



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:

Matematikle Eğleniyoruz

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Dr. Öğr. Üyesi Fatih Taş

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Proje amacımız hedef kitledeki öğrencilere akıl ve zekâ oyunlarını anlatan pano hazırlamak ve onları bilgilendirip öğretmenlerden talep ettiğimiz ders süresinde kazanım kapsamında etkinliklerin uygulamaktır.

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

12 Hafta

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi

12 Şubat 2024

Bitiş Tarihi

20 Mayıs 2024

P.6. PROJENİN GERÇEKLEŞTİRİLECEĞİ YERLER

MEB-Bartın Borsa İstanbul Ortaokulu

P.7. Projeye Katkı Sağlayacak Kurum ve Kuruluşlar

-

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Sinem Esmâ Şahin	Proje Yürütücüsü
2	Merve Dilan Tekerek	Proje Araştırmacısı

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
22010509042	Sinem Esmâ Şahin	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
22010509047	Merve Dila Tekerek	İlköğretim Matematik Öğretmenliği



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

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Fon Karton
Eva
Tahta Kalem
Mukavva
Renkli Çıktılar

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

Fon Karton/10 adet/100 TL
Eva/5 adet/50 TL
Tahta Kalem/20 TL
Mukavva/5 adet/75 TL
Renkli Çıktılar/180 TL
Yapıştırıcı /50 TL
Maket Bıçağı/ 40 TL
Makas/40 TL

P.12. UYGULAMA PLANI- YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

Öğrencilere okulun koridor panosuna zekâ oyunlarını anlatan bir pano hazırlanır. Bu pano sayesinde öğrenciler zekâ oyunlarının ne olduğuna dair fikir sahibi olur.

Ders saatinde öğrencilere zekâ oyunlarının panodan sahip olduğu önbilgilere ek bilgi verilir ve zekâ oyunlarının örnekleri akıllı tahta yardımıyla gösterilir.

Öğrencilere akıllı tahtadan örnek oyun videoları izletilir ve öğrencilere pekiştirmeleri için sınıfta oyun oynatılır.

Sınıfta öğrenilen bilgiler için zekâ oyunları hakkında bir anket hazırlanır ve uygulanır. Sonuçları ilgili alan öğretmenleri ile paylaşılır.

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

Yıl	Ay	Hafta	Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
2023	Mart	1	+				
		2	+				
		3	+				
		4	+				
	Nisan	1	+				
		2	+				
		3	+				
		4	+				
	Mayıs	1			+		
		2			+		
		3			+		
		4			+	+	+

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

12 haftalık bir proje süreci gerçekleştirilmiştir. Mart ayında proje koordinatörümüz ile gerekli planlarımızı yaptık. Etkinliklerin uygulama süreci ise mayıs ayının 4 haftasına yayılmıştır. Etkinliklerin uygulaması akıl ve zeka oyunları panosu ile 03.05.2024 tarihinde başlar. Öğrenciler için hazırlanan anketle uygulamayla 23.05.2024 tarihinde ise sonlanır. Etkinlik saatleri İstanbul Borsa İlkokulunun Matematik öğretmenlerinden olan Yasemin Özerle birlikte planlanmıştır. Uygulama sırasında planlama dışına çıkılmamış ve herhangi bir aksaklıkla karşılaşmamıştır.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Her uygulama sırasında çalışmalar fotoğraflanmış olup proje koordinatörü ile 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

Projede planlamalarda, etkinlikler hatasız ve eksiksiz bir şekilde oluşturuldu. Yapılması gereken etkinlikler okuldaki ilgili öğretmenin belirttiği saatler ve gün içerisinde gerçekleştirilmiştir. Etkinlikler sırasında öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları hakkında hedeflediğimiz seviyede bilgilere sahip olmuştur. Bu bilgiler doğrultusunda proje amacına ulaşıldığı kanaatine varılmıştır.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARININ TESPİT ETME VE KAYDETME

Bazı öğrenciler etkinliğe yeterli ilgiyi göstermemiştir.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

Bartın İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler sağlanmıştır. Proje başlamadan önce Bartın İstanbul Ortaokulunun müdürüne bilgilendirme yapılmıştır. Okul müdürü de ilgili öğretmenlere yönlendirmiş onlara da gerekli bilgilendirme yapılmıştır.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ

Hazırlanan bu projede öğrencilerin matematiğe olan tutumlarını olumlu yönde etkilemek için öğrencilere akıl ve zekâ oyunları oynatılarak bu oyunların matematik ile olan ilişkisi gösterilerek matematik dersine karşı olan ön yargıyı kırmaktır. Bu kapsamda Bartın İstanbul Bursa ortaokulunda uygulanacak olan etkinlik ve pano çalışması öğrencilere yarar sağlayacağını düşünmekteyiz. Hazırlanan pano çalışmasında öğrencilerin tenffüslerde pano önünden geçtiğinde panodaki dikkat çeken unsurları gördükçe öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları hakkında bilgi sahibi olması amaçlanmıştır. Sınıfta hazırlanan tanıtım sunumunda öğrencilere bilgi verilecektir. Daha sonrasında öğrencilerin bilgilerini pekiştirmek için oyun oynatılacaktır. Öğrencilere proje sonunda etkinlikten öğrendikleri bilgileri ölçmek için bir test hazırlanıp gerekli alan öğretmeniyle paylaşılacaktır.

