

PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

P.1. PROJE ADI:

Eğlenerek Matematik Öğreniyorum

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Dr. Öğr. Üyesi Neslihan USTA

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Projenin amacı uzaktan eğitimde öğrencilerin matematik dersinde edindiği kazanımları, eğlenerek öğrenmesi ve konuları pekiştirmesini sağlamaktır. Oyunlarla öğrenme, öğrencilerin ilkokuldan ortaokula geçiş yaptıkları ilk sınıf olan 5. sınıfta daha da önemli hale gelmektedir. Bu nedenle 5. sınıf öğrencilerinin matematiğe olan ilgisinin artırılması ve uzaktan eğitimde yaşanan öğrenme zorluklarının giderilmesi veya en aza indirilmesi amacıyla böyle bir çalışma yürütülmek istenmiştir. Bu sayede matematik öğretimini oyunlarla eğlenceli hale getirmek amaçlanmıştır.

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

14 Hafta

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi *(dönemin ilk günü)*

08.03.2021

Bitiş Tarihi *(dönemin son günü)*

22.06.2021

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

Ortaokul öğrencileri ve matematiği oyunla öğrenmek isteyen her birey hedef kitlemizdir.

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

-

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Esra ÖZDEMİR	Proje koordinatörü. Matematiksel oyun ile ilgili araştırmalar yapmak. Matematiksel oyun hazırlamak.
2	Kübranur YILDIRIM	Gruba ait sitenin düzenlemesini yapmak. Matematiksel oyun ile ilgili araştırmalar yapmak. Matematiksel oyun hazırlamak.
3	Serdal SAYIM	Matematiksel oyun ile ilgili araştırmalar yapmak. Matematiksel oyun hazırlamak.
4	Demet SALAR	Matematiksel oyun ile ilgili araştırmalar yapmak. Matematiksel oyun hazırlamak.
5	Oğuzhan GENÇ	Matematiksel oyun ile ilgili araştırmalar yapmak. Matematiksel oyun hazırlamak.
6	Fatih DABA	Matematiksel oyun ile ilgili araştırmalar yapmak. Matematiksel oyun hazırlamak.

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
19010509012	Esra ÖZDEMİR	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20110509018	Kübranın YILDIRIM	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
19640509001	Serdal SAYIM	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
19010509019	Demet SALAR	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
20110509008	Oğuzhan GENÇ	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
19640509015	Fatih DABA	İlköğretim Matematik Öğretmenliği

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Kalem, kâğıt, silgi, bilgisayar, Ortaokul Matematik Dersi Öğretim Programı (2018), matematiksel oyunlar, ortaokul matematik kitapları, makaleler ve tezler.

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

35 TL ((Kullanılan kalem ve kağıtlar)

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

Kovid-19 salgınından dolayı MEB' e bağlı özel veya devlet okullarında herhangi bir etkinlik yapılmamıştır ve bu durumda planlanan bir etkinlik yoktur. Ancak proje ekibinin her hafta yapması gereken etkinlikler ve görevleri bulunmaktadır. Proje ekibinin ortak ve bireysel görevleri haftalık olarak aşağıda verilmiştir.

Yapılması Planlanan Etkinlikler ve Süreleri

1. Hafta:

Ortak görevler;

Oyun nedir, eğitsel oyun nedir, matematiksel oyun nedir, bir eğitsel oyun hazırlarken nelere dikkat etmeliyiz? Araştırılır.

Bireysel görevler;

Serdal, Esra: Matematiğin oyunla öğretimi ile ilgili makalelerden araştırma yapar. Matematikte oyunla öğretimin neden tercih edildiğini, ne gibi avantajları olduğunu, nelere dikkat edilmesi gerektiğini kavrar ve grup arkadaşları ile paylaşır.

Kübra, Fatih: Matematiğin oyunla öğretimi ile ilgili videolardan araştırma yapar. Yaptığı araştırma sonuçlarını grup arkadaşları ile paylaşır.

Oğuz, Demet: Matematiğin oyunla öğretimi ile ilgili üniversite kütüphanesinde bulunan kitaplardan araştırma yapar. Yaptığı araştırmalarda kitabın yazarını, yayın yılını ve kitaptan çıkardığı sonucu grup arkadaşları ile paylaşır.

2. Hafta:

Ortak görevler;

1. ünite doğal sayılar ve doğal sayılarda işlemler konusu ile ilgili Ortaokul Matematik Dersi Öğretim Programı'nda (2018) amaçlar ve kazanımlar dikkatlice incelenir.

Bireysel görevler;

Kübra, Oğuz: Hazırlanan oyunların yükleneceği internet sitesini hazırlarlar.

Serdal: 5. sınıf doğal sayılar, doğal sayılarda işlemler konusunda oyun veya değerlendirmeleri içeren makaleleri inceler.

Fatih: Çocukken oynadığımız sokak oyunlarının doğal sayılar ve doğal sayılarda işlemler konusuyla nasıl ilişkilendirilebiliriz araştırır.

