

PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

P.1. PROJE ADI:

Bir Haftalık Matematik Yolculuğu

P.2. PROJE DANIŞMANI:

Arş. Gör. Dr. Pınar AKYILDIZ

P.3. PROJENİN AMAÇLARI

Ortaokul öğrencileri için hazırlanan etkinlikleri, öğrencilerle birlikte uygulayarak öğrencilerin hem eğlenip hem de matematiğe karşı olan tutumlarının olumlu yönde geliştirilmesi.

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

13 Hafta

P.5. PROJENİN

Başlangıç Tarihi *(dönemin ilk günü)*

8 Mart 2021

Bitiş Tarihi *(dönemin son günü)*

18 Haziran 2021

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

Bartın Gazi Ortaokulu

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

Bartın Gazi Ortaokulu

P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Arif CANDAN	Muhteşem Çarpma Yöntemlerini Öğreniyorum Tam Sonucu Kim Bulacak Sumo oyunu
2	Ekrem Can AKMAN	Pick Teoremi ve Adalet Kupası Eğlenip Öğrenerek Yarışıyoruz Gizemli Sayılar
3	Duygu ÇOBAN	Kâğıttan Dünya Koridor Oyununu Öğreniyorum Zekâ Oyunlarını Ne Kadar Tanıyorum
4	Esranur KARA	Kâğıttan Dünya Zekâ Oyunlarını Ne Kadar Tanıyorum?
5	Suden ARIKAN	Zekâ çarpışması Reversi Oyunu



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

6	Huriye Düzgün	Doğadaki Gizli Matematik Doğadaki Estetiğin Sırrı: Altın Oran
7	Şehnaz Sare Erdoğan	Nedir bu paradokslar? Sende saklı oyunu
8	Ayni Büşra Yılmaz	Nedir bu paradokslar? Sende saklı oyunu
9	Kenan Ulaş	Muhteşem Çarpma Yöntemlerini Öğreniyorum Tam Sonucu Kim Bulacak
10	Nazife Gül Kurman	Sende Saklı, Zekâ Çarpışması, Sudoku Oyununu Öğreniyorum
11	Ahmethan DİNDAR	Pick Teoremi ve Adalet Kupası Eğlenip Öğrenerek Yarışıyoruz Gizemli Sayılar
12	Sultan Nurtuğ YİĞİT	Afiş hazırlama Q-bitz oyununu öğreniyorum
13	Esragül UYAR	Afiş hazırlama Mangala oyununu öğreniyorum
14	İsmail Hilmi GÖRGÜLÜ	Nedir bu paradokslar? Etkinlik açılış ve kapanışında sunuculuk

P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
1. 19010509036	Arif CANDAN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
2. 19010509024	Ekrem Can AKMAN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
3. 19010509030	Duygu ÇOBAN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
4. 19010509007	Esranur KARA	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
5. 19010509016	Suden ARIKAN	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
6. 19010509052	Huriye Düzgün	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
7. 19010509023	Şehnaz Sare Erdoğan	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
8. 19010509005	Ayni Büşra Yılmaz	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
9. 19010509002	Kenan Ulaş	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
10. 19010509008	Nazife Gül Kurman	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
11. 19010509015	Ahmethan DİNDAR	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
12. 19010509020	Sultan Nurtuğ YİĞİT	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
13. 19010509038	Esragül UYAR	İlköğretim Matematik Öğretmenliği
14. 20110509024	İsmail Hilmi GÖRGÜLÜ	İlköğretim Matematik Öğretmenliği

P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

1 adet geometri tahtası, paket lastiği, keçeli kalemler, A3 kağıdı, Sumo Oyunu, Koridor Oyunu, Renkli A4 kağıdı, Reversi Oyunu, mangala oyunu, Q-bitz oyunu

P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

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

Geometri tahtası (15 TL)

Keçeli kalemler (10 TL)

Sumo oyunu (40 TL)

Reversi Oyunu (30TL)

Mangala Oyunu (40 TL)

Yukarıda bahsedilen araç-gereç ve oyunlar etkinliği tasarlayan öğretmen adayı tarafından temin edilmiştir.

P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

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

Pick Teoremi ve Adalet Kupası: Bu etkinlik öğrencilere pick teoremini anlatmak ve etkinlikle alakalı geometri tahtası ve sunu üzerinde örnekler çözerek konuyu pekiştirmelerini sağlamayı, adalet kupasının temel prensibini anlatmayı ve kupanın ana fikrini onlara açıklamayı amaçlamaktadır. Bu amaçla hazırlanan sunu çevrimiçi ortamda öğrencilerle paylaşılmış ve yine sunudaki örnekler öğrencilerle birlikte çözülmüştür.

Eğlenip Öğrenerek Yarışıyoruz: Bu etkinliğin amacı her yaş grubundaki öğrencilere uygun matematiksel zekâ ve mantık sorularından oluşan bir yarışma yapıp onları ödüllendirerek hem eğlenmelerini hem de yarışmalarını sağlamaktır. Bu amaçla hazırlanan sorular çevrimiçi ortamda Kahoot uygulamasını kullanarak öğrencilerle paylaşılmış ve yarışma sonunda ilk üç dereceye giren öğrenciler ödüllendirilmiştir.

Muhteşem Çarpma Yöntemlerini Öğreniyorum: Bu etkinlik öğrencilere çarpma yöntemlerini tanıtmayı ve tanıtılan çarpma yöntemleriyle ilgili örnekler çözerek öğrencilerin öğrendiklerini pekiştirmelerini sağlamayı amaçlamaktadır. Etkinlikte öğretmen adayı çevrimiçi ortamda öğrencilere farklı çarpma yöntemlerini materyallerle ve kâğıt-kalem kullanarak örneklerle ve sunu yoluyla anlatmış ve öğrencilerle birlikte örnekler çözmüşlerdir.

