

## PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

<b>P.1. PROJE ADI</b>		
Analım Oynayalım		
<b>P.2. PROJE DANIŞMANI</b>		
Dr. Öğr. Üyesi Sinem TARHAN		
<b>P.3. PROJENİN AMAÇLARI</b>		
İlkokul öğrencilerine kültürümüzde var olan ve unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarını öğretmek.		
<b>P.4. PROJE SÜRESİ</b> ( <i>Hafta Olarak Belirtiniz.</i> )		
8 hafta		
<b>P.5. PROJENİN</b>		
<b>Başlangıç Tarihi</b>	<b>Bitiş Tarihi</b>	
24.10.2018	21.12.2018	
<b>P.6. PROJENİN GERÇEKLEŞTİRİLECEĞİ YERLER</b> ( <i>Kurum, Kuruluş vb.</i> )		
İnönü İlkokulu Bartın		
<b>P.7. Projeye Katkı Sağlayacak Kurum ve Kuruluşlar</b> ( <i>Varsa</i> )		
Yok		
<b>P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI</b>		
S/N	Adı Soyadı	Görevi
1	Zülfikar Ali Yalçındağ	Koordinatör
2	Sema Sekmen	Uygulayıcı
3	Şeyma Nur Çevik	Uygulayıcı
4	Amine Aksoy	Uygulayıcı
<b>P.9. PROJE EKİBİ</b>		
Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
15010517042	Zülfikar Ali Yalçındağ	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
15010517040	Sema Sekmen	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
15010517031	Şeyma Nur Çevik	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
15010517029	Amine Aksoy	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
<b>P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR</b>		
Top, sınıfta bulunan çeşitli nesnelere		
<b>P.11. PROJENİN BÜTÇESİ</b>		
<i>(Ayrıntılı olarak belirtiniz. Nakdi ve çalışan kişilerin katkıları, sponsor destekleri vb.)</i>		
750 TL		

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

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

**1. İstöp:** Öğrenciler daire olarak sıralanır. Topu elinde tutan öğrenci bir arkadaşının adını söyleyerek topu atar. İsmi söylenen öğrencinin topu tutması beklenir. Oyunun amacı, öğrencilerin dikkatlerini yoğunlaştırmalarını, el göz koordinasyonunu sağlamalarını ve dışarda oyun oynama becerilerini geliştirmektir.

**2. Gece –gündüz, Deve – cüce:** Sınıf içinde oynanan bir oyundur. Gece dendiğinde öğrenciler sıraya başlarını koyup uyur gibi yapar, gündüz dediğinde başlarını kaldırırlar. Benzer şekilde deve dendiğinde sıralarında ayağa kalkar, cüce dendiğinde sıralarına otururlar. Oyunun amacı, öğrencilere kapalı mekânda oynayabilecekleri bir etkinlik öğretmek, dikkatlerini toplamalarını sağlamaktır.

**3. Nesi var? :** Kapalı mekânda oynanabilecek bir oyundur. Bir öğrenci ebe seçilir ve sınıftan dışarı çıkarılır. Diğer öğrenciler sınıfta bulunan nesnelere birini seçerler. Dışarıdan gelen ebe "Nesi var?" diye ayrı ayrı öğrencilere sorar. Her öğrenci tutulan nesnenin bir özelliğini söyler. Ebe de bu nesneyi tahmin etmeye çalışır. Oyunun amacı, öğrencilerin kelime bilgisini ve dikkat düzeylerini artırmaktır.

### P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

*(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)*

Yıl	Ay	Hafta	Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
2018		1. Hafta	X				
		2. Hafta	X				
		3. Hafta	X				
		4. Hafta	X				
		5. Hafta			X		
		6. Hafta			X		
		7. Hafta					X
		8. Hafta					X

### UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

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

Faaliyetler planlandığı şekilde gerçekleştirilmiştir.

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

- Öğrencilerin öğrendikleri oyunları daha sonra oynayıp oynamadıkları,
- Öğretmenlerin özellikle sınıf içinde oynanan oyunları öğrencilere oynatıp oynatmadıkları öğretmenleri ile iletişime geçilerek araştırılmıştır.
- Sınıf içinde ve okul bahçesinde öğretilen oyunların tümünün öğrenciler tarafından oynandığı öğrenilmiştir.

### 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?)*

Projede planlanan amaçlara ulaşıldığı gözlenmiştir. Örn. öğrencilerin sözel yönergeleri yerine getirme, sorumluluk alma, sabırlı olma, dikkatini toplayabilme, duygularını olumlu şekilde ifade edebilme vb. beceri ve tutumları kazandıkları/sergiledikleri gözlenmiştir.

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

Sınıfların kalabalık olması ve hava şartlarının olumsuz olması projenin uygulanması sürecinde zorluk yaratırken ayrıca özellikle bahçedeyken öğrencilerin kontrolünün sağlanması konusunda da sıkıntılar yaşanmıştır. Bu zorluklar proje raporunda belirtilmiştir.

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

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

Projeyi yürüten öğrenciler iki tür öz değerlendirme yapmışlardır.

- Her hafta uygulamadan sorumlu öğrenci kendi çalışmasına ilişkin bir öz değerlendirme yapmış
- Dönem sonunda her öğrenci projenin tümüne ne ölçüde katkı sağladığına ilişkin bir öz değerlendirme yapmıştır.

Projeye başlamadan önce okul yöneticileri, okul psikolojik danışmanları ve uygulama yapılacak sınıfların öğretmenleri ile tanışılarak proje hakkında bilgi verilmiş, uygulama sonrasında da sınıf öğretmenlerinden görüş ve öneri alınmıştır

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

Oyun oynamak çocukların ihtiyacı ve en doğal hakkıdır. Projede açık havada ve kapalı mekânda oynanan geleneksel çocuk oyunlarından birkaç tanesini 9-10 yaş grubu çocuklara anlatmak ve oyunları oynamalarını sağlamak hedeflenmiştir. Böylece çocukların fiziksel, sosyal, duygusal, sosyal, bilişsel ve ahlaki gelişimlerini desteklemek, çocukların sorumluluk alma, sıraya girme, duygu ve düşüncelerini sağlıklı şekilde ifade etme, mücadele etme, liderlik özelliklerini sergileme gibi tutum ve becerileri kazanmaları da desteklenmeye çalışılmıştır.

İçinde bulunduğumuz çağ bilgi ve teknoloji çağı olmakla birlikte 21.yy. becerileri olarak isimlendirilen girişimcilik, iletişim, kültüre duyarlılık, kendine güven vb. becerilerin de kazanılması önemlidir. Geleneksel çocuk oyunları bu becerilerin kazanılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Ayrıca söz konusu oyunlar ebeveynlerin bildiği ve oynadığı oyunlar olduğu için aile içi iletişimi güçlendirecek, aile üyelerinin kaliteli zaman geçirmelerine destek olacaktır. Öğretmenler açısından ise eğitimin hedefleri arasında yer alan değer ve beceri kazanımı çocukların gelişim sürecinde doğal yollardan ve eğlenerek sağlanmış 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

Sınıf mevcudu ve hava şartları gibi zorluklara rağmen planlanan etkinlikler gerçekleştirildiği için farklılık söz konusu olmamıştır.



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

### ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Mümkünse sınıflar ikiye bölünerek uygulama yapılmalı ve uygulama öncesinde öğrenciler bir süre gözlenmelidir. Böylece hem öğrencilerin kontrolü daha kolay olacak hem de uygulamalar daha verimli geçecektir.

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

- İlkokul grubu ile yapılacak projelerde öğrencilerin bir süre okul ve sınıf ortamında gözlenmesi,
- Öğretmenlerinden öğrencilerin özellikleri hakkında bilgi alınması,
- Öğretmenlere de oyunlar ve bu oyunların sağladığı kazanımlar hakkında bilgi verilmesi yararlı olacaktır.

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

Sürdürülebilirlik için öğretmenlere ve velilere geleneksel çocuk oyunlarının önemi ve çocuğa sağladığı sosyal, bilişsel, fiziksel, duygusal yararlar konusunda eğitim verilmesi yararlı olacaktır. Böylece ebeveynler ve öğretmenler kendi çocukluklarında oynadıkları oyunları hatırlayacak, bu oyunların hayatlarına kattığı artıları değerlendirecek ve çocuklarına/öğrencilerine bu oyunları öğretmek için istek duyacaklardır.

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

Öğretmenlerle yapılan ön görüşmede öğrencilerin hangi oyunları bildikleri hakkında bilgi alınarak, tekrara düşmeden öğrencilere yeni oyunlar öğretilir.

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

Geleneksel çocuk oyunlarının şimdiki nesillere öğretilmesi ile şu katkılar sağlanabilir:

1. Kültürel aktarım sağlanır.
2. Öğrencilerin farklı alanlardaki gelişimleri (fiziksel, sosyal, duygusal, bilişsel, ahlaki vb.) desteklenir.
3. Öğrencilerin kültürümüzde var olan değerleri (sabır, hoşgörü, paylaşma vb.) kazanmaları doğal süreci içinde gerçekleşir.
4. Bu oyunlar ebeveynlerin de oynadıkları oyunlar olduğu için ebeveynlerin çocukları ile paylaşımları artacaktır.
5. Çocuklar bilgisayar bağımlılığından bir ölçüde kurtulacaktır.
6. Oyunlar sayesinde çocukların bilinçli ve duyarlı vatandaşlar olmaları desteklenecektir.

