



T.C.

MERAM KAYMAKAMLIĞI

BİLİŞSEL OYUN ŞENLİĞİ ŞARTNAMESİ

ŞENLİĞİN DAYANAĞI

Bu şenlik Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Ortaöğretim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği kapsamında düzenlenmiştir.

ŞENLİĞİN ADI

‘Bilişsel Oyun Şenliği’

ŞENLİĞİN KONUSU

Bilişsel yönerge sorularını ve zekâ oyunlarını somut düşünme, muhakeme etme ve zihinsel işlevleri uyumlu şekilde bir amaca yönelik olarak kullanarak, verilen süre içerisinde tamamlayabilme.

ŞENLİĞİN AMACI

1. Zekâ oyunlarını sevmek, sevdirmek, zekâ oyunları kültürünü geliştirmek ve sosyal becerileri için kullanmalarını öğretmek
2. Dikkat ve konsantrasyon, analitik düşünme, tümevarım, tümdengelim, problem çözme, eleştirel düşünme, alternatif düşünme, muhakeme, mukayese becerilerini; parça bütün, şekil zemin algılarını vb. yeteneklerini geliştirmek,
3. Üst düzey düşünme becerilerini kullanmalarını teşvik etmek,
4. Takım çalışması ve takım olma bilincini geliştirerek sabırlı ve sorumlu olma bilincini geliştirmek

ŞENLİĞİN KAPSAMI

Konya Meram, Selçuklu ve Karatay İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı resmi ve özel okul öncesi eğitim kurumları, anaokulları ve anasınıfları

ŞENLİĞE KATILIM ŞARTLARI

- Bilişsel Oyun Şenliği okul öncesi eğitim kurumları için düzenlenmekte olup 5-6 yaş öğrencilerini kapsamaktadır.
- Şenliğe her anaokulu, anasınıfı 5-6 yaş grubu öğrencilerinden en fazla 10 öğrenci ile katılabilir. Her okul öncesi öğrencilerin şenliğe hazırlanmasına yardımcı olan ve rehberlik eden bir koordinatör öğretmen yada veli belirlenmeli ve online başvuru formunda belirtmelidir.
- Başvuruları okullar kendileri yapabilecekleri gibi veliler bireysel başvuruda yapılabilecektir.
- Kontenjan sınırı 200 öğrencidir. Online başvuru sayı dolduğunda kendiliğinden kapanacaktır.

ŞENLİĞE BAŞVURU ŞEKLİ

- Şenliğe başvuru <http://gencegitim.com.tr/bilissel-oyun-senligi/> adresinden online yapılabilecektir. Yarışmaya katılacak öğrencilerin başvurularını <http://gencegitim.com.tr/bilissel-oyun-senligi/> adresindeki katılım formunu en geç 18.03.2019 Pazartesi günü mesai bitimine kadar doldurmaları gerekmektedir. Kontenjan dolduğunda sistem kapanacaktır. İnternet dışındaki başvurular kabul edilmeyecektir.
- Şenliğe katılım için başvuru tarihleri 04.02.2019-18.03.2019 arasındadır.
- Şenliğe katılım için son tarih 18.03.2019 Pazartesi günüdür.
- Yarışmaya kayıt yaptıran okullar ve öğrenciler yarışma öncesinde sms ile duyurulacaktır.
- Şenlik 23.03.2019 günü saat 10.00 da Özel Gençlik İlkokulu'nda yapılacaktır.

BİLİŞSEL OYUN ŞENLİĞİNDE YER ALAN OKULLAR

Özel Gençlik İlkokulu / Ortaokulu

ADRES: Durunday Mah. Büyükçiçek Sok. No: 11 Meram / KONYA

TEL: 0(332) 325 25 59

Betül DİNÇLER Cep: 0549 325 12 09

Özel Gençlik Anaokulu

ADRES: Yedek Irmak Sok. Hacı Şaban Mah. No: 3 Meram / KONYA

TEL: 0(332) 323 59 59

Ayşegül AKYÜZ Cep: 0505 840 71 43

BİLİŞSEL OYUN ŞENLİĞİ PROGRAMI

9.30-10.00	Kayıt işlemleri-Hazırlık
10.00-10.35	1.Bölüm-Bilişsel yönergeler
10.45-11.15	2.Bölüm kutu oyunları

ŞENLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ

- Bilişsel Şenlikteki soru ve oyunlar herhangi bir eğitim ve öğretim müfredatına bağlı değildir. Soruların örneklerini içeren bir bilgilendirme broşürü tüm katılımcı okullara önceden ulaştırılacaktır.
- Verilen kurallar çerçevesinde zamana karşı yarışarak bitirmeye çalışılan oyunlardan oluşmaktadır.
- Örnek yarışma soruları <http://gencgitim.com.tr/bilissel-oyun-senligi/> internet adresinde görülebilir.
- Her oyun belirtilen süre içinde bitirmek zorundadır.
- Oyunların değerlendirilmesi sadece belirlenen süre içerisinde sonuca ulaşıp ulaşılmadığına bakılarak yapılacaktır.

- Tamamlanmayan çözümler değerlendirmeye alınmayacaktır.
- Öğrenciler şenliğe başlamadan en az 15 dakika önce yarışma alanında olmalıdırlar.
- Bilişsel Oyun Şenliği iki aşamadan oluşmaktadır.
- 1. Aşama Bilişsel Yönergeler için her bir soru 5'er dakika olup, her bir soru 10'ar puandır. Her bir kutu oyunu 1 defa oynatılacaktır.
- 2. Aşama Kutu oyunları için her bir oyun 10 dakika ve 10 puandır.
Legolino oyunu 1 defa oynatılacaktır. Oyun 10 dakika ve 10 puandır.
Ring Up oyunu 1 defa oynatılacaktır. Oyun 10 dakika ve 10 puandır.
Candy oyunu 1 defa oynatılacaktır. Oyun 10 dakika ve 10 puandır.

1.AŞAMA: BİLİŞSEL YÖNERGELER

- 1. Benzer şekli bulma**
- 2. Gizli şekli bulma**
- 3. Birbiri ile ilişkili olan resimleri bulma**
- 4. Ters yönü bulma**
- 5. Sıralama**
- 6. Denge**
- 7. Bitişik parçaları bulma**

2. AŞAMA OYUNLARI-KUTU OYUNLARI

- **Legolino oyunu**
- **Ring Up oyunu**
- **Candy oyunu**

PUANLAMA

3. AŞAMA OYUNLARI-KÂĞIT KALEM OYUNLARI

	Süre	Puan
• Benzer şekli bulma	5dk.	10
• Gizli şekli bulma	5dk.	10
• Birbiri ile ilişkili olan resimleri bulma	5dk.	10
• Ters yönü bulma	5dk.	10
• Sıralama	5dk.	10
• Denge	5dk.	10
• Bitişik parçaları bulma	5dk.	10

4. AŞAMA OYUNLARI-KUTU OYUNLARI

	Süre	Puan
• Legolino oyunu	10	10
• Ring Up oyunu	10	10
• Candy oyunu	10	10

YARIŞMANIN UYGULAMA ŞEKLİ

- Yarışmadaki soru ve oyunlar herhangi bir dersin müfredatına bağlı değildir.
- Verilen kurallar çerçevesinde zamana karşı yarışarak bitirilmeye çalışılan oyunlardan oluşmaktadır.

BİLİŞSEL OYUN ŞENLİĞİ DEĞERLENDİRİLMESİ VE SONUÇLAR

- Her bir yarışmacının 1.aşamadan aldığı puan yarışmacının 1. aşama toplam puanı olacaktır.
- 2.aşamada kazanılan puanlar 1. Aşamadaki puanlarıyla birlikte toplanarak hesaplanacaktır. 2.aşamada süresi içinde tamamlanamayan oyuna puan verilmeyecektir.
- Katılan bütün öğrenciler ve okullar ödüllendirilecektir.

- Bilişsel Yönerge soruları ve oyunlar Dr. Öğretim Üyesi Bengü TÜRKOĞLU tarafından hazırlanacaktır.

YARIŞMA TAKVİMİ

- **Yarışmanın Okullara Duyurulması** : Şubat 2019
- **Yarışmaya Son Başvuru Tarihi** : 18.03.2019
- **Yarışma Tarihi** : 23.03.2019
- **Yarışma Başlama Saati** : 10.00
- **Yarışma Yeri** : Özel Gençlik İlkokulu / Ortaokulu
- **Sonuçların İlan Tarihi** : 28.03.2019
- **Ödül Tören Tarihi** : 28.03.2019
- **Ödül Tören Yeri** : Özel Gençlik İlkokulu / Ortaokulu
- **Ödül Tören Saati** : 19:00