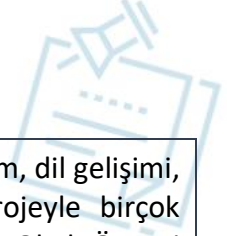





eTwinning İlham Veren Projeler	
Proje adı:	Kids math
Uygulandığı sınıf seviyesi/yaş grubu:	36-72 ay
Proje süresi:	4 ay
Proje ortakları:	<p>Arife BENCİK(Kurucu) Cansu VURAL(Kurucu)</p> <p>Hülya KANBUROĞLU (Üye) Aslınur ÖZATA ERSÖZ (Üye) İrem ERTEKİN (Üye) Esra AYAS (Üye) Meryem BAŞAYAN (Üye) Şerife YILDIRIM (Üye) Emine ÇETİN (Üye) Ayşe KARACA (Üye)</p>
Proje uygulama süreci:	<p>Proje Uygulama Süreci:</p> <p><b>ARALIK 2021</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Proje Ortakları Tanışma Webinarı</li><li>● Görev Dağılımı</li><li>● İzin Belgeleri</li><li>● Okul Tanıtımları</li><li>● Öğretmen Tanıtımları</li><li>● Sınıf Tanıtımları</li><li>● Ortaklar Haritası Oluşturulması</li><li>● Proje Öğrenci Ön Anketi</li><li>● Proje Öğretmen Ön Anketi</li><li>● Proje Veli Beklenti Anketi</li><li>● Proje Logolarının Oluşturulması</li><li>● Proje Logo Yarışması</li><li>● Proje Sosyal Medya Hesaplarının Oluşturulması</li><li>● Proje Blogunun Oluşturulması</li><li>● Proje Afişi Oluşturulması/ Yarışması</li><li>● Web 2.0 aracı ile hazırlanmış Eşleştirme Oyunu</li><li>● Montessori Eğitim ile Gruplama Oyunumuz</li></ul> <p><b>OCAK 2022</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Proje Değerlendirme Webinarı</li><li>● Proje Tanıtım Videosu</li><li>● Proje Broşürü</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>● Veli Bilgilendirme Toplantıları</li><li>● Proje Panoları</li><li>● Web Sitesi Haberleri</li><li>● Logo Puzzle</li><li>● Web 2.0 aracı ile hazırlanmış Sayı Tanıma Oyunu</li><li>● Montessori Eğitim İle Sıralama Oyunumuz</li><li>● Ortak Ürünümüz Rakamlarla Şiir Kitabımız</li></ul> <p><b>ŞUBAT 2022</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Proje Değerlendirme Webinarı</li><li>● Güvenli İnternet Veli Semineri</li><li>● İnternet Güvenliği Etkinlikleri</li><li>● Güvenli İnternet Sertifikaları</li><li>● Öğrenci Tanışma Webinarı</li><li>● Web 2.0 aracı ile hazırlanmış Mekanda Konum Oyunumuz</li><li>● Montessori Eğitim İle Örüntü Oyunumuz</li><li>● Ortak Ürünümüz Mekanda Konum Kitabımız</li></ul> <p><b>MART 2022</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Proje Değerlendirme Webinarı</li><li>● Proje Final Ürünü Matematik Merkezi Sergimiz</li><li>● Proje Final Ürünü Oyun Kitabımız</li><li>● Proje Sonu Değerlendirme Webinarı</li><li>● Öğretmen ve Öğrenci Katılım Belgelerinin Düzenlenmesi</li><li>● Değerlendirme Anketleri</li><li>● Değerlendirme Sonuç Raporu</li></ul>
<b>Projenin matematiksel amacı:</b>	Çocuklara matematiksel becerileri kazandırmak, matematiksel becerileri web 2.0 araçları ile bütünleştirerek eğlenceli hale getirmek, proje tabanlı öğretim modelini etkin olarak kullanmak, matematiksel becerileri günlük hayatla ilişkilendirerek oyunlaştırmak ve öğrencilere matematiğe karşı olumlu tutum kazandırılması amaçlanmıştır.
<i>Öğrenci becerileri</i>	Öğrenciler akranlarıyla işbirliği içerisinde ortak ürün oluşturarak kendi öz yeterlilik ve öz güvenlerini geliştirmişlerdir. Ayrıca projede yer alan matematiksel becerilerin birçoğunu günlük yaşamla ilişkilendirebilme becerilerinin kazanarak matematiğe karşı olumlu tutum geliştirmişlerdir.
<i>Matematik kazanımları</i>	Nesneleri sayar ve rakamları tanır, nesnelere belirli özelliklere göre gruplandırır, eşleştirir, karşılaştırır, sıralar, nesnelere örüntü oluşturur, parça bütün ilişkisini kavrar.



