenen beceriler kazanımlarla ilişkilendirilerek derslere entegre edilmiş, disiplinler arası bir süreç ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin projenin ilk ayında yapılan buz kırıcı etkinliklerle birbirlerine ve ortama alışmaları sağlanmış daha sonra her konuyla ilgili proje twinspace forum kısmında beyin fırtınası yapmıştır, öğrencilerin o ay ki etkinliklerden beklentileri, önbilgileri, bir

önceki ay yapılan etkinliklerden neler öğrendikleri sohbet ortamında dile getirilmiştir, bu tarz yazışmaların yapılmasının öğrencilerin etkinliklere katılımını artırdığı gözlemlenmiştir. Öğrencilerin forum ortamında proje ürünleri üzerinden yapılan tartışmalara katılması diğer öğrencilerin zihinsel süreçlerinin farkında olmalarına, birbirlerinin fikirlerine saygı duymalarına katkı sağlamıştır. Öğrencilerin her ay yapılan toplantılarda yabancı dilde kendini ifade edebilme becerilerinin geliştiği görülmüştür. Karışık ülke takımları toplantıları, 7 farklı ülkeden öğrencilerin bulunduğu ufak gruplar halinde yapılmış ve her biri saygı, hoşgörü çerçevesinde tamamlanmıştır. Karışık ülke takımları çalışmaları "Medya ve İletişim" başlığının altında farklı ülkelerdeki iletişim farklarını, kültürlerin iletişim üzerinde ne denli etkili olduğunu gözler önüne sermiştir. Yine her yapılan ortak ürün çalışmalarına her bir ortak katkı sağladığı için işbirliği ile özgün çalışmalar ortaya konulmuştur.

### **Ulaşılan genel hedefler**

Projede öğrencilerin 21. yüzyıl becerileri olarak adlandırılan eleştirel düşünme, yaratıcılık, işbirliği ve iletişim becerilerinin geliştirilerek; öğrencileri 21. yy dünyasına hazır hale getirmenin amaçlanmasının yanı sıra, dijital çağa ayak uyduran, yeniliklere açık, BİT becerileri gelişmiş, iletişim ve işbirliği konusunda yetkin bireyler olmaları istenmektedir, proje sonunda bu hedeflere ulaşıldığı görülmüştür. Proje ile hedeflenen amaçlara ulaşılmasının gözlemlenebilmesi için proje tanıtımının öncesinde öğrencilerin hazır bulunuşluklarını ölçmek amaçlı ön test yapılmıştır. Proje sonunda uygulanan son test ile öğrencilerin neler kazandığı ölçülmeye çalışılmıştır. Ön test, ara değerlendirme ve son test sonuçları incelendiğinde projenin belirlediği amaçlara ulaştığı sonucu görülmüştür.

### **Öğrencilerle ilgili edinimler**

Proje öğretmenlerin rehberlik yaptığı, öğrencilerin merkezde yer aldığı bir projedir. Etkinlikler planlanırken önce projenin forum bölümünde görüşler alınmış öğrencilerin fikirleri, tercihleri göz önüne alınarak planlanmıştır. Çalışmaların öğrenci merkezli planlanması öğrencilerin projeye katılımına olumlu katkı sağlamıştır.

UPUES 2021

---

INTERNATIONAL EDUCATION SYMPOSIUM & FROM PROJECT to PRACTICE

---

www.upues.com 1149

Hedefler kazanımların içerisine yerleştirilmeye özen gösterilmiştir. Disiplinler arası bir yaklaşım gözetilmiştir.

Aralık ayı (eleştirel düşünme) etkinliklerinde öğrenciler diğer öğrencilerin zihinsel süreçlerini keşfetmeleri, kuşku duymaları, bilgi toplamaları ve karar vermeleri için uygun sorular yöneltilerek öğrencilere çok yönlü bakış açısı kazandırmak amaçlanmıştır. 21. yüzyıl dünyasının dili olarak adlandırılan kodlama üzerine farklı uygulamalar yapılmıştır. Bir diğer taraftan "Salgın döneminde insan hakları" konusunda araştırma yapmaları sağlanmış eleştirel bakış açısıyla konuya yaklaşımları istenmiştir.

