



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

PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

P.1. PROJE ADI:

Eğlenceli Matematik

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Doç.Dr. Neslihan USTA

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Projenin amacı ortaokul öğrencilerinin zorlandıkları bir ders olan matematik dersine yönelik kaygılarının giderilmesi amacıyla dersin eğlenceli hale getirilmesi ve konuların öğrenilmesini sağlamak amacıyla bir matematiksel oyun sitesi hazırlamaktır. Bu proje ile temel hedefimiz:

- Ortaokul düzeyindeki öğrenci kitlesine ulaşmaktır.
- Matematiği oyunlarla eğlenceli hale getirerek sevdirmektir.
- Soyut olan matematik konularını somutlaştırmaktır.

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

14 Hafta

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi *(dönemin ilk günü)*

27.02.2023

Bitiş Tarihi *(dönemin son günü)*

09.06.2023

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

Ortaokul öğrencileri ve oyunla matematik öğrenmek isteyen herkes hedef kitemizdir.

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

-



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

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1.	Ebru AYIN	Proje koordinatörü. Matematiksel oyunlar hakkında araştırmalar ve toplantılar yapar. Açılar konusuna ait "Açıları Öğreniyorum" , " Açıların Denizdeki Serüveni" adlı oyunları ve konuya ait eğitsel videoyu hazırlar.
2.	Serdar Yiğit GÜLDEŞ	Gruba ait sitenin düzenlemesini yapar. Kesirler konusuna ait araştırmalar yapar. Kesirlerde sıralama konusuna ait oyunları ve eğitsel videoyu hazırlar.
3.	Esra Nur EROL	Kümeler konusuna ait araştırmalar yapar. Konuya ait eğitsel video ve oyunlar hazırlar.
4.	Nurgül ÖZDEMİR	Ondalık Gösterimler konusuna ait araştırmalar yapar. Konuya ait eğitsel video ve oyunlar hazırlar.
5.	Abdusselam BİÇEN	Oran orantı konusuna ait araştırmalar yapar. Konuya ait eğitsel video ve oyunlar hazırlar.
6.	Emine YAVUZ	Tam sayılar konusuna ait araştırmalar yapar. Konuya ait eğitsel video ve oyunlar hazırlar.

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
21010509024	Ebru AYIN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
21010509008	Serdar Yiğit GÜLDEŞ	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
21010509012	Esra Nur EROL	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
21010509010	Nurgül ÖZDEMİR	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
21010509007	Abdusselam BİÇEN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
21010509043	Emine YAVUZ	İlköğretim Matematik Öğretmenliği

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Bilgisayar, İnternet, ilköğretim düzeyindeki matematik kitapları, eğitsel oyunların bulunduğu kitaplar, Matematik Öğretim Programı (1.-8.sınıflar).

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

50 TL

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

25.04. 2023 14.00-16.00

1. Öğrencilerin zorlandıkları konuların belirlenmesi

Literatüre ve ortaokul öğretmenlerinin görüşlerine dayalı olarak öğrencilerin zorlandıkları konuların belirlenmesi. Çevrimiçi toplantıların yapılarak sürecin planlanması.

2-6 Mayıs 2023

2. Belirlenen konulara göre oyun sitesinin oluşturulması

Öğrencilerin zorlandıkları konuların belirlenmesiyle çeşitli matematiksel oyunların hazırlanması. Çevrimiçi toplantıların yapılmasıyla oyunların tartışılması.

Serdar: Oyun sitesinin içeriğini ve tasarımını düzenler.

9-13 Mayıs 2023

3. Dijital matematiksel oyunların hazırlanması

Öğrencilerin zorlandıkları konuların belirlenmesiyle çeşitli matematiksel oyunların hazırlanarak ara yüzlerin oluşturulması.

Grup ile yapılan çevrimiçi toplantılar sayesinde oyunların kurallarının ve yöntemlerinin belirlenmesi, hazırlanan oyunların tartışılması ve oyuna son şeklinin verilmesi.

Ebru: Açılar konusuna ait oyunları hazırlar.

- [1. https://wordwall.net/tr/resource/54146103/matematik/a%3%a7%4%b1lar%4%b1-%3%b6%4%9freniyorum](https://wordwall.net/tr/resource/54146103/matematik/a%3%a7%4%b1lar%4%b1-%3%b6%4%9freniyorum)
- [2. https://scratch.mit.edu/projects/848127402](https://scratch.mit.edu/projects/848127402)

Serdar: Kesirlerde sıralama konusuna ait oyunları hazırlar.

- [1. https://wordwall.net/tr/resource/54404589/kesirlerde-s%4%b1ralama](https://wordwall.net/tr/resource/54404589/kesirlerde-s%4%b1ralama)
- [2. https://oyunlarlamatematik22.wixsite.com/toplumahizmet/blank-1](https://oyunlarlamatematik22.wixsite.com/toplumahizmet/blank-1)

Emine: Tam sayılar konusuna ait oyunları hazırlar.

- [1. https://wordwall.net/tr/resource/55894975/tam-sayilari-%3%b6%4%9freniyorum](https://wordwall.net/tr/resource/55894975/tam-sayilari-%3%b6%4%9freniyorum)
- [2. https://oyunlarlamatematik22.wixsite.com/toplumahizmet/tam-say%4%b1lar-oyun](https://oyunlarlamatematik22.wixsite.com/toplumahizmet/tam-say%4%b1lar-oyun)

Nurgül: Ondalık gösterimler konusuna ait oyunları hazırlar.

- [1. https://wordwall.net/tr/resource/54224300/ondal%4%b1kl%4%b1-say%4%b1lar](https://wordwall.net/tr/resource/54224300/ondal%4%b1kl%4%b1-say%4%b1lar)
- [2. https://oyunlarlamatematik22.wixsite.com/toplumahizmet/oyun](https://oyunlarlamatematik22.wixsite.com/toplumahizmet/oyun)

Abdusselam: Oran orantı konusuna ait oyunları hazırlar.

- [1. https://oyunlarlamatematik22.wixsite.com/toplumahizmet/oyun](https://oyunlarlamatematik22.wixsite.com/toplumahizmet/oyun)
- [2. https://scratch.mit.edu/projects/659426207](https://scratch.mit.edu/projects/659426207)

Esra: Kümeler konusuna ait oyunları hazırlar.

- <https://wordwall.net/tr/resource/54366776/k%c3%bcmeler>
- <https://scratch.mit.edu/projects/859449975>

16-20 Mayıs 2023

4. Dijital matematiksel oyunların hazırlanması.

Öğrencilerin zorlandıkları konuların belirlenmesiyle çeşitli matematiksel oyunların hazırlanarak ara yüzlerin oluşturulması.

Grup ile yapılan çevrimiçi toplantılar sayesinde oyunların kurallarının ve yöntemlerinin belirlenmesi, hazırlanan oyunların tartışılması ve oyuna son şeklinin verilmesi.

23-27 Mayıs 2023

5.Oyunlardaki eksikliklerin giderilmesine yönelik çalışmaların yapılması.

Çevrimiçi toplantılarda oyunlardaki eksikliklerin giderilmesi için görüşlerin sunulması ve buna yönelik çalışmalar yapılması. Oyun sitesinde bulunan ana sayfaya iletişim kutusunun eklenmesi. Oyun sitesine son şeklinin verilmesi.

30 Mayıs-3 Haziran 2023

6.Oyun sitesinin kullanımına yönelik pilot çalışmanın yapılması.

Öğrencilerin, velilerin ve öğretmenlerin görüşlerinin alınmasıyla oyun sitesinin iyileştirilmesi.

