



Co-funded by  
the European Union

# Practice toolkit for digital and sustainability tools in school

TURKISH VERSION

## PESES araç setine giriş

Dijital beceriler ve sürdürülebilirlik, bir öğrencinin eğitim yolculuğunun büyük bir parçasıdır. Bu yenilikçi araç seti, sürdürülebilir eğitim ve dijital eğitim yollarını harmanlamaktadır. Bu araç setinde vurgulanan araçlar, hem eğitimcilerin hem de öğrencilerin daha sürdürülebilir bir yaşam tarzını anlamalarına ve teşvik etmelerine yardımcı olacak doğru araçları bulmaları için yararlıdır. Sürdürülebilirliği eğitim yolculuğunun karmaşık bir parçası haline getirmek için farklı amaç ve hedeflere sahip çeşitli araçlar bulacaksınız.

### Araç Kitinde Öne Çıkanlar:

Bu araç setinde bulacağınız birçok araç vardır ve hepsi de eğitim ve sürdürülebilirlik arasındaki bağlantıya farklı bir bakış açısı getirmeyi amaçlamaktadır. Aşağıda, bu araç setindeki araçların sahip olduğu genel vurgular yer almaktadır:

- **Proje Tabanlı Öğrenme Araçları:** Öğrencileri, dijital becerileri çevre bilinciyle birleştiren, somut çözümler ve sonuçlarla sonuçlanan uygulamalı, sürdürülebilirlik temalı projelere dahil edin.
- **İnteraktif Sınavlar ve Değerlendirmeler:** Öğrenmeyi dinamik ve etkileşimli bir deneyim haline getiren ilgi çekici dijital sınavlar aracılığıyla öğrencilerin sürdürülebilirlik kavramlarını anlamalarını değerlendirin.
- **Sanal Eko-Geziler:** Öğrencileri sanal gerçeklik deneyimleri aracılığıyla çeşitli ekosistemlere taşıyarak doğanın inceliklerine ve koruma aciliyetine daha derin bir takdir geliştirin.
- **Dijital Hikaye Anlatımı Atölyeleri:** Eğitimcileri, sürdürülebilirlik ilkeleriyle örtüşen ve anlamlı bir değişim yaratacak etkili dijital anlatılar oluşturmaları için öğrencilere rehberlik edecek bilgi birikimiyle donatın.
- **İşbirliğine Dayalı Çevrimiçi Platformlar:** Sınıfları çevrimiçi platformlar aracılığıyla sınırların ötesine bağlayarak küresel vatandaşlık duygusunu teşvik etmek, öğrencilerin ortak sürdürülebilirlik sorunlarına ilişkin içgörülerini, deneyimlerini ve çözümlerini paylaşmalarını sağlamak.

### Araç setinin bölümleri:

Doğru aracı bulmayı kolaylaştırmak için araçları aşağıdaki 5 bölüme ayırdık. Bölüm içindeki araçlar hakkında daha fazla bilgi edinmek için her birine tıklayın.

1. **Öğrenme Bağlamında Sürdürülebilirlik:**  
Bu bölüm, sürdürülebilirliğin eğitimde nasıl bir köşe taşı haline geldiğini anlamayı amaçlamaktadır. Ekolojik farkındalığı derslere sorunsuz bir şekilde yediren ve gerçek dünyadaki zorlukların üstesinden gelebilecek donanıma sahip bir öğrenci neslini teşvik eden pedagojik yaklaşımları keşfedin.
2. **Genç Öğrencilerin Yaşamlarında Sürdürülebilirlik:**  
Genç beyinleri sürdürülebilir uygulamalara dahil etme stratejileri. Öğrencilerin çevre bilincinin önemini kavramalarını ve yaşamlarının erken dönemlerinde sürdürülebilir davranışları benimsemelerini sağlayan örnekleri keşfedin.
3. **Sürdürülebilirlik ve Dijital Araçlar:**  
Etkileşimli simülasyonlardan ekosistemleri keşfeden sanal saha gezilerine kadar bu araçlar, sürdürülebilirlik eğitimine hayat veren ve bunu öğrenciler için eğlenceli hale getiren sürükleyici deneyimler yaratır.

