



ALTINDAĞ İLÇE MİLLİ EĞİTİM

MANGALA OYNUYORUM ARKADAŞ OLUYORUM PROJESİ

TOKİ MALAZGİRT İLKOKULU & ÖZEL YÜKSELEN İLKOKULU

ALTINDAĞ

NİSAN, 2019

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Özel Öğretim Kurumları Genel Müdürlüğü tarafından yürütülen “Hami Projesi “ kapsamında Ankara İli Altındağ İlçesi Toki Malazgirt İlkokulu ile Özel Yükselen Koleji İlkokulu arasında imzalanan işbirliği protokolüne dayanarak uygulanması planlanan projenin:

PROJE PLANI

1.1 PROJE ADI: Mangala Oynuyorum, Arkadaş Oluyorum

1.2 PROJE AMAÇLARI :

2023 Eğitim Vizyonu çerçevesinde eğitim sisteminin önemli bir parçası olan özel öğretim alanının, önümüzdeki süreçte daha esnek ve kalite odaklı bir yapıya dönüşmesine yönelik çalışmalar hedeflendiği, uluslararası standartlar gözetilerek gelişen bir özel öğretim, resmî/özel tüm okullar için destekleyici ve geliştirici bir işlev üstleneceği belirtilmekle birlikte 2023 Vizyon Belgesi'nde yer alan "Yenilikçi uygulamaların hayata geçirilmesine yönelik özel ve resmî eğitim kurumları arasında iş birliği desteklenecektir." ve "Özel okullar ile resmî okullar arasındaki sosyal dayanışma ve bütünleşmeyi arttırmak için ortak proje ve platformlar oluşturulacaktır." hedefleri doğrultusunda Altındağ İlçemizde Yer alan ve Farklı Sosyo - Ekonomik Yapıdaki iki farklı okulda sosyal başarıyı artıracak ortak faaliyetler düzenleyerek sosyal ve kültürel etkileşimi artırmak.

1.3 PROJE HEDEFLERİ:

The Journal Pediatrics'de (2009) yayınlanan makaleye göre çocuklardan ders arasında oyun oynamaya fırsatı olanların ders sırasında daha uygun davranışlarda buldukları ortaya konmuştur. 8-9 yaş gurubunda yapılan bu araştırma, gün içinde 15 dakikadan daha fazla araya sahip çocukların akademik çalışmalar sırasında daha verimli oldukları belirlenmiştir. Ancak çalışmaya katılan 10,000 çocuktan %30 'u dışındakilerin oyun oynamak için gün içinde 15 dakikadan az vakitleri olduğu görülmüştür.

Early Childhood Education Journal (2007) yılında yayınladığı araştırmada, okul öncesi çocukların serbest oyun ve yetişkin yönlendirmeli oyunlar sayesinde başkalarını duygu ve düşüncelerini fark edebilme becerilerinde etkili olduğu ortaya konmuştur. Oyunun çocuğun kendi duygu ve düşüncelerini düzenlemede yardımcı olduğu ve bu becerilerin ileri yaşlarda da çok gerekli beceriler olduğu belirlenmiştir.

Proje iki okul öğrencilerinin birbirleriyle mangala oyunu oynayarak;

- Okullar arası sosyal ve kültürel etkileşimi artırmak.
- Akran öğrenme,
- Bilişsel yönden gelişme,
- iletişim becerilerini geliştirme,
- farklı sosyal gruplarla iş birliği yapabilme,
- ait olma ve takım ruhunu hissetme,
- farklı gruplar arasındaki dayanışmayı sağlama,
- eğlenerek öğrenme,
- problem çözme becerisini kazandırma

hedeflemektedir.

1.4 KAPSAM:

Bu proje,2 nci maddede belirtilen faaliyet alanları ile ilgili iş ve işlemleri kapsar.

1.5 DAYANAK:

- * 1739 Sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu
- * 222 Sayılı İlköğretim ve Eğitim Kanunu
- *Milli Eğitim Bakanlığı Özel Öğretim Kurumları Yönetmeliği
- * Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği
- * 223 MEB Vizyon Belgesi
- * Öğretmen Strateji Belgesi 2017-223

2.FAALİYET ALANLARI

A- Sosyal Etkinlik Çalışmaları:

- Mangala Oyununun tarihçesini araştırılması.
- Tarihteki 16 Büyük Türk Devletlerini araştırılması.
- Mangala Oyunun akran öğretimi ile projede yer alan tüm öğrencilere öğretilmesi.
- 16 Büyük Türk Devletine ilişkin temel bilgilerin akran öğretimi ile projedeki tüm öğrencilere öğretilmesi.

