



T.C.  
BODRUM KAYMAKAMLIĞI  
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 30803635-604.02-E.21193205

07.11.2018

Konu : "Bir Düşün Bir Oyna"  
eTwinning Projesi

..... MÜDÜRLÜĞÜNE  
BODRUM

İlgi: Gölköy Ahmet Naci Coşkunoglu İlkokulu Müdürlüğünün 31/10/2018 tarih ve 20632415 sayılı yazısı.

Ülkemizde Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü bünyesinde Türkiye Ulusal Destek Servisi tarafından yürütülen eTwinning faaliyetlerinin ilçemizde yaygınlaştırılması amacıyla, Gölköy Ahmet Naci Coşkunoglu İlkokulu ve Özel Bahçeşehir Kolejinin ortaklığında "Bir Düşün Bir Oyna" isimli akıl oyunları projesi oluşturulduğuna dair, Okul Müdürlüğünün İlgi'de kayıtlı yazısı ve projenin detayları ekte belirtilmiş olup, projede yer almak isteyen okulların [necip\\_akca@msn.com](mailto:necip_akca@msn.com) adresine katılım isteklerini mail olarak göndermesi hususunda;

Bilgilerinize rica ederim.

Mesut TOPALOĞLU  
Müdür a.  
Şube Müdürü

EK:

İlgi Yazı ve Ekleri (3 Sayfa)

DAĞITIM:

Resmi / Özel İlkokul ve Ortaokul Müd.ne



T.C.  
BODRUM KAYMAKAMLIĞI  
Gölköy Ahmet Naci Coşkunoglu İlkokulu Müdürlüğü

Sayı : 35138148-604.02-E.20632415

31.10.2018

Konu : "Bir Düşün Bir Oyna"  
eTwinning Projesi

İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜNE  
BODRUM

Ülkemizde Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü bünyesinde Türkiye Ulusal Destek Servisi tarafından yürütülen eTwinning faaliyetlerinin ilçemizde yaygınlaştırılması amacıyla, Gölköy Ahmet Naci Coşkunoglu İlkokulu ve Özel Bahçeşehir Koleji'nin ortaklığında "**Bir Düşün Bir Oyna**" isimli akıllı oyunları projesi oluşturulmuştur. Projenin detayları ekte belirtilmiş olup, projede yer almak isteyen okulların [necip\\_akca@msn.com](mailto:necip_akca@msn.com) adresine katılım isteklerini mail olarak göndermesi hususunda;

Bilgilerinize arz ederim.

Yonca GENLİK ADSAY  
Okul Müdürü

## **BİR DÜŞÜN BİR OYNA E-TWINNING PROJESİ**

### **Proje Kurucuları:**

***Necip AKÇA – Gököy Ahmet Naci Coşkunolu İlkokulu***

***Banu AKÇA – Bodrum Bahçeşehir Koleji***

**Yaş aralığı: 7-14**

### **PROJE HAKKINDA**

Bir Düşün Bir Oyna projesi, Bodrum’da akıl oyunlarının ve proje faaliyetlerinin yaygınlaştırılması için kurulmuştur. Projeye ulaşılmak istenen ana hedef; akıl oyunlarının mümkün olduğunca çok kişiye ulaştırılmasıdır. Projemiz Kasım ayında başlayacak olup, Mayıs ayında sona erecektir.

<b>BİR DÜŞÜN BİR OYNA – ÇALIŞMA TAKVİMİ</b>	
<b>AYLAR</b>	<b>ETKİNLİKLER</b>
<b>KASIM</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Projenin oluşturulması</li><li>- Ortakların belirlenmesi</li><li>- İletişim grupları oluşturulması</li><li>- Okul ve şehir tanıtımı</li><li>-Proje web sitesinin oluşturulması</li><li>-Proje başlangıcı-ön anket.</li></ul>
<b>ARALIK-MAYIS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Proje logo ve poster çalışmaları, logo oylaması.</li><li>-Her ay 1 akıl oyunu oynatılması.</li><li>-Aylık olarak okul içi akıl oyunları turnuvalarının düzenlenmesi.</li><li>-İlçe geneli ortak okulları kapsayan 2 genel turnuva düzenlenmesi.</li><li>-Okullar arası kaynaşma etkinliği (Piknik, kahvaltı vb.)</li><li>-Akıl oyunlarının yaygınlaştırılması için çalışmalarda bulunulması (Okul paydaşlarının oyunlara dahil edilmesi)</li><li>-Projeye ilgili basında haber paylaşılması.</li><li>-Proje sonu sergi düzenlenmesi.</li><li>- Web 2.0 araçlarının tanıtımının yapılması ve projede aktif olarak kullanılması.</li><li>-Ortak ürünler oluşturulması.</li><li>-Proje sonu değerlendirme anketi.</li></ul>
<b>HAZİRAN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Proje kapanışı.</li><li>- Kalite Etiketini Başvurusu.</li></ul>

### **HEDEFLER**

- 1- Öğrencilerin akıl oyunları tanımlarını/yaygınlaştırmalarını sağlamak,
- 2- Öğrencilerin ilçe içindeki diğer okullardaki öğrencilerle iş birliği yapmalarını sağlamak,
- 3- Öğrencilerin stratejik düşünmelerine katkıda bulunmak,
- 4- Öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerini sağlamak,
- 5- Öğrencilerin dikkat ve koordinasyon becerilerini geliştirmek,
- 6- Teknolojinin aktif şekilde kullanımını sağlamak,
- 7- Öğrencilerin kendilerini ifade etmelerini sağlamak,
- 8- Öğrenci-veli-öğretmen ve ilgili kuruluşlarla iş birliğini geliştirmek.

### **BEKLENEN SONUÇLAR**

- 1- Öğrenciler yeteneklerinin farkına varacaklardır.
- 2- Öğrencilerin yaratıcı düşünme yetileri gelişecektir.
- 3- Öğrenciler farklı stratejiler geliştirmiş olacaklardır.
- 4- İlçedeki diğer okullardaki öğrenciler ve öğretmenlerle kaynaşma fırsatı bulunacaktır.
- 5- Okul içi ve okullar arası turnuvalar sayesinde öğrenciler turnuva deneyimi kazanacaktır.
- 6- Öğrenciler kendilerini ve okullarını temsil etme fırsatı bulacaktır.
- 7- Proje dahilindeki okullar ortak ürünler meydana getirmiş olacaktır.
- 8- Öğrenciler teknoloji araçlarını kullanarak farklı alanlarda tecrübe kazanmış olacaktır.