

**BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ**

**(BİGEP)**

**T.C.**

**ŞANLIURFA VALİLİĞİ**

**İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ**

**BAŞVURU FORMU**

**ŞANLIURFA 2023**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2023-2024 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ (BİGEP)**  **İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ BAŞVURU FORMU** | | | | | | | |
| **Başvuru Bilgileri** | | | | | | | |
| İlçe | | BİRECİK | | | | | |
| Okul/ Kurum | | HALİL İBRAHİM DEMİR ORTAOKULU | | | | | |
| Okul Müdürü  Adı Soyadı | | EKREM ŞAHİN | | | | | |
| Telefon | | - | | E-posta | | 741875birecik@gmail.com | |
| İyi Uygulamayı Geliştiren Öğretmen  Adı Soyadı | | MURAT MUSTAFA DOĞAN | | | | | |
| Okul/ Kurum | | HALİL İBRAHİM DEMİR ORTAOKULU | | | | | |
| Branş | | TÜRKÇE ÖĞRETMENLİĞİ | | | | | |
| Telefon | | 05302674871 | | E-posta | | muratmustafadogan16305017@gmail.com | |
| **Uygulamayı Geliştiren Diğer Öğretmenler** | | | | | | | |
| Sıra | Adı Soyadı | | Okul | | Branş | | Telefon |
| 1 |  | |  | |  | |  |
| 2 |  | |  | |  | |  |
| 3 |  | |  | |  | |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Uygulama Bilgileri** | |
| **A. İyi Uygulamanın Adı** | Roman Kahramanlarını Canlandırıyoruz |
| **B. İyi Uygulamanın Kategorisi**   * *Akademik Alanda Uygulanan Çalışmalar,* * *Proje Çalışmaları,* * *Yenilikçi Eğitim – Öğretim Ortamları ve Tasarım Beceri Atölyeleri Alanındaki Çalışmalar* | *Yenilikçi Eğitim – Öğretim Ortamları ve Tasarım Beceri Atölyeleri Alanındaki Çalışmalar* |
| **C. İyi Uygulamanın Amacı (En fazla 500 kelime ile açıklayız)** | Öğrencilerin okudukları roman ve hikayeleri daha iyi anlamaları ve hissetmeleri |
| **D. İyi Uygulamanın Hedef Kitlesi(En fazla 500 kelime ile açıklayız)**  (Öğrenciler, Öğretmenler, Veliler, Okul Yönetimi) | **Öğrenciler** |
| **E. İyi Uygulamanın Paydaşları** | **HALİL İBRAHİM DEMİR ORTAOKULU** |
| **F. İyi Uygulamanın Süresi (Ay olarak ifade ediniz)** | **OCAK-ŞUBAT-MART** |
| **G. Uygulamanın Özeti ( En fazla 1000 kelime ile açıklayınız)** | **Öğrencilerin okudukları hikaye ve romanlardaki karakterleri, karakterlerin özellikleri dikkate alınarak metinlerden alıntı da yapılarak sınıf ortamında canlandırılması.** |
| **H. İyi Uygulamanın Sonunda Elde Edilen Çıktılar ve Sonuçları** (En fazla 500 kelime ile açıklayınız) | **Kitap okuma sevgisinin artışı, daha canlı, neşeli, entelektüel bir sınıf ortamı yaratılması.** |
| **İ. Diğer (Eklemek istediğiniz afiş, fotoğraf, link vb. görselleri bu kısma ekleyiniz)** |  |