-“Tarihe Yolculuk” etkinliđi ile her grubun temsil ettiđi Trk Devletine iliřkin temel bilgilerin diđer gruplarla paylařılması.

- Her grubun kendi ierisinde Ykselen Kolejinde Mangala Oyununu oynayarak etkileřime gemeleri

- Altındađ’da yer alan tarihi mekanlarında iki okul ođrencilerinin katılımı ile Mangala oyununun oynatılması.

- İki okul ođrencilerinin oluřturacađi ekipler ile Altındađ İlesi Genelinde İlkokulların katılımı ile T.B.M.M. Kuruluřunun 100. Yılı Mangala Turnuvasının gerekleřtirilmesi.

B- Akademik alıřmalar:

-Sistematik dřnce tarzını alıřkanlık haline getirerek her durumda kullanılmasını sađlar.

-Muhakeme yeteneđini geliřtirir.

-Strateji oyunlarının kurallarını kavrama yardımcı olur.

-Strateji geliřtirme sađlar.

-Soyut sembollerini kullanarak hareket stratejileri oluřturur.

-Olaylara farklı bakıř aıları ile bakma yeteneđini geliřtirir.

-Hızlı ve dođru karar vermesini sađlar.

-Problem özme becerilerini geliřtirir.

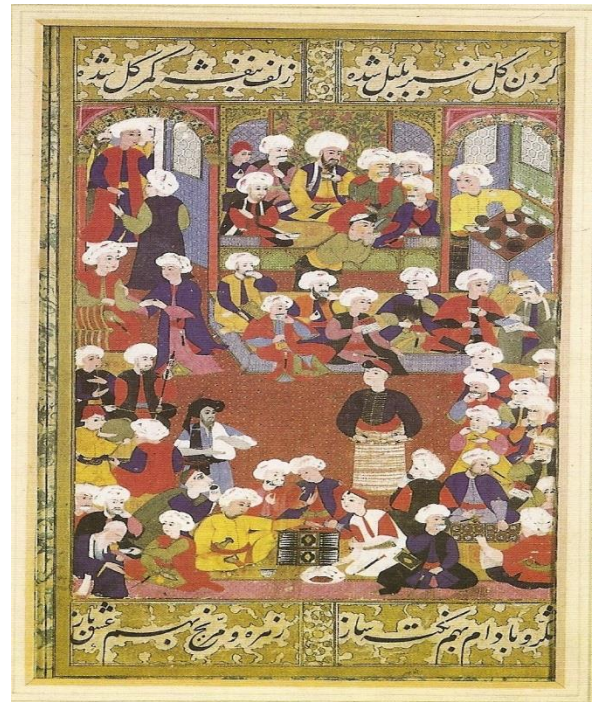
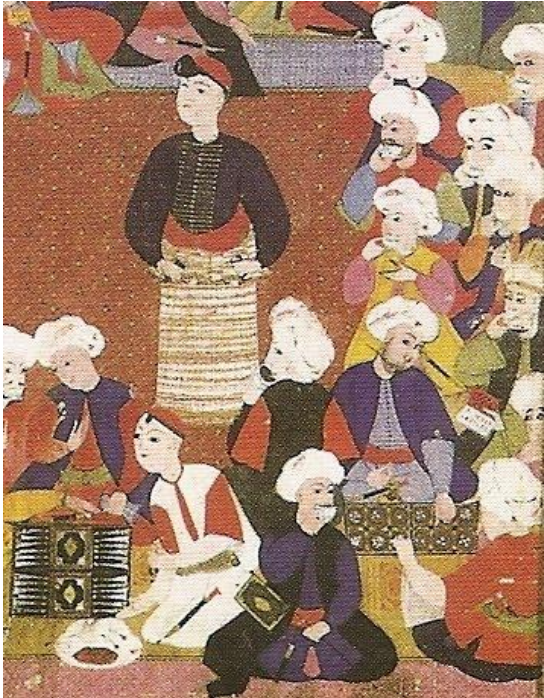
C- Arařtırma Geliřtirme alıřmaları:

Tun devrinden itibaren Trk Devletlerinde oynanan mangala oyunu Kltr ve Turizm Bakanlıđının onayı ile Anadolu kltrnn ge kuřaklara ođretilmesi amacıyla okullarımızda oynanmaya bařlanmıřtır.

Mangala oyununun Gktrk, Uygur, Hun, Tolunođlu, Seluklu, Karahanlı ve Osmanlı devletlerinde oynandıđı bilinmektedir.

Türk mangalasını, dünyanın farklı ülkelerinde oynanan mangala oyunlarından ayıran özellikler vardır. Dünyanın farklı ülkelerinde taşlar genelde "tohum" adını almakta, taşları hareket ettirme ise "tohum saçma" olarak ifade edilmektedir. Bu da o kültürlerin ziraatçı bir toplum olduklarını göstermektedir. Türk mangalasında taşlar "asker" olarak görülmektedir. Günümüzde "hazine" olarak aktardığımız bölüme Türkler "orda" yani "karargâh" demişlerdir; bu da oyunumuzun bir çiftçilik oyunu değil, savaş oyunu olduğunu ortaya koymaktadır.

Türk mangalasının bir diğer farkı ise alınan taşların bir tanesinin kendi otağına, yani kuyusuna bırakılmasıdır. Diğer mangala oyunlarında kendi kuyusuna taş bırakma olayı yoktur. Oyunda kendi kuyusuna bir taş bırakma kuralı, Türk sosyal hayatındaki baba ocağına sahip çıkma geleneğinin bir tezahürüdür. Taş kazanmak için rakibin taşlarını çift yapma kuralı ise Türk inanç ve devlet sistemi tarihindeki ikili anlayışı sembolize etmekte ve Türklerin geleneksel dünya görüşüne uygun düşmektedir. Eski Türklerin göğü baba, yeri ana olarak kabul etmesini; Türk devlet sistemindeki töles-sol ve tardus-sağ ile idare yapıdaki yabgu ve şad sistemi gibi çiftleri bu duruma örnek gösterebiliriz.



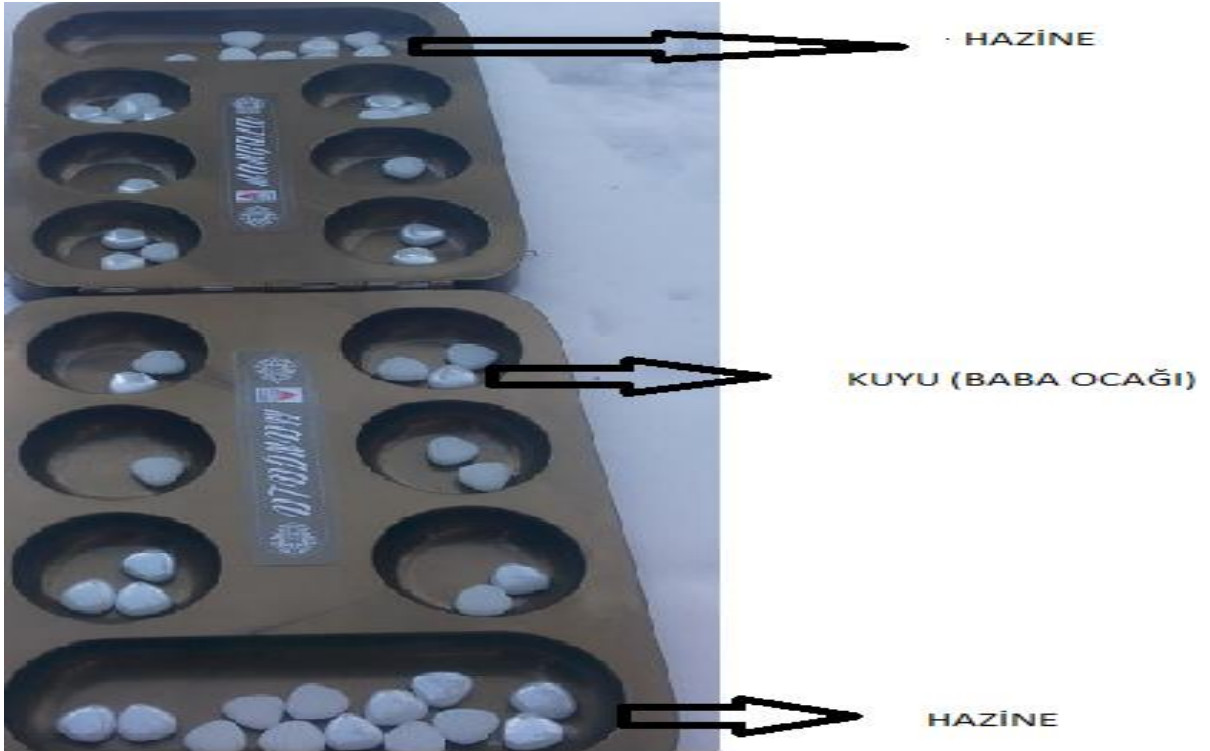
Mangala nasıl oynanır?

