



MATEMATİĞİ SEVDİRMEK VE SADECE OYUN OYNAYARAK ÖĞRENİLMESİNİ SAĞLAMAK MÜMKÜN MÜ?

PROBLEM

21.yüzyılın en önemli ihtiyacı problem çözmeyi bilen, algoritmik düşünen ve çözüm üreten bireyler yetiştirmektir. Bu ihtiyacı yerine getirecek en önemli araç olan matematik dersi, ezbere öğretilen ve çoğu yetişkin ve öğrencinin ön yargılı yaklaştığı ve en korktuğu bir ders durumundadır. Bu olumsuz öğrenme ikliminde öğrenci ders ile ve gerçek hayatta gerekliliği konusunda bağ kuramayıp, ezbere öğrenmeye çalışmakta ya da hiç çaba harcamayıp tamamen uzaklaşmaktadır. Ebeveynlerse çocuklarının matematik öğrenmesi için basılı ya da dijital kaynaklara, özel ders ve kurslara büyük bütçeler ayırmaktadır. Ve ne yazık ki bu harcamaların büyük bölümü istenen sonucu kazandırmaz

ÇÖZÜMÜMÜZ:Oyun insanların ve hatta hayvanların bile doğduğu andan itibaren gerçek hayatı öğrenmesini sağlayan en önemli ve eğlenceli araçtır. Oyun oynamasına izin verilen çocuğun beyindeki nöral ağ ve öğrenme kapasitesi belirgin şekilde artmaktadır.

Matematik dersinde oyunsu süreçler kısıtlıdır ya da yeterince araştırılmamaktadır, ortaya konan matematiksel eğitim oyunları soru cevap ve puan kazanma sisteminden ileri gitmez. Yani mevcut çözümler yetersizdir..

JAMP, ortaokul 8.sınıf öğrencilerinin en zorlandığı konulardan birini araç olarak kullanan, tetris benzeri 2 kurallı basit bir yapboza indirgeyerek öğrencinin sadece kuralı kavrayıp, oyunun içinde ilerledikçe ,sınıf koşullarında 8-10 ders saatinde öğretilen bir konuyu, önyargısız ve stressiz şekilde 10 dakika içinde kendi kendine kavrayıp, matematiğe karşı olumlu tutum geliştirmesini, konunun geometrik anlamını kolayca kavramasını ve oyunu oynadıkça yüzlerce cebirsel ifade sorusunu çözmesini sağlayan dijital bir oyundur.

Özetlersek; JAMP, kolay oynanabilir, yaş düzeyine uygun, öğrenme süresini kısaltan, düşük maliyetli ancak buna karşılık yüksek kazanımlı, matematiksel düşünmeyi ve modellemeyi kavratan, matematik ön yargısı ve korkusunu ortadan kaldıran ve benzeri olmayan eğitsel bir strateji oyunudur.

ÜRÜN: JAMP/Cebirsel Magnet Puzzle

JAMP(açılımı Jigsaw Algebraic Magnet Puzzle) Cebirsel Magnet Yapboz; öğrencilerin en çok zorlandığı matematik konularından "Cebirsel İfade ve Özdeşliklerde 2 terimli ifadelerin çarpımı ve 2. Dereceden 1 bilinmeyenli , 3 terimli ifadelerin çarpanlara ayrılması konusunun , matematik önyargısı ve korkusu olmaksızın oyun mantığı içinde öğrenilmesini hedefleyen, iklim krizi hikâyeli bir senaryo çerçevesinde ortaokul 7 ve 8.sınıf öğrencileri başta olmak üzere, yetişkinler ve hatta 5 ve 6. sınıflarında temel seviyede oynayabileceği, cebir karolarını araç olarak kullanarak hem ilgili konunun oyun içinde farkında olmadan öğrenilmesini sağlayan hem de çevre sorunlarında bilinç oluşturan eğitsel bir strateji oyunudur

İŞ MODELİ

JAMP'ın ders içi öğretim materyali ve kutu oyunu prototipleri hazır, mobil versiyon ise EYLÜL ayı içinde playstore ve appstore a çıkacak ve gelir getirmeye başlayacak.

Öncelikli hedefimiz en kısa sürede mobil versiyonu yayınlayıp, hedef kitleye ulaşmak ve geri bildirimleri değerlendirerek geliştirme ve güncellemeler yapmak.

6 ay içinde dijital ve çoklu kullanıcı şeklinde tasarım ve yazılımı geliştirmiş ve satışa sunmuş olacağız.

Yine paralel süreçte öğretmen materyali ve kutu oyunu üretim ve satış kanallarını oluşturup satışa sunulacak ve hem dijital hem de basılı ürün hedef kitleyle buluşturulacak.

HEDEF KİTLE

Oyunumuz sınıf ortamında bir öğretim materyali ihtiyacıyla tasarlanmış, sonra kutu oyununa ve en sonunda da mobil uygulamaya dönüşmüştür. Bu anlamda öğretmenlerin ihtiyacını karşılayacak bir materyal olmakla birlikte, asıl hedef kitlemiz çocuklar ve satın almada karar verici durumdaki ebeveynlerdir

PAZAR

Dünya Bankası verilerine göre dünya üzerinde 7 milyarı aşkın insan yaşamaktadır ve bunların 2,2 milyarı çocuktur. Bu çocukların da yaklaşık 2 milyarının gelişmekte olan ülkelerde yaşadığı bilinmektedir. Bu 2 milyar çocuğun ebeveynleri, çocuklarının öğrenme kapasitesini arttıracak ve eğitimlerini destekleyecek, nitelikli ve zengin dijital uyaran arayışındadır. Hedef kitlemiz sadece Türkiye değil dünya ölçeğinde ilgili ebeveynlerdir.

TASARIM EKİBİ

Fikir ve kutu oyunu materyali 17 yıllık matematik öğretmeni ve aslında matematik mühendisi olan Banu Çölaşan tarafından geliştirildi. Uluslararası 7.Eğitim Oyunları Yarışmasında kutu oyunları kategorisindeki 5 finalistten biri olarak jüri karşısına çıktı ve edindiği geri bildirim ve tecrübe ile mobil uygulamayı geliştirmeye karar verdi.

Yazılım yine bir matematik mühendisi olan Ege Sertçetin, grafik tasarımları ve sanat yönetmenliği Gökhan Şahin ve Merve Vardar tarafından yapıldı.

Her aşamada sayısız test yapıldı, en önemlisi Banu Öğretmen'in sınıfında öğrencileri tarafından oynandı ve 8.sınıf konusu olmasına rağmen 5 ve 6.sınıf düzeyinde konunun anlaşıldığı ve severek oynandığı tecrübe edildi

Jamp.games alan adı alındı, henüz yapım aşamasında

Tanıtım videosu linki: <https://photos.app.goo.gl/tY5FDAyh42cNbLcX8>