



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:

OYUN-MATİK

P.2. PROJE DANIŞMANI:

DR. ÖĞR. ÜYESİ TUĞBA BAŞ

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Projemizin amaçları, ilkokul 4.sınıfa devam eden öğrencilerin hem matematik hem de fiziksel becerilerinin desteklenmesidir. Bu amaçla gerçekleştirilmesi planlanan projede, çocuklarla 4. sınıf müfredatında yer alan doğal sayılar, doğal sayılarla toplama işlemi, doğal sayılarla çıkarma işlemi, doğal sayılarla çarpma işlemi ve kesirler ünitelerine yönelik oyunların geliştirilmesi ve oynanması planlanmaktadır. Tasarlanan oyunların çocukların strateji, problem çözme, analiz etme, iletişim, iş birliği, akıl yürütme, el-göz koordinasyonu, hız, esneklik büyük kas ve küçük kas becerileri gibi bilişsel ve motor becerilerini geliştirmeye odaklanırken, aynı zamanda keyif alarak eğlenceli deneyimler elde etmelerini sağlaması hedeflenmektedir.

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

14 Hafta

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.)

İnönü İlkokulu

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

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Sude EJDER	Proje Yürütücüsü
2	Talha DAŞ	Araştırmacı
3	Elif Nur BAYSAL	Araştırmacı
4	Zeynep ÇETİNKAYA	Araştırmacı
5	Ayşenur DUYSAL	Araştırmacı
6	Ahmed Baki KARADAVUT	Araştırmacı

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
------------	------------	--------



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

23010505024	Sude EJDER	Sınıf Öğretmenliği
22010505012	Talha DAŞ	Sınıf Öğretmenliği
22010505008	Elif Nur BAYSAL	Sınıf Öğretmenliği
23030505001	Zeynep ÇETİNKAYA	Sınıf Öğretmenliği
23010505023	Ayşenur DUYSAL	Sınıf Öğretmenliği
23110505012	Ahmed Baki KARADAVUT	Sınıf Öğretmenliği

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Hulahop, koni, kova, küp, kum poşeti, karton bardak, tebeşir, düdük, ip, lastik, kesir kartları.

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

Projemizin bütçesi 250 TL

Mukavva: 68 TL

Tebeşir: 54 TL

Tahta kalemi: 58 TL

Karton bardak: 50 TL

Lastik: 20 TL

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

1.ZıplaMat: Yere daireler çizilerek öğrenciler iki uçtan karşılıklı birer birer zıplayarak birbirlerine doğru gelirler. Karşılaştıkları noktada toplama ve çıkarma işlemi soruları sorulur. Bilemeyen oyundan çıkar. Bilen kişi zıplayarak devam eder. Bilemeyen kişinin grubundaki ikinci kişi zıplayarak onu karşılar ve tekrar soru sorulur ve oyun böyle devam eder. En hızlı karşı rakibin tarafına geçen grup oyunu kazanır. Bu oyun ile çocuklara toplama çıkarma işlemi oyun oynatarak sevdirmek ve toplama çıkarmada pratik kazanmalarını sağlamak amaçlanmıştır.

2.Küp Baba Öncelikle bir küp baba (oyunda seçilen ebe) ve anne seçilir. Kalan oyuncular da annenin çocukları olur. Seçim bittikten sonra küp baba, anne ve çocukların yanından uzaklaşır. Daha sonra anne, küp babaya duyurmadan çocuklarına belirli olan sayılardan bir tanesini verir. Sonra uzaklaşan küp baba, anne ve çocukların yanına geri döner. Hayali olarak annenin kapısını çalar ve aralarında şu konuşmalar geçer:

Küp Baba: Tık tık.

Anne: Kim o?

Küp Baba: Küp baba.



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

Anne: Ne istiyorsun?

Küp Baba: Sayı.

Anne: Hangi sayı?

Küp Baba: Attığım zardaki çıkan bölme işleminin sonucundaki sayıyı istiyorum der ve zarı atar. Zarda çıkan işlemleri çocuklar bulur. O sayı kime ait ise o öğrenci kaçmaya başlar. Kaçan oyuncu yakalanmadan belirlenen noktaya ulaşırsa küp babadan kurtulur. Eğer küp babaya yakalanırsa küp baba görevini o üstlenir. Oyun böylece sürer gider. Bu oyun ile çocuklara bölme işlemini oyun oynatarak sevdirmek, matematiksel işlemleri daha hızlı gerçekleştirmek ve geleneksel bir oyun öğrenmeleri amaçlanır.

3.Çarpım Çemberi Çocuklar arasından bir ebe seçilecek ve ebenin eline iki ayrı doğal ve diğer çocuklara da iki doğal sayının çarpım işlemi verilir. Ebe elindeki sayıyı söylediğinde çocuklar elindeki sayıları çarpıp ve ebenin elindeki sayılardan herhangi biriyle aynı sonucu bulanlar arasında yer değiştirirler. Dışarıda kalan çocuk ebe olur ve tekrar ona bir sayı verilir. Oyun bu şekilde oynanmaya devam edilir. Bu oyun ile çocuklara çarpma işlemini oyun oynatarak sevdirmek ve dikkat becerilerini desteklemek hedeflenir.

4.Ritmik Bardak Öğrenciler dörderli gruba ayrılır. Karton bardağın etrafına lastik geçirilecek ve lastiğin etrafına dört adet ip bağlanacaktır. Etrafındaki ipler lastiği gerip bırakarak bardağı taşımalarını sağlayacaktır. Bu iplerin ucu farklı kişilere verilip aynı anda iş birliği ile bardakların üstünde yazan dört basamaklı sayıları ritmik sıraya göre dizmeleri istenecektir. Gruplardan hangisi daha hızlı bitirirse oyunun kazanımı olacaktır. Bu oyunda çocukların ritmik sayma becerisini geliştirme ve iş birliği becerisini kazandırmak hedeflenmektedir.

5.Pay-Kur Sınıf iki takıma ayrılır. İki öğrenci parkurun başına geçerler. Düdük sesiyle birlikte parkurun başındaki koniler arasından zikzak yaparak geçerler sonrasında çemberlerden zıplayarak atış etabına geçerler. Atış etabında içi kum dolu üç poşeti kovanın içine atmaya çalışırlar. Sonrasında atan kişi kesir etabına geçer. Bu etapta dört farklı kesir şekli ve on adet kesir bulunur. Şekli açtıkça onunla uyuşan kesri bulur. Dördünü de ilk bulan öğrenci oyunu bitirir. Gruplardan en çok sayıyı alan oyunu kazanır. Bu oyunda çocukların denge, sürat, atma becerisinin geliştirilmesi ve kesirlerde pratik kazandırmak amaçlanmaktadır.

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta	P.13. ZAMAN YÖNETİMİ				Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
			Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	

2024	Şubat	1.hafta	X				
	Şubat	2.hafta	X				
	Şubat- Mart	3.hafta	X				
	Mart	4.hafta	X				
	Mart	5.hafta	X				
	Mart	6.hafta	X				
	Mayıs	7.hafta		X			
	Mayıs	8.hafta		X			
	Mayıs	9.hafta		X			
	Mayıs	10.hafta		X	X		
	Mayıs	11.hafta		X	X	X	X
	Mayıs	12.hafta					X

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

Faaliyet planı ders başlangıcında tartışıldı ve bulundu. Etkinlikler haftalara bölündü, her hafta zamanı belirlendi ve uygulamaya konuldu.

1. Hafta: ZıplaMat
 2. Hafta: Küp Baba
 3. Hafta: Çarpım Çemberi
 4. Hafta: Ritmik Bardak
 5. Hafta: Pay-Kur
- Ve bu etkinlikler yapıldı.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Yapılan etkinlikler ekip üyeleri tarafından toplantılarda değerlendirildi ve yakın takibi danışmanımız tarafından yapıldı. Proje ekibi toplandı. Proje sürecinin hedef uygulaması ve çocuklarda gözlenen çıktılar değerlendirildi.

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?)

Amacımız ilkokul 4. sınıf öğrencilerine öğretmen adayları olarak matematiğe karşı olan ön yargılarını kırmaktır. Öğrencilerimizin gelişim çağı nedeniyle en mantıklı yöntemin oyun olduğunu analiz ettik ve hedef kitemize oyunlarla birlikte hedeflediğimiz kazanımları (iş birliği,

sosyal beceri, hızlı düşünme vs.) kazandırdık.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARINI TESPİT ETME VE KAYDETME

Proje, belirlenen hedef doğrultusunda yürütüldüğü için amaçtan sapma olmadı. Bazı küçük durumlar sebebiyle (hava durumu, materyal değişikliği) oldu. Hava durumu dolayısıyla etkinliğimizi dışarıda yapmak yerine içeride yaptık. Bir etkinliğimizde bütçemiz yetmediğinden hulahop kullanmak yerine yere tebeşirle bulunacakları konum çizildi

