



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:

Oynarken Öğreniyorum Şenliği

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Doç. Dr. Arzu ÇEVİK
Doç. Dr. Emrah BOYLU

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Öğretmen adaylarının öğretim etkinliklerini oyunla harmanlayarak hedef kitleyi tanınmasını ve çocukların oyunla öğrenme süreçlerini tecrübe etmesini sağlamak amaçlanmıştır.

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

5 Hafta

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi (dönemin ilk günü)

22.10.2023

Bitiş Tarihi (dönemin son günü)

30.12.2023

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

TOKİ Ortaokulu Bartın/Merkez

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

-

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Onur Deniz	Masal Anlatıcılığı
2	Pınar Durmuş	Masal Anlatıcılığı
3	Yeşim Demirtaş	Masal Anlatıcılığı
4	Mine Aspar	Masal Anlatıcılığı
5	Enes Soytekin	Satranç Turnuvası
6	Hakan Postallı	Satranç Turnuvası
7	Emir Buğra Bayram	Satranç Turnuvası
8	Taha Semih Söğüt	Satranç Turnuvası
9	Begüm Yalanak	Dijital Oyunlar
10	N. İremgül Yılmaz	Dijital Oyunlar
11	Yıldız Ateş	Dijital Oyunlar
12	Caner Kaya	Dijital Oyunlar
13	Rabia Tenk	Drama Uygulaması
14	Seher Yalçın	Drama Uygulaması
15	Özlem İçtaş	Drama Uygulaması
16	Rasim Yetkin Özcan	Drama Uygulaması



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

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
21010502047	Onur Deniz	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502005	Pınar Durmuş	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502008	Yeşim Demirtaş	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502012	Mine Aspar	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502002	Enes Soytekin	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502033	Hakan Postallı	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502043	Emir Buğra Bayram	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502015	Taha Semih Söğüt	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502051	Begüm Yalanak	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010202013	N. İremgöl Yılmaz	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502009	Yıldız Ateş	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502040	Caner Kaya	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502039	Rabia Tenk	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
21010502037	Seher Yalçın	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
20010502031	Özlem İçtaş	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
22640502006	Rasim Yetkin Özcan	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Projede 4 farklı oyun sergilenmiş ve farklı materyaller kullanılmıştır. Sırası ile kullanılan materyaller şöyledir:

1. Oyun

Yaprak, taş, su, kap, takma sakal, taç, led ışık ve renkli zarflar.

2. Oyun

Akıllı tahta, A4 kâğıtları, tahta kalemi, masal kahramanlarının görselleri, renkli not kâğıtları, müzik.

3. Oyun

Akıllı Tahta, Hoparlör.

4. Oyun

Satranç takımları ve saat

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

270 TL

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

Masal Anlatıcılığı

Öncelikle öğrencilere karakterler tanıtılır. Karakterler şu şekildedir:

Yalnız çocuk: Çevresindekiler tarafından dışlanan ve kendisini yalnız hisseden bir çocuktur. Hayata karşı ümitsiz ve çekingen bir yapıda olan ve bu şekilde hayatını sürdürür ta ki ateş böceğiyle karşılaşana kadar.



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

Ateş Böceği: Kendisini seven, pozitif düşünceli hayat ve neşe dolu öğütleriyle başkasının hayatına dokunan bir karakterdir. Yalnız çocuğun hayatına girdikten sonra onun hayatında olumlu yönde büyük bir değişikliğe yol açmıştır.

Dış Ses: Olayları karakterler bağlamında anlatır. Dinleyicin masalı anlamasında ve hayal etmesine yardımcı olur.

Ses ve Görüntüden Sorumlusu: Tüm teknik görsel ve sesleri oluşturan kişi.

Masal anlatmaya başlanır, karakterler gerekli canlandırmaları yaparlar. Masal bitiminde öğrencilere değerlendirme kısmında bulunan sorular sorulur ve öğrenci dönütleri alınır. Ardından akıllı tahta yardımıyla masala dair hazırlanan oyun öğrencilere oynatılır.

Satranç

Etkinlik Öncesi Hazırlıklar:

Grup arkadaşlarımızla toplanıp etkinliği nasıl düzenleyeceğimiz hakkında konuşuldu. Özellikle satranç takımlarını nereden temin edileceği ve kaç öğrencinin turnuvaya katılım sağlayacağını öğrenmek üzere turnuvanın düzenleneceği okula gidildi. Okulda müdür yardımcısı ile görüşmeler yapıldı ve müdür yardımcısı bu görüşmeler sonucunda bizi okulun satranç ile ilgilenen öğretmenlerine yönlendirdi. Öğretmenler ile görüşüp okulun satranç takımı sayıları öğrenildikten sonra sınıfları dolaşarak turnuvaya katılmak isteyen öğrencilerin isimleri belirlendi.

