**“TEKNOLOJİ ADASI” KUTU OYUNU**

Okulumuz rehber öğretmenleri 2023-2024 eğitim-öğretim yılında harezmi projesi kapsamında “Teknoloji Bağımlılığı” konusuna dikkat çekmek amacıyla tasarlamış oldukları ve hayata geçirdikleri “Teknoloji Adası” isimli kutu oyununu bu eğitim öğretim yılında bütün okula tanıtmayı ve yaygınlaştırmayı amaçlamaktadır. Çağımızın en yaygın sorunlarından biri olan teknoloji bağımlılığı, teknolojinin bilinçsizce kullanımı ve bu durumun yarattığı olumsuz etkilere dikkat çekmek amacıyla kutu oyununu yaygınlaştırmak ve tüm sınıflarda uygulanması hedeflenmektedir. Bu doğrultuda kutu oyunumuz tüm öğrencilerimizle hazırlanan takvim doğrultusunda oynanmaya ve teknolojinin bilinçli kullanımı konusunda farkındalık arttırılmaya başlanmıştır.

Oyunumuz bir oyun zemini, 4 adet oyun kartı grubu (*doğru mu yanlış mı, hareket et, bil bakalım, hikayeyi tamamla*), zar ve piyonlardan oluşmaktadır. Oyunumuzun nasıl oynandığı aşağıda belirtilmiştir;

* Oyun 2-6 kişiyle oynanmaktadır.
* Oyuna başlamadan önce kartlar oyun alanı üzerine veya oyun alanını yanlarına yerleştirilir.
* Oyunun başlangıcında tüm oyuncular kendilerini bir piyon seçer ve piyonları başlama noktasına yerleştirirler.
* Oyuna kimin başlayacağına karar vermek için her oyuncu zar atar en büyükleri atan oyuncu oyuna başlar ve oyun saat yönünde devam eder.
* Oyuna başlayan oyuncu zar atar ve zar da gösterilen kadar ilerler geldi kutunun üzerinde yazan kart grubundan bir kart geçer ve üzerinde yazan soruyu cevaplar veya görevi yapar.
* Soruyu cevaplayamayacağın veya görevi yapamayan oyuncu değil kara geri gider. Ve orada bekler. Doğru bilen oyuncu bulunduğu kutucuk da kalmaya hak kazanır.
* Yalnızca “bil bakalım“ kartının olduğu kutucuğa gelip çektiği bil bakalım kartındaki soruyu doğru bilen oyuncu bir kara ilerlemeye hak kazanır soruyu bilemezsen yerinde kalır.
* Oyunda bil bakalım kutucuğuna gelindiği zaman oyuncu çektiği kartı yanındaki bir arkadaşına verir ve arkadaşı ona soruyu okur oyuncu soruya doğru şekilde cevaplarsa bir kutu ilerler ve orada bekler, eğer doğru şekilde cevaplamazsa bulunduğu karede kalır.
* Oyun oyuncular bitiş çizgisine ulaştığı zaman biter.

"Teknoloji Adası" kutu oyunu ile öğrencilerimiz hem eğleniyor hem de teknolojinin bilinçli kullanımı konusunda farkındalık kazanmaları hedeflenmektedir. Okulumuzun tüm sınıf kademelerinde uygulanacak bu oyun ile hem öğrencilerimizde hem de velilerimizde teknolojinin bilinçli kullanımı konusunda olumlu gelişim göstermeleri hedeflenmektedir. Aynı zamanda oyunumuzu başka okullara ve öğrencilere ulaştırarak bu etkinin tüm öğrencilere yayılması hedeflenmektedir.