Oyun; iki kişi ve 48 taş ile oynanır. Her oyuncunun kendine ait bir hazinesi ve 6 kuyusu bulunur. Oyunun başlangıcında her kuyuya 4 adet taş dağıtılır. Oyunun amacı, oyuncuların hazinelerinde daha çok taş biriktirmesidir. Oyuna ilk başlayan oyuna avantajlı olarak başlar. Oyuna kimin başlayacağı ise kurayla tespit edilir. Oyunda esas olan 4 temel kural vardır.

Hazine: Oyuncuların kendilerine ait taşları biriktirdiği yerdir.

Kuyu (Baba Ocağı): Her oyuncuya ait 6 tane, oyunda ise toplam 12 adet bulunur.

Boş kuyu: İçinde taş olmayan kuyu, boş kuyu olarak adlandırılır.



1.Kural: Oyuna başlayan kişi kendi bölgesinde bulunan kuyulardan herhangi birinden dört taşı eline alır ve ilk taşı;taşları almaya karar verdiği kuyuya bırakarak sırayla saat yönünün tersinde (sağ tarafa doğru) yanlarındaki diğer kuyulara da elindeki taşlar bitene kadar birer adet taş bırakır. Eğer atılan son taş oyuncunun hazinesine denk gelirse oyuncu tekrar oynama

hakkı kazanır. Oyun içinde uygulanan stratejiye göre atılan son taş birkaç kez üst üste oyuncunun kendi hazinesine gelebilir. Bu oyuncu için avantajdır ve üst üste oyun hakkı kazanmada bir sınırlama yoktur.

2.Kural: Oyun sırası kendinde olan oyuncunun taşları dağıtırken, elindeki taş sayısı fazla ise, taşları aldığı kuyudan başlayarak sırayla diğer kuyularına dağıtıp, kendi hazinesine de 1 taş bıraktıktan sonra rakip oyuncunun kuyularına sırayla taşları bırakmak zorundadır. Eğer rakip oyuncunun kuyusuna bırakılan son taş, rakip oyuncunun kuyusundaki taşların sayısını çift yapıyorsa oyuncu rakibinin kuyusundaki tüm taşları alır ve kendi hazinesine koyar.

3.Kural: Boş kuyu mangala oyunu için çok önemlidir. Oyuncu taşları dağıtırken son taşı kendi boş kuyusuna gelirse, boş kuyunun karşısındaki rakibe ait kuyudaki taşları ve kendi boş kuyusuna attığı tek taşı alır, kendi hazinesine koyar.

4.Kural: Oyunculardan herhangi birinin tarafındaki taşlar bittiğinde oyun da biter. Oyunu bitiren oyuncu rakibinin kuyularında kalan tüm taşları da kazanır.

Yukarıda yer alan benzer formlar öğrenciler tarafından araştırılıp paylaşılır.

3- FAALİYET TAKVİMİ

3.1- Katılımcıların belirlenmesi (10-15 Nisan 2019)

Projeye katılmak isteyen öğrencilerin gönüllülük esası ile her iki okul tarafından belirlenmesi

3.2- Bilgilendirme Yapacak Öğrencilerin Belirlenmesi (22 Nisan 2019)

Her iki okulda proje sorumlusu öğretmen tarafından Mangala Oyunu hakkında bilgilendirme yapmak için bir erkek bir kız öğrenci belirlenir. Bilgilendirme yapacak öğrencilerden Mangala Oyununun tarihi ve özelliklere ilişkin araştırma yapmaları istenir.

3.3- Arkadaşımla Mangala Oyununun Tarihini ve Özelliklerini Öğreniyorum (24 Nisan-6 Mayıs 2019)

Bilgilendirme yapacak öğrenciler tarafından projeye dahil olan akranlarına Mangala Oyununun tarihi ve özelliklerine ilişkin bilgilendirme yapılır.