Esra: İnternet sitesinin giriş kısmına yerleştirilecek yazıyı (projenin amacı, konusu, hedefleri vs.) yazar.

Demet: 5. sınıf doğal sayılar ve doğal sayılarda işlemler konusunda oyun ve değerlendirmeleri içeren videolardan ve okulun kütüphanesinde bulunan kitaplardan oyun hazırlarken dikkat edilmesi gereken noktaları araştırır.

3. Hafta

Bireysel Görevler;

Esra, Fatih: Doğal sayılar ve doğal sayılarda işlemler konusu ile ilgili nasıl bir oyun hazırlayabileceğimizi düşünürler. Önceki hafta araştırılan, konu ile ilgili oyunlardan hangilerini kullanabileceğimizi, ne gibi düzeltmeler ve iyileştirmeler yapabileceğimizi belirlerler.

Oğuz, Serdal, Kübra: Yapılan araştırmalar ve bulgular sonucunda oyunları hazırlarlar.

Demet: Hazırlanan oyunları internet sitesine yükler. Konuyla ilgili kazanımları oyun linkinin altında belirtir.

4. Hafta

Ortak görevler;

2. ünite kesirler ve kesirlerle işlemler konusu ile ilgili 2018 Ortaokul Matematik Öğretimi Programı'nda amaçlar ve kazanımlar dikkatlice incelenir.

Bireysel görevler;

Fatih, Demet: 5. sınıf 2. ünite kesirler ve kesirlerle işlemler konusu ile ilgili oyun ve değerlendirmeleri içeren makaleleri incelerler. Konu ile ilgili elde ettikleri bilgileri grup üyelerine iletirler.

Serdal, Esra: Çocukken oynadığımız sokak oyunlarının kesirler ve kesirlerle işlemler konusuyla nasıl ilişkilendirilebileceğini araştırır, elde ettikleri sonuçları grup üyelerine iletirler.

Kübra, Oğuz: 2. ünite kesirler ve kesirlerle işlemler konusu ile ilgili oyun ve değerlendirmeleri içeren videolardan ve kitaplardan dikkat edilmesi gereken noktaları araştırır grup üyelerine iletirler.

5. Hafta

Bireysel Görevler;

Esra, Serdal: Kesirler konusu ile ilgili nasıl bir oyun hazırlayabileceğimizi düşünür. Önceki hafta araştırılan, konu ile ilgili oyunlardan hangilerini kullanabileceğimizi, ne gibi düzeltmeler ve iyileştirmeler yapabileceğimizi inceler.

Kübra, Fatih, Demet: Yapılan araştırmalar ve bulgular sonucunda oyunu hazırlarlar.

Oğuz: Hazırlanan oyunu internet sitesine yükler. Konuyla ilgili kazanımları oyun linkinin altında belirtir.

6. Hafta

Ortak görevler;

3. ünite ondalık gösterim ve yüzdeler konusu ile ilgili 2018 Ortaokul Matematik Öğretimi Programı'nda amaçlar ve kazanımlar dikkatlice incelenir.

Bireysel görevler;

Esra, Oğuz: ondalık gösterim ve yüzdeler konusu ile ilgili oyun ve değerlendirmeleri içeren makaleleri incelerler. Konu ile ilgili elde ettikleri bilgileri grup üyelerine iletirler.

Kübra, Demet: Çocukken oynadığımız sokak oyunlarını ondalık gösterim ve yüzdeler konusuyla nasıl ilişkilendirilebileceğimizi araştırır, elde ettikleri sonuçları grup üyelerine iletirler.

Serdal, Fatih: 3. ünite ondalık gösterim ve yüzdeler konusu ile ilgili oyun ve değerlendirmeleri içeren videolardan ve okulun kütüphanesinde bulunan kitaplardan dikkat edilmesi gereken noktaları araştırıp grup üyelerine iletirler.

7. Hafta

Bireysel görevler;

Esra, Fatih: Ondalık gösterim ve yüzdeler konusu ile ilgili nasıl bir oyun hazırlayabileceğimizi düşünür. Önceki hafta araştırılan, konu ile ilgili oyunlardan hangilerini kullanabileceğimizi ne gibi düzeltmeler ve iyileştirmeler yapabileceğimizi inceler.

Oğuz, Serdal, Demet: Yapılan araştırmalar ve bulgular sonucunda oyunu hazırlarlar.

Kübra: Hazırlanan oyunu internet sitesine yükler. Konuyla ilgili kazanımları oyun linkinin altında belirtir.

8. Hafta

Ortak görevler;

4. ünite temel geometrik kavramlar, üçgen ve dörtgenler konusu ile ilgili 2018 Ortaokul Matematik Öğretimi Programı'nda amaçlar ve kazanımlar dikkatlice incelenir.

Bireysel görevler;

Esra, Demet: 5. sınıf 4. ünite temel geometrik kavramlar, üçgen ve dörtgenler konusu ile ilgili oyun veya değerlendirmeleri içeren makaleleri incelerler. Konu ile ilgili elde ettikleri bilgileri grup üyelerine iletirler.

Fatih, Oğuz: Çocukken oynadığımız sokak oyunlarını temel geometrik kavramlar konusuyla nasıl ilişkilendirilebileceğimizi araştırırlar ve elde ettikleri sonuçları grup üyelerini iletirler.

Kübra, Serdal: 4. ünite temel geometrik kavramlar, üçgen ve dörtgenler konusu ile ilgili oyun veya değerlendirmeleri içeren videolardan ve okulun kütüphanesinde bulunan kitaplardan dikkat edilmesi gereken noktaları araştırıp grup üyelerini iletirler.

9. Hafta

Bireysel görevler;

Fatih, Serdal: Temel geometrik kavramlar, üçgen ve dörtgenler konusu ile ilgili nasıl bir oyun hazırlayabileceğimizi düşünür. Önceki hafta araştırılan konu ile ilgili oyunlardan hangilerini kullanabileceğimizi, ne gibi düzeltmeler ve iyileştirmeler yapabileceğimizi inceler.

Oğuz, Kübra, Demet: Yapılan araştırmalar ve bulgular sonucunda temel geometrik kavramlar konusu ile ilgili oyunları hazırlarlar.

Esra: Hazırlanan oyunu internet sitesine yükler. Konuyla ilgili kazanımları oyun linkinin altında belirtir.

10. Hafta

Ortak görevler;

5. ünite veri toplama ve değerlendirme, uzunluk ve zaman ölçme konusu ile ilgili 2018 Ortaokul Matematik Öğretimi Programı'nda amaçlar ve kazanımlar dikkatlice incelenir.

Bireysel görevler;

Oğuz, Demet: 5. sınıf 5. ünite veri toplama ve değerlendirme, uzunluk ve zaman ölçme konusu ile ilgili oyun ve değerlendirmeleri içeren makaleleri incelerler konu ile ilgili elde ettikleri bilgileri grup üyelerine iletirler.

Kübra, Demet: Çocukken oynadığımız sokak oyunlarını veri toplama ve değerlendirme, uzunluk ve zaman ölçme konusuyla nasıl ilişkilendirilebileceğimizi araştırırlar ve elde ettikleri sonuçları grup üyelerini iletirler.

Fatih, Serdal: 5 ünite veri toplama ve değerlendirme, uzunluk ve zaman ölçme konusu ile ilgili oyun veya değerlendirmeleri içeren videolardan ve okulun kütüphanesinde bulunan kitaplardan dikkat edilmesi gereken noktaları araştırıp grup üyelerini iletirler.

11. Hafta

Bireysel görevler;

Fatih, Serdal: Veri toplama ve değerlendirme, uzunluk ve zaman ölçme konusu ile ilgili nasıl bir oyun hazırlayabileceğimizi düşünür. Önceki hafta araştırılan konu ile ilgili oyunlardan hangilerini kullanabileceğimizi, ne gibi düzeltmeler ve iyileştirmeler yapabileceğimizi inceler.

Oğuz, Kübra, Demet: Yapılan araştırmalar ve bulgular sonucunda veri toplama ve değerlendirme, uzunluk ve zaman ölçme konusu ile ilgili oyunları hazırlarlar.

Esra: Hazırlanan oyunu internet sitesine yükler. Konuyla ilgili kazanımları oyun linkinin altında belirtir.

12. Hafta

Ortak görevler;

6. ünite alan ölçme ve geometrik cisimler konusu ile ilgili 2018 Öğretim programından amaçlar kazanımlar dikkatlice incelenir

Bireysel görevler;

Esra, Demet: 5. sınıf 6. ünite alan ölçme ve geometrik cisimler konusu ile ilgili oyun veya değerlendirmeleri içeren makaleleri incelerler konu ile ilgili elde ettikleri bilgileri grup üyelerine iletirler.

Fatih, Oğuz: Çocukken oynadığımız sokak oyunlarını alan ölçme ve geometrik cisimler konusuyla nasıl ilişkilendirilebileceğimizi araştırırlar ve elde ettikleri sonuçları grup üyelerini iletirler.

Kübra, Serdal: 6. ünite alan ölçme ve geometrik cisimler konusu ile ilgili oyun veya değerlendirmeleri içeren videolardan ve okulun kütüphanesinde bulunan kitaplardan dikkat edilmesi gereken noktaları araştırıp grup üyelerini iletirler.

13. Hafta

Bireysel görevler;

Fatih, Serdal: Alan ölçme ve geometrik cisimler konusu ile ilgili nasıl bir oyun hazırlayabileceğimizi düşünür. Önceki hafta araştırılan konu ile ilgili oyunlardan hangilerini kullanabileceğimizi, ne gibi düzeltmeler ve iyileştirmeler yapabileceğimizi inceler.

Oğuz, Kübra, Demet: Yapılan araştırmalar ve bulgular sonucunda alan ölçme ve geometrik cisimler konusu ile ilgili oyunları hazırlar.

Esra: Hazırlanan oyunu internet sitesine yükler. Konuyla ilgili kazanımları oyun linkinin altında belirtir.

14. Hafta

Ortak görevler;

5. sınıf düzeyindeki çocukların ilgisini çeken renkler ve görseller araştırılır. Hazırlanan oyunlardaki renk uyumları ve görseller öğrencinin dikkatini çekmek için yeterli seviyede midir? İncelenir. Eksik noktalarda gerekli düzenlemeler yapılır. Proje tamamlanır.

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta	Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
2021	Mart	1	Oyun, eğitsel oyun ve matematiksel oyun araştırılır.	✓			
		2	Oyunların yükleneceği site hazırlanır. 5. sınıf 1. ünite konu ile ilgili oluşturulabilecek oyun türleri araştırılır.	✓			
		3	5. sınıf 1. ünite konu ile ilgili oyun hazırlanır.	✓	✓		
		4	5. sınıf 2. ünite konu ile ilgili oluşturulabilecek oyun türleri araştırılır.	✓			
	Nisan	5	5. sınıf 2. ünite konu ile ilgili oyun hazırlanır.	✓			
		6	5. sınıf 3. ünite konu ile ilgili oluşturulabilecek oyun türleri araştırılır.	✓			
		7	5. sınıf 3. ünite konu ile ilgili oyun hazırlanır.		✓		
		8	5. sınıf 4. ünite konu ile ilgili oluşturulabilecek oyun türleri araştırılır.	✓			
	Mayıs	9	5. sınıf 4. ünite konu ile ilgili oyun hazırlanır.	✓	✓		
		10	5. sınıf 5. ünite konu ile ilgili oluşturulabilecek oyun türleri araştırılır.	✓			
		11	5. sınıf 5. ünite konu ile ilgili oyun hazırlanır. Siteye yerleştirilir.	✓	✓		
		12	5. sınıf 6. ünite konu ile ilgili oluşturulabilecek oyun türleri araştırılır.	✓			
	Haziran	13	5. sınıf 6. ünite konu ile ilgili oyun hazırlanır.	✓	✓		✓
		14	Sitenin eksikleri tamamlanır. Hitap edilen yaşa göre site ve oyunlar düzeltilir. Proje tamamlanır.		✓		✓

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

Proje planına eksiksiz olarak uyuldu. Bazı haftalara ufak eklemeler yapılarak projenin zenginleştirilmesi için ek toplantılar yapıldı. Toplantılar internet ortamının sunduğu çeşitli uygulamalarla çevrimiçi görüşmeler olarak gerçekleştirildi. Bu toplantılar bu görevden sorumlu grup üyesi tarafından kayıt altına alındı.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Herkes üzerine düşen sorumlulukları yerine getirdi. Toplantılara ve ön hazırlık çalışmalarına düzenli katılım sağlandı.

Yapılan çalışmalar, projedeki gelişmeler, aksaklıklar ve planlamaya uyulması gibi konular ders sorumlusu Dr. Öğretim üyesi Neslihan Usta tarafından haftalık olarak (bazen haftada 2kez olmak üzere) takip edildi.

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?)

Projenin başından itibaren yapılması düşünülen her adım gerçekleştirilmiştir. Üstelik süreç içerisinde projeyi zenginleştirme ve geliştirme çalışmaları yapılarak projenin daha verimli hale getirildiği düşünülmektedir.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARININ TESPİT ETME VE KAYDETME

Matematik dersine uyarlanabilecek matematiksel oyunların hazırlanmasında ve yazılmasında grup üyeleri olarak bizler oldukça zorlandık. Matematiksel bir oyunun nasıl hazırlanacağı, nasıl sunulabileceği, nelere dikkat etmemiz gerektiği konusunda dersin sorumlusu olan Dr. Öğretim üyesi Neslihan Usta öğretmenimiz bize çevrimiçi toplantılarda bilgi verdi, düzeltilmesi gerekli bölümlerle ilgili görüşlerini ifade etti ve çeşitli uyarılarda bulundu. Bu sayede projemizde amacımızdan sapmadan ilerleme kaydettik ve projeyi sonlandırdık.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Kovid-19 salgına sebebiyle projemizde bir anket uygulanmamıştır ancak proje ekibi üyelerinin yakınları başta olmak üzere ortaokul öğrencilerine site ile ilgili bilgiler verilmiş ve sitenin kullanımı konusunda ekip üyelerinin yakınlarına bilgi verilmiştir. Zamanla siteye erişimin artacağı ve kullanılacağı düşünülmektedir.

