

PROJE ÖZETİ

<i>Başyuru Sahibinin Adı</i>	
<i>Projenin Adı</i>	Akıl zeka oyunları ile öğreniyorum
<i>Projenin Genel Hedefi</i>	Öğrencilerin ve velilerin birlikte verimli ve keyifli vakit geçirmelerini sağlamak aynı zaman da dikkat ,hafıza ,görsel algı , ve ilişki kurma becerilerini geliştirmek projemizin genel hedefidir.
<i>Projenin Özel Amacı</i>	<ul style="list-style-type: none">➤ Öğrencilerin düşünce becerilerini geliştirmeye destek olacak çalışmalar yapmak➤ Öğrencileri dijital ortamdaki uzak tutarak aynı zamana da aileleriyle birlikte vakit geçirmelerini sağlamak➤ Geometrinin temel kavramalarını anlamasına yardımcı olmak➤ El göz koordinasyonunun gelişmesine yardımcı olmak➤ Öğrencilerin kişisel ve sosyal gelişimlerinin desteklenmesi, potansiyellerinin açığa çıkarmalarına imkân sağlamak
<i>Projenin Süresi</i>	7 Ay
<i>Projenin Toplam Bütçesi</i>	---
<i>Projeyi Finanse Eden Kuruluş</i>	---
<i>Projenin Uygulanacağı Yer/ler</i>	SANACAKTAR ANAOKULU C ŞUBESİ
<i>Proje Ortakları</i>	Haliliye kaymakamlığı ilçe milli, eğitim müdürlüğü

Proje İştirakçileri	Haliliye Sancaktar Anaokulu öğretmen ve velileri
Projenin Hedef Kitlesi	Sancaktar Anaokulu öğrenci ve ilgili veliler
Projenin Nihai Faydalanıcıları	Öğrenciler ve öğrenci velileri
Projenin Beklenen Sonuçları	<ul style="list-style-type: none">➤ Çocukların çeşitli kutu oyunları , zeka oyunlarını öğrenmelerinin sağlanması<ul style="list-style-type: none">➤ Çocukların teknolojinin zararlı ortamından uzaklaştırılıp onların keyifli vakit geçirerek dikkat seviyelerinin üst düzeyde kalmasını sağlamak➤ Bilişsel gelişimleri başta olmak üzere tüm gelişim alanlarının desteklenmesi➤ Okul Öncesi Eğitim kurumlarında ilgili konulara dair farkındalığın artırılması➤ Söz konusu farkındalıkların kalıcı hale gelmesine katkı sağlanması➤ İlgili gruplar aracılığı ile söz konusu kazanımların daha büyük kitlelere ulaşması
Projenin Temel Faaliyetleri	Proje sürecinde görevli Okul Öncesi Öğretmenlerinin katkıları ile öğrenci ve veli grupların da gerekli farkındalıkların sağlanmasına yönelik etkinliklerin yürütülmesi ve öğrencilerin farklı eğitim olanakları sağlanarak eğitilmesi.

1.1.Proje Adı : akıl zeka oyunları ile öğreniyorum

1.2.Proje Konusu(Tanıtımı) :

Çocuğun tüm yaşamı boyunca gelişim süreçlerinin en önemlisi olan okul öncesi dönemde

En iyi öğrenme yollarının oyun yoluyla öğrenme olduğundan kutu ve zeka oyunları ile verimli vakit geçirerek okul öncesi dönemde kazanmaları gereken bazı kavramları kazanıp zeka gelişimlerini desteklemek için yürütülecek olan bu proje sonucunda 21 öğrenciye 7 ayda 10 oyununun öğretilerek aileleri ile oynamaları desteklenecektir.

I. PROJENİN TANIMI

1.3.Projenin başlatılma gerekçeleri :

- Günümüz çocuklarının oyun kurma konusunda yetersiz olması
- Okul Öncesi dönemde bireye kazandırılacak farkındalıkların topluma sağlayacağı katkılar
- Teknolojinin getirmiş olduğu bireyi yalnızlığa iten oyunlar
- Çocukların dikkat becerisi , el göz koordinasyonu, strateji geliştirme konusunda yetersiz olmaları
- Anne babaların çocuklarının içinde bulunduğu gelişim dönemini göz önünde bulundurarak onlarla vakit geçirmelerini sağlamak

1.4.Projenin amacı

- Çocukların oyun kurma ve sürdürme konusunda gelişmelerini sağlamak
- Okul öncesi dönemde öğrenmesi gereken renkleri , geometrik şekilleri vb kazanımları gelişim seviyelerine uygun olarak öğrenmelerini sağlamak.
- Dikkat,hafıza ,görsel algı , ve ilişki kurma becerilerini geliştirmek
- Çocukların kazanımları konusunda desteklerinin önemini velilerimizin kavrayabilmesini sağlamak,
- Öğrencilerin kişisel ve sosyal gelişimlerinin desteklenmesi, potansiyellerinin açığa çıkarmalarına imkân sağlamak,

1.5.Projenin hedefleri

Çocukların akıl yürütme becerilerinin geliştirilmesi, bir problemin çözümünde çok yönlü düşünme becerisinin geliştirilmesi.çocuklara analitik düşünme ve problem çözme yeteneğinin kazandırılması. Zeka oyunları ile çocukların zeka potansiyelini keşfetmek geliştirmek

hedeflenmiştir.

1.6.Projenin Hedef Kitlesi

İlçemiz okullarında belirlenen Okul Öncesi Eğitim kurumlarında eğitim öğretime devam eden öğrenci ve velileri

1.7.Projenin İşleyiş Akışı

- Sancaktar Anaokulu idaresi ve Koordinatör Öğretmen ile proje sürecinin incelenmesi
- Projede yer alan Okul Öncesi Eğitim Kurumları ve Okul Öncesi Öğretmenlerinin belirlenmesi, Kurum koordinatörlerinin belirlenmesi
- Koordinatörlere proje hakkında bilgilendirme sunumu yapılması ve onların da okullarında gerekli paylaşımları yapmalarının sağlanması
- Proje süreci ilgili görev dağılımlarının yapılması
- Ay ay etkinliklerin takibi
- Proje sürecin de yapılan etkinliklerin fotoğraf ve arşiv olarak muhafaza edilmesi
- Proje sonu Çocuk Şenliğinin yapılması

1.8.Proje çıktıları ve başarı ölçütleri

- Veli, öğrenci ve çalışanlarımızın akıl zeka ve kutu oyunları konusunda farkındalık kazanması
- Aileler ve çocukların birlikte verimli vakit konusunda duyarlı bireyler haline gelmeleri
- Çocukların yaratıcı düşünme , analitik düşünme ve olaylara çok yönlü bakabilme konusunda yetkinlik kazanması
- Zeka oyunları ile çocuklarda var olan potansiyelin ortaya çıkması sağlanır

1.9.Proje uygulama zamanı ve çalışma takvimi

Projenin Başlangıç Tarihi: Kasım 2023

Projenin Bitiş Tarihi : Mayıs 2024

PROJE UYGULANMA SÜREÇLERİ

ZAMAN	KONU	ETKİNLİK ADI	YÖNTEM-TEKNİK
KASIM	Akıl, zeka ve kutu oyunlarının çocukların gelişimi	Akıl zeka ve kutu oyunlarını öğreniyorum	Gösterip Yaptırma

		açısından önemi		Anlatım Soru- Cevap
Yapılabilecek Etkinlikler	Akıl, zeka ve kutu oyunlarının çocukların gelişimi açısından önemi	<ul style="list-style-type: none"> • Zeka oyunlarının çocukların gelişimi açısından önemini anlatan kısa videonun izlenmesi • Sınıfımızda bulunan zeka ve kutu oyunlarının tanıtılması ve nasıl oynadıklarının gösterilmesi 		Gösterim Gösterip Yaptırma Anlatım Soru- Cevap
KASIM	Akıl zeka ve kutu oyunlarının Önemi	Akıl oyunlarını gruplarına göre öğrenme		Gösterip yaptırma Soru- Cevap anlatım
KASIM	Kutu oyunları	Eşleştirme kartları ile oyun		Anlatım Soru- Cevap Gösterim Buluş yolu ile öğrenme
KASIM	Kutu oyunları	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tangram ile oyun ▪ Şekiller mandala boyama ▪ Şekiller şarkısını öğrenme 		Anlatım Buluş yolu ile öğrenme Deneme yanılma yolu ile öğrenme
Yapılabilecek Etkinlikler	Kutu oyunları	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Öğrenilen renklerin tekrar edilmesi 		Anlatım

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ “bana bir renk söyle” şarkısını söylenilmesi ▪ Renk karışım deneylerinin yapılması ▪ Pratik bardaklar oyununun oynanması 	<p>Soru- Cevap</p> <p>Gösterim</p> <p>Buluş Yoluyla Öğretme</p>
ARALIK			Velilere çocukları ile oynayabilecekleri akıl zeka ve kutu oyunlarının tanıtılması ve öneminden bahsedilmesi	<p>Anlatım</p> <p>Soru- Cevap</p> <p>Gösterim</p>
ARALIK	Puzzle		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puzzle ‘ın ne olduğunun anlatılması ▪ İlk puzzle yapan John SPILSBURRY ‘NİN tanıtılması ▪ kendi çizdikleri resimlerden puzzle oluşturulması ▪ sınıfta yer alan puzzleları istasyon yöntemiyle tamamlama 	<p>Anlatım</p> <p>Soru- Cevap</p> <p>İstasyon</p>
Yapılabilecek Etkinlikler	Puzzle		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seviyelerine göre puzzle ‘ın parçalarını arttırmak ve her bir seviye için ayrı masa kurulması ▪ Evde aile katılımı ile puzzle yapmaları 	<p>Anlatım</p> <p>Soru- Cevap</p> <p>Gösterim</p> <p>Tartışma Yolu ile Öğretim</p>
OCAK	Q.Bitz görsel beceri küpleri		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oyunun tanıtılması 	<p>Beyin Fırtınası</p> <p>Anlatım</p>

