

### PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

#### P.1. PROJE ADI:

Geleceğin Matematik Öğretmenleri Akıl ve Zekâ Oyunlarıyla Köy Okullarında!

#### P.2. PROJE DANIŞMANI:

Prof. Dr. Burçin GÖKKURT ÖZDEMİR

#### P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Bu projede, köy okullarında öğrenim gören ilkokul ve ortaokul öğrencilerini akıl ve zekâ oyunları ile buluşturmayı amaçlamak ve öğrencilerin oyunlar hakkında bilgi sahibi olmalarını hedeflemektedir. Ayrıca bu proje akıl ve zekâ oyunları aracılığıyla öğrencilerin eleştirel ve analitik düşünme yetilerinin gelişmesine de katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Proje kapsamında oynanan oyunlar ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin hızlı düşünme becerilerini arttırmalarına, imkânı olmayan öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarını oynamalarına fırsat sağlayacaktır. Bunlara ek olarak öğrenciler matematik dersinde geleneksel yaklaşıma dayalı yöntemler dışında akıl ve zekâ oyunları oynayarak farklı teknikleri görme fırsatı bulacaklardır. Bu proje ile öğrencilerin matematiğe karşı olumsuz görüşleri varsa bir ölçüde olsa olumlu görüşe sahip olmaları konusunda yardımcı olacağı düşünülmektedir.

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

10 Hafta

#### P.5. PROJENİN

**Başlangıç Tarihi (dönemin ilk günü)**

13.03.2024

**Bitiş Tarihi (dönemin son günü)**

05.06.2024

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

Millî Eğitim Bakanlığı/Kızılelma Ortaokulu  
Millî Eğitim Bakanlığı / Serdar İlkokulu  
Millî Eğitim Bakanlığı / Akçamescit Ortaokulu  
Millî Eğitim Bakanlığı/Vali Tevfik Başakar İlkokulu

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

Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Akıl ve Zekâ Oyunlarının Temin Edilmesinde)  
Bartın Üniversitesi İdari ve Mali İşler Dairesi Başkanlığı (Köy Okullarına Ulaşım İçin Araç Temin Edilmesinde)

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

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1.	Sude ŞİMŞEK (Yürütücü)	<ul style="list-style-type: none"><li>Okullara ulaşımında proje ekibini organize etme</li><li>Uygulamanın yapıldığı iki ilkokul ve ortaokulda oynatılan <i>Sudoku, Kendoku, Look Look, Mangala, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ, Inverse, Kulami, Küre, Triange Game, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ, Sihirli Kareler, Mangala, Triange Game, Inverse, Topolojik Düğümler, Geometrik Yapılarla Denge Oyununu</i> öğrencilere tanıtmaya, öğrencilerin oynamasında rehberlik etme, oyun kurallarının uygulamasında hakemlik yapma</li></ul>
2.	Sibel DEMİREL (Araştırmacı)	<ul style="list-style-type: none"><li>Uygulamanın yapıldığı iki ilkokul ve ortaokulda oynatılan <i>Sudoku, Kendoku, Look Look, Mangala, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ, Inverse,</i></li></ul>