Ocak (İletişim) ayında öğrencilerden medya okuryazarlığı temel bilgilerini edindikten sonra medya iletilerini yorumlamaları istenmiştir. Kendi medya iletilerini de oluşturan öğrenciler, dezenformasyon ve yanlış haber konularında beyin fırtınası yapıp sahte haber avına çıkmıştır, bu etkinlikte öğrencilerin medya karşısında bilinç kazandığı gözlemlenmiştir. İnternet etiği ve güvenli internet başlıklarında yapılan çalışmalar ise öğrencilerin daha sonraki davranışlarına olumlu katkı sağlamıştır.

Şubat (İşbirliği) ayında küresel sorunlar ele alınmıştır. Öğrencilerin küresel sorunlara çözüm üretmesi ve üretilen çözümleri yabancı dilde diğer partnerlere "paylaşmak önemlidir" fikrinden yola çıkarak sunması işbirliğinin en güzel örneklerinden biridir.

Mart (yaratıcılık) ayında yaratıcı yazma aktivitesinde her partner bir önceki partnerin yarım kalan hikayesini devam ettirirken, hikayeyi görsellik anlamında da her partner istasyon tekniğini uygulayarak tamamlamıştır. Öğrenciler proje bitiminde sanal sergi oluşturup ürünlerini sergilemiştir. Teknolojinin sınıfa girmesi, öğrencilerin farklı öğrenme yöntemleri ile tanışmalarını sağlamıştır, Öğrencilere farklı öğrenme seçenekleri sunmak, onların farklı yöntemleri keşfedip

denemesine ve sonunda kendileri için en verimli öğrenme stratejisini bulmalarına olanak sunabilir. Bu amaçla projede kullanılan web2.0 araçları ile öğrencilerin yaratıcı yönlerini ortaya çıkarmanın yanı sıra öğrenme stillerinin farkına varmaları ve eğlenerek öğrenmeleri amaçlanmıştır. Öğrenciler klasik eğitim anlayışının dışında çevrim içi ortamlarda etkileşimli araçlarla yapılan etkinliklerde daha çok katkı sağlamıştır.

Projemiz ile birlikte öğrenciler video düzenlemek, kelime bulutu oluşturmak, avatar tasarlamak, kodlama yapmak, infografik oluşturmak, poster hazırlamak gibi keyifli etkinliklere katılmışlardır.

Projede kullanılan web2.0 araçlarından bazıları şunlardır: Proje ortak çalışma alanı için Twinspace, ortaklarımızla iletişim kurabilmek için adobeconnect , zoom ve whatsapp, proje posterleri için canva, postermymwall, genially, sanal sergi için emaze, genially, kelime bulutu oluşturmak için mentimeter, wordart , infografikler için genially, thinglink, puzzle oluşturmak için iamapuzzle, beyinfirtınası için padlet, linoit, coggle, miro, jamboard , kodlama için tinkercad, code.org, scratch, cospaace, avatar tasarlamak için platagon, proje videoları oluşturmak için bietable, animoto, kizoa, sınav hazırlamak için kahoot, proprofs proje fotoğraf düzenlemesi için photogrid, harita hazırlamak için pictromap, proje değerlendirmesi yapmak için Google Formlar, voicethread, twinboard poll, proje çalışmalarını bir araya toplamak için e kitap oluşturmak için storyjumper, ourboox, zumpad, flipsnack proje videolarını paylaşmak için youtube projeyi yaygınlaştırmak için Facebook grubu, Instagram ve blog.

