TC

ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ

TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

Sayı: 6319ca54cd096 **Tarih:** 08-09-2022

Konu: Araştırmacının Görev Aldığı Toplumsal Duyarlılık Projeleri

İlgili Makama

Nur Sırmacı; Birimimiz tarafından desteklenen Toplumsal Duyarlılık Projelerinde aldığı görevlere ilişkin bilgiler aşağıda verilmiştir.

Bilgilerinizi arz/rica ederim.

Doç. Dr. İkramettin Daşdemir
Müdür

1	Proje Kodu: 624AF83D24188, Baş.Tarihi: 2022-05-07, Bitiş Tarihi: 2022-08-06, Görevi: Yürütücü, Proje Türü: Toplumsal Duyarlılık Projesi, Proje Başlığı: Matematik Her Yerde Şimdi Ata Hastanede, Proje Durumu: Tamamlandı
2	Proje Kodu: 6256BAD1161D5, Baş.Tarihi: 2022-05-03, Bitiş Tarihi: 2022-08-02, Görevi: Yürütücü, Proje Türü: Toplumsal Duyarlılık Projesi, Proje Başlığı: ATA GEZ-GÖR ÖĞREN, Proje Durumu: Tamamlandı
3	Proje Kodu: 60A66B471A5BD, Baş.Tarihi: 2021-04-24, Bitiş Tarihi: 2021-07-23, Görevi: Danışman, Proje Türü: Toplumsal Duyarlılık Projesi, Proje Başlığı: BİR AFİŞ ÇOK ETKİNLİK, Proje Durumu: Tamamlandı
4	Proje Kodu: 60B13E912BEF4, Baş.Tarihi: 2021-04-23, Bitiş Tarihi: 2021-07-22, Görevi: Danışman, Proje Türü: Toplumsal Duyarlılık Projesi, Proje Başlığı: Çifte Minerali Medrese'de Denklem Çözme Oyunu, Proje Durumu: Tamamlandı
5	Proje Kodu: 60B26383B3D94, Baş.Tarihi: 2021-02-23, Bitiş Tarihi: 2021-05-22, Görevi: Danışman, Proje Türü: Toplumsal Duyarlılık Projesi, Proje Başlığı: DÜŞÜN BUL OYUNU,

T.C.

ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ

TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

"Bir Afiş Çok Etkinlik"

Proje Kodu: **60A66B471A5BD**

SONUÇ RAPORU

Proje Yürütücüsü:

Şeymanur KAVAZ

Proje Danışmanı:

Doc.Dr. Nur Sırmacı
Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi

Grup Üyeleri:

Şeymanur KAVAZ
Eslem Arya VURGUN
Mustafa ŞAYBAK
Beyzanur KÜÇÜK

Haziran, 2021
ERZURUM

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ 3

ÖZET 4

MATERYAL VE YÖNTEM 5

Araştırmanın Türü: 5

Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman: 5

Projenin Hazırlanması ve Uygulanışı: 5

PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER 7

SONUÇ 15

ÖNSÖZ

Günümüzde teknoloji oldukça gelişmiştir ve yoğun bir kullanım alanına sahiptir. Bu alanlardan biri de şüphesiz eğitimdir.

Salgın sürecinde mevcut olan eğitim durumu öğrencileri okuldan uzaklaştırarak evlerinden uzaktan eğitime mahkum etmiştir. Bu nedenle öğrencilerin elinden tablet , telefon ve bilgisayarlar düşmez olmuştur. Bu cihazları daha faydalı bir şekilde kullanmak için eğlendirici eğitim ortamlarına ihtiyaç vardır. İşte bu yüzden öğretmenler , veliler ve öğrenciler bu konularda araştırma yaparak yeni eğlenceli ve faydalı eğitim ortamları keşfetmelidirler. Bu son derece önemlidir aksi taktirde öğrenciler teknolojinin zararlı tarafıyla karşılaşmış olurlar.

ÖZET

Bir afiş çok etkinlik projesinin amacı pandemi sürecinde öğrencilerin kesirler konusunda eksik kaldığı yerleri konu anlatımı olan afiş ile tamamlayıp çözümlü sorularla pekiştirmek ayrıca hazırlanan oyun videosunda bulunan oyunu evde aileleri ile birlikte oynayabilmeleri , bulmaca ile eğlenerek yeni nesil soruları çözmeleri ve konuyla alakalı yanlış deneyimleri sonucunda oluşan kavram yanılgılarını fark ederek ortadan kaldırmaktır.

Proje 5. Sınıf düzeyi öğrencileri için olup okulundan uzakta kalan öğrencilere destek için evlerinden sağlıklı ve rahatça çalışabilecekleri şekilde düzenlenmiştir.

Projede kullanılan uygulamalar Google üzerinde mevcuttur. Öğrencilerin afiş üzerindeki QR kodları okutabilmesi için Play Store ve AppStore üzerinden QR kod okuyucu uygulaması indirmeleri gerekmektedir.

