



**T.C. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI
İSTANBUL İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**



“HEM OYNUYORUM HEM ÖĞRENİYORUM”

PROJE UYGULAMA

2015-2016

1. PROJE HAKKINDA GENEL BİLGİ

Günümüzdeki hızlı değişim ve gelişmeler, eğitim dünyasında oluşan pek çok yenilik ve yönelimleri ortaya çıkarmakta, öğrenme - öğretme sürecini etkilemekte ve öğretmeden çok “öğrenmenin” daha önemli olduğu gerçeğini ortaya çıkarmaktadır. Bu anlayış, sadece eğitim uygulamalarını değil, öğretim yöntemlerini geliştirme çalışmalarını da etkilemektedir.

Oyunlaştırma; bireylerin davranışlarını değiştirmek, davranışların kalitesini ve üretkenliğini arttırmak, kullanıcı deneyimini arttırmak veya kullanıcının ortama bağlanmasını sağlamak amacıyla oyun mekanizmalarının, aslında oyun olmayan aktivitelere uygulanmasıdır.

“Yapılandırmacı yaklaşımı” temele alan bir görüşle hazırlanan “Hem Oynuyorum Hem Öğreniyorum”projesi çok boyutlu zekâ kuramı uygulamalarıyla “öğrencinin öğrenmesi” etkinlik zenginliğine kavuşturulmak istenmiştir. Oynayarak ve eğlenerek öğretmek; öğretmenin mesleğini “icra etme” aşamasındaki öğretme tarzı, öğretme üslubu ve sanat anlayışı olacaktır. Gün geçtikçe değişen öğrenme yöntemlerine ayak uydurmak, geleceğin öğretmenleri için yerinde bir seçim olacaktır.

Oyunlaştırma, öğrenciye kazandırılmak istenilen davranışa veya öğretilmek istenen bilgiye, oyun eklemek değildir. Tüm bunları oyun ile bütünleştirip, öğrenmenin kolaylaştırılması ve daha etkili hale getirilmesidir.

Albert Einstein’ın başarı formülünde de oyunlaştırmayı görmemiz mümkün. Einstein bizlere başarının formülünü şöyle özetliyor: “ $A=X+Y+Z$ ”. Bu formülde A başarıyı temsil ederken, X ise başarıyı elde etmek için çalışmayı, Y ise çalıştığı konuyu oyun gibi görmeyi ve Z ise konuşmak yerine üretmeyi temsil ediyor. Diğer bir deyişle, “BAŞARI=Çalışmak + Oyunlaştırma + Üretmek” denilebilir.

Bavelier; oyunla öğrenmeyi, “Çikolatalı brokoli” ile anlatıyor: “Çikolata lezzetinde ama aynı zamanda brokolinin vitaminlerini içeren ve istenilen etkiyi yaratan bir şey olması gerektiğini vurguluyor. Brokoli kadar besleyici ama çikolata gibi leziz.” Bu sayede oyunun ardına gizlenmiş öğrenme gerçekleştirilebiliyor.

Oyunlaştırarak öğrenme kavramı ilk kim tarafından ortaya atıldı diye sorduğumuzda, karşımıza Nick Pelling çıkıyor. Oyunlaştırma ilk kez Nick Pelling tarafından 2002 yılında dile getirilmiş olsa da, popülerleşmesi 2010 yılını bulmuştur. Türkiye’de son zamanlarda çok konuşuluyor olmasına rağmen, hala bir popülerlik yakalayamadığını görüyoruz.

1.1. Projenin Adı

“Hem Oynuyorum Hem Öğreniyorum”

Hem eğlenceli, hem de öğretici ve bilgilendirici bir yöntemle, okul müfredatında bulunan her tür bilgi ve beceriyi; bilimsel deneyleri oyunla harmanlayarak sunma. Spesifik olarak da örgün eğitimde yeterli düzeyde eğitimleri bulunmayan, yaşam becerileri, kişisel ve sosyal gelişim, değerler eğitimi konularını sahne sanatları teknikleriyle, oyunlarla ele alma.

1.2. Projenin Özgünlüğü

Çalışmalar, eğitim-öğretim ortamında çocukların öğrenme süreçleri ile ilişkilendirilip oyunlarla bütünleştirilmiştir. Özellikle çocukların motive olma, istekli olma ve kalıcı öğrenme süreçleri dikkate alınarak özgün bir şekilde geliştirilmiştir. Böylece öğretmenler oyunları istedikleri gibi ve kendi planları dahilinde şekillendirebilirler.

1.3. Projeye Neden İhtiyaç Duyulmuştur

- a. Çocuklar için eğitim-öğretim süreçleri sıkıcı gelmektedir. Eğlenceli hale getirilmesi düşünülmüştür.
- b. Öğrenmenin gerçekleşmesi için sadece duyma-görme duyu organlarının kullanılması yeterli değildir. Tüm duyu organlarının öğrenme sürecinde aktif hale getirilmesi gerekmektedir.
- c. Öğrenmede klasik yöntemler yetersiz gelmektedir. Eğitim sürecinde alternatif eğitim yöntemleri kullanılmalıdır.
- d. Oyunlaştırma, çocukların; beceri ve yeteneklerini keşfedip ortaya çıkarmalarını kolaylaştırır. Oyun çocuğu geleceğe hazırlayan bir etkinliktir. Hayvanların yavrularıyla oynamaları, iç güdüsel olarak gelecek için eğitimidir.
- e. Çocuklar için oyun; yemek, içmek, uyumak gibi doğal bir gereksinimdir.
- f. Oyunlaştırma, çocuğun öğrenme, üretme, çevreyi tanıma konusunda tecrübe kazandırarak yetişkinliğe hazırlar; bedensel, zihinsel, sosyal ve duygusal yönden çocukların gelişimine olanak sağlar.
- g) Bir çok öğretmen öğrencilerinin yeteneklerini oyun, tiyatro, drama ve farklı sosyal etkinlikler içerisinde keşfetmiştir. Bu konuda yazılacak yüzlerce deneyim vardır. Oyun içinde çocuğu bütün olarak gözlemlemek mümkündür. Dolayısı ile çocuk yetenekli olduğu alanı kolaylıkla gösterir.

1.4. Projeye İlişkin Problem Durumu

Öğrencilerin eğitim-öğretim ortamında ya da ders çalışma süreçlerinden sıkılması ve öğrenilen bilgilerin kalıcı olmaması. Dikkat bozukluğu ve hiperaktif bozukluğu olan öğrencilerin hareketli olmadan öğrenememesi.

2. PROJENİN AMAÇ VE HEDEFLERİ:

2.1. Amaç

Oyunların derslere entegre edilmesi ile dersin eğlenceli bir hale gelmesi; öğrencilerin eğlenerek motive olmaları ve tüm duyu organlarını kullanarak okul müfredatındaki bilgi, beceri, ve düşünce kazanımlarını duygusal kodlamalarla kalıcı olarak edinmelerini; öğretmenlerimizin öğrenmede yöntem olarak “oyunlaştırma”yı kullanabilmeleri amaçlanmaktadır.

2.1. Hedefler

2.1.1. Öğrencilerimizin eğlenerek ve oynayarak öğrenme yöntemi ile zihinsel, duygusal, sosyal potansi

yellerinin geliştirilmesi ve farkına varabilmesi. Bu potansiyeli geliştirmek için farklı eğitim ortamları ve çevrelerindeki kaynakları verimli kullanabilme adına öğrencilerimizde önemli bir farkındalık uyandırılması.

2.1.2. “Oyunlarla öğrenmek ve öğretmek” diğer tüm öğrencilerimize, öğretmenlerimize model oluşturması.

2.1.3. Öğretmenlerimize Oyunlaştırmayı uygulamalı olarak öğretmek. Oyunlaştırmayı oluşturan temel ve yan unsurları anlatmak; öğrencilerin oyunlaştırma yeteneklerini geliştirmek ve hangi ortamda olursa olsun, kendilerini en iyi şekilde ifade edecekleri çeşitli yöntemleri keşfetmelerini sağlamak.

2.1.4. Bilgiyi nasıl, niçin öğrendiğimizi ve hayatımızın neresinde, nasıl kullanacağımızı farketmek.

2.1.5. Sosyalleşmeyi ve çok yönlü gelişim sağlamak. Problem çözme, kritik düşünme, kavram öğretimi, strateji geliştirme gibi becerileri kazandırmak.