			<ul style="list-style-type: none"> Sınıf içinde önce bireysel sonra grup halinde turnuva şeklinde etkinliklerin yapılması 	Soru- Cevap İşbirlikli öğrenme
Yapılabilecek Etkinlikler	Q.Bitz görsel beceri küpleri		Sınıflar arası zaman sınırlı Qbitz turnuvası	
Yarıyıl (Yapılabilecek Etkinlikler)	Öğrenilen tüm zeka oyunları		Tangram ile bireysel tablolarını oluturup fotoğraflama (Aile Katılımı) en güzel tablonun seçim yolu ile belirlenip ödüllendirilmesi	Bireysel Çalışma
Yarıyıl (Yapılabilecek Etkinlikler)	Öğrenilen tüm zeka oyunları		Kendi eşleştirme kartlarını çizip hazırlamaları (Aile Katılımı) Farklı puzzleler tamamlamaları	Bireysel Çalışma Buluş Yolu ile Öğrenme
ŞUBAT	Dikkat 4 oyunu		Oyunun tanıtımının yapılması	Sunum Soru- Cevap Gösterip yaptırma
Yapılabilecek Etkinlikler	Dikkat 4 oyunu		Oyununda kuralları gereği 4 rakamının da tekrar edilmesi Oyunun 2 li gruplar halinde oynanması istasyon tekniği ile oyunun oynanması oyunun son halinin resmedilmesi	Gösterip Yaptırma, Anlatım İşbirlikli öğrenme Soru- Cevap Buluş Yolu ile Öğrenme
ŞUBAT	Pratik zeka 2 oyunu		Şekillerin öğrenilmesi ve bireysel olarak oyunun oynanması	Gözlem Gösterip Yaptırma Soru- Cevap

			Problem Çözme
Yapılabilecek Etkinlikler	Pratik zeka 2 oyunu	Zaman sınırlı olacak şekilde oyunun oynanması Ortaya çıkan şeklin oyun hamuru ile aynısının yapılması	Gösterip yaptırma Buluş Yolu ile Öğrenme Gözlem Anlatım
MART	Dedektif oyunu	dikkat becerisi gerektirdiği için önce küçük gruplarla sonra büyük gruplar halinde oynanması	Anlatım Demonstrasyon
MART	Dedektif oyunu	Aile katılımı ile oyunun oynanması	Sunuş yolu ile öğrenme
Yapılabilecek Erkinlikler	4x4 dama	Oyunun geçmişi ve nasıl oynandığı anlatılır Gruplar halinde oyun oynanır.	Anlatım Soru- Cevap Bireysel ve Grup Çalışması
NİSAN	Mangala oyunu	Oyunun tarihi anlatılır Önce sınıfla sonra tüm okulla oynanır	
NİSAN	Akıl zeka ve kutu oyunları	Simdiye kadar yapılan tüm zeka oyunlarının görselleri ve yapılan çalışmaları sergilenir Her oyun için sınıfta bir stand kurulur.ve her standta birkaç öğrenci yerleştirilir. Diğer sınıflar bu standları ziyaret eder ve standdaki öğrenciler oyunları anlatır ve tanıtırlar	Gösterip Yaptırma Anlatım Gözlem Buluş Yoluyla Öğretme Araştırma-İnceleme Yoluyla Öğretme
MAYIS	Ürün Sergisi ve	Proje boyunca oluşan	

	Çocuk Şenliği	ürünlerin sergilenmesi ve proje kapanış etkinliklerinin yapılması	
--	---------------	---	--

1.10. İşbirliği yapılacak kurum ve kuruluşlar

Sancaktar Anaokulu

1.11. Proje uygulama aşamasında karşılaşılabilecek riskler ve önlemleri

Veli katılımının düşük olabileceği ve Türkçe bilmeyen öğrencilerin oyunları öğrenmekte zorluk yaşayacağı düşüncesi velilerin katılımını arttırmak için özellikle annelerin çağırılması okul giriş ve çıkış saatinde okula gelecekleri için bu saatlerin seçilmesi

1.12. Proje Koordinatörü (Yöneticisi)

Elif BOZKUŞ (Okul Öncesi Öğretmeni)

1.13. Proje Yürütme Kurulu

Mehmet KARADAŞ (Müdür Yardımcısı)

Baran ÇANĞA (Okul Öncesi Öğretmeni)

Hediye GÖKTÜRK (Okul Öncesi Öğretmeni)

Samet TOPAL (Okul öncesi öğretmeni)