<i>Öğretim programıyla ilişki</i>	<p>Programda yer alan bilişsel gelişim, sosyal duygusal gelişim, dil gelişimi, psikomotor gelişim gibi gelişim alanları uygulanan projeye birçok yönden desteklenmiştir. Projede uygulanan etkinlikler Okul Öncesi Programında yer alan Sanat, Müzik ve Türkçe-Dil etkinliklerine yer verilerek disiplinler arası geçiş sağlanmıştır. Çocukların gelişimsel ihtiyaçlarına yönelik planlanan etkinliklerde çocukların yaratıcılıklarını kullanarak özgün ürünler ortaya çıkarmasına özen gösterilmiştir. Projedeki bütün etkinlikleri okul öncesi eğitim programında bulunan kazanım ve göstergelere, kavramlara entegre ederek planlama oluşturulmuştur.</p>
<b>Proje süreci:</b>	<p>Projenin süresi boyunca tüm ortaklar farklı platformlardan sürekli iletişim kurmuşlardır. TwinSpace sohbet odası, forum, proje günlüğü, çevrimiçi toplantıları kullanılarak etkinlik seçimi, kullanılan öğrenme-öğretme yaklaşımları ve araç gereçler hakkında sürekli fikir alışverişinde bulunulmuştur.</p>
<i>Öğrenme çıktıları</i>	<p>Proje sonunda öğrencilerin bilişsel becerilerine yönelik çalışmalara ilgileri artmıştır. Web 2.0 araçları ile hazırlanan oyunlarla matematik etkinlikleri eğlenceli ve kalıcı hale getirilmiştir. Günlük yaşam becerilerini kapsayan oyunlar sayesinde yaparak yaşayarak öğrenmelerine olanak sağlanmış, sınıflarda oluşturulan matematik merkezlerinde yer alan veliler ile etkileşimli olarak hazırlanan oyun ve oyuncaklarla da süreç sürekli hale getirilmiştir.</p>
<i>Öğretim yöntemi</i>	<p>Proje temelli öğrenme yaklaşımını temele alarak, çoklu zekâ kuramı, etkin öğrenme yaklaşımlarıyla süreç desteklenmiştir. Farklı yöntem ve teknikler kullanılarak öğrencilerin tümü projeye dâhil edilmiştir. Özellikle çalışılan yaş grubunun gelişim özellikleri dikkate alınarak, yaparak yaşayarak öğrenme ilkesi tüm etkinliklerin merkezine alınmıştır.</p>
<i>Eğitim teknolojileri</i>	<p>Birçok web 2.0 aracı öğrenciler tarafından kullanılmıştır.</p>
<i>Proje ürünleri</i>	<div style="text-align: center;"><p>Proje Logosu</p></div>





<b>Projenin matematik öğrenimine etkisi:</b>	Öğrencilerin matematiksel becerileri (eşleştirme, gruplama, mekanda konum, örüntüleme vb.) edinmesini, bu becerileri web 2.0 araçları yardımıyla eğlenceli ve kalıcı bir şekilde öğrenmesini, matematiksel becerilerin yaparak yaşayarak öğrenme kuramına dayanıp somutlaştırılarak çocuklara sunma amaçlarının gerçekleştirildiği gözlemlenmiştir.
<b>Ölçme ve değerlendirme</b>	Projede uygulanan ön ve son anketlerle (öğrenci, veli, öğretmen) yapılan çalışmaların etkinliği ölçülerek değerlendirme yapılmıştır.
<b>Notlar</b>	Proje amaçları doğrultusunda öğretmen ve öğrencilerin etkileşiminin yoğun olarak yaşandığı, öğrencileri merkeze alan etkinlikler sayesinde aktif katılımın sağlandığı, velileri sürece dahil ederek aile katılımına da yer verilen, öğrencilerin gelişim seviyeleri doğrultusunda tüm etkinliklerde çeşitliliği sağlayarak her birinin projeye dahil edilebildiği bir süreçti. Proje 10 ortakla Türkiye'nin farklı illerinin kucaklaştığı farklı bakış açılarıyla dinamik bir süreçle devam etti.