2.1.6. Öğrenciye neşeli ve rahat bir ortam yaratarak, dersin monoton geçmesini engellemek. Konuları oyunlarla ilgi çekici hale getirmek, paylaşma ve empati becerileri geliştirmek.

2.1.7. Kural koymayı, kurallara uymayı, oyun kurallarına uyulmaması durumunda yaptırımlara razı olmayı, katlanmayı ve sonucunda ödenecek bir bedel varsa bunu ödemeyi öğrenmek.

2.1.8. Gerek öğrencilerin gerekse öğretmenlerin kullanabileceği eğitim araç-gereçlerinin geliştirilmesi.

2.1.9. Tüm sonuçların istatistiksel olarak değerlendirilmesi, ülkemizdeki eğitim politikaların belirlenmesine ve eğitim programı geliştirilmesine önemli bir katkı sağlamak.

2.1.10. Tüm süreç ve çıktıların bilimsel ölçeklerle değerlendirilmesi. Bunun sonucunda bir rapor taslağının hazırlanması ve kitap haline getirilmesi. Kitap; öğretmen, öğrenci ve ebeveynlere “oyunlaştırma” konusunda önemli bir kaynak ve kılavuz olacaktır.

3. PROJENİN İÇERİĞİ/KONU ALANLARI

3.1. İlkokul ve Ortaokul Müfredatında bulunan tüm dersler

3.2. Öğretim yöntemleri ve etkinlikleri

3.3. Kişisel ve sosyal beceriler

3.4. Değerler eğitimi

3.5. Doğayı ilham alan uygulamalar (Biyomimetik)

3.1. İlkokul ve Ortaokul Müfredatında bulunan tüm derslerin konuları

a. Müfredattan seçilmiş herhangi bir ders konusu, bilinen bir bilgi, bilimsel deney, bir öykü, bir film, olay, gezip görülen veya araştırılan bir yer, bir şiir, değerlerimiz ...

b. Toplum tarafından kullanılabilir, geliştirilen; yeni bir fikir ve buluş.

3.2. Öğretim yöntemleri ve etkinlikleri konuları

a. Beyin fırtınası etkinliği, sıcak sandalye etkinliği, altı şapkalı düşünme etkinliği, sinektik etkinliği, yaşantı kümeleri etkinliği, balık kılıçlığı etkinliği, görüş geliştirme etkinliği...

b. Geliştirilebilecek yeni bir öğretim yöntemi

3.3. Kişisel ve sosyal beceri konuları

Bireyin gelişiminde en önemli süreçlerden biri sosyalleşmedir. Sosyalleşme, bireylerin özellikle çocukların belirli bir grubun işlevsel üyeleri haline geldikleri ve grubun diğer üyelerinin değerlerini, davranışlarını ve inançlarını kazandıkları bir süreçtir. Her ne kadar bu süreç, doğumdan hemen sonra başlayıp bireyin yaşamı boyunca sürmekle birlikte, etkilediği davranışların çoğu ilk çocukluk döneminde belirgin duruma gelmektedir (Gander vd. 1993: 274).

3.3.1. İlişkiyi Başlatma ve Sürdürme Becerileri: Dinleme, konuşmayı başlatma- sürdürme, teşekkür etme, kendini takdim etme, iltifat etme, yardım isteme, özür dileme, yönerge verme, ikna etme.

3.3.2. Grupla Bir İş Yürütme Becerileri: Başkalarının görüşlerini anlamaya çalışma, sorumluluk alma, şikayeti iletme.

3.3.3. Duygulara Yönelik Beceriler: Kendi duygularını anlama, duygularını ifade etme, başkalarının duygularını anlama, karşı tarafın kızgınlığı ile baş etme, olumlu duygularını ifade etme, korku ile baş etme.

3.3.4. Saldırgan Davranışlarla Baş Etmeye Yönelik Beceriler: İzin isteme, paylaşma, diğerlerine yardım etme, kızgınlığa uygun ifade etme ya da kontrol etme.

3.3.5. Stres Durumlarıyla Başa Çıkma Becerileri: Başarısız olunan durumla baş etme, grup baskısıyla baş etme, yalnız bırakılma ile baş etme.