Bu proje Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri tarafından desteklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kesirler, afiş, bulmaca, kesirlerle ilgili kavram yanılgıları, yeni nesil sorular, forum ve etkinlikler

MATERYAL VE YÖNTEM

Araştırmanın Türü:

Bu çalışma araştırma, etkinlik, düzenleme ve etkinliğe katılım türünde bir Toplumsal Duyarlılık Projesi'dir.

Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman:

Proje topluma hizmet uygulamaları dersi kapsamında dersi veren Doç. Dr. Nur SIRMACI önderliğinde ve proje grubu tarafından "24.04.2021-27.05.2021"tarihleri arasında online olarak bilgisayar ve telefonlar aracılığı ile gerçekleştirilmiştir.

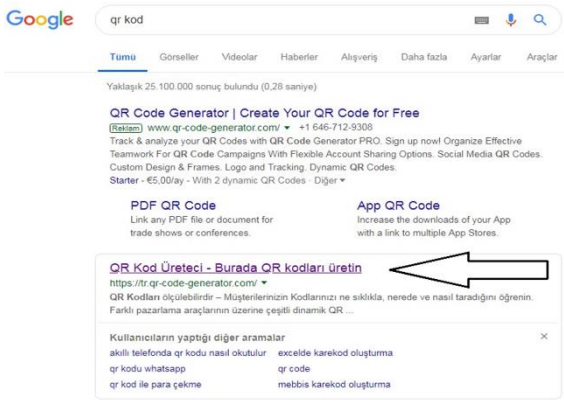
Projenin Hazırlanması ve Uygulanışı:

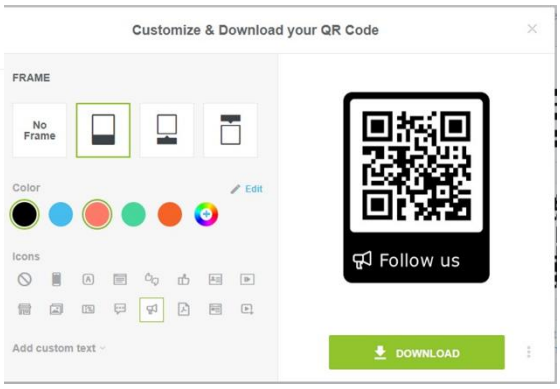
Projeyi hazırlamaya ilk olarak öğrencilerin pandemi sebebiyle zorlandıkları konu olan "Kesirler" konusu belirlenerek başlanmıştır. Sonra kesirler konusuyla alakalı bir afiş hazırlanmış. Google Form kullanılarak kesirlerle ilgili çözümlü test hazırlanmıştır. Bu soruları çözen öğrenciler yanlış yaptıkları soruların çözümlerine bakarak nerede hata yaptıklarının farkına varmıştır. Ayrıca test sonunda öğrencinin başarısını gösteren grafikler de mevcuttur. Google üzerinden ücretsiz bir şekilde indirilebilir bir uygulama olan "EclipseCrossword" uygulaması sayesinde konuyla alakalı bulmaca hazırlanmıştır. Bulmacanın cevaplarını ise hazırlanmış olan 10 tane yeni nesil sorunun cevabı oluşturmaktadır. Öğrenciler kesirler konusuyla ilgili olarak nerelerde ne tür hatalar yaptıklarını görmesi için kesirlerle ilgili kavram yanılgıları araştırılmış ve sunum hazırlanmıştır. Öğrencilerin konuya çalışırken sıkılmalarını önlemek için evlerinde oynayabilecekleri bir oyun videosu hazırlanmıştır. Bu oyun videosunda her öğrencinin rahatça erişip oyunu evlerinde hazırlayabilmektedirler. İsterlerse üç arkadaş isterlerse de iki veli ve bir öğrenci uygulayabilmektedirler. İki kişi kağıtları tutarak bir kişide bu kağıtlardan çıkan kesirleri dört işleme uyarlamaktadır. Oyun bu şekilde birkaç kez tekrarlayabilmektedir. Ardından yine Google üzerinden "QR Kod" oluşturularak yapılan bu çalışmaların tamamı afiş üzerinde link uzantılarıyla bir araya getirilmiştir.

Proje telefon ve bilgisayar yardımıyla (whatsApp gibi uygulamalar aracılığıyla) 5. Sınıf öğrencilerine ulaştırılmış ve öğrencilerin konu eksikleri giderilmeye çalışılmıştır. Ayrıca proje sadece telefon üzerinden de uygulanabilir. Bir telefondan afişe ulaşılıp diğer telefondan QR kod okutularak tüm etkinliklere ulaşabilmektedirler. Buradaki amaç ise bilgisayarı olmayan