Etkinlik Aşamaları:

Turnuvaya başlamadan önce katılımcılar bir liste halinde belirlenmişti. Turnuva günü listede adı yazılı olan katılımcıları turnuvayı yapacağımız salona çağırdık. Kura yardımıyla katılımcıların eşleşmeleri yapıldı. Eşleşen oyuncular salona alındı ve turnuva başladı. Oyunlar oynanırken oyuncuların hamleleri görevliler tarafından kontrol edildi. Eleme sistemiyle turnuva devam etti.

Yarı final ve final aşamalarını yapmak üzere masalar ve sandalyeler dışarı taşındı. Yarı final aşaması okuldaki diğer öğrencilerin de oyunları izleyebilmesi için okul bahçesinde başladı. Yarı finallerde kazanan öğrenciler eşleşip final aşamasına geçildi. Final aşaması ise bir öğrencinin kazanması ve şampiyon olması ile son buldu. Turnuva sonunda öğrencilerle fotoğraflar çekildi ve şampiyon öğrenciye kupası ve madalyası takdim edildi.

Dijital Oyunlar

Öncelikle akıllı tahtadan tüm oyunlar açılır. Bilgi yarışması ile başlanılır. Öğrenciler el kaldırarak tahtaya kalkerlar. Tüm sorular biter diğer oyuna geçilir. Ardından Atatürk dijital oyunu oynatılır. Öğrenciler el kaldırır. Tüm sorular bitirilir. Diğer oyna geçilir. Ardından Fiilimsiler oyunu oynatılır. Öğrenciler el kaldırır. Oyun biter.

Masal Anlatıcılığı

Etkinlik için çeşitli masal kahramanlarının görselleri (Keloğlan, Pinokyo, Cadı, Kırmızı Başlıklı Kız, Kurt, Kurbağa Prens, Lamba Cini, Kül Kedisi, Peter Pan, Pamuk Prenses) sınıfa getirilerek tahtaya yapıştırılır. Daha sonra Keloğlan karakteri öğrencilere tanıtılır. Keloğlan karakteri tanıtıldıktan sonra öğrencilerle bir oyun oynanacağı söylenir. Öncelikle öğrenciler ikişerli olarak sınıfın ön kısmına davet edilir. Ardından oyunun nasıl oynanacağı anlatılır. Öğrenciler eşlerinden ayrı bir şekilde akıllı tahtadan açılan keloğlan şarkısı ile oynar ve dans eder. Şarkı durdurulduğunda öğrenciler eşlerini bulup el ele tutuşacaklardır. Şarkı durduğu an eşini bulamayan öğrenciler oyun dışı kalacak ve ikişerli olarak sıralarına oturacaklardır. Dramanın ısınma aşaması tamamlandıktan sonra uygulama aşamasına geçilir. Diğer masal kahramanları öğrencilere sorulur ve bu masal kahramanlarının yer aldığı masalları kısa bir şekilde anlatmaları istenir. Ardından öğrencilerden gözlerini kapatarak okunacak metni zihinlerinde canlandırmaları istenir. Zihinde canlandırmak daha kolay olsun diye akıllı tahtadan sakinleştirici bir müzik açılır ve aşağıda yazan metin okunmaya başlanır:

“Yürümeye başladınız. Yürürken aniden karşınıza bir kapı çıktı. Kapıyı açıp açmama konusunda kararsızsınız ama içeride ne olduğunu çok merak ediyorsunuz. Kapıyı açtınız ve çok şaşırdınız. Burası “masallar diyarı” ... Etrafta çok ilginç varlıklar var. Masallar diyarında yürümeye devam edin. Yürürken birden bir masal kahramanına dönüştünüz. Hangi masal kahramanısınız hayal edin ve masallar diyarında maceraya devam edin.”

Öğrencilerden gözlerini açmaları ve onlara dağıtılan küçük not kağıtlarına hangi masal kahramanı oldularsa yazmaları istenir. Ardından ikili gruplara verilen A4 kağıtlarına seçtikleri karakterle yeni bir masal yazmaları istenir. Masal yazmaya başlamadan önce grup arkadaşları hangi masal kahramanını seçtiklerini birbirlerine gösterirler. Masal yazmaları için öğrencilere 10 dakika kadar bir süre verilir. Ancak yazdıkları masallara başlık koymamaları istenir. Öğrencilere örnek olması için seçtiğimiz karakterlerle oluşturduğumuz masal okunur. Masal yazdıktan sonra öğrencilerden yazdıkları masalları sınıfta canlandırmaları istenir. Her grup sırayla masallarını canlandırır. Her canlandırma sonrası yazılan masallara sınıfça başlık bulunur.