3.3.6. Problem Çözme ve Plan Yapma Becerileri: Çevreden bilgi toplama, amaç oluşturma, işe yoğunlaşma.

3.4. Değerler eğitimi konuları

Sevgi, saygı, sorumluluk, adalet, yardımseverlik, doğruluk, işbirliği, güven, özgüven, hoşgörü, tevazu, sabır, kanaatkarlık, emek.

Değerlerimiz tek başına konu olarak alınabileceği gibi diğer tüm konular ve disiplinlerle sarmal olarak ilişkilendirilecektir.

3.5. Doğayı ilham alan uygulamalar(Biyomimetik)

Doğadaki canlıların taklit edilerek, teknolojiye, ekonomide, sağlıkta, tıpta, endüstride, nasıl kullanıldığını gösteren; ayrıca bu alanla ilgili yeni buluş ve düşüncelerin paylaşımı ve uygulamaların oyunlaştırılarak sunulması. Örnek: Baykuşun boynunu 270 derece çevirebilmesi özelliğinin kameralarda kullanılması; baykuşun kanatlarının ses çıkarmamasının özelliklerinden esinlenerek uçaklardaki türbülansın azaltılması.

4.DAYANAK:

4.1.Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği

Yarışmalar

Madde 22- Sosyal etkinlikler ve diğer ders faaliyetleri kapsamında öğrencilerin ilgi ve yeteneklerini geliştirmelerine, kendilerine güven duyabilmelerine, sosyal ilişkilerde anlayışlı ve saygılı olabilmelerine, bilimsel düşünce ve inceleme alışkanlığı kazanabilmelerine imkân sağlamak amacıyla çeşitli yarışmalar düzenlenir.

Tiyatro Çalışmaları

Madde 26- Türk Millî Eğitiminin genel amaçları doğrultusunda öğrencilerin millî ve estetik duygularını güçlendirmek, güzel sanatlar alanındaki yetenek ve becerilerini artırmak, serbest zamanlarını değerlendirmek ve okul-çevre arasındaki bağları sağlamlaştırmak amacıyla tiyatro çalışmaları düzenlenir.

5.PROJENİN SÜRDÜRÜLEBİLİRLİĞİ

5.1. Çalışmanın Uygulama Süresi: 2015-2016 Eğitim - Öğretim yılı

5.2. Sürdürülebilirlik: Proje, eğitim ve öğretimin kalitesini artırmak; alternatif eğitim yöntemleri geliştirmek; fiziksel ve diğer sınırlılıklar açısından okulda verilemeyen eğitimlerin, yaparak-yaşayarak yapılması ve model olması açısından sürekli geliştirilip revize edilerek her yıl tekrar edilebilir.

5.3. Yaygınlaştırılabilirlik: İstanbul il sınırları içerisinde, İstanbul İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından uygulanacak proje, sonuçların değerlendirilmesiyle birlikte Türkiye'nin genelinde yaygınlaştırılabilir.

6. PROJE SÜRECİ VE SONUÇLARININ BİLİMSEL ÖLÇEKLERLE DEĞERLENDİRİLMESİ

Öğretim etkinlikleri hazırlama ve uygulama, güçlü bir karar mekanizması ve öğretimsel taktik, yöntem ve stratejileri kullanma gücüne bağlıdır. Etkinlikleri iyi planlamak, hedefleri, hedeflere hizmet edecek eğitim durumlarını ve hedeflerin gerçekleşip gerçekleşmediğini değerlendirmeye yönelik olarak "sınama durumları ölçekleri" üniversite işbirliği ile hazırlanacaktır. Eğitimsel etkinlikleri hayata geçirmenin önemli üç unsuru vardır:

- Davranışları doğru hedefleme**
- Zengin uyarıcıların yer aldığı etkinlikleri sağlıklı ve etkili uygulama**
- Sonuçları doğru test etme**

Süreçler ve çıktılar tüm verileri ile rapor haline getirilir. Sonuçlar değerlendirilerek revizeler ve geliştirmeler yapılır. Çalışmalar bir sonraki eğitim-öğretim yılında tüm öğretmenlerimize ve eğitime katkı sağlamak amacı ile kitap haline getirilecektir.