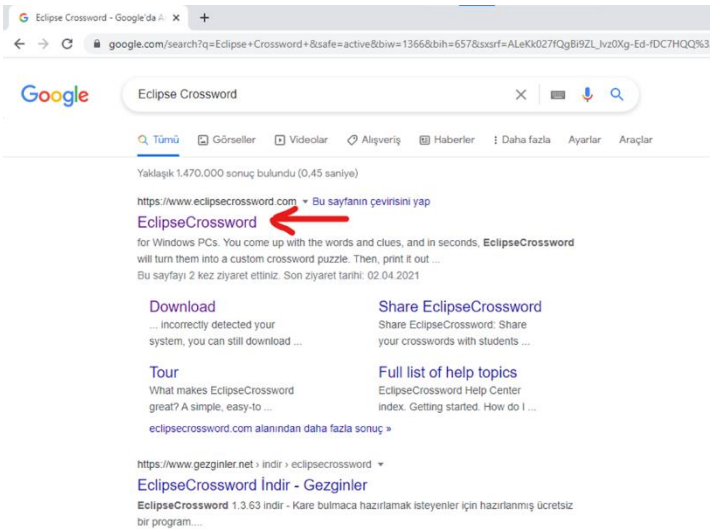
öğrenciler de göz önünde bulundurularak sadece telefon aracılığı ile projeye ulaşmalarını sağlamaktır. Telefonunda QR kod uygulaması bulunan öğrenciler bu kodları taratarak etkinliklere ulaşmış ve sorular çözmüşlerdir.

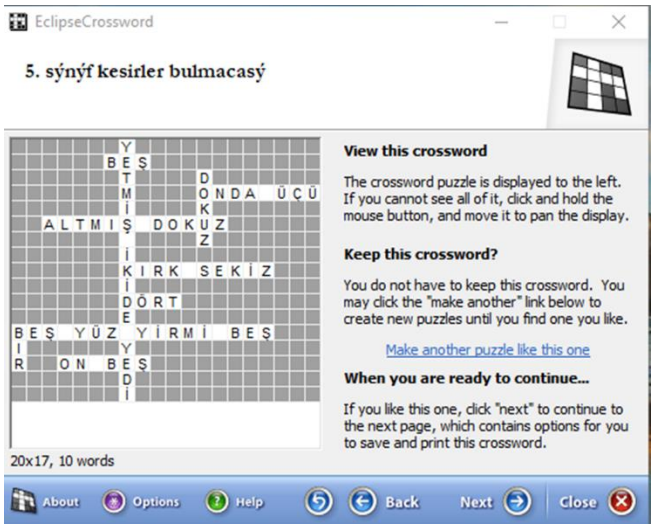
PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER



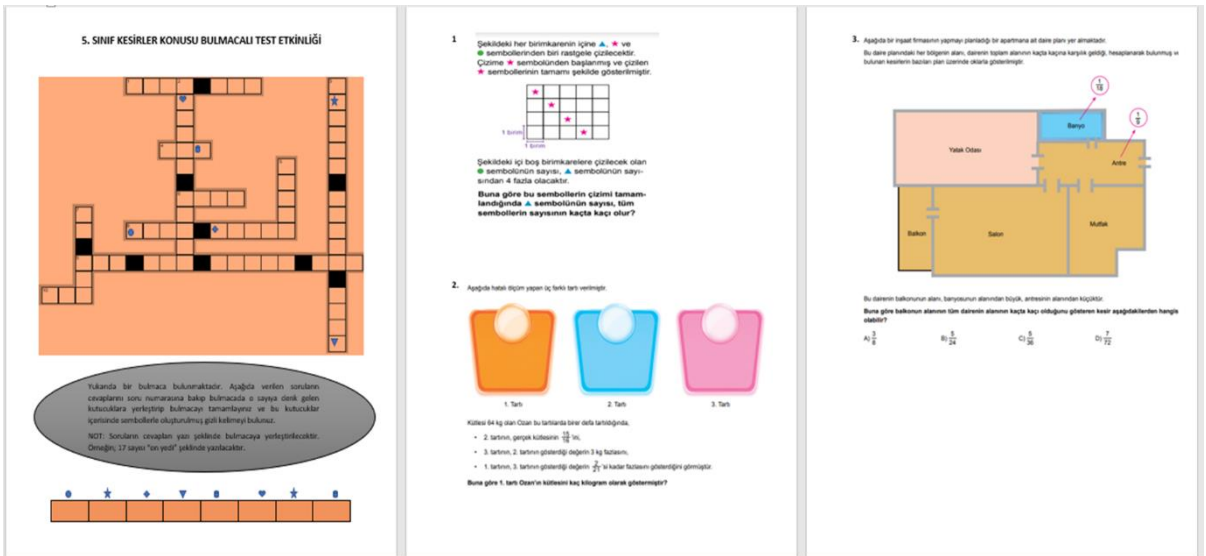


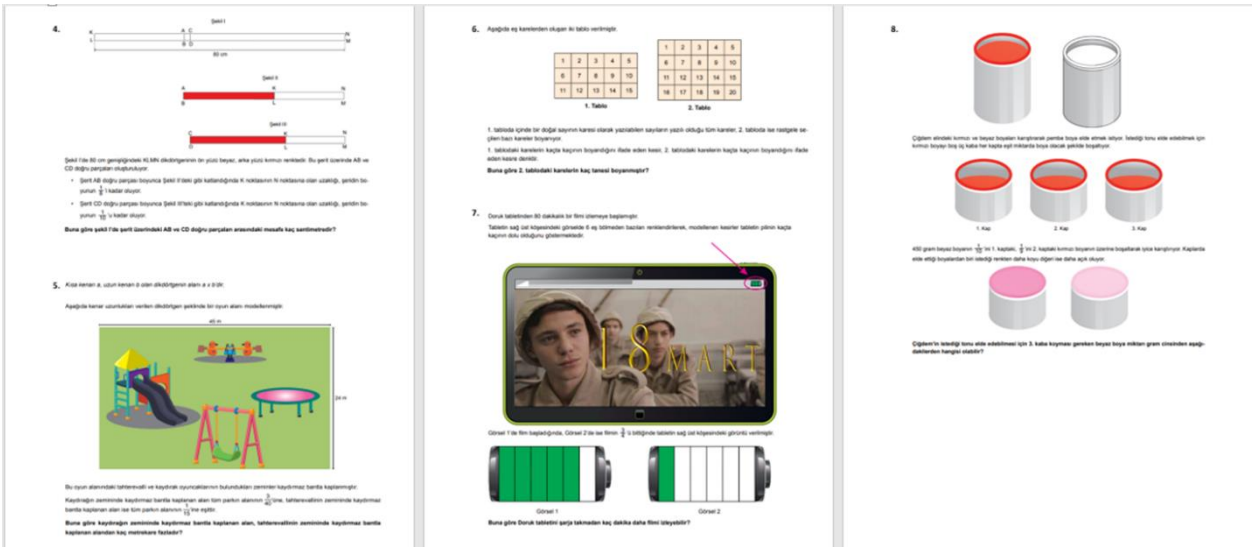
QR kod oluşturulması.





EclipseCrosswor uygulamasının indirilmesi ve bulmacanın hazırlanması.



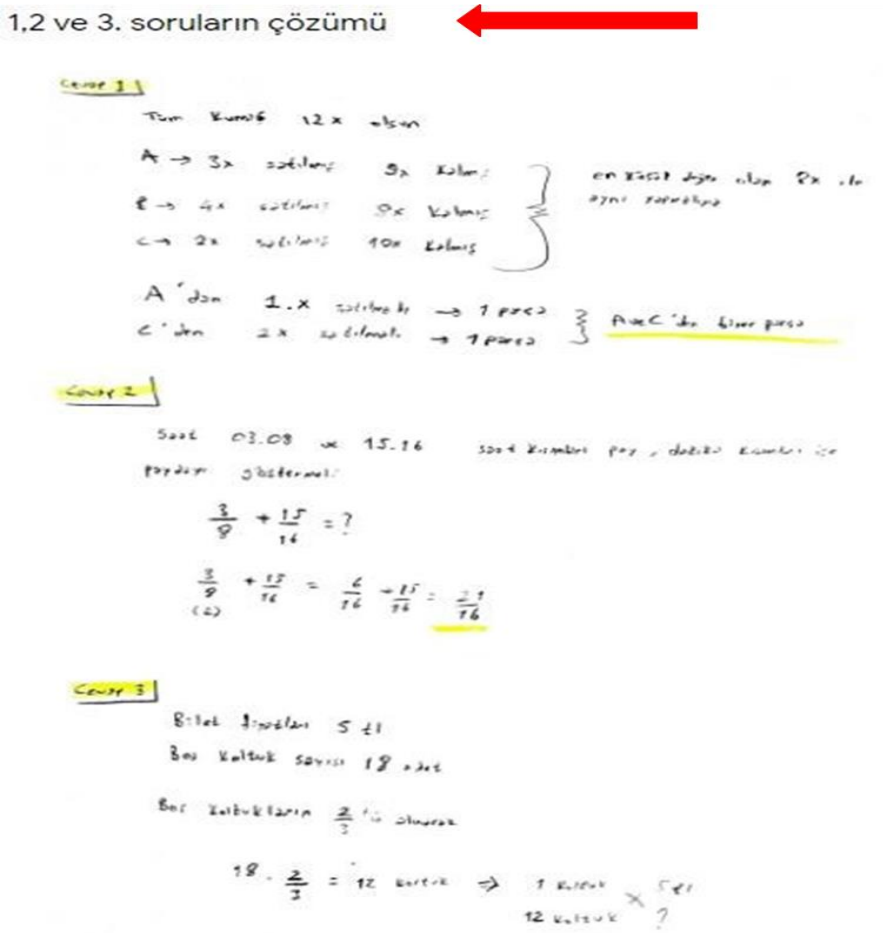


Bulmacanın sorularının hazırlanması.



Google Form üzerinden soruların hazırlanması ve analizlerinin görüntülenmesi.

1,2 ve 3. soruların çözümü



Google Form sorularının çözümlerinin görüntülenmesi.









