

T.C.
BUHARKENT KAYMAKAMLIĞI
İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ PROJE BAŞVURU FORMU

PROJE ÖZETİ:

Projenin adı	En Güzel Hediye Vakit Ayırmaktır!
Projenin amacı	23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı dolayısıyla çocuklarımızı mutlu etmek, günlerini bayram tadında geçirmelerini sağlamaktır. Bunu yapmanın da en iyi yolu maddi değil manevi hediyeyle geçirdiği dolayısıyla çocuklarımıza vakit ayırmak, onlara değerli olduklarını hissettirmek projenin temel amacıdır. Özellikle 2 senedir içinde bulunduğumuz küresel salgın sebebiyle bayramlarını evlerde kutlamak durumunda olan çocuklarımızı mutlu etmek ve salgının olası olumsuz psikolojik etkilerinden çocuklarımızı korumak.
Projenin hedefi	Projeye söz konusu oyunlar çocuklarımızı aileleriyle sosyalleştirecek ve çocuklarımıza 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı hediyesi olacaktır. Aynı zamanda seçilecek oyunlar geleneksel çocuk oyunlarımızdan olacak bu sayede aileler de çocukluklarına kısa bir yolculuk yapmış olacak böylece aile boyu kaliteli vakit geçirilecektir. <ul style="list-style-type: none">• Bayram coşkusu çocuklarımıza yaşatma• Aile içi kaliteli sosyalleşme• Salgının ve teknolojinin olumsuz etkilerinden sıyrılma• 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramında başlatılan aile oyun günlerinin alışkanlığa dönüşmesi
Projenin gerekçesi	Çocuklar toplumun aynasıdır. Aile de toplumun temel taşıdır. Aile içinde değerli olduğu hissettirilmeyen bir çocuk yetersiz hissedecektir. 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı vesilesiyle hazırlanmış bu proje ile ailelere bunun önemini hatırlatmak.
Projenin hedef kitlesi	Okul öncesi, ilkokul, ortaokul öğrencileri.
Projenin yeri-tarih	Evlerimiz - 15 Mart-23 Nisan 2021



Projenin temel faaliyetleri ve faaliyetlerin ayrıntılı açıklanması

1.Oyun: İSİM ŞEHİR

Oyuncu Sayısı: En az 2

Kullanılan Malzemeler: Kağıt, kalem.

İsim Şehir Oyunu Oynanışı: Oyunun başlangıcında öncelikli olarak bir oyuncunun harf belirlemesi gerekmektedir. Bir oyuncu seçilir ve sonrasında sırayla her oyuncu bu görevi yerine getirir.

Seçilen oyuncu içinden A-Z arasında tüm harfleri saymaya başlar.

Diğer oyuncular da bir tanesi dur deme görevini üstlenir.

Rastgele bir yerde dur dedikten sonra oyuncu kaldığı harfi söyler ve yarış başlar.

Örneği E harfinde mi durdu; Diğer oyuncular E harfi ile başlayan şehirler, isimler, hayvanlar ve diğerlerini bulmak zorundadır. Tablo

bu şekilde doldurulmaya çalışıldıktan sonra ilk bitiren oyuncu Bitirdim! Der ve 20'den geriye saymaya başlar. Herkesin tabloyu doldurması beklenmez çünkü birazdan isim şehir puan hesaplama bölümünde de belirteceğimiz gibi eksik bölgeler puansız bırakılır. Bu da oyuncular arasındaki sıralamayı belirleyen ana aktörlerden bir tanesidir.

Örnek fotoğraf:



[Handwritten signature]

2.Oyun: KELİME TÜRETMECE

Oyuncu Sayısı: En az 2

Kullanılan Malzemeler: Malzeme yok

Kelime Türetmece Oyunu Oynanışı: Karşı tarafın söylediği kelimenin son harfiyle başlayan kelimeler türeterek oynanır.

Örnek: yumurta (a)
aslan (n)
neşe (e) ...

Örnek fotoğraf:



3. Oyun: BOM OYUNU

Oyuncu Sayısı: Grup olarak

Kullanılan Malzemeler: Malzeme yok

Bom Oyunu Oynanışı: Yan yana oturan oyuncular sırayla 1'den başlayarak saymaya başlar. Sayarken 5, 10, 15 gibi 5 rakamının katlarına denk gelen sayılarda "BOM" denilmesi gerekir. Eğer sırası gelen oyuncu şaşırır, sayı söyler, "BOM" demeyi unutursa oyundan çıkar.