4. **Okullarda Dijital Hikaye Anlatımı:**

Okullarda Dijital Hikaye Anlatımının anlaşılmasını ve kullanılmasını kolaylaştırmaya yardımcı olan araçlar. Çevresel mesajları iletmek, empati uyandırmak ve harekete geçmek için hikaye anlatımının gücünü keşfedin. Dijital unsurlarla zenginleştirilmiş etkileyici anlatıların, topluluklar içinde ve ötesinde olumlu değişimi ateşleme potansiyeline nasıl sahip olduğuna tanık olun.

5. **Sürdürülebilirlik ve Dijital Hikaye Anlatımı:**

Sürdürülebilirlik ve dijital anlatıların iç içe geçtiği araçlar. Eğitimcileri ve öğrencileri sürdürülebilirlik temaları etrafında dönen ilgi çekici anlatılar oluşturmaları için güçlendirecek araç ve teknikleri keşfedin. İster multimedya sunumlar, ister videolar veya animasyonlar oluşturun, hikaye anlatımı eko-bilinçli mesajlar vermek için güçlü bir araç haline gelmiştir.

## 1. Öğrenme Bağlamında Sürdürülebilirlik:

| Kaynaklar   | Açıklama  |
|---|---|
| 1. İklim Değişikliği ile İlgili Terimler ve Tanımlar  | <p>Bu sözlük kaynağı, öğretmen ve öğrencilere iklim değişikliği ve sürdürülebilirlikle ilgili temel kavram ve terminoloji hakkında iyi ve sağlam bir altyapı sağlamayı amaçlamaktadır. İki sayfalık anahtar terimler ve tanımları, iklim değişikliği ve çevresel zorluklara atıfta bulunurken kullanılan en yaygın kelime ve ifadelere genel bir bakış sağlamak üzere tasarlanmıştır.</p> <p>Bu kaynak farklı şekillerde kullanılabilir ve öğretmenler öğrenme geliştikçe bu sözlüğe daha fazla terim eklemeye karar verebilirler. Bu durumda, öğrencilere değiştirilebilecek ve yıllar boyunca kullanılacak güncellenmiş ve kullanışlı küçük bir sözlük öğrencilere sağlanacaktır.</p>   |
| 2 Gençlerin İklim Değişikliği ile İlgisini Çekecek Oyunlar  | <p>Burada sunulan video kaynağı, ders saatlerinde öğrencilerini çevre ve sürdürülebilirlik konularıyla tanıştırmak için alternatif yöntemler kullanmak isteyen tüm öğretmenler için önemli bir girdidir. Paul Keating tarafından hazırlanan video, oyunların öğrencilerin güncel ve kritik konular hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olabilecek güçlü eğitim araçları olduğunu anlatarak başlıyor. Sunum sırasında Paul, piyasada bulunan farklı oyun türlerine değinmekte ve bu oyunların öğretmenler tarafından derslerinde ve farklı konularda nasıl kullanılacağını açıklamaktadır; çünkü bu oyunlar iklim değişikliği gibi farklı konulara olduğu kadar sosyal konulara da uyarlanabilmektedir. Sunum, aşağıdakilerin nasıl yapılacağına ilişkin ipuçları ve ipuçlarıyla sona ermektedir adım adım bir iklim değişikliği oyunu oluşturun.</p> |
| 3 Bildiri: "Sürdürülebilir Kalkınma için Eğitim: Vasiliki Kioupi ve Nikolaos Voulvoulis tarafından "Sürdürülebilir Kalkınma için Eğitim: SKH'leri Eğitim Çıktılarına Bağlamak için Sistemik Bir Çerçeve | <p>Bu kaynağın etkinliği Vasiliki Kioupi ve Nikolaos Voulvoulis'in eğitim ve sürdürülebilir kalkınma hakkındaki makalesinin okunmasından oluşmaktadır. Makaleye Research Gate üzerinden erişmek için oturum açmanız gerekmektedir. Bu makalenin ardındaki fikir, Sürdürülebilir Kalkınma için Eğitim'i daha sürdürülebilir bir geleceğe yönelik sosyal ve yapısal değişimi sağlayabilecek bir araç olarak yeniden tanımlamaktır. Bu geçişin gerçekleşmesi için, yazarlar tarafından dönüştürücü sosyal ve yapısal değişim için sistemik bir araç olarak görülen eğitime müdahale etmemiz gerekmektedir.</p>   |