Bir kısmı verilen web 2.0 araçları ile her ortağın katkı sağladığı ; proje poster puzzle 1, proje sloganı ile eğlenceli bir akrostiş şiir ve video kolajı, karışık uluslararası takım çalışmasında "Medya Okuryazarı Mısın" isimli elektronik dergi , medya okur yazarlığı yeterlilik derecesini ölçen ve otomatik sertifika veren bir sınav, küresel problemlerin çözümleri için oluşturulan çözüm kitlerinin ortaya çıktığı bir kaçış oyunu, istasyon tekniği tamamlanan yaratıcı yazmayı destekleyen "İlk Uzay Oteli" hikayesi ve 14 farklı dilde karşılığı olan çok dilli proje sözlüğü olmak üzere toplam 7 adet ortak ürün

---

#### INTERNATIONAL EDUCATION SYMPOSIUM & FROM PROJECT to PRACTICE

---

çıkartılmıştır. Ürünlerin fikrinin doğuşundan tasarımına ve sunumuna kadar tüm süreci takım üyelerinin yönetmesi sağlanmıştır. Öğrencilerin orijinal fikirleri göz ardı edilmeksizin ürün şekillendirilmiştir. Bu açıdan özgür öğrenim ortamında yaratıcı fikirler üretebilmeleri ve girişimcilik özellikleri desteklenmiştir

#### **Yaygınlaştırma ile ilgili edinimler**

Proje etkinlikleri gerek sosyal medya hesaplarında gerek proje ortaklarının okul sitelerinde gerekse de yerel basında sıkça yer almıştır.

#### **Görünürlükle ilgili edinimler**

Proje Mart ayında Kayseri eTwinning İl koordinatörü tarafından haftanın projesi seçilmiş. İl eTwinning grubunda tanıtımı yapılmıştır. Ayrıca proje kapsamında ay ay gerçekleştirilen ürünler ve proje final ürününün de dahil olduğu 7 ortak ürünün bir arada sunulduğu bir çevrim içi proje sergisi gerçekleştirilmiştir.

#### **Mesleki Gelişim**

Proje kurucusu her ay önerilen web 2.0 araçları başlığında yeni araçlar konusunda bilgi vermiş, bilişim teknolojileri öğretmeni "İnternet güvenliği, yapay zeka" hakkında seminer düzenlemiş, ortaklardan bazıları tecrübe sahibi oldukları web 2.0 araçlarının kullanımını anlatan bir sunum hazırlamış, Slovenya ortağı "Pandemi dönemi aktif eğitim" çalıştay konuşmasını paylaşmış, İtalyan ortak ise hikaye yazma üzerine paylaşımlarda bulunmuştur.

#### **Ödüller**

Proje ile henüz herhangi bir ödüle başvuru yapılmamıştır.

#### **Öneriler**

Proje ile öğrencilerinin fikirleri temel alındığında orijinal ürünler çıkartılabileceğini gözler

önüne sermiştir. Öğrencilerin yeni kültürlere ne denli açık olduğu, merakın çalışma üzerindeki olumlu etkileri göz önüne alındığında karışık ülke takımları çalışmalarını birden fazla ay devam edebilir diye düşünülmüştür.

**Kaynakça**

Larson, L. C., & Miller, T. N. (2011). 21st century skills: Prepare students for the future. *Kappa Delta Pi Record*, 47(3), 121-123.

22 Louise Zarmati, çev., “Eğitimin ve Becerilerin Geleceği 2030”, s. 369. Sibel Yalı 219

DEMİR, A. (2018). ENDÜSTRİ 4.0'DAN EĞİTİM 4.0'A DEĞİŞEN EĞİTİMÖĞRETİM PARADİGMALARI. *Electronic Turkish Studies*, 13(15).

Akgündüz, D., Aydeniz, M., Çakmakçı, G., Çavaş, B., Çorlu, M. S., Öner, T., & Özdemir, S. (2015). STEM eğitimi Türkiye raporu. *İstanbul: Scala Basım*  
UPUES 2021