Kâğıttan Dünya: Bu etkinlikte çevrimiçi ortamda öncelikle öğrencilere origaminin anlamı, günlük hayat örnekleri ve tarihinden bahsedilmiştir. Bu konulardan bahsettikten sonra öğrencilerden kâğıt almaları ve gösterilen origami lalenin adımlarını sıra ile yapmaları sağlanmıştır. Etkinlik sonunda öğrenciler 8 Mart Dünya Kadınlar Günü münasebetiyle yaptıkları laleleri annelerine hediye etmişlerdir.

Zekâ Oyunlarını Ne Kadar Tanıyorum?: Bu etkinlikte, öğrencilerin 1 hafta boyunca anlatılan zekâ oyunlarını öğrenip öğrenmediğini görmek ve öğrencilerle eğlenceli vakit geçirmek adına yarışma yapılmıştır. Bu yarışma web 2.0 aracı olan "Kahoot" ile yürütülmüştür. Öğrencilere zekâ oyunları ile ilgili sorular sorarak belli süre içerisinde cevap vermeleri beklenmiş ve yarışma sonunda 1., 2. ve 3. olan öğrenciler ödüllendirilmiştir.

Doğadaki Estetiğin Sırrı: Bu etkinlikte çevrimiçi ortamda hazırlanan sunu ve görseller öğrencilerle paylaşılmış ve öğrencilere konu ile ilgili sorular sorularak devam edilmiştir.

Doğadaki Gizli Matematik: Bu etkinlikte öğrencilerin "Doğada matematik nerelerde ve nasıl vardır?" sorusunun cevabını bulmaları, çevrimiçi ortamda hazırlanan sunu ile sağlamıştır. Sunuda doğadaki matematik örnekleri görseller ve videolarla anlatılmıştır.

Nedir bu paradokslar?: Etkinlikte çevrimiçi ortamda, hazırlanan sunu yardımıyla öncelikle öğrencilere paradoksların ne anlam geldiği anlatılmış, ardından öğrencilerle paradoks örnekleri paylaşılarak bunları çözmeye çalışmaları sağlanmıştır.



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

Sende Saklı Oyunu: Çevrimiçi ortamda resfebelerin içinde bulunduğu sunumu öğrencilere göstererek ve bir yarışma ortamı sağlayarak öğrencilerin bu resimlerin hangi kelimeyi anlatmaya çalıştığını bilmeye çalışması sağlanmıştır.

Tam Sonucu Kim Bulacak?: Öğrencilerin işlem oyunu tanınması ve örnekler çözerek işlem yeteneklerinin geliştirilmesinin amaçlandığı etkinlikte çevrimiçi ortamda, bir uygulama vasıtasıyla geliştirilen oyun üzerinden öğrencilere işlem soruları sorulmuş ve verilen süre içerisinde sonucu bulmaları sağlanmıştır.

Doç. Dr. Burçin GÖKKURT ÖZDEMİR ile Söyleşi: Ortaokul öğrencilerinin bir akademisyenle etkileşime geçerek bir matematik öğretmeni yetiştiricisinin gözünden matematiğe bakmalarının amaçlandığı bu etkinlikte öğretim elemanı tarafından hazırlanan eğlenceli sunu öğrencilerle çevrimiçi ortamda paylaşılmıştır. Öğretim elemanı, sunu boyunca öğrencilere sorular sorarak ve sunuda yer alan dijital öyküler sayesinde öğrencilerin matematiğin günlük hayatımızda yer aldığını görmelerini sağlamıştır.

Gizemli Sayılar: Öğrencilerin sayılarda yer alan düzeni keşfetmelerini sağlamak amacıyla etkinlikte Türkiye Cumhuriyeti Kimlik Numaralarının nasıl oluştuğunu kriptoloji bilimini kullanarak keşfetmeleri ve Kaprekar sayısını fark etmelerini sağlanmıştır.

Zekâ Çarpışması: İlginç zekâ sorularıyla öğrencilerin farklı şekilde düşünmelerini sağlamanın ve soruları okurken nelere dikkat etmeleri konusunda deneyim kazandırmanın amaçlandığı bu etkinlikte sorular web 2.0 aracı olan "Kahoot" üzerinden öğrencilere sorulmuş, belli süre içerisinde cevap vermeleri beklenmiş ve yarışma sonunda 1., 2. ve 3. olan öğrenciler ödüllendirilmiştir.

Sumo Oyununu Öğreniyorum: Öğrencilere sumo oyunu tanıtılıp, nasıl oynanacağı anlatılır ve soruları cevaplanır. Örnek olarak bir el oyun oynanarak öğrencilerin pekiştirmeleri sağlanır.

Koridor Oyununu Öğreniyorum: Bu etkinlikte zekâ oyunu olan "Koridor Oyunu" öğrencilere detaylı şekilde tanıtılmıştır. Detaylıdan kasıt oyunun amacı, nasıl oynandığı, kuralları ve kazanımlarıdır. Sözel bir anlatım yapıldıktan sonra koridor oyunu öğrenciler karşısında 1 el oynanmış ve öğrencilerin sorularının olup olmadığı sorulmuştur.

Mangala Oyununu Öğreniyorum: Bu etkinlikte mangala oyunu öğrencilere anlatılmıştır. Oyunun amacı, nasıl oynandığı, kuralları öğretilmiştir. Öğrencilere bu oyunu oynayıp oynamadıkları sorulmuştur. Oyunu anlatan öğretmen adayı örnek olması açısından oyunu kamera karşısında oynamıştır.

Sudoku Oyununu Öğreniyorum: Etkinlikte sudoku oyunu öğrencilere çevrimiçi ortamda ve hazırlanmış sunum yoluyla tanıtılmıştır. Ayrıca öğrencilerle 4x4 ve 6x6 sudoku oyunları oynanarak oyun hakkında öğrendiklerinin pekiştirilmesi sağlanmıştır.

Q-bitz Oyununu Öğreniyorum: Bu etkinlikte zekâ oyunu olan q-bitz öğrencilere anlatılmıştır. Öğrencilere kuralları, nasıl oynandığı hakkında bilgiler verilmiştir. Oyunu tanıtan öğretmen adayı örnek olması açısından kamera karşısında oyunu oynamıştır.

Reversi Oyununu Öğreniyorum: Bu etkinlikte reversi oyunu öğrencilere anlatılmıştır. Oyunun amacı, nasıl oynandığı, kuralları öğretilmiştir. Öğrencilere bu oyunu oynayıp oynamadıkları sorulmuştur. Oyunu anlatan öğretmen adayı örnek olması açısından oyunu kamera karşısında oynamıştır.

Proje boyunca uygulanan tüm etkinlikler, sunu ve yarışmalar hem projenin uygulandığı okulun matematik öğretmeni hem de Topluma Hizmet Uygulamaları dersinin sorumlu öğretim elemanın gözetiminde hazırlanmış ve uygulanmıştır.

P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)

Yıl	Ay	Hafta					Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
			Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	
2021	Şubat	1	+				
		2	+				
		3	+				
	Mart	1	+				
		2		+	+		
		3			+		
		4			+		
	Nisan	1			+		
		2			+		
		3				+	
	Mayıs	1					+
		2					+

UYGULAMA AŞAMASI

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

Dört haftalık bir proje hazırlığından sonra etkinlikler, 8-14 Mart 2021 haftasında bir hafta süresince hafta içi her akşam 19.00-21.00 saatleri, hafta sonu ise 13.00-16.00 saatleri arasında etkinlikler çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir.

Etkinliklerin uygulanmasından önce öğretmen adayları projeye katkı sağlayan matematik öğretmeninin çevrimiçi derslerine katılmışlar ve ortaokul öğrencileriyle bir araya gelmişlerdir. Ayrıca bazı öğretmen adayları etkinliklerin ana uygulamasından önce bu dersler sırasında etkinliklerinin bir bölümünü ortaokul öğrencileriyle gerçekleştirilerek deneyim kazanmışlardır.

Uygulama sırasında planlanan durumların dışına çıkılmamış, bir aksaklıkla karşılaşılmamıştır.

UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Her gün etkinliklerin gerçekleştirilmesinin ardından çevrimiçi ortamda bir değerlendirme toplantısı yapılmış ve öğretmen adayları, matematik öğretmeni ve öğretim elemanı etkinliklerin uygulanışı ile ilgili görüşlerini paylaşmıştır. Ardından sonraki etkinlikler ile ilgili de görüş paylaşımı yapılmış, etkinliği ile ilgili sorusu olan öğretmen adaylarının etkinliğin uygulanması ile ilgili soruları matematik öğretmeni ve öğretim elemanı tarafından cevaplanmıştır.

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 saatte gerçekleştirilmiştir. Etkinliklerin hemen ardından ortaokul öğrencilerine uygulanan anket verilerinin analizi sonucunda yapılan her bir etkinliğin amacına ulaştığı tespit edilmiştir.

KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARININ TESPİT ETME VE KAYDETME

Yedi gün boyunca 19.00-21.00 arasında gerçekleşen etkinlikler sırasında öğretim elemanı ve matematik öğretmeni de aksaklık olması durumunda müdahale edebilmek için etkinliklere katılmıştır. Ayrıca tamamlanan her bir etkinliğin ardından öğretmen adayları, öğretmen ve öğretim elemanı kısa bir değerlendirme toplantısı yapmış, adayların etkinliğin gerçekleştirilmesi ve iyileştirilmesi hakkındaki görüşleri alınmıştır.

Ayrıca etkinlikler çevrimiçi ortamda yapıldığından etkinliklerin kaydı da bilgisayar ortamında gerçekleştirilmiş ve öğretmen adaylarının kendi ve diğer öğretmen adaylarının etkinliklerini daha sonra izleyip tartışabilmeleri için öğretim elemanı tarafından saklanmıştır. Proje tamamlandığında öğretmen adayları tüm etkinlikleri videolar yardımıyla tekrar izlemiş ve öğretim elemanı tarafından hazırlanan form vasıtasıyla ve ders saatlerinde proje ile ilgili yapılan toplantılarda etkinliklerle ilgili görüşlerini paylaşmışlardır.

KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

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

Proje öncesinde bir ortaokulun matematik öğretmeni ile iletişime geçilerek proje fikri kendisiyle paylaşılmıştır. Ardından matematik öğretmeni ve öğretmen adayları çevrimiçi ortamda bir araya gelerek proje dahilinde yapılacak etkinlik konularıyla ilgili fikir alışverişi yapılmış ve öğretmen adayları etkinlikleri hazırlamaya başlamıştır. Etkinliklerin hazırlanması sürecinde öğretmen adayları hem matematik öğretmenin hem de öğretim elemanının görüşlerini almışlardır. Ayrıca özellikle etkinliklerin uygulanışı noktasında matematik öğretmenin görüşleri çok etkili olmuştur.

Etkinliklerin uygulanması öncesinde matematik öğretmeni ortaokul öğrencileriyle iletişime geçerek projeyi tanıtmış ve öğrencilerin katılımlarını sağlamıştır.

Öğrencilerin her bir etkinlikle ilgili görüşleri, etkinlik sonunda ve "google formlar" vasıtasıyla hazırlanan anket yardımıyla alınmıştır. Bir sonraki gün yapılacak etkinlikler öncesi öğrencilerin bir önceki etkinliklerle ilgili görüşleri öğretmen adaylarıyla paylaşılarak gelecek etkinliklerin uygulanışına yön verilmiştir.

Proje uygulamasının son gününde ise çevrimiçi ortamda öğrencilerin genel olarak proje etkinlikleri hakkındaki görüşleri alınmış, en çok sevdikleri etkinlikler sorulmuş ve neden o etkinlikleri daha çok sevdikleri öğrenilmeye çalışılmıştır.

