



T.C.  
ŞANLIURFA  
VALİLİĞİ

**Bgep**

BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ



T.C.

ŞANLIURFA VALİLİĞİ

**Bgep**

BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ  
(BİGEP)

BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ

# İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ BAŞVURU FORMU

ŞANLIURFA 2024

2023-2024 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ  
(BİGEP)

İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ BAŞVURU FORMU

## Başvuru Bilgileri

İlçe	EYYÜBİYE		
Okul/ Kurum	YARDIMCI ÇOK PORGRAMLI ANADOLU LİSESİ		
Okul Müdürü Adı Soyadı	MÜSLÜM GÜLTEN		
Telefon	05425382660	E-posta	<a href="mailto:Ahirim571@gmail.com">Ahirim571@gmail.com</a>
İyi Uygulamayı Geliştiren Öğretmen Adı Soyadı	İLKNUR EĞLİS		

Okul/ Kurum	YARDIMCI ÇOK PROGRAMLI ANADOLU LİSESİ		
Branş	ÇOCUK GELİŞİMİ		
Telefon	05422177996	E-posta	<a href="mailto:elis.ilknur@yandex.com">elis.ilknur@yandex.com</a>

#### Uygulamayı Geliştiren Diğer Öğretmenler

Sıra	Adı Soyadı	Okul	Branş	Telefon
1	MUSTAFA TAŞ	YARDIMCI ÇPAL	BEDEN EĞİTİMİ	05425382660
2				

#### Uygulama Bilgileri

##### A. İyi Uygulamanın Adı

OYUN VE OYUNCAK ATÖLYESİ :  
YARATICILIKLA ŞEKİLLENEN GELECEK

##### B. İyi Uygulamanın Kategorisi

BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ

- Akademik Alanda Uygulanan Çalışmalar,
- Proje Çalışmaları,
- Yenilikçi Eğitim – Öğretim Ortamları ve Tasarım Beceri Atölyeleri Alanındaki Çalışmalar

PROJE ÇALIŞMALARI

##### C. İyi Uygulamanın Amacı (En fazla 500 kelime ile açıklayınız)

Projeyle öğrencilerin yaratıcılığını ve mesleki becerilerini geliştirirken, okul öncesi yaş gruplarındaki çocukların gelişim alanlarını

	<p>destekleyecek yenilikçi oyuncaklar tasarımlarını amaçlamaktadır.</p> <p>1. Çocuk Gelişimi ile Oyun ve Oyunağın Etkileşimi: Çocukların bilişsel, motor, sosyal-duygusal ve dil gelişimlerini destekleyen oyuncakların önemi konusunda farkındalık yaratmak.</p> <p>2. Tasarım Odaklı Yaratıcılık: Öğrencilerin 0-36 ay ve 37-72 ay grubundaki çocuklara yönelik yenilikçi oyuncaklar geliştirmesini sağlamak.</p> <p>3. Mesleki Deneyim Kazandırma: Gerçek hayata dokunan ürünler tasarlayarak öğrencilerin yaratıcı problem çözme ve el becerilerini geliştirmek.</p>
<b>D. İyi Uygulamanın Hedef Kitlesi(En fazla 500 kelime ile açıklayınız)</b>	<p>- Çocuk Gelişimi bölümü öğrencileri</p> <p>- Okul öncesi yaş grubu çocuklar (0-72 ay)</p> <p>Bu proje, öğrencilerin mesleki donanımlarını artırırken, geleceğin eğitim liderleri olarak topluma önemli katkılar sağlamalarını hedefler.</p>
<b>E. İyi Uygulamanın Paydaşları</b>	<p>- Öğrenciler</p> <p>-Okul yönetimi ve öğretmenler</p> <p>- Yerel okul öncesi eğitim kurumları</p> <p>- Veliler</p> <p>- Yerel eğitim müdürlükleri</p>
<b>F. İyi Uygulamanın Süresi (Ay olarak ifade ediniz)</b>	2 ay

**G. Uygulamanın Özeti ( En fazla 1000 kelime ile açıklayınız)**

"Oyun ve Oyuncak Atölyesi" projesi, öğrencilerimizin yaratıcılık ve mesleki becerilerini geliştirmeyi hedefleyen, ilham verici bir çalışmadır. Proje kapsamında öğrenciler, okul öncesi çocukların gelişim düzeylerine uygun oyuncaklar ve oyun materyalleri tasarlamış, bu süreçte yaratıcı düşünme becerilerini üst seviyeye taşımıştır.

Atölye çalışmalarında doğal ve geri dönüştürülebilir materyaller (ahşap, keçe, kumaş, polar gibi) kullanılmış, bu malzemeler çevreye duyarlı bir yaklaşımı teşvik etmiştir. Proje aşamaları, kapsamlı bir araştırma süreciyle başlamış, ardından tasarlanan oyuncakların prototipleri atölye ortamında titizlikle üretilmiştir. Prototipler yerel anaokullarında test edilmiş ve çocuklar ile öğretmenlerden olumlu geri bildirimler alınmıştır.

Elde edilen oyuncaklar, sadece birer tasarım ürünü değil, aynı zamanda çocukların yaratıcılığını ve eğitim süreçlerini destekleyen değerli materyaller olarak dikkat çekmiştir. Bu yenilikçi yaklaşım, öğrencilerin yaratıcı problem çözme ve uygulama becerilerini güçlendirirken, topluma fayda sağlayan önemli bir katkı sunmuştur

**H. İyi Uygulamanın Sonunda Elde Edilen Çıktılar ve Sonuçları (En fazla 500 kelime ile açıklayınız)**

Tasarım Odaklı Beceriler: Öğrencilerimiz, yaratıcı düşünme ve problem çözme alanlarında kayda değer ilerlemeler kaydetmiştir.

Etkili Geri Bildirim: Yerel anaokullarından gelen olumlu geri dönüşler, projenin başarısını teyit etmiştir.

Toplumsal Katkı: Tasarlanan oyuncaklar, yerel eğitim kurumlarında yaygın olarak kullanılarak, topluma değer katmıştır.

İ. Diğer (Ekleme istediğiniz afiş, fotoğraf, link vb. görselleri bu kısma ekleyiniz)



BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME

--	--



**BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ**