



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

PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

P.1. PROJE ADI:

Anne, Baba, Öğretmen: Hangi Oyunu Seçmeli? Çocuklarınızın Eğlenirken Öğrendiği Oyunlar!

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Gülşah Kaçmaz Ekici

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Bu projenin amacı, ebeveynler ve eğitimciler için dijital oyunların seçimini kolaylaştırmak amacıyla yapılan araştırmaya dayalı bilgileri sosyal medya aracılığıyla paylaşmaktır.

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

4 hafta

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi (dönemin ilk günü)

12.02.2024

Bitiş Tarihi (dönemin son günü)

28.05.2024

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

Sosyal medya platformu olan Youtube

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

Yok

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Merve Aslan	Proje koordinatörü olarak proje ekibi ve proje danışanı arasındaki iletişimi sağlamak
2	Aslınur Kuş	Projeye uygun içerik hazırlama
3	Rumeysa Nisa Uysal	Projeye uygun içerik hazırlama
4	Sümeyye Aksakal	Projeye uygun içerik hazırlama
5	Vildan Özkaynakçı	Projedeki videoları editleme ve düzenleme

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
22010517007	Merve Aslan	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
23010517063	Aslınur Kuş	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
22010517053	Rumeysa Nisa Uysal	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
22010517002	Sümeyye Aksakal	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
22010517038	Vildan Özkaynakçı	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Kitle İletişim Araçları, Bilgisayar, Yazılım programları



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

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

Herhangi bir harcama yapılmadı

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

Nisan 3. Hafta: Eğitsel ve dijital oyunların tanımı nedir? Eğitsel ve dijital oyunların çocuklara kazandırdığı olumlu özellikler nelerdir? Peki ebeveynler veya öğretmenler iyi ve kaliteli oyunları nasıl seçerler? Ne tür özellikler aranmalı gibi soruların cevabını veren giriş videosu hazırlanacak.

Nisan 4. Hafta: Oyunlarda geri bildirim ne demektir 'in tanımı yapılacak ve oyunlar karşılaştırmalı olarak geri bildirim özelliği ile analiz eden içerik hazırlama.

Mayıs 1. Hafta: Oyunlarda iskele desteği ne demektir 'in tanımı yapılacak ve oyunlar karşılaştırmalı olarak iskeleme desteği özelliği ile analiz eden içerik hazırlama.

Mayıs 2. Hafta: Oyunların geliştirme ekibinde herhangi bir eğitsel uzman yer almış mı ve müfredat 'in hangi konuları ve kazanımlarını içeriyor adli içerik hazırlama.

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta	Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
2024	NİSAN	3. HAFTA	İçerik planlandı	İçerik oluşturuldu			
2024	NİSAN	4.HAFTA	İçerik planlandı	İçerik oluşturuldu			
2024	MAYIS	1.HAFTA	İçerik planlandı	İçerik oluşturuldu			
2024	MAYIS	2.HAFTA	İçerik planlandı	İçerik oluşturuldu			

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

Projemiz planlama aşamasında yazılan takvime bakılarak ve içeriğine uyum sağlayarak gerçekleştirildi.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Projenin dijital platformu aktif olarak kullanıldı ve süreç takibi yapıldı.

KONTROL ET AŞAMASI



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

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?)

Projeye başladığımızda amacımız öğretmenler ve ebeveynlere dijital eğitsel oyunları tanıtmaktı. Projenin sonunda da bu amaca ulaştığımızı düşünüyoruz. Çünkü bilgilendirici yalın bir anlatım gerçekleştirdik.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARININ TESPİT ETME VE KAYDETME

Projemizde herhangi bir olası sapma fark edildiği zaman ekipçe konuşuldu ve proje danışman hocamız Dr. Gülşah Kaçmaz Ekici hocamızdan yardım istendi ve sapmalar karşılıklı fikir önerileriyle ve dönütlerle engellendi.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Proje ekibindeki kişiler kendi öz değerlendirmelerini ve grup arkadaşlarının değerlendirmelerini yaptı ve geri dönütler aldı.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Projemizin hedefi ebeveyn ve eğitimcilere eğitici oyunları ve eğitici siteleri tanıtmaktır. Bunun doğrultusunda öğrenciler için olabilecek en iyi 4 oyunu seçip bunları tanıttık Seçtiğimiz oyunlar "Slice Fractions, Math Makers, Dragonbox Algebra, Mental Up" tır. Öncelikle bu oyunların hedef kitlesini araştırdık Bu oyunları incelerken dikkat ettiğimiz başlıklar şunlardır: "Oyun seçerken oyunda hangi özellikler olmalıdır? Oyunun arkasındaki tasarımcıların eğitsel altyapıları nelerdir? Oyunların tasarlanmasında öğrenme teorisi gibi farklı teoriler işlenmiş olabilir mi?" Bunları geri bildiri yönünden inceledik. Bu incelemelerimiz bittikten sonra çıkardığımız sonuç hem ebeveynler hem eğitimciler hem de çocuklar için "Nasıl iyi oyun seçilir?" sorusuna cevap vermiştir.

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

Böyle bir fark gözlemlenmedi çünkü projenin belli bir sürdürme aşaması vardı.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİN STANDARTLAŞTIRMA

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİN SAĞLAMA

Adres : Bartın Üniversitesi Rektörlüğü
74100 Merkez / BARTIN

Telefon : 0378 223 55 00
İnternet Adresi : www.bartın.edu.tr
E-Posta : info@bartın.edu.tr

Sayfa 3 / 5

Proje konusuyla ilgili yapılan detaylı araştırmalar ve hazırlanan etkinlikler plan dahilinde paylaşılmıştır.

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Projenin sistemli ve sürdürülebilirliği açısından haftalık planlamalara uyulmuştur.Çalışmanın sürdürülebilirliği için içerikler her aşamada fikir alışverişi yapılarak dijital platformun daha yaygın etkiye ulaşması amaçlanmıştır.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALARA YÖNELİK ÖNERİLER

Projenin zaman yönetimi çok önemlidir. Planlamaya dikkat edilmeli ve zaman iyi yönetilmelidir.

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

Toplumumuza yeni kazandırılacak bireyleri gelişimsel açıdan iyileştirilmesi, ebeveyn ve eğitimcilerle dijital oyunları seçerken kolaylık sağlamak, çocukları dijital ortamdaki kötü etmenlerden uzak tutmak.

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR



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

