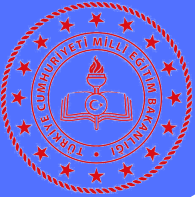


OYUNUN SİHİRLİ DÜNYASI PROJESİ

Çocukların pandemi sürecinin de etkisiyle artan ekran bağımlılığını geçmişten günümüze gelen oyunlar ve oyuncaklar ile en aza indirmek, bu sürece aileleri de işin içine katarak ekrandan uzaklaştırmak, kaliteli vakit geçirerek aile içi iletişimi arttırmak ve çocukların oyun kurma becerisini geliştirmek amacıyla projemizi oluşturduk.



Proje de eski oyun ve oyuncakların tanıtımı yapılarak, ailelerle beraber planlanan etkinlikler uygulanacaktır. Öğrenciler bu süreçte ilk olarak eski oyun ve oyuncakları aileleri ile araştıracaklar, sonrasında eski oyun ve oyuncaklar ile ilgili planlanan etkinliklerin sınıf içinde uygulaması yapılacaktır. Sürecin sonunda her aileden bir oyun ve oyuncak üretmeleri, ürettikleri oyun ve oyuncak; tanıtıcı bir afiş, sunum, vb şekilde tanıtımları beklenmektedir.



HEDEFLERİMİZ

1

**Kültürümüzdeki eski
oyun ve oyuncakları
tanımak**

**Oyunlar ile ekran
bağımlılığını en aza
indirmek**

2

**Yaparak yaşayarak
öğrenme fırsatı sunmak**

**Bir oyun ve oyuncak
üretirken yaratıcılık
duygusunu geliştirmek**

4

5

**Sorumluluğunu yerine
getirme becerisini geliştirmek**



PROJE OKULLARIMIZ

1. BURSA OSMANGAZİ NERMİN ŞANKAYA ANAOKULU
2. TEKİRDAĞ ÇERKEZKÖY TEPE ANAOKULU
3. SAKARYA ERENLER ZİNNET DİLMEN ANAOKULU
4. KIRKLARELİ ATATÜRK ANAOKULU
5. ANTALYA MURATPAŞA SELİM KAZAK ANAOKULU
6. BALIKESİR BANDIRMA 100. YIL İLKOKULU
7. ŞANLIURFA TÜTEN İLKOKULU
8. YOZGAT AYDINCIK BAYDIĞIN İLKOKULU
9. BALIKESİR GÖNEN HASANBEY İLKOKULU
10. European Higher School of Economics and Management, Romania
11. Gradinita cu Program Prelungit „Inocenta”, Gaesti, Romania
12. JDG "Veseli Cvetovi", Skopje, North Macedonia