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

Öğrencilerde önbilgileri sağlamak için pano oluşturulmuştur.
Öğrencilerin analitik ve fonksiyonel düşünceleri için akıl ve zekâ oyunları uygulanmıştır.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Uygulamaların planlanmasında ve ilgili kurumun etkinlik planının dikkate alınmasının önemi anlaşılmıştır.

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Daha önce yapılan topluma hizmet uygulamaları projelerini takip ederek fikir alınmıştır.

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Projemizde bilgilendirdiğimiz konuyla alakalı öğrencilere ilgili öğretmenler seçmeli derslerinde müfredatı aksatmayacak şekilde uygulayabileceklerdir.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALARLA YÖNELİK ÖNERİLER

Proje öneri formu ve raporlar bir sonraki projeler için örnek teşkil edecektir.

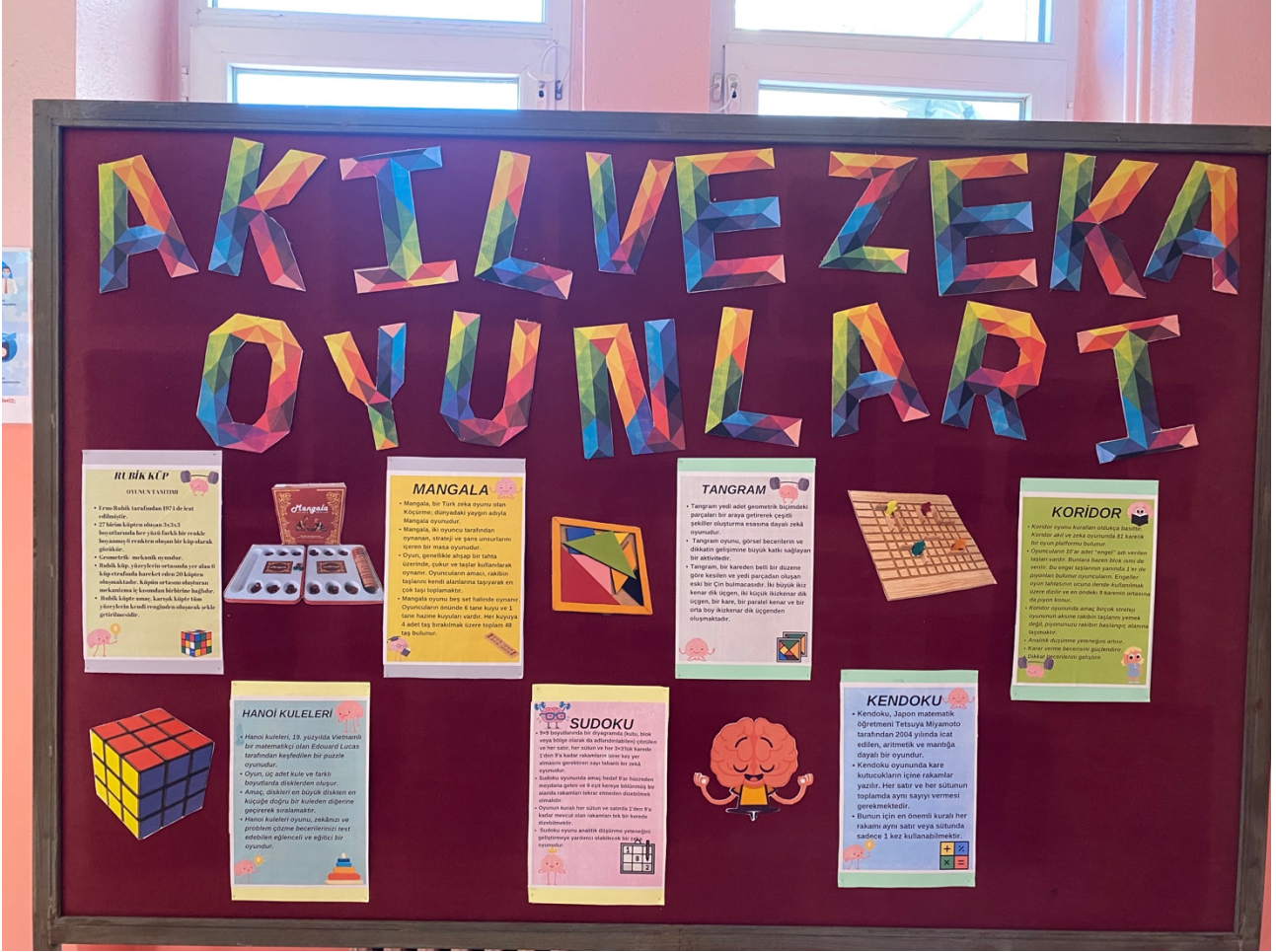
ÖA.6. PROJENİN SONUCUNDA TOPLUMA HİZMET YÖNÜNDEN ELDE EDİLEN KATKILAR

- 1.Öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarının öğrenimi sayesinde analitik ve fonksiyonel düşünmeye sahip olması.
- 2.Matematik önyargılarının kırılması.
3. Öğretmen adaylarının sınıf ortamını erken tecrübe etmesi.
- 4.Yapılan etkinliklerde kullanılan materyaller ile öğretmen adaylarının materyal hazırlamayı deneyimlemesi.

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