Daha sonra değerlendirme kısmına geçilir. Değerlendirme kısmında şu sorular öğrencilere sorulur:

1. Etkinlikten keyif aldınız mı? Neler öğrendiniz? Neler hissettiniz?
2. Neden bu karakteri seçtiniz?
3. Seçtiğiniz karakteri canlandırırken neden bu yönüyle canlandırmak istediniz?
4. Bu karakterlerin yer aldığı gerçek masallarla arkadaşlarınızın oluşturduğu masallar arasında benzerlik var mı?
5. Masal yazarken nelere dikkat ettiniz?

6. Seçilen başlıklar yazılan masallara uygun mu?

Etkinlik sonunda öğrencilere teşekkür edilerek sınıftan çıkılır.

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta	Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
2023	Kasım	1.Hafta	+				
	Aralık	2. Hafta		+			
	Aralık	3. Hafta			+		
	Aralık	4. Hafta				+	
	Aralık	5. Hafta					+

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

Planlanan etkinlikler belirlenen zaman diliminde izin alınan okulda gerçekleştirilmiştir.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Süreç planlandığı gibi devam etmiş olup, uygulamanın yapılacağı kurumla iletişime geçilmiştir. Ve uygun tarihler için gerekli izinler alınmıştır.

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?)

Planlanan amaçlara istenilen ölçüde ulaşıldı. Etkinlik sonrası alınan geri dönütlerde bu yönde oldu.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARININ TESPİT ETME VE KAYDETME

Amaçtan sapma olmamıştır.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Etkinlik süreci boyunca tüm gruplar birbirleriyle istişarede bulunmuştur. Etkinliklerini tamamlayan öğrenci grupları etkinlikleri ve grup arkadaşları hakkında akran değerlendirmelerinde bulunmuşlardır.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Oyun, çocukların bilişsel, duyuşsal ve devinişsel becerilerinin geliştirilmesinde ciddi bir öneme sahiptir. Çünkü oyun sayesinde çocuklar kendilerine verilen görevleri yapmak için birçok yetisini bir arada kullanırlar. Bu süreç çocuklar tarafından istekli bir şekilde yönetildiği için eğitimciler öğrenim sürecinde oyunun yerini her zaman ön planda tutmaktadırlar. Bu bağlamda etkili ve kalıcı öğrenmelerde oyun aracılık görevi üstlenmektedir. Fakat oyunlaştırarak öğrenme sürecinin tasarımı kolay bir süreç değildir. Bu süreçte yapılan en temel hatalardan biri de oyunun öğrenme sürecinin önüne geçmesidir. Bu nedenle özellikle öğretmen adaylarının bu konudaki farkındalıklarının artırılması önemlidir. Bu bağlamda tasarlanan bu projede oyun temelli öğrenme süreçlerine dair 4 farklı izlenim oluşturulmuş ve yapılan görev paylaşımları ile ilgili oyunlar ev sahibi okulda uygulanmıştır. Uygulama süreci ve sonrasında yapılan görüşme, gözlem ve değerlendirmeler projenin etkili ve kalıcı öğrenme sağladığı söylenebilir. Ayrıca projenin etkililiğine dair öğrencilerden, okul idaresinden ve öğretmenlerden ve öğrencilerden olumlu dönütler alınmıştır.

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

Zaman yönetimi konusunda yaşanan sıkıntılardan dolayı ders dışı zamanlarda yapılması önerilebilir.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Etkili önlemleri standartlaştırmak için planlanan faaliyetler ile yapılan uygulamalar arasında ortaya çıkan farklılıkların, sapmaların nedeni araştırılır ve bunların ortadan kaldırılmasına yönelik faaliyetler başlatılır.

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Öğrenci katılımıyla ilgili sorunları belirlemek ve katılımı artırmak için stratejiler geliştirmek ve uygulamak.

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Her şey mükemmel görünüyorsa ve ekip ile orijinal hedeflere ulaşmak başarıldıysa devam edebilir.

Ancak, standartlaştırılmış bir plan her tekrarlandığında ekip ile tüm adımlar tekrar atılabilir ve dikkatli bir şekilde bu sürdürülebilir bir hale getirilebilir.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALARLA YÖNELİK ÖNERİLER

Etkinlik sayısı arttırılabilir.