Adres:

<https://toplumahu17.wix.com/oyunla-matematik>

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Projenin özeti proje koordinatörünün ifadeleri ile şu şekilde yapılmıştır. "Eğlenerek Matematik Öğreniyorum adlı projemizde matematiği eğlenceli bir hale getiriyoruz. Bu projemiz sayesinde uzaktan eğitimde öğrencilerin matematik dersinde edindiği kazanımları, eğlenerek öğrenmesi ve konuları pekiştirmesini sağlayarak onların matematik korkusunu yenmesinde yardımcı oluyoruz. Oyunlarla öğrenme, öğrencilerin ilkokuldan ortaokula geçiş yaptıkları ilk sınıf olan 5. sınıfta daha da önemli hale gelmektedir. Bu nedenle genellikle 5. sınıf öğrencilerinin ve içerisinde diğer ortaokul düzeyi öğrencilerinin de matematiğe olan ilgisinin artırılması ve uzaktan eğitimde yaşanan öğrenme zorluklarının giderilmesi veya en aza indirilmesi amacıyla böyle bir çalışma yürütülmek istenmiştir. Böylelikle bir web sitesi kurulmuş ve çeşitli oyunlar hazırlanıp içerisine yüklenmiştir. Bu sayede hem öğrencilerimiz matematiği eğlenceli bir ders olarak görebilecek hem de kalıcı bir öğrenme gerçekleşecektir. Bu projemiz ile matematik öğretimini oyunlarla eğlenceli hale getirmek amaçlanmıştır."

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

Proje koordinatörü: Başta yalnızca web tabanlı oyun yapmayı planlıyorduk fakat daha sonra sitemizin içerisine ayrıca Play Store ve App Store uygulamalarından indirilebilecek oyunlar tasarlayarak siteye yükledik.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Sosyal medya kanallarında bir görev paylaşımı yapıldı ve proje ekibinin birkaç üyesi platformlardan sorumlu hale getirildi.

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Proje ekibi bu aşamayı şu sözleri ile açıklamaktadır. "Sosyal medya yardımıyla çocukların evdeki zamanlarını kaliteli bir şekilde geçirmelerine ve bunu nasıl yapacakları konusunda yönlendirmeyi amaçladık ve sağladık."

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Proje ekibinin hazırladığı matematiksel oyunların yer aldığı site sürekli olarak düzenlenmeli ve yeni oyunlar eklenerek geliştirilmelidir.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALAR YÖNELİK ÖNERİLER

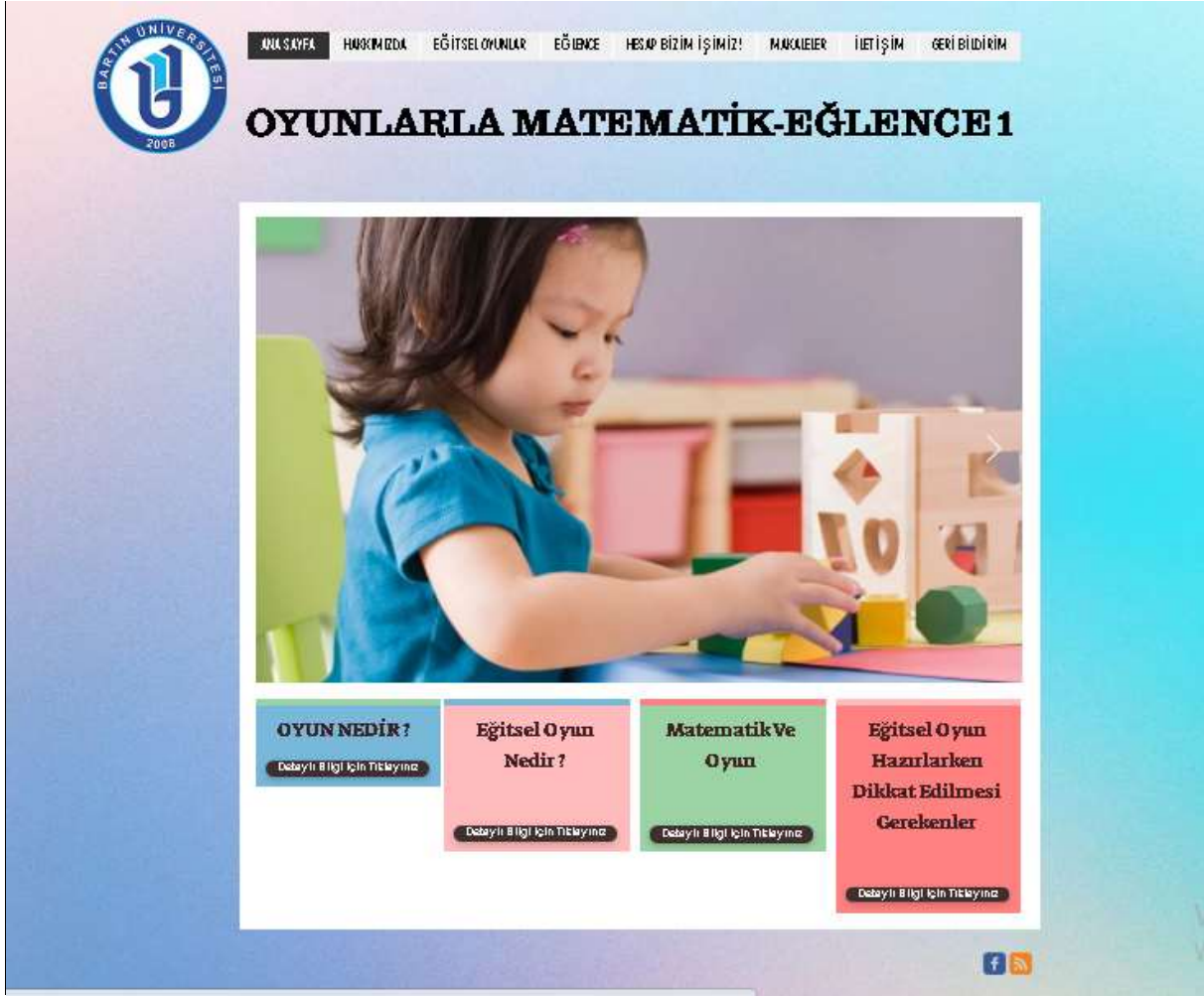
Matematiğin öğretilmesini ve öğrenilmesini kolaylaştıracak bu türlü etkinliklerin her sınıf seviyesinde ve sürekli olarak yapılması önerilebilir.

