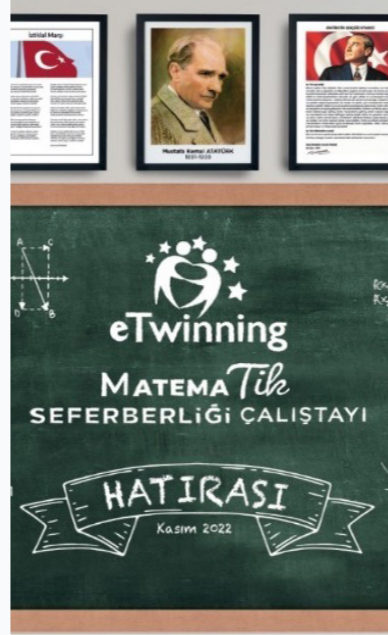




YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



MATEMATİK

SEFERBERLİĞİ

eTwinning Faaliyet Raporu

ŞUBAT 2023



MATEMA Tık

SEFERBERLİĞİ

eTwinning Faliyet Raporu



ISBN : 978 - 975 - 11 - 6522 - 0

T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Yenilik ve Eğitim Teknolojileri
Genel Müdürlüğü

eTwinning Matematik Seferberliği
Faaliyet Raporu

YÖNETİM
Yenilik ve Eğitim Teknolojileri
Genel Müdürlüğü

GENEL KOORDİNATÖR
Mustafa Hakan BÜCÜK

YAYIN KURULU
Mehmet Fatih DÖĞER
Dr. Hülya BAL
Zühal KAZANCI
Ezgi ULUTAN
Ertan KOCABAŞ

GRAFİK TASARIM
Serkan ERİŞ

ADRES
Yenilik ve Eğitim Teknolojileri
Genel Müdürlüğü
06500 Teknikokullar - ANKARA

İLETİŞİM
<http://yegitek.meb.gov.tr/>
Tel: 0 (312) 296 9400
Fax: 0 (312) 223 8736
Mobil: 0 541 419 4219
0 541 419 5819

İÇİNDEKİLER

Matematik Seferberliği

04

eTwinning İl Koordinatörleri Çalışmaları

06

Yapılan Webinar Çalışmaları

07

eTwinning Matematik Seferberliği Çalıştayı

08

Matematik Seferberliği Kapsamında Çalıştay Sonunda Başlatılan eTwinning Projeleri

15

Çalıştayda Sergilenen eTwinning Matematik Projeleri Stantları

32

Çalıştay Sonunda Yerel Medyada Yayımlanan Haberler

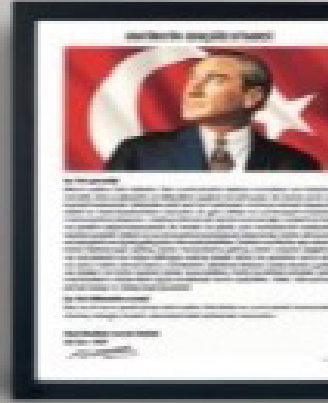
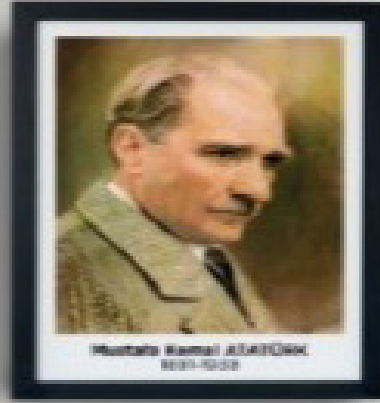
47



MATEMATİK SEFERBERLİĞİ

Millî Eğitim Bakanlığı tarafından “her yerde matematik” anlayışıyla başlatılan Matematik Seferberliği, günlük yaşamda matematik dersinde öğrenilenlerin uygulanmasını kolaylaştırmayı ve öğrencilerin küçük yaştan itibaren matematiği seyerek kullanmalarını teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Millî Eğitim Bakanlığı tarafından “her yerde matematik” anlayışıyla başlatılan Matematik Seferberliği, günlük yaşamda matematik dersinde öğrenilenlerin uygulanmasını kolaylaştırmayı ve öğrencilerin küçük yaştan itibaren matematiği seyerek kullanmalarını teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, Bakanlığımızın başlatmış olduğu Matematik Seferberliğine görev ve sorumluluk alanı çerçevesinde aktif destek vermektedir. Bu kapsamda, gerçekleştirilen uluslararası projelerin çıktıları matematik alanına adapte edilmiş, senaryolar hazırlanmış, çok sayıda çevrimiçi ve yüz yüze etkinlik gerçekleştirilmiştir. Matematik Seferberliği’ne katkı sunmak amacıyla, Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü bünyesinde yürütülmekte olan eTwinning Faaliyeti kapsamında da geniş çaplı etkinlikler yürütülmektedir. Bu rapor, Bakanlığımızın Matematik Seferberliği’ne eTwinning Faaliyeti kapsamında sunulan desteği ve yapılan çalışmaları derlemek üzere hazırlanmıştır.



eTwinning

MATEMATİK

SEFERBERLİĞİ ÇALIŞTAYI

HATIRASI

Kasım 2022

eTwinning projesi kapsamında geliştirilen Matematik Seferberliği'ni destekleyecek nitelikteki iyi uygulamaların Matematik Dijital Platformu'nda düzenli olarak paylaşılması için eTwinning portalinde yürütülmüş olan matematik temalı 100 örnek proje belirlenmiştir. Projelerin tanıtımını ve görünürlüğünü sağlamak amacıyla sosyal medya platformlarında, Matematik Seferberliği'ne yönelik paylaşımlar yapılmaya devam ederken yayına hazır hâle gelen projeler, matematik.eba.gov.tr adresi üzerinden "İyi Örnekler" sekmesinde haftalık olarak paylaşılmaya başlanmıştır.

eTwinning İL KOORDİNATÖRLERİ ÇALIŞMALARI

Bakanlığımızın yürüttüğü Matematik Seferberliği çalışmalarına eTwinning faaliyeti olarak destek verilmiştir. Çalıştay öncesinde, eTwinning Ulusal Destek Servisi ile iş birliği içerisinde çalışan ekiplere (il koordinatörleri, Proje Değerlendirme Ekibi, elçerik Ekibi, Sosyal Medya Ekibi) yönelik 6 Eylül 2022 tarihinde Microsoft Teams üzerinden Matematik Seferberliği ile ilgili bilgilendirme eğitimi gerçekleştirilmiştir. Eğitime eTwinning ekip üyesi olan 100 öğretmen katılmıştır.

13 Eylül 2022 tarih ve 57502078 sayılı resmî yazı ile il koordinatörlerinin; bu sunumu, illerinde çalışan öğretmenlerle Microsoft Teams üzerinden çevrim içi etkinlikleri paylaşımları istenerek eğitimlere ait sayısal bilgiler haftalık olarak çıkarılmıştır. Buna göre;

- 05-09 Eylül 2022: 59 etkinlik gerçekleştirilmiş ve 4.441 öğretmene ulaşılmıştır.
- 12-16 Eylül 2022: 11 etkinlik yapılmış ve 606 öğretmene ulaşılmıştır.
- 19-23 Eylül 2022: 43 etkinlik yapılmış ve temel eğitim düzeyinde 531 öğretmene ulaşılmıştır.
- 26-30 Eylül 2022: 50 etkinlik gerçekleştirilmiş ve 6.467 öğretmene ulaşılmıştır.
- 03-07 Ekim 2022: 13 etkinlik gerçekleştirilmiş ve 755 öğretmene ulaşılmıştır.
- 10-14 Ekim 2022: 7 etkinlik gerçekleştirilmiş ve 760 öğretmene ulaşılmıştır.
- 26-30 Ekim 2022: 3 etkinlik gerçekleştirilmiş ve 350 öğretmene ulaşılmıştır.
- 17-21 Ekim 2022: 14 etkinlik gerçekleştirilmiş ve 610 öğretmene ulaşılmıştır.

eTwinning il koordinatörleri, Matematik Seferberliği çerçevesinde toplam 200 çevrim içi etkinlik (05 Eylül-21 Ekim 2022) gerçekleştirmiş ve bu eğitimlerde toplam 13.910 öğretmene ulaşılmıştır.

Eğitimde fırsat eşitliğinin kilit taşı matematik becerilerini günlük yaşam becerilerine uyarlayarak kolaylaştırmak amacıyla “Her Yerde Matematik” anlayışıyla başlatılan Matematik seferberliği çalışmasında yeni eTwinning projelerinin açılması ile katkı sağlanmıştır

Günümüzde matematik becerileriyle donatılmış fertler yetiştirmek, matematik okuryazarı olan bireylerin sayısını artırmak amacıyla Üniversitelerle de iş birliği yapılmıştır.

eTwinning İlham Veren Projeler :

Matematik Seferberliği kapsamında, Matematik Seferberliği Platformu’nda yayımlanmak üzere matematik ile ilgili eTwinning projeleri hazırlanmıştır. Projeler her hafta yayımlanacak şekilde planlanmıştır. Öğretmenlerin projeleriyle ilgili amaçların, çalışma sürecinin ve değerlendirmenin yer aldığı genel bilgiler platformda yer almıştır.

YAPILAN WEBİNAR ÇALIŞMALARI

MATEMA Tilk **MATEMATİK SEFERBERLİĞİ eTwinning WEBİNAR SERİSİ**

**YENİLİK VE EĞİTİM
TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ**

**DİSİPLİNLER ARASI
YAKLAŞIM VE
MATEMATİKSEL MODELLEME**

**DR. BAHADIR YILDIZ**
Hacettepe Üniversitesi
Öğretim Üyesi
12 EYLÜL PAZARTESİ SAAT 21.00

**DİJİTAL ARAÇLARIN
DERSLERDE
ETKİN KULLANIMI**

**UĞUR MERT**
Özel SEV Lisesi
Matematik Öğretmeni
19 EYLÜL PAZARTESİ SAAT 21.00

**SAHNE
MATEMATİĞİN**

**ESER DİLSÖZ**
Matematik Öğretmeni
26 EYLÜL PAZARTESİ SAAT 21.00

**MATEMATİKSEL BAKIŞ:
EDEBİYAT, DİL VE SANAT İLE
MATEMATİK BULUŞMASI**

**PROF. DR. MÜGE ER**
Düzce Üniversitesi
Öğretim Üyesi
30 EYLÜL CUMA SAAT 21.00

**BECERİ TEMELLİ
MATEMATİK SORULARI**

**DOÇ. DR. BURAK KARABEY**
Dokuz Eylül Üniversitesi
Öğretim Üyesi
3 EKİM PAZARTESİ SAAT 21.00



Seferberlik kapsamında 5 webinar ve 5 adet Instagram canlı yayını yapılmıştır. Bu yayınlara toplamda 10.271 öğretmen katılım sağlamıştır.

Webinarlar		Tarih	Eğitmen	Ulaşılan Öğretmen Sayısı
1	Disiplinlerarası Yaklaşım ve Matematiksel Modelleme	12.09.2022	Dr. Bahadır SOYSAL	650
2	Dijital Araçların Derslerde Etkin Kullanımı	19.09.2022	Uğur MERT	648
3	Sahne Matematiğin	26.09.2022	Eser DİLSÖZ	602
4	Matematiksel Bakış: Edebiyat, Dil ve Sanat ile Matematik Buluşması	30.09.2022	Prof. Dr. Müge ER	403
5	Yeni nesil sorular “Yeni” mi?	03.10.2022	Doç. Dr. Burak KARABEY	607
Instagram Canlı Yayınları				
1	eTwinning Matematik Seferberliği Söyleşileri	02.11.2022	Dr. Öğr. Üyesi İbrahim ÇETİN	1465
2	eTwinning Matematik Seferberliği Söyleşileri	09.11.2022	Dr. Öğr. Üyesi Emre EV ÇİMEN	1507
3	eTwinning Matematik Seferberliği Söyleşileri	18.11.2022	Fatih Kürşat CANSU	1069
4	eTwinning Matematik Seferberliği Söyleşileri	23.11.2022	Mehmet GÖNEN	2203
5	eTwinning Matematik Seferberliği Söyleşileri	30.11.2022	Tekin MURAT	1117

eTwinning MATEMATİK SEFERBERLİĞİ ÇALIŞTAYI



“eTwinning Matematik Seferberliği Çalıştayı”, 24-26 Kasım 2022 tarihlerinde Antalya’da gerçekleştirilmiştir. “Eğlen, Keşfet, Öğren” sloganıyla başlatılan Matematik Seferberliği hareketine katkı sağlamak amacıyla düzenlenen çalıştaya 178 kişi davet edilmiştir 4 Öğretmen sağlık sorunları sebebiyle çalıştaya katılamamıştır. Çalıştay; 81 ilden 16 eğitimci ve 158 öğretmen (100 Matematik branşı, 35 Sınıf öğretmeni, 23 Okul öncesi öğretmeni) olmak üzere toplam 174 kişinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Çalıştay sonunda eTwinning platformunda matematik temalı 40 proje başlatılmıştır.

ÇALIŞTAYIN 1. GÜNÜ:

eTwinning faaliyeti ve Matematik Seferberliği girişimine ve önemine ilişkin açış konuşmalarıyla çalıştay başladı. Çalıştayı ilk gününün 24 Kasım Öğretmenler Günü’ne denk gelmesi nedeniyle katılımcıların öğretmenler günü kutlandı.

Çağrılı konuşmacı Doç. Dr. Sevim Sevgi “Matematik Öğretiminde Somut Materyal Kullanımı” başlıklı sunumunu gerçekleştirdi. Sunumunda, Matematik Öğretim Programı’nda yer alan konuların farklı öğretim yöntem teknikleri ile nasıl zenginleştirileceğini ifade ederek, hareketli oyunlar ve kazanımların pedagojilerini ifade etti. Bunun yanında, öğrencilerin sadece bilgiyi edinmesi değil eleştirel düşünebilen, sorgulayıcı, yeniliklere açık ve problem çözebilen bireyler olarak yetiştirilmesi için program geliştirme çalışmalarında geleneksel yaklaşımlar yerine öğrencinin bilgiyi uygulamalarla edindiği yöntemlerin kullanılması gerektiğini vurguladı.

eTwinning Ulusal Destek Servisi üyesi Dr. Hülya Bal, “Matematik Seferberliği Çerçevesinde Yapılan Çalışmalar” başlıklı sunumunda Matematik Seferberliği kapsamında yer alan tüm etkinliklere ait bilgileri katılımcılarla paylaştı.



Etkinliğin devamında, eTwinning Ulusal Destek Servisi üyesi Zühal Kazancı “eTwinning ve ESEP Platformu” başlıklı sunumunu gerçekleştirdi. Kazancı sunumunda eTwinning’in yenilenen portalı ile ilgili bilgiler paylaştı. Öğretmenlerin yeni portal ile ilgili sorularını cevapladı



Matematik Seferberliği Çalıştayı’nda, eTwinning portalında yürütölmüş başarılı matematik projelerinden seçöilen 26 adet proje stantı hazırlandı.



Çalıştaya katılan öğretmenler tarafından açöılan stantlardan göröüntüler





Çalıştay kapsamında diğer öğretmenlere örnek olacağı düşünülmektedir matematik temalı eTwinning iyi proje örneklerinin sunumları gerçekleştirildi. “More Than Math” isimli projeyi Tuğba Varol-Çiğdem Durmuş; “Math Art” isimli projeyi Aynil Akbaş ve “Games in Maths” adlı projeyi Aygün Karaarslan sundu. Sunumların sonunda, çalıştayda yeni açılacak projeler için iyi örnek teşkil eden projelerle ilgili katılımcıların soruları cevaplandı.



