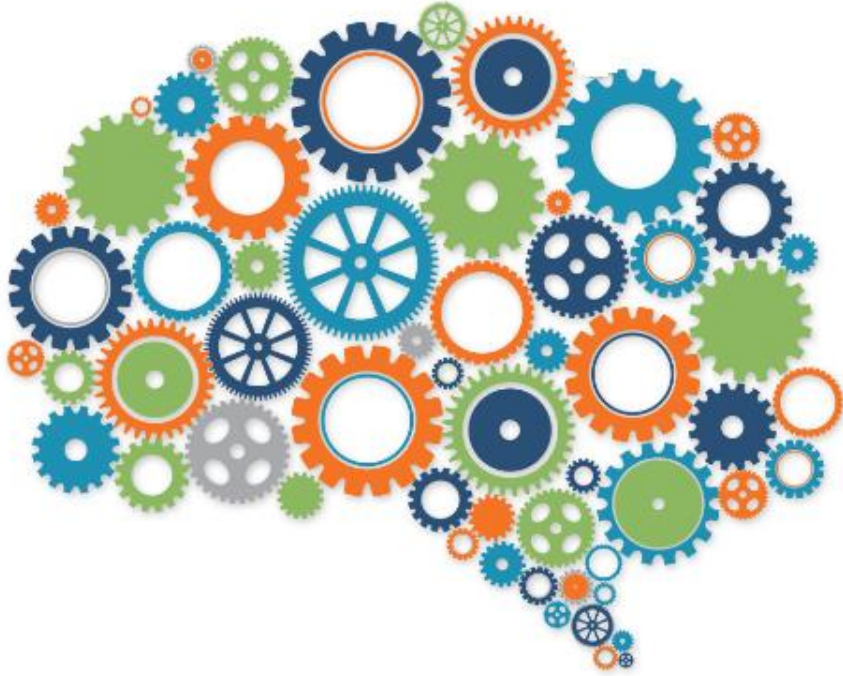


A.Z.O.P.

Akıl ve Zekâ Oyunları Projesi



MERAL GÜNBAŸ

PROJE ADI : A.Z.O.P. / Akıl ve Zekâ Oyunları Projesi

PROJENİN GEREKÇESİ :

- Öğrencilerin boş zamanlarını faydalı faaliyetlerle verimli bir şekilde geçirmeye ihtiyaç duymaları.
- Akıl ve zekâ oyunlarının zekâ ve kişilik üzerindeki olumlu birçok etkisi.
- Ekran oyunlarının zararlı sonuçları yerine etkileşim içinde bulunulan ve yararlı sonuçları olan bu tür oyunlara öğrencileri yönlendirme gerekliliği.
- Şiddet, çevreye zarar verme vb. birçok olumsuz davranışı önlenme ihtiyacı duyulması.
- Sosyal etkinliklere katılımın sağlanması.

PROJE AMAÇLARI :

- Akıl ve zekâ oyunlarını öğrencilere tanıtarak boş zamanlarını verimli geçirmelerini sağlamak.
- Planlı hareket etme becerilerini geliştirmek.
- Görsel algı ve dikkat becerilerini güçlendirmek.
- Derinlemesine düşünme ve akıl yürütme becerilerini geliştirmek.
- Hayal gücü, stratejik ve yaratıcı düşünmeyi geliştirmek.
- Farklı bakış açısı geliştirme ve problem çözme becerilerini geliştirmek.
- Hızlı ve doğru karar verme ve öngörülü olma becerilerini geliştirmek.
- Kazanma ve kaybetmenin doğasını öğretmek.
- Sosyal etkinliklere katılımı sağlamak.
- İnsan haklarına saygılı, hoşgörülü, nezaket sahibi bireyler yetiştirmek.
- Karakter gelişimine katkıda bulunmak.
- Akademik başarısını artırmak.

PROJENİN HEDEF KİTLESİ :

Şehit Er Hasan Genç İlkokulu 1, 2, 3 ve 4. sınıf öğrencileri.

PROJE ÇALIŞMA TAKVİMİ :

01.10.2024 – Projenin duyurulması
Ekim 2024 / Haziran 2025 – Projenin başlangıç ve bitiş tarihi
18.06.2025 – Proje raporunun hazırlanması

PROJE İŞLEYİŞİ VE FAALİYETLER :

Öğrencilere her ay seviyelerine uygun farklı bir akıl ve zekâ oyunu tanıtılacaktır. Tanıtılan akıl ve zekâ oyununu boş vakitlerinde oynayarak hem öğrenmeleri hem de dönem sonu müsabakalarına hazırlanmaları sağlanacaktır. Oyun bilgisi doküman, video vb. ile çocuklara iletilecektir. Serbest Etkinlik vb. ders saatlerinde de oyun oynanabilecektir. Oyunlar aylık olarak Akıl ve Zekâ Oyunları Kulübü panosunda duyurulacaktır. Dönem sonu müsabaka tarihleri de aynı panoda ilan edilecektir. Belirtilen tarihe kadar her sınıf ilgili oyunda sınıf birincisini belirleyecektir. Sınıf birincileri ise belirlenen tarihte okul turnuvasına katılarak yarışacaklardır. Turnuvada dereceye giren öğrenciler uygun görülen bir hediye ile ödüllendirilecektir.