

Article Arrival Date**13.09.2022****Article Published Date****20.12.2022**

PROJENİN ABC' si OYUNLARLA DAHA KEYİFLİ
THE ABC OF THE PROJECT IS FUNNIER WITH GAMES

Gökhan BALCI

Okul Müdürü, Karaatlı Şehit Şahin Yılmaz İlkokulu, Eğitim Bilimleri, 0000-0002-7511-2686

ÖZET

İnsan bio- psiko-sosyal bir varlıktır. Eğitim öğretim programları bu tanımda geçen nitelikleri ne kadar içine alırsa kalitenin de o ölçüde artacağı bir gerçektir. Bilimsel çalışmalar hedef kitlelere öğretme aracı olarak oyun kavramı üzerinde çalışmalarını sürdürmektedirler. Çalışmam bilimsel dayanak olarak Çoklu Zekâ Kuramı içerisine temellendirmektedirim, bunun yanında iletişim becerilerinin gelişmesi, liderlik, takım yönetimi, üretkenlik, çevre analizi yeterliliklerini saptama gibi özelliklerin gelişmelerinde ilerlemeler sağlayan çıktılar oluşturulması amaçlanmıştır. Bizimde bir proje tanımlaması yapmamız gerekirse, soyut kavramları içinde barındıran işlemler gerçekleştiğinde somut yapıya dönüşen çoklu alan analizidir, özellikle çocukların bu yapıda üretkenlikleri Piaget Kuramında Somut İşlemler – Soyut İşlemler geçiş döneminde öğrencilerimizin üretkenliklerini proje plan mantığında oyunla işlemektir.

Bakanlığımız; 2016 Performans Programında; Eğitim sistemini yeniliklere açık, dinamik, ekonomik ve toplumsal, gelişimin gerekleriyle uyumlu biçimde güncel teknik ve modeller tasarlamak ve geliştirmek demektir. Eğitimde Kalite Yönetim Sistemi Yönergesi, stratejik planlarla, yarışmalar gibi faaliyetler düzenleyerek kurumlarına yön göstermektedir. Eğitim kadrolarımızda alanlarında uzman birbirinden değerli personellerle çalışılmaktadır, bu seçkin topluluğun geleceğimizin teminatı olarak gördüğümüz çocukların hedeflerini belirlemede etkinliklerinin iyi planlanıp değerlendirilmesi gerektiğini düşünüyorum.

Dünyaya yön veren kuruluşlar olan; İslam Konferansı Birliği, Avrupa Birliği, Birleşmiş Milletler gibi uluslararası toplantılarda artık kalabalık ordular değil etkin silahların geliştirildiği Ar- Ge destekleri, göçün önüne duvar örmek değil göçü engelleyici sosyal projelerin uygulanması vb. birçok çalışma içinde o sihirli kelime projeyi ve proje uygulamalarını barındırıyor.

Anahtar kelimeler: Mehter Takımı, Puzzle, Proje, Liderlik

ABSTRACT

Human is a bio-psycho-social entity. It is a fact that the more education and training programs include the qualifications mentioned in this definition, the more the quality will increase. Scientific studies continue to work on the concept of game as a teaching tool to target audiences. I base my study on the Theory of Multiple Intelligences as a scientific basis, besides, it is aimed to create outputs that provide progress in the development of features such as the development of communication skills, leadership, team management, productivity, environmental analysis competencies. If we need to define a project, it is a multi-domain analysis that turns into a concrete structure when the operations that contain abstract concepts are realized, especially the productivity of children in this structure is to process the productivity of our students in the transition period of Concrete Operations - Abstract Operations in Piaget Theory, with the logic of project planning.

Our Ministry; In the 2016 Performance Program; It means to design and develop the education system open to innovations, dynamic, economical and social, up-to-date techniques and models in line with the requirements of development. The Quality Management System Directive in Education directs

the institutions by organizing activities such as strategic plans and competitions. In our education staff, we work with valuable personnel who are experts in their fields. I think that the activities of this elite group, which we see as the guarantee of our future, should be well planned and evaluated in determining the goals of the children.

Organizations that shape the world; Union of Islamic Conference, European Union, United Nations In international meetings such as nations, R & D supports where effective weapons are developed, not crowded armies, implementation of social projects that prevent migration, not building a wall in front of migration, etc. In many studies, that magic word contains the project and its applications.

Keywords: Mehter Band, Puzzle, Project, Leadership.

1. GİRİŞ

Projenin ABC'si Oyunla Daha Keyifli çalışma üç aşamalı dört tasarımdan oluşmaktadır. 1. Tasarım; İlkokul Öğrencilerine, 2. Tasarım; Ortaokul Öğrencilerine 3. Tasarım; Lise öğrencilerine yönelik geliştirilmiş, öğrencilerimize uyarlanmıştır. 4. Tasarım ekibimizce İlkokul-Ortaokul-Lise öğrencilerin hepsinin yararlanabileceği Atak Proje Döngüsü oyunudur. Atak günümüzün popüler sporu olan futbola benzer çalışma oyunudur.

Okulumuzda gerçekleştirdiğimiz çalışmalar yanında, Milli Eğitim Müdürlüğümüz koordinesinde Bilim Sanat Merkezinde gerçekleştirilen çalışmalarda öğrencilerin eleştirel düşünme sorun analizi-empati değişimleri üzerinde yönlendirmeler yapılarak çalışma çıktıları rapor formatına işlenerek değerlendirilmiştir.

Muası Medeniyetlerle yarış içerisinde bulunduğumuz günümüz çağında kendi medeniyet dinamiklerimizi içine alan ve bu doğrultuda pergel metaforu ekseninde kısa ve orta vadede, mevcut eğitim sisteminin güncellenerek yapılandırılmasının temelinde proje dinamiği çalışmaları olmasının gerektiğini düşünmekteyiz. Birçok disiplini içine alan proje öğretiminin erken yaşlarda verilmesi akademik gelişimin yönünü de belirleyecek, değişen dünya düzeninde sistem yenilenmeleri yapılabileceğinin koşulları oluşacaktır.

Öğrenmenin, öğrencinin zihinsel yapısına göre olması, içten gelen ilginin, dıştaki teşvikten her zaman daha elverişli olduğu kanıtlanmış ve tüm bunlar deneysel temellere dayandırılmıştır. Bu konulardaki yeni buluşlar genelde, öğrenmenin tam olmadığını, tersine sınırlandırılmış geçerliliği göstermektedir. İşte bu tam öğrenme ile bu bilimsel gerçeklik, içsel güdülenmeyi artırıcı bazı psiko akademik gereksinimlerle ilgilidir.

Bu gereksinimler şunlardır:

- a-) Özerklik: Kendi kararlarını kontrol etmek.
- b-) Yetkinlik: Kendini başarılı hissetmeye yardım eden şeyler yapmak.
- c-) Ait olma ve ilişki: Kendini daha geniş bir grubun üyesi hissetmek.
- d-) Benlik saygısı: Kim olduğu konusunda kendini iyi hissetmek.
- e-) Katılım ve uyarlama: Yaptığı şeylerden haz almak.

Yukarıdaki beş madde halinde sayılan gereksinimler, proje-oyun-rehberlik çalışmamın içine yerleştirilerek çalışmalarımızdaki başarıyı artırmıştır.

2. YÖNTEM

Amacım, somut kazanımlardan yola çıkarak çevresini iyi tanıyan ve araştırmalarıyla bir sorun hakkında Proje Döngüsü çerçevesinde oyun yöntemiyle grup çalışmaları- eleştirel düşünme-ekseninde çıktılar oluşturmak.

Hedefler;

- 1- Öğrencilerde fırsat ve imkân eşitliği oluşturmak.
- 2- Proje ve Döngü kavramlarını somutlaştırarak öğrenmek.
- 3- Çevre ve imkanları hakkında sorumluluk oluşturmak.
- 4- Ekip çalışmalarında üstüne düşen rolü belirler ve yapar.
- 5- Eleştirel düşünür ve paylaşır.
- 6- Oluşan çıktıları uygular ve yönetir.

22

Proje her ne kadar öğrenci odaklı olsa da öğretmenlerimiz, okul idaresi ile velilerimizi de kapsayan; adeta okulu bir kampüs havasında atölye imkânı geliştirmeyi hedeflemektedir. Diyorum ki; **Hayat= Proje.**

Çalışma kapsamında Sunuş, Soru- Cevap, Örnek Olay, Proje Yönetimi, Araştırma İnceleme, Beyin Fırtınası, Oyun yöntemlerinden yararlanılmıştır.

İlk basamakta çalışma ortamı bir problemi barındıracak nitelikte düzenlenir. Örneğin, okul bahçesinin bir bölümüne kâğıt, plastik, cam gibi malzemeler atılır. Öğrenci ve çalışma gruplarının ortama getirilerek değerlendirmeleri alınır. Beyin fırtınası ile bu alanın Dünya olduğunu hatta kimyasallar içeren durumlar üzerine yoğunlaşmaları sağlanır. Görev oyunlarından, kulaktan kulağa oyunu olarak örneğin: Projenin ilk basamağı hazırlık aşamasıdır. Cümlesi söylendikten sonra gruptakiler belli bir zaman aralığında bunu arkadaşlarının kulağına fısıldar en son kişi sesli olarak söyler. Araştırma yöntemi olarak mevcut problem için nelerden yararlanacağını bulur, sunum haline getirir.

Çalışma ön araştırma ve ilgilerine göre anket-görüşme-beyin fırtınası gibi yöntemlerden yararlanarak sorun çıktıları alınarak o sorun üzerine proje oyunu uygulamalarına geçilebilir. Grubun etkinliği, eğitim ortamında interaktif çalışmalar yapılmasını gerektirmektedir. Atak Oyununda başlamadan kısa bir futbol maçı görüntüsü izlettirilerek oyun hakkında görüşleri istenir. Soru cevap yöntemiyle görüşleri alınır. Proje önerilerini bu oyunda 5N 1K sorularını yerleştirerek sonuçlara ulaşmaları için rehberlik yapılır. Proje çıktıları sunum olarak paylaşılır.

Plan Örnekleme:

Çalışma planı, zaman çizelgesi, görev dağılımı, hangi faaliyetlerin nasıl belirlendiği gibi hususlar tablolardan yararlanarak açıklanacaktır. Aşağıdaki tablo örnek olarak sunulmuş olup geliştirebilir niteliktedir.

	Başlama tarihi	Bitiş tarihi	Sorumlu	Açıklamalar
Faaliyet-1 Projeye Başlangıç.	3 Ağustos	18 Eylül	İdare	Projenin uygulanması için maliyet Planlanması- Planlama – Eğitim ortamının düzenlenmesi- Analiz- Araştırma
Faaliyet-2 Uygulama ve eğitim ortamlarının oluşturulması-Ara değerlendirmelerin yapılması.	2 Kasım	30 Kasım	Öğretmenler	Sosyal Etkinlikler- Öğrencilerde kendini ifade etme- Belirli gün ve haftaların il bölge Genelinde uyarlanarak sonuçların değerlendirilmesi.
Faaliyet-3 İl-Bölge-Ülke güncel sorunların incelenmesi. Proje Döngü çıktılarının değerlendirilmesi.	1 Aralık	29 Ocak	Öğretmenler-İdare	Araştırma, İnceleme, Çevreyi Araştırma
Faaliyet-4 Proje Oyununun Personelle tanıtılması, Atak oyununu değerlendirilmesi.	1 Şubat	28 Şubat	İdare	Oyunların Temini

Faaliyet-5 Oyunun personelle oynanması. Öğrencilerle oynanması.	1 Mart	31 Mart	İdare Öğretmen	Oyunun öğretimi uygulama-Modern yöntemlerin incelenmesi
Faaliyet-6 Değerlendirme ve çıktıların başka projelere kaynaklık edebileceğinin belirtilmesi. Döngünün Oluşturulması.	2 Mayıs	31 Mayıs	Öğretmenler	Uygulama-Değerlendirme- Toplantılar yapılması. Paydaşların görüş ve önerilerinin alınması.
Faaliyet-7 Atak oyun değerlendirmelerinin yapılması. Sunuların oluşturulması.	1 Haziran	17 Haziran	İdare	Çıktıların değerlendirilmesi Eleştirel Düşünme Paylaşım- Ödüllendirme-Veli çalışmaları
Faaliyet-8 Gelecek dönem için yapılacak çalışmalar. Son Değerlendirme Revize çalışmaları.	19 Haziran	2 Eylül	Çalışma Ekibi	Döngü Çalışmaları ve Eğitim Planlamaları.

Not: Uygulanan faaliyetlerin aylık rapor değerlendirmeleri yapılmakta, proje yönetimi eğitiminin sonunda döngüsellik yani projelerin diğer başka projelere kaynaklık etmesi geliştirilmesi ileriki aşamadaki amaçlanmıştır.

UYGULAMA

Projenin ABC'si Oyunla Daha Keyifli çalışma öğrencide soyut kavramları ve uygulamaları gizil olarak öğretmekte çalışılan grup tanımları oyun etrafında uygulamalı verilen görevleri oyun içerisinde projenin tanımıyla birlikte dört basamağı; Hazırlık-Planlama-Uygulama- Değerlendirmeyi öğrenir. Oyunda en az iki kişiden oluşan dört grup oluşturularak birer obje grup sembolleri olarak oyuna zar atarak başlanır. Sayı kaçsa obje onun üzerine konur soru okunur ve grupça cevap aranır. Çalışma gruplarının ellerinde projenin basamaklarının anlatan hatırlatıcı kartlar bulunur. Proje çalışma şablonları oyunda ilerlendikçe ekiplere verilir.

a-) Plan oluşturulması gerekçenin açıklanması: İlimizin kalkınmakta olan bir bölge içerisinde çevresinde ki fırsatları yakalama gelişimini katalize edebilme yanında, tarımsallaşmaya bağlı oluşabilecek olumsuzluklara karşı ekonomik darboğazı engelleyici faktörlerle birlikte

sanayileşme gelişimini geliştirmek, hızlandırmak için Ar- Ge gelişim birimleri oluşturması gerekmektedir.

Proje mantığını temel alan çalışma temel olarak; Okulumuz 2015-2019 yıllarını kapsayan Stratejik Planında; öğrenci-veli-öğretmen bağının ve eğitim kalitesinin niceliğinin artırılması, kendini ve çevresinin sorunlarına duyarlı bireylerin geleceğimize de olumlu yön vereceğinin düşünülmesi ve bu düşüncenin proje oyun mantığıyla öğretilmesi planlayarak, personel eğitimi- öğrenci eğitimi- veli eğitimi alanlarında çalışmalarını sürdürecektir.

b-) Eğitimler- Görev Dağılımı: Proje ve Döngüsü planlamaları yapılarak eğitimler verildi. Proje uygulamalarında hazırlık aşamasında yapılacak çalışmalar araştırma yöntemleri, gözlemler, kendini ifade edebilme, ekip çalışmaları, liderlik, görevleri olumlu katalize edebilme, problemle ilgili uygulanmış örneklemeler, planlama aşamasında planın hazırlığın devamı olduğu, hazırlığın adeta maddeleşmiş hali olduğunun belirtilmesi. Ekiplerin problemle ilgili kuruluş-kurum-sivil toplum örgütleriyle paydaşlar oluşturulması. Uygulama aşamasında verilerin somut bir kimliğe bürünmesi, bütçelemenin zaman içindeki amaçlar için harcanması, ekiplerin sahada olması, paydaşlarla bilgi paylaşımlarının yapılması. Değerlendirme basamağı problemin çözümünde ne kadar etkili olduğunun gözlemlenmesi, grup üyelerinin çözüme ilişkin sonuçla ilgili anketlerinin kıyaslamalarının yapılması.

c-) Sosyal Etkinlikler- Zümreler Toplanıyor-Mail Ağı Bilgi Paylaşımı: Sosyal Etkinlikler kurulunca yıl boyunca uygulanacak sosyal etkinliklerde öğrencilerin yakından uzağa, soyuttan somuta, hazırbulunuşluk düzeyleriyle ilişkilendirilerek öğrencilerin etkin katılımları kendilerini ifade edebilmelerine önem verilerek proje çalışmalarında ekibe adapte olabilmek ve sorumluluk yönlerinin geliştirilebilmesi hedeflenmiştir.

Zümreler Toplanıyor, adlı çalışmamızda kurumumuzda Eylül ayı öğretmenler kurulu kararıyla her cuma günü zümre öğretmenleri bu hafta kazanım ve öğretilenleri, önümüzdeki hafta yapılacak kazanım ve çalışmaların plan ve koordinesini, sorun ve öneriler bölümünde idare ve ihtiyaçların planlanması yapılmakta bunlar bir tutanak halinde idareye teslim edilerek gerektiğinde okul aile birliği ve ekiplerce değerlendirilmektedir.

Mail Ağı Bilgi paylaşımında, Personelimizin bilgilerini modern eğitim metotlarını araştırma verilerini bilimsel makalelerin tespiti ile ilgili seçici kurulla personelle paylaşım yapılarak projelerin gelişimine kaynaklık etmektedir. Uygulama imkânı olan iyi örneklerin okulumuza uyarlamaları için iş bölümleri yapılmıştır.



Resim2 Mail Ağı Sembolü.

d-) Proje Döngüsü ve Oyunu: Öğrencilerin 4,8 veya 12 kişilik gruplar halinde proje ile ilgili fikirlerinin alınması, çevrelerini anlatmaları, yaşadığı sorunların güçlüklerinin tespit edilmesi, hayallerinin tespit edilmesi yapılır. Bular bir şablona alınarak saklanır. İlgi ve dikkatleri dağıldığında basit görev oyunları kulaktan kulağa, belirli sürede değişik 5 değişik obje getirme oyunu, ayna oyunu, kelimeleri tersten söyleme, sessiz sinema vb. Şirket tarafından tasarlanan oyunu kendi bölgemiz çevremiz-soruna-öğrenciye yönelik olarak güncellenerek oynanır. Ekipler zar atarak ilgili bölümdeki soruyu okuyarak kendi belirledikleri problem esasıyla ilişki kurarak cevaplarlar.



e-) Atak Proje Döngü Oyunu- Akıllı İşaretler: Oyunun mantığı futbol oyunu kurallarına benzemektedir. Yedek oyuncu (Kurum kuruluşlar, Dernekler, Sivil Toplum Örgütleri), Defans oyuncuları(Projenin hazırlık aşamasında yapılacak iş ve işlemler görevlerin tanımlanması) Forvet(Takım Lideri Proje Sorumlusu-Planlama aşaması) Kaleciler(Değerlendirme süreçleri)Orta saha(uygulama basamaklarının uygulanması) Oyun orta sahada başlıyor.

Topun ileri gitmesi Hazırlık-Planlama-Uygulama- Değerlendirme basamaklarına ilerlemek karşı kaleci ekibin değerlendirmesiyle proje çıktısı alınır.

Akıllı İşaretler Proje çıktılarında yapılacak faaliyetleri kodlaması, ekiplerin motive edilmesi, yönlendirilmesi amacıyla kullanılır.



Atak proje oyunu**Seçilen Problemin (İyileştirme Konusu) Okul/Kurum İçin Önem Derecesi:**

- Eğitimde kaliteyi başarıyı artırma yönünden katalizesi güçlü
- Mesleğe yönelme ortaöğretime yönlendirmede pozitif
- Dikkat ve algılama süreçlerini geliştirme yönünden olumlu
- Öğretmenin motivasyonu sınıf yönetimi yönünden pozitif

f-) İzleme- Değerlendirme: Amaçta belirttiğimiz gibi öğrencilerin ve ekiplerin bir slayt karşısında sunum yapması yoluyla proje eğitimlerinin ilk bilgi aktarımı gerçekleştirmiştir.

Eğitimler sonunda; projemizin oyun yöntemiyle işlenmeye başlanınca soyut olan sunum bilgilerinin uygulamalarla somutlaştırılarak unutmaların azaldığı, başarıya ve basamaklarda ilerleme, ekibin bir parçası olarak ilerleme yaptığımız deneme anketlerindeki veriler çıktılarımızı olumlu yönde destekliyordu. Bu oyun tasarısını ilk uyguladığımızda dikkatleri üzerine çektiği gözlemlenmiştir. (Yalnız uygulayıcının performansı konuya hâkimiyeti önemli) Grubun uygulama basamaklarındaki değerlendirmelerini dikkate almalı cesaretlendirici bir rol üstlenmeli, çözümsüz kalındığında hemen müdahale etmemeli, sürece 5N 1K soruları sorunun içine iyi katalize edilmeli Kim? Sorusu sarmal yaklaşımla o sınıf düzeyinde derslerinin kazanımlarıyla ilişkiler kurularak örneklem yapılmalıdır. Gerçekleştirilen uygulamalar akıcı bir anlatımla, çalışma planına uygun biçimde kronolojik olarak açıklanacaktır. Uygulamanın nasıl izlendiği ve değerlendirildiği ve izleme-değerlendirme sonuçlarından nasıl yararlandığı açıklanacaktır.

BULGULAR

Projenin ABC'si Oyunlarla Daha Keyifli adlı eğitimimizin Bilim Sanat Merkezindeki 4,8 ve 12 kişilik 3 grupta toplamda 24 öğrenci 5 gün 4 er saatlik çalışma ve 6. Gün ödül süreciyle 7 proje örnekleme elde edilmiştir. Aşağıda örnek olarak 2 proje çıktısı verilmiştir.

PROJE ADI: Ne BİLSEM?

AMAC: Her okul bünyesinde bilimsel sanatsal faaliyetlerin düzenlenebileceği atölye ortamı oluşturmak.

HEDEFLER:

- 1- Öğrencilerde fırsat eşitliği oluşturmak.
- 2- Bilimsel çalışmaların fikir aşamalarını tasarlamak.
- 3- Sanatsal çalışmalarda üretim faaliyetlerini gerçekleştirmek.
- 4- Velilerin eğitiminde ve ortak çalışmalarından yararlanmak.
- 5- Proje Döngüsü çalışma eğitimleri vermek.

ARAC- GEREÇLER:

Projeksiyon makinesi, tahta, minderler, halı, yeterli miktarda pano, bilgisayar, çalışma Materyalleri.

GEREKÇE:

Öğrenci- veli-öğretmen bağına güçlendirici çalışmaların yürütülebilmesi, sınıf ortamında düşünme-uygulama-keşfetme basamaklarının rahatça gerçekleştirilmesi esasıyla eleştirel düşünme ve liderlik özelliklerinin de süreçte etkin kullanılacağı bir ortam oluşturmak.

SONUÇ:

Bilim Sanat Merkezinin öğrenci kapasitesinin sınırlı olması okullarımız bünyesinde birer bilim destek köşelerinin- odalarının oluşturulması, programlar yarışmalar düzenlenmesi için çalışmalar yapılması gerektiği belirtildi. Velilerin de eğitim çalışmalarında etkin olmaları onların bu çalışma odasında öğrencilerle çalışmalarını yürütücü planlar yapılması gerektiği belirtildi.

PROJE ADI: Karma Müze.

AMAC: Müze kültürü oluşturarak geçmişle gelecek arasında bağ kurmak.

HEDEFLER:

- 1- Öğrencilerde grup çalışmaları sorumluluk duygusunu oluşturmak.
- 2- Bilimsel ürünlerin gelişimini incelemek.
- 3- Sanatsal çalışmalarda üretim faaliyetlerini incelemek.
- 4- Oluşturulacak Müze ile ilimizin Öğretmenlik, eğitim öğretim, sanayi, ticaret, sanat, resim vb. Ürünlerinin sergilenmesi ve bilgilendirme çalışmalarının yapılması.

ARAC- GEREÇLER:

Projeksiyon makinesi, tahta, minderler, halı, yeterli miktarda pano, bilgisayar, evlerde bulunan eski eşyalar.

GEREKÇE:

Toplumumuzun birliktelik bağına güçlendirici çalışmaların yürütülebilmesi, müze ortamında düşünme-uygulama-keşfetme basamaklarını rahatça gerçekleştirilmesi esasıyla araştırma-geliştirme-eleştirel düşünme ve liderlik özelliklerinin de süreçte etkin kullanılacağı bir ortam oluşturmak.

HAYDİ, EVDE, DOLAPTA, TAVAN ARASINDA, DEPODA ESKİ NE VARSA SERGİYE GETİRELİM.

SONUÇ:

Bilim Sanat Merkezi bünyesinde malzemelerin toplanması, Öğretmen Evi bünyesinde bir müze ortamı oluşturulması, Kültür ve Turizm Müdürlüğünden gerekli destek ve izinlerin alınması gerektiği belirtildi.

Karşılaşılan Problem ve Desteklemeler:

Çalışmalarımız sırasında öğrencilerimizin önceki uygulamalarından yani katıldığı bir ekip projesinin aynısını uygulamayı düşünmesi, başarısızlığa düşme, kaygı, amaçsızlık, çevreyle iletişim kuramama gibi ön engelleyicilerle karşılaşmıştır. Rehberlik servisi ile bu durum görüşüldüğünde aile, okul, öğrenci ile bu etmenlerin çözüm yollarına gidilmiş. Proje çalışmalarına adapte olan 4 öğrenciyle

yapılan çalışmalarda; bu sorunların şaşırtıcı bir şekilde süreç içinde ortadan kaybolduğu gözlemlenmiştir.

Öğretmenlerimizle yaptığımız uygulamalarda okulumuzun 2013-2014 eğitim öğretim yılındaki sosyal etkinlik sayısı 3 iken, 2014-2015 eğitim öğretim yılında Nisan ayı itibariyle bu sayı 26'ya ulaşmıştır.