Katılımcılara yönelik proje oluşturma pedagojisinde 11 farklı istasyonda planlanan kaynaştırma etkinliği, başarı ile gerçekleştirildi. Kaynaştırma etkinliğine aynı istasyonda katılan öğretmenlerin aynı proje grubunda olması sağlanarak proje yazma eğitimi ile projelerin içeriğinin doldurulmasına katkı sağlandı. Çalıştayda yeni başlatılan matematik temalı eTwinning projelerinin kalitesini artırmaya yönelik uygulamalarla devam etti.

ÇALIŞTAYIN 2. GÜNÜ:

Çalıştayın ikinci gün oturumları sekiz farklı eğitim başlığında, iki farklı salonda gerçekleştirildi.



“Sahne Matematiğin” başlıklı sunumunda Eser Dilsöz, eğitim ortamlarını tiyatroya benzeterek uzaktan eğitim sürecinde ve yüz yüze eğitimlerde “sahne”yi canlı tutmaya yönelik fikirlerini ortaya koymuştur. Matematiğin sahneye eğlenceli şekilde nasıl taşınabileceğini örneklerle ifade eden Dilsöz, sunumunda öğretmenlerin ilgi ve uzmanlık alanlarına yönelik bireysel ve mesleki becerilerinden örnekleri paylaştı.



“Matematiksel Düşünme Atölyesi” başlıklı sunumunda İbrahim Halil Demir, öğretmenlerin düşünme becerilerini matematik temelinde ele alarak onlara özellikle oyun temelli öğretim metotlarından uygulamalı örneklerle destek olmayı hedeflenmiştir. Atölyesinde, öğrencilerin derslerde matematik becerilerini kazanması amacıyla farklı öğretim metotları ile pedagojik uygulama becerilerinin de kazandırılmasını öngören materyallerin kullanılması ile ilgili bilgileri uygulamalı olarak paylaşmıştır. Atölyede ayrıca, öğrencilerin bağımlılık haline gelen dijital oyunlardan, hastalık ve şiddet içerikli öğretilerden korunması amacıyla geliştirilen Matematik Temalı oyunlarını da gösterdi.



“Dinamik Geometri Yazılımları” (Cabri Yazılımı) başlıklı sunumunda Dr. Öğretim Üyesi Mehmet Gülburnu, günümüzde teknoloji büyük bir hızla gelişirken ve anlamlı matematik öğretimi için yeni fırsatlar ortaya çıktığını ifade etti. Derslerde dinamik geometri yazılımlarından Cabri yazılımıyla geometri konularını öğrencilerin daha kolay öğrenebileceğini ifade eden Gülburnu; Cabri uygulamasının, temel geometrik elemanların (nokta, doğru, doğru parçası, ışın, açı, üçgen gibi) oluşturulması ve geometrik yapılar üzerinde çalışma yapılması için çeşitli kolaylıklar sağladığını sunumunda uygulamalı olarak gösterdi.



“Matematik ve STEM Tabanlı Uygulamalar” başlıklı sunumunda Pınar Özsoy, günümüzde öğrencinin öğrenmesinde sorumluluk aldığını ve farklı becerilere ihtiyaç duyulduğunu anlattı. Güncel yaşam becerilerinin öğrencilere kazandırılması amacıyla STEM tabanlı uygulamaların tam öğrenmeye katkısına atölyesinde yer verdi.

“Oyunlarla Matematik Öğretimi” başlıklı sunumunda Doç. Dr. Emre Yıldız, günümüzde tüm oyunlar için genellenebilirlik özelliği aranmadan farklı farklı tanımlar yapmanın mümkün olduğunu, matematik öğretiminde öğretim yöntemi, öğrenme ve ölçme değerlendirme aracı olarak tanımlanan oyunların diğer pek çok araç ve yöntemin de bir arada entegre edilebildiği yöntem ve teknikler kullanılabildiğini göstermeye çalıştı. Yıldız, matematik kazanımları olan derslerde oyunların etkin kullanılabilirliğini ve oyunlardan ne şekilde yararlanılabileceğini uygulamalı örneklerle sundu.



“Matematik Eğitiminde Değerler Aşısı” başlıklı sunumunda Dr. Öğretim Üyesi Yusuf Sözer, matematik eğitiminde öne çıkan güncel değerler ile ilgili bilimsel araştırmalarla dayanışma, iş birliği, grup çalışması, yardımseverlik, akılcılık, rasyonalizm, nesnel anlama, sorumluluk, açıklık ve saygı değerlerinin ön plana çıktığını belirtti. Sunumunda ayrıca, bilimsel bulgular çerçevesinde matematik öğrenme alanına ilişkin değerler ile ilgili birtakım önerilerde bulundu.



“Web Araçları ve Twinspace” başlıklı sunum paralel oturumlarda Gülsüm Atile ve Şengül Yavuz tarafından gerçekleştirildi. Bu oturumlarda, özellikle matematik temalı eTwinning projelerinde her aşamada etkin kullanılabilecek web araçları uygulamalı olarak gösterildi.





ÇALIŞTAYIN 3. GÜNÜ:

Çalıştayın son gününde 8 projenin sunumu gerçekleştirildi. Çalıştay sürecinde açılan “Hayalimdeki Okul, Algoritmanın Günümüze Yolculuğu, Math of Professions, Görselimdeki Matematik İzleri, Tarımda Matematik, Diyar Diyar Matematik, I Love Problems, Matematiğin Ayak İzleri” başlıklı matematik temalı proje sahibi öğretmenler, proje içeriklerini diğer öğretmenlerle paylaştı.

Çalıştayın son günü çalıştaya ilişkin anket linki katılımcılarla paylaşılmıştır. (<https://tr.surveymonkey.com/r/eTwinningMat2022>). Çalıştay anketinde katılımcıların eğitimlere aktif katıldıkları anlaşılmıştır. Katılımcılar sunumlara 5 üzerinden ortalama 4,5 puan vermişlerdir. 81 ilden gelen öğretmenler ortak proje gruplarında çalışmaktan dolayı Millî Eğitim Müdürlüklerine memnuniyetlerini belirtmişlerdir. Çalıştayda yeni oyunlar, yeni web araçları ile tanıştıklarını ifade eden öğretmenler uygulamalı eğitimlerden yararlandıklarını belirtmişlerdir.

Matematik Seferberliği Kapsamında Çalıştay Sonunda Başlatılan eTwinning PROJELERİ

1	PROJE ADI	Şekilden Şekile Giren Matematik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Ayşe KALYON GÜNTÜRK Canan ÖZDOĞAN
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Geometrik şekilleri ve cisimleri eğlenceli ve disiplinler arası bir anlayışla öğrencilere kazandırmak, öğrencilerin matematik yetkinliklerini arttırmak. Öğrencilerin matematiğe karşı tutumlarını olumlu yönde değiştirmek. Matematiğin geometri alanında farklılaştırılmış uygulamalara yer vermek. Teknolojik araç gereçleri eğitim ortamına ve kazanımlarına uyarlayarak kullanmak. Öğrencilerin girişimcilik, iletişim, iş birliği, sosyal katılım ve araştırma yaşam becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Çalışma Süreci Projemizin ortaklarını belirleyerek düzenlenecek çevrim içi bir toplantıyla aralık ayının ikinci haftası etkinliklere başlanacaktır. Proje etkinliklerine proje ekibi ile karar verilecektir. Projenin Aralık, Ocak, Şubat ve Mart aylarını kapsaması planlanmaktadır. Partnerlerimizle iki haftada bir veya ihtiyaç duyuldukça irtibata geçilecektir. Proje ekip çalışması odaklı olacağı için iş birliğine dayalı olarak iletişimler aktif olacaktır.
2	PROJE ADI	Doğanın Gizli Matematiği
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	İpek VAROL Zeliha SAPMAZ
	Proje Bilgisi	Projenin Amacı Çocukların günlük hayat ve matematik arasındaki bağı kavramasını sağlamak, çocukların temel matematik becerilerini geliştirmek, değişik materyal ve deneyimlerle esnek düşünmeyi geliştirmek; çocukların benzer nesneler arasında ilişki kurabilmesi, ritim, müzik, orff tekniği ile sayıları içselleştirmesi, nesnelerin mekanda konumunu, nesnenin boyutunu ve miktarını tanımlamasını; nesnelerin farklı ve benzer yönlerini gözlem yapabilmesini, doğadaki nesneler ile matematik materyalleri yapabilmesini, çocukların dil becerilerini geliştirilmesini, çocukların akranlarıyla iletişim becerilerini sağlanmak amaçlanmaktadır. Çalışma Süreci Proje 5 ay sürecektir. Proje tanıtımı yapıldıktan sonra başlayacaktır. Doğadaki materyaller ile ritmik sayma; doğadaki materyallerle ritim, müzik ile sayıların içselleştirmesi çalışmaları; doğadan örneklerle dramatizasyon yoluyla rakamların kavranması için etkinlikler; doğadaki nesneler ile matematik materyalleri yaparak oyun temelli öğrenme çalışmaları yapılacaktır. Çocukların doğadaki materyaller aracılığı ile gözlem yeteneğini kullanıp matematik becerilerini geliştirmesi için etkinlikler yapılacaktır.

3	PROJE ADI	No Problem
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Gül SAKARYA Güner KESKİN
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematik aslında problem çözme becerisidir. Öğrencilerin matematik dersi kazanımlarıyla günlük yaşantılarında karşılaşılabilecek problemleri çözebilme becerisini kazandırmak amaçlanmaktadır. Çalışma Süreci Aralık ayında başlayıp Mart ayında sonlanacak, proje 4 ay sürecektir. Projemiz şimdilik altı tane Türkiye’den ortak ile başlayacaktır. Projemizin süreci matematik kazanımları ile paralel ilerleyecektir. Her ay günlük hayatlarındaki bir veya iki problemin çözümü matematik becerileri ile gerçekleştirilecektir. Ayrıca projenin son ayında kendileri hayatlarında karşılaştığı bir sorunu problem haline getirip çözüm önerisini oluşturup sunacaklardır. Farklı problemler; derslerde yaşadığımız problemler, arkadaşlarımızla yaşadığımız problemler, oyun oynarken yaşadığımız problemler, ailemizdeki görevlerimizle ilgili problemler gibi atölyeler şeklinde gerçekleştirilecektir. Projemizde web2 araçları aktif olarak kullanılacaktır. Bunun yanında uygulamalar, drama çalışmaları, zekâ oyunları kullanılacaktır. Harmanlanmış eğitim modeli kullanılarak sınıflarımızdaki dezavantajlı öğrencileri de (yabancı uyruklu, kaynaştırma eğitimi öğrencileri) dâhil edilecektir.
4	PROJE ADI	Hedef Matematik Görev Tamam
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Merve KORKUT Elif YORULMAZ
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Öğrencilerin yapmayı hedefledikleri iş için yönergeleri eksiksiz takip ederek doğru sonuca kolay ulaşmalarını sağlamak; matematik okuryazarlığını artırmak, bilişim teknolojilerini tanıması ve etkin şekilde kullanmasını sağlamak; iş birliği ve iletişim becerilerini geliştirmek amaçlarımız arasındadır. Çalışma Süreci Ortaklarla çevrim içi ortamda toplantılar düzenlenecek, proje takvimindeki etkinlikler öğrencilere düzenlenen anket ile belirlenecek. Sorumluluklar çevrim içi toplantılarda fikir alışverişi ile belirlenecek. Yönergelere bağlı 5 etkinliği 5 ay içerisinde tamamlamayı planlıyoruz. Karışık okul takımlarıyla ortak bir ürün çıkarmayı hedefliyoruz.
5	PROJE ADI	Math-Chef
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Sevil ALAN Yasemin BEYAZIT
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Öğrencilerimizin günlük hayatta matematik becerilerini kullanmalarını sağlamak, temel yaşam becerilerini kazandırmak, sağlıklı beslenme alışkanlığı kazandırmak, küçük kas gelişimine katkıda bulunmak kazandırmak istediğimiz temel beceriler arasındadır. Çalışma Süreci Çalışmalarımıza Aralık ayında başlayıp Mart ayının sonunda bitirmeyi planlıyoruz. Çalışmalarımızın kazanımları ortak olacak ancak etkinliklerimizi çeşitlendireceğiz. Tüm etkinliklerimizi öğrencilerimizin etkin olmasını sağlayacak şekilde planladık. STEM etkinlikleriyle karma takım çalışmaları planladık.

6	PROJE ADI	Yanlış Anlama
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Feridun YÜKSEL
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematik dersinde öğrencilerin sıklıkla yaşadığı bazı kavram yanlışlarını gidermeye çalışmak, matematik dersine karşı kavram yanlışlarından kaynaklı oluşmuş olan ön yargıyı ortadan kaldırarak derse karşı olumlu tutum oluşturmak Web2.0 ve web3.0 araçları kullanarak öğrencilerin dijital becerilerini geliştirmek, kavram yanlışları hakkında öğrencilerde farkındalık oluşturmak, öğrencilerin yanlış öğrenmelerinin önüne geçmek, öğrencilerimizin sosyal becerilerini geliştirerek özgüveni yüksek bireyler haline getirmek amaçlanmaktadır. Çalışma Süreci Proje 15 Aralık 2022 – 15 Nisan 2023 tarihleri arasında 4 aylık bir sürede gerçekleşecektir. Ortaklar arası çalışmalar demokratik katılım ve gönüllülük esasına göre belirlenecektir. Daha hızlı ve etkin iletişim için projemize ait iletişim grubu kurulacaktır. Çalışmalar karışık ülke takımlarından oluşan öğrenci gruplarıyla yapılacak ve işbirlikçi ortak ürünler oluşturulacaktır.

7	PROJE ADI	Matematikle Dönüştürüyorum
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Habibe GÜNERHAN Leyla ERDOĞAN
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Çocuklara matematiği sevdirmek, matematik becerilerini geliştirmek, BİT becerilerini desteklemek, matematiği günlük yaşam becerileri ile ilişkilendirerek hayatlarında kullanmalarını sağlamak, doğada hiçbir şeyin çöp olmadığı bilinciyle geri dönüşüm bilincini oluşturmak. Çalışma Süreci Projemiz Aralık 2022-Mart 2023 tarihlerinde tamamlanacaktır. ARALIK -Ortakların projeye dahil edilmesi Veli toplantısı-proje hakkında bilgi verilmesi-izin dilekçelerinin alınması ŞUBAT- Ortaklarla proje toplantılarının yapılması ve görev dağılımlarının yapılması Afiş-logo seçimleri Ortaklarla etkinliklerin belirlenmesi Şehir-okul sınıf tanıtımlarının yapılması.

8	PROJE ADI	Math with Five Senses
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Sevda YALÇIN Elif Tuba ALTAY
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Projemizde dezavantajlı öğrencileri hedef alıyoruz. Her öğrencinin öğrenebileceğini, önemli olan şeyin öğrenciyi merkeze almak olduğunu, uygun materyal ve süre seçiminin önemli olduğunu belirtiyoruz. Çalışma Süreci Projemiz yaklaşık olarak 3 ya da 4 aylık bir süreci kapsamaktadır. Partnerlerimizle, iş birliği içerisinde haftalık ve aylık düzenli yapılan görüşmelerle kazanım ve materyalleri planlamayı ve tasarlamayı düşünüyoruz.

9	PROJE ADI	Oyun-matik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Aylin AYDIN Banu ATAY
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematik kazanımlarını geleneksel Türk çocuk oyunları ile harmanlayarak oyunla matematik öğretimi sağlamak. Sağlıklı yaşam için hareketli yaşamın önemine dikkat çekmek. Matematik dersi kazanımlarını beden eğitimi dersi ile ilişkilendirilerek sınıf dışında da uygulanabileceği konusunda farkındalık oluşturmak. Geleneksel Çocuk Oyunlarına dikkat çekerek kültürümüze ait oyunların nesilden nesile aktarılmasını sağlamak. Çalışma Süreci Aralık 2022 proje ortaklarının tanışma toplantısı. Proje ön test çalışmaları. Proje çalışma planının ortaklar ile görüşülmesi ve son halinin verilmesi. Proje logo, afiş, poster ve tanıtım videosu hazırlanması. Veli izin belgelerinin alınması. Yaygınlaştırma çalışmaları. Ocak 2023 Geleneksel Çocuk Oyunlarından saklambaç oyununun matematik dersi kazanımlarını ile ilişkilendirilerek sınıf etkinliklerinin tamamlanması. Şubat 2023 Köşe kapmaca oyununun matematik dersi kazanımlarını ile ilişkilendirilerek sınıf etkinliklerinin tamamlanması.
10	PROJE ADI	Lovely Math
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Esra DEMİRHAN EROĞLU
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Bu proje ile öğrencilerimiz matematiği günlük hayata adapte edebileceklerdir. Matematikten korkmazlar. Matematiği diğer derslerle ilişkilendireceklerdir. Problem çözme becerisi kazanacaklardır. Çalışma Süreci Ortaklarımızla düzenli aralıklarla online toplantılar yaparak projemiz üzerinde çalışacağız. İlk görüşme Millî Eğitim Müdürlüğümüzde projemizin aktivitelerini belirleyip görev paylaşımı yapacağız. Projemize Aralık 2022’de başlayıp Nisan 2023’te bitirmeyi planlıyoruz.
11	PROJE ADI	MaT(ecnology) E (ducation) M(ental) A (ritmatik)tik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Zehra PEKEL Rasim ÇINAR
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematiğin bir Multi disiplin olduğu düşünülürse 21. yy becerileri kapsamında özellikle analitik düşüncenin geliştirilmesi, zihinsel yetkinlik nesneler arası internetin geliştirilmesi için algoritmalar oluşturma, teknoloji ile matematiğin bağıni anlama keşfetme ve geliştirme, matematiksel düşünme becerilerini geliştirme amaçlanıyor. Çalışma Süreci Projenin Aralık ayında başlaması ve Nisan ayında bitirilmesi planlanıyor. 7-11 yaş aralığında öğrencilere yönelik bir proje olup yerli ve yabancı ortaklarla yürütülmesi planlanmaktadır. Proje başlangıcında sürecinde ve sonunda web2.0 araçları kodlama, doğadaki ve çevremizdeki algoritmalar üzerine düşünce geliştirme, harekete geçme ve iki üç boyutlu nesneler oluşturma amaçlanıyor.

12	PROJE ADI	Geçmişten Günümüze Oyunlarla Matematik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Sevda AKKURT Züleyha KILIÇ
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematik kavramların neden ve nasıl kullanıldığını anlamaya yardımcı olmak amacını taşımaktadır. Ayrıca Matematik içerikli oyunlarla çocuklarda matematiksel sorgulama becerisini getirmek amaçlıyoruz. Çalışma Süreci Projemiz Aralık- Mayıs ayı arasında gerçekleştirilecektir. Aralık ayı proje ortaklarının belirlenmesi tanışma webinarının yapılması. Ocak-Şubat-Mart-Nisan ayları etkinliklerin gerçekleştirilmesi ve twinspace'e yüklenmesi. Mayıs ayı değerlendirmeler ve proje kapanışı. Etkinliklerin planlama ve uygulama süreci ortaklarla birlikte planlanacaktır.
13	PROJE ADI	MatemATİK
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Sevim ANAÇOĞLU
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Projemiz çocuklara çevre bilinci kazandırmayı ve dönüşüm ürünlerini derslerde nasıl kullanabileceklerini deneyimleyerek motor becerilerini geliştirmeyi ve etkinlikleri teknoloji ile harmanlayarak teknoloji okur yazarlığı kazandırmayı, eğlenceli oyunlar ve oyuncaklarla matematiğe olan önyargıyı kırmayı ve pozitif bakış açısı kazandırmayı, kültürel ve eğitsel farkındalık yaratmayı, farklılıklara saygı duymayı, öğrenme ortamlarını zenginleştirerek öğrencilerin duygusal gelişimlerine ve özgüvenlerine katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Ayrıca oyunlar ve oyuncaklarla kültürel etkileşimi arttırmayı ve sosyalleşmelerini sağlamayı da hedeflemektedir. 7-11 Yaş Grubu öğrencilerle 5 ay sürecek olan projemizde eğlenceli etkinliklerimizle kazanımlarımızın geleneksel ve teknolojik bir dokunuş ile daha anlaşılır olmasını sağlayacağız. Çalışma Süreci Projemiz 5 ay sürecektir. (Aralık – Nisan) Öğrenciler atık malzemelerle oyuncaklar üreterek çevre bilinci kazanacak ve ürünleriyle derslere karşı pozitif bir yaklaşım geliştireceklerdir. Oyunların ve öğrencilerin ürettiği geri dönüştürülmüş oyuncakların öğrenme üzerindeki etkisi gözlemlenecektir. Sorgulama ve problem çözme becerileri geliştirilecektir. Teknolojiyi kullanmaya farklı bir bakış açısı geliştirirken güvenli internet kullanımı bilinci kazandırılacaktır.
14	PROJE ADI	Matematiğin Şefleri
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Zeynep ÖZCAN Gonca EMİL
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Çocuklarda temel matematik becerilerini geliştirmek, ailelerin eğitim ve öğretime katkılarını sağlamak, çocukların psiko-motor becerilerini geliştirmek, günlük yaşam becerilerine katkı sağlamak hedeflenmiştir. Çalışma Süreci Projemiz Aralık ayında başlayacak olup Mart ayında sonlanacaktır. Atölyeler 15 gün süreler halinde planlanacaktır. Proje ortakları ile iş birliği, iletişim ve etkileşim halinde yürütülecektir.

15	PROJE ADI	Learning with steam
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Serra TURSUN Gaye KAYAR
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Proje sonucunda öğrencilerimizin; öğrenmeyi öğrenen, sorumluluk sahibi, eleştirel düşünen, meraklı; sorgulama, araştırma, üretim ve buluş yapabilme becerilerine sahip, değişime ve yeniliğe açık, öz denetim becerileri gelişmiş, iş birliği içerisinde çalışan, yaparak yaşayarak öğrenme odaklı, içerik üretmeye yatkın bireyler olarak eğitimine devam etmeleri hedeflenmiştir. Çalışma Süreci Aralık: proje hazırlığı paydaşların tanışması proje boyunca yapılacak etkinlikler için görev paylaşımı ve takvimin oluşturulması projeye katılacak öğrencilerin belirlenmesi ve veli izin belgesinin alınması ön test (öğrenci- veli- öğretmen) güvenlik açıklamaları Ocak: Öğrenci webinarı Poster ve logo çalışması Proje panosunun oluşturulması Matematik ve art ilişkisinin keşfedilmesi ve sanal müze oluşturma Elde edilen veriler ile ilgili web2.0 araçları kullanarak afiş tasarımı Şubat: Günlük hayatta karşılaştığı problemlerden yola çıkarak bir problem durumu oluşturulur. Karma takımlar ve mentörler oluşturulur. Bu probleme uygun her grup kendi çözümünü belirler ve sonuçlar ile sanal dergi oluşturulur. Durum değerlendirmesi Forumu tartışma sorusu oluşturma Mart: Pi günü etkinlikleri, İki boyutlu cisimleri 3 boyutluya çevirme, Son test, Proje değerlendirmesi webinarı
16	PROJE ADI	Sitem etme STEM et!
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Rabia SAKALLI Orhan BEYAZ
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Öğrencilere verilecek ipuçlarıyla günlük hayatta matematiğin yerini ve önemini yaparak yaşayarak öğretmek. Çalışma Süreci Ortaklar ile birlikte etkileşim halinde önce tanışma ve yaygınlaştırma amaçlı toplantılar yapılacaktır. Etkinliklerin sırasına ve çeşidine karar verilecek. Öğrencilerle birlikte maskot tasarımı yapıp bu maskot ile projemizin görünürlüğü arttırılacaktır. Her ayın matematik kazanımları ile ilgili yapılacak toplantılarda seçilecek bir etkinlik ortaklarımızla birlikte iş birliği içinde yapılacaktır.
17	PROJE ADI	Matematiğe Dokunuyorum
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Hafize DİKER Arzu HARACI
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Öğrencilerin matematiğin günlük hayatla ilişkisini kavraması; öğrencilerde akıl yürütme, problem çözme, iletişim becerilerini geliştirmeye destek olmak, öğrencileri öğrenme sürecine dahil etmek. Çalışma Süreci Ortaklarla ve öğrencilerle tanışma webinarı organize etme proje ile ilgili hazırlıkların tamamlanması. Tam Sayılara Dokunuyorum Etkinlikleri. Müziğin İçindeki Matematiğe Dokunuyorum Etkinlikleri, 3 Boyutlu Matematiğe Dokunuyorum Etkinlikleri, Altın Oran ile Matematiğe Dokunuyorum Etkinlikleri kodlama platformları” ile Matematiğe Dokunuyorum Etkinlikleri Nisan-Mayıs ayı Final Ürünü oluşturma ve değerlendirme.

18	PROJE ADI	Matematiğin Teması/ Theme Of Mathematics
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Çiğdem DEMİR Zeynep BİLGİN
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Okul öncesi dönemde matematik korkusu, ön yargısı gelişMillî Eğitim Müdürlüğüdür. Matematiğin oynasal, eğlenceli ve güzel yönünü tanımak için daha uygun bir alan olamaz. Okul öncesi dönemdeki çocuklar gözlem yapmayı, araştırma incelemeler yapmayı, deneyleri çok sever. Çocukların bu yöndeki gelişimlerini desteklemek amacıyla onların araştırabilecekleri, meraklarını giderebilecekleri, neden sonuç ilişkisi kurabilecekleri, çeşitli fikirler ile tahminlerde bulunabilecekleri fırsatlar verilmeli. Bu nedenle çocuklara matematiği sevdirecek, eğlenirken öğretecek, matematiğe karşı olumlu tutum sergileyebilecekleri etkinlikler geliştirilecektir. Bu etkinlikleri web 2 araçları ve artık materyallerle oluşturabileceğimiz, tüketen değil üreten bireyler olmaya yönelik, doğayı koruyan, bu bağlamda bizlere ekolojik katkı sağlayabilecek matematiksel gelişimlerine yönelik oyunlar ve oyuncaklar tasarlayıp destekleyeceğiz. Çalışma Süreci Çevirim içi toplantılar düzenlenerek, ortak okullarımız ile proje süreci ile ilgili bilgi alışverişi yapacağız. Ocak ayı ile Nisan ayları arasında 4 ay sürecek bir proje planladık. Partnerlerimizle ayda bir kere çevrimiçi olarak görüşmeler yapılacak. Gerek görüldüğü takdirde daha sık çevrimiçi görüşmeler sağlanacak. Okul öncesi grubu olduğu için aileleri projeye dâhil edeceğiz. Planlanan çalışmalarda öğrencilerimizin yaparak yaşayarak öğrenmelerini desteklemek için aktif olarak görevler vereceğiz. Öğrencilerimizi yaş ve gelişim düzeylerine uygun olarak web2 araçlarını aktif olarak kullanmalarına fırsat vereceğiz. Matematik ile ilgili doğadan ve çevremizden örneklerle projemizin içeriğini zenginleştireceğiz.

19	PROJE ADI	Harflerin Gizemi
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Tarık KÖKSAL Bahar KÖYLÜ
	Proje Bilgisi	Projenin Amacı Günlük hayatta birçok alanın temelini oluşturan cebir konusunda oluşmuş kavram yanlışlarını gidermek, Web2 araçlarını kullanımı ve öğretimi, verilen günlük hayat durumlarının matematiksel ifade edilmesi, öğrenimi kalıcı hale getirmek, muhakeme yeteneğini geliştirmek, matematik sevgisi aşılacak ve matematiği somutlaştırmak hedeflenmiştir. Çalışma Süreci Aralık: Projenin yüklenmesi, öğrencilerin belirlenmesi ve kayıtları, görev paylaşımının yapılması, tanıtım videosu, logo, afiş, slogan oluşturulması, öğrencilere ön testlerin uygulanması, veli izin belgelerinin ve e-safety belgelerinin hazırlanması. Ocak: Yılbaşı kartı ve takvimi yapılması, yaygınlaştırma çalışmaları, blog oluşturulması Şubat: Bulmaca hazırlanması, mandala boyaması, ortak ürün çıkartılması Mart: Son test uygulanması ve proje bitimi

20	PROJE ADI	Diyar Diyar Matematik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Tarık KÖKSAL Bahar KÖYLÜ
	Proje Bilgisi	Projenin Amacı Örüntüler, geometrik şekiller ve yansıma simetri konularını günlük hayatta bağdaştırmak; öğrencilerin görsel algısını geliştirmek, öğrencilerin yaşadığı şehri tanımasını sağlamak, web2 araçları kullanımı arttırmak, geri dönüşümün önemini aşılacak Çalışma Süreci Aralık: Projenin yüklenmesi, öğrencilerin belirlenmesi ve kayıtları, görev paylaşımının yapılması; tanıtım videosu, logo, afiş, slogan oluşturulması, öğrencilere ön testlerin uygulanması, veli izin belgelerinin ve e-safety belgelerinin hazırlanması. Ocak: Yılbaşı kartı ve takvimi yapılması Yaygınlaştırma çalışmaları Blog oluşturulması Şubat: Bulmaca hazırlanması, mandala boyaması, ortak ürün çıkartılması Mart: Son test uygulanması ve proje bitimi

21	PROJE ADI	Mateşehir
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	İsmail Serkan YÜCEL Songül KARADENİZ
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Öğrencilere illerimizin kültürünü matematik ile entegre ederek tanıtmak. Öğrencilerin yaşadıkları illere farkındalığı arttırmak, çalıştıkları ortakların yaşadıkları yerler hakkında bilgi sahibi olmak. Matematiği günlük hayatta kullanarak amaçlara ulaşmayı hedeflemek. Öğrencilerin yaratıcı, yansıtıcı, eleştirel düşünme vb. üst becerilerini geliştirmek. Disiplinler arası etkileşimi geliştirmek. Çalışma Süreci Yapılacak etkinliklerin birçoğu işbirlikçi ürünler ortaya çıkarmak üzere tasarlandı ve öğrencilerin ortaya çıkaracağı ürünler için sürekli iletişim halinde olabileceğimiz platformlar kullanılacak. Projemiz yaklaşık iki ay sürmesi planlanmaktadır. Projemizde kısa bir çalışma dönemi olduğundan her hafta yapılacak iş yükü bulunmaktadır.

22	PROJE ADI	Hayatımız Matematik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Burcu ÜZÜMCÜ Seray DEMİR
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematik becerilerinin gelişimini desteklemek, çocukların eğlenerek matematik etkinliklerini uygulamalarını sağlamak. Şekil, boyut, renk vb. kavramların gelişmesini desteklemek. İş birliği, iletişim ve yaratıcılık 21. yüzyıl becerilerinin gelişimine destek olmak. Sanat eserlerini, ressamaları tanımalarını ve estetik algılarını geliştirmek. Güvenli internet çalışmaları ile çocukların teknolojiyi doğru kullanmasını sağlamak. Çalışma Süreci Projemiz Aralık, Ocak, Şubat aylarında uygulanacaktır. Proje süresince proje ortakları bütün çalışmalara aktif katılım sağlayacaklardır.