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

Proje sonrasında öğretmen adaylarında mesleki farkındalık gelişmiş, ortaokul öğrencilerinin de oyunla öğrenme süreçlerinde etkili ve kalıcı öğrenmeler gerçekleşmiştir. Aynı zamanda Fakülte-Okul işbirliğinin gelişmesi de topluma hizmet yönünden önemli bir kazanımdır.

PROJENİN AFİŞİ

BARTIN ÜNİVERSİTESİ TOPLUMA HİZMET UYGULAMALARI

EĞLENEREK ÖĞRENİYORUM ŞENLİĞİ

Danışmanlar
Doç. Dr. Arzu ÇEVİK
Doç. Dr. Emrah BOYLU



Dijital Oyunlar ile Öğreniyorum
TOKİ ORTAOKULU 21 ARALIK PERŞEMBE
6. VE 7. SINIFLAR
DİJİTAL OYUN
ETKİNLİĞİ



MASALLAR DİYARINA YOLCULUK
Bartın / Merkez TOKİ Ortaokulu
21 Aralık 2023



Ortaokul Sınıflar Arası
SATRANÇ TURNUVASI
21 ARALIK PERŞEMBE
KATILIM ŞARTLARI
ORTAOKUL SEVİYESİNDEKİ TÜM ÖĞRENCİLER İÇİN
T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
BARTIN/MERKEZ-TOKİ Ortaokulu



YALNIZ ÇOCUK VE ATEŞ BÖCEĞİ
(Masal Dinletisi)
Bartın / Merkez Toki Ortaokulu
21 Aralık 2023

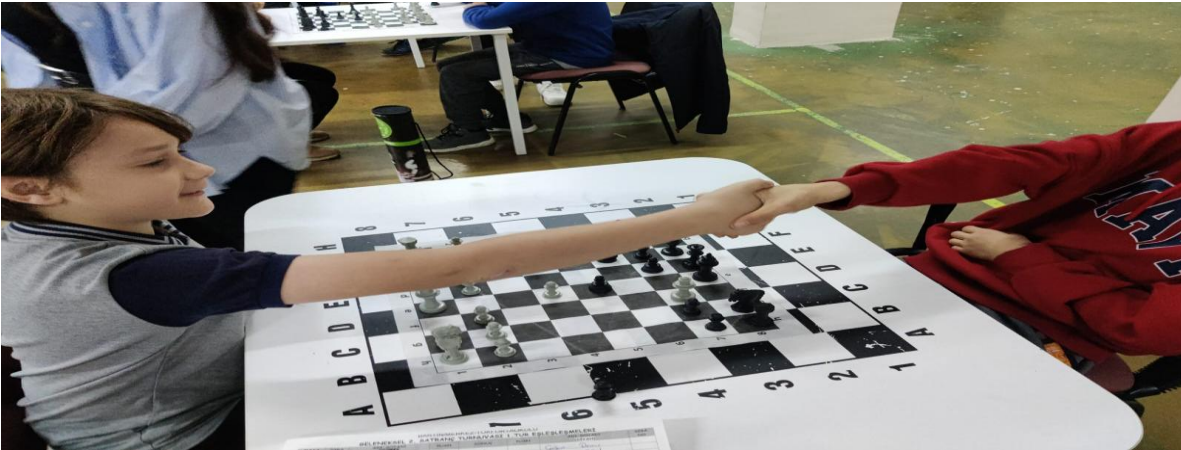
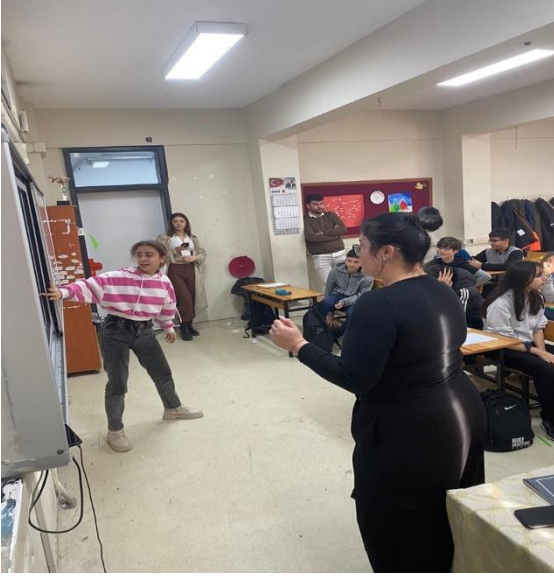
21-22 Aralık 2023

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR





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









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

