

## Proje Tanıtımı: Kidtopia

Kidtopia Projesi, öğrencilerin savaş sonrası yeniden inşa edilmesi gereken bir ülkeyi hayal ederek bu ülkeyi sıfırdan tasarlamalarını amaçlayan, disiplinler arası ve yaratıcı bir eğitim projesidir. Proje, öğrencilere demokrasi, liderlik, toplumsal değerler, empati ve dijital beceriler gibi 21. yüzyıl yetkinliklerini kazandırmayı hedefler. Öğrenciler, hayali bir ülke kurarak bayrak, marş, para birimi, anayasa, yönetim sistemi ve ulusal günler gibi temel yapı taşlarını tasarlarken aynı zamanda güvenli internet kullanımı ve medya okuryazarlığı gibi güncel konulara yönelik bilinçlendirme çalışmaları yaparlar.

### Projenin Amacı

Kidtopia projesinin temel amacı, öğrencilerin yaratıcı düşünme, problem çözme ve ekip çalışması becerilerini geliştirerek, demokratik bir toplumun temel dinamiklerini anlamalarını sağlamaktır. Ayrıca, projenin içinde yer alan dijital araçların kullanımı, öğrencilerin teknolojiyle etkileşimlerini olumlu yönde şekillendirmeyi amaçlar.

### Projenin Hedefleri

1. **Demokrasi Bilinci:** Öğrencilere demokratik değerleri öğretmek ve bu değerleri günlük hayata nasıl entegre edeceklerini göstermek.
2. **Yaratıcı Düşünce ve Problem Çözme:** Öğrencilerin yenilikçi fikirler üretmesini ve bunları somut projelere dönüştürmesini sağlamak.
3. **Empati ve Sosyal Sorumluluk:** Öğrencilerin farklı bakış açılarını anlamalarını ve toplumsal sorunlara duyarlı bireyler olmalarını teşvik etmek.
4. **\*Dijital ve Medya Okuryazarlığı:** Güvenli internet kullanımı ve medya okuryazarlığı konusunda farkındalık yaratmak.
5. **\*Kültürel Değerler ve İş Birliği:** Öğrencilere kültürel değerlerin önemini öğretmek ve iş birliği becerilerini geliştirmek.

### Projenin Beklenen Sonuçları

1. **Demokrasi Bilinci ve Değerler Eğitimi:** Öğrenciler, demokratik karar alma süreçlerini deneyimleyerek demokrasi ve etik değerler konusunda daha bilinçli hale gelir.
2. **Yaratıcı ve Yenilikçi Bireyler:** Projede tasarlanan ürünler (bayrak, para birimi, anayasa vb.) sayesinde öğrenciler yaratıcı düşüncelerini somut projelere dönüştürür.
3. **Empati ve İletişim Gelişimi:** Farklı roller üstlenerek empati yapma ve etkili iletişim kurma becerileri gelişir.
4. **Dijital Yetkinlikler:** Dijital araçlar ve medya içerikleri hazırlayarak teknolojiyi bilinçli ve etkin şekilde kullanmayı öğrenirler.
5. **Toplumsal ve Küresel Farkındalık:** Dünya barışı ve güvenli internet kullanımı gibi evrensel konular üzerine düşünerek toplumsal farkındalık kazanırlar.

### Projenin Sonuç Değerlendirmesi

Proje sonunda öğrenciler, demokratik bir toplumun temel dinamiklerini anlamış, ekip çalışması içinde yaratıcı ürünler ortaya koymuş ve toplumsal sorunlara duyarlı bireyler olarak kendilerini geliştirmiş olacaklardır. Ayrıca, medya okuryazarlığı ve güvenli internet kullanımı konularında da bilinçleneceklerdir.

# **Kidtopia Project: Designing a Post-War Country from Scratch**

The **Kidtopia Project** is an interdisciplinary and creative educational initiative aimed at encouraging students to imagine and design a country that needs to be rebuilt after a war. The project seeks to equip students with 21st-century skills such as democracy, leadership, societal values, empathy, and digital competencies. While establishing an imaginary country and designing its flag, anthem, currency, constitution, governance system, and national days, students also engage in activities to raise awareness about contemporary topics such as safe internet usage and media literacy.

## **Project Purpose**

The main purpose of the Kidtopia Project is to enhance students' creative thinking, problem-solving, and teamwork skills while fostering an understanding of the fundamental dynamics of a democratic society. Additionally, the use of digital tools within the project aims to positively shape students' interactions with technology.

## **Project Objectives**

1. **Democracy Awareness:** To teach students democratic values and demonstrate how to integrate these values into daily life.
2. **Creative Thinking and Problem-Solving:** To encourage students to generate innovative ideas and turn them into tangible projects.
3. **Empathy and Social Responsibility:** To foster an understanding of different perspectives and encourage students to become socially conscious individuals.
4. **Digital and Media Literacy:** To raise awareness about safe internet usage and media literacy.
5. **Cultural Values and Collaboration:** To emphasize the importance of cultural values and develop students' teamwork skills.

## **Expected Outcomes of the Project**

1. **Democracy Awareness and Values Education:** Students will gain a deeper understanding of democracy and ethical values by experiencing democratic decision-making processes.
2. **Creative and Innovative Individuals:** Through designing elements like flags, currencies, and constitutions, students will turn their creative ideas into concrete outcomes.
3. **Empathy and Communication Development:** By taking on various roles, students will enhance their ability to empathize and communicate effectively.
4. **Digital Competencies:** Students will learn to use technology consciously and effectively by preparing digital tools and media content.
5. **Social and Global Awareness:** Students will reflect on universal topics such as world peace and safe internet usage, gaining social awareness.

## **Project Evaluation**

By the end of the project, students will have developed an understanding of the foundational dynamics of a democratic society, created innovative products through teamwork, and become socially aware individuals. Additionally, they will have improved their media literacy and gained awareness of safe internet practices.