

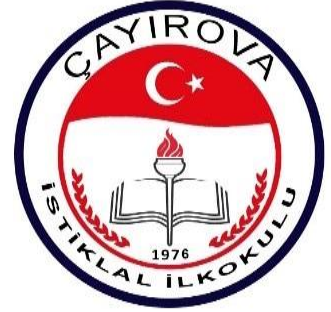


ÇAYIROVA İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

2. GELENEKSEL

İL GENELİ OKULLAR ARASI AKIL VE ZEKA OYUNLARI

TURNUVASI ŞARTNAMESİ



GÜZELTEPE AHMET YESEVİ İLKOKULU
GÜZELTEPE İLKOKULU
VE
İSTİKLAL İLKOKULU
KOORDİNATÖRLÜĞÜNDE

11 ŞUBAT 2019

OYUNLARIN AMACI

Öğrencilerin zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde akıl ve zeka oyunları etkili araçlardan biridir. Akıl ve Zeka Oyunları Yarışmaları ile öğrencilerin eğlenceli vakit geçirirken analitik düşünme teknikleriyle tanışmaları ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.

OYUNLARIN DAYANAĞI

Öğrencilerin zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde etkili rolü olan akıl ve zeka oyunları ile ilgili; Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Ortaöğretim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliğinin 22. maddesinde "Sosyal etkinlikler ve diğer ders faaliyetleri kapsamında öğrencilerin ilgi ve yeteneklerini geliştirmelerine, kendilerine güven duyabilmelerine, sosyal ilişkilerde anlayışlı ve saygılı olabilmelerine, bilimsel düşünce ve inceleme alışkanlığı kazanabilmelerine imkân sağlamak amacıyla çeşitli yarışmalar düzenlenir" denilmektedir. Bu sebeple, Akıl ve Zeka Oyunları Yarışmaları ile öğrencilerin eğlenceli vakit geçirirken analitik düşünme teknikleriyle tanışmaları ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.

OYUNLARIN HEDEFLERİ

- Akıl yürütme becerisinin gelişmesi
- Konsantrasyon süresi ve derinliğinin artması
- Girişimcilik ve cesaretin artması
- Okuduğunu anlama becerisinin, anladığını uygulama becerisinin ve okuma hızının artması
- İlk defa karşılaşılan koşullara adaptasyonun kolaylaşması
- Sorunlarla başa çıkma, yenilgi karşısında pes etmeme ve yeniden başlayabilme becerisi kazanma
- Yaratıcılığın gelişmesi
- Motor becerilerin gelişmesi
- Çok boyutlu görebilme, görünmeyeni canlandırabilme becerisinin artması
- Çok yönlü/stratejik/eleştirel düşünebilme
- Eldeki verileri doğru değerlendirme ve bunları sonuca ulaşmada verimli ve akılcı kullanabilme
- Ekip çalışmasına yatkınlığın artması
- Durumlar karşısında farklı çözüm yolları/stratejiler geliştirebilme
- Kendini ve yeteneklerini tanıma
- Hızlı düşünme ve karar verme becerisinin artması

OYUNLARA KATILIM KOŞULLARI

- 1) Yarışmaya Kocaeli iline bağlı tüm ilçelerinde bulunan resmi ve özel ilköğretim 2.3.4.ve Ortaokul 5.6. sınıf öğrencileri katılabilirler. (Ortaokullarda, 5. ve 6. sınıf öğrencileri birlikte yarışacaklardır. Yani bir okul turnuvaya katılmak için 5. sınıf öğrencisi ya da 6. sınıf öğrencisi seçecektir.)
- 2) Yarışmaya kurum müdürü, danışman öğretmen, komisyon görevlileri ve öğrenciler gönüllük esasına dayalı olarak başvuru yapabilecektir.
- 3) Yarışmaya katılacak okullar Çayırova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nün internet sitesi üzerinden ilgili linke tıklayarak online başvuru yapacaklardır.
- 4) Bireysel başvurular kabul edilmeyecektir.
- 5) Yarışma duyurusu ve şartnamesi DYS üzerinden ve <http://cayirova.meb.gov.tr> internet adresinden ilan edilecektir.

OYUNLARIN UYGULAMA ADIMLARI

1) Yarışmaya ilköğretim 2., 3. ve 4. sınıf öğrencileri, ortaokullarda 5. veya 6. sınıf öğrencileri katılabilirler.

2) Akıl ve Zeka Oyunları Yarışması dört farklı oyun üzerinden yapılacaktır.

Kullanılacak oyunlar; **2. SINIFLAR : Hedef 5,**

3. SINIFLAR : Q-Bitz,

4. SINIFLAR : Reversi,

5. ve 6. SINIFLAR: Mangaladır.