3.4- Tanışma Faaliyeti: (30 Nisan 2019)

TOKİ Malazgirt İlkokulu öğrencileri Yükselen Koleji İlkokuluna hazırladıkları çalışmaları ile proje sorumlusu öğretmenlerle giderler. Yükselen Koleji İlkokulundaki akranları ile tanışma faaliyeti gerçekleştirilir. Her iki okulda Mangala Oyun Grupları oluşturulur. Her bir gruba öğrenci sayıları eşit dağıtılır. Yükselen İlkokulunda her iki okul öğrencileri bir araya getirilerek akran eğitimi ile Mangala Oyunu oynama faaliyeti gerçekleştirilmesi sağlanır.

3.5- Tarihteki Türk Devletlerinin Gruplarca Temsil Edilmesi (01-15 Ekim 2019)

Her iki okulda da oluşturulan Mangala Oyun Gruplarına tarihte kurulan 16 Büyük Türk Devleti'nin isimleri paylaşılır. Her grup temsil ettiği Türk Devleti hakkında (Kurucusu,KuruluşYılı,Bayrağı,Coğrafi Konumu vb.) temel bilgilere ilişkin araştırma yapar ve bir sunum hazırlar,

3.6- Mangala Oyun Gruplarının Oluşturulması (01-29 Kasım 2019)

TOKİ Malazgirt İlkokulu öğrencileri Yükselen Koleji İlkokuluna hazırladıkları çalışmaları ile proje sorumlusu öğretmenlerle giderler. Proje sorumlusu öğretmenler tarafından her bir grupta bir kız bir erkek olacak şekilde temsil ettikleri Türk Devletine ilişkin bilgileri diğer grupla paylaşacak öğrenciler belirlenir. Daha sonra her iki okulda oluşturulan Mangala oyun gruplarından her biri temsil ettiği Türk Devletiyle eşleşecek şekilde aynı masada bir araya gelirler. Her bir grup Mangala oyunu hakkında ve temsil ettikleri Türk Devletine ilişkin bilgilerini aralarında paylaşırlar.

3.7- Tarihe Yolculuk (01-29 Kasım 2019)

Türk Devletlerine ilişkin gruplarda bilgi paylaşımı yapacak öğrenciler sorumlu oldukları masada sabit kalırlar. Diğer öğrenciler grup halinde devletlerin tarihi sıralaması dikkate alınacak şekilde tüm masaları gezerler. Bu esnada masada sabit kalan öğrenciler masalarına gelen gruba temsil edilen devlete ilişkin temel bilgileri aktarır.

3.8- Arkadaşımlla Mangala Oynuyorum: (01-29 Kasım 2019)

Tüm öğrenciler kendi grubunun olduğu masaya gelerek arkadaşlarıyla manga oynarlar. Proje sorumlusu öğretmenler tüm gruplarda oyun sürecini takip eder

3.9- Arkadaşımlla Mangala Oynuyorum: (01-28 Şubat 2020)

Yükselen İlkokulu öğrencileri Toki Malazgirt İlkokuluna gelerek birlikte Mangala oynamaları sağlanacaktır.

3.10- 100.Yılda Mangala (01-22 Nisan 2020)

Türkiye Büyük Millet Meclisi'nin Kuruluşunun 100. Yılında Altındağ İlçe Sınırları içerisinde bulunan tarihi mekanlardan birinde her iki okulun liderliğinde Altındağ İlçesindeki İlkokulların katılım sağlayacağı “ 100. Yılında Mangala Turnuvası” Etkinliği yapılarak proje tamamlanacaktır.

PROJE KOORDİNATÖRLERİ: Hale SÜLÜŞ ÖRENÇ

Ceren ÖZDEMİR

PROJE KATILIMCILARI: TOKİ Malazgirt İlkokulu ile Özel Yükselen İlkokulu öğretmenleri.

PROJE GRUBU: TOKİ Malazgirt İlkokulu 2 ve 3. Sınıfları ile Özel Yükselen Koleji 3. Sınıf öğrencileri.

PROJE SÜRESİ: Nisan 2019 ile Nisan 2020 tarihleri arası.

Hale SÜLÜŞ ÖRENÇ

Toki Malazgirt İlkokulu Müdürü

Ceren ÖZDEMİR

Özel Yükselen Koleji İlkokulu Müdürü



H A M İ

P R O J E S İ