

HAPPY KIDS WITH SCAMPER (GAZİ MUSTAFA KEMAL İLKOKULU)

HAPPY KIDS WITH SCAMPER



HAPPY KIDS WITHSCAMPER

PROJE HAKKINDA

Eğitim süreci içinde pek de üzerinde durulmayan, sistematik manada formal bir bakış açısı ile ele alınmamış ve müfredat ile genellikle ilişkilendirilememiş; yönlendirilmiş beyin fırtınası tekniği(SCAMPER) ile ilgili 1.5 aylık bir süreci içine alan zaman diliminde çocuklarımıza sorgulama, hayal kurma ve yeniden ortaya koyma becerilerine ilişkin etkinliklerle dolu öğretici ve eğlendirici bir süreç yaşatmak arzusundayız.

ABOUT THE PROJECT

It has not been emphasized in the education process, it has not been addressed in a systematic sense with a formal perspective and has not been generally associated with the curriculum; We wish to provide our children with an instructive and entertaining process full of activities related to their skills of questioning, imagining and revealing, over a period of 1.5 months involving the guided brainstorming technique (SCAMPER).

HEDEFLER

- 1.Öğrencilerimize, ikinci çocukluk evresinde beyin fırtınası becerisini kazandırmak
- 2.Hayal kurma, farklı düşünme, orijinallik ve sezgi yaratıcı düşünme yetilerini ölçmek-geliştirmek
- 3.Farklı fikir ve düşünceleri ortaya çıkararak değerli ve kendilerine özgü olma fikrini aşlamak

TARGETS

1. To give our students the ability to brainstorm in their second childhood.
2. To measure and develop imagination, different thinking, originality and intuition creative thinking skills
3. To instill the idea of being valuable and unique by exposing different ideas and thoughts.

ÇALIŞMA SÜRECİ

1-Hazırlık Süreci: Kasım

- a) Ortak arama (etwinning masaüstü ortak arama forumlarının kullanımı), fikir geliştirme, ortak proje planlama, proje oluşturma, proje kaydı, projenin ulusal ajanslar tarafından kabulü
- b) Ortak olan her okulun projesini okulunda, Okul web siteleri, EBA gibi mecralarda duyurması ve tanıtması
- c) Projeye katılacak öğrenciler için velilerinden formlar aracılığı ile izin alınması

2)Uygulama Süreci: Aralık

1. **2-8 Aralık 2019(1.Hafta):**SCAMPER logo ve afiş süreci(gerekli görülürse whatsapp grubu kurulabilir).
2. **9-15 Aralık 2019(2.Hafta):**Sınıf düzeyinde basit düzey görsel çalışmaların başlatılması, okul girişinde pano hazırlanması, twinspace görsel paylaşımların yapılması
3. **16-22 Aralık(3.Hafta):**Okul genelinde 6-11 yaş aralığında uygulanabilecek 50 adet SCAMPER sorusunun hazırlanarak, öğrencilere yöneltilmesi; en çarpıcı ve orijinal yanıtların ve uygulamaların videolarının twinspace paylaşımı
4. **16 Aralık 2019:**Okul katılımcılarının oy birliği ile seçecekleri en çarpıcı ve orijinal SCAMPER etkinlik ya da cevaplarından 3 tanesini belirleyerek, küçük bir merasimle "Yılın SCAMPER Ödülü" şeklinde kupa, madalya gibi unsurlarla ödüllendirilmesi.
Twinspace de yayınlanması.

WORKING PROCESS

1-Preparation Process: November

- a) Partner search (use of etwinning desktop common search forums), idea development, joint project planning, project creation, project registration, acceptance of the project by national agencies
- b) Announcing and promoting the project of each partner school in their school, on school websites, EBA.
- c) Getting permission from the parents through the forms for the students who will participate in the project

2) Application Process: December

1. **2-8 December 2019 (Week 1):** SCAMPER logo and banner process (whatsapp group can be installed if necessary).
2. **9-15 December 2019 (Week 2):** Starting simple level visual studies at the classroom level, preparing a panel at the school entrance, making twinspace visual shares
3. **16-22 December (Week 3):** Preparing 50 SCAMPER questions that can be applied between the ages of 6-11 throughout the school and direct them to students; twinspace sharing of the most striking and original responses and videos of apps
4. **16 December 2019:** Determining 3 of the most striking and original SCAMPER events or answers to be chosen unanimously by the school participants, and awarding them with a small ceremony as "SCAMPER Award of the Year" with elements such as trophies and medals.

Publishing in Twinspace.

PROJENİN BEKLENEN SONUÇLARI

- 1.Hayal kurma yeteneği gelişir.
- 2.Korkusuzca hayallerini, fikirlerini söyleme imkânı bulur.
- 3.Özgüveni gelişir.
- 4.Sosyal etkinlik katılım girişimciliği ve becerileri gelişir.

(Süreç içinde revize edilen çalışmalar-yenilikler-değişiklikler sayfalar bölümünden takip edilmelidir.)

EXPECTED RESULTS FROM THE PROJECT

1. The ability to dream develops.
- 2.Fearlessly, has the opportunity to say their dreams and ideas.
3. Self-confidence improves.
4. Social activity participation entrepreneurship and skills improve.

(The studies-innovations-changes revised in the process should be followed in the pages section.)

















