|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Öğrenme Hikayesinin adı: Eğlenceli Matematik**  **Öğrenci yaş aralığı**: 6-10  **Sınıf mevcudu**: 25  **Ders**: Matematik | | | **Okul ve sınıf ile ilgili kısa bir açıklama :** | | | **Okulda işinizi etkileyen temel zorluklar, eğilimler nelerdir? Öğrenme Hikayenizi bunlar nasıl etkileyebilir :** | | |
| **Duration**  **Süre**  **Ders süreleri olarak belirtiniz.** |  |  | |  |  | |  |  |
| **Learning Activity**  **Öğrenme Aktivitesi** | **Hayal Et** | **Araştır** | | **Haritala** | **Yap** | | **Sor ve işbirliği yap** | **Göster** |
| **Goals**  **Hedefler (öğrenme aktivitesinin hedefi müfredatla ve 21.y.y. becerileri ile ilişkilendirme)** | Çocukların pek çoğu matematik dersinin çok zor olduğunu düşünmekte ve bu derse karşı önyargı oluşturmaktadır. Bu da dersin başarı oranını düşürmektedir.  Bu çalışmada amacımız farklı öğrenme teknikleri belirleyerek öğrencilerin matematiğin keyifli yönlerini keşfetmesini sağlamak ve eğlenerek ve merak duygusu uyandırarak matematiği öğrenmelerine ortam oluşturmaktır | Çocukların matematik alanında zorlanmış olduklar alanlar araştırılır.  Çocuklara daha zevkli hale getirmek için nasıl materyaller geliştirilebileceği araştırılır. | |  | -eğlenceli matematik etkinlikleri ve matematik materyalleri oluşturarak matematiği öğretme  -doğadaki matematiği keşfetmelerini sağlama  -kültürel oyunlar yoluyla matematiği öğrenmelerini sağlama  -teknolojik araçları kullanarak  -sanat yöntemlerini kullanarak matematiği öğretme | | - diğer kurumlardaki öğretmenler ile ve matematik alan öğretmenleri ile işbirliği yapmak  - bahçeye matematik oyun alanları oluşturmak  -bilişim öğretmenlerinden destek almak  -1. Sınıf öğretmenleri ile iletişime geçilerek mezun çocukların matematik becerileri hakkında geri dönüt alınır. | **Proje sonunda geliştirilmiş olan etkinlikler bir araya getirilerek bir e kitap oluşturulur.**  **Projede geliştirilen teknolojik matematik oyunları okulların**  **Internet sitelerinde paylaşılarak daha geniş bir kitleye ulaşması sağlanır.** |
| **Description of each learning activity in the context of the learning story**  **Açıklama**  **Öğrenme hikayesinin her bir öğrenme aktivitesi ile ilişkilendirme** | -basit matematik materyalleri ve oyuncakları geliştirmek  - kültürel oyunlarımızı incelemek ve matematiğe uyarlamak  - müzik, resim , drama gibi sanat alanlarını kullanarak matematik etkinlikleri geliştirmek | Doğadaki matematik ilişkileri araştırılır.  Kültürel matematik oyunlarımızdan matematikle ilgili olanlar araştırılarak tespit edilir. | |  |  | |  |  |
| **Digital technologies and tools**  **Kullanılacak dijital araçlar** | Tabletler - Özellikle işbirliğini desteklemeye ilişkin olarak aktivitenin daha verimli ve etkili olmasını temin eder.  • projeksiyon cihazı  Web araçları ile eğitimin desteklenmesi. |  | |  |  | |  |  |

Asiye TUNÇ Hakan BAY Mecit KARA