

43 KÜTAHYA 2023 EĞİTİM VİZYONU

NAŞA ORTAOKULU

'EKRANDAN UZAKLAŞ, ÇEMBERE YAKLAŞ PROJESİ'



NAŞA İLK/ORTAOKULU



PROJENİN ADI: EKRANDAN UZAKLAŞ, ÇEMBERE YAKLAŞ

PROJE KOORDİNASYON BİRİMLER: Simav Kaymakamlığı, Simav Belediye Başkanlığı, Simav İlçe Mili Eğitim Müdürlüğü

*** Bu projenin uygulanmasında gönüllük esastır. Proje faaliyetlerine yönelik okul, öğretmenler, öğrenciler, veliler ve Naşa halkından gönüllü olanlardan tercih edilmelidir.

1. PROJENİN BAŞLATILMA GEREKÇELERİ:

- Günümüzde çocuklar tarafından oynanan oyunların gittikçe bireyselleştiği ve dolayısıyla geleneksel oyunların olduğu kadar geleneksel çocuklukta gittikçe ortadan kalktığı görülmektedir. "Oyun" denilince bilgisayar oyunlarından başka bir oyun bilmeyen, oyun kültüründen uzak bir şekilde yetişen çocuklar eğlenceli bir oyun olan 'Çember Sürme' ile tanıştırlacak ve onların çocukluklarını doya doya yaşamaya teşvik edilecektir.

2. PROJENİN AMAÇLARI:

- Geleneksel oyun olan çember sürmeyi tanıtmak,
- Öğrencilere hareketli yaşamı özendirmek,
- Dede ve torun ilişkilerini geliştirmek,
- Teknolojinin etkisiyle birbirinden uzaklaşan ailelerin birlikte vakit geçirmelerini sağlamak,
- Çocuklar arasındaki sosyalleştirmeyi arttırmak,

3. PROJENİN HEDEFLERİ:

- Çocukları ekran bağımlılığından kurtarıp, onları harekete geçirmek,
- Öğrencilerin kelime hazinelerini, karar verme yeteneklerini, özgüvenlerini, hayal güçlerini geliştirerek dünyaya bakış açılarını değiştirmek,
- Bilgisayar oyunlarını hayatının merkezine koyan çocukları, geleneksel oyunları tanıtırarak, ilgilerine göre bu oyunlara yöneltmek,
- "Çocuklara takım ruhu, hareketli bir çocukluk, rakibe saygı, hoşgörü gibi birçok vasfa sahip olabilecekleri" düşüncesini yerleştirmek,
- Nesiller arasında daha etkili iletişim ve birlikte hareket etme bilinci oluşturmak,
- Öğrencilerde özdisiplin, özdenetim ve düzenli olma bilincinin oluşmasını sağlamak.

4. PROJENİN HEDEF KİTLESİ:

Naşa İlk/Ortaokulu öğrencileri, velileri ve Naşa Kasabası halkı

5. PROJENİN İŞLEYİŞİ, FAALİYETLER VE ÇALIŞMA TAKVİMİ :

1.Proje öncelikle öğrencilere, velileri ve Naşa Kasabası halkına duyurulacak bu süreçte Beden Eğitimi Öğretmeni rehberliğinde Okul Müdürü, Müdür yardımcıları ve tüm öğretmenler ile toplantı yapıp proje ile ilgili bilgilendirme yapılacaktır.

2.Projenin ön etkililiğini ölçebilmek için belirlenen alanlarda bu etkinlik düzenlenerek ilk ve son katılımda projenin etkililiği belirlenecektir.(Belediye anonsu ile halka duyuru yapılacaktır

3-Belirlenen zaman dilimlerinde ayda bir okul bahçesinde dede-torun çember sürme

etkinlikleri yapılacaktır.

6.OYUN KURALLARI

Okul idaresi tarafından kura çekilerek dede-torun şeklinde takım olarak yarışılır.

,Dedesiz olmayan çocuklar herhangi bir ebeveynle (anne,baba,kardeş) eşleştirilecektir.

- 20 (yirmi) metrelik düz bir zemin belirlenerek başlangıç çizgisi, 10(on) metreye konulacak koni çizgisi ve 20 (yirmi) metreye konulacak koni çizgisi çizilir.

-Her oyuncunun göğsünde ve sırtında sıra numarasını gösteren sayı rakamla belirtilmelidir.

-Takım oyuncuları aralarında 4 (dört) metre bulunan başlangıç çizgisine göğüs ve sırtlarında belirtilen numaralara göre dede torun dizilir.

-Her oyuncu rakip takımdan bir oyuncu ile eşleşir.

-İlk sırada bulunan oyuncular hakem düdüğünün sesi ile çemberlerini çevirerek oyuna başlarlar. Gidişte, başlangıç çizgine göre 10 (on) metrede bulunan koninin solundan, 20 (yirmi) metrede bulunan koninin ise sağından geçerek tam bir dönüş yaparlar. Dönüşte, çemberleriyle 10(on) metrede bulunan koninin başlangıç çizgisine göre sağından geçerek "8" çizmiş olurlar. Oyuncunun başlangıç çizgisine çemberi ile varmasından sonra sıradaki iki numaralı oyuncu çember ile çıkış yapar. Aynı şekilde turu tamamlar. Diğer oyuncular da aynı şekilde turu tamamlar.

-Hatalı çıkış yapan oyuncu hakem düdüğü ile uyarılır ve başlangıç çizgisine geri dönerek oyuna yeniden başlar. Eşleştiği rakip takımın oyuncusu ise bu durumdan etkilenmez, oyuna devam eder.

-Çemberi düşen oyuncu tekrar oyuna devam edebilir.

-Çemberi döndürmeden koşan elenir.

- Konilere çarpan veya konileri deviren oyuncu oyuna başlangıç çizgisinden tekrar başlar.

-Oyunu en önce tamamlayan takım birinci seçilir. (Takımda bulunan dede-torunun turu tamamlaması şarttır.)

-Takımların aynı anda tamamlaması durumunda oyun takımlar arasında aynı sıralama ile eşitlik bozuluncaya kadar devam eder.

-Yarışmalar eleme usulüne göre oynanır.Yenilen takım elenir.

- Müsabakalar sonucu " çember sürme takımı birincisi" belirlenir.

ÇALIŞMA TAKVİMİ		
SIRA	FAALİYET(LER)	TARİH
1	PROJENİN DUYURULMASI	Ocak ayının İlk Haftası
2	PROJENİN BAŞLANGIÇ - BİTİŞ TARİHLERİ	Ocak-Mayıs ayları arasında
3	PROJE UYGULAMA ZAMANI	Ayda bir belirlenen günlerde

6. PROJE ÇIKTILARI VE BAŞARI ÖLÇÜTLERİ:
Proje sonucunda, geleneksel bir oyunun yeni nesillere aktarılması gerçekleşmiş olacaktır. Ayrıca bu oyunu oynarken takım ruhu, hareketli bir çocukluk, etkili iletişim ve birlikte hareket etme bilinci, rakibe saygı, hoşgörü gibi birçok değer çocuklar tarafından öğrenilmiş olacaktır. , nesiller arasında daha oluşturmak.

8.2023 EĞİTİM VİZYONU İLE İLGİSİ

HEDEF 1: Öğrencilerin Sosyal, Kültürel ve Sportif Etkinlikleri İzlenecek

Süleyman ÖZKAN
Simav Belediye Başkanı

Türker Çağatay HALİM
Simav Kaymakamı

Mehmet ŞİRİKÇİ
İlçe Milli Eğitim Müdürü