23	PROJE ADI	Görselimdeki Matematik İzleri
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Burcu ÜZÜMCÜ Seray DEMİR
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematik becerilerinin gelişimini desteklemek, çocukların eğlenerek matematik etkinliklerini uygulamalarını sağlamak. Şekil, boyut, renk vb. kavramların gelişmesini desteklemek. İş birliği, iletişim ve yaratıcılık 21. yüzyıl becerilerinin gelişimine destek olmak. Sanat eserlerini, ressamı tanımasını ve estetik algılarını geliştirmek. Güvenli internet çalışmaları ile çocukların teknolojiyi doğru kullanmasını sağlamak. Çalışma Süreci Projemiz Aralık, Ocak, Şubat aylarında uygulanacaktır. Proje süresince proje ortakları bütün çalışmalara aktif katılım sağlayacaklardır. Planlanan etkinlikler çocuklarda uygulanacaktır.

24	PROJE ADI	Simgeni Bul Matematiği Keşfet
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Cihan ELMAS Tuba YERLİKAYA
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Şehirlerin kısa tarihleri araştırılıp şehirlerin simgesel mimarilerinin incelenmesi ve sonrasında genel olarak matematiksel açıdan görülen keşifler ele alınacaktır. Çıkan eserlerde görülen geometrik ve matematiksel simgelerle, medeniyetleri kültürel alanda, matematik ve geometrik konularda bağdaştırılacaktır. Eserlerde saklı kalan ya da bilindik formlar üzerinden matematiği ve geometriyi aramaya odaklanılacaktır. Matematiğin soyut olan oran -orantı, ölçek kavramları somutlaştırılacaktır. Mimari eserlerin matematiksel oranların müfredat kazanımları ile ilişkilendirilecektir. Kavramlar arası ilişkilendirme, kavramın farklı gösterimleri arasında ilişkilendirme, gerçek hayatla ilişkilendirme ve farklı disiplinlerle ilişkilendirme becerileri ortaya çıkarılacaktır. Günlük hayatta sıklıkla karşılaşılan birçok problemin çözümünde, orantısal akıl yürütme becerilerinin önemli olduğu keşfet-tirilecektir. Çalışma Süreci Projemizde öncelikle proje ortaklarımızla beyin fırtınası tekniği ile şehir ve simgelerinin ne olduğuna bakılacaktır. Daha sonra her şehir ve simge eseri ortaklarımız arasında eşit bir şekilde paylaştırılacaktır. Seçilen eserlerin yakından uzağa değeriyle ilişkili olmasına dikkat edilecektir. Her bir şehir ve simge eserinin tarihsel geçmişi araştırılacaktır. Şehir ve simgelerinin araştırılmasından sonra bu simgelerin matematiksel istatistikleri elde edilmeye çalışılacaktır. Ortaklarımızın birçok farklı şehirlerden olmasına önem verilecektir. Bu amaçla çocuklarımızın ortaklarımız sayesinde başka şehirlerin mimari eser simgelerinin de farkına varılması sağlanacaktır. Bu süreçte işbirlikçi çalışmayı sağlamak adına araştırılan mimari eserlerin istasyon tekniği ile gruplar arasında paylaşımı sağlanacaktır. Bu süreçler tamamlandıktan sonra mimari eserlerin matematiksel istatistiksel hesaplamaları araştırılacaktır. Bu hesaplamalar sınıf düzey kazanımları ile ilişkilendirilecektir. Bu ilişkilendirmeden yola çıkarak öğrencilere şehir mimari eserlerinin ölçek oran kazanımları sayesinde maketleri yapılacaktır.

25	PROJE ADI	Maths Of Professions
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Şükran ŞENER Halil CANAVCI
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Problem çözme, akıl yürütme, eleştirel düşünme, yaratıcılık becerilerini geliştirme, kodlama becerisini geliştirme, 21.yy dijital becerileri, bilgi ve işletim teknolojilerindeki gelişmelerin eğitim ortamlarında kullanılabilirliğini artırmak, matematiği günlük yaşamla ilişkilendirerek yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağlamak, oyunlarla matematik öğretimi eğlenceli matematik eğitimi yöntemleriyle öğrencilerin seyerek, yaşayarak öğrenmelerini kalıcı hale getirmek, öğrencilerin algoritmik düşünme becerisini geliştirmek. Çalışma Süreci Maskot, logo, afiş oluşturma, tanışma webinarı, görev paylaşımları, ön testlerin yapılması, öğretmen bilgi paylaşımları, okul tanıtımları, mimarlık mesleğinin tanıtım webinarı, ünlü Türk mimari yapılarının ve mimarlarının incelenmesi ve etkinlikleri, mimari yapılarla ilgili merak edilenler ve etkinlikler, mimari yapı çizimleri (web2.0 araçlarıyla), öğrencilerin hayalleri ile mimari yapıların oluşturulması, yazılım mühendisi mesleğinin tanıtım webinarı, bilgisayarın tarihçesi ve sihri, matematik ve kodlama sınıf içi etkinlikle, dijital ortamda kodlamayla matematik ve yarışmalar, aşçılık mesleğini tanıtım webinarı, matematik ve yemekler ile ilgili etkinlikler, yarışmalar; spor dallarındaki meslek gruplarının incelenmesi ve tanıtım webinarı, spor dallarındaki meslek gruplarından seçimler yapılarak problemlerdeki soruları drama etkinlikleriyle canlandırma, oluşturulan drama etkinliklerinden matematik parkurları kurarak yarışmaların düzenlenmesi; karışık okul takımlarının oluşturulması, işbirlikçi çalışmaların yapılması; son testlerin yapılması, öğretmen, öğrenci, veli değerlendirmeleri; ortak ürünlerin çıkarılması

26	PROJE ADI	Algoritmanın günümüze yolculuğu
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Esin AKPINAR Erhan BAL
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Bu proje matematiği seven öğrenci ve öğretmenlere yöneliktir. Geçmişten günümüze algoritma ve kodlamanın matematikle olan ilişkisinin keşfedilmesini amaçlamaktayız. Bu proje ile etkinliklerimizde teknolojiyi kullanarak matematiğin içinde algoritma ve kodlamanın yerini ve önemini fark edilmesini hedeflemekteyiz. Ayrıca matematik oyunlarını programlayabilen ve dijital okuryazarlığını geliştiren öğrenciler yetiştirmeyi amaçlıyoruz. Farklı bölge ve okullarda öğrenciler birbirleriyle iletişim kuracak, deneyimlerini, matematik fikirlerini ve oyunlarını paylaşacak hem sözlü hem de yazılı becerilerini geliştirecekler. Çalışma Süreci Aralık: projenin tanıtımı, afiş ve logo çalışmalarının yapılması, ortaklarla görev dağılımının yapılması, okullarda eTwinning panolarının oluşturulması, online tanışma toplantısı. Ocak-Şubat-Mart: yapılacak etkinliklere ve kullanılacak web2.0 araçlarına karar verilmesi ve müfredatla ilişkilendirilmesi. Nisan: projenin değerlendirilmesi, görüşlerin alınması, final ürününün hazırlanması.

27	PROJE ADI	Math-Origami
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Aynil AKBAŞ Gülüzar BAYRAM
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematiğin materyallerle somutlaştırılarak derse karşı olumlu tutum geliştirme. Öğrencilerde uzamsal becerilerin geliştirilmesi. Üç boyutlu tasarım yapabilme ve yaratıcılıklarının geliştirilmesi. Çalışma Süreci Ortaklarla ilk görüşme. Ortaklarla proje dağıtımı. Öğrenci sunumları (Tele konferans-video). Ortak proje afiş-logo tasarımı. Proje ortaklarının ön testi ve son testi. Sonuçlara göre matematik konularının müfredata ve tüm ortaklarla çapraz müfredata göre planlanması (Tele konferans, Twinspace forum, e-posta). Ortaklarla çalışarak ortak etkinliklerin belirlenmesi. Her ortağın öğrencilerinin planladığı etkinliklerin aylara göre uygulanması.

28	PROJE ADI	Hayalimdeki Okul
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Abdurrahman ACAR Fatma Nur BOLAT
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Okulumuz ve çevresindeki geometrik şekil ve cisimleri keşfederek hayalindeki okul tasarımının nasıl olması gerektiği sorusunu cevaplandırır. Matematik dersinde öğrenilen kazanımların günlük yaşam durumlarında modellenmesini amaçlar. Üç boyutlu düşünme becerilerinin gelişimini ve buna bağlı ürün tasarımlarını teknoloji kullanarak tamamlar. Çalışma Süreci Öğrenci, okul ve şehir tanıtımı; logo ve poster seçimi, veli izin belgeleri hazırlanması; Çevredeki geometrik şekil ve cisimlerin keşfedilmesi, ön test uygulama, somut tasarımların yapılması, geometrik cisimlerin açık ve kapalı hallerini oluşturma, nohutla modelleme Dijital tasarımların yapılması Geometrik cisimlerin hikayesi (Ortak ürün) Karışık takımlar ile “Hayalimdeki Okul” tasarımının yapılması Son test uygulama proje değerlendirme

29	PROJE ADI	Matematiğin Ayak İzleri
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Sevim SİNEM AYDEŞ Emine Esra ARSLAN
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematiksel becerileri geliştirmek Web 2.0 araçlarını tanımak, çevresel farkındalık oluşturmak, problem çözümünde yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleştirmek Çalışma Süreci Proje bileşenlerimizle 4 aylık bir süreçte periyodik toplantılarla, ekibimizin her bir bireyinin katılımı sağlanarak yol alınması planlanmaktadır. Karma gruplar ve homojen gruplarla çalışmalar devam edilecektir.

30	PROJE ADI	Oyna Eğlen Matematik Öğren
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Nilüfer YILMAZ Hümeysra KARAKAYA
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Yaratıcı düşünmesini geliştirerek bilişsel gelişimini desteklemek. Sayma, ölçme, gözlem yapma, basit grafik okuma gibi becerileri kullanmasını teşvik etmek. Araştırma ve keşfetme duygusunu geliştirmek. İlköğretime, okuma yazma becerisi ve akademik derslere hazırlanmasında öncü olur. Farklı kültürlerden öğrencileri bir araya getirerek iş birliği içerisinde çalışılmasını desteklemek. Web 2 araçlarını aktif kullanılarak, teknolojinin olumlu yönde kullanılmasını sağlamak. Çalışma Süreci Aralık ayı projeye katılacak öğretmenlerin belirlenmesi. Proje öğretmenlerinin tanışma toplantısı, Proje ortakları ile etkinlik planının ve görev dağılımının yapılması; logo, afiş, proje tanıtım videosunun ve ön anketlerin hazırlanması. Ocak ayı Proje ortakları ile yapılacak toplantı sonrasında matematik ile ilgili öğretilcek kavramların belirlenmesi. Öğretmen ve öğrenci takımlarının belirlenmesi. 1. Kavram (Şekil, Boyut, Sayı, Miktar) İki öğretmen öğrenci takımları ile toplantı yaparak kavramı sınıflarda hangi doğal veya sentetik materyalleri kullanarak verileceğinin belirlenmesi. Kavram ile ilgili web 2 aracı kullanarak dijital oyun hazırlanması. Öğrencilerin kendi sınıf arkadaşlarına toplantı ve yapılacak etkinlik ile ilgili bilgi vermesi. Etkinliklerin sınıflarda uygulanması. Mart 3. Kavram (Şekil, Boyut, Sayı, Miktar) İki öğretmen öğrenci takımları ile toplantı yaparak kavramı sınıflarda hangi doğal veya sentetik materyalleri kullanarak verileceğinin belirlenmesi. Kavram ile ilgili web 2 aracı kullanarak dijital oyun hazırlanması. Öğrencilerin kendi sınıf arkadaşlarına toplantı ve yapılacak etkinlik ile ilgili bilgi vermesi. Etkinliklerin sınıflarda uygulanması. 4. Kavram (Şekil, Boyut, Sayı, Miktar) İki öğretmen öğrenci takımları ile toplantı yaparak kavramı sınıflarda hangi doğal ve ya sentetik materyalleri kullanarak verileceğinin belirlenmesi. Kavram ile ilgili web 2 aracı kullanarak dijital oyun hazırlanması. Nisan Değerlendirme çalışmalarının yapılması. (Toplantı, öğrenci, öğretmen, veli) Tüm proje ortaklarının ve öğrencilerinin proje sonunda öğrendikleri kavramlar ile ilgili yaptıkları bir çalışmayı (şarkı, video, afiş vb.) yapılacak olan çevrimiçi toplantı ile diğer öğrencilere aktarması.
31	PROJE ADI	Tarımda Matematik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Şule YAKUT Çağrı RONA
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Hedefimiz tarımda farkındalığı arttırmak, dünyada ve ülkemizde tarımın önemini konusunda bilinçlendirmek, matematiksel kavramlarla tarımsal çeşitliliği maksimum verimde geliştireceğini göstermek ve modern tarımı öğrencilere matematik aracılığıyla göstermek hedeflenmektedir. Çalışma Süreci Öğrencilerin tarım bağlamında matematiksel çalışabilmeleri için ortaklarımızla her hafta her okulun bulunduğu şehirdeki ünlü tarımsal ürünlerle sunumlar yapması ve uzman görüşleri ile desteklenmesi planlanmaktadır. Matematiği günlük hayattan somut olarak ve yaparak yaşayarak anlamlandırmaları sağlanacaktır. Seçilen okulların tarıma dayalı olmaları sağlanarak projenin hayatilik ilkesi kazanması planlanmaktadır. Problem çözme becerilerinin kazanmaları için senaryolar oluşturulacak ve matematik kazanımlarının anlamlandırılması hedeflenmektedir.

32	PROJE ADI	Eğlenceli Matematik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Demet AKTAŞ Hanım BİLEN
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematik dersi müfredat çarpma işlemi ve bölme işlemi kazanımlarını eğlenerek öğrenmelerini sağlamak, Web2 araçlarını kullanarak dersi çağın gereklerine uygun işlemek, Bireysel ve işbirlikçi çalışmaları geliştirmek, Matematiğe ilgi ve motivasyonun artırılması. Kendine güven duygusu geliştirme ve güçlü kişilik özelliklerine sahip olma Çalışma Süreci Projeye Aralık ayında başlanıp Mart ayına kadar devam edecektir. Aralık ayının ilk haftası proje ortakları belirlenip, poster-logo çalışmaları yapıp, tanışma webinarları düzenlenecek. Proje çalışmalarının nasıl yürütüleceği ortaklarla birlikte tasarlanacak. Aralık ayında çarpma işlemi, ocak ayında bölme işlemi çeşitli oyunlar, etkinlikler, boyama ve kodlama çalışmaları ve web2 araçları ile etkinlikler yapılacaktır. Aralık: Ortakların belirlenmesi, tanışma webinarı, çalışma planının hazırlanması, poster, logo çalışması, logo ve afiş anketleri yapılması okul müdürü ve velilerin bilgilendirilmesi. veli izin belgelerinin alınması, Çarpma işlemi etkinliklerinin anketlerle belirlenmesi ve etkinliklerin yapılması Ocak: Bölme işlemi etkinliklerinin yapılması, Takvim çalışması, Şubat: Final oyunu, Final ürünü hazırlanması, işbirlikçi çalışmalar, proje sonu değerlendirme çalışmaları, kapanış webinarı

33	PROJE ADI	Game in The Nature Mathematics
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Nagihan YAZIR Şermin SATILMIŞ
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Problem çözme becerilerinin geliştirilmesi; öğretim müfredatında yer alan kazanımları yaparak yaşayarak, keşfederek, işbirliği içerisinde somut ve anlamlı öğrenmeler sağlamak, teknolojiyi aktif ve güvenli kullanma becerileri sağlayarak web 2 araçlarını kullanmayı öğrenmek, kodlama ve robotik alanlarının öğrencilere gösterilmesi, eğlenerek matematik öğrenmeyi öğrencilere bir felsefe olarak kazandırarak matematiğe olan ön yargılarını kırmak; eğitim ortamlarının iyileştirilmesi, öğrencilerin zihninde okul ortamının sadece dört duvar arasından ibaret olmadığını eğlendikleri, oynadıkları ve severek öğrendikleri etkileşimli ortamlar olarak kalıcı bir iz bırakmak. Çalışma Süreci Aralık: Ortakların belirlenmesi, proje tanıtılması, logo ve afişlerin oluşturulması, öğrenci tanışma webinarları, oyunların öğrencilere tanıtılması, ortak ürün ve iş birliği ile yapılacak ürünler üzerinde toplantılar yapılması, sosyal medya kullanımı planlanması, Ocak: Oyunla matematik Şubat: Doğada matematiği arıyorum Mart: Dünya pi günü kutlama etkinlikleri kapsamında akıl ve zekâ oyunları turnuvası yapılması, konularımız ile ilgili bestelenen şarkıların sınıfça söylenmesi. Projemizin her ayında öğrenme ortamlarının değişkenliğine göre yeni etkinlikler eklenecektir.

