# AKLIMI SEVEYİM

Çeşitli üniversitelerde farklı zamanlarda yapılan araştırmalara göre, zeka oyunlarının çocukların IQ seviyesini artırdığı kanıtlanmıştır. Buradan yola çıkarak bu proje ile öğrencilerimizin zeka seviyelerini artırıp, yapacağımız etkinliklerle dersleri daha eğlenceli hale getirmeyi amaçlıyoruz. Öğrencilerimizin derslere ilgilerini artırabilecek ve akademik başarılarına katkı sağlayabilecek ders içi etkinliklerle kullanımının mümkün olduğu araçlardan biri olan akıl ve zeka oyunlarını öğrencilere öğreterek derslere entegre etmeyi planlamaktayız. Projemiz boyunca yapacağımız etkinlik ve yarışmalar sayesinde öğrenmenin eğlenceli yönleri keşfedilecektir.

# HEDEFLER

– Zekayı aktif tutarak öğrenmeyi kolaylaştıracak.  
– Planlı hareket etme becerisi kazandıracak  
– Unutkanlığa iyi gelip, konsantrasyonu yükseltecek.  
– Çözüm üretme ve çok yönlü düşünme yeteneğini geliştirecek.  
– Ezbercilikten uzaklaştırarak araştırmacı bir kişilik kazandıracak  
– Öğrenciler başarısızlıklarda yılmamayı ve tekrar denemeyi öğretecek.  
– Sistemli düşünme alışkanlığını kazanılacak.  
– Boş vakitlerin hem eğlenme hem de öğrenme ile geçmesini sağlar  
- Akıl ve zeka oyunlarının derslerde kullanılması sonucu öğrencilerin dikkat sürelerinin artmasına katkı sağlamak.  
- Elde edilen kazanımlar sayesinde öğrencilerin hafıza, stratejik düşünme becerileri gelişecek.

# ÇALIŞMA SÜRECİ

Kasım :  
- Etkinliklerde görev alacak öğrencilerin belirlenmesi  
Aralık :  
-Proje logosunun yapılması  
- Mangala oyunu tanıtımının yapılması ve mini mangala turnuvaları yapılması,  
- Mangala afiş tasarımı yapılması.  
Ocak :  
-Proje web sitesi yapımı  
- Sınıflarımızda akıl yürütme ve işlem oyunlarından sudoku ve kendoku tanıtımlarının yapılması,  
- Sudoku ve kendoku yarışmaları yapılması ve afiş tasarımı yapılması.  
Şubat :  
- Sınıflarımızda hanoi kulesi, tangram ve soma küpleri oyunlarının tanıtımlarının yapılması,  
- Zamana karşı tangram müsabakalarının yapılması,  
- Hanoi kulesi afiş tasarımı yapılması.  
Mart :  
- Kutu Oyunlarından barikat (koridor), reversi, skippity oyunlarının tanıtımlarının yapılması.  
- tanıtımı yapılan oyunlarla ilgili sınıflar düzeyinde turnuvalar yapılması.  
Nisan:  
-Sözel oyunlardan Anagram, sözcük avı ve sözcük merdiveni oyunlarının tanıtılması.  
Mayıs:  
-Projenin değerlendirilmesi.  
-Okullar bazında akıl zeka oyunları turnuvaları yapılması  
-Proje yaygınlaştırma faaliyetleri.

# BEKLENEN SONUÇLAR

- Öğrencilerin derslerle ilgili bir etkinliğe aktif olarak katılması sağlanacaktır.  
- Öğrencilerin problem çözme becerileri gelişecektir.  
- Akıl ve zeka oyunlarını sevdirme, sabırlı ve sorumlu olma kazanmaları sağlanacaktır.  
-Derse ilgisi az olan ve akademik başarısı düşük olan öğrencilerin de önemli ölçüde derslere katılımı sağlanacaktır.  
-Çözüm üretme ve çok yönlü düşünme becerilerinin gelişmesi sağlanmış olacaktır.