

PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

P.1. PROJE ADI:

Akıl ve Zeka Oyunlarını Öğreniyorum ve Öğretiyorum

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Doç. Dr. Neslihan USTA

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Zekâ oyunlarının matematiksel düşünme ve akıl yürütme gibi birçok becerinin geliştirilmesinde katkısı olduğu bilinmektedir. Ortaokul öğrencilerinin bu konudaki farkındalıklarını artırmak ve çeşitli zekâ oyunlarını öğrenmelerini sağlamak amacıyla bu projeye karar verilmiştir. Zekâ oyunlarını öğrenmek ve öğretmek, matematiği eğlenceli ve zevkli hale getirerek öğrencilerin dikkatini çekmek, bu sayede matematiği sevdirmek, matematiksel düşünme ve problem çözme becerilerinin artırılması amaçlanmaktadır.

P.4. PROJE SÜRESİ (Hafta Olarak Belirtiniz.)

4 hafta

P.5. PROJENİN**Başlangıç Tarihi (dönemin ilk günü)**

15/03/2022

Bitiş Tarihi (dönemin son günü)

03/06/2022

P.6. PROJENİN GERÇEKLEŞTİRİLECEĞİ YERLER (Kurum, Kuruluş vb.)

Bartın Gazi Ortaokulu

P.7. Projeye Katkı Sağlayacak Kurum ve Kuruluşlar (Varsa)

Bartın Üniversitesi , Bartın Gazi Ortaokulu

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Ahmet DURAN	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında pentago oyunu hakemliği yapmak. Reversi oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak.
2	Esra Nur GÜRCAN	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında Q bitz oyunu hakemliği yapmak. Akıl ve Zeka Oyunlarının faydalarını anlatan sunum hazırlamak ve sunmak.
3	Yağmur KAVAS	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında Q bitz oyunu hakemliği yapmak. Akıl ve Zeka Oyunlarının faydalarını anlatan sunum hazırlamak ve sunmak.

4	Çağla BACAK	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında Q bitz oyunu hakemliği yapmak. Q bitz oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak.
5	Beyda TÜZÜN	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında Q bitz oyunu hakemliği yapmak. Q bitz oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak
6	Binnur BALKARKAYA	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında pentago oyunu hakemliği yapmak. Pentago oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak
7	Ayşe Nida ÇOT	Mangala oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak
8	Senanur DOĞU	Mangala oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak
9	Kutay ERGÜN	Kulami oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak
10	Ali KÜPÇÜ	Kulami oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak
11	Furkan TOPAL	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında pentago oyunu hakemliği yapmak. Reversi oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak
12	İsmail BAYRAK	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında Q bitz oyunu hakemliği yapmak. Reversi oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak
13	Berat ŞANAL	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında Q bitz oyunu hakemliği yapmak. Küre oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak
14	Zehra DURMAZ	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında Q bitz oyunu hakemliği yapmak. Küre oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sunmak
15	Adem KESKİN	
16	Sude Nur YILMAZ	Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında pentago oyunu hakemliği yapmak. Pentago oyununu öğrencilere anlatacak sunum hazırlamak ve uygulamalı olarak oyunu sun
17	Furkan CANDAN	

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
------------	------------	--------

Adres : Bartın Üniversitesi Rektörlüğü
74100 Merkez / BARTIN

Telefon : 0378 223 55 00
İnternet Adresi : www.bartin.edu.tr
E-Posta : info@bartin.edu.tr

Sayfa 2 / 15

2001059009	Çağla BACAK	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
21010509052	Senanur DOĞU	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509006	Zehra DURMAZ	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509018	Berat ŞANAL	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509016	Beyda TÜZÜN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509002	Kutay ERGÜN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509015	Yağmur KAVAS	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
21010509037	Ali KÜPÇÜ	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509004	İsmail BAYRAK	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509005	Ahmet DURAN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509003	Furkan TOPAL	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509010	Binnur BALKARKAYA	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
21010509026	Ayşe Nida ÇOT	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509011	Esra Nur GÜRCAN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509017	Sude Nur YILMAZ	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
21010509046	Furkan CANDAN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
21010509021	Âdem KESKİN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Bilgisayar , power point , Akıl ve Zeka oyunları

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

(Ayrıntılı olarak belirtiniz. Nakdi ve çalışan kişilerin katkıları, sponsor destekleri vb.)

100 TL

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

(Her etkinlik ayrıntılı olarak somut ve net ifadelerle açıklanmalıdır.)

Akıl ve zekâ oyunları öğreniyorum ve öğretiyorum etkinliği için,

- 1.Projede kullanılacak akıl ve zekâ oyunlarına karar verilmesi.
- 2.Seçilen oyunların (örn. Mangala, Reversi, Satranç, Go, Dama, Koridor, İnverse, Hanoi Kuleleri, zekâ soruları) gözden geçirilmesi ve tekrar edilmesi, eksikliklerin tamamlanması
- 3.Bartın Gazi Ortaokulu'na gidilerek projenin tanıtılması.
- 4.Ortaokul öğrencilerinin uygun olduğu saatlerde (ör. Öğle saatlerinde) öğrencilere seçilen akıl ve zekâ oyunlarının öğretilmesi. Bunun için Akıl ve Zekâ oyunlarını tanıtan sunumların hazırlanması ve powerpoint slaytların sunulması. Bu sunumlar yardımıyla uygun zamanlarda öğrencilere akıl ve zekâ oyunlarının öğretilmesi.
- 5.Gazi Ortaokulunda Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili ödüllü turnuvaların ve yarışmaların düzenlenmesi. Ödüllerin verilmesi.

6.Sonuçların değerlendirilmesi. Raporun yazılması.