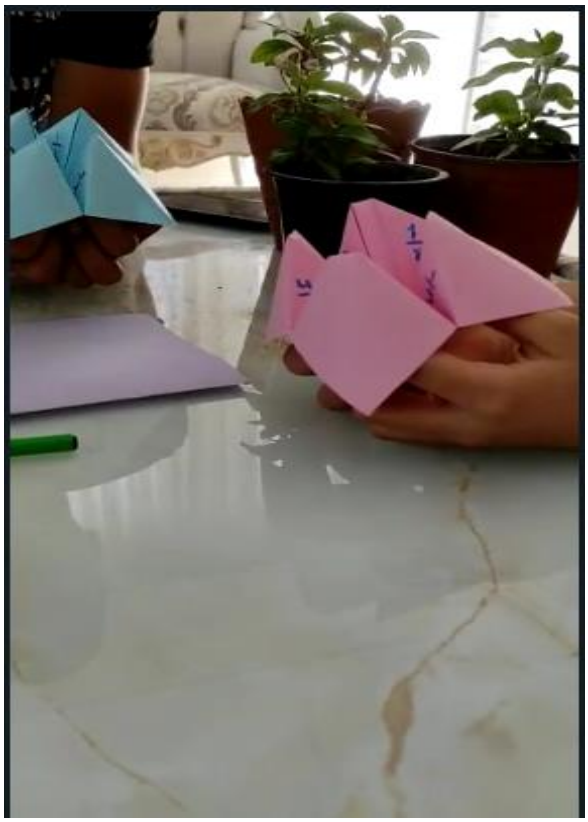






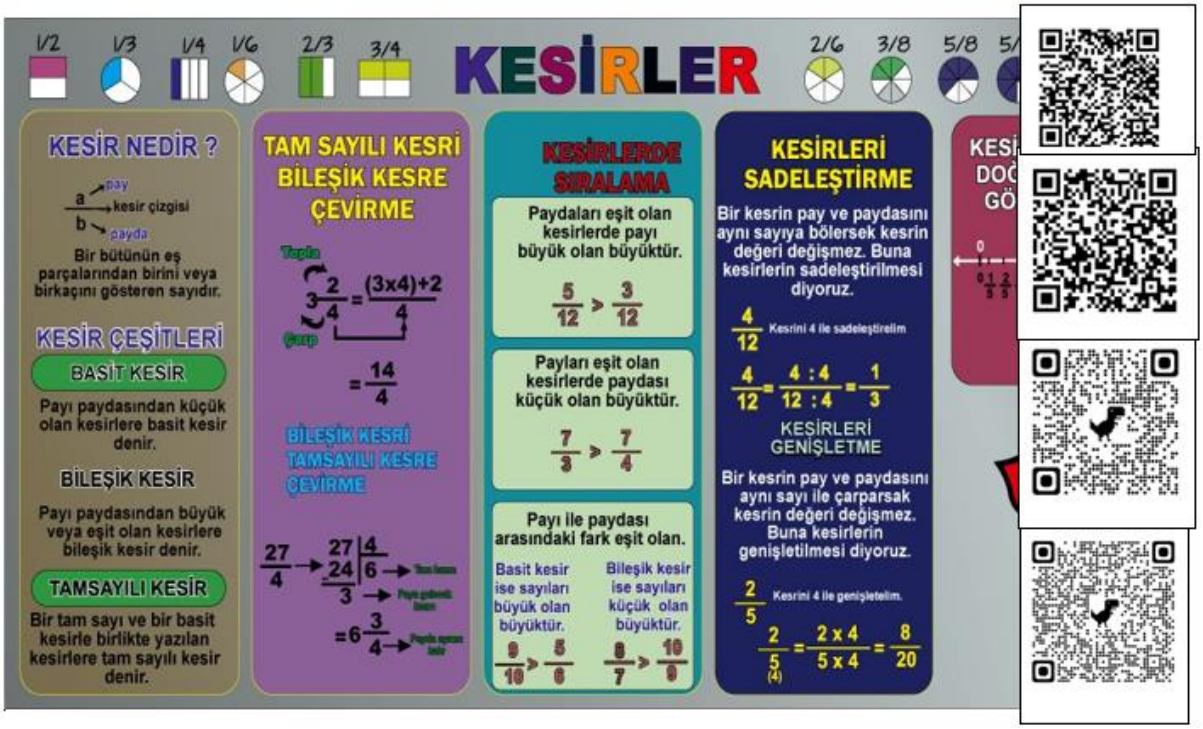


Oyunun hazırlanma aşamaları.





