



**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ**

TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

“Oyunları Köşesi Projesi”

Proje Kodu: 60DC4639D1A1C

SONUÇ RAPORU

Proje Yürütücüsü:

Arş. Gör. Dr. Serpil SUMER
Oltu Beşeri ve Sosyal Bilimler Fakültesi

Araştırmacılar:

Hilal MOLA (Araştırma Görevlisi)
Meryem SUMER(Öğretmen)

Eylül, 2021

ERZURUM

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	2
ÖZET.....	3
MATERYAL VE YÖNTEM	4
Araştırmanın Türü.....	4
Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman	4
Projenin Uygulanışı	4
PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER	5
SONUÇLAR.....	10

ÖNSÖZ

Günümüz dünyasında teknoloji yaşamın hemen hemen her alanında kullanılmaktadır. Özellikle pandemi sürecinde hemen hemen her yaşta bireyler telefon, oyun konsolu, tablet gibi teknolojik aletlerle daha fazla vakit geçirmeye başlamıştır. Teknolojinin avantajlarının yanında dezavantajlarının da bulunduğu unutulmamalıdır. Nitekim teknoloji bağımlılığı bu dezavantajlardan birisidir. Bireylerin sosyalleşmesini engellemesinin yanında bireylerde bedenen ve zihnen olumsuzluklar meydana getiren teknoloji bağımlılığı son derece önemli bir konudur. Çeşitli kurum ve kuruluşlar tarafından teknoloji bağımlılığının önüne geçilmesi için çeşitli çalışma ve aktiviteler yapılmaktadır. Teknoloji bağımlılığına yönelik yapılan aktiviteler göz önünde bulundurulduğunda sosyalleşmenin daha çok öne çıkarıldığı aktiviteler dikkat çekmektedir. Kutu oyunları da bireylerin sosyalleşmesini sağlayan ve iletişim becerilerini arttıran oyunlar arasında yer almaktadır.

Teknoloji bağımlılığını hedef alan uygulama ve projelerle teknoloji bağımlılığına daha fazla dikkat çekilerek bağımlılığın küçük yaşlara inmesinin önlenebileceği düşünülmektedir.

ÖZET

Hızla gelişen teknoloji ile birlikte sosyal medya araçları çoğalmış, teknolojinin yol açtığı bağımlılık erken yaşlara inmiştir. Özellikle pandemi sürecinde online eğitime geçilmesi öğrencilerin teknolojik aletlerle daha fazla vakit geçirmelerine yol açmıştır. Öğrencilerin gerek dersleri için gerek çeşitli dijital platformları kullanmalarından ötürü ekran başında geçirdikleri süreler artmıştır. Oyun Köşesi Projesi ile özellikle ortaokul öğrencilerinin teknoloji bağımlılıklarının azaltılması amaçlanmıştır. Bu proje sayesinde ortaokul seviyesindeki öğrenciler arkadaşları ile okullarında oluşturulan oyun köşesinde çeşitli oyunlar oynayarak sosyal gelişimleri desteklenerek iletişim becerileri artacak hem de telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik aletlerden uzak durarak teknolojiye olan bağlılıkları azalacaktır.

Bu proje Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri tarafından desteklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Zekâ Oyunları, Teknoloji Bağımlılığı

MATERYAL VE YÖNTEM

Araştırmanın Türü

Bu çalışma bir Toplumsal Duyarlılık Projesi'dir.

Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman

Proje, oluşturulan proje ekibi tarafından 01.09.2021 tarihinde Oltu Cumhuriyet Ortaokulu'nda gerçekleştirilmiştir.

Projenin Uygulanışı

Proje kapsamında Cumhuriyet Ortaokulu'nda oluşturulacak oyun köşesi için özellikle MEB tarafından önerilen ve zekâ oyunları derslerinde kullanılan oyunlar internet üzerinden sipariş edilerek temin edilmiştir. Oyun köşesi için temin edilen zekâ oyunlarının içerisinde Jenga (1 kutu), Satranç Zeka Geliştirici ve Eğitici Oyun (2 kutu), 3D Magic Square (3D Sihirli Küpler-1kutu), Reversi (1kutu), Beştaş (1kutu), Dokuz taş (1kutu), Sudoku (1kutu) Kelime Oyunu (1kutu), Dedektif (1kutu), Solo Test (1kutu), Küpler (1kutu), Koridor (1kutu) Hedef 5 (1kutu), Look Look (1 kutu), Uno (1 kutu), Anlat Lütfen (1 kutu) oyunları bulunmaktadır.

Cumhuriyet Ortaokulu müdürü Mevlüt Tolu ve proje ekibi ile proje uygulanmadan önce toplantı yaparak oyun köşesinin yeri belirlenmiştir. Oyun köşesi için ayrılan yer belirlendikten sonra masa sıra düzenlemesi yapılmıştır. Bu süreçte okul müdürü Mevlüt Tolu ve Türkçe öğretmeni Meryem Sumer'in desteği alınmıştır. Proje günü temin edilen zekâ oyunları oluşturulan oyun köşesi sınıfına yerleştirilmiş ve diğer öğrencilerin kullanımına sunulmak üzere okul idaresine teslim edilmiştir.

PROJE UYGULAMASINA AIT GÖRSELLER



Proje materyallerinin yerleştirilmesi



Proje materyallerinin yerleřtirilmesi



Proje materyallerinin yerleştirilmesi



Proje materyallerinin teslim edilmesi



Cumhuriyet Ortaokulu'nda oluşturulan oyun köşesi sınıfı

SONUÇLAR

Projenin gerçekleştirildiği Cumhuriyet Ortaokulu Erzurum'un Oltu ilçesinde bulunmaktadır. Cumhuriyet Ortaokulu merkezi konumda yer alması itibari ile projenin uygulanabilirliği bakımından önem taşımaktadır. Pilot uygulama olarak yapılması düşünülen projenin başarılı olması durumunda Oltu genelindeki diğer ortaokullarda da Oyun Köşesi Projesi uygulanabilir.

Teknolojinin gelişmesi, sosyal medya araçlarının çeşitlenmesi ile birlikte her yaş grubundan bireyler vakitlerinin büyük kısmını telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik aletlerle geçirmektedir. Özellikle pandemi sürecinde derslerin online olması öğrencilerin teknolojik aletlere daha fazla yoğunlaşmasına neden olmuştur. Projenin gerçekleştirilmesi ile teknoloji bağımlılığına dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Bu projenin öğrencilerin sosyalleşmelerine, iletişim becerilerinin artmasına ve olası teknoloji bağımlılığını ortadan kaldırılmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

“Oyun Köşesi” projesini desteklemesinden dolayı Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri Uygulama ve Merkezi'ne teşekkür ederiz.