Yerel yönetimlerde paydaş olarak iş ve işlemlere katılımları sağlanmış, Okul Aile Birliğimizin Etkin katılımları okulumuzun tanıtılması ve faaliyetlerinin gösterilmesi açısından mesafe katedilmiştir

***Gelişimi planlanan zekâ alanı Mantıksal- Matematiksel Zekâ:**

Kavramsal Özellikler:

Mantıksal-matematiksel zekâ, bir bireyin bir matematikçi, bir vergi memuru veya bir istatistikçi gibi sayıları etkili bir şekilde kullanabilmesi ya da bir bilim adamı, bir bilgisayar programcısı veya bir mantık uzmanı gibi sebep-sonuç ilişkisi kurarak olayların oluşumu ve işleyişi hakkında etkili bir şekilde mantık yürütebilmesi kapasitesidir. Mantıksal-matematiksel zekaya sahip olan bireyler, nesneleri belli kategorilere ayırarak, olaylar arasında ilişkiler kurarak, nesnelerin belli özelliklerini sayısallaştırarak ve olaylar arasındaki soyut ilişkiler üzerinde kafa yorarak en iyi öğrenirler.

Mantıksal-matematiksel zekâsı kuvvetli olan bir öğrenci;

*Olayların işleyişi hakkında çok soru sorar.

*Matematik dersini çok sever.

*Mantıksal bulmacaları çözmeyi ve satranç gibi stratejik oyunları oynamayı çok sever.

*Matematiksel hesaplama oyunlarını oynamayı çok sever.

*Bilgisayar oyunlarını ilginç bulur.

*Yaşıtlarına kıyasla soyut düşünebilme veya sebep-sonuç ilişkisi kurabilme kabiliyetleri çok iyi gelişmiştir.

*Makinelerin nasıl çalıştığına dair çok soru sorar.

MANTIKSAL GEREKÇELER:

Gerçek hayatta birçok durumda bir problemin matematik ile bağlantılı ve birleşmiş olduklarını görüyoruz. Örneğin dilbilimleri de bazen matematik ile entegre metotlarla öğretilabiliyor.

Yakından bakıldığında, biz satranç ve matematiği çamur ve suyu birbirine karıştırmak gibi karıştırmıyoruz. Yaptığımız şey, velilere ve çocuklara matematiğin nasıl öğrenilebileceği hakkında satranç ve matematiği entegre eden farklı bir seçenek önermek. Satranç öğrencilerin problem çözme yeteneklerini, kritik düşünme özelliklerini geliştirmek için Mantık, Algılama, Desen, Koordinasyon, Mekânsal İlişki, Karar Verme ve Görselleştirme gibi alanlarda öğrenim tekniği olarak kullanılmaktadır.

Bütün bu yetenekler satranç öğrenilmesi ile bağlantılıdır. Başka bir deyişle, öğrenciler kendilerini daha çok örüntü tanıma, mantıksal düşünme, semboller kullanarak hesaplama vb ye maruz bırakan matematiksel bulmacalar gibi ek materyallerle desteklenmektedir.

Geleneksel anlamda bir tablo oyunu olarak görülen satrancın matematik öğreniminde kullanılması yaratıcı ve eğlenceli bir yöntemdir. Çocuklarda öğrenme isteğine ilişkin daha fazla ilgi uyandırır ve edinilen bilginin matematiksel problemlerin çözümünde kullanır.

4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Başlangıçta, Sosyal Etkinlikler Kurulunda ilgili proje önerilerinin alınması uygulanması.

Öğretmenlerin akademik gelişimlerini artırmak amacıyla e-posta adreslerine, ilgili konular üzerine Üniversitelerimizin Sosyal Bilimler- Eğitim Bilimleri Enstitülerinin dergilerinin incelenmek amacıyla ilgili birim tarafından incelenen 6 makale gönderilmesinin sağlanması. Mesleki çalışmalar ve yaz tatili sürecinde 9 Makale- yayının incelenerek gönderilmesi planlanmıştır.

Projenin ABC'si Oyunlarla Daha Keyifli adlı eğitimimiz okulumuzdaki personelce büyük ilgiyle karşılanmış, Okul Müdürümüz koordinesinde personel eğitimi, malzemelerin temini, öğrencilerin hazırlanması çalışmaları ve ekiplerle beraber uygulamaları yapılmıştır. Sanayi Ticaret Odasına bilgi verilerek paydaş olması sağlanmış, onlarında gelişim projelerine kaynaklık edilmiş. Proje çıktı ödüllendirmeleri için hediyelerin alımı sağlanmıştır.