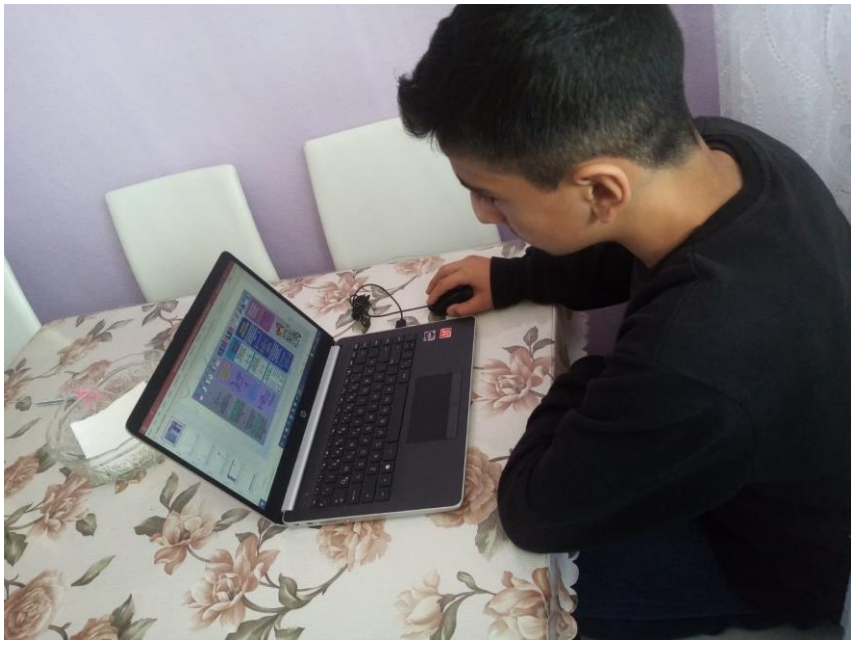
Oyun videosunun hazırlanması



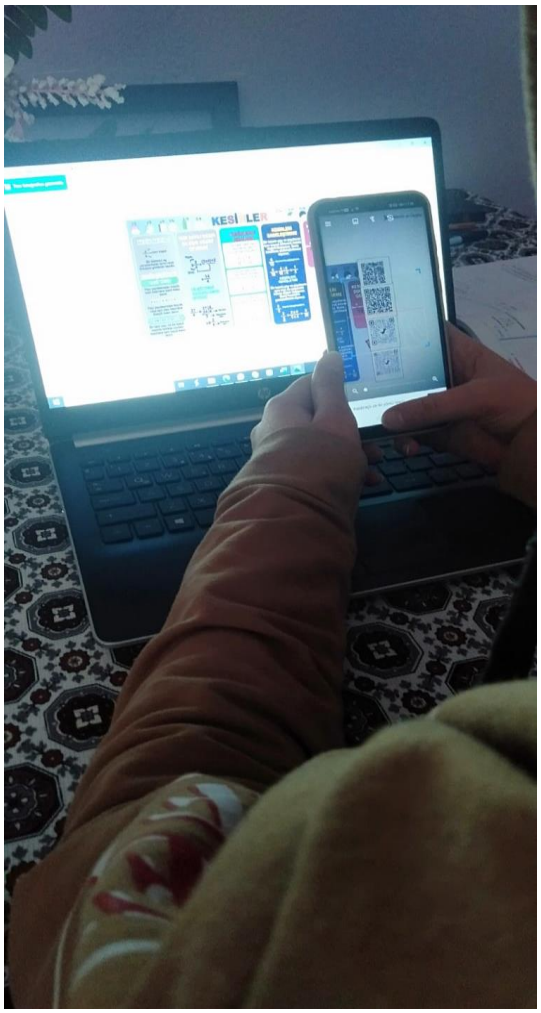
Üzerinde QR kod bulunan afişin oluşturulması.

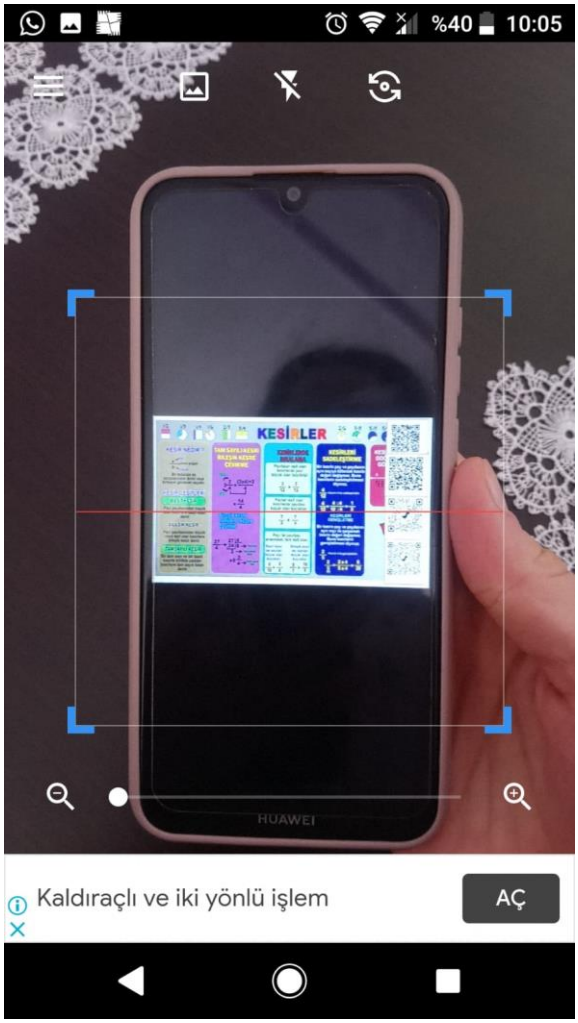


Afişin ve linklerin paylaşılması.

