



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Mabilmast

Turska, Malatija

Oktober 2024.



Nastavnice:



**Aleksandra
Spasić**

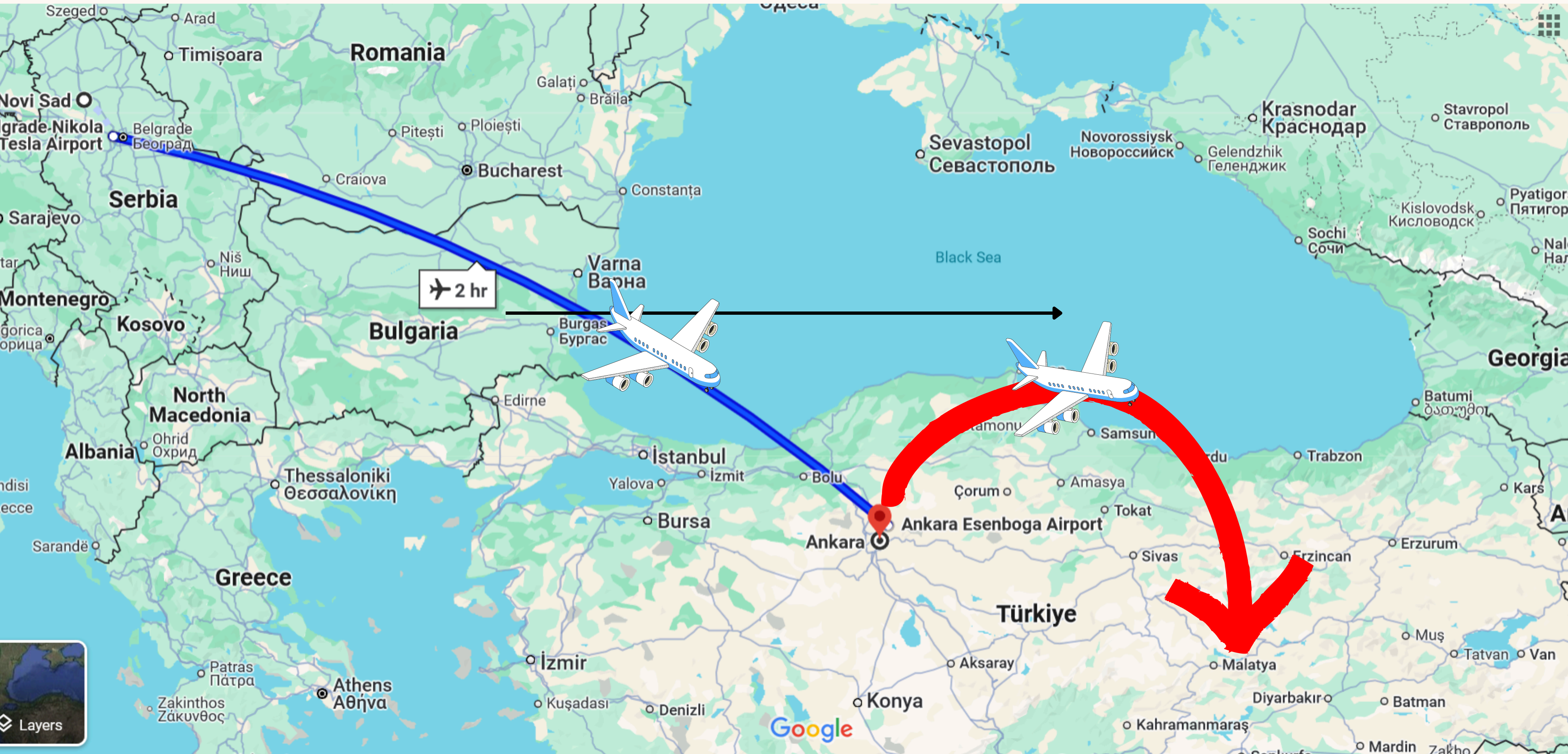
**Milana
Rangelov**

**Mirjana
Tunguz**

Obuka nastavnika u Malatiji u okviru Erasmus projekta “Makerspace in schools”



TRANSFER





Dan 1.

Doček učesnika: Pozdrav projektnog koordinatora, učenika i direktora škole, upoznavanje sa učenicima

Obuka nastavnika (Osnovna škola Aleksa Šantić predstavljanje metodologije PBL (učenje zasnovano na projektima) koji obuhvata integrisano STEAM učenje)