KA.4. PROJENİN ÖZETİ (100-150 Kelime)

Kovid-19 pandemisi sürecinde ortaokul öğrencilerinin çevrimiçi matematik etkinlikleriyle hem eğlenmeleri hem kendi öğretmenleri dışındaki matematik öğretmen adaylarıyla/öğretim elemanlarıyla bir araya gelmeleri hem de matematiğe yönelik olumlu bir tutum kazanmalarının amaçlandığı projeye 14 ilköğretim matematik öğretmen adayı katılmıştır. Adaylar 4 haftalık hazırlık süreci boyunca bir matematik öğretmeni ve öğretim elemanının yardımıyla etkinliklerini hazırlamıştır. Ayrıca etkinliklerin pilot uygulaması da matematik öğretmenin çevrimiçi dersleri sırasında gerçekleştirilmiştir. Yedi gün boyunca gerçekleştirilen etkinliklerin hemen ardından değerlendirme toplantıları yapılmış ve ortaokul öğrencilerinin etkinliklerle ilgili bir görüş formunu doldurmaları sağlanarak etkinliğin amacına ulaşma durumu tespit edilmiştir. Etkinliklerin tamamlanmasının ardından öğretmen adaylarının etkinlikler hakkındaki görüşlerini almak ve etkinlikleri iyileştirmek amacıyla dört hafta boyunca toplantılar yapılmıştır. Sonuçta öğretmen adaylarının henüz ikinci sınıftayken öğrencilerle bir araya gelerek öğretmenlik deneyimi kazanmaları, web 2.0 araçlarını kullanarak matematiksel bir etkinlik hazırlama ve uygulamayı öğrenmesi sağlanmıştır. Ortaokul öğrencilerinin de pandemi sürecinde bir hafta da olsa matematikle iç içe olmaları ve matematiğe yönelik olumlu bir tutum kazanmalarına yardımcı olunmuştur.

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

Etkinlikler sırasında karşılaşılabilecek teknik aksaklıklar (sununun silinmesi, öğretmen adayının internet bağlantısının kopması gibi) göz önüne alınarak her bir etkinlik için birden fazla öğretmen adayı görevlendirilmiş ve etkinliğin uygulanacağı süreçte hepsinin etkinlik sunumunu yapmaya hazır şekilde yer almaları planlanmış ve sağlanmıştır.

ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Her bir etkinlikte görev alacak öğretmen adayları önceden belirlenmiş ve etkinlik takvimi öğretmen adaylarının uygunluğuna göre önceden belirlenerek duyurulmuştur.

Görev dağılımında da her bir öğretmen adayına eşit iş yükü düşmesi sağlanmıştır.

ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Matematik öğretmeni ve öğretim elemanı, etkinlik konularının belirlenmesi ve etkinliklerin hazırlanması amacıyla dört hafta boyunca öğretmen adaylarıyla çevrimiçi toplantılar yapmış ve bir matematik etkinliğinin nasıl hazırlanacağı ve sınıfta nasıl uygulanacağı konusunda eğitim vermişlerdir. Ayrıca etkinliklerin hazırlanması sırasında öğretmen adayları her aşamada matematik öğretmeni ve öğretim elemanından destek almışlardır.

Etkinliklerin pilot uygulaması için matematik öğretmeni öğretmen adaylarını çevrimiçi derslerine davet etmiş ve etkinliklerin kısa bir uygulamasını yaparak deneyim kazanmalarını sağlamıştır.

ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Proje kapsamında yapılacak etkinliklerin duyurulması ve takibi için bir etkinlik takvimi belirlenmiştir. Her bir etkinliğin başlangıç ve bitiş zamanları, etkinliğe çevrimiçi ortamda nasıl katılacağı bu takvimde belirtilmiştir.

Etkinliklerin uygulanması sürecinde matematik öğretmeni ve öğretim elemanı da çevrimiçi ortamda yer almıştır. Ayrıca toplantılar öğretim elemanı tarafından kayda alınmış ve etkinliklerin tamamlanmasını takiben dört hafta boyunca öğretmen adayları tarafından etkinlik videoları izlenerek analiz edilmiş ve etkinliğin iyileştirilmesi noktasında görüşleri alınmıştır.

ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALARA YÖNELİK ÖNERİLER

Belli bir konu alanına yönelik etkinlikler matematik öğretmen adayları tarafından hazırlanarak çevrimiçi ya da yüz yüze ortamda öğrencilerle gerçekleştirilebilir.

Yine çevrimiçi ya da yüz yüze ortamda öğretmen adayları tarafından zekâ ve mantık oyunları ortaokul öğrencilerine öğretilir ve turnuvalar düzenlenebilir.

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

Ortaokul öğrencilerinin matematiğe yönelik olumlu tutum geliştirmelerini sağlamak

Ortaokul öğrencilerinin pandemi sürecinde de matematikle iç içe olmalarını sağlamak

Öğretmen adaylarının ikinci sınıftayken öğretmenlik deneyimi kazanmalarını sağlamak



