



**T.C.**

**ORTACA KAYMAKAMLIĞI**  
**İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü**

**PROJE ADI: “Aklıma Sağlık” Akıl Oyunları  
Turnuvası**

**HAZIRLAYAN: Ortaca İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü**

<b>PROJENİN ADI</b>	“Aklıma Sağlık” Akıl Oyunları Turnuvası
<b>UYGULAMA ALANI</b>	İlçede bulunan tüm kademedeki kamu ve özel okullar.
<b>HEDEF KİTLE</b>	İlçede bulunan kamu ve özel ilkokul, ortaokullarında eğitim gören öğrenciler.
<b>PROJE SAHİBİ</b>	İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Proje Koordinatörü Gamze Demirkol Özdağ
<b>PROJENİN PAYDAŞLARI</b>	Ortaca Kaymakamlığı Ortaca İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü
<b>PROJENİN AMACI</b>	<p>“İnsanlar yaşlandıkları için oyun oynamayı bırakmazlar, oyun oynamayı bıraktıkları için yaşlanırlar.” Bernard Shaw</p> <p>Oyun, bir çocuğun en temel ihtiyaçlarından biri olmanın dışında medeniyetimizi bulunduğu noktaya getiren tüm buluşların da bir ön çalışmasıdır. Zira M.Ö. 9000 li yıllara ait olduğu düşünülen Göbeklitepe kült yapılar topluluğunda dahi mangala benzeri oyun kalıntıları bulunması tesadüf değildir. Oyun bu bağlamda yaş, cinsiyet, ırk ayırt etmeksizin günlük yaşamın olmazsa olmaz bir parçasıdır.</p> <p>Serbest oyun alanlarının azlığı, ilçemiz de dahil mahalle kültüründen uzaklaşılması, şehirleşmenin yaygınlaşması, pandemi süreciyle açıktan açığa belirginleşen ilişki kurma ve bir arada olma becerilerinin zayıflaması, çocuklarımızı digital oyunlara yönlendirmiş hatta bağımlı hale getirmiştir. Tamamen bireyselleştiren, içe döndüren, öldürülen karakter başına puan veren, insani temaslardan uzak, sadece görselliği aktive eden ve bedensel-ruhsal-zihinsel bütünsellikten koparan bir oyun anlayışının da yaygınlaştığı günümüzde, doğru oyunları bulmak ve çocuklarımızın yaşamının vazgeçilmezleri arasında entegre etmek Milli Eğitim Müdürlüğümüz nezdinde asli görevlerimiz arasında bulunmaktadır. Bu anlayışla <b>akıl ve zeka oyunları</b>, listemizin ilk sırasında yer almaktadır.</p> <p>Zekâ Oyunları az kurallı, kolay öğrenilen fakat oynandıkça yorumlama, hızlı düşünme, strateji geliştirme, ipuçlarından yararlanabilme gibi becerileri artıran bir oyun türüdür fakat aynı zamanda çabuk öğrenmeyi kolaylaştıran bir eğitim metodudur. Bu metot her yaş grubu için kalıcı öğrenmeyi aktive eden bir yol</p>

