

PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

P.1. PROJE ADI:

Teknoloji Çocuklarını Geçmişe Götürüyoruz

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Volkan YÜZÜAK

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Projenin Amacı:

Yeni teknolojiler özellikle de internet günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası olarak dünyanın birçok yerinde hemen her yaşta insanın hayatında yer almaktadır. Hiç şüphesiz doğru kullanılması halinde hayatı oldukça kolaylaştırması söz konusu iken doğru bir çerçeve içerisinde kullanılmadığı takdirde bağımlılık olabilecek bir risk barındırmaktadır (Dinc, 2015). Günümüzde teknolojinin yaygınlaşmasıyla birlikte bilgisayar oyunları, televizyon, cep telefonu ve internet bağımlılığı gibi yeni davranışsal bağımlılıklar ortaya çıkmıştır. Davranışsal bağımlılık, olası sonuçları açısından son derece önemlidir. Televizyon, bilgisayar, internet, telefon gibi dijital teknolojilerle gelişen ve değişen sanal dünyanın çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri hakkında tartışmalar ülkemizde de her geçen gün artmaktadır. Çocukların küçük yaşlarda teknolojiyle tanışmasının faydalarına işaret eden görüşlere karşın, bu teknolojinin doğru bir şekilde kullanılmaması durumunda çocukların gelişimine ve sağlığına zararlı olabileceğine dair bulgular mevcuttur (Arısoy, 2009; Griffiths, 1995; akt. Mustafaoğlu vd.). Davranışsal bağımlılık, gösterilen davranışın sıklıkla sergilenmesi ve olumsuz sonuçlarına rağmen tekrar edilmesi durumudur. Davranışsal bağımlılıkta kişinin, belirli ihtiyaçlarını ortadan kaldırmak amacıyla bir davranışa düşkünlüğü söz konusudur (Karadağ ve Kılıç 2019). Her ne kadar farkında olmasakta çocuklarımızın sıklıkla oynadığı oyunlar da bir bağımlılık göstergesidir. Oyun bağımlılığı teknolojik bağımlılığının getirmiş olduğu bir bağımlılık türüdür. Daha önce yapılan çalışmalarda oyun bağımlılığı internet bağımlılığının bir türü olarak tanımlanmaktaydı (Young ve ark. 1999; akt. Yam ve İlhan, 2020). Bu projede amaçlanan günümüzde çok sık rastladığımız bu teknoloji bağımlılığından çocuklarımızı uzaklaştırmaya çalışmak ve bunu kalıcı hâle getirebilmek için çocuklarımızdan aldığımız dönütler doğrultusunda çocuklarımızı ve ebeveynleri bilinçlendirmektir.

- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 1(1), 55-67.
- Dinc, M. (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31-65.
- Karadağ, E., & KILIÇ, B. (2019). Öğretmen görüşlerine göre öğrencilerdeki teknoloji bağımlılığı. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 11, 101-117.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., & Özdiçler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21.
- Yam, F. C., & İlhan, T. (2020). Modern çağın bütünsel teknolojik bağımlılığı: Phubbing ve dinamikleri. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 11, 1-1.
- Young KS, Pistner M, O'mara J, Buchanan J (1999) Cyber disorder: the mental health concern fort the new Millennium. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 2:475-479.
-



Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0

P.4. PROJE SÜRESİ (Hafta Olarak Belirtiniz.)

14 Hafta

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi (dönemin ilk günü)

21.02.2022

Bitiş Tarihi (dönemin son günü)

03.06.2022

P.6. PROJENİN GERÇEKLEŞTİRİLECEĞİ YERLER (Kurum, Kuruluş vb.)

Çaydüzü İlkokulu - 2/C Sınıfı

P.7. Projeye Katkı Sağlayacak Kurum ve Kuruluşlar (Varsa)

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Melike ULUCAN	<ul style="list-style-type: none">➤ Öğrencilerle sohbet edilerek öğrenciler tanınmaya çalışıldı.➤ İlk hafta eğitimde drama oyunu ilk olarak öğrencilere anlatılmaya çalışıldı ve oynandı.➤ Yapılan etkinlikler boyunca fotoğraflar çekildi ve video kayıtları alındı.➤ Tünel topu oyununu öğrencilere anlatarak oyunun oynanmasını sağladı.➤ Her oyunda aktif rol oynandı.➤ Röportajların kayıt altına alınması sağlandı.
2	Betül TURAN	<ul style="list-style-type: none">➤ Öğrencilerle sohbet edilerek öğrenciler tanınmaya çalışıldı.➤ İlk hafta eğitimde drama oyunu ilk olarak öğrencilere anlatılmaya çalışıldı ve oynandı.➤ Ateş, toprak, hava, su oyununu öğrencilere anlatarak oyunun oynanmasını sağladı.➤ Her oyunda aktif rol oynadı.➤ Röportajlarda sorular sorarak gerekli bilgiler alınmaya çalışıldı.
3	Gökçe ÖZVEREN	Proje Koordinatörü <ul style="list-style-type: none">➤ Öğrencilerle sohbet edilerek öğrenciler tanınmaya çalışıldı.➤ Eski minder oyununu öğrencilere anlatarak oyunun oynanmasını sağladı.➤ Yağ satarım bal satarım oyununu öğrencilere anlatarak oyunun oynanmasını sağladı.➤ Her oyunda aktif rol oynadı.➤ Röportajlarda sorular sorarak gerekli bilgiler alınmaya çalışıldı.
4	Zekeriya MATA	<ul style="list-style-type: none">➤ Öğrencilerle sohbet edilerek öğrenciler tanınmaya çalışıldı.



Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0

	<ul style="list-style-type: none">➤ Tünel topu oyununu öğrencilere anlatarak oyunun oynanmasını sağladı.➤ Sıcak soğuk oyununu öğrencilere anlatarak oyunun oynanmasını sağladı.➤ Her oyunda aktif rol oynadı.➤ Röportajların kayıt altına alınması sağlandı.
--	---

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
20010501010	Melike ULUCAN	Fen Bilgisi Öğretmenliği
20010501015	Betül TURAN	Fen Bilgisi Öğretmenliği
20010501014	Gökçe ÖZVEREN	Fen Bilgisi Öğretmenliği
21640501018	Zekeriya MATA	Fen Bilgisi Öğretmenliği

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Fotoğraf makinesi, top, mendil, tebeşir, sürpriz yumurta, çikolata, saklanacak oyuncak

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

(Ayrıntılı olarak belirtiniz. Nakdi ve çalışan kişilerin katkıları, sponsor destekleri vb.)

250

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

(Her etkinlik ayrıntılı olarak somut ve net ifadelerle açıklanmalıdır.)

➤ Etkinlik 1- Tanışalım Kaynaşalım

(Tanışma- sohbet, eğitimde drama etkinliği.)

Bu etkinliğimizde Çaydüzü İlkokulu 2/C sınıfı öğrencileri ile onları tanımak ve onlarla kaynaşmak amacıyla eğitimde drama etkinliği uygulanacaktır.

Eğitimde Drama Etkinliği:

Birbirini hiç tanımayan kişilerin toplu etkinlikler yapmadan önce birbirini daha yakından ve sıcak bir şekilde tanınmasını sağlayan bir etkinliktir.

➤ Etkinlik 2-Top Oyunları

(Çocuklar ile ateş toprak hava su ve tünel topu oyunu.)

Bu etkinliğimizde Çaydüzü İlkokulu 2/C sınıfı öğrencileri ile ateş toprak hava su oyunu ve tünel topu oyunu oynanacaktır.

