

PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

P.1. PROJE ADI:

Sanal Gelir Gerçek Kayıp: Ekran Bağımlılığı ve Oyunlar

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Neslihan Köse

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Topluma hizmet dersi kapsamında 'SANAL GELİR GERÇEK KAYIP : EKRAN BAĞIMLILIĞI VE OYUNLAR' projesi gençlerin ekran bağımlılığı konusunda farkındalık yaratmayı, toplumsal bilinç oluşturmaya, bu bağımlılığın olumsuz etkilerini anlamalarını sağlamaya ve sağlıklı oyun alışkanlıkları geliştirmelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

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

17 Hafta

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi (dönemin ilk günü)

17.02.2025

Bitiş Tarihi (dönemin son günü)

13.06.2025

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

Bartın Üniversitesi, Bartın Üniversitesi Gölet Alanı, Bartın İnkum Piknik Alanı

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

PDR Kulübü

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Tuana Büşra Acet	Proje Koordinatörü
2	Bilal Korkmaz	Etkinlik ve İçerik Geliştirme
3	Hanım Nur Sümer	İletişim ve Tanıtım
4	Şeymanur Dinç	İletişim ve Tanıtım
5	Fatma Karasu	Form ve Kayıt Sorumlusu

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
23010517002	Tuana Büşra ACET	PDR
23010517038	Bilal KORKMAZ	PDR
23010517015	Şeymanur DİNÇ	PDR
23010517032	Fatma KARASU	PDR
23010517048	Hanım Nur SÜMER	PDR

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Mandala, Pastel Boya, Top, Piknik Malzemeleri, Broşür

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

Projenin bütçesini 1000 TL şeklinde belirlemiş olup,

250 TL pastel boyalar , 250 TL broşürleri basma işlemi, 180 TL mandala, 1000 TL mangal(kişi başı 200 TL ,sadece gruptaki 5 kişinin harcamasıdır.)

Projenin etkinlikleri 1680 TL harcayarak sonlandırılmıştır

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

Etkinlik adı	Etkinlik açıklaması	Etkinlik Tarihi (Gün ve saat)
1.Broşür Etkinliği	Proje hazırlık sürecinde tasarlanan bilgilendirici broşürlerin farklı fakülte'deki öğrencilere dağıtılması.	5-9 Mayıs 2025
2. Ekran Bağımlılığı Konusunda Seminer	Bu konuda uzmanlığı olan bir hocamız tarafından üniversitegeneline açık, erken bağımlılığı ve bunun olumsuz etkileri ile ilgili bilgilendirici bir etkinlik gerçekleştirilecektir.	12-16 Mayıs 2025
3. Mandala Etkinliği	Ekran bağımlılığını azaltmak amacıyla düzenlenen mandala etkinliği katılımcılara zihinsel rahatlatma ve odaklanma fırsatı sunar. Renklerin meditatif etkisi ile dijital dünyadan uzaklaşması sağlanacaktır.	19-23 Mayıs 2025
4. Piknik Etkinliği	Piknik etkinliğinin tasarlanması ve kişilerin belirlenmesi. Projemizin final etkinliğinde, dijital dünyadan uzaklaşıp doğayla iç içe vakit geçireceğimiz bir piknik düzenlenecektir.	26-30 Mayıs 2025

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta	Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
2025	Şubat	1.Hafta	Proje hedeflerinin belirlenmesi, ekip oluşturulması	-	-		
	Şubat	2.Hafta	Hedef kitle analizi, ihtiyaç tespiti	-	-		
	Mart	3.Hafta	Etkinlik türlerinin belirlenmesi	-	-		
	Mart	4.Hafta	İş takviminin ve görev dağılımının hazırlanması	-	-		
	Mart	5.Hafta	Seminer içeriklerinin ve sunumların hazırlanması	-	-		
	Nisan	7.Hafta	Katılımcıların belirlenmesi, davetiyelerin/duyuruların hazırlanması	-	-	-	-

	Nisa n	8.Hafta	Etkinlik alanlarının ve tarihlerin kesinleştirilmesi	-	-	-	-
	Nisa n	9.Hafta	İzinlerin ve güvenlik önlemlerinin alınması	-	-	-	-
	Nisa n	10.Hafta	Son kontroller, materyal hazırlığı ve bilgilendirme	-	-	-	-
	Mayıs	11.Hafta	-	Broşür dağıtımı	Katılımcı geribildirimi	-	Broşürlerin etkili olduğu, içeriklerin dikkat çektiği, farkındalığı artırdığı geri bildirimlerle doğrulandı.
	Mayıs	12.Hafta	-	Mandala boyama etkinliği	Gözlem ve kısa anket	-	Katılımcılar odaklanma ve rahatlama sağladıklarını belirtti, yaratıcı etkinlikler olumlu karşılandı.
	Mayıs	13.Hafta	-	Seminer uygulamaları	Katılımcı görüşleri	Ön rapor taslağı	Bilgi düzeyinin arttığı, oyun ve ekran alışkanlıkları na karşı daha bilinçli bakıldığı tespit edildi.
	Mayıs	14.Hafta	-	Piknik ve doğa etkinliği	Genel değerlendirme	Nihai rapor	Doğayla iç içe geçirilen sürecin olumlu etkileri gözlemlendi, fiziksel etkinliklere devam edilmesi önerildi.

