



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:

Çocuklara Yönelik Eğitici ve Öğretici Oyunların Tanıtılması

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Gülşah Kaçmaz Ekici

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Bu projenin amacı, çocuklar için faydalı olan onların becerilerini geliştirecek olan eğitsel dijital oyunları önerilerle tanıtmak, ebeveynleri ve öğretmenlerin çocuklar için etkili olacak oyunların neler olduğunun bilimsel açıdan kanıtlanmış kuramsal çerçevede pedagojik, alan ve teknolojik açıdan incelemesinin yapıp bilinçlenmelerini sağlamaktır. Bu sayede hem çocuklar hem de ebeveynler ve öğretmenler için yararlı olacak içerik üretmek ve çocuklar için uygun onların gelişimine katkı sağlayacak oyunları tanıtır bilgilendirmek hedeflenmektedir.

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

14 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 hesabı olan TikTok.

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

Yok

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Beyza Bilgin	Proje koordinatörü olarak ekibe bilgi vererek koordine etmek. Videolar için metin hazırlamak.
2	Buse Köseoğlu	Proje için gerekli olan video seslendirmesini yapmak ve metin bulmak.
3	Diyar Kaya	Proje için gerekli olan video çekimlerini yapmak.
4	Eylül Aydemir	Proje için gerekli olan video seslendirmesini yapmak ve videoyu yayınlamak.
5	Ayşe Sena Erişen	Proje için gerekli olan video seslendirmesini yapmak.
6	Simge Nur Güney	Proje için gerekli olan video seslendirmesini yapmak.

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
------------	------------	--------



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

22010517012	Beyza Bilgin	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
22010517031	Diyar Kaya	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
22010517035	Buse Köseoğlu	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
22010517010	Eylül Aydemir	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
22010517024	Ayşe Sena Erişen	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
22010517026	Simge Nur Güney	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Projede kullanılacak olan araç ve materyaller: Web siteleri, makaleler, sosyal medya platformları, bilgisayar.

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

Proje de herhangi bir harcama yapılmadı.

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

Nisan 3. Hafta: Eğitsel dijital oyunlar nedir? Oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkileri nelerdir? Sorulara yanıt veren giriş videosu çekilecek.

Nisan 4. Hafta: Mental Up uygulaması nedir? Uygulama nasıl kullanılır? Çocuklara nasıl beceriler kazandırır? Sorularına yanıt vererek oyunu tanıtan video çekilecek.

Mayıs 1. Hafta: Slice Fractions uygulaması nedir? Nasıl kullanılır? Çocuklara kazandıracığı özellikler ve beceriler nelerdir? Sorularına yanıt vererek oyunu teknolojik ve pedagojik inceleyen video çekilecek.

Mayıs 2. Hafta: Math Makers oyunu nasıl bir uygulamadır? Nasıl kullanılır? Çocuklara matematik konusunda nasıl yardımcı olur? Çocuk bu oyunu oynadıktan sonra hangi becerileri kazanır? Sorularıyla ilgili analiz yapılan video çekilecek.

Mayıs 3. Hafta: Dragon Box-Algebra oyunu pedagojik açıdan çocuklar için uygun mudur? Teknolojik açıdan oyun kolay oynanır mı? Oyun nasıl oynanır ve ne gibi beceriler kazandırır? Sorularını yanıtlayan video çekilecek.

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	Nisan	1. Hafta	İçerik planlandı	-	-	-	-
	Nisan	2. Hafta	İçerik planlandı	-	-	-	-



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

	Nisan	3. Hafta	İçerik planlandı	İçerik oluşturuldu	-	-	-
2024	Nisan	4. Hafta	İçerik planlandı	İçerik oluşturuldu	-	-	-
2024	Mayıs	5. Hafta	İçerik planlandı	İçerik oluşturuldu	-	-	-
2024	Mayıs	6. Hafta	İçerik planlandı	İçerik oluşturuldu	-	-	-
2024	Mayıs	7. Hafta	İçerik planlandı	İçerik oluşturuldu	-	-	-
2024	Mayıs	8. Hafta	-	-	Değerlendirme yapıldı	-	Geri dönüt verildi
2024	Mayıs	9. Hafta	-	-	-	Raporlama yapıldı	-

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 sayfası aktif olarak kullanıldı ve süreç takibi yapıldı.

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?)

Projeye başladığında amacımız, günümüzde olan dijital çağdaki oyunlarla ilgili karışıklıktı. Bu konuyu ele alarak ebeveynlere ve çocuklara yol gösterici olması istenen belirli oyunları tanıtarak bilinçlenmelerini sağlamaktı. Anlattığımız videolarla hedefimize ulaşıldığını düşünüyoruz çünkü yaptığımız videolar tanıtılan oyunlar hakkında yeterince içeriğe sahip olarak çekildi.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARIN TESPİT ETME VE KAYDETME

Projede herhangi bir sapma yaşanmadı.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Proje ekibi olarak topluma hizmet uygulamaları kapsamında yürüttüğümüz "Çocuklara Yönelik Eğitici ve Öğretici Oyunların Tanıtılması" Projemizin değerlendirmesi için ekipçe toplandı ve öyle gerçekleştirildi. Daha sonra grup danışmanımız Gülşah hocanın eşliğinde sunum gerçekleştirildi.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

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



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

Projede belirlenen oyunlar seçilen platform yoluyla videolarda tanıtılacak bu sayede daha geniş çevreye yayılacaktır. Bu videolar yoluyla çocuklar ve ebeveynler hem bilgilenmiş hem de bilinçlenmiş olacaktır. Bu videolarda ebeveynlerin ve öğretmenlerin çocuklar için etkili oyun seçimini yapmasına yardımcı olmak için oyunların teknolojik, alan ve pedagojik olarak incelenerek sosyal medya üzerinden bilgilendirmek bu sayede çocuklara ve ebeveynlere fayda sağlayacak şekilde yapılacaktır. Bu projenin sonunda hedeflenenler çocukların belirlenen oyunlar sonrasında bilişsel gelişimlerinde ilerleme sağlamak ebeveynlerin oyun seçimi konusunda tecrübe kazanmasını sağlamak ve destekleyerek projenin başarılı olması sağlanmak istenir. Seçilen sosyal medya platformunun da kullanılması sayesinde bu amaçlar ve istenilen sonuçlar geniş alanlara yayılacak daha fazla ebeveyne yardımcı olacaktır.

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 görülmedi. Çünkü her etkinliğin belirli bir planı vardı.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Proje konusuyla ilgili yapılan araştırmalar ve hazırlanan etkinlikler plan dahilinde paylaşıldı.

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Projenin sistemli ve sürdürülebilirliği açısından haftalık planlamalara uyuldu. Çalışmanın sürdürülebilirliği olması adına etkinlikler ekipçe fikir alışverişi yapılmış ve dijital platformun daha yaygın etkiye ulaşması amaçlandı.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALAR YÖNELİK ÖNERİLER

Projeler iyi planlanmalıdır çünkü bu kısım projenin ilerlemesi adına önemli bir adımdır. Aynı zamanda yapılan planlamalara uyulmalı, yapılacak etkinlikler için yeterli içeriğe ulaşılmalıdır.

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

Projede hedeflenen içeriği yayma ve bilinçlendirmeye ulaşıldı. Yaptığımız içerikler yeterli sayıda ve daha da artarak izlenmeye devam etti. Aynı zamanda videolara yapılan beğeniler sayesinde yaptığımız projenin toplum için olumlu bir katkı sağladığını düşünüyoruz.

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

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR

