

PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

P.1. PROJE ADI:

Zekâ Oyunlarıyla Matematiği Sevelim

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Dr. Öğr. Üyesi Pınar AKYILDIZ

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Dezavantajlı öğrencileri desteklemek amacıyla bu gruptaki öğrencilerin yoğunlukla yer aldığı bir ortaokuldaki öğrencilere akıl ve zeka oyunları ile matematiği sevdirmek, matematiğe yönelik ilgilerini artırmak, varsa matematiğe yönelik olumsuz tutumlarını ve kaygılarını yok etmek

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

14 Hafta

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi (dönemin ilk günü)	Bitiş Tarihi (dönemin son günü)
11.06.2022	03.06.2022

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

Bartın Necip Fazıl Ortaokulu

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

Bartın Necip Fazıl Ortaokulu , Bartın Üniversitesi

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Selen Nalbantoğlu	Zeka oyunlarının stratejisini öğrencilere anlatmak ,öğrencileri gruplandırarak onlara pratik yaptırmak.
2	Ezgi Burgucu	Zeka oyunlarının stratejisini öğrencilere anlatmak ,öğrencileri gruplandırarak onlara pratik yaptırmak.
3	Zuhal Erdoğan	Zeka oyunlarının stratejisini öğrencilere anlatmak ,öğrencileri gruplandırarak onlara pratik yaptırmak.
4	Yuzge Shen	Zeka oyunlarının stratejisini öğrencilere anlatmak ,öğrencileri gruplandırarak onlara pratik yaptırmak.

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
20010509012	Selen Nalbantoğlu	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20640509003	Zuhal Erdoğan	İlköğretim Matematik Öğretmenliği



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

20670509044	Yuzge Shen	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20010509007	Ezgi Burgucu	İlköğretim Matematik Öğretmenliği

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Mangala , mikado, reversi ,sudoku oyunları ,kağıt ,kalem .

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.)

Mangala , reversi, mikado, sudoku oyunlarının sırasıyla öğretilip proje sonunda zeka oyunları yarışması yapılması.

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta					Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
			Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	
2022	Şubat	2	+				
	Mart	2	+				
	Nisan	4	+				
		4	+				
	Mayıs	2			+		
		3			+		
		4			+	+	
	Haziran	1		+	+	+	+

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

- Hafta: Zeka oyunlarının öğretim sürecine dair planlar yapıldı. Mangala oyununun öğretimine başlandı. (11 Mayıs 2022)
- Hafta: Reversi oyununun stratejileri öğretildi. (18 Mayıs 2022)
- Hafta: Mikado oyununun stratejileri öğretildi. (25 Mayıs 2022)
- Hafta: Sudoku oyununun stratejileri öğretildi. (1 Haziran 2022)
- Hafta: Proje süresince öğretilen zeka oyunlarının yarışması yapıldı. (3 Haziran 2022)

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Akıl ve zeka oyunları sayesinde öğrencilerin matematiği sevmesi, matematiğe yönelik ilgilerinin artması sağlanmıştır. Proje sonrasında öğrencilerden olumlu geri dönütler alınmıştır.

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?)

Planlanan etkinliklerin hepsi yapıldı.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARIN TESPİT ETME VE KAYDETME

Projenin amaçlarında herhangi bir sapma yoktur.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Projenin uygulandığı yerlerdeki kişiler bilgilendirildi.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Projemiz 14 hafta sürmüştür. Necip Fazıl Ortaokulu öğrencilerine matematiği zeka oyunları yardımıyla sevdirmek için haftanın belli günleri öğrencilere öğretilen oyunlar öğrencilerin gelişimine fayda sağlamış, matematiğe karşı önyargılarını kırmıştır. Her hafta sırası ile mangala, reversi, mikado ve sudoku oyunlarının stratejisi anlatılmış, öğrenciler gruplandırılarak zeka oyunlarını oynamıştır. Proje sürecinin sonunda zeka oyunları yarışması yapılmış yarışmanın 1.ve 2.si ödüllendirilmiştir.

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

Plana uygun hareket edildi.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Uygulamaların planlanmasında Üniversitemizin akademik takvimini dikkate almanın önemli olduğu anlaşılmıştır.

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Zeka oyunlarına hakimiyet sağlama.

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Proje öneri formu ve raporlar, bundan sonraki projeler için de örnek teşkil edecektir.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALAR YÖNELİK ÖNERİLER

Ulaşım kolaylığının göz önünde bulundurulması.

Planlamanın akademik takvime göre yapılması.

Uygulama tarihinden önce öğrencilerin ders programının takip edilmesi.

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

Öğrencilerin zeka oyunlarına ilgisi artmıştır.

Zeka oyunları sayesinde matematiğe olan tutumlarında olumlu değişimler olmuştur.

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR

11 Mayıs 2022



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

18 Mayıs 2022



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

25 Mayıs 2022



1 Haziran 2022



3 Haziran 2022