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

Ortaokul öğrencilerinin büyük bir çoğunluğunun matematiğe karşı olumsuz tutumlarının oyunlar ile azaltılabileceği düşünülmektedir. Ayrıca matematik dersinin oyunlarla daha eğlenceli bir halde sunulması öğrenmenin somut hale getirilmesini böylece öğrenmenin kalıcılığını sağlayabilir.

Proje ekibi bu çalışma ile matematik öğretimi konusunda farklı bir bakış açısı kazandığını ifade etmiştir. Ayrıca ekip üyeleri ortaokul öğrencileri için matematik dersinde bazı kazanımların somutlaştırılmasıyla anlaşılmasının kolaylaştığını ve bu türlü uygulamaların öğrencilerin ilgisini çekeceğini düşündüklerini belirtmişlerdir. Ek olarak öğretmen adayları grup çalışması ile etkili iletişim ve işbirliği kurarak uzaktan eğitimin dezavantajlarından birinin etkisini en aza indirmişler ve başarılı bir proje ortaya çıkarmıştır.

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR





Merhaba, Sitemize Hoş Geldiniz
Biz, Bartın Üniversitesi İlköğretim Matematik Öğretmenliği 3. Sınıf Öğrencileriyiz.

İsimlerimiz:

Esra ÖZDEMİR

Kübranınur YILDIRIM

Oğuzhan GENÇ

Serdal SAYIM

Demet SALAR

Fatih DABA

Bu siteyi "Topluma Hizmet Uygulamaları" dersi kapsamında oluşturduk. Topluma Hizmet dersimiz için bir proje konusu seçtik.

Proje Danışmanımız: Dr. Öğr. Üyesi Neslihan USTA

Projeimizin Konusu, 5. sınıf matematik konularının öğretiminin pekiştirilmesi amacıyla matematiksel oyunların kullanılmasıdır.

Projeimizin amacı ise, uzaktan eğitimde yaşanan zorlukların en aza indirilmesi ve derste öğrenilen konuların eğlenerek pekiştirilmesini sağlamaktır.

Bu projede yer alan oyunlar, başta 5. Sınıf öğrencileri olmak üzere ortaokul seviyesindeki diğer sınıflara da hitap etmektedir.

Wix.com Kullanım Kosulları



[ANA SAYFA](#) [HAKKIMIZDA](#) [EĞİTSEL OYUNLAR](#) [EĞLENCE](#) [HESAP BİZİM İŞİMİZ!](#) [MAKALELER](#) [İLETİŞİM](#) [GERİ BİLDİRİM](#)

OYUNLARLA MATEMATİK-EĞLENCE 1



Oyun Nedir ?

Oyun insanoğlunun
ilk bilincidir.

Oyun çocuğun işidir.

Oyun insan hayatının
her evresinde var
olan bir etkinliktir.





[ANA SAYFA](#) [HUKUKİ İZİNLER](#) [EĞİTSEL OYUNLAR](#) [EĞLENCE](#) [HESAP BİZİM İŞİMİZ!](#) [MAKALELER](#) [İLETİŞİM](#) [GERİ BİLDİRİM](#)

OYUNLARLA MATEMATİK-EĞLENCE 1






[ANA SAYFA](#) [HAKKIMIZDA](#) [EĞİTSEL OYUNLAR](#) [EĞLENCE](#) [HESAP BİZİM İŞİMİZ!](#) [MAKALELER](#) [İLETİŞİM](#) [GERİ BİLDİRİM](#)

OYUNLARLA MATEMATİK-EĞLENCE 1

Eğitsel Oyunlarımızı incelemek için Tıklayınız




 ANA SAYFA HAKKIMIZDA EĞİTSEL OYUNLAR EĞLENCE HESAP BİZİM İŞİMİZ! MAKALELER İLETİŞİM GERİ BİLDİRİM

OYUNLARLA MATEMATİK-EĞLENCE 1


"Oyunlarla Matematik Ders Notu"

Yrd. Doç. Dr. Nealihan USTA
Yrd. Doç. Dr. Ayşe Derya IŞIK
Yrd. Doç. Dr. Gülsün ŞAHAN
Yrd. Doç. Dr. Süreyya GENÇ
Arş. Gör. Fatih TAŞ
Gonca GÜLAY
Özge DEMİR
Fatma DİRİL
Kazım KÜÇÜK