		<p><i>Kulami, Küre, Triange Game, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ, Sihirli Kareler, Mangala, Triange Game, Inverse, Topolojik Düğümler, Geometrik Yapılarla Denge Oyununu</i> öğrencilere tanıtmak, öğrencilerin oynamasında rehberlik etmek, oyun kurallarının uygulamasında hakemlik yapmak,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Öğrenci görüşlerinin alınmasında</li> </ul>
3.	Zehra TALAYHAN (Araştırmacı)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uygulamanın yapıldığı iki ilkokul ve ortaokulda oynatılan <i>Sudoku, Kendoku, Look Look, Mangala, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ, Inverse, Kulami, Küre, Triange Game, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ, Sihirli Kareler, Mangala, Triange Game, Inverse, Topolojik Düğümler, Geometrik Yapılarla Denge Oyununu</i> öğrencilere tanıtmak, öğrencilerin oynamasında rehberlik etmek, oyun kurallarının uygulamasında hakemlik yapmak,</li> <li>• Öğrenci görüşlerinin alınmasında</li> </ul>
4.	Rümeysa ÇELİK (Araştırmacı)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uygulamanın yapıldığı iki ilkokul ve ortaokulda oynatılan <i>Sudoku, Kendoku, Look Look, Mangala, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ, Inverse, Kulami, Küre, Triange Game, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ, Sihirli Kareler, Mangala, Triange Game, Inverse, Topolojik Düğümler, Geometrik Yapılarla Denge Oyununu</i> öğrencilere tanıtmak, öğrencilerin oynamasında rehberlik etmek, oyun kurallarının uygulamasında hakemlik yapmak,</li> <li>• Öğrenci görüşlerinin alınmasında</li> </ul>
5.	Sedef ERDEMİR (Araştırmacı)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uygulamanın yapıldığı iki ilkokul ve ortaokulda oynatılan <i>Sudoku, Kendoku, Look Look, Mangala, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ, Inverse, Kulami, Küre, Triange Game, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ, Sihirli Kareler, Mangala, Triange Game, Inverse, Topolojik Düğümler, Geometrik Yapılarla Denge Oyununu</i> öğrencilere tanıtmak, öğrencilerin oynamasında rehberlik etmek, oyun kurallarının uygulamasında hakemlik yapmak,</li> <li>• Öğrenci görüşlerinin alınmasında</li> </ul>

#### P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
22010509045	Sude ŞİMŞEK	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü/İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı
22010509011	Sibel DEMİREL	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü/İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı
22010509046	Zehra TALAYHAN	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü/İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı
22010509006	Rümeysa ÇELİK	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü/İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı
22010509013	Sedef ERDEMİR	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü/İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı

#### P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Akıl ve zekâ oyunları  
Topolojik Düğümler  
Geometrik Denge Oyunu

Sihirli Kareler

### P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

Doküman ve görüşme formlarına ait fotokopi ve baskı masrafı (70 TL)  
Akıl ve zekâ oyunları için Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilim ve Sanat Atölyesindeki materyallerden yararlanılmıştır. Topolojik Dügümler, Geometrik Denge Oyunu, Sihirli Kareler ise Proje Danışmanı tarafından karşılanmıştır. Köy okullarına ulaşım için aracın temin edilmesinde Bartın Üniversitesi İdari ve Mali İşler Dairesi Başkanlığı tarafından destek verilmiştir.

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

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

Etkinlik adı	Etkinlik açıklaması	Etkinlik Tarihi (Gün ve saat)
Akıl ve Zekâ Oyunları Etkinlikleri	Sudoku, Kendoku, Look Look, Mangala, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ ve Inverse akıl ve zekâ oyunları oynatıldı. Uygulama sonrası öğrenci görüşleri alındı.	13.03.2024 09.00-12.00
Akıl ve Zekâ Oyunları Etkinlikleri	Sudoku, Kendoku, Look Look, Kulami, Küre, Triange Game, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ ve Sihirli Kareler oyunları oynatıldı. Uygulama sonrası öğrenci görüşleri alındı.	20.03.2024 09 00-12.00
Akıl ve Zekâ Oyunları Etkinlikleri	Look Look, Kulami, Küre, Mangala, Triange Game, Inverse, Topolojik Dügümler, Geometrik Yapılarla Denge Oyunu, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ ve Sihirli Kareler oyunları oynatıldı. Uygulama sonrası öğrenci görüşleri alındı.	24.04.2024 09 00-12.00
Akıl ve Zekâ Oyunları Etkinlikleri	Look Look, Mangala, Triange Game, Inverse, Topolojik Dügümler, Geometrik Yapılarla Denge Oyunu, Pomela, Zekâ Küpü, Pratik Zekâ ve Sihirli Kareler oyunları oynatıldı. Uygulama sonrası öğrenci görüşleri alındı.	08.05.2024 09 00-12.00

### P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

*(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)*

Yıl	Ay	Hafta	Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
2024	MART	1.	+				
		2.	+	+			
		3.		+			
		4.		+			
	NİSAN	5.		+			
		6.		+			
	MAYIS	7.		+			
		8.				+	
	HAZİRAN	9.					+
		10.					+

## UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

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

10 haftalık bir proje süreci gerçekleştirilmiştir. İlk iki hafta proje danışmanı ile projenin süreci planlanmıştır. Dört hafta olarak planlanan etkinliklerin uygulama süreci 13.03.2024 tarihinde başlamış ve 08.05.2024 tarihi ile sonlanmıştır. Köy okullarına yapılan geziler planlanan şekilde gerçekleştirilmiştir. Uygulama sırasında planlanan durumların dışına çıkılmamış ve herhangi bir aksaklıkla karşılaşmamıştır.

### UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Her okulda yürütülen uygulama sürecinde 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 yürütülen her bir etkinlik planlandığı gün ve saat içerisinde gerçekleşmiştir. Etkinlikler sırasında oluşan aksaklıklar en aza indirilmiş olup çalışmanın yapıldığı okullarda, öğrenciler, öğretmenler ve yönetim tarafından memnuniyet hissedilmiştir. Böylelikle projenin amacına ulaşıldığı tespit edilmiştir.

### KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARININ 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 kitle 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. Bununla ilgili örnek öğrenci görüşleri aşağıda verilmiştir.



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

<p>Cinsiyet: Erkek Sınıf Düzeyi: 7</p> <p>ÖĞRENCİ GÖRÜŞME FORMU</p> <p>1. Akil ve Zekâ Oyunları ile yapılan bu uygulamayı nasıl buldunuz? (Aşağıdaki seçeneklerden birini tercih ediniz.)</p> <p>Beğendim (✓) Kısmen Beğendim ( ) Beğenmedim ( )</p> <p>&gt; Neden böyle düşündüğünüzü açıklayınız. Eğlenceli ve heyecanlı bir etkinlik</p> <p>2. Uygulamada yeni öğrendiğiniz oyun/oyunlar oldu mu? Cevabınız evet ise öğrendiğiniz oyun/oyunları detaylı yazabilir misiniz? Evet look oyunu bilmeli. Şablon üzerindeki şekilleri yapma. Çıkarma otoparkı farklı basımlarda kollar, alarak LOOK LOOK yapma çalışmaları</p> <p>3. Uygulamada gördüğün oyunlardan hangisi veya hangilerini en çok beğendiniz? Look look</p> <p>4. Uygulamada oynadığınız oyunların matematik derslerinizde de anlatılmasını ve konuların öğretilmesinde kullanılmasını ister misiniz? Evet (✓) Hayır ( )</p> <p>&gt; Neden böyle düşündüğünüzü açıklayınız. Çünkü mantıklı ve konuları öğrenmek sadece değil, başka işin öğrenmeyi geliştirebileceğini düşünüyorum</p> <p>5. Akil ve zekâ oyunları oynamanın size kattığı beceriler oldu mu? Cevabınız evet ise aşağıya detaylı olarak hangi beceri/becerilerinizin (Örn. Problem çözme becerim arttı. Sosyal arkadaşlık ilişkilerim arttı. Akıl yürütme geliştirdi. Öz güvenim arttı gibi ifadeler yazabilirsiniz) geliştiğini açıklayabilir misiniz? Evet sosyal ilişkilerin ve Akıl yürütme becerilerin Problem çözme yeteneğini geliştirdiğini düşünüyorum</p>	<p>Cinsiyet: Kız Sınıf Düzeyi:</p> <p>5/8 ÖĞRENCİ GÖRÜŞME FORMU</p> <p>1. Akil ve Zekâ Oyunları ile yapılan bu uygulamayı nasıl buldunuz? (Aşağıdaki seçeneklerden birini tercih ediniz.)</p> <p>Beğendim (✓) Kısmen Beğendim (✓) Beğenmedim ( )</p> <p>&gt; Neden böyle düşündüğünüzü açıklayınız. Çok Beğendim</p> <p>2. Uygulamada yeni öğrendiğiniz oyun/oyunlar oldu mu? Cevabınız evet ise öğrendiğiniz oyun/oyunları detaylı yazabilir misiniz?</p> <p>3. Uygulamada gördüğün oyunlardan hangisi veya hangilerini en çok beğendiniz? Som küpü Çok beğendim</p> <p>4. Uygulamada oynadığınız oyunların matematik derslerinizde de anlatılmasını ve konuların öğretilmesinde kullanılmasını ister misiniz? Evet (✓) Hayır ( )</p> <p>&gt; Neden böyle düşündüğünüzü açıklayınız. Oyunları çok beğendim</p> <p>5. Akil ve zekâ oyunları oynamanın size kattığı beceriler oldu mu? Cevabınız evet ise aşağıya detaylı olarak hangi beceri/becerilerinizin (Örn. Problem çözme becerim arttı. Sosyal arkadaşlık ilişkilerim arttı. Akıl yürütme geliştirdi. Öz güvenim arttı gibi ifadeler yazabilirsiniz) geliştiğini açıklayabilir misiniz?</p>
---	---