|   |   |
|---|---|
| <p>4 Küresel Hedefler Gıda Projesi - Her Tabak Bir Hikaye Anlatır</p> | <p>Bu kaynağın etkinliği, öğrencilerin Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini (SKH'ler) ele almaları için eşlik eden çalışma sayfaları ve posterlerle birlikte 'Her Tabak Bir Hikaye Anlatır' konulu bir ders kılavuzundan oluşmaktadır. Bu ders, öğretmenlerin Küresel Hedefleri öğrencilerine açıklamaları için rehberli bir etkinlik sunarken, bir dizi etkinlik aracılığıyla (eğitim araçları ve rehberli diyaloglar) onlarla etkileşim kurmalarını sağlar.</p> <p>Öğretmenler şunları yapabilir: Bu derse, konu içeriğine ilişkin anlayışlarını derinleştirmek ve etkinlikleri için fikir toplamaya başlamak amacıyla çalışma kitabında verilen bir dizi araçla hazırlanın.</p>   |
| <p>5 WWF İklim Değişikliği Kaynak Paketi</p>                          | <p>WWF İklim Değişikliği Kaynak Paketi, derslerinde iklim değişikliği konusunu keşfetmek isteyen öğretmenler için bilgilendirici ve eğitici bir etkinliktir.</p> <p>Kaynak, iklim değişikliğinin ne olduğu, neden meydana geldiği ve öğrencilere öğretilmesinin neden önemli olduğuna dair bir girişle başlıyor. Kısa bir girişten sonra, öğretmenler web sitesinde bulunan çevrimiçi kaynakların yardımıyla sınıflarında geliştirebilecekleri bazı etkinlikler bulabilirler. Öğretmenlerin, etkinlikleri gerçekleştirmeden önce konuyu öğrencilerine tanıtırken kullanabilecekleri bir PowerPoint sunumu da mevcuttur.</p> <p>Öğretmen kılavuzu, öğrencilere iklim değişikliğini anlatırken dikkat edilmesi gereken bazı hususlarla son bulmaktadır.</p>   |
| <p>6 Cep Telefonunuzu Yeşillendirin</p>                               | <p>"Cep Telefonunuzu Yeşillendirin" etkinliği iki bölüme ayrılmıştır. İlk bölüm "Cep Telefonları ve Sürdürülebilirlik" adlı bir videodur ve yukarıdaki bağlantıda bulunabilir. Bu video, cep telefonlarının üretiminden imhasına kadar geçen aşamaları göstermekte ve bunun çevre üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. Kaynağın ikinci bölümü, öğrencilerin cep telefonlarını daha sürdürülebilir hale getirmek için olası çözümlerle doldurmaları gereken bir tablodan oluşmaktadır. Öğrenciler bu etkinlik üzerinde bireysel olarak veya küçük gruplar halinde çalışabilir ve daha sonra bulgularını sınıfa sunabilirler. Bu kaynak interaktif ve basittir ve öğrencilerin telefonlarının sosyal ve çevresel maliyeti ve bunu küresel ölçekte iyileştirmenin yolları hakkında düşünmelerini sağlar.</p> |

