



**T.C.**

**ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ**

**TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ**

**SONUÇ RAPORU**

**Proje Adı:** Eğitici oyuncaklarla Türkiye'mizi tanııtma, odaklanma ve problem çözüme yeteneđi geliştirme

**Proje Kodu:** 4f1ca8ca-5974-4fbf-b1a4-61823b9fdd53

**Proje Danışmanı**

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep SÖNMEZ

**Proje Yürütücüsü**

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep SÖNMEZ

**Grup Üyeleri**

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep SÖNMEZ

Neşe YAMAN

**Aralık 2023**

**Erzurum**

## İÇİNDEKİLER

ÖZET .....	3
GİRİŞ .....	3
SONUÇLAR.....	5
PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER .....	5

## ÖZET

Bu projede ilk olarak öğrencilerde oyun dili ile eğitim teknikleri geliştirme ve öğrencilere eğitim becerileri kazandırmak amaçlanmıştır. Eğitici oyuncaklarla Türkiye'mizi tanıtmaya, odaklanma ve problem çözme yeteneği geliştirme projemizde 6-8 yaş grubu öğrencilere ülkemizin illerini ve coğrafi zenginliklerini oyun diliyle tanıtmaya yanı sıra gözlem ve hafıza becerilerini geliştirme oyuncaklarla matematiği sevdirmeye yardımcı olma amaçlanmıştır.

Zekâ ve beceri düzeyi yüksek öğrenciler yetiştirilerek toplumda refah düzeyini yükseltmek, sağlıklı bireyler kazandırmak, nitelikli eğitim sağlanmasıyla topluma katkı sağlanmak amaçlanmıştır.

Yapılacak etkinlik Erzurum-Palandöken ilçesinde Kazım Yurdalan İlkokulu 1. ve 2. Sınıf öğrencilerini kapsayan sınıflarda derslik başına birer set olacak şekilde dağıtılacak oyun setleri tanıtılacak, daha sonra öğrencilerle oyun şeklinde oyuncak setleri kullanılarak etkinlik gerçekleştirilecektir.

Çocuklar bu oyuncak setleri ile Türkiye'mizi tanıyacak, odaklanma ve problem çözme yetenekleri gelişecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Türkiye'yi tanıma, Zekâ, Hafıza

## GİRİŞ

Eğitici oyuncaklarla Türkiye'mizi tanıtmaya, odaklanma ve problem çözme yeteneği geliştirme projemizde 6-8 yaş grubu öğrencilere ülkemizin illerini ve coğrafi zenginliklerini oyun diliyle tanıtmaya yanı sıra gözlem ve hafıza becerilerini geliştirme oyuncaklarla matematiği sevdirmeye yardımcı olma amaçlanmaktadır.

Proje öğrencilerde oyun dili ile eğitim teknikleri geliştirme, öğrencilere eğitim becerileri kazandırma gereğiyle yapılacaktır. Böylece nitelikli eğitim amacına hizmet ederek 2030'a kadar sürdürülebilir kalkınma ve sürdürülebilir yaşam tarzları için eğitim, insan hakları, toplumsal cinsiyet eşitliği, barış ve şiddete başvurmadan kültürünün geliştirilmesi, dünya vatandaşlığı ve kültürel çeşitliliğin ve kültürün sürdürülebilir kalkınmaya katkısının takdiri yoluyla bütün öğrenciler tarafından sürdürülebilir kalkınmanın ilerletilmesi için gereken bilgi ve becerinin kazanımının sağlanması, 2030'a kadar bütün kız ve erkek çocuklarının ücretsiz, hakkaniyetli ve kaliteli bir ilköğretim ve ortaöğretimi tamamlamalarının ve böylece ilgili ve etkili öğrenmenin gerçekleşmesi sağlanacaktır.

Zekâ ve beceri düzeyi yüksek öğrenciler yetiştirilerek toplumda refah düzeyini yükseltmek, sağlıklı bireyler kazandırmak, nitelikli eğitim sağlanmasıyla topluma katkı sağlanacaktır.

## ETKİNLİK

**Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman:** Erzurum-Palandöken -Kazım Yurdalan İlkokulu 20 Aralık 2023.

**Kullanılan veya Dağıtımı Yapılan Malzemeler:** Deha Games Iqbox, Matematik Kutusu

**Projenin Uygulanışı:** 1.ve 2.sınıf öğrencileri ile sınıf ortamında 82 Resimli Kart, 1 Kural kartı, 1 Kum saati ve 1 tane 8 yüzlü Küp, 410 adet görsel ve 656 adet sorudan oluşan Deha Games Iqbox Türkiye Eğitici Dikkat Zekâ Kutu Oyunu ve yükselen zeka Matematik Kutusu- Çarpma Öğreten Oyuncak seti ile çocukların hem görme hem dokunma becerilerini işin içerisine dâhil ederek temel problemleri giderilmeye çalışılacak öğrencilerle verimli ve etkili vakit geçirilecektir. Logoları bu ürünler üzerinde yer almıştır. Defter olarak Astronomi temalı defter hazırlanmıştır. Astronomi tanıtım kartları için Astronomi ve güneş sistemimizi tanıtan küçük kartlar hazırlanmıştır. Takvim için 2023 yılını kapsayan ve uzay ile ilgili görüntüleri barındıran duvar takvimi tasarlanmıştır. Broşürleri A5 boyutunda tek kırım astronomi ve uzay bilimlerini tanıtıcı şeklinde basılmıştır. Aynı şekilde gözlem etkinliği sırasında etkinlik alanına asılacak astronomi ve uzay bilimlerine ve engelsiz yaşama dikkat çeken bir afiş tarafımızca hazırlanmıştır.

Deha Games Iqbox oyunu:

- Bir kart seçilir ve oyuncu kartın görsel yüzünü 10 saniye inceler.
- Süre, kum saati ile ölçülür.
- Kartı, soruyu soracak kişiye verir.
- Zarı atar ve zarın belirlediği, kartın arka yüzündeki soruya yanıt verir.

Matematik kutusu oyunu:

Kutu İçeriği;

- 1 adet kart paneli,
  - 3 adet cevap tuşu,
  - 35 adet arkalı önlü matematik kartı bulunmaktadır.
- 
- Kartı panele yerleştirin ve cevap tuşlarını takın.
  - Kartlardaki sorular çocukla konuşulur ve doğru cevaba ait olan tuşu çekmesi istenir.

## SONUÇLAR

Projemiz kapsamında belirlenen yerlere ziyaretler gerçekleştirilmiş, oyun setleri kullanılarak öğrencilere Türkiye'mizi tanıtmaya, matematik kutusu ile çarpmayı öğrenme, problem çözme, görsel ve hafızası güçlü bireyler yetiştirilerek eğitimde niteliği artırmaya amaçlanmıştır. Sonuç olarak yapmış olduğumuz projeye birlikte imkânı olmayan öğrencilerin zekâ oyunlarıyla zaman geçirmeleri sağlanmıştır.

Projemizin uygulanması ile araştırmacı öğrencilerin meraklı ve eğlenceli bir şekilde çalışmalara katıldıkları gözlenmiştir. Sınıf ortamında danışman öğretmenlerle Deha Games Iqbox ve Matematik Kutusu setleri oyun kuralları takip edilerek uygulanmıştır.

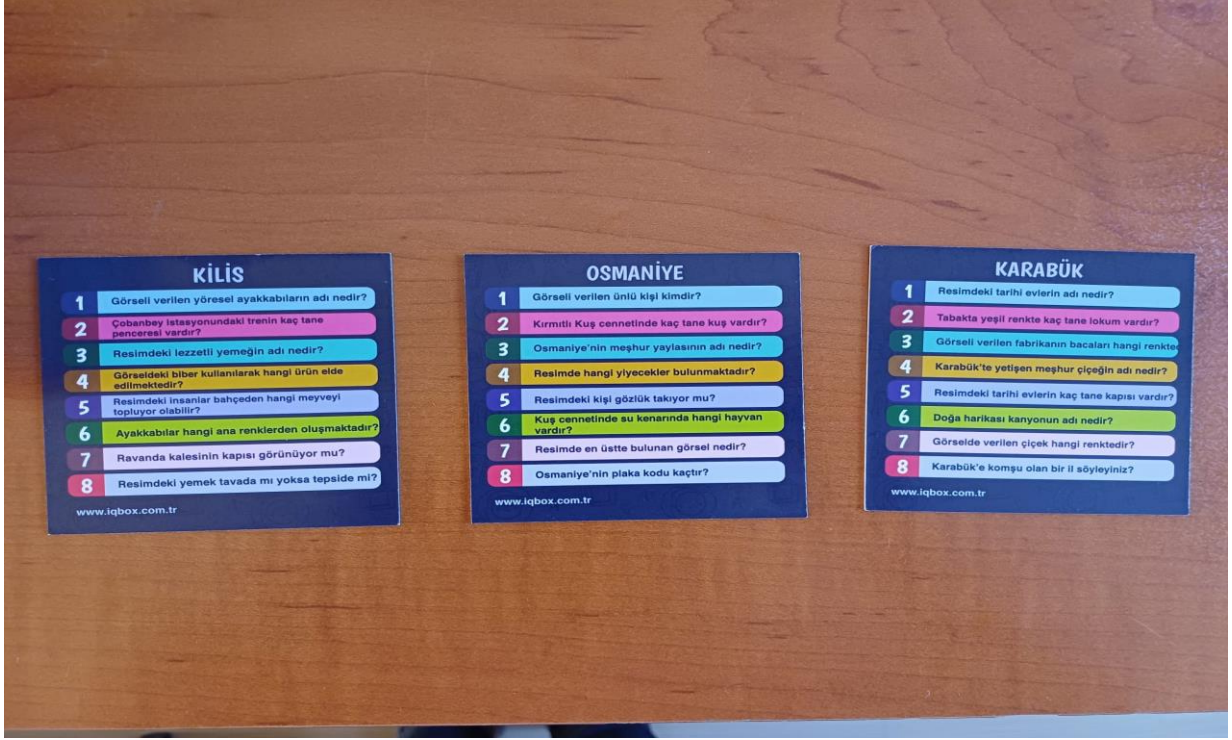
Zekâ ve beceri düzeyi yüksek öğrenciler yetiştirilerek toplumda refah düzeyini yükseltmek, sağlıklı bireyler kazandırmak, nitelikli eğitim sağlanmasıyla topluma katkı sağlanacaktır.

Projemizi destekleyerek çocuklarımız için çok önemli bir aktivite ortamı sağladığından dolayı Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri Uygulama ve Merkezi'ne teşekkür ederiz.

## PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER



Proje materyallerinin içeriği



Proje materyallerinin içeriği



Proje materyallerinin içeriği





Projenin uygulandığı ortam



Projenin uygulandığı ortam



Projenin uygulandığı ortam



Projenin uygulandığı okul