<p>Cinsiyet: Kız Sınıf Düzeyi: 3/A</p> <p>ÖĞRENCİ GÖRÜŞME FORMU</p> <p>1. Akil ve Zekâ Oyunları ile yapılan bu uygulamayı nasıl buldunuz? (Aşağıdaki seçeneklerden birini tercih ediniz.)</p> <p>Beğendim (✓) Kısmen Beğendim ( ) Beğenmedim ( )</p> <p>&gt; Neden böyle düşündüğünüzü açıklayınız. Eğlenceliydi.</p> <p>2. Uygulamada yeni öğrendiğiniz oyun/oyunlar oldu mu? Cevabınız evet ise öğrendiğiniz oyun/oyunları detaylı yazabilir misiniz? Look Look kutemi blokla.</p> <p>3. Uygulamada gördüğün oyunlardan hangisi veya hangilerini en çok beğendiniz? Look Look kutemi.</p> <p>4. Uygulamada oynadığınız oyunların matematik derslerinizde de anlatılmasını ve konuların öğretilmesinde kullanılmasını ister misiniz? Evet (✓) Hayır ( )</p> <p>&gt; Neden böyle düşündüğünüzü açıklayınız. açıklaması güzel için.</p> <p>5. Akil ve zekâ oyunları oynamanın size kattığı beceriler oldu mu? Cevabınız evet ise aşağıya detaylı olarak hangi beceri/becerilerinizin (Örn. Problem çözme becerim arttı. Sosyal arkadaşlık ilişkilerim arttı. Akıl yürütme geliştirdi. Öz güvenim arttı gibi ifadeler yazabilirsiniz) geliştiğini açıklayabilir misiniz? Arkadaşlarımla dikkadim daha arttı için.</p>	<p>Cinsiyet: Erkek Sınıf Düzeyi: 4/A</p> <p>ÖĞRENCİ GÖRÜŞME FORMU</p> <p>1. Akil ve Zekâ Oyunları ile yapılan bu uygulamayı nasıl buldunuz? (Aşağıdaki seçeneklerden birini tercih ediniz.)</p> <p>Beğendim (X) Kısmen Beğendim ( ) Beğenmedim ( )</p> <p>&gt; Neden böyle düşündüğünüzü açıklayınız. Çünkü çok eğlenceli ve zorlayıcı ve çok şeyler öğretti</p> <p>2. Uygulamada yeni öğrendiğiniz oyun/oyunlar oldu mu? Cevabınız evet ise öğrendiğiniz oyun/oyunları detaylı yazabilir misiniz? hoppa çok hızlı oldu kağıt atması</p> <p>3. Uygulamada gördüğün oyunlardan hangisi veya hangilerini en çok beğendiniz? bütün hoppa çok sevdim</p> <p>4. Uygulamada oynadığınız oyunların matematik derslerinizde de anlatılmasını ve konuların öğretilmesinde kullanılmasını ister misiniz? Evet ( ) Hayır ( )</p> <p>&gt; Neden böyle düşündüğünüzü açıklayınız. eğlenerek öğrendi için</p> <p>5. Akil ve zekâ oyunları oynamanın size kattığı beceriler oldu mu? Cevabınız evet ise aşağıya detaylı olarak hangi beceri/becerilerinizin (Örn. Problem çözme becerim arttı. Sosyal arkadaşlık ilişkilerim arttı. Akıl yürütme geliştirdi. Öz güvenim arttı gibi ifadeler yazabilirsiniz) geliştiğini açıklayabilir misiniz? çok eğlenim sevdim ama gıcirtinin de çok uzuldu</p>
---	---