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta	Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt
							Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
2023	Mart	1	Oyun, eğitsel oyun ve matematiksel oyun araştırılır.	✓			
		2	Literatüre ve ortaokul öğrencilerinin görüşlerine dayalı olarak öğrencilerin zorlandıkları konular belirlenir.	✓			
		3	Oyunların yükleneceği site hakkında çevrimiçi toplantılar yapılır.	✓			
		4	Eğitsel oyun sitesine yüklenecek konulara çevrimiçi toplantılarda karar verilir.	✓			
	Nisan	5	Çevrimiçi yapılan toplantılarla oyunların içeriklerinin konuşulur ve kuralları belirlenir.	✓			
		6	Oyunların yükleneceği site hazırlanır.	✓	✓		

		7	6.sınıf 1.ünite kümeler konusu ve 2. Ünite kesirlerde sıralama, tam sayılar, oran orantı konuları ile ilgili konu anlatım videoları hazırlanır.	✓	✓			
		8	6.sınıf 3.ünite ondalık gösterimler ve 5.ünite açılar konuları ile ilgili konu anlatım videoları hazırlanır.	✓	✓			
		Mayıs	9	6. sınıf 1,2,3 ve 5. Ünitelere ait konu anlatım videoları eğitsel oyun sitesine yüklenir.	✓			
			10	6.sınıf 1,2,3, ve 5. Ünitelere ait eğitsel oyunlar hazırlanır.	✓	✓		
		11	6.sınıf 1,2,3, ve 5. Ünitelere ait eğitsel oyunlar siteye yüklenir.	✓				
		12	Oluşturulan eğitsel oyunlar ve konu anlatımlarının site düzenlenmesi hakkında çevrimiçi toplantılar yapılır.	✓				
		Haziran	13	Eğitsel oyun sitesinin son halinin eksiklerinin giderilmesi hakkında çevrimiçi toplantılar yapılır.	✓	✓	✓	
			14	Sitenin eksikleri tamamlanır. Hitap edilen yaşa göre site ve oyunlar düzeltilir. Proje tamamlanır.		✓	✓	✓

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

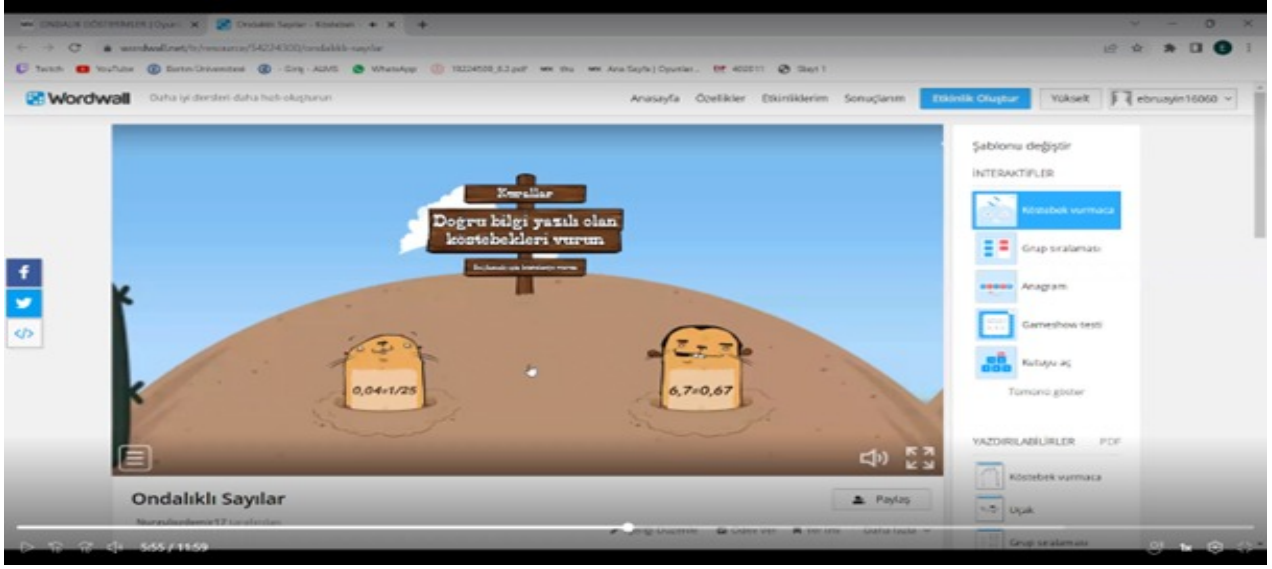
UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

Proje planına uyuldu. Yapılan çalışmaların eksiklikleri çevrimiçi toplantılar yapılarak grup üyeleriyle konuşuldu ve buna dair planlamalar yapıldı. Toplantılar grup yöneticisi tarafından kayıt altına alındı. İlk olarak etkinlik planında yapılması gereken şey literatüre ve ortaokul öğretmenlerinin görüşlerine dayalı olarak öğrencilerin zorlandıkları konuların belirlenmesiydi. Öğrencilerin zorlandıkları konuların belirlenmesiyle beraber belirlenen konular hakkında oyun tasarlamaya başlandı.

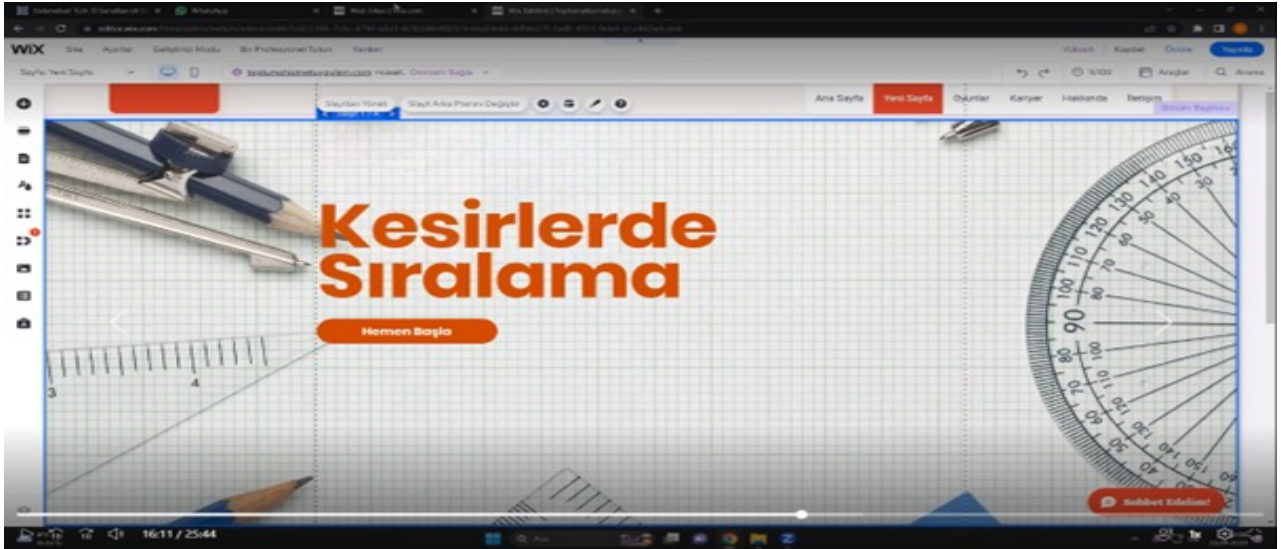
7. Haftada çevrimiçi toplantılar yaparak hazırlanan oyunlar hakkında konuşuldu. Grup ile yapılan çevrimiçi toplantılar sayesinde oyunların kuralları ve yöntemleri belirlendi, hazırlanan oyunlar tartışıldıktan sonra daha eğlenceli daha eğitsel bir şekilde son hale getirildi. 9. Hafta proje danışmanımız Doç. Dr. Neslihan Usta' nın yönlendirmesiyle 2. oyunu tasarlamaya karar verildi ve farklı platformlardan yeni oyunlar tasarlamaya başlandı. Ayrıca hazırlanan siteyi tekrardan düzenleyerek daha eğitsel ve eğlenceli bir site haline getirildi. Siteye hazırlanan ikinci oyunlar eklendikten sonra zekâ oyunları kısmı eklendi. Çocukların eğlenirken zekâsını geliştirmesi, zihnini açması ve yeni bir şeyler öğrenmesi için bir ortam oluşturuldu.

