



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: TeknoBilinç

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Dr. Öğr. Üyesi Neslihan Köse

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Bilinçli Teknoloji Kullanımı Bilincinin Oluşturulması: Proje bireylerin teknoloji kullanımının potansiyel etkileri konusunda bilinçlenmelerini sağlayarak, teknolojiyi daha bilinçli bir şekilde kullanmalarını teşvik eder. Teknoloji Kullanımında Dengenin Sağlanması: Projede, teknolojinin hayatımızdaki rolünü dengelemek için sağlıklı sınırlar belirleme becerilerini geliştirmeye odaklanır. Böylece, teknolojinin hayatımızdaki olumlu yönlerinden faydalanırken aynı zamanda bağımlılık riskini azaltabiliriz.

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

- Hafta 29/04/2024
- Hafta 06/05/2024
- Hafta 13/05/2024
- Hafta 20 /05/2024

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi

12/02/2024

Bitiş Tarihi

28/05/2024

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

Bartın/ Merkez / Esenyurt Şehit Ahmet Poyraz Ortaokulu

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

Mali Müşavir İsmail Cem Akyol
İşletme Sahibi Halil Arslantürk

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Melis Asel Yıldız	Yürütücü
2	Aysun Yılmaz	Araştırmacı
3	Öznur Avar	Araştırmacı
4	Sema Seyrimez	Araştırmacı
5	Rumeysa Yüksel	Araştırmacı



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

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
22010517058	Melis Asel Yıldız	PDR
22010517059	Aysun Yılmaz	PDR
22010517009	Öznur Avar	PDR
22010517043	Sema Seyrimez	PDR
22010517062	Rumeysa Yüksel	PDR

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

c:\Users\USER\Downloads\DOC-20240506-WA0098..ppsx

c:\Users\USER\Downloads\zaman cetveli.docx

Oyunlar : Hedef 5, zekice karelon , mancala , 9 taş / 3 taş , surakarta ve bihar , köşe kapmaca , matematik formül

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

Alınan oyunlar :2250 tl

Sponsor desteği:2000 tl

Araştırmacıların desteği: 250 tl

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

1.Sınıf içi tartışma , sunum ve zaman cetveli Teknoloji bağımlılığı ile ilgili sunum , Öğrencilerle soru cevap yapma, öğrenciyi tanımada bize bilgi sağlayacak zaman cetveli çizelgesi öğrencilere dağıtılacak bu zaman cetvelinin aşamaları ve açıklamaları öğrencilere yapılır. Bir haftalık süreç içerisinde uygulamaları istenir.

2. zeka oyunları oynatma ,zaman cetveli değerlendirmesi Satranç, mangala , tabu vb. oyunlar oynatma, zaman cetveli üzerine konuşulup zamanını nasıl değerlendirdikleri hakkında tartışma ortamı oluşturma

3.oyun geliştirme Teknoloji bağımlılığına alternatif olarak yeni oyun geliştirme ve uygulanması

4.teknolojinin yararlı yönlerini gösterme Teknolojinin faydalı yönlerini anlatmak ve yararlı uygulamaları tanıtmak

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	Teknoloji bağımlılığı ile ilgili sunum , öğrencilere zaman cetveli formunu dağıtmak	Hazırlanan sunuyu öğrencilere sunma ve zaman cetvelini öğrencilere dağıtıp nasıl yapıldığı hakkında bilgi verilmiştir			
	Mayıs	2.hafta	Zeka oyunlarını oynatmak ve zaman cetvelini değerlendirme	Alınan zeka oyunları öğrencilere tanıtip oynatılmış ve 1 hafta boyunca uygulanmış olan zaman cetvelini değerlendirilmiştir			
	Mayıs	3.hafta	Oyun geliştirme	Geliştirilen oyun öğrencilere anlatılmış olup sınıfta oynatılmıştır			
2024	Mayıs	4.hafta	Teknolojinin yararlı yönlerini gösterme	Hazırlanmış olan sunu yoluyla öğrencilere teknolojinin yararlı yönleri anlatılıp ve kullanabilecekleri uygulamalar tanıtılmıştır			

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

- 1.Teknoloji bağımlılığı ile ilgili sunum , öğrencilere zaman cetveli formunu dağıtmak : Planlandığı gibi öğrencilere teknoloji bağımlılığı ile ilgili sunum yapıldı ve 1 hafta boyunca uygulamaları için zaman cetveli dağıtıldı .
- 2.Zeka oyunlarını oynatmak ve zaman cetvelini değerlendirme : Planlandığı gibi alınan zeka oyunları çocuklara oynatılmış 1 hafta boyunca uygulamış oldukları zaman cetveli değerlendirilmiştir.
- 3.Oyun geliştirme : Planlandığı gibi teknoloji bağımlılığına alternatif olarak geliştirilen oyun öğrencilere oynatılmıştır.

