

**T.C.**

**ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ**

**TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ**

**SONUÇ RAPORU**

**Proje Adı: İZLE, EĞLEN, ÖĞREN**

**Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Kübra GÖKALP**

**Proje Yürütücüsü**

Dr. Öğr. Üyesi Kübra GÖKALP

**Grup Üyeleri**

İrfan TAŞCİ

İsmail ŞENTÜRK

Kadir BENGİ

Kevser KAHRAMAN

Leyla ALKİN

**Haziran 2023**

**Erzurum**

**İÇİNDEKİLER**

[ÖZET 3](#_Toc124967574)

[ABSTRACT 3](#_Toc124967575)

[GİRİŞ 4](#_Toc124967576)

[ETKİNLİK 4](#_Toc124967577)

[SONUÇLAR 4](#_Toc124967578)

[PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER 5](#_Toc124967579)

# ÖZET

Projemiz, hastane ortamında bulunan çocukları hem o ortamın sıkıcılığından hem de içinde bulundukları hastalık psikolojisinden çıkarmak için onlarla eğlenceli, becerilerini geliştirici ve de aynı zamanda eğitici oyunlar oynamayı içermektedir. Bu doğrultuda Atatürk Üniversitesi Araştırma Hastanesinde bulunan Pediatrik Yan Dal bölümünde yatmakta olan çocuklar ile çeşitli eğitici ve eğlenceli oyunlar oynanmıştır. Çocukların oyunlar oynarken son derece eğlendikleri, öğrendikleri ve mutlu oldukları gözlenmiştir. Oyunlar oynanırken başarılı oldukları anlarda çocuklar desteklenmiş ve cesaretleri artırılmıştır. Bu proje Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri tarafından desteklenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk, Eğitici Oyun, Eğlence, Öğrenme

# ABSTRACT

 Within the scope of our project, it includes playing fun, skills-enhancing and at the same time educational games with children in the hospital environment in order to get them out of both the boredom of that environment and the psychology of the illness they are in. In this direction, various educational and entertaining games were played with the children hospitalized in the Pediatric Minor Department of Atatürk University Research Hospital. It has been observed that children have a lot of fun, learn and are happy while playing games. Children were supported and their courage was increased when they were successful while playing the games. This project was supported by Atatürk University Social Awareness Projects.

**Keywords:** Child, Educational Game, Entertainment, Playing

*Etkinlik boyunca tüm fotoğraflarda kişilerin yazılı izni alınmıştır. İzni alınmayan görüntüler bulanık şekilde sunulmuştur. Bu konuda tüm sorumluluğun yürütücü ve araştırmacılara ait olduğunu beyan ederiz.*

# GİRİŞ

Hastane ortamında uzun süre kalmak insanlar açısından pek de olumlu sonuçlar vermemektedir. Her yaştan insan hastane ortamında yatarken gerek fiziksel gerek ruhsal yönden destek görmek ister ve buna ihtiyaç duyarlar. Hele ki bu bir çocuk olursa bu ihtiyaç daha önemli bir hal almaktadır. Hastanede staj yaptığımız dönemlerde gözlemlediğimiz çocuklardan yola çıkarak bu projeye yöneldik. Çocukların, özellikle de uzun süre kalanların, hastane ortamında mutsuz yüz ifadeleri, sıkılgan tavırları ve oynayacak oyuncaklarının bulunmaması bizi düşündürmüş ve bu projeyi yapmaya yöneltmiştir. Bu projeyle çocukların yüzündeki gülümsemenin gözlenmesi amaçlanmış ve biraz olsun telefon, bilgisayar gibi teknolojik aletlerden uzaklaşıp eğlenmeleri ve kendilerini geliştirmeleri amaçlanmıştır. Ulu önder Mustafa Kemal Atatürk'ün dediği gibi; çocuklarını sağlıklı ve bilgili yetiştiremeyen uluslar, temeli çürük binalar gibi çabuk yıkılırlar. Bu sözden yola çıkarak çocuklarımızın düşünmelerini, mantık yürütme ve el becerilerini geliştirmek ayrıca bunların yanında çocukları hastalık psikolojisinden uzaklaştırmak istenmiştir.

# ETKİNLİK

**Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman:** Atatürk Üniversitesi Araştırma Hastanesi, Pediatrik Yan Dal bölümü. 1 Haziran 2023.

**Kullanılan veya Dağıtımı Yapılan Malzemeler:** Domino oyunu, Hafıza kartları oyunu, kelime çarkı oyunu

**Projenin Uygulanışı:** Projemiz için öncelikle çocukların eğlenebilecekleri, kendilerini geliştirebilecekleri oyunlar araştırılmıştır. Oyunlar temin edilip, hastanemizin Pediatrik yan dal bölümüne gidilmiştir. Oradaki yatan çocuklar hakkında bilgi alınmış ve odalarında tek tek ziyaret edilerek ailelerine ve çocuklara proje açıklanarak katılmak isteyenler tespit edilmiştir. Akabinde çocuklara hangi oyunları oynamak istediği sorulmuş ve oyunlar gruplara ayrılarak oynanmıştır. Aktif olarak çocuklar oyunların içerisinde etkin rol almış ve başarıları desteklenmiştir.

# SONUÇLAR

Projemiz kapsamında, çocuklarla gerçekleştirilmek istenen eğlenceli oyun ortamı oluşturulmuş. Oradaki çalışanlara ve çocukların ailelerine hastane ortamında bir seçenek sunulmuştur. Çocukların hastane ortamında eğlenmeleri sağlanmıştır. Çocuklardan oldukça iyi geri dönüşler olmuştur. Sonuç olarak; hastane ortamında da olsa çocukların eğlenceli vakit geçirebilmelerini sağlamak biz yetişkinlere düşmektedir. Onların eline hemen bir telefon tutuşturmak veya televizyonu açarak oyalanmalarını sağlamak belki biraz bizi rahatlatır fakat geleceğimiz olan çocuklarımız için pek de faydalı olmayacaktır. Sosyal olarak onları geliştirecek etkinliklerin içinde yer alan çocuklar hem eğlenerek hem de öğrenerek daha fazla mutlu, özgüvenli ve kendini daha rahat ifade edebilme yetisine sahip olarak yarınlarımızı inşa edecektir.

Bu projeyi gerçekleştirmemiz için bize yardımcı olan Pediatrik Yan Dal bölümünde çalışan hemşire ve sağlık çalışanlarına teşekkür ederiz.

# PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER



 