**Proje hakkında**

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

**HEDEFLER**

1- Öğrencilerin akıl oyunlarını tanımalarını/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.

**ÇALIŞMA SÜRECI**

KASIM  
- Projenin oluşturulması  
- Ortakların belirlenmesi  
- İletişim grupları oluşturulması  
- Okul ve şehir tanıtımı  
-Proje web sitesinin oluşturulması  
-Proje başlangıcı-ön anket.  
  
ARALIK-MAYIS  
-Proje logo ve poster çalışmaları, logo oylaması.  
-Her ay 1 akıl oyunu oynatılması.  
-Aylık olarak okul içi akıl oyunları turnuvalarının düzenlenmesi.  
-İlçe geneli ortak okulları kapsayan 2 genel turnuva düzenlenmesi.  
-Okullar arası kaynaşma etkinliği (Piknik, kahvaltı vb.)  
-Akıl oyunlarının yaygınlaştırılması için çalışmalarda bulunulması (Okul paydaşlarının oyunlara dahil edilmesi)  
-Projeyle ilgili basında haber paylaşılması.  
-Proje sonu sergi düzenlenmesi.  
- Web 2.0 araçlarının tanıtımının yapılması ve projede aktif olarak kullanılması.  
-Ortak ürünler oluşturulması.  
-Proje sonu değerlendirme anketi.  
  
HAZİRAN  
-Proje kapanışı.  
-Kalite Etiketi Başvurusu.

**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.

Projemizin linki:

<https://live.etwinning.net/projects/project/180253>