1- Ateş Toprak Hava Su:

Öncelikle oyuncular daire şeklinde sıralanırlar. Aralarında sayışma yaparak oyuna ilk başlayacak oyuncu seçilir. Seçilen oyuncu oyunu başlatmak için topu istediği oyuncuya atar. Topu atarken “ateş, toprak, hava, su” elementlerinden birini söyler. “Toprak” dediği zaman topu yakalayan oyuncu karada yaşayan hayvanlardan birinin adını söyler. “Su” dediği zaman suda yaşayan ve “hava” dediğinde ise hava hayvanlarından birinin adını söyler. “Ateş” dediğinde ise topu yakalayan oyuncu sessizce durur. Topu yakalayan oyuncuların hayvan ismi söylemeleri için on saniyeleri vardır. Süreyi geçen oyuncu oyundan elenir. Oyunda kalabilen son oyuncu oyunu kazanır.

2- Tünel Topu:

Bu oyunda da oyuncular iki gruba ayrılır. Gruplardaki oyuncular belirli aralıklarla arka arkaya dizilir ve bacaklarını omuz genişliği kadar veya biraz daha fazla açarak beklerler. Grupların en başındaki oyunculara birer adet top verilir. ‘Başla’ işareti verildikten sonra en öndeki oyuncu topu bacaklarının arasından geçirerek arkasındaki oyuncuya verir. Top yere düşmeden sırayla en arkadaki oyuncuya ulaştırılır. Topu alan en arkadaki oyuncu koşarak öne gelir ve bacaklarının arasından geçirerek topu arkasındaki oyuncuya verir. Oyunun başında ilk sırada bulunan oyuncu yine aynı yerine geldiği zaman oyun biter. Oyunu topu en hızlı ilk sıradaki oyuncuya getiren grup kazanır.

➤ Etkinlik 3-Geleneksel Oyunlar

(Eski minder, Yağ satarım bal satarım oyunu.)

Huzurevindeki amcalarımız ile anlaştığımız bir arkadaşımızla bağlama çalıp türkü söylenecektir.

1- Eski Minder:

Eski minder Tekerlemesi:

Eski minder, yüzünü göster göstermezsen bir poz ver. Güzellik mi, çirkinlik mi havuz başında heykellik mi, mankenlik mi hangisi?

Çocuklar eski minder tekerlemesini söyleyerek halka şeklini alırlar; “eski minder” seçilen çocuğun etrafında dönerler. Tekerleme bitince “eski minder”in istediği pozu alırlar; eski minder en beğendiği pozu seçer, o pozu veren çocuk eski minder olur. Her oyuncunun değişik pozlar vermesi için öğretmen tarafından desteklenir. “Değişik ne olabilir?” sorusuyla yönlendirilebilir. Bir süre oyuna farklı çocuklarla devam edildikten sonra yapılanlar özetlenerek etkinlik sonlandırılır.

2- Yağ Satarım Bal Satarım:

Önce bütün arkadaşlarını topla ve bir kız bir erkek olacak şekilde çember oluşturmalarını sağla. Bir tane ebe seçin. Ebe, bu çemberin etrafında aşağıdaki şarkıyı söyleyerek tur atsın. Ebeyle aynı anda çemberdekiler de şarkıyı söylesin.

“Yağ satarım bal satarım

Ustam ölmüş ben satarım

Ustamın kürkü sarıdır

Satsam 15 liradır

Zam-bak Zum-bak

Dön, arkana iyi bak!”

Ebe, kimseye çaktırmadan mendili birinin arkasına bıraksın ve dönmeye devam etsin. Arkasına mendil bırakılan oyuncu mendili fark edince kalkarak ebeyi kovalamaya başlasın. Bunu yaparken diğer oyuncular hep bir ağızdan “Tavşan kaç, tazı tut!” diye bağırırsın. Eğer ebe, kaçan oyuncuyu yakalarsa yakalanan kişi ebe olarak oyuna devam etsin. Eğer kaçan oyuncu, ebe onu yakalayamadan tam bir tur atıp yerine oturursa aynı kişi ebe olmaya devam etsin.

➤ **Etkinlik 4-Veda Vakti**

(Sıcak Soğuk oyunu ve röportaj.)

Çaydüzü İlkokulu 2/C sınıfı öğrencileri ile sıcak soğuk oyunu oynandıktan sonra çocukların evde telefon, tablet vb. teknolojik aletlerle geçirdikleri vakitte mi yoksa bizimle ve arkadaşlarıyla oyun oynarken mi daha mutlu olduklarını onlara soracağız. Röportajdan sonra çocuklara sürpriz yumurta ve çikolata dağıtılacaktır.

Sıcak Soğuk Oyunu:

Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Saklamak için bir nesne seçilir. Ebe oyun alanının dışına çıkartılıp geride kalanlarla birlikte bu nesne saklanır. Ebenin görevi bu nesneyi bulmaktır. Ebeyi, diğer çocuklar nesneye yaklaştığında “sıcak” nesneden uzaklaştığında ise “soğuk” diyerek yönlendirirler. Ebe nesneyi bulunca kendi istediği birisini ebe seçer. Ebeye belli bir süre verilerek de oynanabilir. Büyük çocuklarda aynı anda saklanan nesnelerin sayısı artırılabilir.

➤ **Etkinlik 5-Bilinçlenelim Bilinçlendirelim**

(Sokak röportajı)

Yaptığımız 4 etkinlik ve çocuklar ile görüşmelerimiz doğrultusunda çocukların teknoloji bağımlılığı, bu bağımlılığın tehlikeleri ve bu bağımlılığı nasıl azaltabileceğimize dair ebeveynlerimizi bilinçlendirmek amacıyla sokak röportajı yapılacaktır.

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta	P.13. ZAMAN YÖNETİMİ					Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
			Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama		
	Mart	1.Hafta	Dersin tanıtımı ve dosya sisteminin tanıtılması		X	X	X	
	Mart	2.Hafta	Dosya sisteminin tanıtılması Proje hazırlık dosyaları Proje isimlerini netleştirme		X	X	X	
	Mart	3.Hafta	Proje dosyalarının hazırlanması		X	X	X	
	Nisan	4.Hafta	Proje dosyalarının hazırlanması		X	X	X	
	Nisan	5.Hafta	Proje formu teslimi-vize notu		X	X	X	
	Nisan	6.Hafta	Proje sürecinin hazırlığı	Proje sürecinin hazırlığı	X	X	X	
	Nisan	7.Hafta	Proje sürecinin hazırlığı	X	X	X	X	
	Nisan	8.Hafta	Proje sürecinin hazırlığı	X	X	X	X	
	Mayıs	9.Hafta	Proje sürecinin hazırlığı	X	X	X	X	
	Mayıs	10.Hafta	Proje sürecinin hazırlığı	X	X	X	X	

	Mayıs	11.Hafta	Proje sürecinin hazırlığı	X	X	X	X
	Mayıs	12.Hafta	Projenin tamamlanması	X	X	X	X
	Haziran	13.Hafta	Son kontoller	X	X	X	X
	Haziran	14.Hafta	Son kontoller-final puanı	X	X	X	X
	Temmuz	15.Hafta	PUKO döngüsü teslimi	X	X	X	X

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

- ✓ Etkinlik 1: Tanışalım Kaynaşalım etkinliğinde eğitimde drama oyunu ile çocuklar ile eğlenceli bir tanışma gerçekleştirildi.
- ✓ Etkinlik 2: Top Oyunları etkinliğinde çocuklar ile ateş, hava, toprak, su ve tünel topu oyunu oynandı.
- ✓ Etkinlik 3: Geleneksel Oyunlar etkinliğinde çocuklar ile yağ satarım bal satarım ve eski minder oyunu oynandı.
- ✓ Etkinlik 4: Veda Vakti etkinliğinde çocuklar ile sıcak soğuk oyunu oynanarak vedalaşıldı ve çocuklar ile röportaj yapıldı.
- ✓ Etkinlik 5: Bilinçlenelim Bilinçlendirelim etkinliğinde halk ile sokak röportajı yapıldı.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Projenin takibi her hafta Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Volkan YÜZÜAK tarafından yapıldı. Eksiklikler ve hatalar düzeltildi.