Zümreler Toplanıyor haftalık çalışmaları kapsamında Nisan ayı sonu itibariyle 26 toplantı gerçekleştirilmiştir. Toplantılarda İngilizce- Din Kültürü zümrelerinin sınıf koordinasyonları yapılmıştır. Tespit edilen 9 sorun (sağlık problemleri, veli ilgisizliği, materyal ihtiyacı vb.) İdare ve Rehberlik servisimizce giderilmiştir. Personel Memnuniyet ve Veli Anketleri, 21 Öğretmen ve 4

Hizmetli personele anket uygulanarak kurum dinamiği, katkı görüş ve önerileri alınmıştır. 74 velinin okulumuza bakışı, çözüm önerileri alınarak değerlendirilmiştir.

Proje Çalışmamızda kaynaklık etmek amacıyla 4. Sınıf 24 öğrencinin Çoklu Zekâ Alanları Rehberlik Servisi- Sınıf Öğretmenince anket uygulaması yapılmış. Erkek Öğrencilerin ağırlıklı Kinestetik (Bedensel) Zekâ- Kişisel arası Zekâ alanlarında. Kızların Sosyal Zekâ Dilsel zekâ alanlarında baskın olduğu gözlemlenmiştir.

Özel Eğitim öğrencilerinin eğitim sürecinde etkililiği için 4. Sınıftan 1 öğrenci ile rehber öğretmen eşliğinde basit bir okul gelişim proje çalışması yapılmıştır.

Ekip Oluşturma- Görev Bilinci: Proje mantığı ve kurulan ekiplerce 2016 yılında Okulumuz Beyaz Bayrak ödülü almaya hak kazanmış, Beslenme Dostu Okul Projesi Kapsamında hedeflediği plan dâhilinde başarılı örnek çalışmalarını yürütmektedir. Proje uygulamaları, yapılacak çalışmalarda maliyet- zaman –paydaşlar bulma mantığını da beraberinde getirerek uygulamalarımızdan aldığımız verimi gözle görülür bir şekilde artırmıştır.

Resmi yazılarla kurumumuza bildirilen resim, hadis vb. yarışmalara sorumlu öğretmen ve ekiplerce öğrencilerin organizasyonu sağlanarak o konuya ilişkin bilgiler verilerek katılımların etkililiği verimliliği yükseltilmiştir. Proje çalışma ekibimiz bu uygulamasıyla diğer kurumlara örneklik edecek Ar- Ge mantığını da devam ettirerek diğer kurumlara örneklik edecek çalışmalarını yaygınlaştırarak çalışmalarına devam edecektir.

Sürdürülebilirlik ve Yaygınlaştırılabilirlik

Proje hakkında, İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün Ar- Ge birimine bilgi verilmiş ilgili Şube Müdürü ile istişare edilerek İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nce 14.01.2016 tarih ve 4515299 sayılı yazı ile İlimiz genelinde uygulanmaya konulmuştur.

Projenin ABC' si Oyunlarla Daha Keyifli çalışmamızdaki hedefimiz; bu çalışmayı İlkokul- Ortaokul-Lise okul eğitimleri, Veli eğitimleri ve Personel eğitimleri olarak ilimiz-bölgemiz genelinde yaygınlaştırmaktır. Projelerin toplandığı bir interaktif eğitim portalı oluşturularak uzaktan eğitim, örnek çalışmalar, paydaşlar, değerlendirme komisyonları oluşturularak teşviklerle ilimizin ve bölgemizin eğitim-sosyal kültürel değerlerini geliştirerek diğer illerimizle üniversitemizde kurulacak olan Öğretmen Akademisinde faydalı olabileceği düşünülmektedir.

Zümreler Toplanıyor çalışmamız e- okul sistemine benzer bir modülle giriş yapılarak öğrenci öğretmen-veli-idare-İl Müdürlüğü yetkilendirmeleriyle eğitimin ölçülebilir niteliğinin geliştirilebilmesine olumlu katalize edeceği düşünülmektedir.

Şu sözü referans alarak işe başladım ve bitirdim: “İzin verin çocuğunuz yaşamını tribünden seyirci olarak değil, sahada oyuncu olarak geçirsin”. Doğan CÜCELİOĞLU.

5. KAYNAKLAR

DMK, (2008). Devlet Memurları Kanunu, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

MEB, 2016/6 Eğitim ve Öğretimde Yenilikçilik Ödülleri Genelgesi.

MEB 2016 Performans Programı

Fidan, N. (1993). Okulda Öğrenme ve Öğretme. Ankara: Alkım Kitapçılık Yayıncılık.