Oyun sitesinde bulunan ana sayfaya iletişim kutusunu ekledikten sonra siteye son şekli verildi. Ardından öğretmenlerin, velilerin ve öğrencilerin görüşü alınarak sitede iyileştirmeler yapıldı. Son hafta yapılan toplantıda ise grup üyeleriyle beraber puko formu dolduruldu. Yapılan çevrimiçi toplantılara ilişkin fotoğraflara aşağıda yer verilmiştir.

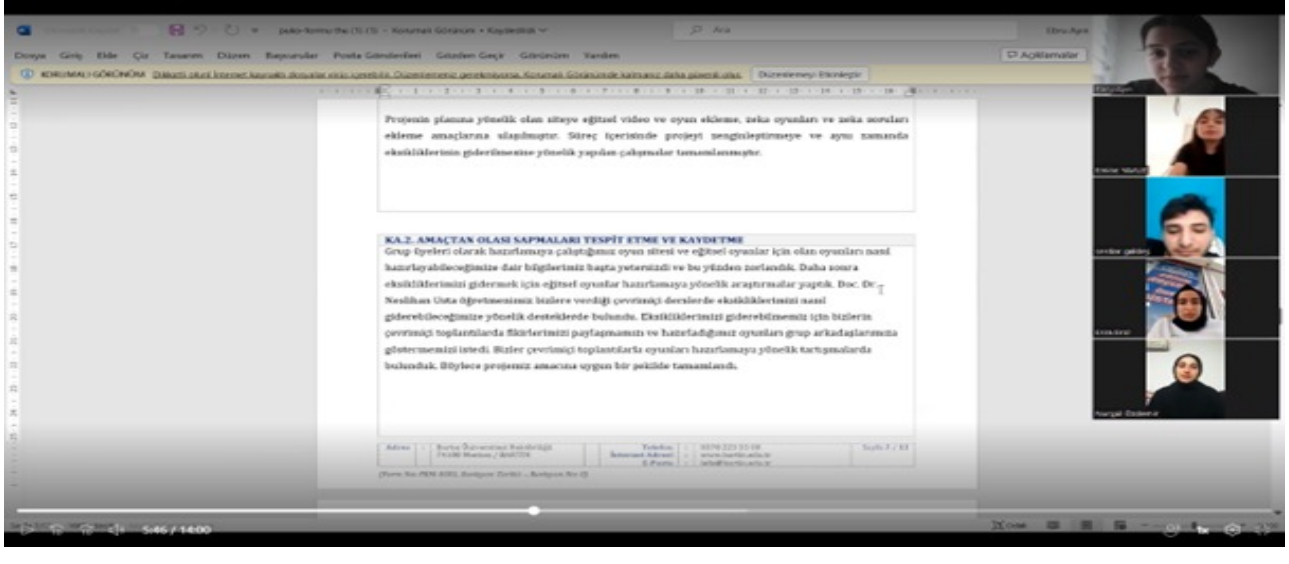
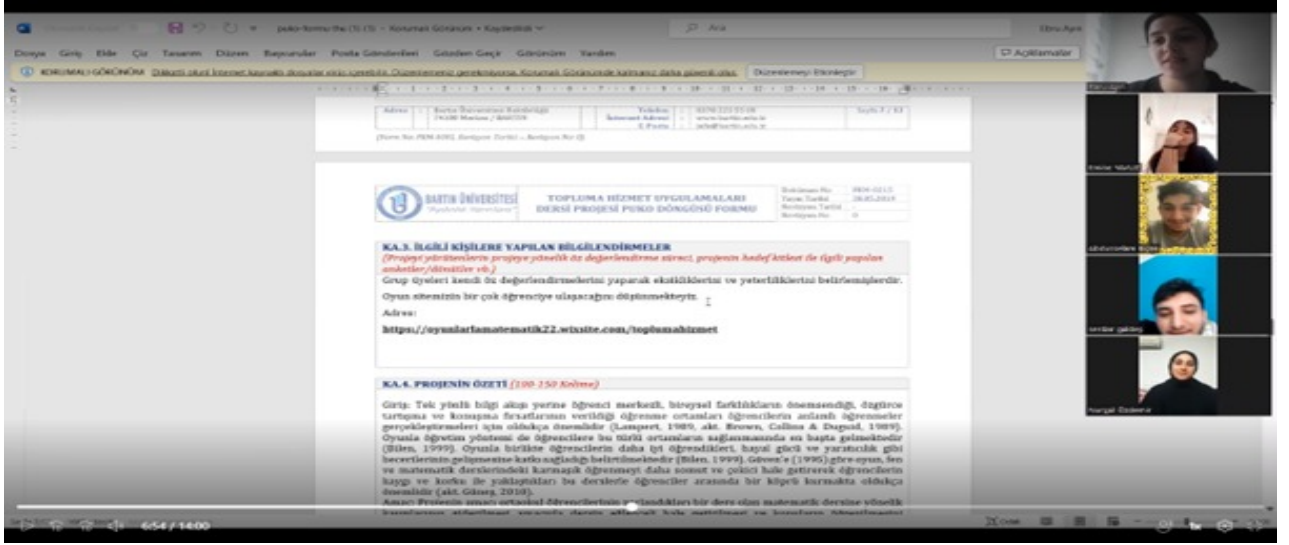
11.04.2023-7.Hafta



23.04.2023-9.Hafta



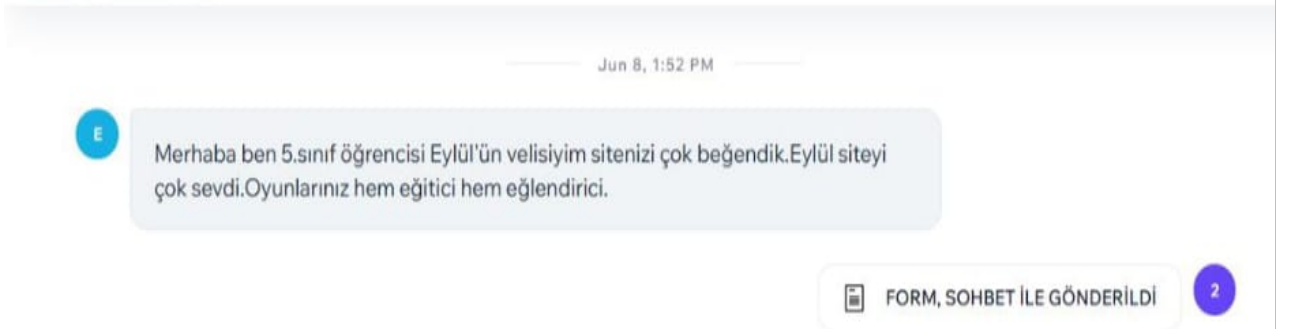
09.06.2023-14.Hafta



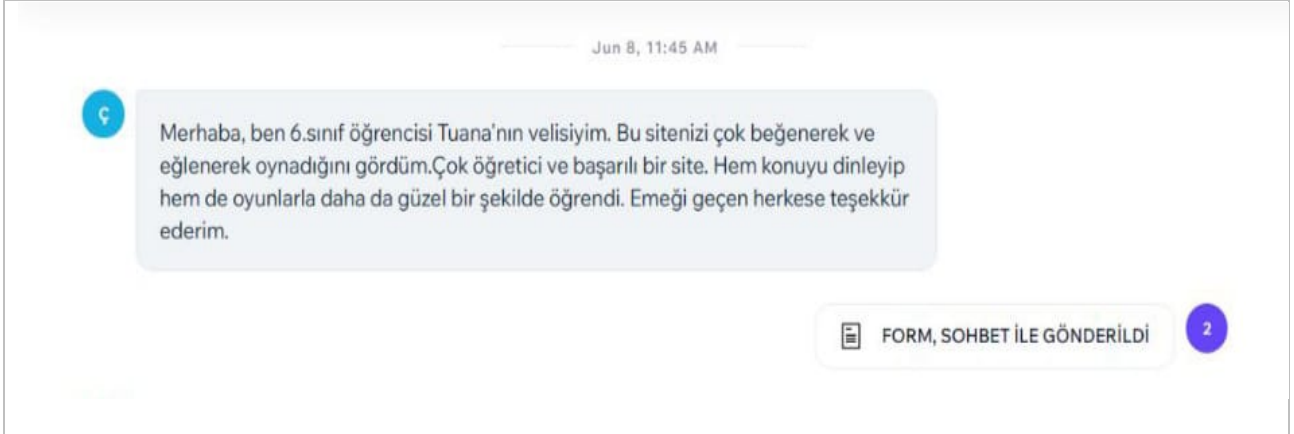
UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Hazırladığımız sitede iletişim kısmında velilerden, öğretmenlerden ve öğrencilerden site hakkındaki görüşlerini yazmalarını istedik ve geri dönüşlere göre sitemizi düzenledik.

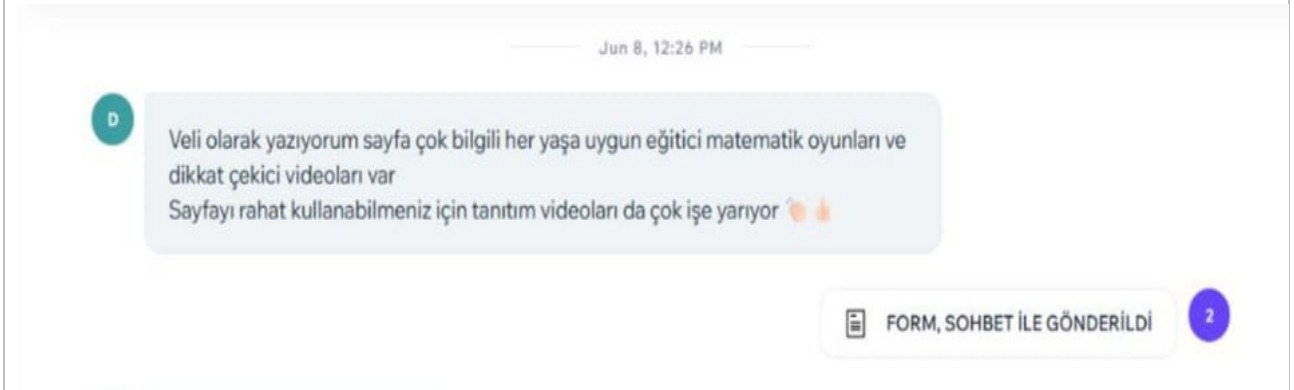
Şekil1, Şekil 2 ve Şekil3' te öğrenci velilerinden gelen mesajlar yer almaktadır.



Şekil 1



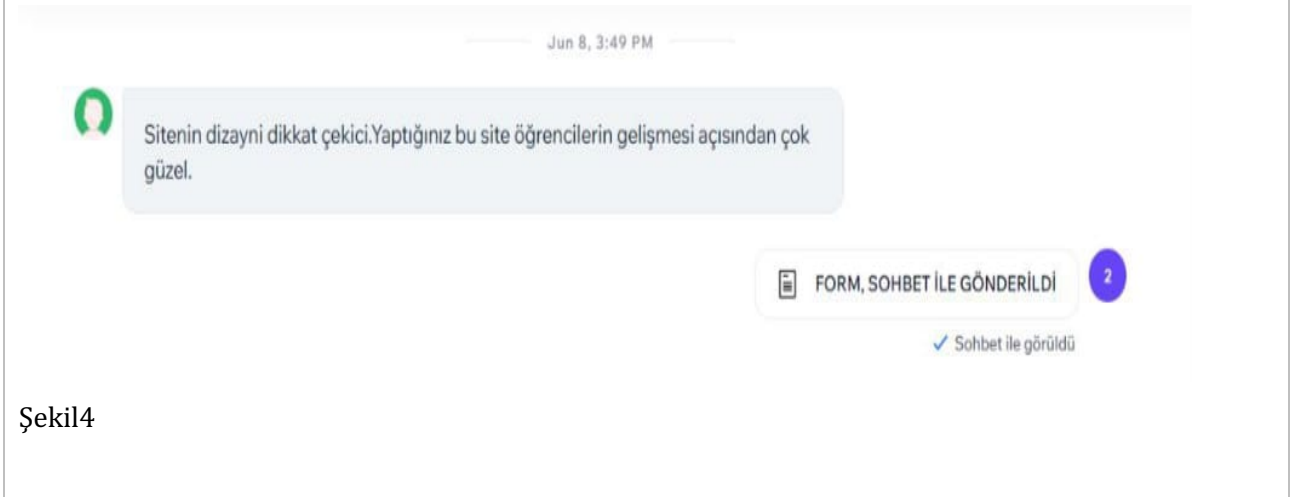
Şekil 2



Şekil 3

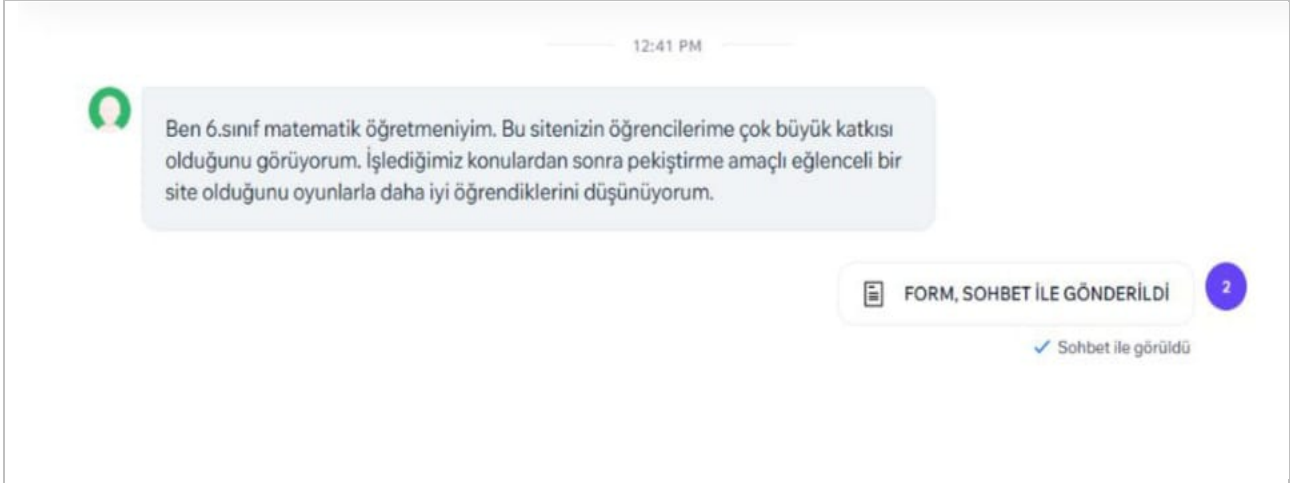
Velilerden gelen mesajlarda görüldüğü gibi siteyi beğendiklerini, oyunların hem eğitici hem öğretici olduklarını, çocukların oyunları eğlenerek ve öğrenerek oynadıklarını belirtmişlerdir. Dikkat çekici videolar ve sayfayı rahat kullanabilmek açısından tanıtım videolarının çok işe yaradığını söylemişlerdir.

