

GENTLE GRAMMAR FOR KIND STUDENTS

Proje Tanımı

Yabancı Dil öğreniminde genel olarak dilbilgisi sıkıcı olarak kabul edilir ve öğrendiğimiz dilleri konuşmak veya anlamak için çok yararlı değildir... Bu proje, öğrencileri İngilizce ve ana dillerinin dilbilgisi ve yapısı üzerine düşünmek için yeni ve yaratıcı bir yol keşfetmeye ve icat etmeye davet etmektedir. Dilbilgisi üzerine düşünmek, duyguların, bilgilerin ve arkadaşlığın diğer insanlara nasıl iletileceği üzerine büyük bir düşünme sağlayacaktır.

Amaçlar:

- Öğrencilerin, dilbilgisini kurallar bütünü olarak görmek yerine anlamlı bir iletişim aracı olarak keşfetmelerini sağlamak.
- Dilbilgisini yaratıcı yazım, sanat, dijital medya ve oyunlaştırma yoluyla eğlenceli ve etkileşimli bir şekilde öğrenmelerini teşvik etmek.
- Öğrencilerin İngilizce ve ana dillerindeki dilbilgisel yapıların işlevlerini anlamalarını sağlamak.
- Hikâye anlatımı, şiir, dramatizasyon ve yapay zeka destekli çizimler gibi araçlarla dilbilgisi kullanımını deneyimleyerek öğrenmeyi desteklemek.
- Öğrencilerin, farklı ülkelerden akranlarıyla iş birliği yaparak dilbilgisinin kültürler arası iletişimdeki rolünü keşfetmelerine imkân tanımak.
- Dil öğrenimi sürecinde dijital araçları (TwinSpace, e-kitap, online oyunlar vb.) etkili bir şekilde kullanmalarını sağlamak.

Yöntem:

Proje, her ay belirlenen temalar çerçevesinde çeşitli etkinlikler yoluyla yürütülecektir:

- **Kasım:**
 - Öğrencilerin çevrimiçi platformlarda (TwinSpace, Meet vb.) tanışması, ülkeleri ve okulları hakkında bilgi paylaşması.
 - Proje logosunun tasarlanması ve e-güvenlik üzerine etkinliklerin gerçekleştirilmesi.
- **Aralık:**
 - Yeni yıl vesilesiyle çevrimiçi bir kutlama düzenlenmesi.
 - Okulların ve öğrencilerin etkinliklerini gösteren fotoğrafların paylaşılması.
- **Şubat:**
 - Farklı derslerde dilbilgisi materyalleri oluşturma (örneğin, kelime haritaları, akronimler, online dil oyunları, hikâyeler ve şiirler yazma).

- Dilbilgisi üzerine posterler, çizimler ve el sanatları çalışmaları gerçekleştirme.
- **Mart - Nisan:**
 - "Aslan ve Fare" hikayesinin okunması, yazılması ve dramatize edilmesi.
 - Hikâyenin interaktif bir e-kitaba dönüştürülmesi.
- **Mayıs:**
 - Yapay zeka araçları kullanılarak "Nezaket" temalı dijital çizimler yapılması.
 - Öğrencilerin günlük hayat, rüya dünyası ve hayal ettikleri yaşam hakkında içerikler üreterek bir dergi oluşturması.
- **Haziran:**
 - Projenin değerlendirilmesi ve öğrencilere yönelik bir kapanış anketi uygulanması.
 - Proje çıktılarını yaygınlaştırmak için sosyal medya ve okul web sitelerinde paylaşımlar yapılması.

Beklenen Sonuçlar:

- Öğrencilerin dilbilgisini iletişim bağlamında anlamlandırarak kullanma becerilerinin gelişmesi.
- İngilizce ve ana dillerindeki dilbilgisel farkları ve benzerlikleri kavramaları.
- Yaratıcı yazma, dijital içerik üretme ve sanatsal becerilerin geliştirilmesi.
- Hikâye anlatımı, dramatizasyon ve yapay zeka destekli çizimler gibi yenilikçi öğrenme yollarının öğrenciler tarafından keşfedilmesi.
- Kültürel farkındalığın ve uluslararası iş birliğinin artması.
- Proje sonunda ortaya çıkan e-kitap, dilbilgisi materyalleri ve dijital derginin diğer eğitimciler ve öğrencilerle paylaşılması.

Bu proje sayesinde öğrenciler, dilbilgisinin sadece kurallardan ibaret olmadığını, aynı zamanda duygu ve düşüncelerini etkili bir şekilde iletmek için güçlü bir araç olduğunu deneyimleyerek öğreneceklerdir.



