 

**BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ**

**(BİGEP)**

**T.C.**

**ŞANLIURFA VALİLİĞİ**

**İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ**

**BAŞVURU FORMU**

**ŞANLIURFA 2024**

|  |
| --- |
| **2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ (BİGEP)****İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ BAŞVURU FORMU** |
| **Başvuru Bilgileri** |
| İlçe | AKÇAKALE  |
| Okul/ Kurum | NECİP FAZIL KISAKÜREK İMAM HATİP ORTAOKULU |
| Okul MüdürüAdı Soyadı | YASİN KÜÇÜK |
| Telefon | 05315070993 | E-posta |  |
| İyi Uygulamayı Geliştiren ÖğretmenAdı Soyadı  | NARİN ÇETİNKAYA |
| Okul/ Kurum | NECİP FAZIL KISAKÜREK İMAM HATİP ORTAOKULU |
| Branş | TÜRKÇE |
| Telefon | 05303346038 | E-posta | narinctnky@gmail.com |
| **Uygulamayı Geliştiren Diğer Öğretmenler** |
| Sıra  | Adı Soyadı  | Okul | Branş | Telefon |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |

|  |
| --- |
|  **Uygulama Bilgileri** |
| **A. İyi Uygulamanın Adı** | RESFEBE OYUNU İLE TANIŞALIM |
| **B. İyi Uygulamanın Kategorisi*** *Akademik Alanda Uygulanan Çalışmalar,*
* *Proje Çalışmaları,*
* *Yenilikçi Eğitim – Öğretim Ortamları ve Tasarım Beceri Atölyeleri Alanındaki Çalışmalar*
 | **Akademik Alanda Uygulanan Çalışmalar** |
| **C. İyi Uygulamanın Amacı (En fazla 500 kelime ile açıklayız)** | **Öğrencilerin hayal gücünün,analitik düşünme becerisinin geliştirilmesi, görsel zekaları ile kelime dağarcıklarını bütünleştirerek dikkat ve konsantrasyonlarını destekleyerek zihinsel gelişimlerine katkı sağlamak ve keyifli zaman geçirmeleri amaçlanmıştır.** |
| **D. İyi Uygulamanın Hedef Kitlesi** **(En fazla 500 kelime ile açıklayız)**(Öğrenciler, Öğretmenler, Veliler, Okul Yönetimi) | **Öğrenciler** |
| **E. İyi Uygulamanın Paydaşları** |  |
| **F. İyi Uygulamanın Süresi (Ay olarak ifade ediniz)** | **Her ay düzenli olarak güncellenecek** |
| **G. Uygulamanın Özeti ( En fazla 1000 kelime ile açıklayınız)** | **Resfebe; anlatımında kullanılan resimlerin, harf ya da kelimelerin, duruş yönünden biçimine, yazı karakterine kadar her durumun değerlendirilmesi ve düşünülmesi gereken bir oyundur. Panoya oyunun nasıl oynandığı açıklanır ve öğrenciler kelimeyi bulmaya çalışır. Oyunun öğrenimi sağlandıktan sonra her ay seviye yavaş yavaş zorlaştırılır.Öğrencilerimiz oyunu kavradıktan sonra kendileri de örnek resfebe çalışmalarını yaparak sergiler.**  |
| **H. İyi Uygulamanın Sonunda Elde Edilen Çıktılar ve Sonuçları** (En fazla 500 kelime ile açıklayınız) | **Keyifli zaman geçirmek** **Zihinsel gelişime katkı sağlamak** |
| **İ. Diğer (Eklemek istediğiniz afiş, fotoğraf, link vb. görselleri bu kısma ekleyiniz)** | resfebe pano.jpgresfebe.jpg |