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Proje ekibi ve danışman bir araya gelerek toplantı yapıldı, hazırlanan etkinlikler değerlendirildi. Grup içi öz değerlendirmelerde herkes kendi eksik yönünü ifade etti ve bunu tamamlamak için grup içi destek sağlandı. Ayrıca ileride yapacağımız öğretmenlik mesleği açısından katkısı oldu. Hedef kitleden anekdot kayıtlar alındı. Bunlar; oyunları eğlenceli buldukları, matematiğe daha sıcak bakmaya başladıkları ve oyun süremizin daha fazla olsaydı daha güzel olacağını düşündüklerini söylemek oldu.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Giriş: Matematik problem çözme ve analitik düşünmede oldukça önemli yere sahip olan bir disiplindir. Araştırmalar incelendiğinde ülkemizde matematik konusunda birçok kişinin problemleri var. Uluslararası alanda geçerli sınavlardan birisi olan PISA sınavlarından da görüleceği üzere sıralamada Türkiye aşağılardadır. Bu gibi nedenlerden dolayı gelecek nesillere bu kazanımları kazandırmalıyız.

Amaç: Bu projenin amacı, ilkökul 4.sınıfa devam eden öğrencilerin hem matematik hem de fiziksel becerilerinin desteklenmesidir. Bu amaçla gerçekleştirilmesi planlanan projede, çocuklarla 4. Sınıf müfredatında yer alan doğal sayılar, doğal sayılarla toplama işlemi, doğal sayılarla çıkarma işlemi, doğal sayılarla çarpma işlemi ve kesirler ünitelerine yönelik oyunların geliştirilmesi ve oynanması planlanmaktadır. Tasarlanan oyunların çocukların strateji, problem çözme, analiz etme, iletişim, iş birliği, akıl yürütme, el-göz koordinasyonu, hız, esneklik büyük kas ve küçük kas becerileri gibi bilişsel ve motor becerilerini geliştirmeye odaklanırken, aynı zamanda keyif alarak eğlenceli deneyimler elde etmelerini sağlaması hedeflenmektedir.

Yöntem/Uygulama: Yöntem oyunlarla matematiği birleştirmektir. Bunun sonrasında hangi oyunların oynatılacağı belirlendi. Materyaller tasarlandı. Grup içinde görev dağılımı yapıldı ve hazırlanan materyallerle uygulamaya geçildi.

Sonuç: Proje sonucunda hedef kitlenin matematiğe olan ilgisi arttırıldı.



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

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

Çocuklar ile dışarıda oynanması hedeflenen etkinliklerin bazıları hava durumu sebebi ile içeride oynatacak şekilde ortam hazırlandı ve uygulandı. Bazı materyaller bütçe nedeniyle ulaşılması zor olduğundan alternatif materyaller kullanıldı. Örneğin; hulahop yerine tebeşir, koni yerine su şişesi vs. kullanılmıştır.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Projemizi yapmadan önce tasarladığımız etkinlikler hedef kitlenin ilgisini çekmez diye endişelerimiz oldu bundan kaynaklı etkinlikleri oyunlaştırdık.

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Grup üyeleri her etkinlik için öncesinde ön hazırlık yaptı. Gerekli materyaller ve bilgilendirmeler yapıldı. Bir sonraki hafta tekrar gelineceği söylenmiştir ve o etkinlik hakkında gerekli bilgilendirmeler yapılmıştır.

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Hedef kitleye oyunlar anlayacakları şekilde anlatıldı. Bundan dolayı biz olmadığımızda da onlar kendileri arasında oynayabilecektir.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALAR YÖNELİK ÖNERİLER

Hedef kitleyle önceden görüşülüp zorlandıkları konuya göre etkinlikler daha önceden planlanmalı. Bir eğitim öğretim yılı proje sürebilir ya da farklı kurumlar ve diğer sınıf seviyelerine uygulanabilir.

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

Matematiği seven öğrenciler yetiştirmek istedik. Çünkü buradaki amacımız aslında hayatın ve toplumun her yerinde karşılaşılabilecek matematik dersidir. Matematiğe karşı olumlu tutum geliştirmeleri için öğrenciler desteklendi. Sorunları çözme de pratik kazanacakları beklenmektedir.

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR

1.hafta: ZıplaMat



2. hafta: Küp Baba





3. hafta: Çarpım Çemberi



4. hafta: Ritmik Bardak



5.hafta: Pay-Kur





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

