metin, oda, kumarhane içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

**T.C.**

**ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ**

**TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ**

**SONUÇ RAPORU**

**Proje Adı: Aklını Kullan Hamleni Yap**

**Proje Kodu: 1979d9da-33bd-4649-897b-76cc7261de02**

**Proje Yürütücüsü**

Doç.Dr. NAKŞİYE YASEMİN ANGIN

**Eylül 2023**

**Erzurum**

**İÇİNDEKİLER**

[ÖZET 3](#_Toc124967574)

[ABSTRACT 3](#_Toc124967575)

[GİRİŞ 4](#_Toc124967576)

[ETKİNLİK 4](#_Toc124967577)

[SONUÇLAR 5](#_Toc124967578)

[PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER 5](#_Toc124967579)

# ÖZET

Oyun oynama ve öğrenme insan gelişimi ile birlikte var olagelmiştir. Aslında insan, belli kurallar dahilinde oyun oynamakla sosyal ve kültürel bir bağlam içinde bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimini sağlamaktadır. Günümüzde öğrenen merkezli eğitim programlarında bireyin birçok yönden gelişimini desteklemek artık daha önemli hale gelmiştir. Eğitim ortamlarında öğrenciler oyunları kullanarak araştırma, keşfetme ve sorgulama sonucunda çeşitli ilişkileri yapılandırmakta, toplumsal kuralları ve değerleri öğrenmektedirler. Bu bağlamda akıl ve zeka oyunlarının kullanımının pek çok faydası vardır. Bunlar arasında; dikkati toplama, odaklanma, düşünme, karar verme, akıl ve mantık yürütme gibi bilişsel becerilerin gelişimini destekleyen yararlar bulunmaktadır. Bunun yanında sosyal becerilerin ifade eden sabırlı olma, sorumluluk kazanma, kurallara uyma, geçimli olma, işbirliği yapma, yardımlaşma ve paylaşma becerileri akıl ve zeka oyunlarıyla kazandırılabilmektedir. Çaba gösterme, otokontrol becerisi, yenilgiyi kabul etme, kendini ifade etme, sırasını bekleyebilme ve zamanı doğru kullanma becerisi ise duyuşsal beceriler olarak öne çıkmaktadır. Kısacası eğitim-öğretim ortamlarında akıl ve zekâ oyunlarının kullanılması ve çocukların öğretim sürecinde bu yolla hem öğrenip hem de eğlenmesi son derece önemlidir. Bu projede Erzurum İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı bulunan Raif Azak Hafızlık Proje İmam Hatip Ortaokulu'na yönelik bir etkinlik düzenlenmesi planlanmıştır. Etkinlik kapsamında alınacak akıl ve zeka oyunlarıyla eğitim-öğretim süreçlerinde ulaşılması beklenen bilişsel, duyuşsal ve sosyal kazanımların güçlendirilmesi hedeflenmiştir. Bu proje BM sürdürülebilir kalkınma amaçlarından herkes için kapsayıcı ve nitelikli eğitimin başarılmasını ifade eden "Nitelikli Eğitim" ile uyumludur.

**Anahtar Kelimeler:** Nitelikli eğitim, Akıl ve zeka oyunları, Bilişsel duyuşsal sosyal gelişim.

# ABSTRACT

Playing and learning have coexisted with human development. In fact, by playing games within certain rules, humans ensure their cognitive, affective and social development within a social and cultural context. Nowadays, it has become more important to support the development of the individual in many aspects in learner-centered education programs. In educational environments, students structure various relationships and learn social rules and values ​​as a result of research, discovery and questioning by using games. In this context, the use of mind and intelligence games has many benefits. Among these; There are benefits that support the development of cognitive skills such as paying attention, focusing, thinking, decision-making, reasoning and reasoning. In addition, social skills such as being patient, gaining responsibility, obeying the rules, getting along, cooperating, helping and sharing can be taught through mind and intelligence games. Effort, self-control skills, accepting defeat, self-expression, the ability to wait one's turn and the ability to use time correctly stand out as affective skills. In short, it is extremely important to use mind and intelligence games in educational environments and for children to both learn and have fun during the teaching process. In this project, it is planned to organize an event for Raif Azak Hafizlik Project Imam Hatip Secondary School. It is aimed to strengthen the cognitive, affective and social gains expected to be achieved during the education and training processes with the mind and intelligence games to be taken within the scope of the event. This project is compatible with "Quality Education", which refers to the achievement of inclusive and quality education for all, one of the UN sustainable development goals.