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

PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR



Şekil1. Etkinlik Posteri

ETKİNLİK PROGRAMI

<p>8 Mart 2021 - Pazartesi</p> <p>19:00 Açılış ve Doğadaki Gizli Matematik https://zoom.us/j/94630214409?pwd=MEF5NdmxTV2hZaBZPVVWViRS59acWpUZz09 ID: 946 3021 4409 ve Şifre: GaziMat</p> <p>20:20 Kağıttan Dünya https://zoom.us/j/92237422708?pwd=YUNkMkVyY2ZZUmZ4RU42aGllbE9oZz09 ID: 922 3742 2708 ve Şifre: GaziMat</p>	<p>9 Mart 2021 - Salı</p> <p>19:00 Gizemli Sayılar https://zoom.us/j/98061584569?pwd=QUh2amVFMjhBanlwVHgrdKpPYke5UT09 ID: 980 6158 4569 ve Şifre: GaziMat</p> <p>20:00 Mangala ve Sudoku Oyunlarını Öğreniyorum https://zoom.us/j/93448847582?pwd=clqwbWT2S3N4a2liQWWM5NThVZklidz09 ID: 934 4884 7582 ve Şifre: GaziMat</p>
<p>10 Mart 2021 - Çarşamba</p> <p>19:00 Nedir Bu Paradokslar? https://zoom.us/j/92153398399?pwd=L1pKeDFQOS81Wk1pVYVrhmJHUF0Qdz09 ID: 921 5339 8399 ve Şifre: GaziMat</p> <p>20:00 Doğadaki Estetiğin Sırrı: Altın Oran https://zoom.us/j/99313618933?pwd=NlU2VklVTXNMWHd3ZUWtJzONVRzBnUT09 ID: 993 1361 8933 ve Şifre: GaziMat</p>	<p>11 Mart 2021 - Perşembe</p> <p>19:00 Muhteşem Çarpma Yöntemlerini Öğrenelim! https://zoom.us/j/98042221439?pwd=cHFZVHY5ajRkYlkrQVWw5lpkQ2dmdz09 ID: 980 4222 1439 ve Şifre: GaziMat</p> <p>20:00 Tam Sonucu Kim Bulacak? https://zoom.us/j/95634759902?pwd=WUJpZlVlMGFqak9jUHhYnkYV2lydz09 ID: 956 3475 9902 ve Şifre: GaziMat</p>
<p>12 Mart 2021 - Cuma</p> <p>19:00 Bartın Üniversitesi Matematik Eğitimi Anabilim Dalı Başkanı Doç. Dr. Burçin GÖKKURT ÖZDEMİR ile Söyleşi https://zoom.us/j/97917492247?pwd=SDdxeWtZSllYalhlZlRcQUlN2Q6tRQTO9 ID: 979 1749 2247 ve Şifre: GaziMat</p> <p>20:00 Koridor ve Sumo Oyunlarını Öğreniyorum https://zoom.us/j/99660049221?pwd=VXFQZiREVFItRnNoNk5sY0w5OEI0Zz09 ID: 996 6004 9221 ve Şifre: GaziMat</p>	<p>13 Mart 2021 - Cumartesi</p> <p>13:00 Zeka Çarpışması https://zoom.us/j/992446536232?pwd=TmM2citiM0NH0FFMWFpFZkFEOHRWUT09 ID: 992 4465 3623 ve Şifre: GaziMat</p> <p>14:00 Sende Saklı Oyunu https://zoom.us/j/92451071598?pwd=S21XbnRrdVFnN0QxYVY9sZHq4MlZTQTO9 ID: 924 5107 1598 ve Şifre: GaziMat</p> <p>15:00 Q-bitz ve Reversi Oyunlarını Öğreniyorum https://zoom.us/j/92010188692?pwd=ZjRab1Z5bWlrT3djMk8rdWRxaUJTSQTO9 ID: 920 1018 8692 ve Şifre: GaziMat</p>
<p>14 Mart 2021 - Pazar</p> <p>13:00 Pick Teoremi ve Adalet Kupası https://zoom.us/j/97278576275?pwd=dnp4eWNlY05VeEM5ZHTrOGhwWW93dz09 ID: 972 7857 6275 ve Şifre: GaziMat</p> <p>14:00 Eğlenip öğrenerek yarışıyoruz! (Kahoot yarışması)* https://zoom.us/j/97424912527?pwd=VVK4MUVVNYlRoaYU4WVFRmRORnBEFdz09 ID: 974 2491 2527 ve Şifre: GaziMat</p> <p>15:00 Zeka Oyunlarını Ne Kadar Tanıyorum? (Kahoot yarışması)* https://zoom.us/j/95607198220?pwd=a3TQlZVU5FZVYVWVUjVTA3a3dTSlA3Zz09 ID: 956 0719 8220 ve Şifre: GaziMat</p>	

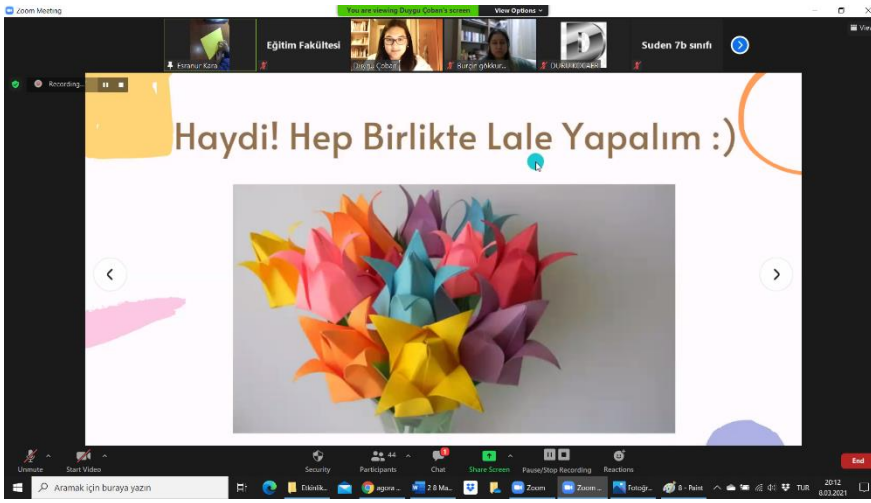
* Kahoot yarışmalarında ilk üçe giren katılımcılarımıza madalya ve çeşitli ödüller verilecektir.

Şekil 2. Etkinlik Takvimi

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



Şekil 3. 1. Gün- Doğadaki Gizli Matematik



Şekil 4. 1. Gün-Kağıttan Dünya



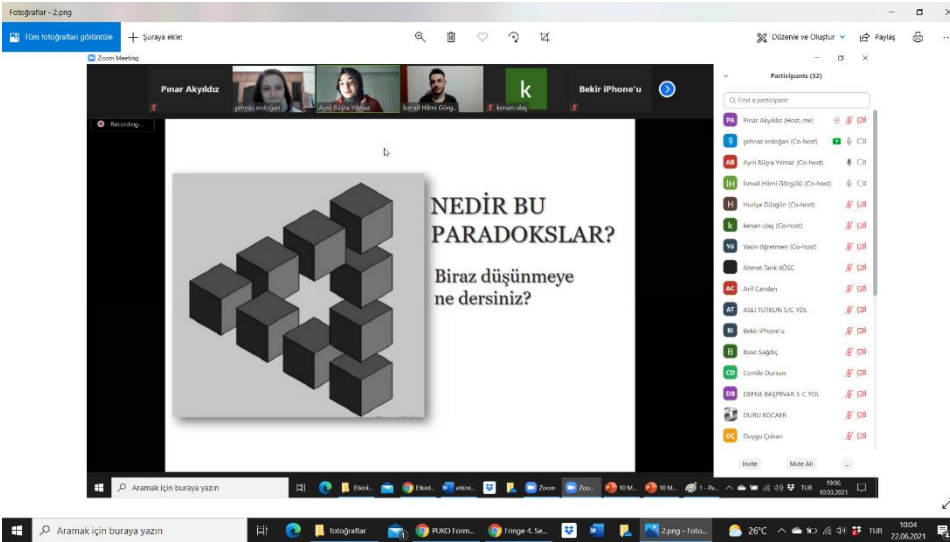
Şekil 5. 2. Gün- Gizemli Sayılar



Şekil 6. 2. Gün- Mangala Oyunu



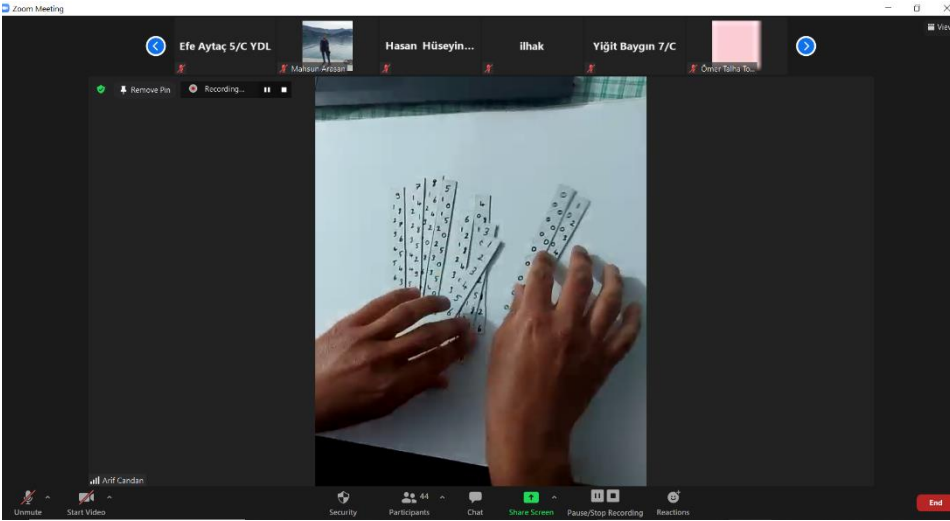
Şekil 7. 2. Gün- Sudoku Oyunu



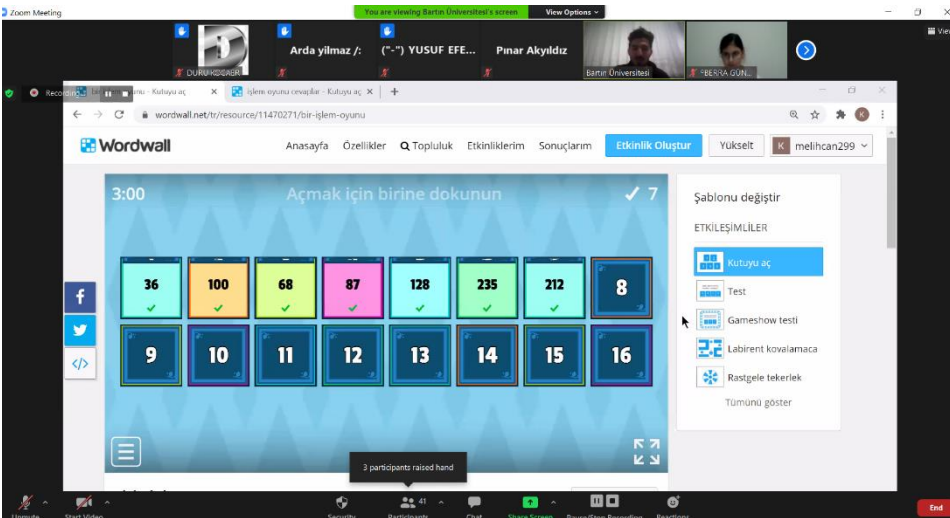
Şekil 8. 3. Gün- Nedir Bu Paradokslar



Şekil 9. 3. Gün- Doğadaki Estetiğin Sırları



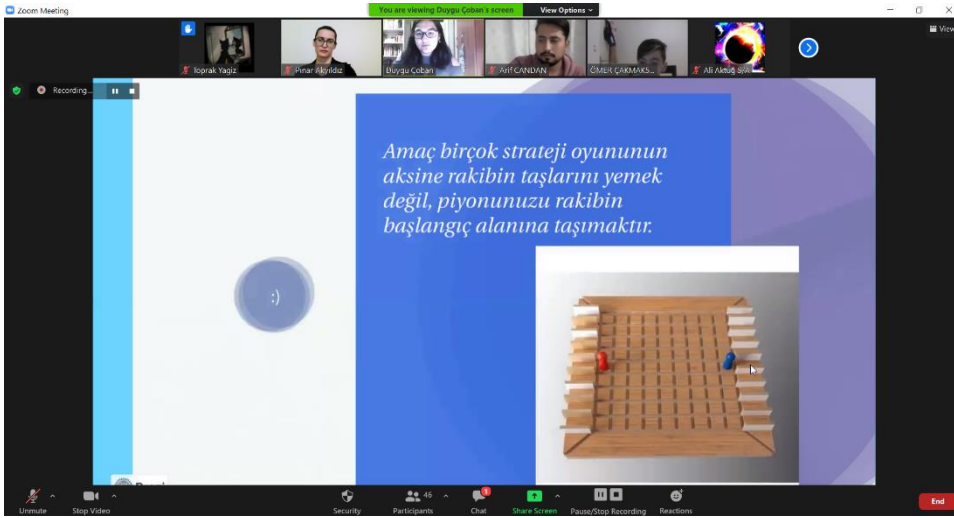
Şekil 10. 4. Gün- Muhteşem Çarpma Yöntemlerini Öğrenelim!



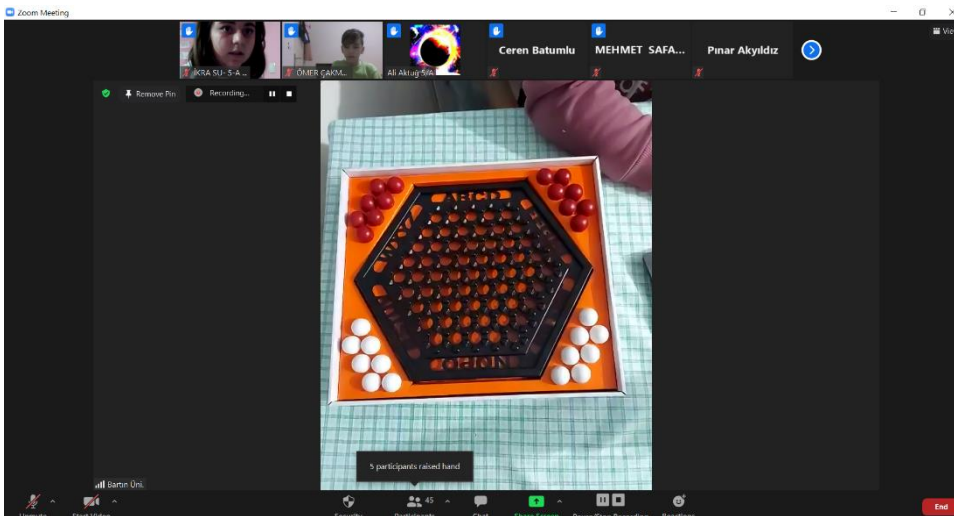
Şekil 11. 4. Gün- Tam Sonucu Kim Bulacak?



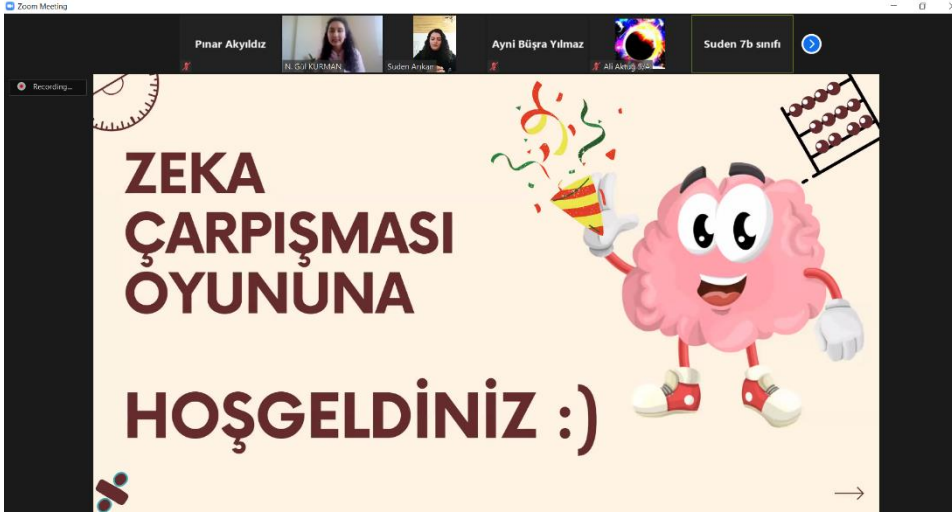
Şekil 12. 5. Gün- Doç. Dr. Burçin GÖKKURT ÖZDEMİR'in



Şekil 13. 5. Gün- Koridor Oyunu



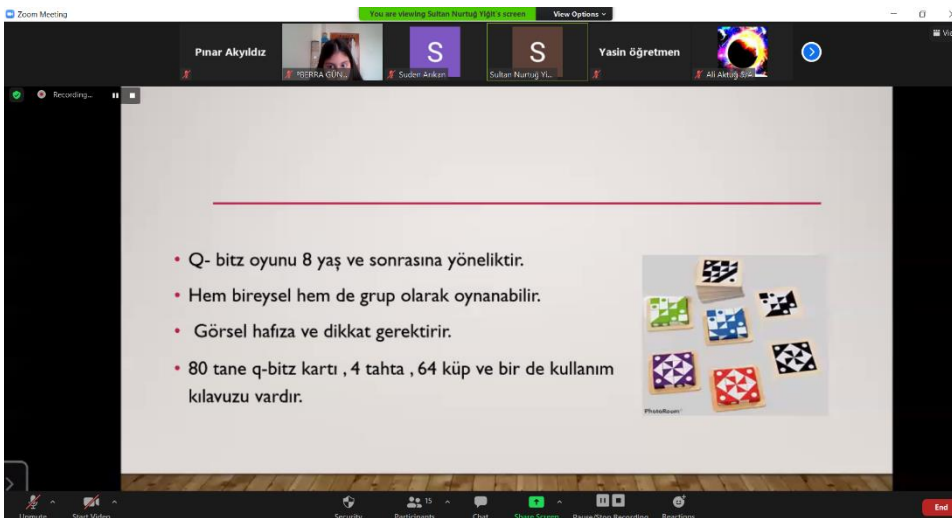
Şekil 14. 5. Gün- Sumo Oyunu



Şekil 15. 6. Gün- Zeka Çarpışması Oyunu



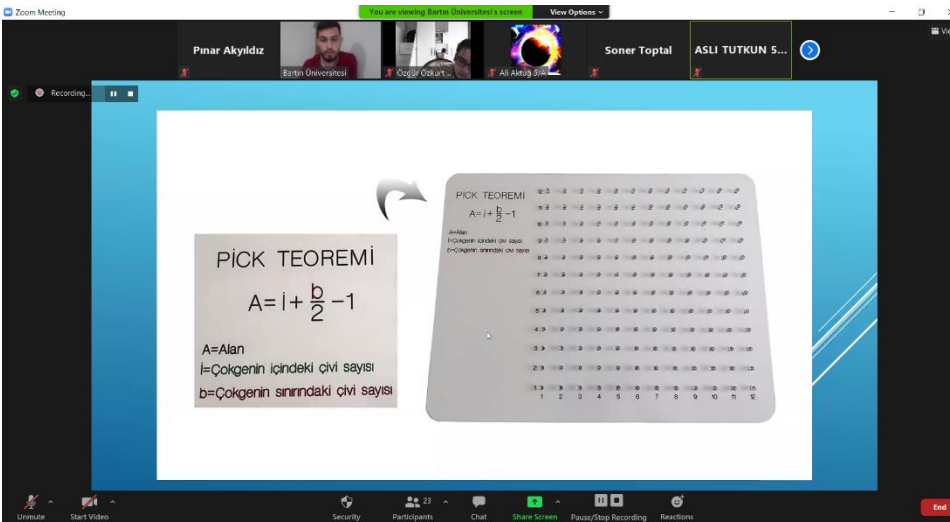
Şekil 16. 6. Gün- Senden Saklı Oyunu



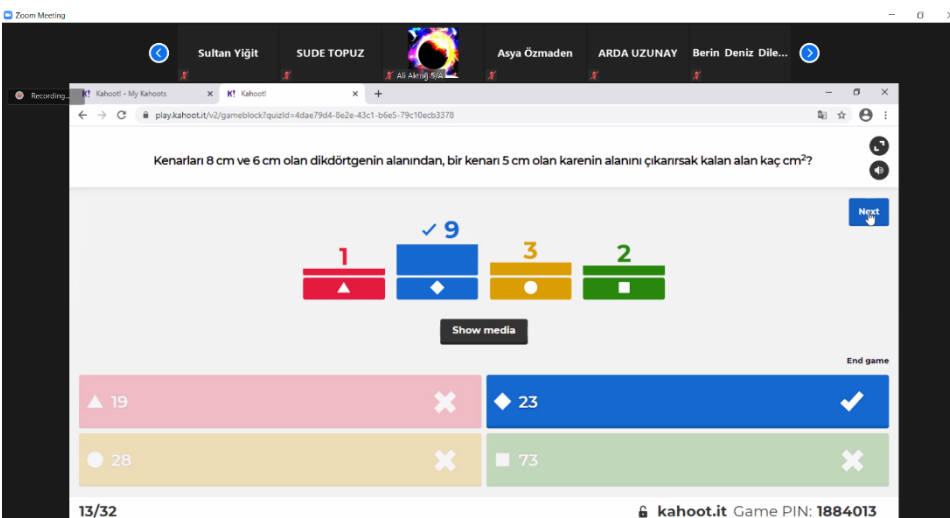
Şekil 17. 6. Gün- Q-bitz Oyunu



Şekil 18. 6. Gün- Reversi Oyunu

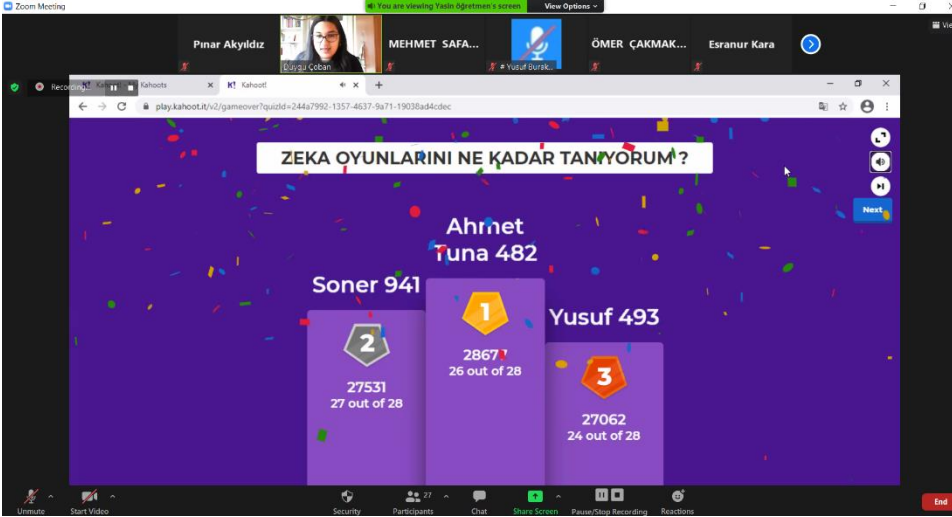


Şekil 19. 7. Gün- Pick Teoremi ve Adalet Kupası



Şekil 20. 7. Gün- Eğlence Öğrenerek Yarışıyoruz

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



Şekil 21. 7. Gün- Zeka Oyunlarını Ne Kadar Tanıyorum?



Şekil 22. Yarışmalarda derece alan öğrencilerin madalyaları



Şekil 23. Katılım Belgesi Örneği