34 PROJE ADI Hayatım Matematik

Proje
Kurucu
Öğretmen
Adı Soyadı

Öznur AKGÜL
Tuğba ÜCÜRETCİ

Proje
Bilgisi

Proje Amacı

Öğrencilere matematiksel yatkınlık/ matematik yapma eğilimi kazandırmak. Öğrencilerin matematik bilgilerini pratik bir şekilde derinleştirmek. Öğrencilerin kendi yaşam deneyimlerinde var olan informal bilgilerinden hareketle gerçek yaşamdan seçilen bağlamsal durumlarla karşılaştıklarında kendi çözümlerini oluşturması ve yeni modeller üretmesi sonucunda formal bilgiye ulaşmasını sağlamak. Öğrencilerin derse olan ilgisini artırarak, öğrencilerin matematiğe ilişkin kavram ve genellemeleri anlamlı şekilde öğrenmelerine katkı sağlamak. Öğrencilerin matematik kaygısını azaltarak bu derse yönelik olumlu tutum geliştirebileceği öğrenme ortamlarını oluşturmak. Öğrencilerde matematiksel modelleme ve problem çözme becerileri geliştirmek. Öğrencilerde matematiksel akıl yürütme, matematiksel ilişkilendirme ve ispat yapabilme becerilerini geliştirmek. Bilgi ve iletişim teknolojilerini etkin ve yerinde kullanmak. Öğrencilerde yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, iş birliği içinde çalışma, özgüven becerilerini geliştirmek. Sevgi, saygı, hoşgörü, empati, adalet gibi değerlerin gelişimini desteklemek. Değişen dünya koşullarına uyum sağlamak. Öğrencilerde araştırma bilincini geliştirmek. Öğrencilerin matematik tarihi ve felsefesi hakkında bilgilenmesini sağlamak. Matematik okuryazarlığı kazandırmak. Çalışma Süreci

Projemiz, Aralık ayında başlayıp Nisan'da bitecek şekilde 5 ay sürecektir. Projemizde birbirimizi tanımak için öğretmen, öğrenci, ülke tanıtımları çeşitli web 2.0 araçları ile yapılacaktır. Projemizde biçimlendirici değerlendirme yapılacak olup projenin her aşamasında değerlendirme etkinlikleri yapılacak ve öğrencilere geri dönütlerde bulunulacaktır. Projemizde yaygınlaştırma çalışmaları için logo, afiş ve broşür tasarımları yapılacaktır. Proje ortaklarımızla işbirlikçi ve ortak ürünler yapılacaktır. Karma ülke takımlarıyla istasyon tekniği kullanılarak ortak bir çalışma yapılacaktır. Projemizde öğrencilerimiz günlük yaşam problemleri ile karşı karşıya bırakılacak ve onların çözüm üretmeleri ve gerekirse model oluşturmaları sağlanacaktır. Biyotaklit anlayışıyla oluşturulmuş yapıların araştırılarak doğadan ilham alan matematikçilerin öğrenilmesini sağlayan etkinlikler yapılacaktır. Öğrencilerin doğadaki modelleri inceleyerek ve bunlardan ilham alarak problemlere çözüm üretmek amacıyla tasarımlar ortaya koyması sağlanacaktır. Temel becerilerden biri olan matematiksel problem çözme becerisinin gelişimi için bireyin çevresiyle etkileşim kurmasına yardım edecek disiplinler arası bir faaliyet olan oryantiring etkinliği yapılacaktır. Tüm bu çalışmalar bilgi ve iletişim teknolojileri ile desteklenecektir. Etkinliklerimizde problem çözme, tartışma, örnek olay, gösterip yapma gibi çeşitli öğretim yöntemleri kullanılacaktır.

35	PROJE ADI	Mathy's Maths Journey
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Aysu KAHRAMANER
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Matematik bilimi insanların çalışmalarını incelemek ve günümüz kazanımları ile eşleştirmek. Bu kazanımları günlük hayat durumlarında kullanmak. Bu kazanımları kullanabileceğimiz alanlar meydana getirmek. Web 2.0 araçlarının amaca uygun kullanımını sağlamak. Yüzyıllar önce bulunan bu bilgilerin günümüzde hala geçerli olduğunun ifade edilmesi. Öğrencilerin Sorgulama muhakeme ve problem çözme yetisini artırmak Çalışma Süreci Öğrencilerin web2.0 araçlarını aktif bir şekilde kullanabilmesi, iz bırakmış bilim adamlarının hayatlarını inceleyip farkındalık oluşturmak. Bilim adamlarının buluşlarını matematik kazanımları ile birleştirmek. Öğrencilerin matematik kazanımları ile ilgili soru yazarak sorgulama ve muhakeme becerileri kazandırmak.

36	PROJE ADI	DraMatematik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Büşra Ayar AYDIN
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Drama tekniğini kullanarak matematik konularını eğlenerek yaparak yaşayarak öğrenmelerin sağlamak öğrencilerimizin yaratıcılık becerileri ile problem çözme yeteneklerini arttırmak. Çalışma Süreci Projemizde matematik dersinin işlemsel karmaşasını drama teknikleri ile daha sade ve eğlenceli hale getirerek öğrencilerimizin yaparak yaşayarak kalıcı öğrenmelerini web 2.0 araçlarını kullanarak işbirlikçi bir çalışma ile gerçekleştirmelerini sağlamaktır. Projemizde matematik dersinin işlemsel karmaşasını drama teknikleri ile daha sade ve eğlenceli hale getirerek öğrencilerimizin yaparak yaşayarak kalıcı öğrenmelerini web 2.0 araçlarını kullanarak işbirlikçi bir çalışma ile gerçekleştirmelerini sağlamaktır.

37	PROJE ADI	Kaygısız Matematik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Ümmüğülsüm ESEN Kübra UZUN
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Ders konuları arasında birbirine transfer etme becerisinin gelişmesi, matematik dersine karşı aidiyet duygusunu geliştirme, yaratıcı tasarımlar yapma becerisi geliştirme, 3 boyutlu tasarımlar yapma becerisi geliştirme, ekip çalışması bilinci kazandırmak Çalışma Süreci Projemiz Aralık 2022 tarihinde başlayıp Nisan 2023'te sona erecektir. Proje planı ortaklarla birlikte oluşturulacaktır. Yapılacak öğretmen ve öğrenci webinarları ile fikir alışverişinde bulunacaktır. Süreçte yapılacak etkinlikler forum ve web2 araçları yardımıyla belirlenecektir. Karışık okul takımlarıyla işbirlikçi çalışmalar yapılacaktır.

38	PROJE ADI	Yönümüz Matematik
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Ayşe KEKLİK Tuba GÖZETELİK
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Proje tabanlı öğrenme doğrultusunda ilerici ve planlı çalışma becerilerini geliştirmek, yönerge takip edebilme becerilerini geliştirebilmek, bilgisayarsız ve bilgisayar ile yapılacak kodlama etkinlikleriyle kodlama ve algoritma becerilerini geliştirmek, mekânsal algı, sosyal katılım, zaman yönetimi becerilerini geliştirmek, Öğrenmeyi öğrenmek, dijital becerileri geliştirmek, öğrencilere üç boyutlu olan mantıklı ve doğru düşünme becerisi kazandırmak, öğrencilerimizde değer bilincinin oluşturulması, artırılması ve korunmasını sağlamak Çalışma Süreci ŞUBAT: Proje ortaklarının tespiti, Projede yer alacak öğrencilerin tespiti Veli izin belgelerinin hazırlanması, Öğretmen, öğrenci ve veli ön anketlerin hazırlanıp uygulanması, E güvenliyle ilgili öğrencilere webinar düzenlenmesi MART: Proje afiş ve logonun web 2.0 araçlarını kullanarak hazırlanması, Yapılan logo ve afişlerden anket oluşturulup anket oluşturulup proje logosunun seçilmesi. Veli katılımıyla yönergesi verilen bir yemek tarifi etkinliğinin gerçekleştirilmesi. Bilgisayarsız kodlama etkinliği yapılması. (Pi günü etkinliği olarak yapılacaktır.) NİSAN: Origami etkinliği yapılması. Bilgisayarlı kodlama etkinliği yapılması. Geogebra ile yönergesi verilen etkinliğin oluşturulması. Ortak ürünlerinin oluşturulması. Öğretmen, öğrenci ve veli son anketlerinin tamamlanması. Öğretmen kapanış toplantısının yapılması. Ortak okullarımız ile webinarlar düzenleyerek, karışık okul takımlarıyla işbirlikçi çalışma ortamları oluşturarak çalışma planlıyoruz.

39	PROJE ADI	I Love the Problems
	Proje Kurucu Öğretmen Adı Soyadı	Neslihan DUYGU
	Proje Bilgisi	Proje Amacı Öğrencilerin matematiksel modelleme becerilerini geliştirmek. Günlük yaşam problemlerine çözüm geliştirmelerine yardımcı olmak. Web 2.0 araçlarını öğrenmek ve kullanmak. 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek. Yabancı dil becerilerini geliştirmek. Dinamik matematik yazılımlarını etkili bir şekilde öğrenmek ve kullanmak. Analitik düşünme becerilerini geliştirmek. Çalışma Süreci Proje faaliyetlerimiz Aralık-Nisan aylarında yapılacaktır. Proje değerlendirmesi Mayıs ayında yapılacak. İş planı proje ortakları ile birlikte belirlenecektir. Öğretmen ve öğrenci webinarları düzenlenecektir. Geogebra eğitimleri planlanacaktır. Öğrencilere öntest-son-test uygulanacaktır.

40 PROJE ADI Find Math in Art

Proje
Kurucu
Öğretmen
Adı Soyadı

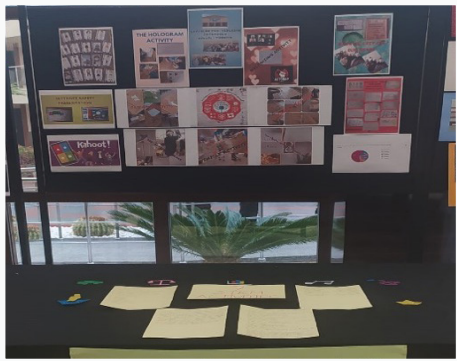
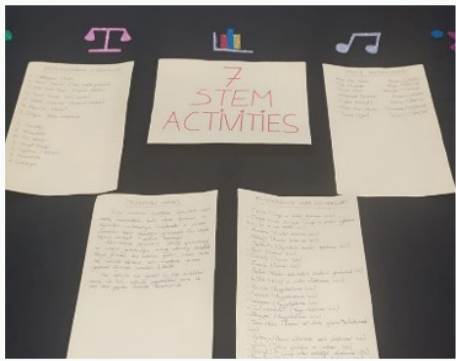
Darin ULAKÇI ALTINKAYNAK
Heval YILMAZ

Proje
Bilgisi

Proje Amacı
Matematik ve sanatı birleştirerek tüm derslere entegre etmeyi, çocukların matematiksel yönünü sanatla geliştirmeyi, sanatı kullanarak matematiksel becerilerini eğlenceli hale getirmeyi, çocuklarda matematik becerilerini etkin ve verimli kullanmayı, çocuklarda sanat duygusunu geliştirmeyi, çocuklarda sanatla birlikte matematik becerilerini kalıcı hale getirmeyi, günlük yaşam becerilerini kazanmalarını hedefliyoruz
Çalışma Süreci
Çocuklarda temel matematik becerilerini kalıcı hale getirmek, çocukların matematiği sevmesi için temeller atmak, çocukların matematiği eğlenerek öğrenmesi sağlanmıştır.

Çalıştayda Sergilenen eTwinning MATEMATİK PROJELERİ STANTLARI

24-26 Kasım 2022 tarihlerinde düzenlenen Matematik Seferberliği Çalıştayı'nda iyi örnek teşkil eden projelerin sunumu amacıyla öğretmenler tarafından 26 stant açılmıştır. Stantları açan öğretmenlerin isimleri, açtıkları proje isimleri, stantların fotoğrafları aşağıda derlenmiştir. Buna göre, öğretmenlerin ifadelerine göre projelerin içerikleri ve projelerin değerlendirme süreçleri şu şekildedir:

1	PROJE ADI	MATHEMATICS WITH AN INTERDISCIPLINARY APPROACH: 7 STEM ACTIVITIES
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Elif YORULMAZ	
Projenin İçeriği	Öğrencilerin matematik kazanımlarını kalıcı öğrenmelerini sağlamak amacıyla 6. sınıf matematik dersi kazanımlarını içeren 7 etkinlik hazırladık. Hazırladığımız bu etkinliklerde farklı disiplinleri (teknoloji, sanat, mühendislik, fen bilimleri, sosyal bilimleri) de kullanarak öğrencilere matematiğin hesaplama ve problem çözmekten ibaret olmadığını göstermek istedik. Ayrıca kullandığımız Web 2.0 araçlarıyla da öğrencilere 21. yüzyıl becerilerini kazandırmayı ve bilişim teknolojilerinin kullanım alanlarını kavratmayı amaçladık.	
Stant Fotoğrafı		
Değerlendirme	Yaptığımız etkinliklerde farklı öğretim teknikleri kullanarak ve disiplinler arası çalışarak öğrencilere matematiğin kullanım alanları konusunda farkındalık sağladık. Öğrencilere iş birliği içinde çalışabilecekleri grup çalışmaları yaptırarak yaratıcılıklarını ortaya çıkarmalarını sağladık. Web 2.0 araçlarını kullanarak bilişim teknolojilerini faydalı ve etkin kullanma becerilerini geliştirdik. Etkinliklerde ön ve son testler yaparak öğrencilerin gelişimlerini ölçtük. Proje sonunda öğrencilerden kendilerini ve katıldıkları projeyi değerlendirmelerini istedik. Olumlu dönütler aldık.	

2	PROJE ADI	LEARN SHARE SOCIALIZE
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Ramazan DANACI	
Projenin İçeriği	Akademik ve kültürel anlamda çalışmalar gerçekleştirildi. Başka kültürlerin özellikleri öğrenildi. Kendi kültürümüz ve akademik çalışmalarımız aktarıldı. Tüm bunların yanında sosyalleşme sağlanarak eTwinning çalışmalarının önemli bir basamağı olan kaynaşma gerçekleştirildi .	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Proje sonuçları arasında öğrencilerin matematiği sevmeleri sağlandı. Web 2.0 araçları ile tanışmaları sağlandı. Ortak ürün oluşturularak kaynaşmaları sağlandı. Öğrencilerin derslere katılımları arttı. Farklı kültürden başka ülkelerden öğrencilerle tanışarak yeni arkadaşlıklar edindiler.	
3	PROJE ADI	MATEMATİK HER YERDE
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Demet AKTAŞ, Nesrin VATANSEVER	
Projenin İçeriği	Geri dönüşüm ürünlerini kullanarak ders materyalleri oluşturuldu, konularımız ile ilgili sınıf içi, sınıf dışı oyunlar ve web 2.0 oyunları oynatıldı. İşlenen konu ile ilgili okul dışı etkinlik ödevleri verilerek günlük hayat ile matematiği ilişkilendirmeleri sağlandı.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Proje çalışmalarımız planlandığı doğrultuda tamamlanmıştır. Matematik kazanımları eğlenceli, günlük hayatla ilişkili öğrenme sağlanması amacımıza da ulaşılmıştır.	

4 PROJE ADI MATEMATİĞİ YİYORUM, ZİHNİMİ DOYURUYORUM / I EAT MATH I FEED MY MIND

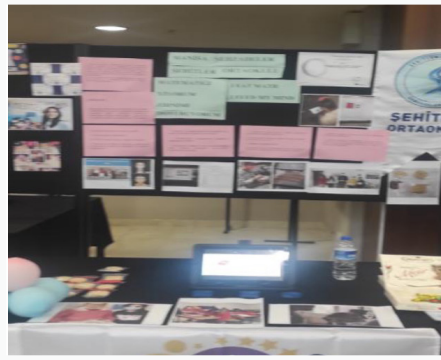
Stant Sunumu
Yapan
Öğretmen
Adı Soyadı

Senem ÖNTÜRK

Projenin İçeriği

Proje kapsamında öğrencilere tasarım programının kullanımı ve 3 boyutlu tasarım yapımı öğretildi. Öğrenciler matematik dersi kazanımlarıyla uyumlu çarpım tablosu, örüntü, kesir, üslü sayı, pi sayısı vb. tasarımları içeren kurabiye kalıpları oluşturdu ve bunların 3 boyutlu çıktısı alındı. Kalıplar kullanılarak yapılan kurabiyeler, 14 Mart Dünya Matematik Günü kutlaması kapsamında okula dağıtılarak projenin tanıtımı yapıldı.

Stant Fotoğrafi



Değerlendirme

Proje faaliyetleri sonunda öğrenciler tasarım programını kullanmayı öğrenmiş; farklı sınıf, okul ve ülkelerden öğrencilerle iş birliği içinde ürün ortaya koyma becerisi göstermişlerdir. Ayrıca görev almayan öğrencilere e-Twinning projelerinde çalışma konusunda ilham olup onlarda isteklilik uyandırmışlardır.

5 PROJE ADI STRING ART OF ANATOLIA

Stant Sunumu
Yapan
Öğretmen
Adı Soyadı

Aygün EMETLİOĞLU

Projenin İçeriği

Anadolu'nun unutulmaya yüz tutmuş kadim sanatlarını matematik ve birçok ders müfredatı ile entegre ederek öğrencilere sunulması planlanmıştır.

Stant Fotoğrafi



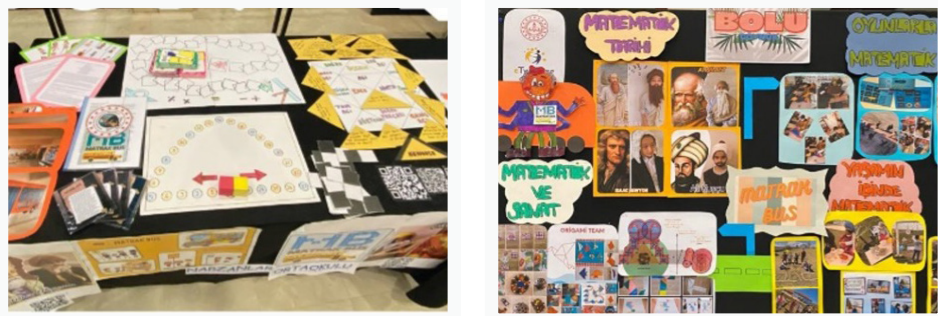
Değerlendirme

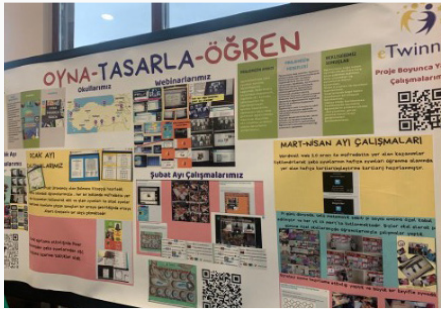
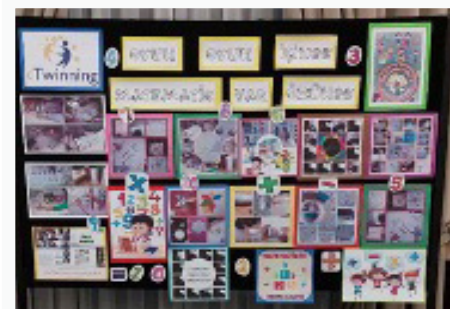
Öğrencilerimiz, boncuk işleme yaparak örüntü konusunu ve kodlamayı öğrendi. Bunun yanı sıra sosyal bilgiler, İngilizce, bilişim ve değerler eğitimi gibi birçok dersle birlikte STEM projesi olarak tamamlanmıştır. Öğrenciler için farklı çalışma ortamları oluşturulmuş, farklı çalışma tekniği, dijital yetkinlik kazandırılmıştır.

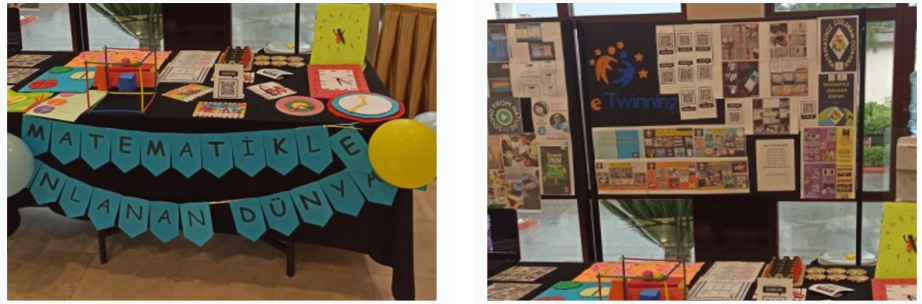
6	PROJE ADI	KODLAMA İLE MATEMATİK ÖĞRENİYORUM
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Ümmügülsüm ESEN	
Projenin İçeriği	Projemizde öğrencilerimizin kodlama becerisini geliştirmeyi, temel matematik bilgisi sağlamayı, birden fazla zekâ türüyle öğrenme yöntemleri geliştirmeyi teknolojiden yararlanırken sorumluluk, tasarım odaklı düşünme becerisi, ekip çalışması bilincini kazanmasını hedefledik. Ortak okullarımızla birlikte karışık okul takımları oluşturarak web2 aracı olan storyjumper ile kodlama uygulamaları kullanılarak algoritmik düşünme çalışmaları yapıldı. Video konferans programını kullanarak eşleştirdiğimiz Danimarka Aarhus Üniversitesinden Elektrik ve Bilgisayar Mühendisliği Yapay Zekâ ve Robotik Araştırmalar Bölüm sorumlusu Sayın Doç. Dr. Erdal Kayacan ile öğrencilerimizin bulunduğu bir etkinlik düzenledik.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Kodlama konusundaki özgüvenleri arttı. Matematik daha eğlenceli hale getirerek öğrenme becerilerinin artması sağlandı. Yaptıkları projeleri sergileyerek paylaşım duygularının gelişmesi sağlandı. Öğrencilerin sorumluluk alarak sorumluluk duygularının gelişmesi sağlandı. Farklı okuldaki yaşlılarıyla çalışarak işbirlikçi öğrenme sağlandı.	
7	PROJE ADI	MATHART-MATEMATİK SANATI
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Aynil AKBAŞ	
Projenin İçeriği	Bu proje kapsamında, 6-11 yaş öğrencilerinin resim, müzik, heykel, edebiyat, dans, tiyatro, sinema gibi güzel sanatların dallarındaki matematik içeriklerini görmeleri sağlanarak, matematik dersine karşı olumlu tutum geliştirmeleri amaçlanmaktadır.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Proje boyunca yapılan etkinlikler ve öğrencilerin ortaya koydukları ürünler aracılığıyla matematik dersi içeriklerini deneyimleyerek derse karşı olumlu tutum geliştirdikleri görülmüştür. Çapraz müfredat uygulanması sonucunda disiplinler arası bilgi transferi yapabildikleri tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin proje sürecinde daha yaratıcı ürünler ortaya koydukları gözlemlenmiştir.	

8	PROJE ADI	MATEMATİK HAYATTIR
	Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Senem ÖNTÜRK
	Projenin İçeriği	Bu projemizle öğrencilere gerçek yaşam ve matematik arasındaki ilişkiye ait bilinç ve duyarlılık kazandırmak ve var olan bilinç ve duyarlılığı artırmak amaçlanmıştır. Öğrencilerin günlük yaşamında matematiksel bilgi ve becerilerini kullanabilmelerini sağlamak, matematiğin günlük hayatla ilişkilendirildiği gerçekçi uygulamalar yaparak öğrencilerin gerçek yaşamda karşılaştığı durumları formüle edebilmesi, analiz edebilmesi ve problem çözebilmesi sağlanmıştır. Proje sonunda matematik okur-yazarı olan ve matematiği gündelik hayatla daha kolay ilişkilendirebilen öğrenciler yetişmesine imkân sağlanmıştır.
	Stant Fotoğrafi	 
	Değerlendirme	Projede yer alan aktivitelerimiz ile öğrencilerin akranlarıyla etkileşim içinde olmaları, dijital yeterliliklerini etkin bir şekilde kullanmaları sağlanmış; işbirlikçi öğrenme desteklenmiş, dil ve iletişim becerileri geliştirilmiş, ana dil ve yabancı dil becerileri geliştirilmiş, web 2.0 araçları etkin bir şekilde kullanılmıştır. Yaşadığımız kentin krokisi puzzle çalışması, söz ve bestesi öğrencilerimize ait olan Matematik Hayattır şarkısı ve piyano eşliğinde seslendirilmesi, okul para tasarımlarımız ve birbirlerine dönüşümleri; banka ekstresi, ortantiring ve kodlama oyunu ortak ürünlerimizdir.

9	PROJE ADI	Bİ' DÜNYA MATEMATİK & A WORLD OF MATHEMATICS
	Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Çiğdem DEMİR, Tuna CIRIK ŞAP
	Projenin İçeriği	Okul öncesi çocuklarına matematiği sevdirmek, eğlenirken öğrenmek, matematiğe karşı olumlu tutum sergilemelerini sağlamak. Ayrıca sürece aileleri de dâhil etmek. Matematiğin hayatımızın her yerinde olduğunun farkına varılmasını sağlamak.
	Stant Fotoğrafi	
	Değerlendirme	Proje sonuçları arasında öğrenciler ve aileler ile birlikte her ay matematik alanında bir oyuncak tasarlandı. Web 2.0 araçları ile matematik ile ilgili materyallerin hazırlanarak aileler rehberliğinde öğrencilere uygulandı. Ayrıca farklı gelişim (bilişsel, duyuşsal vb.) alanlarına yönelik çalışmalar ile düşünme becerilerini geliştirmek. Proje çıktısı olarak tüm çalışmaların yer aldığı bir dergi oluşturulup veliler, farklı kurum ve kuruluşlarla paylaşarak projenin yaygınlaştırılması sağlandı.

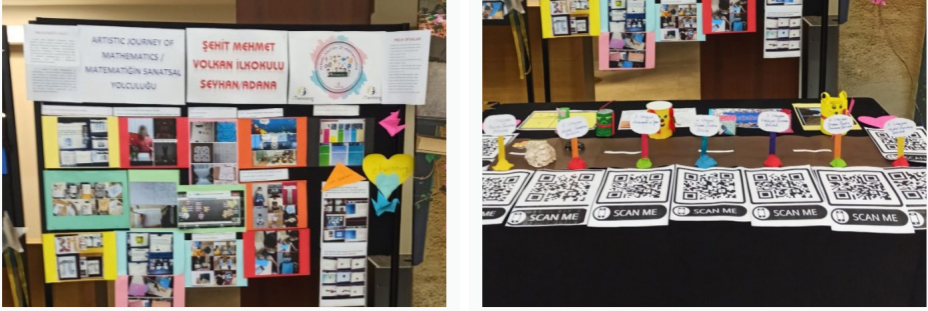
10	PROJE ADI	MATRAKBUS
	Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Şükran ŞENER
	Projenin İçeriği	Okul öncesi çocuklarına matematiği sevdirmek, eğlenirken öğrenmek, matematiğe karşı olumlu tutum sergilemelerini sağlamak. Ayrıca sürece aileleri de dâhil etmek. Matematiğin hayatımızın her yerinde olduğunun farkına varılmasını sağlamak.
	Stant Fotoğrafi	
	Değerlendirme	Proje sonucunda soyut olan matematik somutlaştırılarak matematiğe karşı olumlu tutum geliştirilmiştir. Problem çözme, akıl yürütme, eleştirel düşünme, yaratıcılık becerileri, teknoloji kullanım becerileri, 21. yy. dijital becerileri, bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin eğitim ortamlarında kullanılabilirliği sağlanmıştır. Matematiği günlük hayatla ilişkilendirmeleri sağlanmış ve yaparak yaşayarak öğrenme yöntemi kazanılmıştır. Oyunlarla matematik öğretimi, eğlenceli matematik eğitimi yöntemleriyle öğrencilerin sevecek öğrenmeleri ve kalıcı öğrenmeleri sağlanmıştır. Aktif katılan ve öğrenme ortamını benimseyen öğrenciler geliştiren, üreten, iş birliği yapabilir hale gelmiştir.

11	PROJE ADI	OYNA TASARLA ÖĞREN
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Derya SAKINMAZ YÖNTER	
Projenin İçeriği	Zekâ oyunları müfredatında yer alan öğrenme alanlarındaki oyunları keşfederek, oyunları ders etkinlikleriyle bütünleştirip öğrencilerimizin zihinsel becerilerine katkı sağlayarak etkili öğrenmeyi gerçekleştirmek. Öğrencilerimizin akıl yürütme, problem çözme, yaratıcılık, strateji geliştirme hem bireysel öğrenme hem de akranlarıyla iş birliği yapabilme becerilerini geliştirmek için Web 2.0 araçlarından faydalanarak çeşitli etkinlikler oluşturmak. İşbirlikçi çalışma olarak, oyunların öğretimi, mangala etkinliği, hafıza kartları etkinliği çalışmalarını ile Ortak ürün çalışması bulmaca kitabı ve resfebeli hikâye kitabı oluşturduk.	
Stant Fotoğrafi	 	
Değerlendirme	Yapılan çalışmaların sonucunda öğretmenlerimizin kişisel ve mesleki gelişime katkı sağladığı, öğretmenler arasındaki iş birliğinin kuvvetli olduğu, projedeki çalışmalarını dersleri ile ilişkilendirebildiği gözlenmiştir. Öğrencilerimizin çoğunluğunun yeni oyunlar öğrendiği, oyunlar tasarlayabildiği, Web 2.0 araçlarının kullanımını arttırdığı görülmüştür. İş birliği çalışması, problem çözme alanlarında kendilerini geliştirdiği gözlenmiştir.	
12	PROJE ADI	MATEMATİKTE OYUNA GELDİK
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Bahattin AYDIN	
Projenin İçeriği	Matematikle çocuğun ilişkisini, zamanla sınırlandırmadan, doğal akışına bırakarak, öğrenme sağlamayı hedeflediğimiz serüvenimizde müfredattaki konularla ilintili oyunlar üretmek, sırası geldikçe konuları oyunlaştırarak öğrenme etkinlikleri gerçekleştirmektir.	
Stant Fotoğrafi	 	
Değerlendirme	Bu süreçte projemizin amacına fazlasıyla ulaştık. Öğrencilerimizi yeni bilgiler öğrenmek hiç tanımadığı akranlarıyla görüntülü konuşmak, oyunlar oynamak, etkinlikler yapmak heyecanlandırdı. Proje etkinliklerimizle öğrencilerimizin akran iletişimini güçlendirerek onlara sosyal beceriler de kazandırdık. Proje boyunca öğrencilerimizin bilişsel ve sosyal yeteneğini geliştirici pek çok etkinlik yaptık.	