**Keywords:** Quality education, Mind and intelligence games, Cognitive affective social development.

**GİRİŞ**

Nitelikli eğitim her şeyden önce çok temel bir insan hakkıdır. Cinsiyet, ırk, etnik köken, sosyoekonomik durum veya coğrafi konumdan bağımsız olarak her öğrencinin sosyal, duygusal, zihinsel, fiziksel ve bilişsel gelişimine odaklanır. Çocuğu sadece testlere değil, hayata hazırlar. Birer birey olarak potansiyellerine ulaşmaları için tüm niteliklerini ve becerilerini geliştirmelerini sağlar. Bu açıdan da hem kişisel hem de toplumsal gelişimin merkezinde yer alır. Bu doğrultuda kapsayıcı ve eşitlikçi eğitimin güvence altına alınması, herkes için yaşam boyu öğrenimin desteklenmesi Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları arasında da yer almaktadır. 2030’a kadar tamamlanması planlanan 17 amaçtan dördüncüsü olan nitelikli eğitimin sunduğu vizyon bu projenin amacıyla örtüşmektedir. Zira erişilebilir ve etkili öğrenme ortamlarını oluşturmak yalnızca ders müfredatına bağlı konu başlıklarının tamamlanması ya da öğrencilerin akademik performansını ölçen sınavlara hazırlanmasıyla sınırlı değildir. Aksine öğrencilerin birer birey olarak potansiyellerine ulaşmaları için tüm niteliklerini ve becerilerini geliştirmeleri sağlanmalıdır. Eğitim-öğretim ortamlarında akıl ve zekâ oyunlarının kullanılması ise onları çok yönlü bir gelişim sürecine sokar. Bu projede de Erzurum İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı bulunan Raif Azak Hafızlık Proje İmam Hatip Ortaokulu'na yönelik bir etkinlik düzenlenmesi planlanmaktadır. Etkinlik kapsamında alınacak akıl ve zeka oyunlarıyla eğitim-öğretim süreçlerinde ulaşılması beklenen bilişsel, duyuşsal ve sosyal kazanımların güçlendirilmesi hedeflenmektedir.

# ETKİNLİK

Proje Projede öğrencilere yönelik alınan akıl ve zeka oyunları adı geçen kuruma götürülerek sınıf ortamında ortalama 1-2 saat süren bir etkinlik gerçekleştirilmiştir. Alınan oyunların tamamı kelime bilgisi ve anlatma becerisini geliştiren oyunlardır. Ancak faydaları bu kazanımlarla sınırlı olmayıp oyun içinde gerçekleşen karar alma, öne atılma, sıra bekleme, çeşitli olumsuz duygularla baş edebilme ve işbirliği yapma gibi becerileri kazandırmak suretiyle çeşitli yararlar da taşımaktadır. 18'şer kişilik 2 sınıfın istifadesine sunulmak üzere alınan oyunlar sınıf içinde oynanabileceği gibi sınıflar arasında da oynanabilmektedir. Etkinlikte ise alınan oyunlar sınıflar arasında 2'şerli gruplar oluşturacak şekilde oynanmıştır. Oyun oynarken çocuklar soru cevap yöntemiyle ipucu kullanarak bilinmeyen kelimeleri bulmaya çalışmışlardır. Oyun içinde hızlı düşünmeyi, yasaklı kelimeleri kullanmamak üzere dikkat ve odaklanmayı sağlamak amaçlanmıştır. Öğrenciler bu oyunları gruplaşarak oynadıkları için birlikte hareket etmeyi öğrenmeleri beklenmiştir. Ayrıca sabretme, sebat etme vb. beceriler geliştirmeleri hedeflenmiştir. Bu tür bilişsel, duyuşsal ve sosyal becerilerin yanında derslerden sonra öğrencilerin zihinlerini dinlendirmek de projenin uzun vadeli kazanımlarındandır.

# SONUÇLAR

Projemiz kapsamında belirlenen eğitim kurumuna ziyaret gerçekleştirilmiş, çocuklara yönelik planlanan etkinlikler yapılmıştır. Bu yolla öğrencilerin hem öğrenip hem eğlenmesi sağlanmıştır. Projemizi destekleyerek toplumun eğitim sürecinde olan bireyleri için çok önemli bir aktivite ortamı sağladığından dolayı Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri Uygulama ve Merkezi’ne teşekkür ederiz.

# PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER





