



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 6 yaş öğrencilerini kapsamaktadır.
- Şenliğe her anaokulu, anasınıfı 6 yaş grubu öğrencilerinden en fazla 10 öğrenci ile katılabilir. Her okul öncesi öğrencilerin şenliğe hazırlanmasına yardımcı olan ve rehberlik eden bir koordinatör öğretmen belirlemeli ve online başvuru formunda belirtmelidir.
- Başvuruları okullar kendileri yapacaklardır.

- Kontenjan sınırı 200 öğrencidir. Online başvuru sayı dolduğunda kendiliğinden kapanacaktır.

ŞENLİĞE BAŞVURU ŞEKLİ

- Şenliğe başvuru <http://gencegitim.com.tr/bilisseloyunsenligi> adresinden online yapılabilecektir.
- Şenliğe katılım için son tarih 22.05.2017 günüdür.
- Şenlik 03.06.2017 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

Merve SEZER CENGİZ Cep: 0505 840 71 43

Cahit Zarifoğlu İlkokulu

ADRES: Yazır Mah. Sayılan Sok. No:20 Selçuklu/KONYA

TEL: 0(332) 265 00 91

Nilgün TEYİN Cep: 0532 793 86 71

İzzet Bezirci İlkokulu

ADRES: Ulubatlı Hasan Mahallesi Sümbüllü Sokak No:6 Karatay/KONYA

TEL: 0(332)347 14 74

Hüseyin Şenol DOĞRU Cep: 0533 637 39 79

Meram Şehit Kubilay Anaokulu

ADRES: Ateşbaz Veli Mah. Yeni Meram Cad. Lojman İçi 65/D Meram / KONYA

TEL: 0(332)3246546

Gülnur USLU

Meram Mevlana Anaokulu

ADRES: havzan mh. Babil Sk. No:17 Meram / KONYA

TEL: 0 (332)320 20 35

Huriye USLU

Karatay Belediyesi Fetihkent Anaokulu

ADRES: Haciveyiszade mah. Şeyh Ulema Yahşi cad. No141 Karatay

TEL: 0(332)355 14 15

Sevil KARACA Cep: 0507 251 63 60

BİLİŞSEL OYUN ŞENLİĞİ PROGRAMI

9.30-10.00	Kayıt işlemleri-Hazırlık
10.00-10.30	1.Bölüm-Bilişsel yönergeler
10.30-11.00	Ara-2.Bölüm, Kutu Oyunları için hazırlık
11.00-13.00	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 oynanacak bitirmeye çalışılan oyunlardan oluşmaktadır.
- Örnek etkinlik soruları <http://gencegitim.com.tr/bilisseloyunsenligi> 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.
- Bilişsel Yönergeler için her bir soru 5'er dakika olup, her bir soru 10'nar puandır.
- Tangram oyunu 2 defa oynatılacaktır, her bir oyun 5'er dakika ve 5'er puandır.
- Hızlı Bardaklar 4 defa oynatılacaktır, her bir oyun 2'şer dakika ve 2,5 puandır.
- Rings Up 4 defa oynatılacaktır, her bir oyun 2'şer dakika ve 2,5 puandır.
- Look Look 4 defa oynatılacaktır, her bir oyun 2'şer dakika ve 2,5 puandır.

1.Aşama: Bilişsel Yönergeler

- İki Resim Arasındaki 7 Farkı Bulma
- Sudoku
- Benzerini Bulma
- Olay Sıralama
- Belirtilen Nesneyi sayma
- Labirent

2.Aşama: Kutu Oyunları

- Tangram
- Hızlı Bardaklar
- Rings Up
- Look Look

PUANLAMA

1. AŞAMA OYUNLARI	Süre	Puan
• İki Resim Arasındaki 7 Farkı Bulma	5 dk.	10
• Sudoku	5 dk.	10
• Benzerini Bulma	5 dk.	10
• Olay Sıralama	5 dk.	10
• Belirtilen Nesneyi sayma	5 dk.	10
• Labirent	5 dk.	10
2. AŞAMA OYUNLARI		
TANGRAM	10 dk.	10
HIZLI BARDAKLAR	8 dk.	10
RİNGS UP	8 dk.	10
LOOK-LOOK	8 dk.	10

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 Yrd.Doç.Bengü TÜRKOĞLU tarafından hazırlanacaktır.

YARIŞMA TAKVİMİ

- **Yarışmanın Okullara Duyurulması** : 01.05.2017
- **Yarışmaya Son Başvuru Tarihi** : 22.05.2017
- **Yarışma Tarihi** : 03.06.2017
- **Yarışma Başlama Saati** : 10.00
- **Yarışma Yeri** : Özel Gençlik İlkokulu / Ortaokulu
- **Sonuçların İlan Tarihi** : 10.06.2017
- **Ödül Tören Tarihi** : 10.06.2017
- **Ödül Tören Yeri** : Özel Gençlik İlkokulu / Ortaokulu
- **Ödül Tören Saati** : 11:00