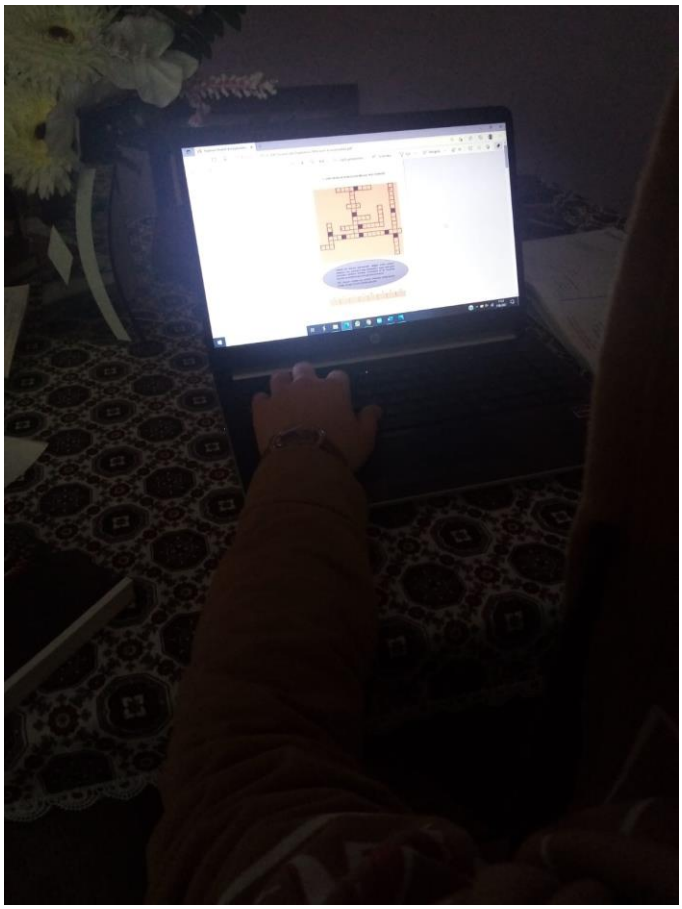


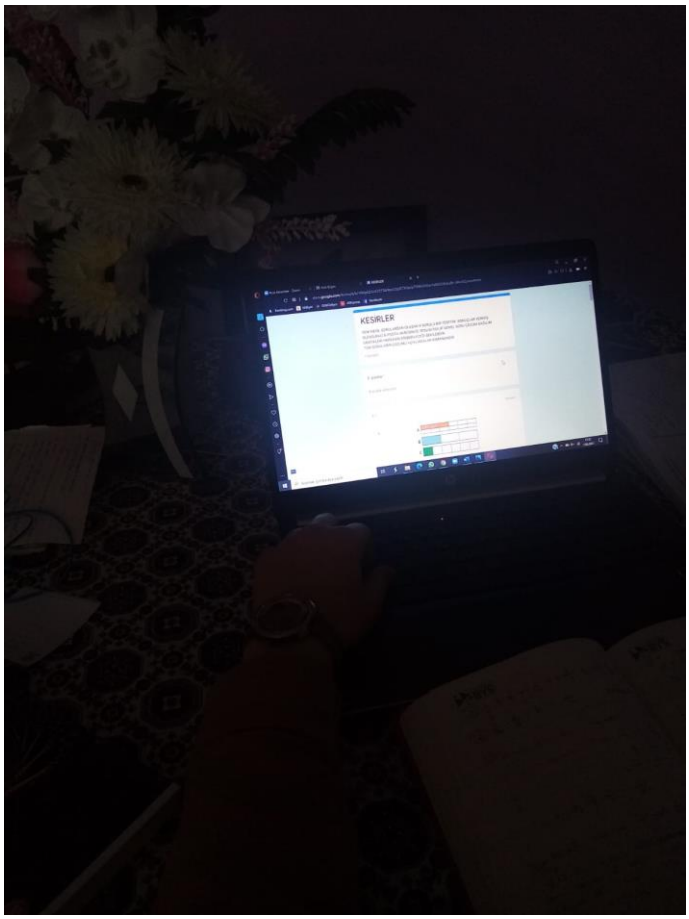
Öğrencilerin afişi incelemeleri.