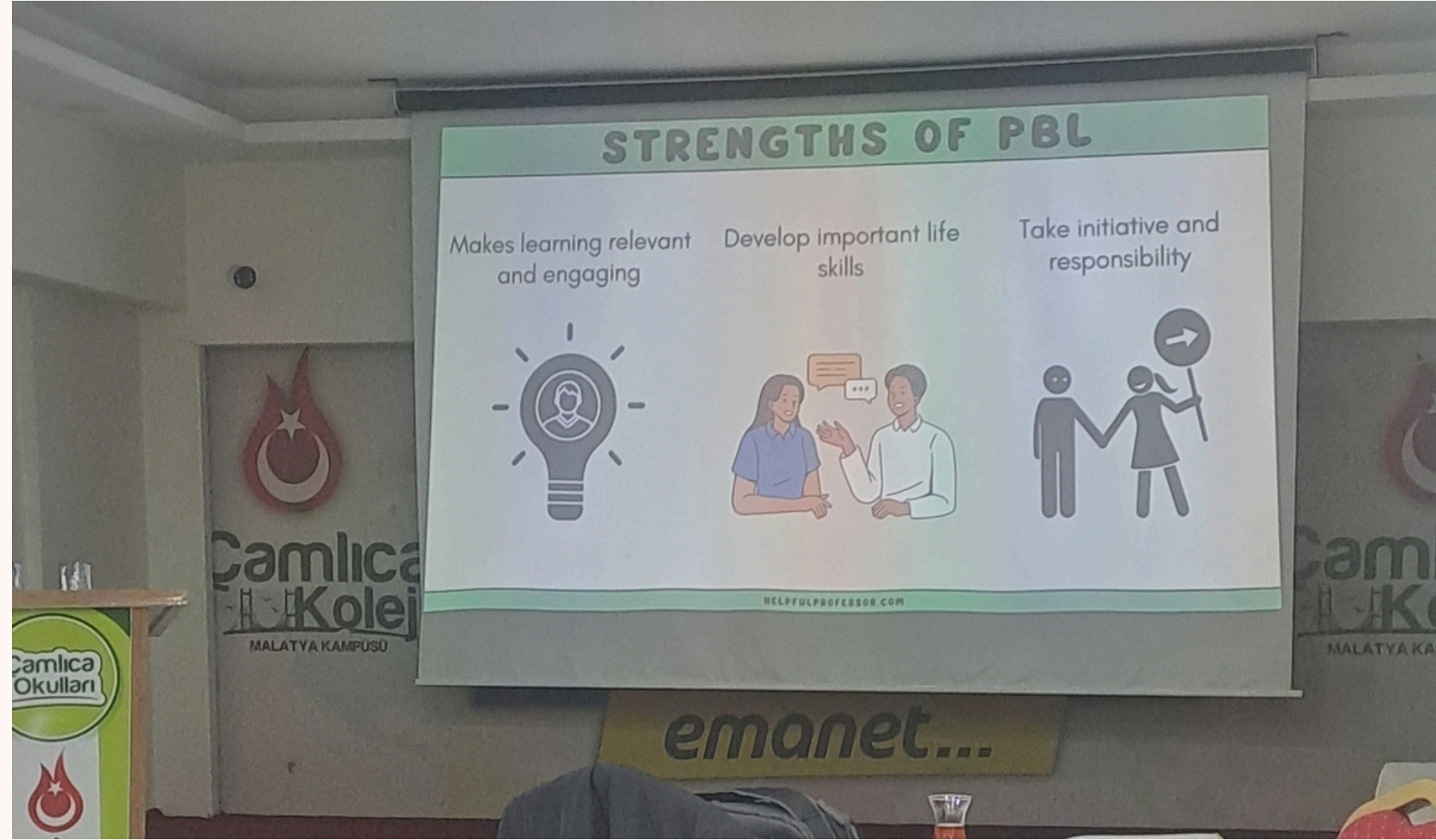
Poseta kulturnim mestima













Dan 2.

22. oktobar 2024.

Obuka nastavnika (Škola “Žarko Zrenjanin” Digitalno pripovedanje kao aktivnost koja je usko povezana sa umetnošću i dizajnom u STEAM metodologiji)



“Inside each of us is a natural-born storyteller, waiting to be released.”

Robin Moore

Digitalno pripovedanje - Aleksandra

How to integrate Digital Storytelling in the classroom



Incorporating it into a project-based learning activity

Teachers assign students a digital storytelling project, promoting creativity and critical thinking while applying class knowledge. This interactive approach enhances student engagement and encourages deeper understanding.



Using it as a presentation tool:

Students present research findings or information using digital stories, fostering active participation and knowledge sharing. This dynamic method creates a more engaging learning experience.



Why Digital Storytelling in STEAM?



Why It Matters in STEAM

Digital stories enable students to explore scientific concepts creatively while enhancing problem-solving and communication skills



Purpose of STEAM

Encourage creativity, critical thinking, and interdisciplinary learning



Engagement:

Digital storytelling allows students to explore complex STEAM topics in a more relatable, creative format



Skill Development

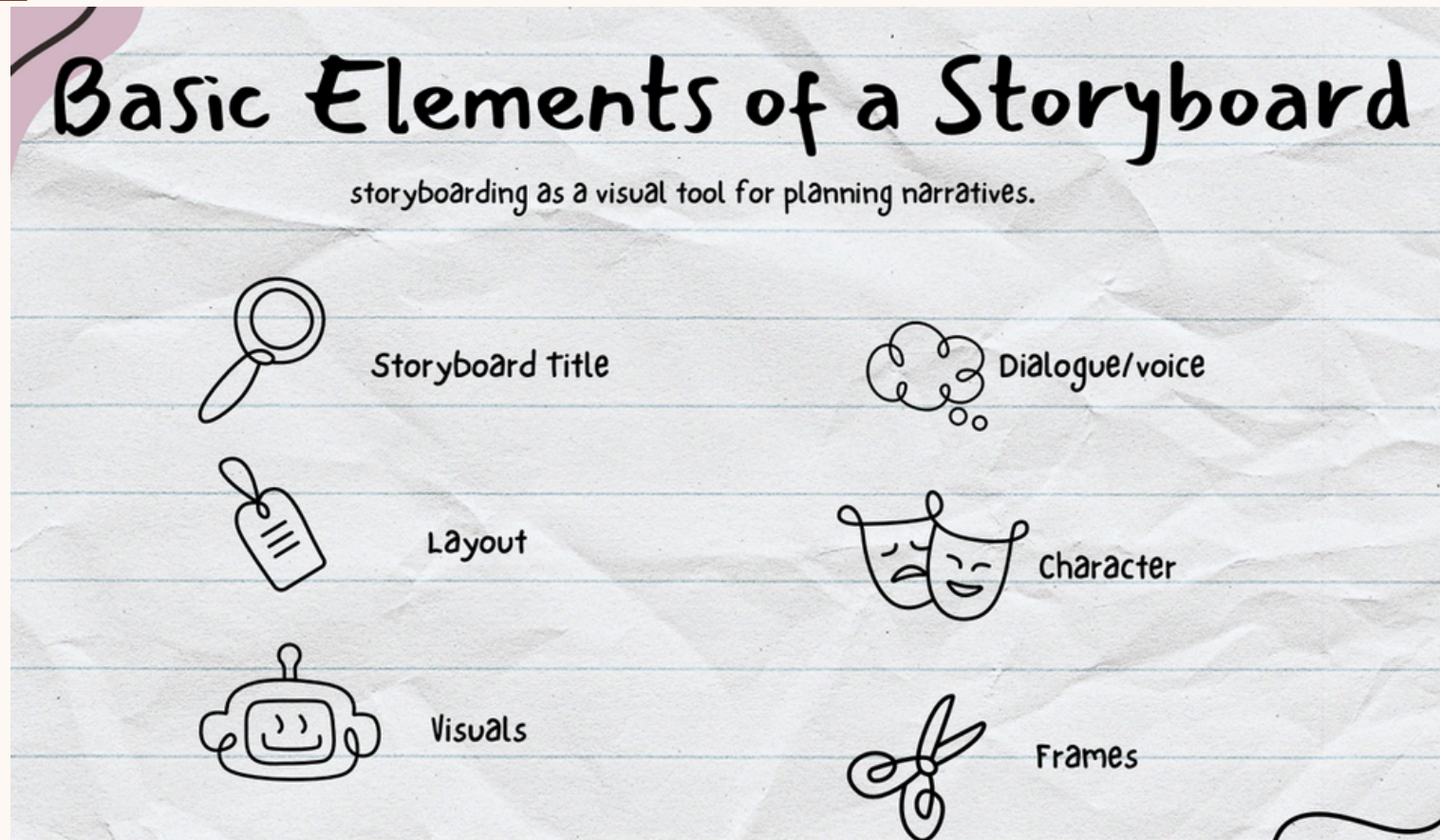
Critical thinking, research, collaboration, and multimedia presentation skills are strengthened through storytelling projects



