

PROJE ADI:	EĞLENCELİ MATEMATİK SERÜVENİM 
AÇIKLAMALAR:	Öğrencilerimizin yaş aralığı: 9-13 Projemizin iletişim dilleri: Türkçe Projemizin ilgi alanları: Matematik, Yaratıcı Drama, Oyun Tasarımı, Türkçe Projemizin süresi: 4 ay Okulumuzun Türü: İmam Hatip Ortaokulu, Ortaokul
PROJENİN KISA TANIMI:	Öğrencilerimiz matematik dersini, günlük yaşamdan bağımsız ve etkinlikler yapılmayan sıkıcı bir ders olarak düşünebilirler işte bu proje etkinlikleri, onların bu yargılarını değiştirmek için oluşturulmuştur. Proje sonunda öğrencilerimizin matematiğin yaşamın vazgeçilmez bir parçası olduğunu ve matematiğin ne kadar aktif öğrenmeler yaratabileceğinin farkına varmaları beklenmektedir.
PROJENİN HEDEFLERİ:	Bu proje ile; • Birbirimiz ile fikir alışverişinde bulunmak • Grup ile hareket edebilme yeteneği kazanmak • Daha önce tanımadığımız kişiler ile çalışma yapabilmek • Öğrencilerin somut öğrenmeler yardımıyla üretkenliklerini arttırmak • Matematiğin öğrenciler tarafından sevilme düzeyinde artış • Matematiğin disiplinler arası kullanımı • Matematiğin yaşamın vazgeçilmez bir parçası olduğunun fark ettirilmesi amaçlanmıştır.
PROJEDE KULLANILACAK BİLİŞİM ARAÇLARI:	

PROJENİN ÇALIŞMA PLANI:

1. **HAZIRLIK SÜRECİ:** Ortak arama, fikir geliştirme, proje planlama, proje oluşturma, proje kaydı, projenin kabulü.

2. **UYGULAMA SÜRECİ:**

Tanışma Etkinliği: Ortak okul öğrencilerinin kendini tanıtması amacıyla ortak okul öğretmenlerinin belirlemiş olduğu asal sayılar öğrencilere dağıtılır ve her öğrenci kendi isminin, doğum tarihinin, yaşadığı şehrin, en sevdiği hobinin ve kendine yönelik başka bilgilerin de bulunduğu bir bilgi kartı hazırlar. Her öğrencinin kartının numarası kendi asal sayısıdır. Her öğrenci kendi asal sayısı hakkında bilgileri de karta yazar. Öğrenciler kendi kartlarını oluşturduktan sonra herhangi bir asal sayı seçerek o asal sayının yer aldığı karttaki öğrenciyle tanışır.

Tam Sayıları Yaşayarak Öğrenelim: Öğrencilere belli bir süre verilip onlardan tam sayılar ve günlük hayattaki kullanımıyla ilgili bir tiyatro metni yazmaları istenir. Öğrenciler bu tiyatro metninde sayıları canlandırabilir ve tam sayıların günlük hayatta nerelerde karşımıza çıktığını metne aktarabilirler. Ortak okulun öğrencileri de aynı konuyla ilgili başka bir tiyatro metni hazırlarlar. Tiyatro metinleri hazırlandıktan sonra okullar birbirlerine metinlerini verirler ve öğrenciler ortak okulun hazırladığı metni çalışıp sınıfta canlandırırlar. Canlandırılan tiyatro video kaydına alınır ve ortak okula gönderilir.

Kesirlerle Oynayalım: Bu etkinlik öğrencilerin hayal gücünü geliştirme üzerine tasarlanmıştır. Öğrencilerden günlük hayatta bildiği, oynadığı oyunlar üzerinden yola çıkarak ve bu oyun kurallarından yardım alarak kesirler konusuyla ilgili bir oyun tasarımları istenir. Öğrenciler oyunlarını tasarlarlar ve sınıfta uygularlar. Son olarak oyun hakkında bilgilerin, kuralların vs yer aldığı bir oyun afişi tasarlarlar. Bu afiş ortak okula gönderilir ve ortak okullar birbirlerinin oyunlarını kendi okullarında uygularlar ve deneyimlerini birbirleriyle paylaşırlar.

Ben Başlıyorum Sen Bitir: Kesirlerle İşlemler (5. Ünite) Ondalık Gösterim (6. Ünite) veya Oran (7. Ünite) konuları harmanlanır ve bu üç üniteye konuların yer aldığı bir hikâye oluşturulur. Ortak okullardan birindeki öğrenciler bir hikâye yazmaya başlarlar. Hikâye bitirilmeden ortak okula gönderilir ve hikâyeyi ortak okulun öğrencileri devam ettirir. Bu süreç hikâyeye bitene kadar devam eder ve hikâyeyi bitiren okul ortak okula son halini gönderir. Böylece öğrenciler ortak bir ürün ortaya çıkartmış olurlar.

	<u>Bil Bakalım:</u> Diğer etkinliklerden sonra daha bireysel olan bir etkinliktir. Her öğrenci kendine bir sayı belirler fakat bu sayıyı kendisinden başka kimse bilmez. Bu sayıyı kullanarak bir metin hazırlar fakat sayı yerine bir bilinmeyen (x,y,z,a,b,c....) yazar. Örneğin; “ x+8 yaşımdayım. Günde x saat ders çalışırım.....” Bu etkinlikte öğrenciler bir gününü anlatabilirler, kendileri hakkında bilgi verebilirler. Öğrencilerin yazdığı metinler ortak okula gönderilir. Metinler karışık bir şekilde öğrencilere dağıtılır ve öğrenciler kendilerine gelen metindeki bilinmeyeni bulmaya çalışırlar. Bilinmeyeni doğru tahmin eden öğrenciler ödüllendirilir. <u>Pano Oluşturma:</u> Ortak okulların öğrencileri kendi okullarında bir hafta gibi bir süre içinde açılar panosu hazırlar. Panoların fotoğrafları çekilip ortak okulla paylaşılır. <u>Sütun Grafiği Yapalım:</u> Öğrencilere öğretmenleri tarafından araştırma soruları verilir. Öğrenciler çevrelerinde veya okulunda bu araştırma sorularının cevaplarını araştırırlar. Araştırmaları bittikten sonra elde edilen veriler ortak okulun öğrencileriyle karşılıklı olarak paylaşılır ve ortak okulun öğrencileri bu verileri kullanarak bir karton üzerine sütun grafiği çizerler. Öğrencilerin ortaya çıkardıkları ürünleri ortak okullar birbiriyle paylaşır.
PROJENİN BEKLENEN SONUÇLARI:	• Tüm proje ortağı katılımcıları matematiğin farklı bir boyutunun olduğunu keşfetme imkânı bulurlar. • Öğrenciler deneyimleri, yaptıkları ve istekleri hakkında görüş alışverişinde bulunurlar. • Öğrenciler farklı etkinlikler yaparak ilerde yapmak istedikleri işler veya olmak istedikleri kişi hakkında fikir oluşturabilirler. • Öğrenciler yeteneklerinin farkına varırlar. • Öğrenciler grup halinde hareket etme becerisi kazanabilirler.