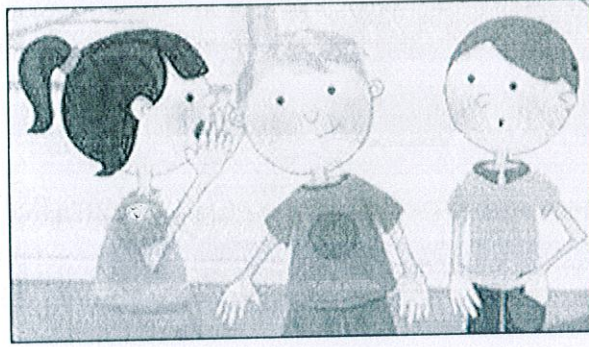
Handwritten signature

4. Oyun: KULAKTAN KULAĞA

Oyuncu Sayısı: Grup olarak

Kullanılan Malzemeler: Malzeme yok

Kulaktan Kulağa Oyunu Oynanışı: Oyuncular yan yana dizilirler. Sıranın sol başındaki oyuncu, sağındaki oyuncunun kulağına uzunca bir cümle fısıldar. Sadece bir kere. Kulağına fısıldanılan kişi aynı cümleyi anlayabildiği ve hatırlayabildiği kadarıyla kendi sağındakine fısıldar. Cümle bu şekilde yana yamula son oyuncuya kadar iletilir. En son oyuncu duyduğu cümleyi yüksek sesle gruba söyler. Hemen akabinde ilk oyuncu cümlenin orijinalini açıklar. Kazanan kaybeden yoktur, iki cümle arasındaki farkın yarattığı eğlence vardır. Yeni bir tur için oyuncular yer değiştirir, başa yeni bir oyuncu geçer. Yepyeni bir söz kervanı yola koyulur. Kervanın başına yolda neler geleceğini kimse bilmez.



Handwritten signature

Projenin Mantıksal Çerçeve Matrisi ve Proje Raporu-Değerlendirme:

PROJENİN YAPISI	GİRDİLER	FAALİYETLER	SONUÇLAR-ÇIKTILAR
Genel Hedef: Projeye söz konusu oyunlar çocuklarımızı aileleriyle sosyalleştirecek ve çocuklarımıza 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı hediyesi olacaktır.	İnsani Kaynaklar: Okul öncesi, ilkokul, ortaokul öğrencileri ile aileleri.	<ul style="list-style-type: none">• İSİM ŞEHİR• KELİME TÜRETMECE• BOM OYUNU	Projeye Katılan Öğrenci Sayısı:
Proje Amacı: İçinde bulunduğumuz küresel salgın sebebiyle bayramlarını evlerde kutlamak durumunda olan çocuklarımızı mutlu etmek ve salgının olası olumsuz psikolojik etkilerinden çocuklarımızı korumak.	Teknik Kaynaklar: Kağıt, kalem.	<ul style="list-style-type: none">• KULAKTAN KULAĞA	Proje ile Hedeflenen Sonuca Ne Oranda Ulaşıldı?
>	Tarih: 15 Mart-23 Nisan 2021		Planlanmış Faaliyetler Amacına Ne Kadar Hizmet Etti?
Gerçekleşmesi Beklenen Nihai Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Bayram coşkusunu çocuklarımıza yaşatma• Aile içi kaliteli sosyalleşme• Salgının ve teknolojinin olumsuz etkilerinden sıyrılmaya• 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramında başlatılan aile oyun günlerinin alışkanlığa dönüşmesi		
Beklenen Katılım Sayısı	Buharkent Anaokulu: 117	Zafer Ortaokulu: 425	
	Gelenbe Ali Çevik İlkokulu: 109 Gelenbe Ali Çevik Ortaokulu:58	Şehit Jandarma Üsteğmen İmam Hatip Ortaokulu: 26	
	İstiklal İlkokulu: 239	Ortakçı Cumhuriyet İlkokulu: 55	
	Kızıldere İlkokulu: 23	Savcılı İlkokulu: 180 Savcılı Ortaokulu: 118	
	Kamilpaşa İlkokulu: 204	Merkez Kuran Kursu: 12	

Proje Sorumlusu


Lemah ÜLKÜ

Türkçe Öğretmeni

Özel Büro Görevlisi

Olur

15.03.2021

Sezgin AYKIRI

İlçe Millî Eğitim Müdürü

Proje Dönütü- Okulların Doldurmaları Gereken Form

..... İLK/ORTAOKULU
‘En Güzel Hediye Vakit Ayırmaktır!’ PROJE RAPORU

Rehber Öğretmen Adı Soyadı:

Sınıf – Mevcut:

Katılım Sayısı:

Katılmayanların Katılmama Sebepleri:

Katılanlardan Gelen Dönütler:

Proje Sonu Değerlendirme Öğretmen ve Öğrenci Anketi:

1. Unvanınız
 - Öğretmen
 - Öğrenci - veli
2. Projenin konusunu nasıl değerlendirirsiniz?
 - Eğlenceli ve faydalı
 - Sıkıcı ve gereksiz
3. Gelecek yıl projenin tekrarlanmasını ister misiniz?
4. Projeye söz konusu etkinliklerin geliştirilmesi adına fikir, öneri ve eleştirileriniz nelerdir?

***Proje değerlendirme raporunun ve her sınıf için en az 5 tane fotoğrafın 30 Nisan 2021 tarihine kadar İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'ne ulaştırılması hususunda**