



T.C.
ŞANLIURFA
VALİLİĞİ

Bgep

BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ



T.C.

ŞANLIURFA VALİLİĞİ

Bgep

BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ
(BİGEP)

BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ

İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ
BAŞVURU FORMU

**2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ (BİGEP)
İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ BAŞVURU FORMU**

Başvuru Bilgileri

İlçe	HALİLİYE		
Okul/ Kurum	KONUKLU İLKOKULU		
Okul Müdürü Adı Soyadı	SERHAT TASLAK		
Telefon	5426920229	E-posta	
İyi Uygulamayı Geliştiren Öğretmen Adı Soyadı	BÜŞRA KAYA		
Okul/ Kurum	KONUKLU İLKOKULU		
Branş	REHBERLİK		
Telefon	5464990424	E-posta	busrabgrc@gmail.com

Uygulamayı Geliştiren Diğer Öğretmenler

Sıra	Adı Soyadı	Okul	Branş	Telefon
1				
2				
3				

Uygulama Bilgileri	
A. İyi Uygulamanın Adı	Gelişim Yolculuğu
B. İyi Uygulamanın Kategorisi	<ul style="list-style-type: none"> • Akademik Alanda Uygulanan Çalışmalar, • Proje Çalışmaları, • Yenilikçi Eğitim – Öğretim Ortamları ve Tasarım Beceri Atölyeleri Alanındaki Çalışmalar <p>Sosyal Duygusal Gelişim(Öz Farkındalık, Sosyal Farkındalık, İlişki Geliştirme Becerileri, Öz Yönetim, Sorumlu Karar Verme)</p> <p>Yapay Zeka Kullanımı</p>
C. İyi Uygulamanın Amacı (En fazla 500 kelime ile açıklayız)	<p>Öğrencilerin gelişim dönemi özellikleri ve ihtiyaçları göz önünde bulundurularak, Rehberlik ve Psikolojik Danışma Programımızda yer alan genel, yerel ve özel hedefler doğrultusunda, öğrencilerin aktif öğrenme yolu ve yapay zeka kullanımından faydalanarak yapılacak etkinliklerin basamaklar halinde sistematikleştirilerek zenginleştirilmesi ve bu şekilde içerik oluşturulması amaçlanmaktadır.</p> <p>Yukarıda belirtilen amaçla birlikte projemiz Şanlıurfa Valiliği tarafından hayata geçirilen 'Başarıyı İzleme ve Geliştirme Projesi(BİGEP)' projesi amaçlarına da eşlik etmektedir. BİGEP projesinde yer alan şu amaçlar:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Güçlü rehberlik ve danışmanlık anlayışıyla öğrencilerin akademik başarılarının desteklenmesinin sağlanması. -Öğrencilere eğitsel, mesleki ve kişisel rehberlik hizmetlerinin verilerek motivasyonlarının artırılması. -Öğrencilerin kendilerini her yönüyle (duygusal,bilişsel,fiziksel ve kişisel) keşfetmelerine destek olunması, kendilerine uygun mesleki tercihler yapmalarının sağlanması.
D. İyi Uygulamanın Hedef Kitle (En fazla 500 kelime ile açıklayız)	Okulumuz 3. ve 4. Sınıf Öğrencileri
(Öğrenciler, Öğretmenler, Veliler, Okul Yönetimi)	

E. İyi Uygulamanın Paydaşları	-Yöneticiler -Öğretmenler
F. İyi Uygulamanın Süresi (Ay olarak ifade ediniz)	4 Ay
G. Uygulamanın Özeti (En fazla 1000 kelime ile açıklayınız)	<p>Proje kapsamında, öğrencilerin ilk basamakta hazırlanan "Kendini Tanıma Formu" ile öz farkındalıklarının geliştirilmesi devamında iletişim sürecinde önemli olan unsurların ele alınarak bu kapsamda "Sessiz Kelime Etkinliği"nin gerçekleştirilmesi planlanmıştır. 2. basamakta, olumlu ve olumsuz duygular ile davranışlar ve empati üzerinde durulmakta, duygu ve davranış ayrımı sonrası farklı duyguların yaşandığı görseller gösterilerek "Burada ne hissediyorlar?", "Ne yaşanmış olabilir?" sorularına gelen paylaşımlardan gönüllü olan öğrencilerin yapay zeka destekli LALAMU uygulamasına metin girilerek görseldeki karakter konuşturulacak ve video haline dönüştürülecektir. Bu sayede, farklı öğrenme stilleri olan öğrenciler için zenginleştirilmiş bir ortam sağlanmış olacaktır.</p> <p>3. basamakta öfke ve öfke yönetimi üzerinde durulacaktır. Bu kapsamda "Öfke nedir?" sorusu ile öğrencilerden öfkeyi görselleştirmeleri beklenmekte, sonrasında öfke durumu örnekleri "Bekle - Kırmızı Işık, Düşün - Sarı Işık, Harekete Geç - Yeşil Işık" adımları ile yapılması gerekenler öğrenciler tarafından her adım uygulanarak gerçekleştirilir.</p> <p>4. basamakta problem çözme üzerinde durulmaktadır. Bu kapsamda, ayrı düşen iki hayvan arkadaşın birbirine nasıl ulaştırılabileceği görselleri öğrencilere dağıtılarak, bu problemle ilgili yaratıcı düşünmeden faydalanarak çözüm bulmaları beklenir. Sonrasında, problem durumları "Tren Vagonu" olan gruplara dağıtılır ve her grup senaryodaki karakterler ne hissettiler, çözüm yolları neler olabilir üzerine düşünerek paylaşımda bulunacaktır.</p>
H. İyi Uygulamanın Sonunda Elde Edilen Çıktılar ve Sonuçları (En fazla 500 kelime ile açıklayınız)	<ul style="list-style-type: none">• Proje kapsamındaki çalışmalar yoluyla öğrencilerin ulaşması hedeflenen kazanımlar şu şekilde sıralanabilir:• Öz farkındalık becerilerinin gelişimi-kendini tanıma, güçlü yönlerini zayıf yönlerini fark etme,

duygularını tanıma.

- Sosyal Farkındalık Becerilerinin gelişimi- empati duygularının güçlenmesi.
- Kendini ifade etme becerisinin gelişmesi.
- Yaratıcı düşünme becerisinin gelişmesi.
- İlişki Geliştirme Becerilerinin gelişmesi-iş birliği becerisi.
- Sorumlu Karar verme becerisinin gelişmesi.
- Problem Çözme Becerisinin gelişmesi.

İ. Diğer (Eklemek istediğiniz afiş, fotoğraf, link vb. görselleri bu kısma ekleyiniz)

https://www.canva.com/design/DAGX1w2Y3t8/BRbUG2HiBZma8JzlZBqWTw/view?utm_content=DAGX1w2Y3t8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