



**NARMAN YEREL EYLEM GRUBU  
HAZİRAN 2022**

## GELECEĞİN MUCİTLERİ ŞENLİKTE BULUŞTU

### Sahne çocukların

Narman Yerel Eylem Grubu (Erzurum), "Topluluğun kültürel ve sosyal yaşamının geliştirilmesi" önceliği altında "Zeka Oyunları Şenliği" projesini hayata geçirdi.

Robotik kodlama, eğitimde son dönemde öne çıkan trendlerden. Pek çok okul, bünyelerinde robotik kodlama ve bilim atölyeleri kurarak öğrencilerin çok boyutlu düşünme ve tasarlama yeteneklerini geliştirmeyi hedefliyor. Deneme-yanılma, eleştirel ve yaratıcı düşünme gibi birçok süreci içinde barındıran robotik kodlama, öğrencilerin araştırma ve geliştirme yeteneklerini geliştirmelerine de katkıda bulunuyor.

### PROJE BİLGİLERİ

**PROJE PAYDAŞLARI:**

İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

**PROJE KONUSU:**

Çocuklar için zeka oyunları şenliği

**PROJE BÜTÇESİ:**

20.000 TL





## Uygulamalı deneyler

Narman, konumu itibari ile eğitimdeki bu yeniliklere ve imkanlara ulaşmanın zor olduğu yörelerimizden birisi. Narman Yerel Eylem Grubu bu dezavantajı bir nebze de azaltmak adına öğrenim çağındaki çocuklara yönelik olarak bir şenlik organize etmeye karar vermiş. Şenlikte kurulan robotik kodlama stantları ile eğlenerek öğretmeyi amaçlayan atölye çalışmaları yapılmış.

Yaklaşık 1000 öğrencinin katıldığı şenlikte örgün eğitim çağındaki çocukların atölye çalışmalarına ve deneylere aktif bir şekilde katılmaları amaçlanmış. Şenlik kapsamında çeşitli zeka oyunları ve tasarım yarışmaları düzenlenirken fizik ve kimya alanlarında çeşitli deneyler icra edilmiş. Öğrenciler tarafından hazırlanıp uygulanan robotik kodlama aktiviteleri ve 3 boyutlu tasarımlar, katılımcılar önünde canlı olarak sergilenmiş. Öğrenciler bu faaliyet ve uygulamaları yerinde gözlemlene ve deneyimleme fırsatı bulmuşlar. Şenlik alanına gelen ve tüm deney ve oyunlara katılan çocuklara Tangram zeka oyunu dağıtılarak katılım teşvik edilmiş.

Arduino-Mblock Atölyesi, Mbot-LEGO Atölyesi, Ahşap İşleme Atölyesi, 3 Boyut Atölyesi, Yanardağ Oluşumu, Köpüklerin Dansı, Su Bükücü gibi deney ve atölye çalışmalarının yanısıra Koridor, Memory, Mangala, Jenga ve Mikado gibi zeka oyunları da şenlikte katılımcılar tarafından yapılan aktiviteler arasında yer alıyor bulunuyor.



## Geleceğin mucitleri

Narman Belediyesine ait Kültür Parkında düzenlenen şenliğe sadece ilçe merkezinden değil köylerden de katılım olmuş. Köydeki öğrencilerin şenlik alanına ulaşımı Narman YEG tarafından finanse edilmiş. Ayrıca yine LEADER bütçesinden katılımcılara yiyecek-içecek servisi yapılırken, bilim ve teknoloji temalı promosyon ürünleri ve zeka oyunları hediye edilmiş.

YEG temsilcileri, çoğu çocuğun hayatlarında ilk defa karşılaştıkları bu deney ve oyunlar sayesinde şenliğin Narman'da geleceğin mucitlerinin yetişmesinde önemli bir kilometre taşı olduğunu belirtiyorlar.