Digitalno pripovedanje - Aleksandra



Kako napraviti scenario za digitalnu priču, po fazama - Milana



MIDDLE What challenges did they encounter along the way?	ENDING How did your organization solve the challenge or help in the main character's transformation?	EMOTION What emotion do you want the audience feel after experiencing your story?	CALL TO ACTION What is the one thing you want your audience to do after experiencing your story?
<p>Hunger</p> <p>Cold</p> <p>Loneliness</p> <p>Harsh treatment</p> <p>Getting kicked out of houses</p> <p>He thinks everything happens because he is black.</p>	<p>He sees another cat taking shelter during a storm. This cat is white and still having a hard time with her life. Black cat loses his orange point because of rain. White cat invites him to shelter and he understands inequality may happen to everybody regard less of looks.</p>	<p>Acceptance</p> <p>Courage</p> <p>Challenge and survive no matter what</p>	<p>We want everybody to understand everyone might have a hard life and they might not show it. we have to accept our friends for who they are.</p>

STORY WORKSHEET



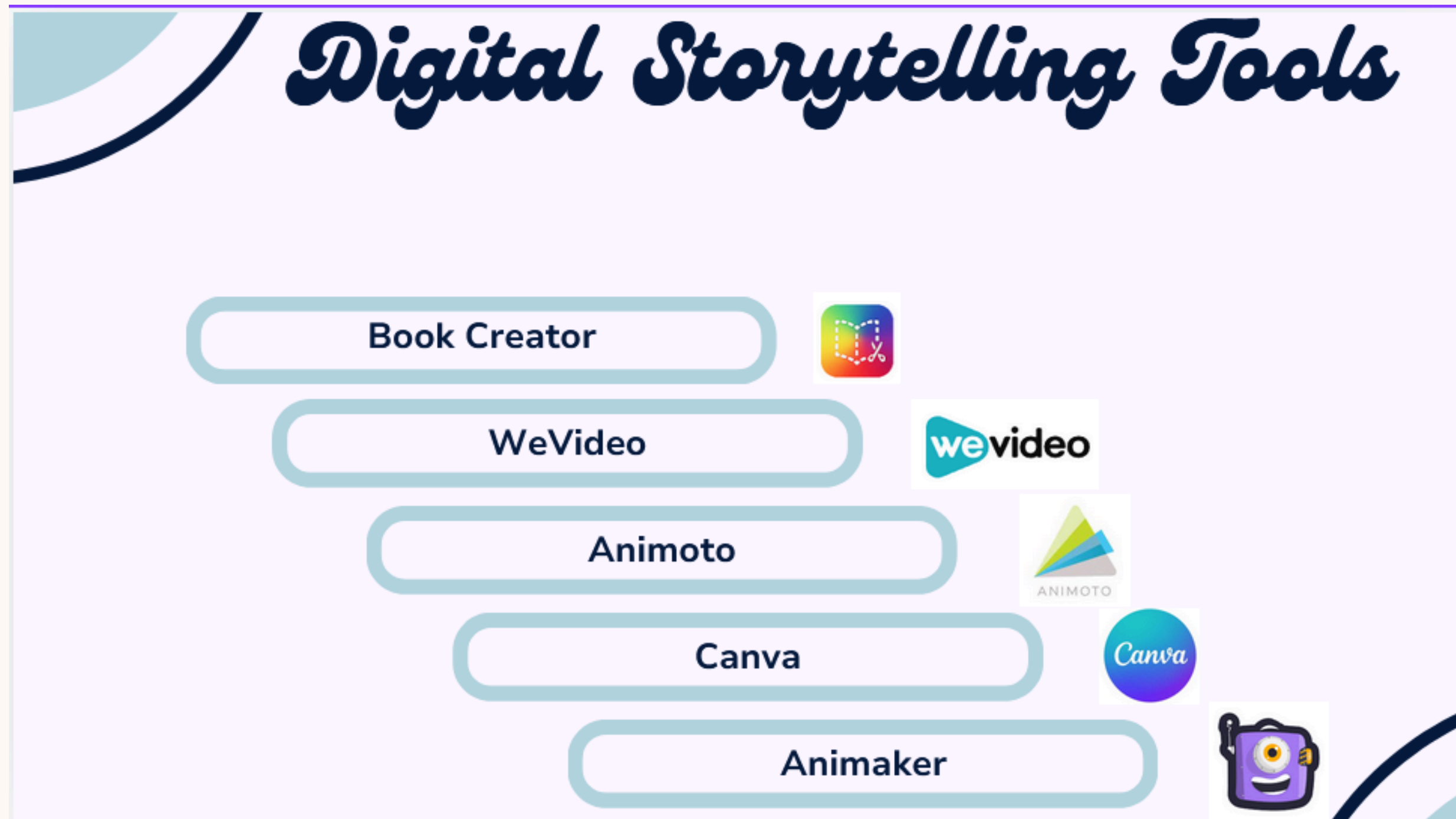
Co-funded by the European Union

PURPOSE What is the purpose of the story? What type of story?	AUDIENCE/PERSONA Why do they care (or not)?	HOOK What will capture your audience's attention to bring them into this story?	BEGINNING Who is the main character, what makes them authentic and how to set the scene?

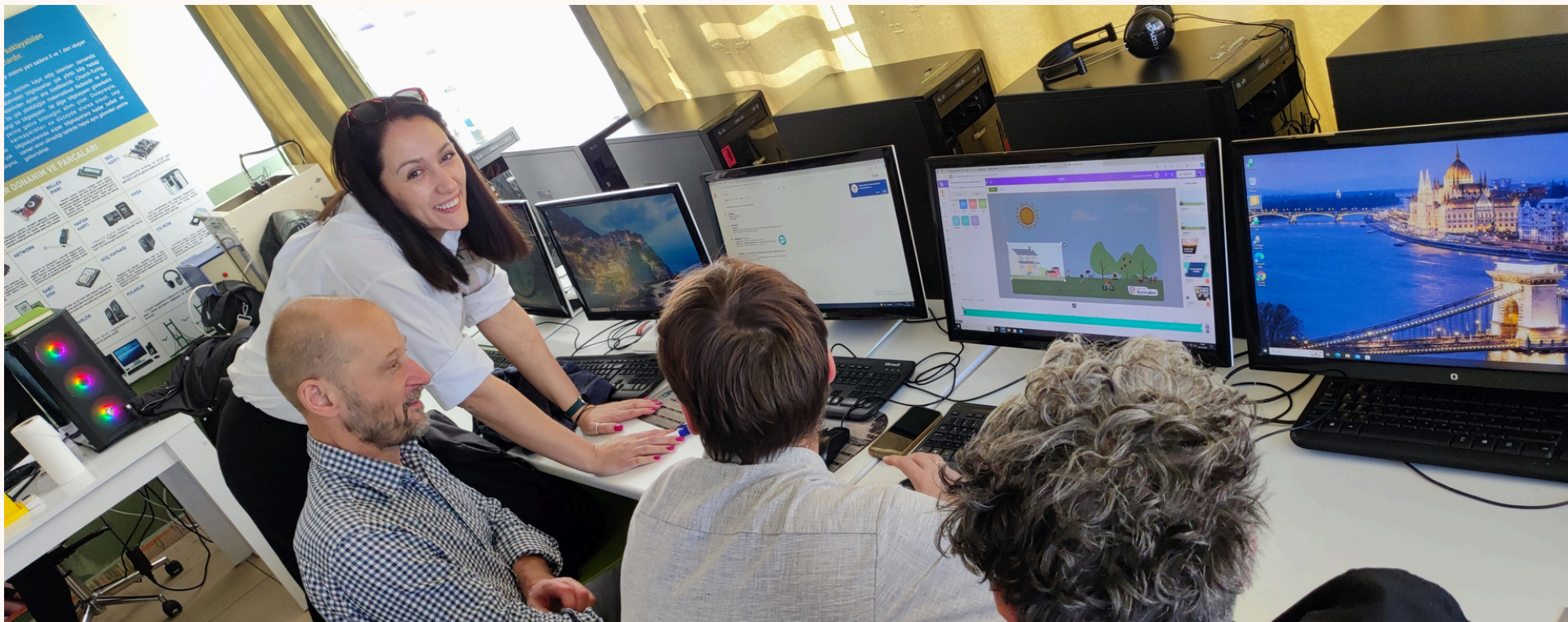
Kako napraviti scenario za digitalnu priču, po fazama - Milana



Alati za izradu digitalnih priča - Mirjana



Alati za izradu digitalnih priča - Mirjana



Dan 3.

23. oktobar 2024.