3) Yarışmaya katılacak okullar Çayırova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nün internet sitesi üzerinden ilgili linke tıklayarak online başvuru yapacaklardır.

4) Yarışmaya başvuran öğrenciler; bir danışman öğretmen gözetiminde yarışma alanına gelmelidir.

5) Turnuvaya başvuran gönüllü öğretmen şunları taahhüt etmiş sayılır;

- Okulunda oyunları öğrenmeye meraklı gruplar kurarak ilgili oyunları öğretecektir.

- Yapılacak yarışmada gerekli çalışmalarda bilgi ve birikimi ile destek olacaktır.

- Belirtilen komisyonlarda (hakem kurulu, düzenleme kurulu vb.) verilen görevleri yerine getirmek için gerekenleri yapacaktır.

6) Yarışmalar **03.04.2019 Çarşamba** günü saat 10.00'da başlayacaktır.

7) Yarışmacılar turnuva günü yarışma saatinden 1 saat önce yarışma alanında bulunmak zorundadırlar.

8)Yarışma yeri ve saatleri aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

YARIŞMAYA KATILACAK SINIFLAR	YARIŞMANIN ADI	YARIŞMANIN YAPILACAĞI YER	YARIŞMA SAATİ
2. Sınıflar	Hedef 5	Şehit Er Mücahit Okur Anadolu İmam Hatip Lisesi Spor Salonu	10:00
3. Sınıflar	Q-bitz	Şehit Er Mücahit Okur Anadolu İmam Hatip Lisesi Spor Salonu	10:00
4. Sınıflar	Reversi	Şehit Er Mücahit Okur Anadolu İmam Hatip Lisesi Spor Salonu	10:00
5. ve 6. Sınıflar	Mangala	Şehit Er Mücahit Okur Anadolu İmam Hatip Lisesi Spor Salonu	10.00

9) Yarışmaya katılmaya hak kazanan öğrenciler yarışma günü yanlarında öğrenci belgesi ve nüfus cüzdanı bulundurmak zorundadırlar.

10) Yarışma ile ilgili her türlü itiraz, yarışma jüri komisyonuna yazılı olarak yapılacaktır. Jüri komisyonunun vereceği kararlar kesindir. Jüri komisyonu kararlarına itiraz edilemez.

11) Oynularda çekilen fotoğraflar web sitesi ve görsel mecralarda kullanılabilir.

12) Yarışma yönergesi ve oyunlar hakkında detaylı bilgiye <http://cayirova.meb.gov.tr> adresinden ulaşılabilir.

13) Tek taraflı olarak, iş bu Şartname' de müdürlüğümüz tarafından yapılan herhangi bir değişiklik, söz konusu <http://cayirova.meb.gov.tr> internet adresinden yayımlandığı tarihin ertesi gününden itibaren yürürlüğe girer.

OYUNLARIN ÖDÜLENDİRİLMESİ

Tüm turnuvalarda ilk üçe giren öğrenciler ödüllendirilecektir.

Birincilik Ödülü : Çeyrek Altın

İkincilik Ödülü : Gram Altın

Üçüncülük Ödülü : Teleskop

Ayrıca; Yarışmaya katılan tüm öğrencilere madalya, tüm okullara ve danışman öğretmenlere katılım belgesi verilecektir.

TURNUVA TAKVİMİ

TURNUVANIN İLANI : 11 ŞUBAT 2019

BAŞVURULAR : 1-15 MART 2019

TURNUVANIN YAPILMASI VE ÖDÜL TÖRENİ : 3 NİSAN 2019

OYUNLARIN DÜZENLEME KURULU

Komite Başkanı: Murat ÖZDEN (Çayırova İlçe Milli Eğitim Şube Müdürü)

Komite Üyesi: Halil İbrahim YILDIZ (Güzeltepe Ahmet Yesevi İlkokulu Müdürü)

Komite Üyesi : Ali ZEYNELOĞLU (Güzeltepe İlkokulu Müdürü)

Komite Üyesi: Emrullah YILDIZ (İstiklal İlkokulu Müdürü)

Komite Üyesi: Cem KÜLTE (Güzeltepe Ahmet Yesevi İlkokulu Müdür Yardımcısı)

OYUNLARIN JÜRİ KOMİSYON ÜYELERİ

Turnuvanın her aşamasındaki oyunlarda değerlendirmeler ve yapılacak itirazları karara bağlar.

OYUN SORUMLULULARI

MANGALA : Cemal BİLEN, Demet AYDOĞAN

REVERSİ : Volkan GÜNGÖR, Selma TUTKUN ACUR

HEDEF 5 : Mustafa DEVECİ, Cem KÜLTE

Q-BİTZ : Nusret ERYAŞAR, Volkan BOZKURTOĞLU