

18. EĞİTİMDE İYİ ÖRNEKLER KONFERANSI  
GÖREVİMİZ OYUN • 1-8 EKİM 2021

OYUN  
BİZE  
HAYATI  
ÖĞRETİR.

BAŞVURU SAHİBİ  
AD • SUZAN  
SOYAD ▶ ÜSTÜN

#görevimizoyun

#görevimizoyun

PROJENİN ADI

SEZİN 3-2-1

**PROJENİN SAHİBİ**

CÜNEYT DOĞANKUŞ  
SUZAN ÜSTÜN  
TAMAN IŞIK

#görevimizoyun

# PROJENİN AMACI

Biz öğretmenlerin sınıf ortamında farklılaşan ihtiyaçları karşılamak amacıyla uyguladığı metodları vardır.

3-2-1 Sezin projesi, Özel Sezin Okulu öğretmenlerinin yararlandığı bu metotları beş farklı kategoride bir araya getiriyor.

Katılımcı bir yaklaşımla hazırlanan "Metot Kartları", hem öğrencilere hem de öğretmenlere kendilerini ifade etmeleri için yeni alanlar tanımlarken öğretmenlerin bilgi ve deneyimlerini paylaşarak birbirlerini desteklemelerini amaçlıyor.

#görevimizoyun

Hep beraber güçlenmenin sembolü olarak gördüğümüz bu kartları oluştururken misyonumuz;

- Anasınıfı ve ilköğretim öğretmenlerimizin derslerini verimli kılmak,
- İletişimi etkin hale getirmek,
- Öğrenci, öğretmen, okul bağına güçlendirmek için geliştirilen yöntemleri biriktirerek herkesin ulaşabileceği bir kaynak haline getirmektir.

#görevimizoyun



3-2-1 Sezin, yaşam boyu öğrenmeyi ilke edinmiş farklı disiplinlerden öğretmenlerin katkılarıyla çoğalıp çeşitlenerek sürdürülebilir bir kaynak olmayı da hedeflemektedir.

# PROJENİN ADIMLARI

Proje “tasarım odaklı düşünme” metodolojisi ile ve katılımcı bir yaklaşımla tasarlanıp yürütülmüştür:

- Mevcut koşullarda sınıflarda yaşanan sorunlar, ihtiyaçlar tespit edilmiş ve bunların tanımı yapılarak katılımcıların ortaklaşması sağlanmıştır.
- Tanımlanan problemler için çözüm önerilerinin sunulacağı bir fikir havuzu açılmış ve katılımcıların herhangi bir kısıtlama olmadan önerilerini yazmaları istenmiştir.
- Fikir havuzundaki öneriler "uygulanabilir, revize gerekli, uygun değil" kategorilerinde oylamaya açılmış ve prototipleme aşamasına geçilmiştir.
- Katılımcılardan uygulanabilir bir önerisini detaylı olarak anlattığı bir kart tasarımı yapması istenmiştir.
- Revize edilen uygulanabilir kartların tasarımından sonra bir geri bildirim çalıştay ile katılımcılardan kartları puanlamaları, iyileştirme önerilerinde bulunmaları istenmiştir.
- Geri bildirim çalıştay sonrası kartların tasarımı son haline getirilerek kullanımına geçilmiştir.
- Kullanımın yaygınlaştırılması için ek çalışmalar planlanmıştır.



# İLHAM OLMASI İÇİN ÖNERİLER

## Proje öncesinde;

Katılımcı gözlem  
Odak görüşmeler  
İhtiyaç analizi

## Proje sırasında;

Fikir havuzu  
Oylama

## Proje sonrasında;

Sürekli geri bildirim  
Güncelleme  
Yaygınlaştırma  
Ara hatırlatmalar (Call to Action)

#görevimizoyun

3-2-1 projesindeki metotları keyifle kullanmanız, meslektaşlarınız ile paylaşmanız ve  
içinizdeki çocuğu oyunla beslemeye devam etmeniz dileğiyle...

#görevimizoyun

## İlgin Bende Olsun

### All Ears

**Hedef Kitle:** Ana-4

**Target Group:** K-4

**Süre:** 1-2 dakika

**Duration:** 1-2 minutes

**Zamanlama:** Öğrencilerin dikkati dağıldığında

**Timing:** When students are distracted

**Araç:** Sihirli kelime ya da melodi

**Materials:** The Magic Word or a melody

**Kazanım:** İşitsel Dikkat

**Objective:** Auditory attention

#### METOT / METHOD

Öğretmen, öğrencileriyle beraber "sihirli" bir kelime ya da bir alkış melodisi belirler. Öğrencilerin dikkati dağıldığında bu kelimeyi söyleyeceğini ya da alkışlamayı yapacağını paylaşır. Bu sinyal ile öğrenciler derse odaklanmaları gerektiğini fark ederler.

The teacher and the students decide on a "magic word" or a melody for clapping together and students are informed that the teacher will say this word or clap when they are distracted. Therefore, students would know that they need to focus when they hear the signal.



37

## Çıldırma Zamanı

### Let's Get Crazy

**Hedef Kitle:** Ana-2

**Target Group:** K-2

**Süre:** 2 dakika

**Duration:** 2 minutes

**Zamanlama:** Ders sırasında ihtiyaç duyulduğunda

**Timing:** When needed during the lesson

**Araç:** -

**Materials:** -

**Kazanım:** Rahatlama, eğlenme

**Objective:** Relaxing and having fun

#### METOT / METHOD

Öğrenciler ders sırasında belirlenen zaman aralığında serbestçe "çıldırarak" enerjilerini tazelerler. "Çıldırma zamanı"nın bitişi için bir işaret belirlenir ve en başta öğrencilerle paylaşılır. Bu işaret her seferinde değişebilir veya aynı kalabilir.

Students refresh their energy during a pre-decided time slot in lesson by "getting crazy". To end the "getting crazy" time, a kind of signal is decided beforehand and shared with students. This might change each time or stay the same.



47