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

Etkinlikler planlandığı gibi gerçekleştirilmiştir.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Beklenen sonuçlar alınmış olup, hem insanların sosyalleşebileceği, öğrenebileceği ve bu süreçte ekrandan uzak durabilecekleri etkinlikler gerçekleştirilmiştir.

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?)

Planlanan amaçlara tamamen uyulmuştur.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARININ TESPİT ETME VE KAYDETME

Amaçtan sapılabilecek bir durum yaşanmamıştır.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Projenin oldukça yararlı olduğunu düşünüp, bağlı bir grup ruhu ile çalıştık. Oldukça disiplinli, çalışkan ve iş bölümüne önem verecek şekilde davrandık. Projemizdeki etkinlikleri yaptığımız insanlardan aldığımız dönütler oldukça olumluydu.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Sanal Gelir, Gerçek Kayıp: Ekran Bağımlılığı ve Oyunlar projesi kapsamında, özellikle gençlerin ekran başında geçirdiği zamanı azaltmak, farkındalık kazandırmak ve sağlıklı sosyal alışkanlıklar geliştirmelerine katkı sağlamak amacıyla çeşitli etkinlikler düzenlendi. Proje sürecinde katılımcılarla birlikte mandala boyama çalışmaları yapılarak odaklanma ve zihinsel rahatlama sağlandı. Ayrıca uzman konuşmacıların yer aldığı seminerlerde ekran bağımlılığı, dijital oyunların etkileri ve sağlıklı dijital alışkanlıklar konularında bilgilendirme yapıldı. Projenin sonunda düzenlenen doğa yürüyüşü ve piknik etkinliği ile katılımcıların ekranlardan uzak doğayla iç içe zaman geçirmesi sağlandı. Bu etkinliklerle bireylerin ekran bağımlılığı konusunda farkındalık kazanması, alternatif sosyal ve sanatsal faaliyetlerle tanışması amaçlandı.

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

Planlanan ve uygulanan arasında bir fark gözlemlenmemiştir. Bu yüzden bir faaliyet uygulanmamıştır.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Tarih, hava durumu koşulları, materyal eksikleri, katılımcılar konusunda önceden önlem alınmış olup. Olumsuz şartlarda bunların nasıl telafi edileceği konuşulmuştur.

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

13. Haftada verdiğimiz seminer öğretici ve araştırma kapsamında yönlendirici olmuştur.

Yapılan etkinlikler boyunca katılımcıların durumları izlenmiş olup bunun sürekliliğinin sağlanacağı konusunda geri dönütler almış bulunmaktayız.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALARA YÖNELİK ÖNERİLER

Proje başlangıcında ekip üyeleri arasında rol ve sorumluluk dağılımı açıkça belirlenmeli. Uzun vadeli ama esnek bir zaman yönetimi planı oluşturulmalı; olası aksamalar veya değişiklikler için B planı hazır bulundurulmalı. Tek yönlü değil; farklı ilgi alanlarına hitap eden, duyuya, harekete ve duyguya dayalı etkinliklerle öğrenme süreci zenginleştirilmeli. Her etkinlikten sonra katılımcı ve yürütücü ekipten alınan geri bildirimler ile sürece eleştirel bir gözle bakılmalı. Bu değerlendirmeler,

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

sadece sonuçları ölçmek için değil, sürekli gelişim ve öğrenme kültürünü pekiştirmek amacıyla kullanılmalı.

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

Proje sayesinde ekran bağımlılığı ve dijital oyunların olumsuz etkileri konusunda toplumda farkındalık artırıldı. Broşürler, seminerler ve görsel materyaller aracılığıyla bilgi kirliliği yerine doğru ve bilimsel bilgi sunuldu. Katılımcılar, dijital ekranlardan uzak durarak doğayla, sanatla ve birebir insan ilişkileriyle daha fazla vakit geçirmeye yönlendirildi. Mandala, piknik gibi uygulamalar, alternatif ve sağlıklı boş zaman etkinliklerinin tanıtılmasına katkı sağladı. Proje sürecinde yürütücü ekip, toplumla doğrudan iletişim kurarak gönüllülük duygusu, topluma karşı sorumluluk ve aktif yurttaşlık kavramlarını yaşama geçirdi. Proje, benzer eğitim kurumlarında uygulanabilecek örnek bir model sundu.

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

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR



