

PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

P.1. PROJE ADI:

Akıl ve Zekâ Oyunları Kursu

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Dr. Öğr. Üyesi Pınar AKYILDIZ TAŞ

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Dünya Matematik Günü'nde Sende Saklı oyunu ile öğrencilere resfebe ile matematiksel terimleri buldurmak amaçlanmaktadır. Okullarda yapılacak olan Akıl ve Zekâ Oyunları çalışmalarısıyla öğrencilere bu alanlarda rehberlik edilmesi ve bilmedikleri oyunların öğretilmesi hedeflenmektedir.

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

14

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi (dönemin ilk günü)

12.02.2024

Bitiş Tarihi (dönemin son günü)

28.05.2024

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

- Bartın Üniversitesi
- Bartın Necip Fazıl Kısakürek Ortaokulu

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

- Bartın İl Milli Eğitim Müdürlüğü
- Bartın Üniversitesi
- Bartın Necip Fazıl Kısakürek Ortaokulu

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Funda Kaya	Öğrencilere resfebe anlatma, Akıl ve Zekâ Oyunlarını öğretme
2	Sude Nur Kayhan	Öğrencilere resfebe anlatma, Akıl ve Zekâ Oyunlarını öğretme

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
22010509030	Funda Kaya	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü / İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı
22010509031	Sude Nur Kayhan	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü / İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Akıllı Tahta, Akıl ve Zekâ Oyunları

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

Yol ücreti: 200TL

Akıl ve Zekâ Oyunları: 500 TL

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

Uygulama 1: Resfebe ile matematiksel terimlerin öğretimi

Uygulama 2: Akıl ve Zekâ oyunlarının öğretilmesi ve pekiştirilmesi

Uygulama 3: Akıl ve Zekâ oyunlarının öğretilmesi ve pekiştirilmesi

Uygulama 4: Akıl ve Zekâ oyunlarının öğretilmesi ve pekiştirilmesi

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta	Zaman Yönetimi					Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
			Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama		
2024	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

14 haftalık olarak bir proje süreci gerçekleştirilecektir. İlk hafta proje danışmanı ile projenin süreci planlanır. İkinci hafta uygulamaların ilk adımı gerçekleştirilir. Sonraki beş hafta ise yapılacak olan etkinliklerin planlanması için uygulamanın yapılacak okuldaki matematik öğretmeniyle iletişime geçilir ve öğretilmesi istenen akıl ve zekâ oyunları belirlenir. Aynı zamanda bu akıl ve zekâ oyunlarında uzmanlaşılır. Uygulama süreci 14.03.2024 başlama ile 28.05.2024 bitiş tarihi ile sonlanır. Her hafta çarşamba günü saat 08.45 ile 10.45 arasında etkinlik gerçekleştirilir.

Uygulama sırasında planlanan durumların dışına çıkılmamış ve herhangi bir aksaklıkla karşılaşılmamıştır.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Her uygulama sırasında çalışmalar fotoğraflanmış ve danışman öğretim üyesine iletilmiştir.

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?)

Proje boyunca yapılması planlanan her bir etkinlik planlandığı gün ve saat içerisinde gerçekleşmiştir. Etkinlikler sırasında oluşan aksaklıklar en aza indirilmiş olup öğrencilerin memnuniyeti hissedilmiştir. Böylelikle projenin amacına ulaşıldığı gözlenmektedir.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARIN TESPİT ETME VE KAYDETME

Projenin amaçlarında herhangi bir sapma yoktur.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Bartın İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden izin istenmiştir. Etkinlik sırasında beraber çalışılan kişilere etkinlik hakkında bilgi verilerek iletişim kurulmuştur. Öğrencilerle konuşup memnuniyetleri hakkında geri dönütler alınmıştır.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Üniversitemizde düzenlenen Matematik Günü (Pi Günü) Etkinliğinde öğrencilerle bir araya gelinerek Sende Saklı Oyunu Etkinliği ile resfebeden yararlanılarak matematik dersinde sıkça kullanılan terimler oyunlaştırılarak anlatılmıştır. Akıl ve Zekâ Oyunları çalışması için Bartın Necip Fazıl Ortaokulu'na gidilmiştir. Okul yönetmeliğinin talep ettiği etkinlikler yaptırılmıştır. Öğrencilere bu alanda rehberlik edilmiştir. Farklı oyunlar öğretilip konu pekiştirilmiştir. Oyun öğretimi çalışması sonrasında öğrencilere ödev verilmiştir. Verilen ödevlerin takibi yapılmıştır. Öğrencilerin eksik olduğu yerler tespit edilmiştir. Anlaşılmayan yerler tekrar edilerek öğrencilere kavratılmıştır. Öğretmen adayının tecrübe kazanması sağlanmıştır.

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

Etkinliği uygulama sürecinde planlanan gün dahilinde Bartın İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izin alınmalıdır. Etkinliğin gerçekleşmesini engelleyecek durumlara engel olunmalıdır.



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

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 farklı bölgelerde yapılan çalışmaları örnek almak için sosyal medyadaki ilgili etkinlikler takip edilmiştir.

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

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

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALAR YÖNELİK ÖNERİLER

Etkinliğin gerçekleşeceği gün İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gereken bilgi sağlanmalıdır. Etkinliğin bu yüzden engellenmesi durumuna dikkat edilmelidir.

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

1. Öğrencilerin matematiğe yönelik olumlu bir tutuma sahip olmasını sağlamak
2. Öğrencilere rehberlik etmek
3. Öğrencilerin Akıl ve Zekâ Oyunlarını öğrenip pekiştirmesini sağlamak

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR