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta	Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
2022	Mart	1	Ortaokul öğrencilerine öğretilecek akıl ve zekâ oyunlarının seçilmesi ve Powerpoint sunum halinde akıl ve zekâ oyunlarını tanıtan içeriklerin hazırlanması	+	+		
	Mayıs	2	Gazi Ortaokulu öğrencilerine hazırlanan öğretici sunumların gösterilmesi ve örnek oyunların oynanması.	+	+	+	
	Haziran	3	Gazi Ortaokulunda ödüllü turnuvaların yapılması.	+	+	+	+

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

Proje aşamalarına planlan bir şekilde uyulmuştur.

Proje içeriğinin zenginleştirilmesine dair hocalarımız ile görüşmeler yapılmıştır.

Proje aşamasının sorunsuz bir şekilde yürütülmesi için görev dağılımları yapılmıştır.

Projeyi uygulanırken farklı sunum teknikleri kullanılmıştır.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Herkes üzerine düşen sorumlulukları yerine getirdi. Toplantılara ve ön hazırlık çalışmalarına düzenli katılım sağlandı. Yapılan çalışmalar, projedeki gelişmeler, aksaklıklar ve planlamaya uyulması gibi konular ders sorumlusu Doç. Dr. Neslihan Usta tarafından haftalık olarak (bazen haftada 2kez olmak üzere) takip edildi.

KONTROL ET AŞAMASI

Planlanan amaçlara ulaşılabilme durumunun değerlendirildiği ve ne tür sorunların ortaya çıktığına yönelik kontrol ve analizlerin yapıldığı aşamadır.

KA.1. PLANLANAN AMAÇLARA ULAŞILMA DURUMU

(Planlanan amaçlara ne kadar ulaşıldı?)

Projenin başından itibaren yapılması düşünülen her adım gerçekleştirilmiştir. Üstelik süreç içerisinde projeyi zenginleştirme ve geliştirme çalışmaları yapılarak projenin daha verimli hale getirildiği düşünülmektedir.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARIN TESPİT ETME VE KAYDETME

Akıl ve Zekâ oyunlarının nasıl sunum yapılacağını, nelere dikkat etmemiz gerektiği konusunda dersin sorumlusu olan Doç. Dr. Neslihan Usta ve Gazi Ortaokulu matematik öğretmeni Yasin KESMEN bize çevrimiçi ve yüz yüze yapılan toplantılarda bilgi verdi, düzeltilmesi gerekli bölümlerle ilgili görüşlerini ifade etti ve çeşitli uyarılarda bulundu. Bu sayede projemizde amacımızdan sapmadan ilerleme kaydettik ve projeyi sonlandırdık

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

(Projeyi yürütenlerin projeye yönelik öz değerlendirme süreci, projenin hedef kitle ile ilgili yapılan anketler/dönütler vb.)

Akıl ve Zeka Oyunları sunum yapılarak öğrencilerin bilgilenmeleri sağlandı.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Akıl ve Zekâ Oyunları projesini hazırlamak için öncelikli olarak online uygulamalar ve yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Akıl ve Zekâ oyunları öğrenimi ve öğretimi konusunda düşünceler, bilgiler paylaşılmıştır. Projenin uygulanacağı hedef kitleye, projede kullanacak oyunlara (örn: mangala, reversi, kulami, küre vb.) karar verilmiştir. Oyunları hedef kitleye sunacak kişiler oyunlar üzerine çalışma yapıp power point uygulamasını kullanılarak sunum hazırlamışlardır. Bartın Gazi Ortaokulu matematik öğretmeni Yasin KESMEN ile görüşülerek projenin yapılacağı zamanlara karar verilmiştir. Projede görevli olan kişiler Bartın Gazi Ortaokuluna giderek hedef kitleye oyunları anlatmış ve bu oyunları uygulamalı olarak oynatmışlardır. Daha sonra bu oyunlar ile ilgili çeşitli yarışmalar düzenlenmiştir ve hedef kitleden başarılı olanlara ödül verilmiştir.

ÖNLEM AL AŞAMASI

Kontrol aşamasında elde edilen öğrenmelerle bir sonraki planlamanın iyileştirildiği ve geliştirildiği aşamadır.

ÖA.1. PLANLANAN ETKİNLİKLER İLE YAPILAN UYGULAMALAR ARASINDA ORTAYA ÇIKAN FARKLILIKLARI GİDERMEK ADINA YAPILAN FAALİYETLER

Planlan etkinliklerin uygulanma aşamasında ortaya bir farklılık çıkmadığı için etkinlikler planlandığı gibi gerçekleştirilmiştir.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Görev dağılımı çeşitli online uygulamalar üzerinden gerçekleştirilmiştir.

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Bu etkinlik sonucunda ortaokul öğrencilerine yapılan bilgilendirme sonucunda Akıl ve Zeka Oyunlarının anlam ve önemi kavramaları ve bu oyunların matematiğe uyarlanarak matematiğin ilgi

çekici hale gelmesi sağlanmıştır.

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Akıl ve Zekâ Oyunları matematiğe uyarlayarak matematik dersini daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getirmektir.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALARA YÖNELİK ÖNERİLER

Akıl ve Zekâ Oyunları matematiğe uyarlanarak sürekli olarak oynanması önerilebilir.

ÖA.6. PROJENİN SONUCUNDA TOPLUMA HİZMET YÖNÜNDEN ELDE EDİLEN KATKILAR

Akıl ve Zekâ Oyunlarını öğrencilere sunarak öğrencilerin bu alanda ilgi oluşturmaları sağlanmıştır ayrıca matematik dersine de ilgi ve alakalarının artması sağlanmıştır.

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR

Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0



Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0







Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0



Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0





Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0