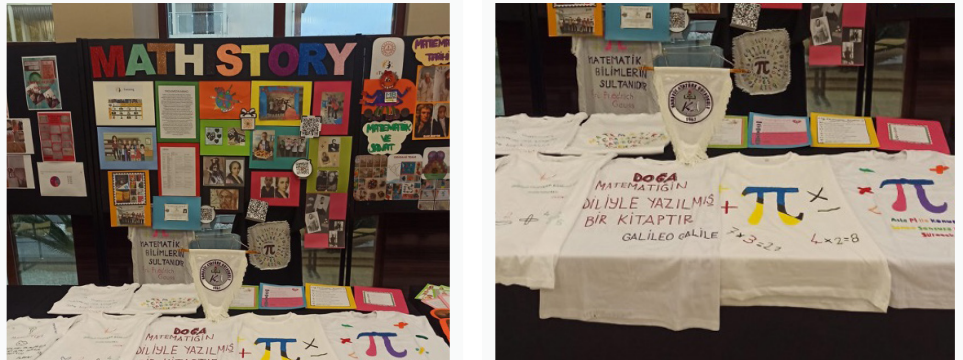
13	PROJE ADI	OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE MATEMATİK OYUNLARI (MATHEMATICS GAMES IN PRESCHOOL EDUCATION)
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Çiğdem DEMİR, Tuna CİRİK ŞAP	
Projenin İçeriği	Okul öncesi dönemdeki çocuklar meraklı, araştırmacı, hayal güçleri kuvvetli ve sorgulayıcıdır. Çocukların bu yöndeki gelişimlerini desteklemek amacıyla onların araştırabilecekleri, meraklarını giderebilecekleri, neden sonuç ilişkisini görebilecekleri, çeşitli fikirler öne sürerek tahminlerde bulunabilecekleri fırsatlar vermek amaçlarımızdan bir tanesidir. Bu yönde eğitim ortamları hazırlayarak çalışacağımız projemiz eğlenerek, oyunla öğrenmeye dayalıdır.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Bu proje ile birlikte sistematik bir biçimde çocuklara matematik kavramlarını eğlenerek ve oyunlar aracılığı ile sınıf içerisinde yer almasını sağladık. Yaşamlarının diğer yıllarında öğrencilerimizin matematik alanında daha başarılı olabilmeleri yönünde onları matematiksel kavramlarla tanıştırmak, matematiğe karşı ilgi ve olumlu tutum oluşturmak, matematik ön yargısının giderilmesi yolunda oyun ile attırdığımız ilk adımlar ile proje bizim için değerliydi. İş birliği ve dayanışma ile yürüttüğümüz projede tüm ortaklarımızdan öğrenerek yürüttüğümüz proje ile öğrencilerimde oyun yolu ile matematiksel kavramları öğrenme hedefimize ulaştığımızı düşünüyorum.	
14	PROJE ADI	MATEMATİKLE CANLANAN DÜNYAM
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Güner KESKİN	
Projenin İçeriği	Projenin amacı matematik dersi kazanımlarını öğrencilerin eğlenerek öğrenmesini sağlamak. Pandemi sürecinde yürütülen proje yüz yüze ve uzaktan eğitimle yürütülmüştür. Yüz yüze eğitim zamanlarında atık malzemelerle materyaller tasarlanmış, uzaktan eğitim döneminde web2 oyunlar hazırlanmıştır ve proje amacına ulaşmıştır.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Proje sonuçları arasında öğrencilerin farklı geri dönüşüm materyalleri ile ders kazanımları ile ilgili materyaller hazırlayarak sınıf atığına atıfta bulunduk. Her kazanım ile ilgili web2 oyunu hazırlayarak eğlenerek öğrenmelerini sağlamaktır.	

15	PROJE ADI	DOĞADAKİ GEOMETRİ
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Çağrı RONA, Gözde GÜLER	
Projenin İçeriği	Projemizin amacı, öğrencilerimizin doğadaki geometriyi keşfederek doğadan ilhamla yeni bir tasarım geliştirmelerini sağlamaktır. Bu amaç doğrultusunda yapılacak çalışmalar ile doğadaki geometriyi keşfetmelerine olanak sağlayacak matematiksel bilgiler olan; çokgenler, altın oran, fibonacci sayı dizisi ve biyomimikri gibi matematiksel ve bilimsel kavramlarla ilgili bilgi sahibi olmaları hedeflenmektedir.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Projemiz, öğrencilerimizin matematiğin doğada bulunduğunu gözlemlemelerine olanak sağlamıştır. Matematiksel kavramları, gezi-gözlem, deney, araştırma gibi süreçlerle içselleştirerek öğrenmişlerdir. Süreç boyunca aktif olmaları, başladıkları işi en güzel şekilde severek tamamlamaları, “başarma duygusunu” yaşamalarını sağlamış, bu da derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilemiştir. Ayrıca projemiz, öğrencilerin teknolojik becerilerinin gelişimine katkıda bulunduğu için dijital çağa uyum sürecinde onları destekleyici bir rol edinmiştir.	

16	PROJE ADI	ELDE VAR MATEMATİK
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Nagihan YAZIR	
Projenin İçeriği	Matematiği eğlenceli hale getirmek projemizin temel ilkesi. Projemiz ile etkileşimli ortamlar oluşturduk. Projemiz kapsamında Web 2 araçlarının etkili kullanılması, yarışmalar, etkinlikler, akıl ve zekâ oyunları sayesinde katılımcılar oynayarak hem eğlendi hem öğrendiler. Öğrencilerimize bu platformu tanıtarak yeni öğrenmeler gerçekleştirmelerini sağladık.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Öğrenciler matematiğe olumlu tutum geliştirdi. Projemiz süresince yaptığımız etkinlikler ile ortaokul matematik müfredatında bulunan seçilmiş konular eğlenerek, somutlaştırarak, yaparak, yaşayarak öğretildi. Öğrencilerimize gelişen ve değişen teknolojik yenilikler tanıtılarak yeni beceriler kazanmalarını sağladık. Eğitim ortamlarını iyileştirmek amacıyla yaptığımız köşelerle öğrencilerimizin okulu sahiplenme duygularını geliştirdik.	

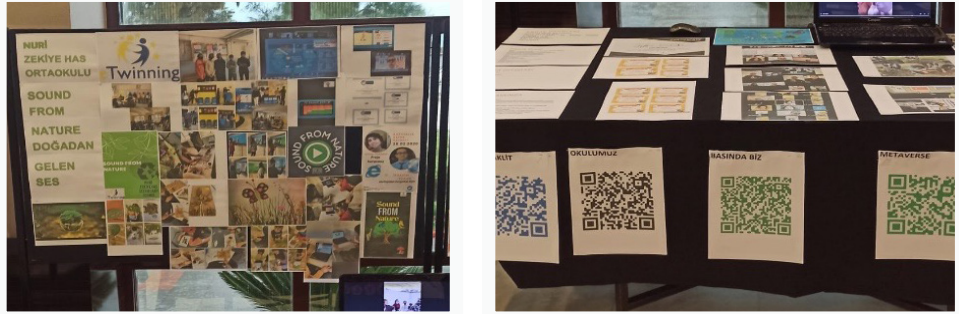
17	PROJE ADI	MATEMATİĞİN SANATSAL YOLCULUĞU
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Zeynep DEMİR	
Projenin İçeriği	Öğrencilerin soyut düşünme becerisini geliştirmek, Estetik duygusunu geliştirmek, Öğrencilerin matematiksel, sanatsal yönlerini geliştirmek; sanat dallarını tanımalarını sağlamak, matematiğin hayatın her alanında olduğunu ve özellikle sanat ile ilgili yönleri arasında bağlantı kurmalarını sağlamak, takım çalışmasını teşvik etmek, Web 2.0 araçlarını aktif kullanmayı sağlamak amaçlanmıştır.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Takım çalışmalarının önemi kavranır. Matematiğin gündelik hayatta sanatla bağlantısı yaparak yaşayarak keşfedilir. Öğrencilerin soyut düşünme becerileri gelişir. Sanat dallarını öğrenir. Eleştirel düşünme gelişir. Soyut düşünme becerisi gelişir.	

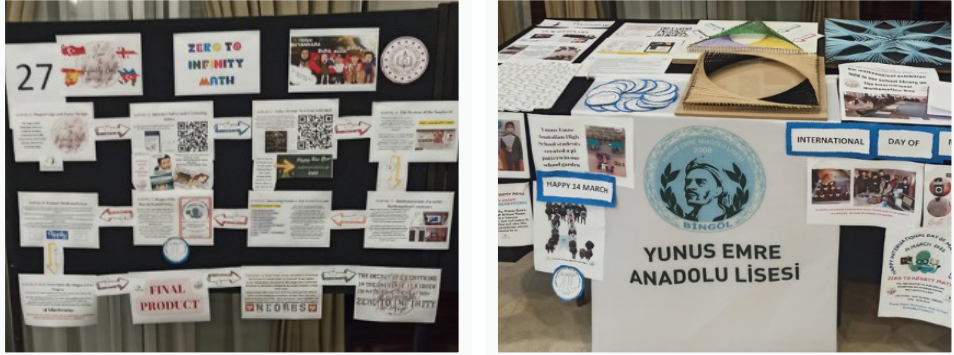
18	PROJE ADI	KURTULUŞUN MATEMATİĞİ
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Kadir ÇINAR	
Projenin İçeriği	Proje de akli ve bilimi tek yol gösterici olarak kabul eden Atatürk'ün taktik ve stratejilerini matematiksel olarak inceleyerek öğrencilerin tarih ve matematiğe ilgilerini artırmak, Milli Mücadele temalı matematik etkinlikleri ile öğrencilerin zorlandıkları matematik konularını hayatla ilişkilendirerek kavramları somutlaştırmalarını sağlamak ve kullanılacak web 2.0 araçları ile teknolojik yeterliliklerini artırmak hedeflenmiştir.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Proje başında belirlediğimiz hedeflerimizi gerçekleştirerek beklenen sonuçlara başarıyla ulaştık. Bu süreçte öğrencilerde matematik etkinliklerine karşı bariz bir ilgi artışı olduğunu gözlenerek, öğrencilerin sorumluluk alarak iş birliği içerisinde görevlerini yerine getirip milli-manevi duyarlılıklarını ve özgüvenlerini artırdıkları tespit edilmiştir. Projemiz, görev yaptığımız okulların dışında resmi kurumların, Milli Eğitim Müdürlüklerinin, yerel ve ulusal basının da dikkatini çekerek gazetelerde haber olarak yer almıştır.	

19	PROJE ADI	MATEMATİĞİN OYUNLU YOLCULUĞU
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Sevgi BOZOĞLU, Feyza YILDIZ	
Projenin İçeriği	Projemizde öğrenciler, ders kazanımlarından sorular yazarak kendi karar verdikleri oyunların içine matematiği entegre ettiler. Domino oyunu, kırık-denk kalp oyunu, tabu oyunu oryantiring oyunu ve web 2 araçlarından tasarlanan oyunlar bu süreçte yer alan oyunlar olmuştur. Bunların dışında; şiir yazma, rap şarkısı, kitap okuma, boyama vb. etkinlikler ile de disiplinler arası çalışmalar gerçekleştirilmiştir.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Öğrencilerin matematiğe karşı olumlu tutum geliştirmeleri ve farklı eğitsel oyunları öğrenerek matematiği yansıtma projeleri kazanımlarından biri olmuştur. Karma takım etkinlikleri iletişim ve sosyal becerilerine, şiir yazma/kitap okuma/rap şarkısı dil becerilerine, ayrıca zorlanılan matematik konularının da oyunlar ile pekiştirilmesi bilişsel becerilerine katkı sağlamıştır. Ayrıca web 2 araçlarından oyun tasarladıkları ile matematiğin teknoloji kullanımında yer aldığının farkına varmışlardır.	
20	PROJE ADI	MATHISTORY
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Leyla KAYA GÜNER	
Projenin İçeriği	Geçmişten günümüze matematiğe katkıları olan matematikçileri araştırmak ve onları tanıtmak hedeflenmiştir. Öğrencilerin matematik ve sanat ilişkisini fark etme, Matematiğin estetik açıdan ele alınmasını sağlama, yaratıcı düşünme becerilerini geliştirme, matematik ve günlük hayat ilişkisini kurma, eğitimde teknoloji kullanımını geliştirmeleri amaçlanmıştır.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Öğrenciler matematiğe karşı olumlu tutum geliştirmişlerdir. Yaratıcı düşünme becerileri gelişmiştir. Matematiğin diğer disiplinlerle ilişkisini fark ederek, iş birliği becerileri gelişmiştir. Bununla birlikte matematik ve diğer disiplinler ile iş birliği yapmayı öğrenciler öğrenmişlerdir.	

21	PROJE ADI	MATEMATİK AĞACI
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Habibe GÜNERHAN	
Projenin İçeriği	Matematiği neden ve nasıl kullanıldığını fark ettirme, mantıklı düşünme becerisini geliştirme, problem çözme becerisini geliştirme, farklı disiplinlerle matematiği sevdirmeye, matematik etkinliklerle zihinsel gelişimi destekleme, BİT becerilerini geliştirme işbirlikçi öğrenme becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Proje sonunda blog sayfası oluşturulacak olup, proje ortakları ile Matematik Etkinlik Kitabı hazırlanması, uygun olan sınıflarda matematik etkinlik merkezi oluşturulmuştur. Öğrencilere matematiği sevdirmeye yönelik matematiksel becerilerini geliştirmiş, öğrencilere problem çözme becerisini kazandırılmış, öğrencilerin sorumluluk duygularının gelişmesi sağlanmıştır. Öğrencilerin Web 2.0 araçları ile tanışarak dijital okur yazarlık becerisini kazanmalarını sağlanmıştır.	
22	PROJE ADI	MATEMATİKÇE ÖĞRENİYORUM
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Hanım BİLEN	
Projenin İçeriği	İlkokulda her sınıf düzeyindeki çocuklara matematik dersini sevdirmeye yönelik Web 2.0 ve somut materyal destekli çalışmalar yapmak. Problem çözme becerilerini geliştirmek için matematikteki anahtar kelimeleri tespit edip, uygun problemlerde doğru anahtar kelimeye denk gelen doğru işlemleri yapmak	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Çocuklar birçok web2.0 aracı kullanmış, 4 işlem anahtarları tasarlamış tasarladıkları anahtarlarla problem çözme becerilerinin gelişmesine yönelik olumlu dönütler alınmıştır. Bu olumlu gözlemler aynı zamanda proje kurucusu öğretmen tarafından yüksek lisans çalışmasında incelenmiş, verimliliği bilimsel olarak da ortaya çıkarılmıştır.	

