



---

EN GÜZEL HEDİYE VAKİT AYIRMAKTIR!

---



- ❖ Küçük çocuğu olan onun hatırı için onunla çocuklaşsın. (Hadis)
- ❖ Çocuk oyunla büyümelidir. (Eflatun)
- ❖ Oyun oynamayan bir çocuk, yalnızca çocukluğun eğlencesini kaçırmakla kalmaz aynı zamanda tam anlamıyla gelişmiş bir yetişkin de olamaz. (Whitley)
- ❖ Oyun hayatın özüdür ve çocuğun her şeyi öğrenbilmesinin tek yoludur. (Tudor – Hart)

23 NİSAN 2022

ARGUVAN İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

**T.C.**  
**ARGUVAN KAYMAKAMLIĞI**  
**İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü**

**PROJE ÖZETİ:**

Projenin adı	<b>En Güzel Hediye Vakit Ayırmaktır!</b>
Projenin amacı	23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı dolayısıyla çocuklarımızı mutlu etmek, günlerini bayram tadında geçirmelerini sağlamaktır. Bunu yapmanın da en iyi yolu maddi değil manevi hediyeden geçer dolayısıyla çocuklarımıza vakit ayırmak, onlara değerli olduklarını hissettirmek projenin temel amacıdır.
Projenin hedefi	<p>Projeye söz konusu oyunlar çocuklarımızı aileleriyle sosyalleştirecek ve çocuklarımıza 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı hediyesi olacaktır. Aynı zamanda seçilecek oyunlar geleneksel çocuk oyunlarımızdan olacak bu sayede aileler de çocukluklarına kısa bir yolculuk yapmış olacak böylece aile boyu kaliteli vakit geçirilecektir.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bayram coşkusu çocuklarımıza yaşatma</li><li>• Aile içi kaliteli sosyalleşme</li><li>• Teknolojinin olumsuz etkilerinden sıyrılma</li><li>• 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nda başlatılan aile oyun günlerinin alışkanlığa dönüşmesi</li></ul>
Projenin gerekçesi	Çocuklar toplumun aynasıdır. Aile de toplumun temel taşıdır. Aile içinde değerli olduğu hissettirilmeyen bir çocuk yetersiz hissedecektir. 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı vesilesiyle hazırlanmış bu proje ile ailelere bunun önemini hatırlatmak.
Projenin hedef kitle	Okul öncesi, ilkokul, ortaokul öğrencileri.
Projenin yeri-tarih	Evlerimiz - 1 Nisan-23 Nisan 2022

Projenin temel faaliyetleri ve faaliyetlerin ayrıntılı açıklanması

## 1.Oyun: İSİM ŞEHİR

**Oyuncu Sayısı:** En az 2

**Kullanılan Malzemeler:** Kâğıt, kalem.

**İsim Şehir Oyunu Oynanışı:** Oyunun başlangıcında öncelikli olarak bir oyuncunun harf belirlemesi gerekmektedir. Bir oyuncu seçilir ve sonrasında sırayla her oyuncu bu görevi yerine getirir.

Seçilen oyuncu içinden A-Z arasında tüm harfleri saymaya başlar.

Diğer oyuncularından da bir tanesi dur deme görevini üstlenir.

Rastgele bir yerde dur dedikten sonra oyuncu kaldığı harfi söyler ve yarış başlar.

Örneği E harfinde mi durdu; diğer oyuncular E harfi ile başlayan şehirler, isimler, hayvanlar ve diğerlerini bulmak zorundadır. Tablo bu şekilde doldurulmaya çalışıldıktan sonra ilk bitiren oyuncu Bitirdim! Der ve 20'den geriye saymaya başlar. Herkesin tabloyu doldurması beklenmez, isim şehir puan hesaplama bölümünde eksik bölgeler puansız bırakılır. Bu da oyuncular arasındaki sıralamayı belirleyen ana aktörlerden bir tanesidir.

Örnek fotoğraf:



## 2.Oyun: KELİME TÜRETMECE

**Oyuncu Sayısı:** En az 2

**Kullanılan Malzemeler:** Malzeme yok

**Kelime Türetmece Oyunu Oynanışı:** Karşı tarafın söylediği kelimenin son harfiyle başlayan kelimeler türeterek oynanır.

Örnek: yumurta (a)  
aslan (n)  
neşe (e) ...

Örnek fotoğraf:



## 3. Oyun: BOM OYUNU

**Oyuncu Sayısı:** Grup olarak

**Kullanılan Malzemeler:** Malzeme yok

**Bom Oyunu Oynanışı:** Yan yana oturan oyuncular sırayla 1'den başlayarak saymaya başlar. Sayarken 5, 10, 15 gibi 5 rakamının katlarına denk gelen sayılarda "**BOM**" denilmesi gerekir. Eğer sırası gelen oyuncu şaşırır, sayı söyler, "**BOM**" demeyi unutursa oyundan çıkar.

#### 4. Oyun: KULAKTAN KULAĞA

**Oyuncu Sayısı:** Grup olarak

**Kullanılan Malzemeler:** Malzeme yok

**Kulaktan Kulağa Oyunu Oynanışı:** Oyuncular yan yana dizilirler. Sıranın sol başındaki oyuncu, sağındaki oyuncunun kulağına uzunca bir cümle fısıldar. Sadece bir kere. Kulağına fısıldanılan kişi aynı cümleyi anlayabildiği ve hatırlayabildiği kadarıyla kendi sağındakine fısıldar. Cümle bu şekilde yana yamula son oyuncuya kadar iletilir. En son oyuncu duyduğu cümleyi yüksek sesle gruba söyler. Hemen akabinde ilk oyuncu cümlenin orijinalini açıklar. Kazanan kaybeden yoktur, iki cümle arasındaki farkın yarattığı eğlence vardır. Yeni bir tur için oyuncular yer değiştirir, başa yeni bir oyuncu geçer. Yepyeni bir söz kervanı yola koyulur. Kervanın başına yolda neler geleceğini kimse bilemez.