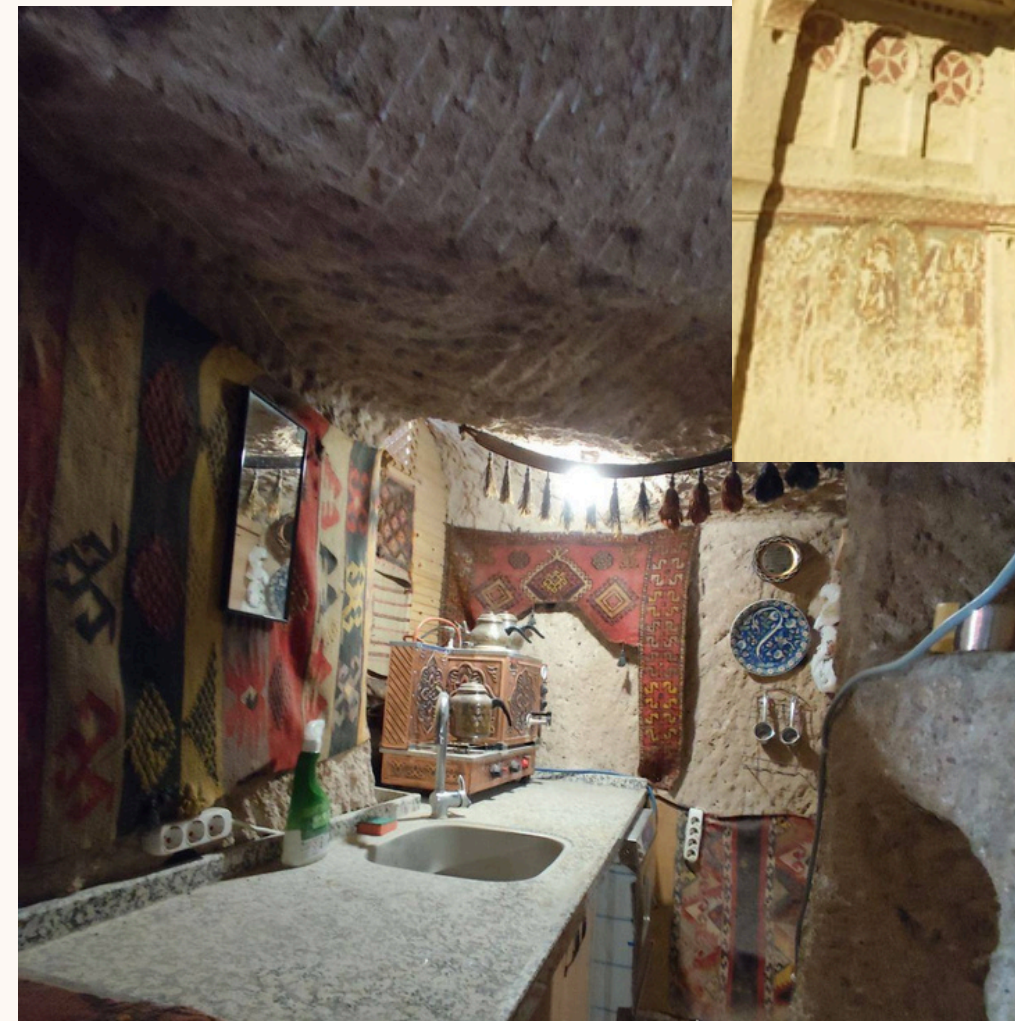
Kulturološka poseta Kapadokiji

Studijsko putovanje podrazumevalo je organizovanu posetu fabrici oniksa, porodičnoj umetničkoj galeriji Aladin ceramic, a u čuvenom mestu Goreme, pigeon valley, muzej na otvorenom u kojem se nalaze prve hrišćanske crkve.

U mestu Kaymakli posećen je muzej Kaymakli Underground City.