7. PROJE SONUNDA HEDEFLenen KAZANIMLAR

7.1. Kuruma sağlanan katkılar (sosyal, duyuşsal, kültürel, bilişsel ve mesleki)

- Eğitim ve öğretimde verimliliğin artması
- Strateji, yöntem ve teknikler geliştirilmesi

c. Kurum içinde gelişen iletişim ve işbirliği

d. Eğitim ve öğretimde yöntem geliştirme çalışmalarının üniversiteler dışında özellikle Milli Eğitim Bakanlığı içinde strateji olarak ivme kazandırması.

e. Soran, sorgulayan, yeteneklerinin farkında olan ve bu yeteneklerini kendisinin ve toplumun yararına kullanan bireylerin yetiştirilmesi.

7.2. Öğrencilere sağlanan katkılar (sosyal, duyuşsal, kültürel, bilişsel ve mesleki)

a. Öğrenciye neşeli ve rahat bir ortam kurarak, eğitimin monoton geçmesini engeller.

b. Konular oyunlarla ilgi çekici hale getirilir. Öğrencilerde ilgi ve güdülenmeyi artırır ve özgüven duygusunu geliştirir.

c. Sosyalleşmeyi sağlar.

d. Çok yönlü gelişim sağlar.

e. Problem çözme, kritik düşünme, kavram öğretimi, strateji geliştirme gibi becerileri kazandırır.

f. Keşfetme, paylaşma ve empati becerileri gelişir.

g. Öğrencinin bilgiyi keşfetmesini sağlar.

h. Öğrencilerin eleştirel ve analitik düşünme becerilerini geliştirir.

ı. Öğrenci merkezlidir ve öğrenci katılımını sağlar.

j. Öğrenciler “eğitim sürecine” aktif olarak katıldığı için kalıcı ve üst düzey öğrenmeler edinmiş olurlar.

k. Bireysel ve grupla çalışma alışkanlığı kazandırır.

8. “OYUNLAŞTIRMA” PROJESİ NEDİR? NELER YAPILMALIDIR?

8.1. Kazanım olarak verilmek istenen konuların, oyunlaştırılarak sunulmasıdır. Seçilen konu alanı, bilinen ya da yeni kurgulanan bir bilginin bir fikrin, oyun yada sahne sanatlarıyla (drama, tiyatro, skeç...) bütünleştirilerek oyunlaştırılır. Araç-gereç, eğitsel materyaller kullanılarak oyun zenginleştirilebilir. Oyun, öğrenmeyi destekleyen önemli bir yöntemdir.

8.2. Konu alanları başlığında belirtilen konulardan biri seçilir.

8.3. Konu oyunlaştırılarak sunum haline getirilir. Oyunlaştırma, öğrenciye kazandırılmak istenilen davranışa veya öğretilmek istenen bilgiye, oyun eklemek değildir. Aslında oyun olmayan aktivitelerin, oyun mekanizmalarıyla harmanlanıp oyunlaştırılmasıdır.

8.4. Oyunlaştırma araçları öğrencileri eğlendirmenin yanında, öğrenmenin kolaylaştırılması ve daha etkili hale getirilmesi için önemli bir motivasyon aracı olarak görülmelidir.

8.4. Çalışmalar videoya kaydedilir. Videolar yüksek kalite çekimde olmalıdır. Çekilen videolar gmail hesabından youtube’a yüklenir. Youtube linki www.anket.istmem.com’a kopyalanır.

8.5. Hazırlanan projenin tanıtım özeti, danışman öğretmen tarafından yazılmalıdır. Özet kısa ve anlaşılır olmalıdır. Özeti okuyan, proje hakkında doğru bir fikre sahip olabilmelidir. Örnek özet taslağı eklerde “Form 1” de gösterilmiştir. Video ile birlikte proje özeti (form 1) doldurularak, www.istmem.com’a kaydedilmelidir.