4.Teknolojinin yararlı yönlerini gösterme : Planlandığı gibi öğrencilere teknolojinin yararlı yönlerini göstermek için öğrencilere kullanabilecekleri yararlı uygulamalar sunu yoluyla tanıtılmış ve teknolojinin genel olarak yararlı yönleri anlatılmıştır.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Yapılan uygulamalar dersin sorumlusu DR. Öğretim Üyesi Neslihan Köse aracılığıyla Mine Sayın Kılıç'a iletildi. Her hafta iletilen etkinlikler ve fotoğrafları üniversitenin topluma hizmet uygulamaları sayfasında paylaşıldı. Aksaklık yaşanmaması için sorumlu öğrenci tarafından hatırlatmalar 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?)

Hafta 1 : Planlanan sunum yapıldı ve zaman cetveli uygulandı.

Hafta 2 : Planlandığı gibi alınan zeka oyunları oynatıldı ve zaman cetveli değerlendirildi.

Hafta 3 : Planlandığı gibi geliştirilen oyun öğrencilere tanıtılıp oynatıldı.

Hafta 4 : planlandığı gibi teknolojinin yararlı yönleri ve yararlı uygulamalar anlatıldı.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARIN TESPİT ETME VE KAYDETME

Bütün etkinlikler planlanan şekilde işledi. Bu sebepten herhangi bir sapama olmadı.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Projenin istendiği gibi ilerlemesi ve hedefe ulaşılması için grup üyeleri sürekli olarak iletişim halinde olup etkinliklerde fikir alışverişi yapıp kararlar verildi. Ve proje hedef kitleye ulaştırıldı.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Giriş: Günümüzde teknolojinin hayatımızdaki rolü giderek artmaktadır ve bu durum teknoloji bağımlılığı gibi önemli bir sorunu da beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda, bilinçli teknoloji kullanımı üzerinde odaklanan bu proje, bireylerin teknolojiyi daha sağlıklı ve dengeli bir şekilde kullanmalarını teşvik etmek için geliştirilmiştir.

Amaç: Bu projenin amaçları arasında, teknoloji bağımlılığının azaltılması, bilinçli teknoloji kullanımı alışkanlıklarının geliştirilmesi, toplumsal farkındalığın artması ve uygulanan etkinliklerin değerlendirilmesi bulunmaktadır.

Yöntem/Uygulama: Teknoloji bağımlılığı ile ilgili sınıf içi sunum hazırlanarak öğrencilerin teknoloji bağımlılığına farkındalık oluşturmaları sağlanacaktır. Bir haftalık süreç içerisinde uygulamaları için zaman cetveli verilecek ve bu zaman cetveli son aşamada değerlendirilecektir. Zeka oyunları, geleneksel oyunlar vb. oyun türleri oynatılarak sınıf içi etkin katılım sağlanacaktır. Öğrencilerle birlikte farklı ortamlarda oynayabilecekleri oyun geliştirilecek ve bunlar öğrencilere hediye edilecektir. Son aşamada ise teknolojiyi daha yararlı nasıl kullanacakları hakkında bilgi verilecektir.

Sonuç: Projemizin sonucunda, hedef kitlenin teknoloji kullanımı konusundaki bilinç düzeyinin artması ve teknoloji bağımlılığı riskinin azalması beklenmektedir.

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

Alınacak olan zeka oyunları için yeterli bütçeye sahip olmadığımız için spondordan destek alındı.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Zaman cetveli ile zaman planlanması öğretildi ve teknolojiye alternatif olarak kullanabilecekleri oyunlar alındı.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALARLA YÖNELİK ÖNERİLER

Genel olarak planlamamızdan memnunduk ve planladığımız gibi gitti.

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

Öğrencilere her şeyin fazlasının zarar olduğu gibi teknoloji kullanımının da fazlasının zararlı olduğu anlatıldı ve bu yönde alternatifler sunuldu. Aynı zamanda teknolojinin hayatımızın bir parçası olduğu ve bunu yararlı bir şekilde kullanılabileceğine de değinilip yararlı uygulamalar tanıtıldı.

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR





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