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

Bu projenin amacı çeşitli imkansızlıklardan dolayı akıl ve zekâ oyunları etkinliklerine katılamayan, zekâ oyunları hakkında yeterli bilgi sahibi olmayan öğrencilere ulaştırılması planlanmıştır. Proje grubu 2023-2024 eğitim öğretim yılında Bartın ilinin merkez köylerinde Milli eğitim bakanlığına bağlı uygulama izni verilen 4 resmi devlet ortaokulu ve ilkokullarında öğrenim gören öğrencilerden oluşmaktadır. Projede nitel araştırma yaklaşımına dayalı durum çalışması yöntemi benimsenmiştir. Proje danışmanının proje konusunda yeterli bilgiye sahip olup eğitim fakültesinde akıl ve zekâ oyunları dersini vermesi, zekâ oyunları eğitici eğitmeni olması projenin yönetilmesine katkı sağlamıştır. Uygulama süresi 4 hafta gerçekleşmiştir. Proje sonunda ortaokul ve ilkokul öğrencilerinin pek çok akıl ve zekâ oyunlarını öğrendikleri ve bu projeden çok büyük mutluluk duyduklarını ifade ettikleri ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde öğretmen adaylarının da proje sürecinde zekâ oyunlarına yönelik alan bilgilerinin arttığı ve bu projenin gelecekte mesleki yaşamlarında büyük tecrübe kattıklarını ifade ettikleri ortaya çıkmıştır.

#### **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.

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

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

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

Projenin gerçekleşmesi için 2023-2024 güz döneminde proje ekibi GKS-025 Akıl ve Zekâ Oyunları Dersini almıştır.

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

Akıl ve zekâ oyunlarının Bartın İli'nde yaygınlaştırılması ve bu konuyla ilgili Tubitak 2209 projelerinin üretilmesi sürdürülebilirlik anlamında katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte proje danışmanının proje konusuyla ilgili farklı illerde gerçekleşen sempozyumlarda zekâ oyunları ile ilgili çalıştaylara yer vermesi yine sürdürülebilirliğe katkı sağlamaktadır. Son olarak 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. Bir sonraki projelerde Bartın İline bağlı ilkokul ve ortaokullara ek olarak liselerde de benzer çalışmaların yürütülmesi önerilmektedir.

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

Üniversiteye Katkısı: Öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunlarına olan bilgi düzeylerinin artmasına ve gerçek sınıf ortamında öğrencilere oyunlarla uygulama yapma fırsatı yapmalarına katkı sağlamıştır. Dolayısıyla bu proje öğretmen adaylarının pedagojik alan bilgilerinin gelişimine katkı sağlamıştır.

İle/Bölgeye/Ülkeye Katkısı: Akıl ve zekâ oyunlarının ekonomik imkansızlıkları olan köy okullarında da yaygınlaşmasını sağlamıştır.

Topluma Katkısı: Bu projenin topluma katkısı öğretmenler, öğretmen adayları ve öğrenciler tarafından kullanılabilir akıl ve zekâ oyunlarını ekonomik imkânsızlıklar yaşayan öğrencilere ulaştırmasına katkı sağlamıştır. Proje, hem öğretmen adaylarına, hem de öğrencilere akıl ve zekâ oyunları oynamanın diğer derslere katkı sağlamasına ve eğitimde akıl ve zekâ oyunlarının yaygınlaştırılmasına fırsat oluşturmuştur.

## PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR

### Projenin Afışı



1. Hafta: <https://matematikegitimi.bartın.edu.tr/haberler/gelecegin-matematik-ogretmenleri-akil-ve-zek-oyunlariyla-koy-okullarinda.html>





2. Hafta: <https://matematikegitimi.bartın.edu.tr/haberler/gelecegin-matematik-ogretmenleri-akil-ve-zek-oyunlariyla-koy-okullarinda-03240300.html>



3. Hafta: <https://matematikegitimi.bartın.edu.tr/haberler/geleceginmatematikogretmenleriakilveze koyunlariylakoyokullarinda3.html>



4. Hafta: <https://matematikegitimi.bartın.edu.tr/haberler/geleceginmatematikogretmenleriakilvezekoyunlariylakoyokullarında4.html>