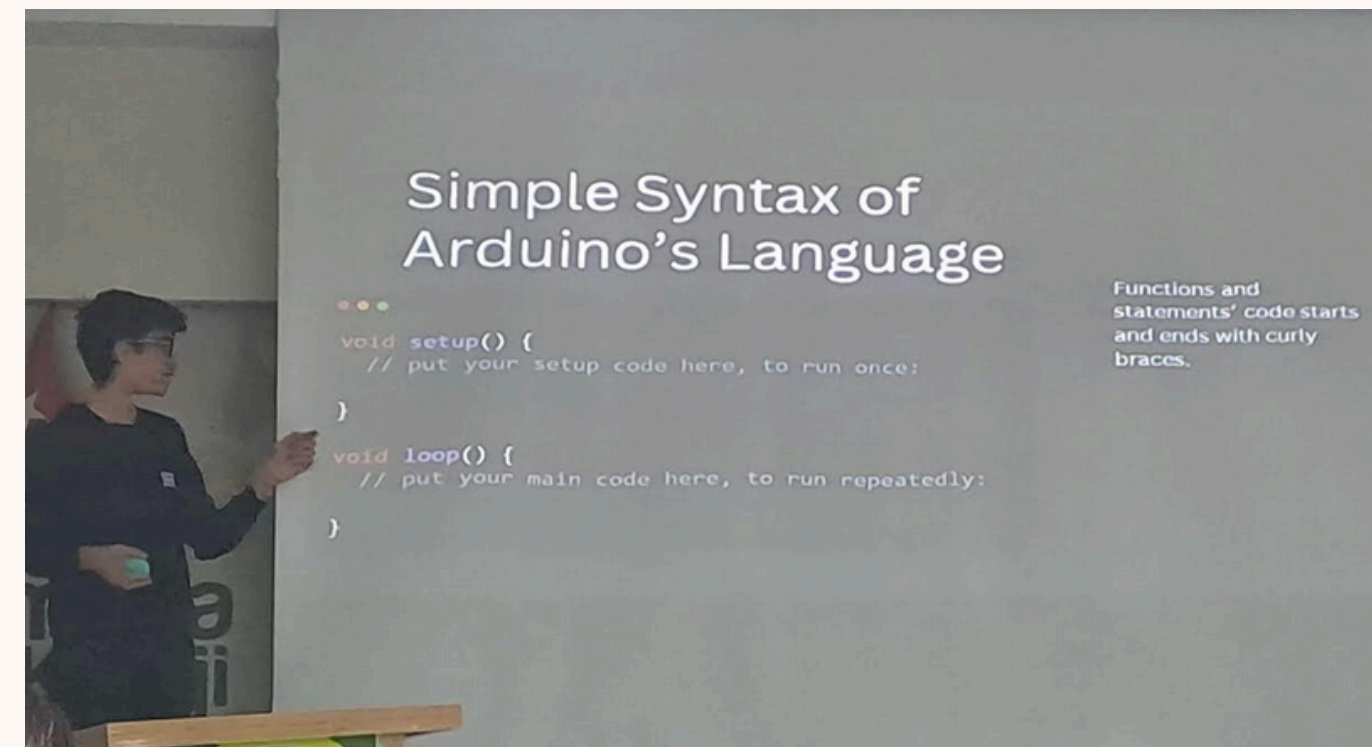
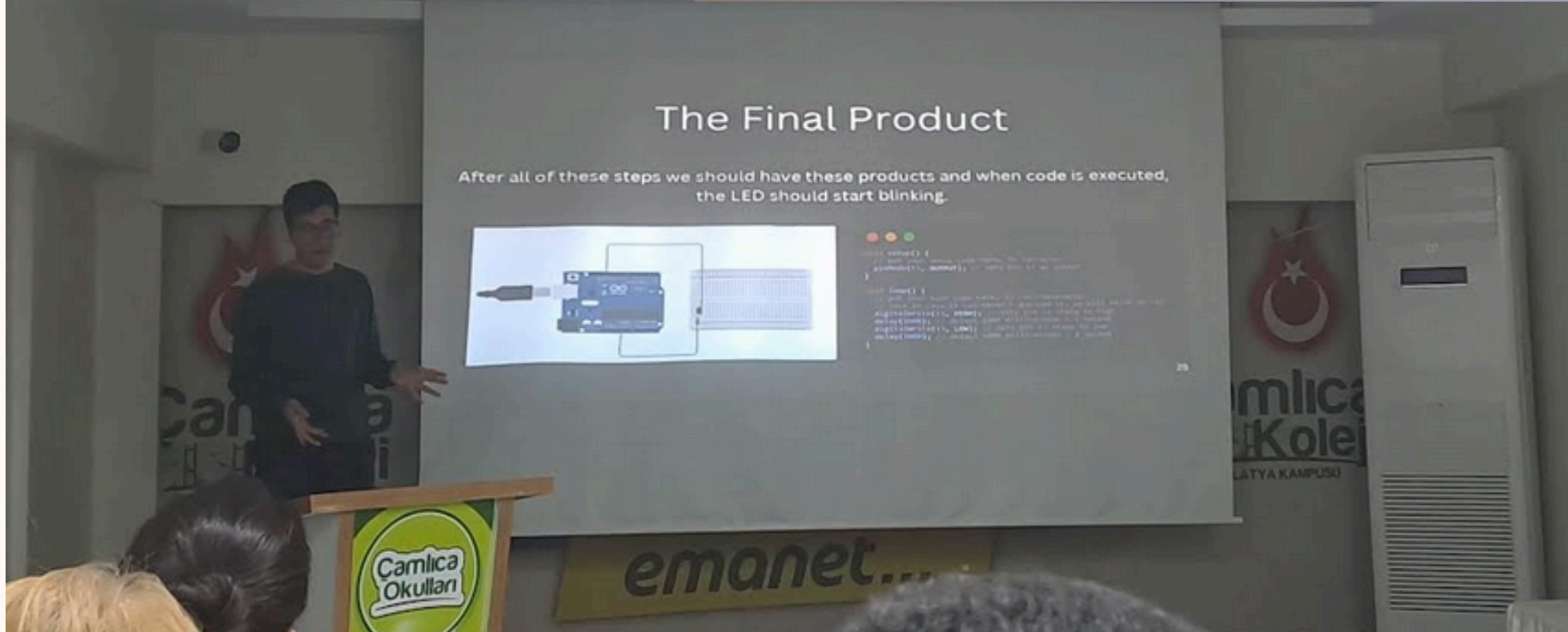