"Oyunlarla Matematik Öğretiminin Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına Etkisi"

Nealihan Usta
Ayşe Derya Işık
Fatih Taş
Gonca Gülay
Gülsün Şahan
Süreyya Genç





OYUNLARLA MATEMATİK- EĞLENCE 1

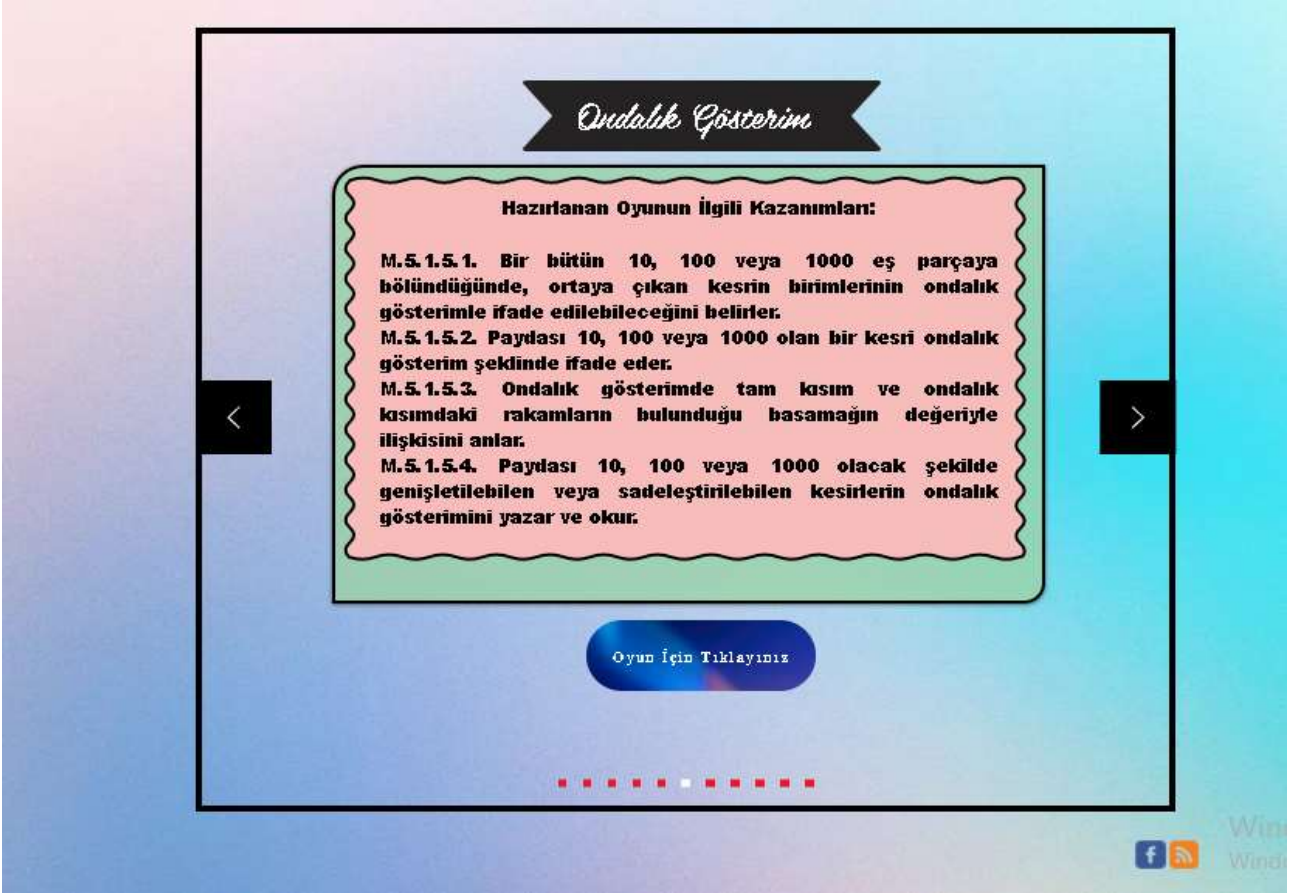
Bu sayfamızda " 2018 Matematik Dersi Öğretim Programı" kapmasında hazırladığımız oyunlara yer verdik. Oyunlarımızı 5. sınıf kazanımlarına uygun olacak şekilde hazırladık.

Oyunlarımızda " Doğal sayılar, doğal sayılarla işlemler, kesirler, kesirlerle işlemler, ondalık gösterim, yüzdeler, geometrik kavramlar, üçgen ve dörtgenler, veri toplama ve değerlendirme, uzunluk ve zaman ölçme, alan ölçme ve geometrik cisimler konularına yer verdik.

Haydi şimdi bu oyunları incelemek için sayfaları çevirin.
Oyunları oynarken hepinize iyi eğlenceler dileriz.