Şekil 4 ve 5 te öğretmenlerden gelen mesajlardan örnekler yer almaktadır.



Şekil4

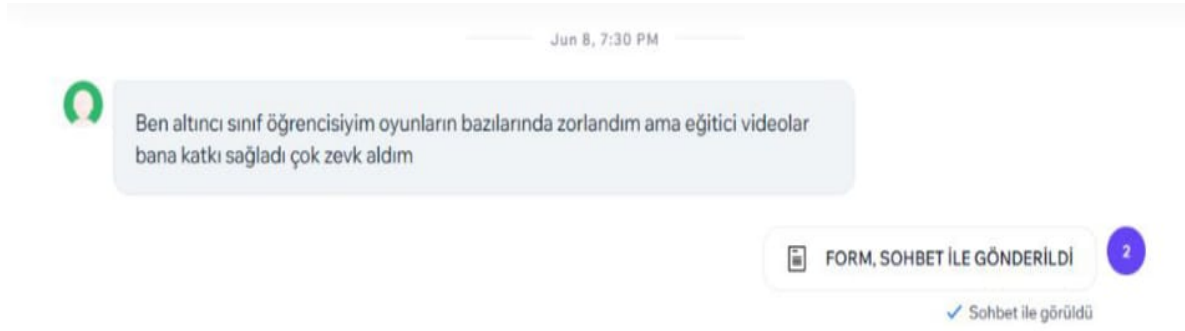
Doküman No	FRM-0215
Yayın Tarihi	28.05.2019
Revizyon Tarihi	-
Revizyon No	0



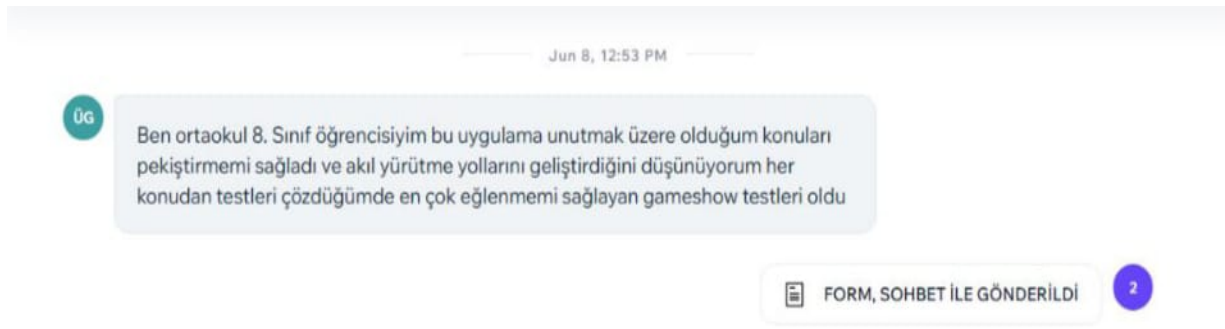
Şekil 5

Öğretmenlerden gelen mesajlarda sitenin öğrencilerin gelişimine katkısı olduğunu, oyunlarla konuları eğlenerek öğrendiklerini, konuları pekiştirme amaçlı öğretici videoların etkili olduğunu belirtmişlerdir. Sitenin tasarımı hakkında olumlu yorumlarda bulunmuşlardır.

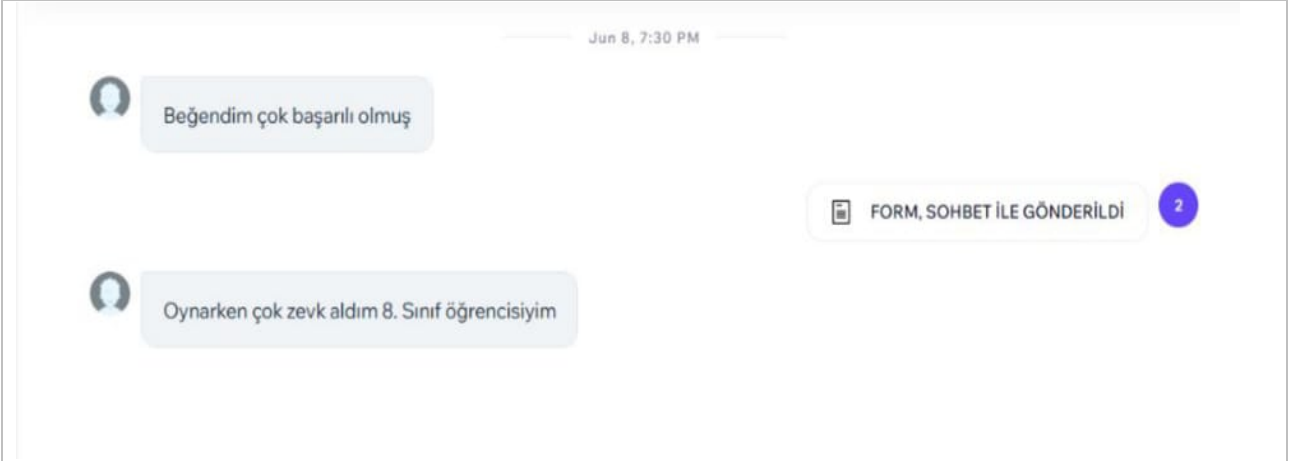
Şekil 6,7,8,9 da ise öğrencilerden gelen yorumlardan örneklere yer verilmiştir.



Şekil 6



Şekil 7



Şekil 8



Şekil 9

Öğrenciler, siteyi beğendiklerini, sitenin işledikleri konulara yönelik pekiştirme amaçlı eğlenceli bir site olduğunu, oyunlarla bu konuları daha kolay kavradıklarını belirtmişlerdir. Bu oyunların akıl yürütme yollarını geliştirdiklerinden bahsetmişlerdir. Bazı oyunlarda zorlandıklarını fakat genel olarak sitenin eğlenceli ve öğretici olduğundan söz etmişlerdir.

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 planına yönelik olan siteye eğitsel video ve oyun ekleme, zekâ oyunları ve zekâ soruları ekleme amaçlarına ulaşılmıştır. Süreç içerisinde projeyi zenginleştirmeye ve aynı zamanda eksikliklerinin giderilmesine yönelik yapılan çalışmalar tamamlanmıştır.