23	PROJE ADI	SENİ OKUR'UM MATEMATİK
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Fadime KANDEN	
Projenin İçeriği	Öğrencilerimizin büyük bir çoğunluğunda erken yaşlarda başlayan ve devam eden matematik korkusunu yenmek, matematik dersini daha eğlenceli hale getirmek ve bu dersteki başarıyı arttırmak için Matematik Öğretiminde Çocuk Edebiyatını kullandık. Öğrencileri matematik bağlamı olan kitaplarla buluşturarak bu sayede hem okuma alışkanlığını destekledik hem de matematiğin korkulacak bir ders olmadığını, aksine eğlenceli yanlarının olduğunu, eğlenerek öğrenilebilecek bir ders olduğunu hissettirdik.	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Proje sonunda öğrencilerimizin okuma becerileri artmış, matematiğe karşı olumsuz tutumları değişmiş, matematik öğretimi ve öğrenimi daha eğlenceli hale gelmiştir. Hikâyedeki kahramanlarla kendini özdeşleştiren öğrencilerimizin özgüvenleri de gözle görülür biçimde artmıştır.	

24	PROJE ADI	SOUND FROM NATURE
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Ayşe KEKLİK	
Projenin İçeriği	Projemiz ile öğrencilerimizde çevre ve doğa bilinci oluşturmak, ürettikleri atıkları azaltmak, doğanın işleyişi ile uyumlu hale gelebilmek, teknolojiyi çevre bilincini geliştirmek için kullanmak ve öğrencinin doğadaki yerini sorgulamasını amaçladık. Bu amaçla Azerbaycan ve Türkiye de okullarda ortak iş birlikli çalışmalar yürüttük .	
Stant Fotoğrafi		
Değerlendirme	Projemiz ile öğrencilerimiz "Biyotaklit " ne demek olduğunu öğrenip bunla ilgili sanal kitap oluşturdular. Ayrıca doğadan topladıkları malzemeler ile sanat çalışmalarını yaptılar. Sıfır atık kapsamında oluşturdukları "Kompost" ile okul bahçemizde yetiştirdikleri ürünler için doğal gübre yapmış oldular. Geri dönüşümün önemi ve atıkların doğada ne kadar süre kaldığına dair yaptıkları çalışmaları, matematiksel verilere dayanarak tüm okuldaki öğrencilere anlatarak farkındalıklarını arttırdılar. Öğrencilerimiz doğanın ayrılmaz birer parçası olmasının ne anlama geldiği ve doğayı korumanı önemini kavradılar.	

25	PROJE ADI	ZERO TO INFINITY MATH
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	Hülya BUYANKARA	
Projenin İçeriği	Projemizde matematiğe ait temel bilgi ve becerileri eğlenceli ve yenilikçi etkinliklerle birleştirerek öğrencilere kazandırmayı, bunu yaparken matematik dersinin zorluğu ile ilgili kaygıları ortadan kaldıracak ve matematiği sevdirecek etkinliklerle öğrencilerimizi buluşturmayı amaçladık.	
Stant Fotoğrafı		
Değerlendirme	Projemizin sonunda öğrencilerimiz, matematiği insanın doğayı anlama çabasının bir ürünü olarak tanımlayabilmiştir ve matematiksiz bir hayatın düşünülemeyeceğini fark etmiştir. Projemiz sonunda öğrencilerimiz matematik okuryazarlığına sahip bireyler haline gelmiştir. Projemiz 4 ülkenin ortaklığında yürütülürken proje dilinin İngilizce olması tüm öğrencilerin yabancı dil becerilerini geliştirmelerini sağlamıştır. Tüm öğretmen ve öğrencilerimiz web2 araçlarını aktif kullanabilme becerisi kazanmıştır.	
26	PROJE ADI	MATEMATİK OYUNLARI
Stant Sunumu Yapan Öğretmen Adı Soyadı	İbrahim Halil DEMİR	
Projenin İçeriği	Öğretmenin ürettiği eğitsel matematik oyunları stantta sergilenmiştir.	
Stant Fotoğrafı		
Değerlendirme		

eTwinning Matematik Seferberliđi Çalıřtayı ile ilgili YAPILAN HABERLER

MEB Yenilik ve Eđitim Teknolojileri Genel M¼d¼rl¼đ¼

<https://yegitek.meb.gov.tr/www/etwinning-matematik-seferberligi-calistayi-antalyada-gerceklestirildi/icerik/3402>

Afyonkarahisar il Millî Eđitim M¼d¼rl¼đ¼

<https://twitter.com/etwinningafyon1/status/1598266113175216128?s=48&t=iulX1JffvzKyogpEmUYjNg>

Afyonkarahisar ili Abd¼rrahim Mısri Ortaokulu

https://abdurrahimmisriortaokulu.meb.k12.tr/icerikler/etwinning-matematik-seferberligi-calistayi_13469932.html

Ađrı il Millî Eđitim M¼d¼rl¼đ¼

<https://www.instagram.com/p/ClnYur6KMQc/?igshid=NTFlZDUzZmM=>

Ankara ili Haymana İlçe Millî Eđitim M¼d¼rl¼đ¼

<https://haymana.meb.gov.tr/www/matematik-seferberligi-calistayi-antalyada-gerceklesti/icerik/849>

Antalya ili Ziya Gökalp Yatılı bölge Ortaokulu

https://ziyagokalpybo.meb.k12.tr/icerikler/etwinning-matematik-seferberligi-calistayi_13473085.html

Antalya ili Kumluca İlçe Millî Eđitim M¼d¼rl¼đ¼

<https://www.instagram.com/p/Cliqs0vqfUd/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

<https://www.instagram.com/p/Cliwk-xq89z/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Amasya il Millî Eđitim M¼d¼rl¼đ¼

<https://www.instagram.com/p/Cln7n60I9Gd/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

Amasya ili Yeřil Yenice Ortaokulu

https://yslyncortaokul.meb.k12.tr/icerikler/e-twinning-matematik-seferberligi-calistayi_13477695.html

Ardahan ili Öğretmen Saadet Ulus Anaokulu

https://www.instagram.com/p/CloFm_0o7GH/?igshid=Zjc2ZTc4Nzk=

Artvin il Millî Eđitim M¼d¼rl¼đ¼

<https://artvin.meb.gov.tr/www/matematik-seferberligi-etwinning-antalya-calistayi/icerik/4193>

Aydın il Millî Eđitim M¼d¼rl¼đ¼

https://twitter.com/Aydin_MİLLÎ_EĐİTİM_M¼D¼RL¼Đ¼/status/1596940630454042625?t=TwjppjGivb1bMds4_pmEPQ&s=08

<https://twitter.com/eTwinningAydin/status/1596942627114737664?t=fYGl4pVG0traVZfOeh9kKw&s=08>

Aydın ili Efeler İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://twitter.com/efelerilceMillîEğitimMüdürlüğü/status/1597548427185106944?t=vlbXqGDV1VUuJTiu-5d2JWA&s=08>

Aydın ili Didim İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://twitter.com/DidimMillîEğitimMüdürlüğü/status/1597155753294729218?t=pjJE3GnJQzy4TeerparYag&s=08>

Bursa İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://www.instagram.com/p/CleQq9zLSW4/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Bingöl İl Millî Eğitim Müdürlüğü

https://twitter.com/bingolMillîEğitimMüdürlüğü/status/1596929894004707328?t=yFCPH43rgi_JMqPtqtey-BA&s=08

Bitlis İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://twitter.com/bitlisarge13/status/1598003289073025024>

<http://bitlisarge.meb.gov.tr/www/matematik-seferberligi-calistayi-antalyada-yapildi/icerik/127>

Çankırı ili Çerkeş Namık Kemal Ortaokulu

https://cerkesnamikkemaloo.meb.k12.tr/icerikler/matematik-seferberligi-e-twinning-calistayi_13468475.html

Çorum İl Milli Eğitim Müdürlüğü

<https://corum.meb.gov.tr/www/matematik-seferberligi-calistayi-antalyada-tamamlandi/icerik/3122>

Çorum ili Çorum Haber Gazetesi

<https://www.corumhaber.net/guncel/matematik-seferberligi-calistayi-tamamlandi-h140048.html>

Düzce İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://www.instagram.com/p/Cla4-d8tevc/?igshid=ZmVmZTY5ZGE=>

Edirne İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://www.facebook.com/groups/EdirneTwinning/permalink/6483218641712715/?mibextid=Nif5oz>

Gaziantep İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://twitter.com/etwgaziantep/status/1596188175080206336?t=sC5fJhWBS4rVkfaB62269g&s=08>

https://www.instagram.com/p/CLY__cgqTb_/?igshid=NTdIMDg3MTY=

İstanbul İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://www.instagram.com/p/Clba6nstsyg/?igshid=MDJmNzVkMjY%3D>

https://twitter.com/etwinning_ist/status/1596518280696823811?s=46&t=JwrT05vIA31MXei8BPcAsA

https://twitter.com/eTwinning_ist/status/1596518280696823811?s=08

İstanbul ili Selimpaşa Ahmet Ziya Ortaokulu

https://selimpasaahmetziyanortaokulu.meb.k12.tr/icerikler/matematik-seferberligi-e-twinning-calistayi_13479300.html

<https://twitter.com/SelimpasaO/status/1597990301645549568?s=08>

https://twitter.com/ist_arge/status/1596547591927664640?s=08

İstanbul ili Namık Kemal İlkokulu

https://silivrinamikkekemalilkokulu.meb.k12.tr/icerikler/matematik-seferberligi-e-twinning-calistayi_13468842.html

İzmir İl Millî Eğitim Müdürlüğü

https://twitter.com/izmir_ilMillî_Eğitim_Müdürlüğü/status/159647772461146112?t=UVzsh_5NMWrkgQ4AN-yqs5Q&s=08

Kastamonu ili Tosya İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://tosya.meb.gov.tr/www/bilim-sanat-merkezimizden-matematik-seferberligine-katilim/icerik/905>

Kars İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://www.instagram.com/p/Cle4dDjNXcN/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

Kars ili Başbakanlık Toplu Konutlar İlkokulu

https://btokiilkokulu.meb.k12.tr/icerikler/e-twinning-matematik-seferberligi-calistayi_13466240.html

Kayseri ili 75. Yıl Mühibe Germirli İlkokulu

https://75mgermirli.meb.k12.tr/icerikler/matematikce-ogreniyorum-projemiz-antalyada_13461640.html

<https://www.instagram.com/p/ClZLcdPrTxQ/?igshid=NDk5N2NlZjQ=>

Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://www.instagram.com/p/ClbRI6wNFV2/?igshid=NDk5N2NlZjQ=>

Konya ili Hakan Akbıyık İlkokulu

https://hakbiyik.meb.k12.tr/icerikler/e-twinning-matematik-seferberligi_13467412.html

Konya ili Pusula Gazetesi

<https://www.pusulahaber.com.tr/e-twinning-matematik-seferberligine-konyadan-5-ogretmen-1705701h.htm>

Konya ili Yeni Konya Gazetesi

https://www.yenikonya.com.tr/guncel/e_twinning_matematik_seferberligi_calistayina_konyadan_5_ogretmen_katildi-1881267

Konya ili Pervasız Gazetesi

<https://www.pervasiz.com.tr/calistayda-aksehiri-temsil-etti>

Konya ili Yenigün Gazetesi

<https://www.konyayenigun.com/egitim/matematik-seferberliginde-konyayi-temsil-ettiler-h756348.html>

Konya ili Konhaber Gazetesi

https://www.konhaber.com/guncel/e_twinning_matematik_seferberligi_calistayi_na_konya_dan_5_ogretmen_katildi-1881267h

Manisa İl Milli Eğitim Müdürlüğü

https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid022XBra6LnutTCBmjnFLEd79onWT7Z2WezbJdJ5WsTAt-NWm

[K6aTc6e6h4oMmARegLgl&id=100068894872709&mibextid=Nif5oz](https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid022XBra6LnutTCBmjnFLEd79onWT7Z2WezbJdJ5WsTAt-NWm)

Muğla İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://muglaarge.meb.gov.tr/www/etwinning-matematik-seferberligi-calistayi-antalyada-gerceklestirildi/icerik/899>

Muş İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://mus.meb.gov.tr/www/matematik-seferberligi-calistayi-antalyada-tamamlandi/icerik/8444>

Muş ili Türk Telekom Ortaokulu

https://musturktelekomoo.meb.k12.tr/icerikler/okulumuz-matematik-ogretmeni-orhan-beyaz-matematik-seferberligi-calistayina-katildi_13474415.html

Niğde İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<http://nigde.meb.gov.tr/www/etwinning-matematik-seferberligi-calistayi-antalyada-gerceklestirildi/icerik/2058>

Samsun İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://www.facebook.com/100063592062213/posts/pfbid02rDNXwAwd74ACa6j8A7PTxJ7KhBVb1qUiE-CnwE9wSqSL7E2shhoAigfPcVVg8KE54l/?mibextid=Nif5oz>
<https://twitter.com/samsunMillîEğitimMüdürlüğü/status/1597581824913457152?t=9qMDp10Qf417NOUJ9rt-H0Q&s=08>
<https://www.instagram.com/p/ClV4hSPs6tZ/?igshid=YzdkMWQ2MWU=>

Siirt ili Şehit Davut İlbaş İlkokulu

https://davutilbasio.meb.k12.tr/icerikler/meb-antalyada-e-twinning-matematik-seferberligi-calistayi-duzenledi_13472729.html

Sinop İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://twitter.com/etwinning57?t=pcP3i37ov719metT6busog&s=09>
<https://twitter.com/etwinning57?t=D5hi-WuIQhdiMawfX1QxMQ&s=08>

Sinop ili Gazi Mustafa Kemal İlkokulu

https://sinopgazimkemalilkokulu.meb.k12.tr/icerikler/matematik-seferberligi-calistayindayiz_13479159.html

Tekirdağ İl Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://twitter.com/etwinningtkrdg/status/1597965970139623424?s=46&t=aT6XN7tmmGWz2aBOQWbQMg>

Tekirdağ ili Mehmetçik İlkokulu

https://corlumehmetcik.meb.k12.tr/icerikler/meb-antalyada-matematik-seferberligi-calistayi-yapti_13475603.html

Tokat ili Altınova İlkokulu

https://artovaaltinovailkokulu.meb.k12.tr/icerikler/etwinning-matematik-seferberligi-calistayi_13468700.html

Yalova ili Abdülhamid Han Ortaokulu

https://yaho.meb.k12.tr/icerikler/matematik-seferberligi-kapsaminda-antalyada-calistay-duzenlendi_13481857.html

Zonguldak İl Millî Eğitim Müdürlüğü <https://twitter.com/zonguldakMillîEğitimMüdürlüğü/status/1597898518454505473?s=46&t=xvbXiwcH6z3pqDv2yyn6oA>

Zonguldak ili Merkez Anaokulu

https://merkezanaokulu67.meb.k12.tr/icerikler/matematik-seferberligi-calistayi-antalyada-tamamlandi_13476800.html

Zonguldak İli Ormanlı İlkokulu

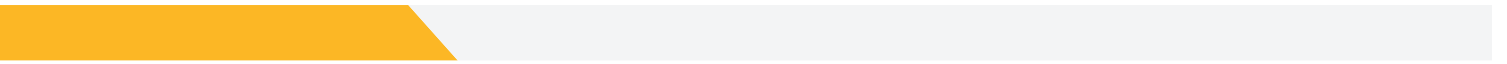
https://ormanliortaokulu.meb.k12.tr/icerikler/matematik-seferberligi-calistayi_13471654.html

<https://twitter.com/ormanliortaokul/status/1597574988986716160?s=46&t=b1Eh8sVIN9Ih2XDxFcRGIQ>

Zonguldak ili Alaplı İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

<https://twitter.com/alapliMillîEğitimMüdürlüğü/status/1597679066332950528?s=20&t=nBep4ipL1scCb7tMA-Gfk6g>

<http://alapli.meb.gov.tr/www/matematik-seferberligi-calistayi-antalyada-tamamlandi/icerik/612>





Avrupa Birliđi tarafından
ortak finanse edilmektedir



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