KONTROL ET AŞAMASI

Planlanan amaçlara ulaşılabilme durumunun değerlendirildiği ve ne tür sorunların ortaya çıktığına yönelik kontrol ve analizlerin yapıldığı aşamadır.

KA.1. PLANLANAN AMAÇLARA ULAŞILMA DURUMU

(Planlanan amaçlara ne kadar ulaşıldı?)

Etkinlik 1: Amaçlandığı gibi yapıldı.
Etkinlik 2: Amaçlandığı gibi yapıldı.
Etkinlik3: Amaçlandığı gibi yapıldı.
Etkinlik 4: Amaçlandığı gibi yapıldı.
Etkinlik 5: Amaçlandığı gibi yapıldı.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARIN TESPİT ETME VE KAYDETME

Projenin amacından sapma olmadı.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

(Projeyi yürütenlerin projeye yönelik öz değerlendirme süreci, projenin hedef kitlesi ile ilgili yapılan anketler/dönütler vb.)

Proje sonuç raporuyla projeyi yürütenlerin sürece yönelik görüşleri alındı.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Teknoloji günümüzün olmazsa olmazıdır. Elbette ki teknolojiden kopuk bir gelecek yetiştirmek düşünülemez. Fakat teknoloji doğru kullanılmaz ise faydasından çok zararlarını görürüz. Özellikle çocuklarda teknoloji bağımlılığını önleyebilmek geleceğimiz için önem arz etmektedir. Biz de projemizde günümüzün büyük bir problemi olan teknoloji bağımlılığına değindik. Çocuklar ile oyunlar oynayarak onları teknolojiden biraz uzaklaştırmayı hedefledik. Çocuklara sosyalleşmenin, arkadaşlar ile açık alanda vakit geçirmenin ne kadar eğlenceli olduğu konusunda bilinç uyandırmak istedik. Ve yaptığımız tüm etkinlikler doğrultusunda çocuklarda ve çocukların görüşleri doğrultusunda halkta bir bilinç uyandırmaya çalıştık.

ÖNLEM AL AŞAMASI

Kontrol aşamasında elde edilen öğrenmelerle bir sonraki planlamanın iyileştirildiği ve geliştirildiği aşamadır.

ÖA.1. PLANLANAN ETKİNLİKLER İLE YAPILAN UYGULAMALAR ARASINDA ORTAYA ÇIKAN FARKLILIKLARI GİDERMEK ADINA YAPILAN FAALİYETLER

Farklılıkları gidermek adına grup üyeleri verilen görevleri zamanında yapmıştır.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA



Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Projenin uygulandığı okulda öğrencilerden alınan bilgiler doğrultusunda çocuklar ve teknoloji bağımlılıkları ile ilgili topluma gerekli yönlendirmeler sağlanacaktır.

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Projenin bitiminde kullandığımız siteyi aktif bir şekilde yürütüp gelen yorum ve bildirimleri dikkate alıp, siteyi her geçen gün geliştirmek amaçlanmıştır.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALAR YÖNELİK ÖNERİLER

Projede uygulanan oyunlar geliştirilebilir, kullanılan site aktif bir şekilde yürütülerek daha fazla ebeveyne ulaşılabilir böylece toplum bilinci arttırılmaya çalışılabilir.

ÖA.6. PROJENİN SONUCUNDA TOPLUMA HİZMET YÖNÜNDEN ELDE EDİLEN KATKILAR

Çocukların teknoloji bağımlılıkları üzerine değinilmeye çalışılmıştır. Günümüzde teknoloji hayatımızla iç içe geçmiş durumdadır ve teknolojiyi faydalı bir şekilde kullanmak çocuklarımızı teknoloji bağımlılığından korumak ve kurtarmak için çocukların görüşleri alınarak aileler bilinçlendirilmeye çalışılmıştır. Böylece teknoloji bağımlılığı ve aile farkındalığı bir nebze de olsa topluma kazandırılmıştır.

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR

Etkinlik 1





Etkinlik 2





Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0



Etkinlik 3





Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0



Etkinlik 4