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

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARINI TESPİT ETME VE KAYDETME

Grup üyeleri olarak hazırlamaya çalıştığımız oyun sitesi ve eğitsel oyunlar için olan oyunları nasıl hazırlayabileceğimize dair bilgilerimiz başta yetersizdi ve bu yüzden zorlandık. Daha sonra eksikliklerimizi gidermek için eğitsel oyunlar hazırlamaya yönelik araştırmalar yaptık. Doç. Dr. Neslihan Usta öğretmenimiz bizlere verdiği çevrimiçi derslerde eksikliklerimizi nasıl giderebileceğimize yönelik desteklerde bulundu. Eksikliklerimizi giderebilmemiz için bizlerin çevrimiçi toplantılarda fikirlerimizi paylaşmamızı ve hazırladığımız oyunları grup arkadaşlarımıza göstermemizi istedi. Bizler çevrimiçi toplantılarla oyunları hazırlamaya yönelik tartışmalarda bulduk. Böylece projemiz amacına uygun bir şekilde tamamlandı.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Grup üyeleri kendi öz değerlendirmelerini yaparak eksikliklerini ve yeterliliklerini belirlemişlerdir. Oyun sitemizin birçok öğrenciye ulaşacağını düşünmekteyiz.

Adres:

<https://oyunlarlamatematik22.wixsite.com/toplumahizmet>

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Giriş: Tek yönlü bilgi akışı yerine öğrenci merkezli, bireysel farklılıkların önemsendiği, özgürce tartışma ve konuşma fırsatlarının verildiği öğrenme ortamları öğrencilerin anlamlı öğrenmeler gerçekleştirmeleri için oldukça önemlidir (Lampert, 1989, akt. Brown, Collins & Duguid, 1989). Oyunla öğretim yöntemi de öğrencilere bu türlü ortamların sağlanmasında en başta gelmektedir (Bilen, 1999). Oyunla birlikte öğrencilerin daha iyi öğrendikleri, hayal gücü ve yaratıcılık gibi becerilerinin gelişmesine katkı sağladığı belirtilmektedir (Bilen, 1999). Güven'e (1995) göre oyun, fen ve matematik derslerindeki karmaşık öğrenmeyi daha somut ve çekici hale getirerek öğrencilerin kaygı ve korku ile yaklaştıkları bu derslerle öğrenciler arasında bir köprü kurmakta oldukça önemlidir (akt. Güneş, 2010).

Amaç: Projenin amacı ortaokul öğrencilerinin zorlandıkları bir ders olan matematik dersine yönelik kaygılarının giderilmesi amacıyla dersin eğlenceli hale getirilmesi ve konuların öğrenilmesini sağlamak amacıyla bir matematiksel oyun sitesi hazırlamaktır.



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

Yöntem/Uygulama: Bu araştırmada eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Bu projede öğrencilerin eğlenerek öğrenebilecekleri bir matematiksel oyun sitesi hazırlanmıştır. Öncelikle literatür ve çevremizdeki öğrenci-öğretmen görüşlerinin alınmasıyla öğrencilerin en fazla zorlandıkları matematik konuları belirlenmiştir. Aynı zamanda oyun ve matematik eğitimi, eğitsel oyunlar vb. kitapları, tezleri ve makaleleri incelenmiştir. Çevrimiçi toplantılar yapılarak toplanan bilgiler ve veriler üzerinde tartışılarak hangi konularda oyunların hazırlanması gerektiği konusunda uzlaşmaya varılmıştır. Daha sonra dijital olarak oyunlar hazırlanmıştır. Ancak öncesinde oyunların kuralları, yararları, uygulanabilirliği ve karşılaşılabilecek güçlükler konusunda çevrimiçi toplantılar yapılmıştır. Üç haftalık bir süre oyunların dijital ortamda uzaktan hazırlanması için verilmiştir. Bu sırada oyun sitesinin tasarımı yapılmıştır. Oyunların hazırlanmasıyla birlikte sitede yer alan iletişim kutusu ile yakın çevremizden başlamak üzere istekli ortaokul öğretmenlerine, ortaokul öğrencilerine ve ailelerine oyun sitemiz tanıtılmıştır. Öğretmenlerin, öğrencilerin ve velilerin görüşleri doğrultusunda oyun sitesinde iyileştirmeler yapılmıştır.

Sonuç: Oyun sitesindeki gerekli iyileştirmelerin ve düzeltmelerin yapılmasıyla birlikte oyun sitesi kullanıma açılmıştır. Bu proje ile öğrencilerin matematik dersine karşı olumlu bir tutum ve ilgi sergilemeleri ve konuları eğlenceli bir şekilde öğrenmeleri hedeflenmiştir.

Adres:

<https://oyunlarlamatematik22.wixsite.com/toplumahizmet>

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

Proje Koordinatörü: Oyun sitesinin içeriği ve hazırladığımız eğitsel oyunlar başta çok uyum içinde değildi. Oyun sitesi fazla konu anlatım yazılarından oluşmaktaydı ve eğitsel oyunumuzu gölgelemekteydi. Bizler bu durumda konu anlatımını kısa bir video şekline getirerek siteye ekledik ve eğitsel oyunumuzu da daha çok ön plana getirdik. Aynı zamanda konu anlatım videolarımız ve eğitsel oyunlarımız daha uyum içinde oldu.



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

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Proje ekibi bu aşamayı şu sözleri ile açıklamaktadır: Sosyal medya kanallarında bir görev paylaşımı yapıldı ve bazı arkadaşlarımızı bu platformlardan sorumlu hale getirdik. Sitemizin linki öğrenci, veli ve öğretmenlerle paylaşıldı. Sitenin iletişim kısmından geri dönüşler alındı.

Öğrenciler projenin etkin hale getirilmesi ve hedef kitleye ulaştırılması için gerekli olan internet alt yapısının kurulmasına özen göstermişlerdir. Ve grup üyelerinden bazıları bu konu ile ilgilenmeleri için görevlendirmişlerdir.

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Proje ekibi bu aşamayı şu sözleri ile açıklamaktadır. "Sosyal medya yardımıyla çocukların evdeki zamanlarını kaliteli bir şekilde geçirmelerine ve bunu nasıl yapacakları konusunda yönlendirmeyi amaçladık ve sağladık."

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Proje ekibinin hazırladığı matematiksel oyunların yer aldığı site aktif olacak, sürekli olarak düzenlenecek ve yeni oyunlar eklenerek geliştirilecektir.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALAR YÖNELİK ÖNERİLER

Matematiğin öğretilmesini ve öğrenilmesini kolaylaştıracak bu türlü etkinliklerin her sınıf seviyesinde ve sürekli olarak yapılması önerilebilir.

