

**TAVŞANCIL MARSHALL BOYA MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU
LİSESİ 2023/2024 EĞİTİMİ ÖĞRETİM YILI**

E TWENNING PROJESİ

PROJENİN ADI	OPSS! A FORBİDDEN WORD
PROJENİN YAPILDIĞI ALAN	MUHASEBE VE FİNANSMAN ALANI
PROJENİN AMACI	<ul style="list-style-type: none">* Öğrencilerimizin dil ve iletişim becerilerini geliştirmek,* Okulda geçirilen zamanın kalitesini artırarak öğrencilerimizin iyi oluşlarını geliştirmek* Oyun esnasında kişisel, aile, kültürel ve sosyo-ekonomik durum fark etmeksizin bir araya gelmek, farklılıkların birleştirici gücünden faydalanmak* Alan ve branş terimlerinin kalıcılığını artırmak ve kelime dağarcığını zenginleştirmek,* Öğrencilerimizin oyun tasarlama, materyal kullanımı ve estetik becerilerini artırmak,* Stratejik düşünme becerilerini geliştirmek, yüksek dikkat ve odaklanma becerilerini artırmak,* Benzer kelimeleri farklı yollarla anlatabilme noktasında yaratıcılığı teşvik etme,* Eğlenmek ve grup çalışması ile sosyal etkileşimi artırmak.
PROJE DİLİ	İngilizce, Türkçe, Sırpça
PROJEYE KATILAN ÖĞRENCİ SAYISI	Muhasebe finansman alanında eğitim gören 4 öğrenci ile proje yürütülmüştür.
PROJE ORTAKLARI	<ul style="list-style-type: none">• TAVŞANCIL MARSHALL BOYA MTAL / KOCAELİ• MİLANGAZ HACER DEMİRÖREN MTAL / KOCAELİ• MİMAR İZZET BAYSAL MTAL / BOLU• ZEHRA ULUSOY MTAL / BİLECİK• JU SREDNJA EKONOMSKO-UGOSTİTELJSKA ŠKOLA / KARADAĞ
PROJENİN KISA AÇIKLAMASI	<p>Oyun; öğrenme sürecini desteklerken, mekan, yaş, kademe fark etmeksizin keşfetme ve deneyimleme fırsatı sunar. Öğretim faaliyetleri sunuş yöntemine sıkışıp kalmayacak kadar kıymetli, ezberlemek yerine yaratıcı düşünme, işbirliği ve problem çözme etkinlikleri ile desteklenmelidir. Bizler de dünyaca bilinen yasaklı kelime oyununu alan ve branşlarımıza entegre etmeye, terimlerin kalıcılığını artırmaya, kelime dağarcığımızı genişletmeye, okul ortamına olan güven ve bağlılık duygusunu artırmaya ve biraz da eğlenmeye karar verdik.</p> <p>"Oops!"; meslek liselerindeki alanlarımıza ait kavram ve terimlerin öğrenimini kolay, eğlenceli ve kalıcı hale getirebileceğimiz oyun tasarım sürecidir.</p>
SONUÇLAR	Proje sonucunda öğrencilerimiz yasaklı kelime oyunu ile mesleki alanlarımıza ait kavramları ve terimleri daha kolay, eğlenceli, kalıcı olarak öğrenebileceklerdir. Bunun yanında materyal kullanımı, estetik ve tasarım konusunda becerilerini geliştirme, dil ve hafıza becerilerinin güçlendirme, işbirliğine dayalı oyun oynayarak grup içi iletişimin kuvvetlendirme, topluluk önünde ifade gücünü artırma ve sosyal etkileşimi geliştirme sonuçları beklenmektedir.