Windows
Windows



Ondalık Gösterim

Hazırlanan Oyunun İlgili Kazanımları:

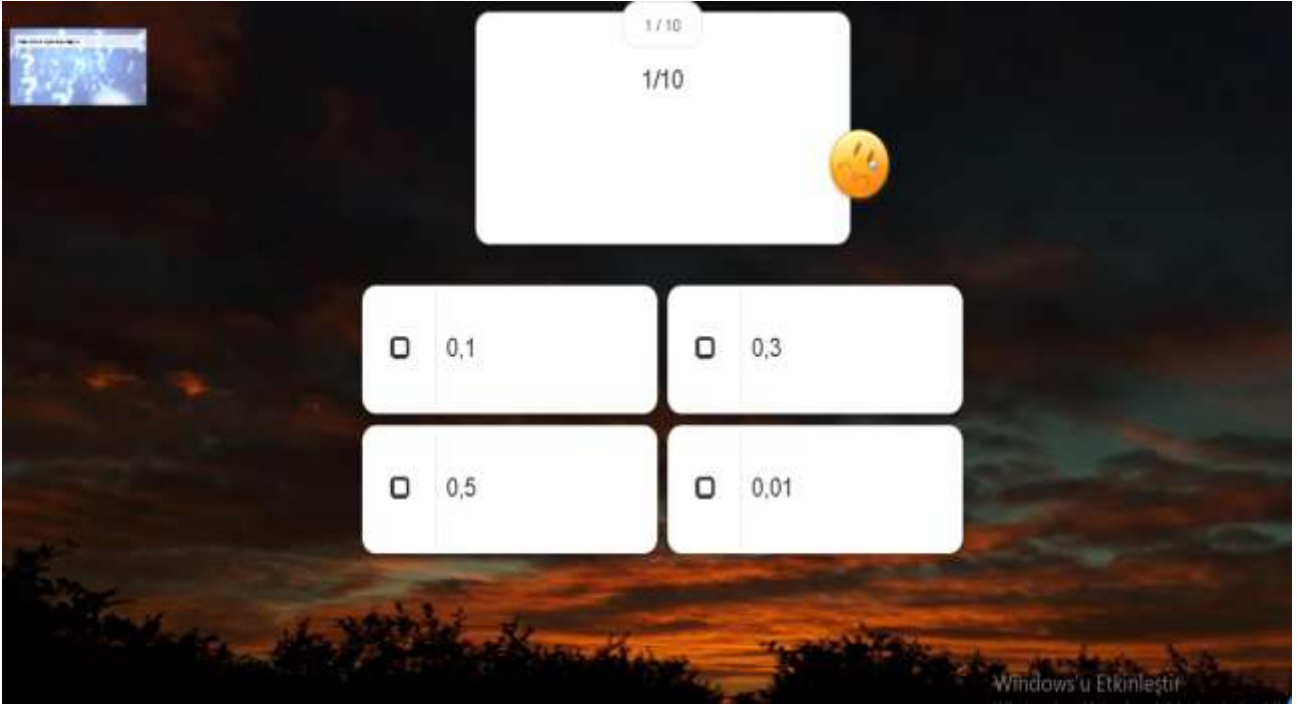
M.5.1.5.1. Bir bütün 10, 100 veya 1000 eş parçaya bölündüğünde, ortaya çıkan kesrin birimlerinin ondalık gösterimle ifade edilebileceğini belirler.

M.5.1.5.2. Paydası 10, 100 veya 1000 olan bir kesri ondalık gösterim şeklinde ifade eder.

M.5.1.5.3. Ondalık gösterimde tam kısım ve ondalık kısımdaki rakamların bulunduğu basamağın değeriyle ilişkisini anlar.

M.5.1.5.4. Paydası 10, 100 veya 1000 olacak şekilde genişletilebilen veya sadeleştirilebilen kesirlerin ondalık gösterimini yazar ve okur.

Oyun İçin Tıklayınız



1/10

1/10

0,1

0,3

0,5

0,01



ANA SAYFA HAKKIMIZDA EĞİTSEL OYUNLAR **EĞLENCE** HESAP BİZİM İŞİMİZİ MAKALELER İLETİŞİM GERİ BİLDİRİM

OYUNLARLA MATEMATİK- EĞLENCE 1

Portakal Yakalamaca



ANA SAYFA HAKKIMIZDA EĞİTSEL OYUNLAR EĞLENCE HESAP BİZİM İŞİMİZİ MAKALELER **İLETİŞİM** GERİ BİLDİRİM

OYUNLARLA MATEMATİK- EĞLENCE 1



Bizimle İletişime Geçin



Esra ÖZDEMİR

ozdemiresra688@gmail.com





ANA SAYFA

HAKKIMIZDA

EĞİTSEL OYUNLAR

EĞLENCE

HESAP BİZİM İŞİMİZİ

MAKALELER

İLETİŞİM

GERİ BİLDİRİM

OYUNLARLA MATEMATİK- EĞLENCE 1

Yorumlarınızı Bildirin

Ad

Soyad

E-posta

Telefon

★ ★ ★ ★ ★ Bizi Değerlendirin

Gerİ bildiriminizi buraya yazın

Gerİ Bildirim Gönder