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

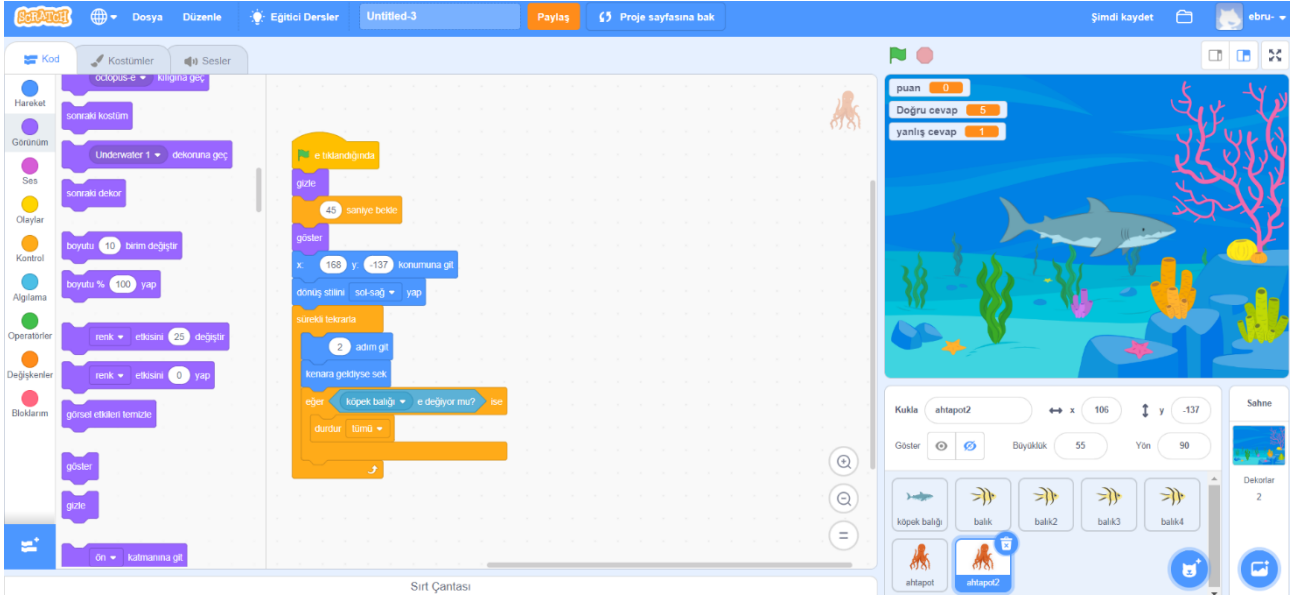
Üniversiteye Katkısı: Matematik Öğretmen adayları matematiksel oyunlar hazırlayarak oyun hazırlama becerilerini geliştirecekler ve öğretmen olduklarında hazırladıkları ve pilot çalışmasını yaptıkları bu oyunları öğretimde kullanabileceklerdir.

İle/Bölgeye/Ülkeye Katkısı: Matematik dersi öğrenciler için oldukça zor, sıkıcı, sevimsiz ve soyut bir ders olarak algılanmaktadır. Öğrencilerin bu tutumlarının olumlu yönde değişmesi ve matematik

dersine seerek yaklaşmaları, eğlenerek de matematik dersinin öğrenilebileceğini düşünmeleri matematik dersi hakkındaki önyargılarını yıkabilmelerine yardımcı olacaktır.


Topluma Katkısı: Matematik dersi akılcı ve mantıklı düşünmenin en önemli anahtarıdır. Matematiksel düşünme becerisi gelişmiş bireyler olaylara eleştirel ve çözüm odaklı yaklaşabilirler. Bu da toplumun her alanda ilerlemesi anlamına gelmektedir.

PROJEMİZE VE SİTEYE AİT FOTOĞRAFLAR DAN ÖRNEKLER:



Wordwall Daha iyi dersleri daha hızlı oluşturun

Anasayfa Özellikler Fiyat planları Oturum aç Kaydol Türkçe



The Wordwall
QUIZ SHOW

TAM SAYILARI ÖĞRENİYORUM

Eminyaaavuzz63 tarafından

İçeriği Düzenle Yerleştir Daha fazla

Şablonu değiştir

İTERAKTİFLER

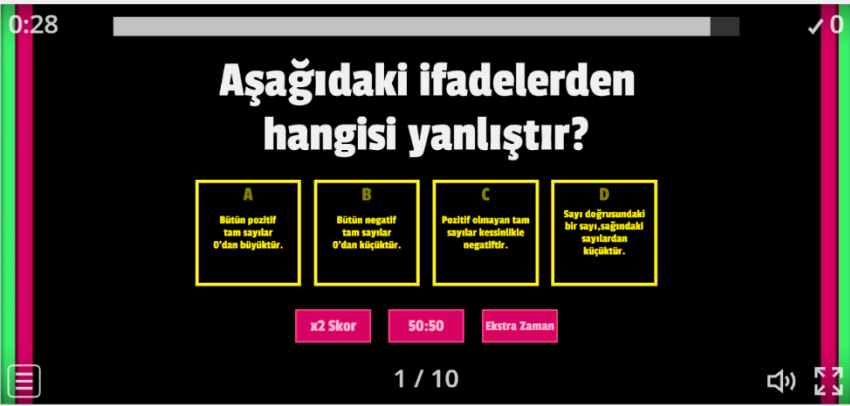
- Gameshow testi
- Test
- Kutuyu aç
- Çarkfelek
- Tümünü göster

YAZDIRILABİLİRLER PDF

- Test
- Çarkfelek
- Çizim Çerçevesi

Wordwall Daha iyi dersleri daha hızlı oluşturun

Anasayfa Özellikler Fiyat planları Oturum aç Kaydol Türkçe



0:28

Aşağıdaki ifadelerden hangisi yanlıştır?

A Bütün pozitif tam sayılar 0'dan büyüktür.

B Bütün negatif tam sayılar 0'dan küçüktür.

C Pozitif olmayan tam sayılar kesinlikle negatiftir.

D Sayı doğrusundaki bir sayı,sağındaki sayılardan küçüktür.

x2 Skor 50:50 Ekstra Zaman

1 / 10

Şablonu değiştir


İTERAKTİFLER

- Gameshow testi
- Test
- Kutuyu aç
- Çarkfelek
- Tümünü göster


YAZDIRILABİLİRLER PDF


- Test


12:39


1.  Aşağıdaki ifadelerden hangisi yanlıştır?


Cevaplar


a  Bütün pozitif tam sayılar 0'dan büyüktür.

b  Bütün negatif tam sayılar 0'dan küçüktür.

c  Pozitif olmayan tam sayılar kesinlikle negatiftir.

d  Sayı doğrusundaki bir sayı,sağındaki sayılardan kü

e 

f 

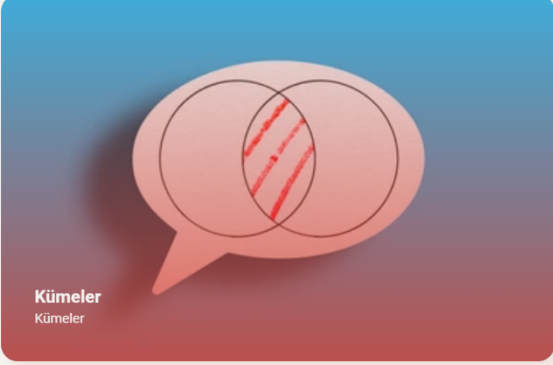
Ana Sayfa Oyunlar Hakkında İletişim

Oyunlarla Matematik

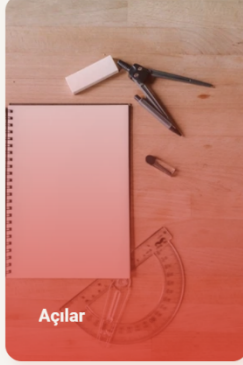
Bir matematik problemine dalgın gitmekten daha büyük mutluluk yoktur.

Sohbet Edelim!


Bu site, WIX.com site tasarım platformu ile oluşturuldu. Siz de hemen kendi sitenizi kurun. [Hemen Başla](#)



Kümeler
Kümeler



Açılar



Ondalık Gösterimler
Ondalık Gösterimler

Sohbet Edelim!

Bu site, WIX.com site tasarım platformu ile oluşturuldu. Siz de hemen kendi sitenizi kurun. [Hemen Başla](#)

Ana Sayfa Eğitsel İçerikler Zeka Oyunları Hakkında İletişim

İnteraktif eğlencenin en iyi örneklerini vererek oyun anlayışını kökten değiştiriyoruz.

Sohbet Edelim!

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

Bu site, WIX.com site tasarım platformu ile oluşturuldu. Siz de hemen kendi sitenizi kurun. [Hemen Bağla](#)

Matematik web sitemiz, öğrencilere çeşitli konuları üzerinde çalışma fırsatı sunar. Matematikle ilgili konuları öğrenmenin yanı sıra problemlerin problem çözme, mantık ve kritik düşünme becerilerini geliştirmelerine de yardımcı olur.

Sitemiz, çeşitli matematik oyunları sunar, seviyelerine ve yaşlarına uygun olarak düzenlenmiştir. Öğrenciler, matematik oyunlarına katılırken, eğlenirken öğrenmenin keyfine varırken, eğitici sorularla karşılaşır. Bu şekilde öğrenmeyi daha eğlenceli ve keyifli hale getiren matematik oyunları ile matematiği daha iyi anlayabilirler.



[Sohbet Edelim!](#)

Bu site, WIX.com site tasarım platformu ile oluşturuldu. Siz de hemen kendi sitenizi kurun. [Hemen Bağla](#)

Map Satellite

Ahmetpaşa

Ankara Bartın Yolu

Çeştepe

Esenyurt

Kutlubeyazıcılar

manlar

Google

Keyboard shortcuts Map data ©2023 500 m Terms of Use Report a map error

[Sohbet Edelim!](#)

Bu site, WIX.com site tasarım platformu ile oluşturuldu. Siz de hemen kendi sitenizi kurun. [Hemen Bağla](#)

Tangram parçalarını uygun boşluklara yerleştirerek şekli tamamla



[Sohbet Edelim!](#)

0:01 ✓ 0

Kırmızı çember içerisindeki alana hangi şekil gelmelidir?



Şablonu değiştir

İTERAKTİFLER

- Test
- Gameshow testi
- Kutuyu aç
- Çarkfelek
- Tümünü göster

Hayvanlarla Sudoku

Ebruayın16060 tarafından

İlköğretim | 4. Sınıf | Ortaokul | 5. Sınıf | 6. Sınıf | Düzenle

İçeriği Düzenle | Ödev Ver | Daha fazla

0:06 ✓ 0

Soru işareti yerine hangi sayı gelmelidir?



Hayvanlarla Sudoku

Ebruayın16060 tarafından

İlköğretim | 4. Sınıf | Ortaokul | 5. Sınıf | 6. Sınıf | Düzenle

İçeriği Düzenle | Ödev Ver | Daha fazla



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

Sohbet ekranımız:

Merhaba!

Oyunlarla Matematik sitesine hoş geldiniz! Sitemizde matematik öğrenme sürecini eğlenceli hale getirmek için interaktif oyunlar ve aktiviteler bulabilirsiniz. Eğer herhangi bir sorunuz, öneriniz veya geri bildiriminiz varsa, bize ulaşmak için aşağıdaki iletişim bilgilerinizi kullanabilirsiniz.

Email *

Mesajınız

Gönder

static.parastorage.com bekleniyor...

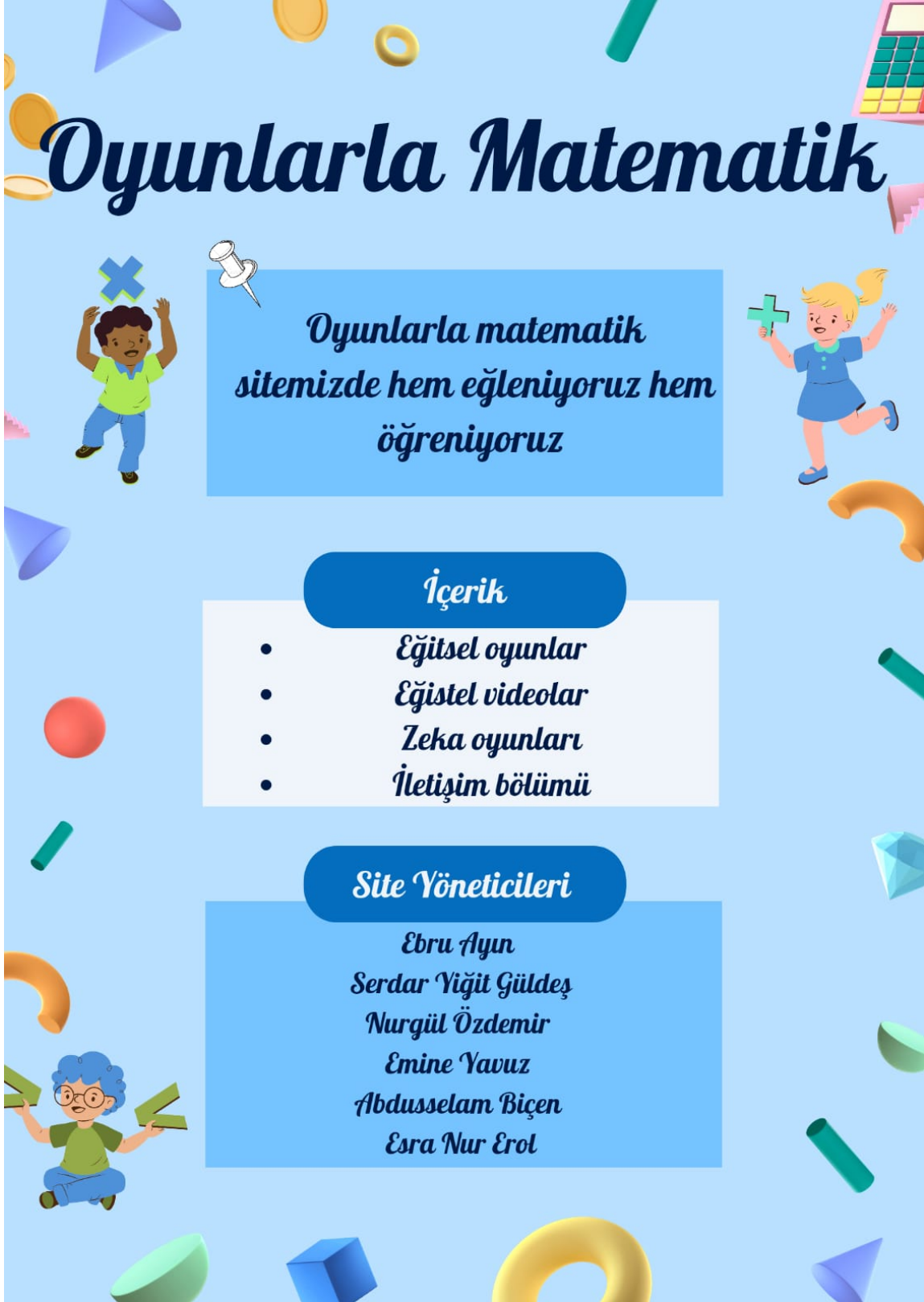
Sohbet Edelim!

toplumahizmetuygulamaları

En kısa sürede cevap vereceğiz

Mesajınızı yazın...

Eğitsel Oyun Sitemizi Tanıtıcı Afiş



Oyunlarla Matematik

Oyunlarla matematik sitemizde hem eğleniyoruz hem öğreniyoruz

İçerik

- Eğitsel oyunlar
- Eğitici videolar
- Zeka oyunları
- İletişim bölümü

Site Yöneticileri

*Ebru Ayun
Serdar Yiğit Güldeğ
Nurgül Özdemir
Emine Yavuz
Abdusselam Biçen
Esra Nur Erol*