9. OYUNLAŖTIRMA YAPILIRKEN UYULMASI GEREKEN KRİTERLER

- 9.1. Proje içeriđinin müfredat kazanımlarıyla uyumlu olması
- 9.2. Konunun, oyunlaŖtırılması veya sahne sanatları sunumu haline getirilmesi
- 9.3. Yararlanılan veya kullanılan materyallerin oyun içinde kullanılması
- 9.4. Oyun veya gösterinin öğretici ve eğlenceli olması
- 9.5. Konu bütünlüđünün sađlanması
- 9.6. Toplumsal deđerlerimiz ve genel ahlak hassasiyetinin gözetilmesi
- 9.7. Sürenin verimli kullanılması. Oyunun en kısa sürede ve etkili anlatılabilmesi önemlidir (Tercih edilen süre 2 - 6 dakikadır).

10. PROJENİN KAPSAMI

2015-2016 Eğitim Öğretim yılında İstanbul il sınırları içinde resmi ve özel İlkokul/Ortaokul öğrencilerine yönelik olarak gerçekleştirilecektir.

11. PROJE KOORDİNATÖRLÜKLERİ

11.1. İl MEM Koordinatörlüğü

İl Milli Eğitim Müdürlüğü Strateji Geliştirme Şube Müdürlüğü Ar-Ge Birimi

11.2. İlçe MEM Proje Komisyonu

İlçe MEM bir Şube Müdürü, bir koordinatör öğretmen ve iki danışman öğretmen komisyonu oluşturur. Koordinatör ve danışman öğretmenlerin gönüllü ve daha önce benzer projelerden tecrübeli olması önemlidir. Danışman öğretmenlerden biri ilkokul diđeri Ortaokullardan seçilmelidir.

11.3. Okul Temsilciliđi

Bir müdür yardımcısı, bir danışman öğretmenle komisyon kurulur. Danışman öğretmenler, sınıf ve tüm branş öğretmenlerinden seçilebilir.

12. PROJE SÜRECİNDE DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

12.1. Danışman öğretmenin görevi projeyi öğrenci/öğrencilerle birlikte hazırlamaktır. Danışman öğretmenler diđer öğretmenlerden destek alabilirler.

12.2. Çalışmalar müfredattaki içerik ve kazanımlarla ilişkili olmalıdır. Konu, isteđe bađlı seçilir. Öğretmen/öğrenci, sunumunu kameraya çekip son başvuru tarihine kadar, İSTMEM'e (anket.istmem.com) videonun linkini kaydetmelidir. Ayrıca video, danışman öğretmen tarafından usb bellek ortamında İlçe MEM proje koordinatörüne teslim edilecektir. Yapılacak olan çekimlerin net, seslerin anlaşılır olmasına dikkat edilmelidir.

12.3. Proje bir yarışma değildir. Kriterlere uygun her çalışma “oyunlaştırma” yönteminin gelişimi için değerli görülecektir. İlçe MEM komisyonunda seçilen sunumların dışındaki çalışmalar da geribildirimlerle revize edilerek tekrar www.istmem.com’a yüklenebilir ya da İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge birimine teslim edilebilir.

12.4. Projeye katılacak öğrencilerin sınıf öğretmeni ya da branş ders öğretmeni, öğrencinin danışman öğretmeni olarak kabul edilecektir.

12.5. Proje kapsamında her okulun, gönüllülük esası ile en az bir çalışma ile katılması beklenmektedir.

12.6. Çalışmalarda oyun araç-gereçleri, bilgisayar sunumu, afiş, broşür, katalog kullanılabilir, müzikten yararlanılabilir.

12.7. Çalışmalar grup ya da bireysel olarak hazırlanabilir.

12.8. Kılavuz basılı olarak okullara gönderilmeyecektir. Projenin ayrıntılarına internet üzerinden www.istmem.com adresinden ulaşılabilecektir.

13. OKUL YÖNETİCİLERİNİN SORUMLULUĞU

13.1. Okulunun bir çalışmayla projeye katılımını teşvik etmesi.

13.3. Okul temsilciliğinin kurulması ve temsilci bilgilerinin belirtilen tarihe kadar İSTMEM’e kaydedilmesini sağlaması

13.4. Proje uygulama takvimi doğrultusunda, sürecin yönetilmesi.

13.5. İlkokul ve Ortaokullarda, projede görev alacak danışman öğretmenlerin oyun çalışmalarının uygun olması durumunda ders dışı egzersiz faaliyeti içinde yaptırılması.

14. DEĞERLENDİRME SÜRECİ VE SONUÇLARIN DUYURULMASI

14.1. İlçe MEM komisyonu tarafından ölçütlere göre uygun bulunan en başarılı beş videonun sıralaması yapılarak belirlenir. Başarılı görülen videolara diğer tüm videolar da eklenerek usb bellek ortamında bir üst değerlendirme için İl MEM Koordinatörlüğüne gönderilir.

14.2. İl MEM Koordinatörlüğü ilk 20 videoyu seçer. Gala etkinliğinde ilk sıralamalarda olan videolar gösterime sunulur. “Oyunlaştırma” yönteminin geliştirilmesi adına tüm performanslar farklılıklarıyla önemli görülecektir.

İl MEM Koordinatörlüğü tarafından belirlenen performanslar farklı tv kanallarında sunulabilir, oyunlaştırmada örnek çalışmalar olarak kitapçık haline getirilebilir.

14.4. İl düzeyindeki değerlendirme sonuçları www.istmem.com’da açıklanacaktır.

15. PROJENİN LANSMANI

İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü, ileri protokol, okul müdürleri, İlçe komisyonu (Bir Şube Müdürü, bir koordinatör öğretmen), paydaşlar, sponsorlar ve ulusal basın da katılımı ile Eyüp Kültür Merkezi’nde davet ve basın lansmanı düzenlenecektir. Lansman aynı zamanda İlçe koordinatörleri için projenin uygulama süreçlerinin detaylı bir tanıtımı olacaktır.

16. PROJENİN SAHİBİ

İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü

17. PROJENİN PAYDAŞLARI

Eyüp Belediyesi, Eyüp Halk Eğitimi Merkezi, Boğaziçi Üniversitesi.

PROJE UYGULAMA TAKVİMİ

* İl MEM tarafından proje duyurusunun yapılması. 11 Ocak 2016
* Proje kapsamında tüm İlçe MEM bünyesinde, İlçe MEM proje komisyonunun seçilmesi.İstmem'e işlenmesi. 11-15 Ocak 2016
* Okul müdürlükleri tarafından okul temsilciliği komisyonunun kurulması ve İstmem'e işlenmesi. 11-20 Ocak 2016
* Başvuru ve ek formlarının doldurularak Okul Müdürlüklerince onaylanması ve İSTMEM'e işlenmesi. 17 Şubat 2016 (www.anket.istmem.com)
* Proje lansmanının Eyüp Kültür Merkezi'nde yapılması. 18 Şubat 2016
* Videoların ve proje özetinin İSTMEM'e işlenmesi; videoların İlçe MEM koordinatörlerine teslim edilmesi. 14 Nisan 2016
* İlçe MEM komisyonu tarafından videoların değerlendirilmesi. 14 Nisan -26 Nisan 2016
* İlçe MEM tarafınfan seçilen videoların, İl Milli Eğitim Müdürlüğüne teslim edilmesi ve İl MEM koordinatörlüğünce değerlendirmesi. 27 Nisan 2016 - 15 Mayıs 2016
* Gala'nın yapılması. 24 Mayıs 2016

Not: İstanbul İl MEM çalışma takviminde değişiklik yapma hakkına sahiptir.

Faik KOÇ
Proje Koordinatörü

Murat ADALI
İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü
Strateji Geliştirme Şube Müdürü

Dr. Muammer YILDIZ
İstanbul İl Mili Eğitim Müdürü

Form 1

Proje özeti danışman öğretmen tarafından anket.istmem.com adresinde okulun şifreleriyle girilerek doldurulacaktır.

“HEM OYNUYORUM HEM EĞLENİYORUM” PROJE ÖZETİ	
Proje Oyunun Adı:	
Amacı:	
Kullanılan yöntem ve teknikler:	
Danışman öğretmen Adı Soyadı:	
Sonuçlar-kazanımlar:	
Kaynaklar:	

Form 2

Oyun, drama veya tiyatronun yeni, özgün ve kendisine ait olduğunu bildiren belge					
BİLİMSEL ETİK BEYANI Bu kısım projeyi hazırlayan danışman öğretmen ve öğrenci/öğrenciler tarafından doldurulacaktır.					
İlkokul ve Ortaokul öğrencilerine yönelik, “Hem Oynuyorum Hem Öğreniyorum” projesinin konusunun seçiminde, soruna yaklaşımında, düşünce ve uygulamada tamamen kendi fikirlerimizi, bilgi ve becerimizi kullandığımızı, karşılaştığımız kimi problemlerde diğer öğretmen arkadaşlardan sadece yol gösterici olarak yardım aldığımızı, adı geçen projenin tamamen bana ve öğrencilerime ait olduğunu beyan ederim.					
İli:					
İlçesi:					
Okul Adı:					
Projenin Adı:					
Danışman Öğretmen Adı Soyadı					İmzası
Öğrenci					
Adı Soyadı	Adı Soyadı	Adı Soyadı	Adı Soyadı	Adı Soyadı	Adı Soyadı
İmzası	İmzası	İmzası	İmzası	İmzası	İmzası

Oyun, drama veya tiyatronun alıntı/kısmen alıntı olduğunu bildiren belge

BİLİMSEL ETİK BEYANI

Projeyi hazırlayan danışman öğretmen ve öğrenci/öğrenciler tarafından doldurulacaktır.

İlkokul ve Ortaokul öğrencilerine yönelik, “Hem Oynuyorum Hem Öğreniyorum” projemizde aşağıda belirttiğimiz konu ve alanlarda (müzik, senaryo, ses, kostüm, görüntü...) alıntı yaptığımızı beyan ederiz.

Projemizde alıntı yaptıklarımız:

İli:

İlçesi:

Okul Adı:

Projenin Adı:

Danışman Öğretmen

Adı Soyadı

İmzası

Öğrenci

Adı Soyadı

Adı Soyadı

Adı Soyadı

Adı Soyadı

Adı Soyadı

Adı Soyadı

İmzası

İmzası

İmzası

İmzası

İmzası

İmzası

VELİ İZİN FORMU

İLKOKUL VE ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNE YÖNELİK “HEM OYNUYORUM HEM ÖĞRENİYORUM” PROJE ÇALIŞMASI

TAAHHÜTNAME

PROJEYE KATILACAK ÖĞRENCİNİN	
Adı-Soyadı	:
Doğum Tarihi	:/...../..... Baba Adı:
Cinsiyeti	: K () E () Doğum Yeri:
Anne Adı	:
Projenin Adı	:
Okulu ve Adresi	:
Okul Telefonu ve Faks: (0) (0
Ev Telefonu	: (0
Cep Telefonu	: (0
.....İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne /..... /2015-2016	
Velisi bulunduğum/ bulduğumuz,’nın tarihle- ri arasında..... adresinde İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından düzenlenecek ilkököl ve ortaokul öğrencileri- ne yönelik “Hem Oynuyorum Hem Öğreniyorum” Proje çalışmasına katılmasına izin veriyorum/veri- yoruz.	
Öğrencinin anılan tarihler arasında danışman öğretmeninin sorumluluğunda, İl, ilçe ve okul koordinatörlüğü görevlilerinin vereceği talimatlara uyacağını; oyun, dram, tiyatro, oyunlaştırılmış çalışmalar ve araç-gereçler, çıktı olarak kabul edilecek her türlü ürünün, İSTMEM, EBA, yazılı ve gör- sel medya ve basında yayınlanması ve yayımlanmasındaki hakların İl Milli Eğitim Müdürlüğüne ait ol- duğunu bu konuda her hangi bir hak talep edilmeyeceğini şimdiden kabul edeceğimi/edeceğimizi taahhüt ederim/ederiz.	
Baba Adı ve Soyadı:	İmzası
Anne Adı ve Soyadı:	İmzası
(Anne ve babanın her ikisi de hayatta değilse)	
Yasal Velisinin Adı ve Soyadı:	İmzası
Öğrenciye Yakınlık Derecesi:	
Not: Bu taahhütname, öğrencinin anne ve babası (anne-baba hayatta değilse yasal velisi) tarafından doldurulup imzalanmalı ve İlçe koordinatörüne ulaştırılmalıdır. Aksi halde proje çalışmasının kabul edilmesi mümkün olmayacaktır. Gerçek dışı beyan ve imzanın sorumluluğu, taahhütnameyi doldu- rana ve imzalayana aittir.	
Bu form öğrenci velisi/velileri tarafından doldurulacaktır.	