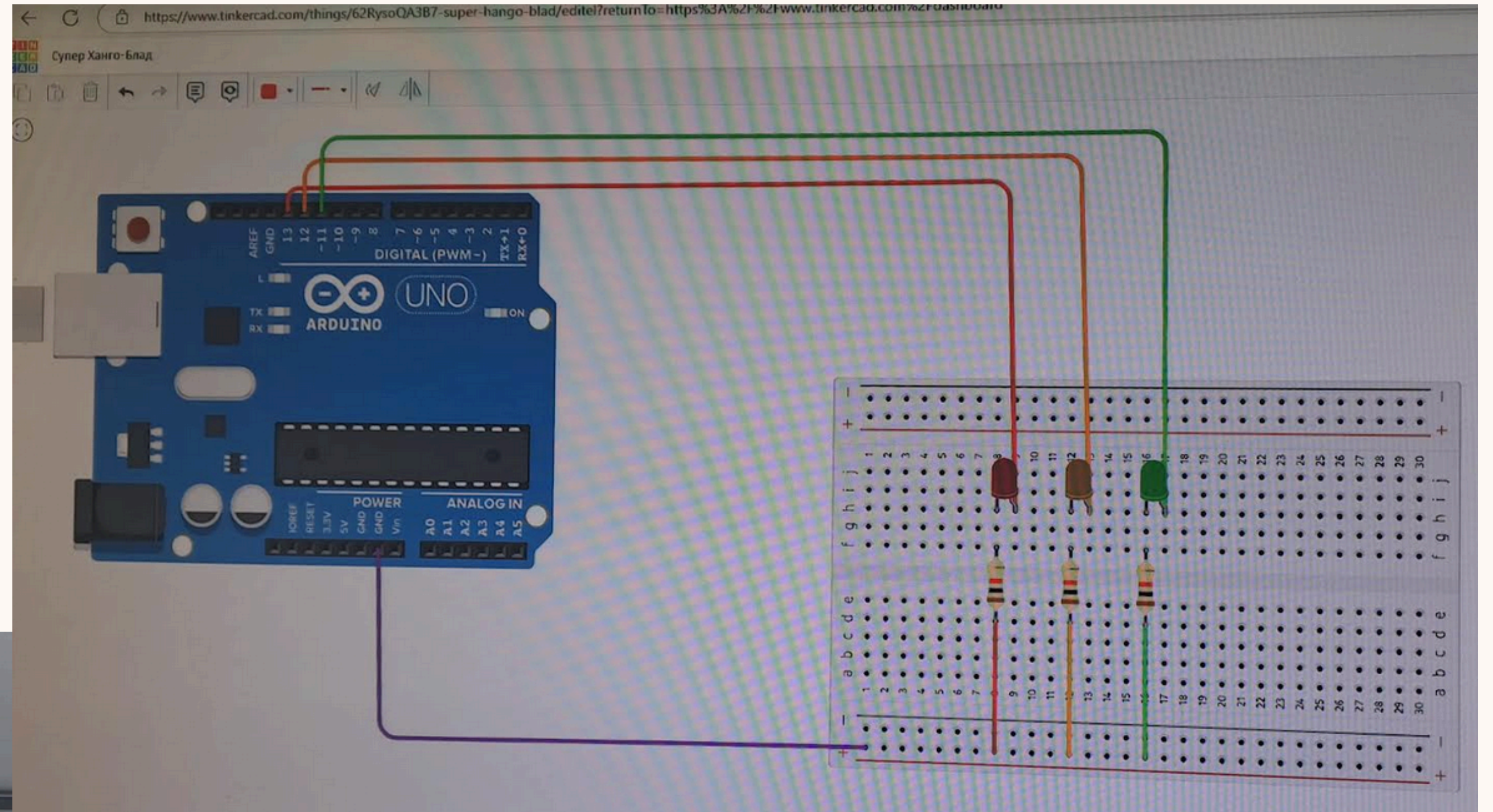
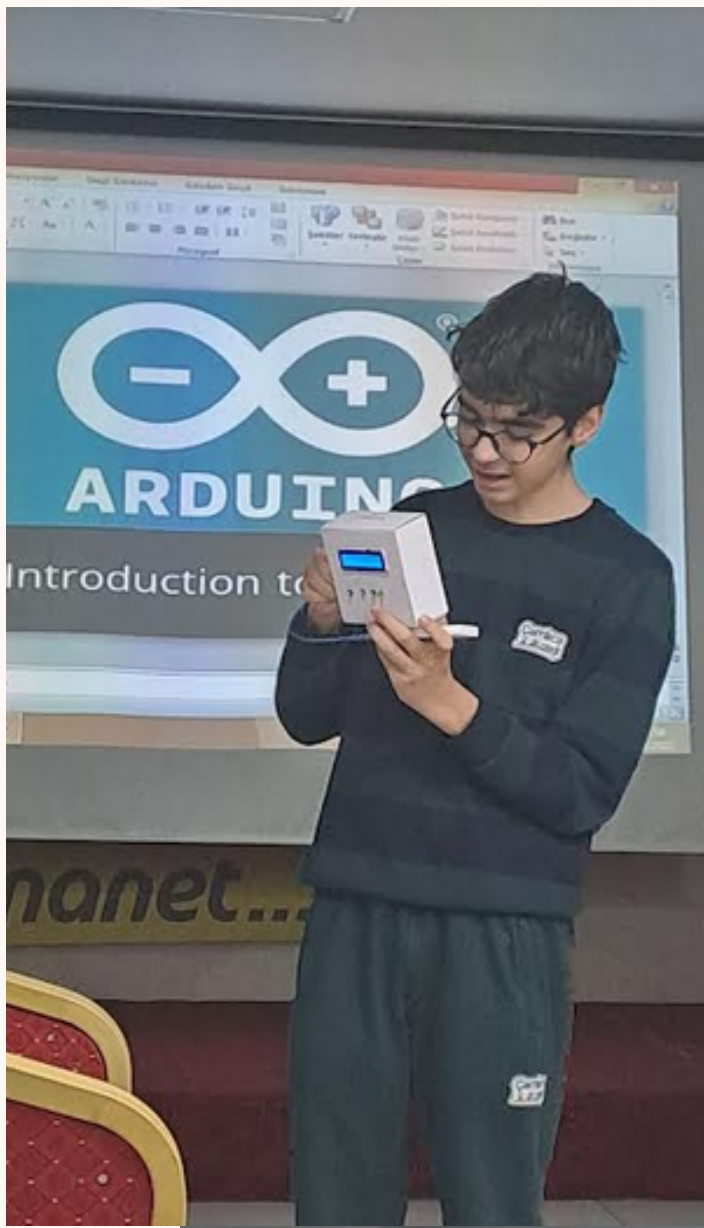




Dan 4.

24. oktobar 2024.

Četvrti dan obuke u okviru Erasmus+ projekta protekao je u znaku predavanja naših domaćina, partnera iz Turske. U aktivnost su bili uključeni i učenici, koji su imali priliku da predaju o Arduino programu. Nakon teorijskog dela, održana je praktična radionica u informatičkoj učionici, gde su učenici aktivno asistirali i pomagali u realizaciji praktičnog zadatka.



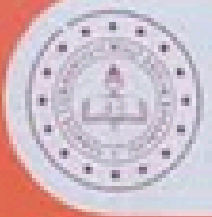
Dan 5.

25. oktobar 2024.

Petog dana našeg Erasmus+ mobilnosti, imali smo mogućnost da u organizovanim aktivnostima steknemo jedinstven uvid u obrazovnu strukturu Turske i dublje razumevanje lokalne istorije i nasleđa.

Prva stanica je bila kancelarija školske uprave u Malatiji, gde nas je srdačno dočekaao šef školske uprave. Na produktivnom sastanku razgovarali su o strukturi turskog obrazovnog sistema, uključujući njegove politike, izazove i nedavne inovacije.





MALATYA - YEŞİLYURT

ŞEHRİBAN GÜNATA ANADOLU LİSESİ



Dünyaca Ünlü Bilim Adamları

Albert Einstein

Dünya'nın en büyük bilim insanı olarak kabul edilir. Görelilik teorisini geliştiren ve atom bombasının geliştirilmesine katkı sağlayan bilim insanıdır.



Thomas Edison

Menlo Park Bulvarı'nda ikamet eden bilim adamıdır. Çok sayıda icat yapmış ve Amerika'nın en büyük bilim insanıdır. Thomas Edison günümüzde kullanılan birçok icadı bulmuş ve dünya genelinde ün kazanmıştır.

Nikola Tesla

Döneminde icat ettiği buluşların günümüzde hala kullanıldığı dönemlerde yaşamış en zeki insanlarından birisi olarak büyük bilim listesine koyar. Nikola Tesla Sırp asıllı bir bilim insanı olup ömrünün büyük çoğunluğunu Amerika'da geçirmiştir.



Isaac Newton

20. yüzyıldan önce yaşamış en büyük bilim insanıdır. Yerçekimi ve ışığın doğasını keşfetmiştir. Ayrıca matematik alanına da büyük katkıları vardır.



Marie Curie

Döneminde birçok tabuyu kırmayı başaran ve kadınların ve bilim insanı olabileceğini gösteren kişi Marie Curie'dir. Özellikle kadınların bilim dünyasında yeterli kadar sözünü geçirmelerini Marie Curie gibi dahiler sayesinde hak ettikleri değeri bulmuşlardır.

Charles Darwin

Evrim teorisini geliştiren bilim insanıdır. Doğadaki canlıların çeşitliliğini açıklar ve 'İnsanların kökeni' adlı kitabıyla ünlüdür.



Pisagor

495 yılında yaşamış olan İyonyalı bir filozoftur. Dünya tarihine adını alan keşiflere yazılan Pisagor, ünlü bir matematikçidir. Aynı zamanda Pisagor'un öğrencisi olarak bilinen alim de kurucusudur. Pisagor genellikle 'Sayılar babası' olarak da bilinir.



Ali Kuscı

Küçük yaşta itibaren matematik ve astronomiye ilgi duyan Ali Kuscı, Kadızadelerden matematik ve astronomiye ilgi duyan bilim insanı olarak biliniyor. Fatih Sultan Mehmed'in daveti üzerine İstanbul'da Medresesine müderris olarak görev yapmıştır.







GURUR TABLOMUZ



2021 TÜRKİYE 1.SI ALPEREN YILDIRIM
2023 TÜRKİYE 1.SI EMİRHAN ÇIRKIN
2024 TÜRKİYE 1.SI HANZA İNCEBAY

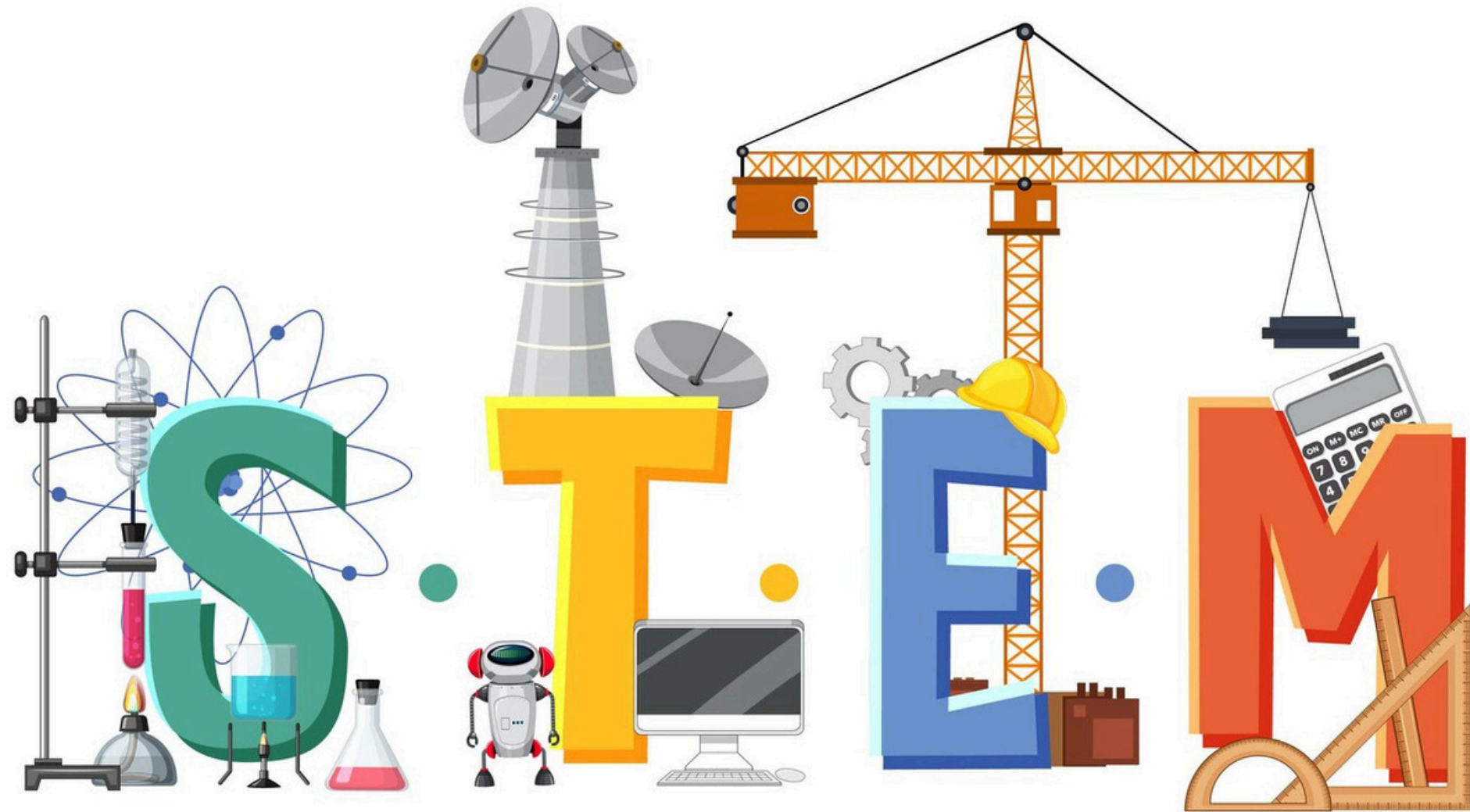


Çamlıca Koleji

Öğrenci Girişi

Çamlıca Koleji X camlicakoleji44
@camlicakoleji.com.tr





SAJJAM



THANKYOU