	<p>olduğu için ileri dünya ülkelerinde yıllardır okullarda müfredat dahilinde uygulanmaktadır.</p> <p>““Eğlenirken öğrenme” ilkesine dayanan zeka oyunları zihni açıp öğrenmeyi kolaylaştırdığı için çocukların zeka gelişimine, yaratıcılıklarına ve akademik başarılarına katkı sağlar. Selçuk Üniversitesi'nde Dr. Bengü Türkoğlu tarafından yapılan doktora tezinde, Türk Beyin Takımı'nın oyunları ile oluşturulan Oyun Tabanlı Bilişsel Gelişim Programının(OTBGP) çocuklarda 14 puanlık IQ artışı sağladığı tespit edilmiştir.</p> <p><b>UC Berkeley Üniversitesi Psikoloji Bölümü Başkan Yardımcısı Doç. Dr. Silvia Bunge</b> ve ekibinin yaptığı çalışma sonucunda, çocukların IQ gelişimi; haftada 2 gün 75'er dakika zekâ oyunu oynayarak, her 15 dakikada bir yeni bir oyunla tanışarak sağlandı. Bu çarpıcı çalışma “13\$ Christmas Gift=13 Points Gain In Kids IQ” (13\$'lık hediye=Çocukların IQ'sunda 13 puanlık artış) başlığıyla raporlaştırıldı. Raporla ebeveynlere çocuklarına yılbaşında 13\$ bir oyuncak yerine 13\$'lık bir zeka oyunu hediye ederek, zekalarını geliştirebilecekleri konusunda tavsiye verildi. Çalışmanın sonuçlarına <a href="http://www.nurtureshock.com/IQLeaps.pdf">http://www.nurtureshock.com/IQLeaps.pdf</a> adresinden ulaşabilirsiniz.”.....<b>www.akiloyunlari.com</b></p> <p>Tüm bu veriler ışığında ilçemizde bir Akıl ve Zekâ Oyunları turnuvası düzenlemeyi, turnuva oyunlarının da çocuklarımızın sosyalleşmelerine, kişisel ve bilişsel anlamda gelişmelerine katkı sunacak oyunlardan seçilmelerini amaçlamaktayız.</p>
<b>PROJENİN KONUSU</b>	Ortaca'da eğitim gören, 1.sınıftan 7.sınıfa kadarki tüm öğrenciler için <b>mangala, reversi, equilibrio, pentago, kulami, Q-bitz</b> oyunlarından oluşan bir Akıl Oyunları turnuvası düzenlenmesi.
<b>PROJENİN HEDEFLERİ</b>	2021 yılının 10-11 Mayıs tarihlerinde yapılacak turnuva ilkokul ve ortaokul seviyelerinde gerçekleştirilecektir. Turnuva hazırlık sürecinde hızlı düşünmek ve strateji kurmak konusunda çocukların kapasitelerini artırmak, dereceye giren öğrencilerin ödüllendirilmesiyle akıl oyunlarını özendirmek ve özgüvenlerini yükselterek sosyalleşmelerini teşvik etmek hedeflenmektedir.
<b>BEKLENEN SONUÇLAR</b>	- Ebeveynlerin ve öğretmenlerin en çok sıkıntı duyduğu alanlardan biri olan çocuklarda teknoloji bağımlılığı konusunda, çocuklarımızı oyundan koparmadan, tepkisel davranmalarının önüne geçerek onların stres ve tahammülsüzlüğünü artıran değil onları sakin ve anlayışlı olmaları konusunda geliştirecek oyunlarla bir <b>oyun farkındalığı</b> oluşturulur. - Oyunların basit kurallı ve kolay öğrenilebilir olmaları sebebiyle aile üyeleriyle

	<p>de oynanabilir. Böylece aile içi iletişim artar, ebeveyn-çocuk ekseninde kaliteli zaman geçirmeye katkı sunulur.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- İlçe çapında bir turnuva boyutunda tasarlanan etkinliğin tüm ilkokul ve ortaokul nezdinde katılımı beklendiğinden, akıl oyunlarının çocukların akademik gelişimine etkileri geniş çerçevede gözlemlenir.</li><li>- Oyunların iki kişilik oyunlar olmaları çocuğun kişilik bağlamında rakibi düşman gibi değil oyun arkadaşı olarak görme, saygı gösterme, sabırlı olma, zamanı tasarruflu kullanabilme, kaybetmeye karşı tahammüllü olma meziyetlerini geliştirir. Böylece günlük yaşamda da toplum içerisinde uyumlu olma kapasitesini artırır.</li><li>- Dereceye giren öğrencilerimizle il ve ülke çapında yapılması planlanan turnuvalarda yarışmak üzere bir <b>Akıl Oyunları Takımı</b> oluşturulmuş olur. Turnuva öncesinde geçmiş yıllarda uygulanan turnuva kurallarıyla çalışılacağı için zaman kaybetmeden genel turnuva merkezli bir hazırlık yapılmış olur.</li><li>- Mangala gibi kökleri milattan öncesine dayanan oyunlarla, atalarımızdan aktarılan “kültür mirası” misyonunun sorumluluğu öğrencilere anlatılarak, tarih-toplum-gelecek bağlantısı kurulması sağlanır. Önümüzdeki zaman diliminde planlanan eski Türk strateji oyunu mangala oyunu turnuvalarının, ilçemizde gelenekselleştirilmesi için bir ön hazırlık gerçekleştirilmiş olur.</li></ul>										
<b>PROJENİN İŞLEM BASAMAKLARI</b>	<p>-1 Mart 2021 tarihinde “<b>Aklıma Sağlık</b> ” projesi kapsamında bir turnuva tasarlanması ve yönergesinin hazırlanması.(Turnuva kuralları TAZOF( Tüm Akıl Ve Zeka Oyunları Federasyonunun) turnuva kurallarıdır ve EK1’dedir)</p> <table border="0"><tr><td><u>İLKOKUL OYUNLARI</u></td><td><u>ORTAOKUL OYUNLARI</u></td></tr><tr><td>1. Equilibrio</td><td>1. Kulami</td></tr><tr><td>2. Mangala</td><td>2. Mangala</td></tr><tr><td>3. Q-Bitz</td><td>3. Reversi</td></tr><tr><td>4. Pentago</td><td>4. Pentago</td></tr></table> <p>-24 Mart 2021 tarihinde turnuva posterlerinin hazırlanarak duyuruların yapılması.</p> <p>-Turnuva oyunlarının yarışma esnasında okullardan temin edilmesi ve her okuldan 4 oyun getirileceğinin ilan edilmesi.</p>	<u>İLKOKUL OYUNLARI</u>	<u>ORTAOKUL OYUNLARI</u>	1. Equilibrio	1. Kulami	2. Mangala	2. Mangala	3. Q-Bitz	3. Reversi	4. Pentago	4. Pentago
<u>İLKOKUL OYUNLARI</u>	<u>ORTAOKUL OYUNLARI</u>										
1. Equilibrio	1. Kulami										
2. Mangala	2. Mangala										
3. Q-Bitz	3. Reversi										
4. Pentago	4. Pentago										

	<p>-İlçemizdeki her ilkokul ve ortaokulun turnuva oyunlarının her birinden 1 öğrenciyle oluşturduğu en fazla 4 kişilik takımları danışman öğretmenleriyle birlikte 7 Mayıs 2021 tarihine kadar <a href="mailto:ortaca48@meb.gov.tr">ortaca48@meb.gov.tr</a> adresine bildirmelerinin ilan edilmesi.</p> <p>-2 Nisan itibariyle gerek çevrimiçi gerekse yüz yüze öğretmen oyunların öğretmen-öğrenci eğitimlerine başlanması. Bu konuda yetkin öğretmenlerden destek alınması.</p> <p>-3 Mayıs tarihlerinde her bir turnuva oyunu için bir başhakemin ve hakemlerin belirlenmesi ve toplantı yapılarak onların süreç hakkında bilgilendirilmeleri.</p> <p>-10-11 Mayıs 2021 tarihinde Özel Ortaca Çözüm Koleji bahçesinde hijyen, mesafe ve maske kurallarına uygun olarak AKLIMA SAĞLIK AKIL OYUNLARI TURNUVASI'nın ilk ve orta okullar kapsamında gerçekleştirilmesi.</p> <p>-12 Mayıs 2021 tarihinde yarışmaların dereceye giren öğrencilerinin sosyal medya hesaplarımızdan ilan edilmesi.</p> <p>-19 Mayıs 2021 tarihinde dereceye giren öğrencilere ödülleri dağıtılması.</p>
<b>PROJE SÜRESİ</b>	<p>2020-2021 Eğitim Öğretim Yılı</p> <p>1.03.2021- 9.05.2021 Projenin birinci adımı: Hazırlık aşaması.</p> <p>11.05.2021 Projenin ikinci adımı: Turnuvanın tüm yarışmalarının ilkokul ve ortaokul aşamasının tamamlanması.</p> <p>12.05.2021-19.05.2021 Projenin üçüncü adımı: Değerlendirme ve ödüllendirmeyi içeren final aşaması.</p> <p>Şartnameye ve projeye <a href="http://ortaca.meb.gov.tr">http://ortaca.meb.gov.tr</a> adresindeki <u>Aklıma Sağlık</u> butonundan ulaşılabilecektir.</p>