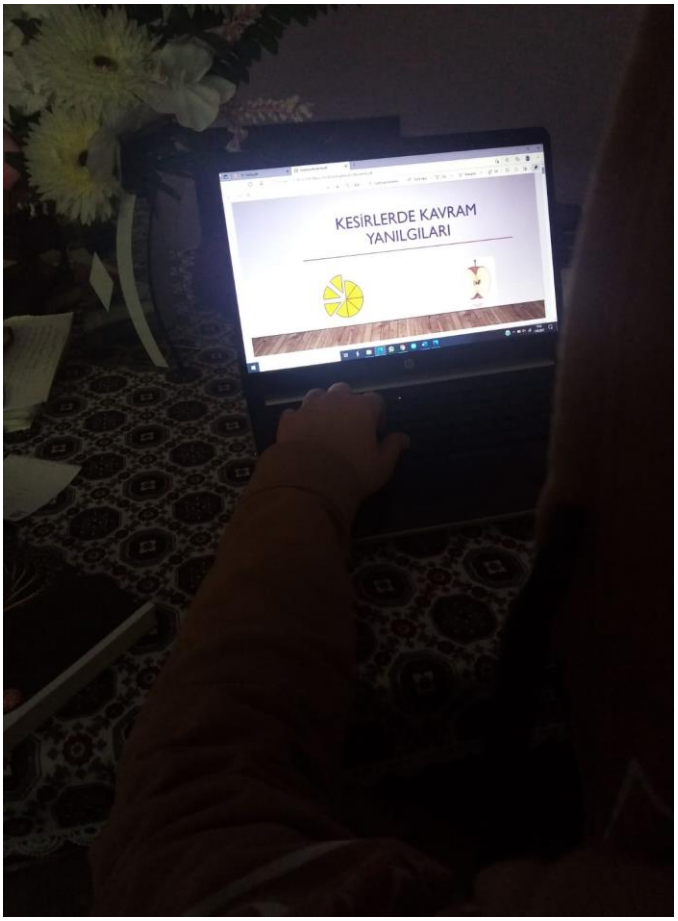


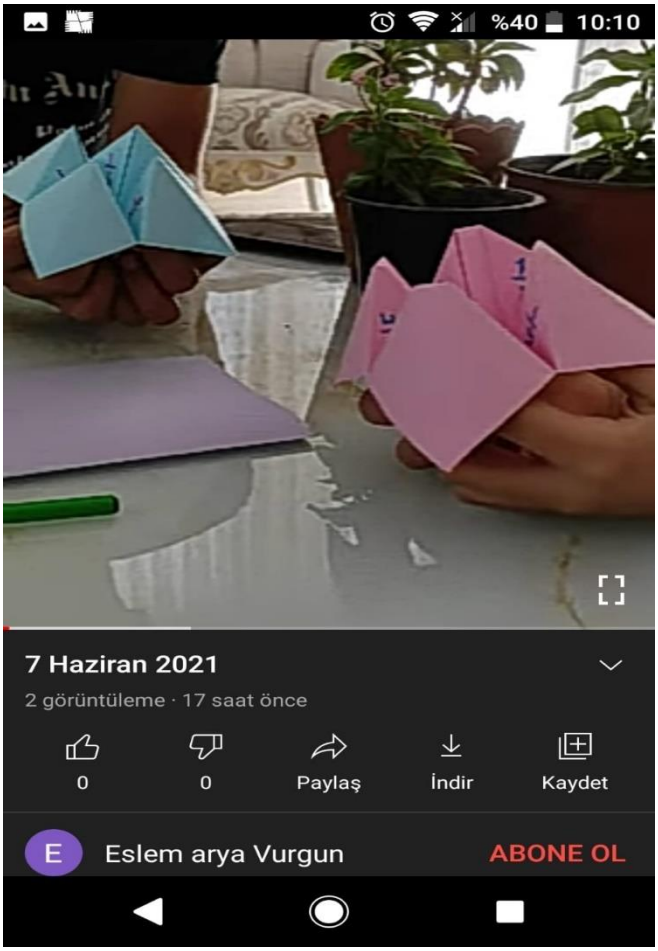


Öğrencilerin bilgisayar ve telefon üzerindeki afişleri QR kod ile okutması.









Öğrencilerin QR kodu okutarak bulmacaya , oyun videosuna , çözümlü sorulara ve kavram yanılgıları ile ilgili olan sunuma ulaşması.

SONUÇ

Pandemi döneminde evde kalan öğrencilerin konularında eksik kaldığı yerleri tamamlamaya ihtiyaçları vardır. Bu proje kapsamında ele almış olduğumuz kesirler konusunda öğrencilere hem konuyu anlatıp hem de bulmacalarla sorular çözdürerek eksiklerinin bir nebze de olsa giderildiği görülmüştür.

Öğrencilerin bulmaca çözmeye ve oyuna olan ilgilerinin yüksek olduğunun farkındayız. Bu ilgiyi sorularla birleştirerek öğrencileri yeni nesil sorulara da alıştırdık. Ayrıca hata yapan öğrencinin merakını giderici nitelikte hazırladığımız çözümlü sorular ve kavram yanılgıları ile ilgili sunumun da büyük oranda fayda sağladığını gözlemledik.

Projemizi destekleyen danışman hocamız Doç. Dr. Nur SIRMACI'ya , velilere , öğretmenlere ve öğrencilere teşekkür ederiz.