



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:

Oynayarak Büyüyüp Gelişiyorum!

### P.2. PROJE DANIŞMANI:

Dr. Öğr. Üyesi Semanur Kandil ŞIVKA

### P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Projenin amacı, ilköğretim düzeyi öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarını öğrenmelerini sağlayıp bilişsel gelişimlerine yardımcı olmaktır.

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

Projenin toplam süresi 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.)

Millî Eğitim Bakanlığı / Serdar İlkokulu

Millî Eğitim Bakanlığı / Akçamescit Ortaokulu

Millî Eğitim Bakanlığı / Kızılelma Ortaokulu

Millî Eğitim Bakanlığı / Vali Tevfik Başakar İlkokulu

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

- Bartın Üniversitesi
- Serdar İlkokulu
- Akçamescit Ortaokulu
- Kızılelma Ortaokulu
- Vali Tevfik Başakar İlkokulu

### P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Sudenur AKSOY	Akıl ve zeka oyunları hakkında bilgi verip öğrencilerle beraber oynamak.

### P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
22010509001	Sudenur AKSOY	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü / İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı

### P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Akıl ve Zeka Oyunları

### P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

-

### P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

Hafta 1: Öğrencilerle tanışma, akıl ve zeka oyunları hakkında bilgi verme, oyunların tanıtılması ve oyunlarının oynanması.

Hafta 2: Öğrencilerle tanışma, akıl ve zeka oyunları hakkında bilgi verme, oyunların tanıtılması ve oyunlarının oynanması.

Hafta 3: Öğrencilerle tanışma, akıl ve zeka oyunları hakkında bilgi verme, oyunların tanıtılması ve oyunlarının oynanması.

Hafta 4: Öğrencilerle tanışma, akıl ve zeka oyunları hakkında bilgi verme, oyunların tanıtılması ve oyunlarının oynanması.

### 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	Şubat	3. Hafta	+				
		4. Hafta	+				
	Mart	1. Hafta	+				
		2. Hafta	+				
		3. Hafta	+				
		4. Hafta			+		
	Nisan	1. Hafta			+		
		2. Hafta			+		
		3. Hafta			+		
		4. Hafta			+		
	Mayıs	1. Hafta			+		
		2. Hafta				+	
		3. Hafta					+
		4. Hafta					

### UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.



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

#### UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

14 haftalık olarak bir proje süreci gerçekleştirilecektir. İlk beş hafta proje danışmanı ile projenin süreci planlanır. Altı hafta ise yapılacak olan etkinliklerin uygulama süreci 14.03.2024 başlama ile 08.05.2024 bitiş tarihi ile sonlanır. Her hafta çarşamba günü saat 09.00 ile 12.30 arasında etkinlik gerçekleştirilir.

Uygulama sırasında planlanan durumların dışına çıkmamış ve herhangi bir aksaklıkla karşılaşılmamıştır.

#### UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Her uygulama sırasında çalışmalar fotoğraflanmış ve danışman öğretim üyesine iletilmiştir.

### 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?)*

Proje boyunca yapılması planlanan her bir etkinlik planlandığı gün ve saat içerisinde gerçekleşmiştir. Etkinlikler sırasında oluşan aksaklıklar en aza indirilmiş olup öğrencinin memnuniyeti hissedilmiştir. Böylelikle projenin amacına ulaşıldığı gözlenmektedir.

#### KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARININ TESPİT ETME VE KAYDETME

Projenin amaçlarında herhangi bir sapma yoktur.

#### KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Bartın İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden izin istenmiştir. Etkinlik sırasında beraber çalışılan kişilere etkinlik hakkında bilgi verilerek iletişim kurulmuştur. Öğrencilerle konuşulup memnuniyetleri hakkında geri dönütler alınmıştır.

#### KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Bu projenin hedefinde, öğrencilerin bilişsel gelişimlerini desteklemek ve onları geleceğin zorlu problemlerine hazırlamak için akıl ve zekâ oyunlarını kullanmak yer alır. Proje, ilköğretim düzeyinde geniş bir yaş aralığındaki öğrencilere yönelik olarak tasarlanmıştır. Projenin temel amacı, öğrencilere çeşitli akıl ve zekâ oyunlarını tanıtarak problem çözme, eleştirel düşünme, analitik düşünme ve mantıksal akıl yürütme becerilerini geliştirmektir.

Proje kapsamında, öğrencilere öncelikle farklı zekâ oyunları ve bulmacaları tanıtılmış ve ardından bu oyunlarla ilgili temel stratejiler ve taktikler öğretilmiştir. Öğrenciler, gruplar halinde veya bireysel olarak,

bu oyunları oynayarak pratik yapmış ve becerilerini geliştirmişlerdir. Ayrıca, öğrenciler arasında iş birliği yapma ve iletişim kurma becerilerini güçlendirmek için takım oyunları da yapılmıştır.

Proje sonunda, öğrencilerin bilişsel yeteneklerinin arttığı, öğrenme motivasyonlarının arttığı ve özgüvenlerinin güçlendiği gözlemlenmiştir. Bu proje, öğrencilerin akademik başarılarını artırmakla kalmayacak, aynı zamanda onları yaşamları boyunca etkili düşünürler haline getirerek gelecekteki başarılarına da katkı sağlayacaktır.

### 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

Etkinliği uygulama sürecinde planlanan gün dahilinde Bartın İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izin alınmalıdır. Etkinliğin gerçekleşmesini engelleyecek durumlara engel olunmalıdır.

#### ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Uygulamaların planlanmasında ve ilgili kurumun etkinlik planının dikkate alınmasının önemi anlaşılmıştır.

#### ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Uygulamalar bir öğretim görevlisi tarafından da takip edilmiş ve öğretmen adayı yönlendirilmiştir.

#### ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Proje öneri formu ve raporlar, bundan sonraki projeler için örnek teşkil edecektir.

#### ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALAR YÖNELİK ÖNERİLER

Etkinliğin gerçekleşeceği gün İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gereken bilgi sağlanmalıdır. Etkinliğin bu yüzden engellenmesi durumuna dikkat edilmelidir.

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

1. Öğrencilerin zihinsel gelişimine yardımcı olmak.
2. Öğrencinin oyunlar ile eğlenerek derse olan motivasyonunu artırmak.

**PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR**