## 2. Genç Öğrencilerin Yaşamlarında Sürdürülebilirlik

| Kaynaklar   | Açıklama  |
|---|---|
| 1. Dijital hikaye anlatımı ile daha yeşil okulların teşvik edilmesi   | Kazanç, her şeyden önce öğretmenlerin çağa uygun yeni öğretim yöntemleri geliştirmelerine destek olmaktır. Böylece öğretmenler, çalışmalarında probleme dayalı öğrenme, öğrenci katılımı, dijital hikaye anlatımı gibi çeşitli yenilikçi yöntemleri benimseme konusunda daha becerikli olacaklardır.  |
| 2. Sıfır 2030'a Gidelim: Okullar sıfır karbon olmak için birlikte çalışmak  | <p>Kampanyaya katılarak bir okul, 2030 yılına kadar sıfır karbon olmak istediğini ve Birleşik Krallık hükümetinin Birleşik Krallık'taki okulların bu konuda daha fazla adım atmasını sağlamasını istediğini açıkça beyan etmiş oluyor. Bu kampanya istekli olduğumuzu göstermekle ilgilidir. Sıfır karbon olmanın şu anda çoğu okulun ulaşamayacağı bir hedef olduğunu biliyoruz, ancak birlikte ve hükümetle çalışarak bunun 2030 yılına kadar başarılabilirliğine inanıyoruz.</p> <p>Kampanyanın bir parçası olmak için okulların karbon etkilerini azaltmak için harekete geçmeleri, mümkün olduğunda bunu ölçmeleri ve bir sonraki yıl için planlanmış 'bir sonraki adım' eylemlerine sahip olmaları beklenmektedir. Kayıt formundaki bir kontrol listesinden attıkları adımları belirtebilirler.</p> <p>Kampanyaya katılarak okullar, öğrencilerine, toplumlarına ve tedarikçilerine aşağıdakilerin bir parçası olduklarını söylemeyi taahhüt ederler</p> <p>Haydi Sıfıra Gidelim ve 2030'a kadar sıfır karbon olmayı hedefleyelim. Okulların bunu yapabilmesi için Let's Go Zero logosunu sağlayabiliriz.</p> |
| 3. Kimin sesleri? Kimin bilgisi? Çocukların ve gençlerin yerel alanlar ve yerli bilgi sistemleri aracılığıyla iklim değişikliğini öğrenmesi | <p>Dawkins Park proje faaliyetlerine üç okul (iki ilkokul ve bir lise) katılmıştır.</p> <p>On üç paydaşın katıldığı bir günlük çalıştayda Torres Strait Adalı kökenli bir 7. sınıf ortaokul öğretmeni, yerli olmayan iki 7. sınıf ortaokul öğretmeni, yerli olmayan beş 6. sınıf ilkokul öğretmeni, Gumbayngirr Country'nin iki Aborijin Avustralya İrtibat Görevlisi, bir yerel meclis çalışanı ve bir çevre eğitimi danışmanı yer almıştır. Bu çalıştayda, projenin genel tasarımı ve zaman çerçevesi üzerinde anlaşmaya varılmıştır.</p>   |

|   |   |
|---|---|
| <p>4. Yükseköğretim İngilizce öğretiminde (ELT) eleştirel çevre eğitimi: İşbirliğine dayalı bir dijital hikaye anlatımı projesi</p> | <p>İki araştırma sorusunu ele almak için araçsal bir vaka çalışması yürütülmüştür. Araçsal vaka çalışması, belirli bir vakanın daha büyük hedefler için bir araç olarak incelenmesi anlamına gelmektedir. Çalışma, işbirliğine dayalı bir DST (Dijital Hikaye Anlatımı) projesinin, yükseköğretim kurumundaki öğretmen adaylarının eleştirel çevre bilincini nasıl geliştirdiğini anlamayı amaçlamıştır. Çalışma bir akademik döneme yayılmıştır. Üçgenleme, öğrencilere bir anket dağıtılarak, bir anket, mülakat, bazı derslerin gözlemlenmesi ve öğrencilerin dijital hikayeler çalışması yapmasından yararlanılması ile elde edilmiştir. Yazarın rolü bir öğretmen-araştırmacıdır.</p>  |
| <p>5. Mavi gömlekler yeşil şortlar</p>  | <p>Bu projedeki ana faaliyetler aşağıda yer almaktadır:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Öğrencileri yabancı dil kullanımında teşvik etmek İngilizce ağırlıklı konuşma</li><li>• Öğrencilerle iletişim becerilerini geliştirmek farklı kültürel geçmiş</li><li>• Kişiselleştirilmiş ve Uyarlanabilir Öğrenme, Dijital Hikaye Anlatımı, Video Tabanlı Öğrenme, Oyunlaştırma ve Proje Tabanlı Öğrenme gibi yeni stratejilerin okul müfredatlarına entegrasyonunu teşvik etmek.</li><li>• İçerik ve Dil Entegre Öğrenimi teşvik etmek Çevre Eğitimi alanında.</li><li>• ITC yetkinlik ve becerilerinin seviyesini artırmak.</li><li>• Hoşgörü, karşılıklı anlayış, aktif vatandaşlık, eleştirel düşünme, kültürel ve dilsel kavrayış geliştirmek.</li></ul> |
| <p>6. Öğretmenlere sürdürülebilirlik müfredatı konusunda yardımcı olmak</p>   | <p>Sürdürülebilirliğin öğretilmesinin önemini ve doğal olarak entegre edildiği farklı öğretim yöntemlerini ve konularını ifade etmek,<br/>Öğretmenlerin yeşil okul ve iklim bilimi kavramlarına daha aşina olmaları için eğitim almalarına yardımcı olacak mevcut kaynakları belirlemek,<br/>Başarılı bir sürdürülebilirlik programının öğrenciler, okul ve daha geniş bir toplum üzerinde yaratabileceği etkilerin farkına varmak,<br/>Öğretmenleri sürdürülebilir okullar konusunda daha özgüvenli bir şekilde ders vermeye hazırlarken karşılaşılan en büyük zorlukları ve fırsatları tanımlamak gibi farklı yaklaşımlar benimsenebilir.</p>   |

### 3. Sürdürülebilirlik ve Dijital Araçlar

| Kaynaklar   | Açıklama   |
|---|--|
| 1. Yeşil Oyun: Eco'nun Eğitim Potansiyeli - Dijital Simülasyonlu Bir Ekosistem        | Video oyunlarının eğitimde kullanımının nasıl giderek daha popüler hale geldiğini ve modernize edilmiş dijital sınıftaki konularını nasıl güçlendirdiklerini özetlemek. Oyunların çevre üzerindeki eğitsel etkisini anlamak. Bir eko-oyunun nasıl yapılabileceğini göstermek ve çevre bilincini teşvik etmektir.   |
| 2. Öğretmenler için En İyi ÜCRETSİZ Web Aracı!  | Video sırasında, öğretirken herhangi bir öğretmen için yararlı olabilecek en önemli ücretsiz programlar sunulmaktadır. İlgili dosyaların nasıl oluşturulacağı nasıl kullanılacağı gösterilmektedir. Bahsedilen faydalı programlar arasında tamamen ücretsiz olan googling programları bulunmaktadır. Bulunan yararlı bilgiler, çalışmanızı nasıl organize edeceğiniz, ilgili videoları nasıl oluşturacağınız, dijital dosyalarınızı nasıl düzenleyeceğinizdir.   |
| 3. Yazılım Araçları Verimliliği Artırmaya ve İklim Etkisini Azaltmaya Yardımcı Oluyor | Temel enerji hedeflerine ulaşılmasına yardımcı olmak için büyük bir potansiyele sahip dijital araçlar sunuluyor. Bu araçların ve verilerin kullanımı, 2025 yılına kadar toplam elektrik talebini %25 oranında azaltma, sera gazlarını %19 oranında azaltma, rüzgar çiftliği kapasitesini %20 oranında artırma ve verimliliği %30 oranında arttırarak güneş enerjisini iyileştirme potansiyeline sahiptir.  |
| 4. SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK BAĞLAMINDA BİLİM ÖĞRETİMİ  | Etkinlik sırasında, küçük grupların her biri yer bilimi ile ilgili konular hakkında bilgi edinmelidir: Atmosfer Bilimleri, Meteoroloji, Jeoloji, Fiziksel Coğrafya, Jeofizik ve Jeodezi, Ekoloji, Hidroloji, Glasyoloji, Klimatoloji, Astronomi, Kozmoloji, Oşinoloji, Paleomanyetizma. Kazanılan bilgi, sürdürülebilir kalkınma bakış açısıyla analiz edilmelidir.  |
| 5. Bir konu hakkında iletişim kurmak için Video Kullanımı                             | İletişimin en güçlü araçlarından biri olan videolar, çeşitli meslekler tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Telefonlar ve kameralar bir konunun küçük video kliplerini çekebilir ve bunlar kolayca bir filme dönüştürülebilir.  |
| 6. Ørsted daha yeşil bir dünya inşa ediyor  | Makale, 1.300'den fazla açık deniz rüzgar türbininden gelen verileri dönüştürmek için kullandıkları yapay zekanın kendileri için ne kadar önemli olduğunu, sık sık bakım yapılmasını önlediğini ve tüm bunları analiz etmek için zaman ve kaynak tasarrufu sağladığını anlatıyor. Modern araçlar tüm çalışanların daha verimli çalışmasına ve daha iyi işbirliği yapmasına yardımcı oluyor. Bu faaliyete bir örnek olarak, eskiden temellerin hesaplanması için gereken zaman, şimdi özel araçlar sayesinde birkaç saat sürer. |



#### 4. Okullarda Dijital Hikaye Anlatımı

| Kaynaklar   | Açıklama  |
|---|---|
| 1 "Dünyanın yakında sona ereceğinden korkmadan yaşamak çok güzel" gelecekteki benlikten şimdiki benliğe bir mektup.             | Dijital hikaye anlatımının katılımcı eylem araştırması yöntemi, iklim geleceklerini keşfetmek için uyarlandı ve ortaya çıkan videoların tematik, görsel ve anlatı analizi yapıldı. Gençler, karşı olgular da dahil olmak üzere geleceğin olumlu, olumsuz ve daha karmaşık vizyonlarını dile getirdiler.   |
| 2 Hikayeyi Değiştirin: Avrupa çapında yeni iklim hikayeleri yaratmak  | İklim değişikliği eğitimini ilgili ve anlamlı hale getirmek; gençlere sosyal bir bağlamda karmaşık problem çözme ile başa çıkmaları için anlamlı yollar sunmak, onlara karmaşık, sosyo-bilimsel, gerçek dünya sorunları ile karşı karşıya getirmek.   |
| 3 En Sevdiğim Bölüm Gerçeği Söylediğimiz Zaman": Ortaokul Gençliğinin İklim Bilimi Dijital Hikaye Anlatımında Kimlik ve Vekalet | Yeşil Ninja Film Akademisi (GENIE) müfredatı, hikaye anlatımının geleneksel süreçlerini teknoloji açısından zengin bir deneyimle birleştiriyor.   |
| 4 Eko-dijital hikaye anlatımı   | EDS, gençlerin birden fazla E-STEAM alanındaki içerik bilgilerini artırmak ve hem jeo-uzamsal teknolojilerin uygulanması (örn. GPS, etkileşimli haritalar) hem de dijital medya oluşturma (örn. video, animasyon, ArcGIS StoryMaps) konularında teknoloji açısından zengin çok sayıda deneyim sağlamak üzere tasarlanmıştır.  |
| 5. Arazi Konuşması  | Land Talk, öğrencilerin dünyanın çeşitli yerlerindeki peyzaj değişikliklerini öğrenmeleri ve belgelemeleri için basit bir dijital hikaye anlatma platformudur. Daha genç bir kişi, bir yeri en az 20 yıldır tanıyan daha yaşlı bir "gözlemci" ile röportaj yapar ve onlardan o yerde gözlemledikleri değişiklikleri rapor etmelerini ister.   |
| 6. Lego Eğitim Hikayesi   | Sınıfta hikaye anlatımını tanıtmak için ilginç bir araç, çocukların manipülatif ve inşaat becerilerini geliştirirken, hikayenin karakterlerini, ortamını ve olay örgüsünü tanıtarak ve tanımlayarak hikayeler oluşturmalarına yardımcı olan Lego Education Story Starter kitidir. Kit, hikayelerin görüntülerini içe aktarmanıza ve dijitalleştirmenize olanak tanıyan bir yazılım içerir. Yarattığınız hikayeler ve çalışmalarınızı belgeleyip paylaşın. |

## 5. Sürdürülebilirlik ve Dijital Hikaye Anlatımı

| Kaynaklar  | Açıklama  |
|--|---|
| 1. Kompost kutumuzla ilgili hikayelerin paylaşılması | Sınıf olarak bir kompost kutusu oluşturun. Öğrenciler tüm süreç boyunca fotoğraf çekecek ve daha sonra onları bir DST'ye dönüştürün.  |
| 2. "The Lorax" Üzerine Dijital Hikaye Yansıması      | Bu etkinlik, öğrencilerin bir kitap kullanarak dijital hikaye anlatımı yoluyla sürdürülebilirlik hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Seçtiğimiz kitap Dr. Seuss'un "The Lorax" adlı kitabıdır. Öğrenciler kitabı okuyacak ve ardından kitabın sürdürülebilirlikle bağlantılı ana temaları ve hedefleri üzerine düşüneceklerdir. Daha sonra, öğrenciler kitap hakkında kendi görüşlerini ve kitabın neden sürdürülebilir olduğunu içeren bir DST oluşturacaklar. |
| 3. Çevre Dostu Süper Kahramanlar                     | Bu etkinlik, öğrencilerin dijital hikaye anlatımı yoluyla sürdürülebilirlik hakkında bilgi edinmelerinin bir yoludur. Bu etkinliğin amacı, öğrencilerin çevre dostu bir süper kahraman yaratmalarını sağlayarak onları sürdürülebilir yaşam eylemleri hakkında düşünmeye teşvik etmektir. Bu etkinlik aynı zamanda şunları da hedefleyecektir öğrencinin yaratıcılığını teşvik etmek.   |
| 4. Sürdürülebilir Yaşam Uygulamalarının Paylaşılması | Bu etkinlik, çocukların dijital hikaye anlatımı yoluyla sürdürülebilirlik ve sürdürülebilir kalkınma hedefleri hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Öğrenciler dijital hikaye anlatımını kullanarak sürdürülebilir kalkınmayı teşvik eden bir yaşam uygulamaları ve temel sürdürülebilirlik konularını ele alan hikaye oluşturacaklar.   |
| 5. Karbon Ayak İzi Hikayeleri                        | Bu etkinlik, öğrencilerin footprintcalculator.org web sitesini kullanarak dijital hikaye anlatımı yoluyla sürdürülebilirlik hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Öğrenciler kullanacak ekolojik ayak izlerini hesaplamak ve sürdürülebilir yaşam uygulamalarını teşvik eden dijital bir hikaye oluşturmak için web sitesi.   |
| 6. Çevre Dostu Maceralar                             | Bu etkinlik, öğrencilere eğlenceli ve interaktif bir öğrenme deneyimi sunarken sürdürülebilirlik hakkında bilgi vermeyi amaçlamaktadır. Öğrenciler hayali bir çevre dostu maceraya atılacak ve dijital hikaye anlatımı araçlarını kullanarak bir çevre dostu davranışları ve uygulamaları teşvik eden bir hikaye.   |