#### 5. Oyun: ZEKA OYUNLARI

Mangala, Tangram, satranç, dama vb. kutu oyunları. Ya da ailede bilinen zeka oyunları. (üç beş, dokuz taş vb.)



## PROJENİN UYGULAMA AŞAMALARI

- Arguvan İlçe Mili Eğitim Müdürlüğü proje geliştirme ekibi tarafından hazırlanan yönerge okullara gönderilecektir.
- Şartnamede belirtilen okullar tam sayı ile katılım sağlayacaklardır.
- Okullar şartnameyi sınıf öğretmenleri ve şube rehber öğretmenleri ile paylaşarak gerekli yönlendirmeyi yapacaklardır.
- Projenin esası: Şartnamede kuralları ile ayrıntılı olarak verilmiş oyunlar öğrenciler ve ailelerle birlikte Nisan ayı süresince zaman zaman oynanacak. Böylelikle 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı neşesi çocuklarımıza yaşatılacak.
- Projeyi yürütecek sınıf öğretmenleri ve şube rehber öğretmenleri projenin içeriğini öğrencilerle ve hatta velilerle paylaşıp etkinliklerin gerçekleştirildiği zamanlarda çekilen fotoğrafları arşivleyeceklerdir.
- Ailece oynanan oyunlar esnasında çekilen fotoğraflar 18 Nisan 2022 tarihine kadar İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne ulaştırılacaktır.
- Fotoğraflar ve projenin detayları [arguvan.meb.gov.tr](http://arguvan.meb.gov.tr) adresinde paylaşılacaktır.

## Projenin Mantıksal Çerçeve Matrisi ve Proje Raporu-Değerlendirme:

PROJENİN YAPISI	GİRDİLER	FAALİYETLER	SONUÇLAR-ÇIKTILAR
<b>Genel Hedef:</b> Projeye söz konusu oyunlar çocuklarımızı aileleriyle sosyalleştirecek ve çocuklarımıza 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı hediyesi olacaktır.	<b>İnsani Kaynaklar:</b> Okul öncesi, ilkokul, ortaokul öğrencileri ile aileleri.	<ul style="list-style-type: none"><li>İSİM ŞEHİR</li><li>KELİME TÜRETMECE</li><li>BOM OYUNU</li><li>KULAKTAN KULAĞA</li><li>KUTU / ZEKA OYUNLARI</li></ul>	Projeye Katılan Öğrenci Sayısı:
<b>Proje Amacı:</b> Ebeveyn çocuk iletişimini güçlendirip, çocuklara kaliteli zaman ayırmanın önemini ebeveynlere kavratmak ve çocukları mutlu etmek.	<b>Teknik Kaynaklar:</b> Kağıt, kalem.		Proje ile Hedeflenen Sonuca Ne Oranda Ulaşıldı?
>	<b>Tarih:</b> 1 Nisan-23 Nisan 2021		Planlanmış Faaliyetler Amacına Ne Kadar Hizmet Etti?
<b>Gerçekleşmesi Beklenen Nihai Hedefler</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bayram coşkusunu çocuklarımıza yaşatma</li><li>Aile içi kaliteli sosyalleşme</li><li>Teknolojinin olumsuz etkilerinden sıyrılma</li><li>23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nda başlatılan aile oyun günlerinin alışkanlığa dönüşmesi</li></ul>		
<b>Beklenen Katılım Sayısı</b>	Şehit Birol Akın Cumhuriyet Ortaokulu	110	
	Arguvan İmam Hatip Ortaokulu	55	
	Yazıbaşı Ortaokulu	31	
	Atmalılar Ortaokulu	25	
	Atatürk İlkokulu, Yazıbaşı İlkokulu, Atmalılar İlkokulu	219	
	Atatürk İlkokulu Anasınıfı, Yazıbaşı İlkokulu Anasınıfı, Atmalılar İlkokulu Anasınıfı	77	

Proje Sorumlusu

Leman ÜLKÜ

Türkçe Öğretmeni

Özel Büro Görevlisi

Olur

.../.../2022

Hasan YAY

İlçe Milli Eğitim Müdürü

**Proje Dönütü- Okulların Doldurmaları Gereken Form**

..... İLK/ORTAOKULU  
**‘En Güzel Hediye Vakit Ayırmaktır!’ PROJE RAPORU**

**Rehber Öğretmen Adı Soyadı:**

**Sınıf – Mevcut:**

**Katılım Sayısı:**

**Katılmayanların Katılmama Sebepleri:**

**Katılanlardan Gelen Dönütler:**

**Proje Sonu Değerlendirme Öğretmen ve Öğrenci Anketi:**

1. Unvanınız
  - Öğretmen
  - Öğrenci- veli
2. Projenin konusunu nasıl değerlendirirsiniz?
  - Eğlenceli ve faydalı
  - Sıkıcı ve gereksiz
3. Gelecek yıl projenin tekrarlanmasını ister misiniz?
4. Projeye söz konusu etkinliklerin geliştirilmesi adına fikir, öneri ve eleştirileriniz nelerdir?

**\*Proje değerlendirme raporunun ve her sınıf için en az 5 tane fotoğrafın 18 Nisan 2022 tarihine kadar İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'ne ulaştırılması hususunda**