



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:

Dokunan Matematik

### P.2. PROJE DANIŞMANI:

Fatih TAŞ

### P.3. PROJENİN AMAÇLARI

İlkokul öğrencilerine geometrik şekilleri eğitsel oyunla öğretmek, öğrencilerde matematiğe karşı sempati oluşturmak ve günlük hayatta matematiğin nerelerde karşımıza çıkacağına dair öğrencileri bilinçlendirmek.

### 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.)

MUĞLA/MENTEŞE- Vali Recai Güreli İlkokulu

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

Muğla İl Millî Eğitim Müdürlüğü, Vali Recai Güreli İlkokulu

### P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Fatma İrem Türkeş	Derste öğrencilere projeyi tanıtmak ve birlikte uygulama yapmak.

### P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
21010509042	Fatma İrem Türkeş	İlköğretim Matematik Öğretmenliği

### P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Geometrik cisimler, Karton kutu, Renkli kartonlar.

### P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

Günlük hayattan geometrik cisimler kullanılmıştır. Bu cisimler için bir ücret ödenmemiş eksik kalan cisimleri ise okuldan temin edilmiştir.

### P.12. UYGULAMA PLANI- YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

Kazanımlara uygun eğitsel oyun hazırlamak için planlama ve araştırma yapmak.  
Tasarlanılan oyunun araç gereçlerini temin etmek.  
Okul idaresi ve sınıf öğretmeninden etkinlik için izin almak.  
Öğrencilerle etkileşim kurarak oyunu birlikte uygulamak.

### P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta	Zaman Yönetimi					
			Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma	
	Şubat	1. Hafta	+					+
	Mart	2. Hafta	+					+
	Mart	3. Hafta	+					+
	Mart	4. Hafta	+					+
	Mart	5. Hafta	+					+
	Nisan	6. Hafta	+					+
	Nisan	7. Hafta	+					+
	Nisan	8. Hafta		+	+	+		+
	Nisan	9. Hafta		+	+	+		+
	Mayıs	10. Hafta		+	+	+		+
	Mayıs	11. Hafta		+	+	+		+
	Mayıs	12. Hafta		+	+	+		+
	Mayıs	13. Hafta		+	+	+		+
	Haziran	14. Hafta		+	+	+		+

### UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

#### UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

Proje danışmanı ile süreç planlanması yapılmıştır. Gerekli izinler için kurumlarla iletişime geçilmiştir. Sınıf öğretmeni ile görüşülmüştür. Etkinlik süresince plan dışına çıkılmamıştır.

#### UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Uygulama esnasında fotoğraf çekimi yapılmıştır.  
Öğrencilere etkinlik sonunda öz değerlendirme yapılmıştır.  
Edinilen veriler sınıf öğretmeniyle paylaşılmıştır.

### 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?)



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

Planlanan amaçlar doğrultusunda belirlenen gün ve ders saatinde hazırladığım araç gereçlerle sınıfta hazır bulunulmuştur. Tasarlanılan eğitsel oyun sayesinde geometrik cisimleri görmeden sadece dokunarak bulmaları, bu cisimlerin yüz, ayırıt, köşe vb. genel özellikleri müfredatta belirtilen kazanımlar doğrultusunda öğrenmeleri sağlanmıştır. Eğitsel oyun sayesinde öğrenciler eğlenerek derste aktif katılım sağlamışlardır.

### **KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARINI TESPİT ETME VE KAYDETME**

Öğrencilerin oyunu tekrardan oynamak istedikleri için materyal eksikliği oluşmuştur. Bunun sonucunda sınıfta bulunan geometrik cisimlerle etkinliğe devam edilmiş ve öğrencilerin birden fazla katılımı sağlanmıştır.

### **KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER**

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

Süreçte ve dönem sonunda paydaşlarla birlikte değerlendirme yapılmıştır. Öğrenci grupları edindikleri bilgileri birbirleriyle paylaşmışlardır.

### **KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)**

Projeye öncelikle 3. Sınıf matematik dersi kazanımlarına uygun olarak konumu belirleyerek başlanılmıştır. 'Kazanımlara bakıldığında M.3.2.1.1. Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, silindir, koni ve küre modellerinin yüzlerini, köşelerini, ayırıtlarını belirtir' kazanımını konu olarak ele alınmıştır. Daha sonra oyuncunun elindeki cisimi göremediği ama dokunabileceği diğer sınıf arkadaşlarının görebileceği şekilde bir kutu tasarımı yapılmıştır. Kazanım doğrultusunda uygun geometrik şekiller bulunmuştur. Eksik olan şekilleri okul idaresinin izniyle tamamlanmıştır. Projenin uygulanacağı gün okula ders saatinden önce gidilip tenefüste oyun sınıfa sunabilecek şekilde düzenlenmiştir. Ders başladığında öğrencilerle tek tek tanışılmıştır. Geometrik cisimlerle ilgili bir eğitsel oyun oynayacakları belirtilip, akıllı tahtadan açılan görsellerle konu oyun öncesi tekrar edilmiştir. Oyuna geçmeden önce sınıf iki gruba ayrılmıştır. Sırayla oyuncular kutunun içindeki geometrik cismin ne olduğunu, cismin geometrik özelliklerini ve günlük hayattaki isminin ne olduğu sorulmuştur. Bilenler artı puan alarak oyuna bu şekilde devam edilmiştir. Etkinlik berabere bitmiş ve sınıfça çok eğlenceli bir etkinlik yapmış etkinlik sonrasında ise öğrencilerle son kez herkesin göreceği şekilde geometrik cisimlerimizin özelliklerini tartışılmıştır ve etkinliğe bu şekilde sonlandırılmıştır.

## **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**

Planlanan etkinlik ile uygulanan arasında çok bir fark oluşmamıştır. Süre verimli kullanıldığı için kalan zamanda öğrenciler bir tur daha oynama talebinde bulundular. Getirilen geometrik cisimleri öğrenciler gördüğü için farklı cisimler gerekmedeydi bu sorun sınıftaki eşyalarla etkinliğe devam ettirilerek giderilmiştir.

### **ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA**

Etkinliğin planlanmasında ve uygulanabilmesi için ilgili kurumların etkinlik planının dikkate alınmasının önemi anlaşılmıştır.



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

### **ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA**

Daha önceki projeleri örnek almak için Bartın Üniversitesi Topluma Hizmet bölümünden örnek incelemesi yapılmıştır.

### **ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK**

Proje öneri formu, raporlar, etkinlik taslakları daha sonraki projeler için örnek teşkil edecektir.

### **ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALAR YÖNELİK ÖNERİLER**

Bir sonraki projeler için sınıf düzeyini değiştirip o sınıfa uygun kazanımlar doğrultusunda yeni eğitsel oyunlar tasarlanabilir. Eğitsel oyunlar web 2.0 araçlarından faydalanarak da oluşturulabilir. Bu sayede öğrenciler teknolojiyle iç içe verimli bir eğitim almış olurlar. Sınıfa getiremediğimiz ortamları teknoloji sayesinde daha kolay sınıfa taşır ve öğrencilerin eğitimi için kullanılabilir.

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

Proje sonucunda çevredeki toplumsal sorunlara karşı duyarlılık ve sorumluluk bilinci kazanılmıştır. Kriz anında çözüm üretme yeteneği geliştirilmiş bu sayede zihinsel becerileri aktif olarak kullanarak problem çözme yeterliliği sağlanmıştır. Son olarak teorik bilgileri günlük hayatta etkin şekilde kullanabilme konusunda katkı sağlamıştır.

## PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR





