

KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM FAKÜLTESİ

SINIF ÖĞRETMENLİĞİ ANA BİLİM DALI

Dersin Kodu-Adı-Şubesi:

Dersin kodu: MB263(2)

Adı: Eğitimde Zeka Oyunları

Şubesi: 2

Oyun Türü: Sözel oyunlar

Oyun ismi: Kelime Avı

Grup Üyeleri:

-21220071052 Kübra TEKİN

-22220071314 Musap YILDIRIM

Ders Sorumlusu: DR. ÖĞR. ÜYESİ NİLÜFER ZEYBEK

Oyun Türü: Sözel oyunlar

Oyun: Kelime Avı

İşlenen Oyun Düzeyi: D1-D2-D3

Etkinliğin Temel Öğeleri: Hafıza güçlendirme

Hedeflenen Türkçe Dersi Öğretim Programı Kazanımları/Beceriler/Kullanım Amacı:

Kazanımlar:

T.4.3.7. Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur.

T.4.3.8. Kelimelerin eş anlamlılarını bulur.

Beceriler: Hızlı düşünebilme ve doğru karar verme, görsel algılama, kelime bilgisi gelişimi, motivasyon ve konsantrasyon, stratejik düşünme, odak ve dikkat

Kullanım Amacı: Eğlenceli zihinsel egzersiz, dil becerilerini geliştirmek, grup etkileşimi, öğrenme materyali

Gereken Malzemeler: Öğrencilere verilen etkinlik kağıdı, kalem, silgi, sözlük.

Ön Bilgi:

Oyunun Tarihçesi: Kelime arama bulmacası ilk olarak Norman E. Gibat tarafından tasarlanmıştır ve 1 Mart 1968'de yayımlanmıştır. Bununla birlikte İspanyol bir bulmaca üreticisi olan Pedro Oc n de Oro'nun "Sopas de letras" (İspanyolca "Harf Çorbası") ismiyle aynı bulmaca türünü daha önce yayımladığı iddiaları bulunmaktadır.

Oyunun Tanıtımı: Genellikle kare veya dikdörtgen şekle sahip bir ızgaraya yerleştirilen belirli bazı kelimelerin harflerinden oluşur. Bu bulmacanın amacı kutu içine yerleştirilen gizli kelimeleri bulmak ve işaretlemektir. Kelimeler yatay, dikey veya çapraz olarak yerleştirilmiş olabilir. Çoğunlukla gizlenmiş kelimelerin listesi oyuncuya sağlanır ancak daha zorlu bulmacalarda kelimelerin hangileri olduğunu bulma işi de oyuncuya bırakılabilir.

Oyunun Kuralları: Oyunda oynanacak olan kareli alanın altında bulunması gereken kelimeler yazmaktadır. Oyun alanında bunlar bulunmalıdır. Alanda farklı kelimeler de çıkabilir ancak onlar geçersiz kelimelerdir.

Bulunacak kelimeler tablonun yanında verilmektedir. Tabloda bulunulan kelime boyanır ve tüm kelimeler bulunduktan sonra oyun biter. Ancak D3 düzeyinde kural biraz değişmektedir. Bu sefer bulunması gereken kelime ipucu verilerek oyuncuya bırakılmıştır. Bazı kelimeler verilmiştir belirtilen bilgiye göre verilen kelimenin verilen bilgiye göre ya zıt anlamlısı ya da eş anlamlısını bulmak gerekmektedir.

Resimli Anlatım:

D1 Düzeyi:

K	Z	A	C	I	E	B	C
Ü	M	Ç	Y	B	S	Z	Ç
Ç	O	K	E	S	K	O	Ö
Ü	N	Â	N	U	İ	R	T
K	O	R	İ	I	Ş	P	A
L	T	B	Ü	Y	Ü	K	T
A	O	Z	A	R	A	R	L
Z	K	O	L	A	Y	J	I

D1 DÜZEYİ:

KELİMELEER:

-KÜÇÜK -ZOR -ÇOK
-ESKİ -AÇ -YENİ
-KÂR -ACI -AZ
-TOK -TATLI -ZARAR
-KOLAY -BÜYÜK

D2 Düzeyi:

K	Ü	N	A	S	İ	H	A	T	D
Z	I	V	K	Z	N	T	N	P	U
U	Y	R	H	A	Y	A	T	Z	Y
A	L	V	M	H	R	V	J	A	G
D	Ö	A	E	I	Ö	A	Ş	Ğ	U
E	Z	K	D	Ğ	Z	A	Y	G	I
T	B	İ	Ü	K	M	I	E	I	S
C	F	T	A	N	E	Ş	S	S	L
Ö	L	S	K	O	A	T	İ	L	A
A	P	S	İ	Y	A	H	S	Ş	K

KELİMELEER:

-KIRMIZI - ADET
-ISLAK -ÖĞÜT
-HAYAT -YAŞ
-NASİHAT -KARA
-ZAMAN -TANE
-YAŞAM -HİS
-SİYAH -VAKİT
-AL -DUYGU

D3 Düzeyi:

İ	H	T	İ	Y	A	R	D	İ	M	BULUNMASI GEREKEN ZİT ANLAMLI KELİMELER:
S	A	J	R	A	C	Ü	S	T	E	-ÖDÜL/..... -DIŞ/..
Ü	T	K	S	Z	Ş	E	O	V	K	-ÖNCE/..... -TAZE/.....
K	I	C	N	O	Z	Ş	Ğ	A	T	-PAHALI/..... -ALT/...
U	R	B	E	D	N	Y	U	S	E	-KAPALI/..... -
V	A	G	F	Z	F	R	K	I	P	SICAK/.....
V	G	Ç	U	B	A	Y	A	T	Ö	BULUNMASI GEREKEN EŞ ANLAMLI KELİMELER:
E	İ	C	I	Ş	K	L	I	A	O	-YOKSUL/..... -
T	U	T	N	K	İ	Ç	A	L	I	ARAÇ/.....
M	A	E	Z	O	R	N	E	Ş	E	-OKUL/..... -RÜYA/...
										-GÜÇ/..... -SENE/...
										-SEVİNÇ/..... -YAŞLI/.....
										-ANI/.....

D4 Düzeyi:

D	F	M	E	K	A	N	N	J	S
B	V	G	Ü	D	Ş	D	O	L	U
Z	A	M	İ	S	A	F	İ	R	Ç
V	T	R	Ç	O	K	Ü	L	Ş	A
A	A	V	T	B	O	Ş	K	Ü	L
Z	N	D	R	I	N	F	Ç	E	I
İ	V	E	R	O	U	C	B	İ	Ş
F	Y	P	S	Ğ	K	M	Ö	H	K
E	Ğ	G	Ö	R	E	V	L	M	A
Y	U	R	T	T	E	K	S	İ	N

Örnek oyun ve nasıl oynatılacağı:

KELİME AVI														
F	Y	R	M	Y	I	L	A	N	N	T	K	Z	K	N
Z	B	T	F	Y	U	E	J	A	G	U	A	R	A	A
V	E	G	J	V	V	R	A	K	İ	Y	E	G	N	Ş
O	I	B	A	P	P	A	R	F	A	Y	K	R	G	V
U	Ğ	F	R	N	K	F	U	O	A	N	H	N	U	A
A	I	İ	H	A	H	E	P	O	M	R	A	P	R	T
C	L	Z	N	O	M	A	L	K	T	A	Ü	R	U	N
A	A	D	A	P	I	I	N	Y	A	İ	Y	Z	Y	R
M	B	Y	D	E	U	U	H	İ	E	R	M	M	U	A
T	K	R	N	N	T	A	O	Ü	L	L	T	S	U	C
A	O	A	O	G	N	M	A	D	N	A	P	A	A	N
M	F	P	K	U	B	I	D	K	B	N	B	P	L	H
Y	N	O	A	E	K	F	T	L	M	L	I	Y	I	A
I	V	E	N	N	V	U	U	Z	E	U	M	M	F	F
P	A	L	A	O	R	O	P	N	R	R	S	L	U	H

TİMSAH	BALİNA	KARTAL	FARE	LEYLEK
JAGUAR	KANGURU	LEOPAR	MAYMUN	PENGÜEN
YILAN	ZÜRAFA	KANARYA	ZEBRA	TAVŞAN
PANDA	GEYİK	ATMACA	FOKBALIĞI	ANAKONDA

Verdiğimiz örnek oyun bu idi. Oyunda görselde verildiği gibi bulunması gereken kelimeler aşağıda verilmiş. Oyun bu kelimelerin bulunmasıdır. Öğrenci görsel zekasıyla ya da en uzun kelimeyi seçerek bunu farklı stratejiler kullanarak da bulabilirler. Bulunan kelimelerin üstü tabloda boyanır. Kelimelerin hepsi bulunduktan sonra ise oyun sona ermiş olur.

D1 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları: D1 düzeyinde bulunması gereken kelimeler karışık şekilde verilen zıt anlamlı kelimeler idi. Kare içerisinde bulunması gereken kelimeler yanlamasına ve yukardan aşağıya olacak şekilde gizlenmişlerdir. Bulunan kelimelerin üstü alanda boyanarak ilerlenir. Bu zıt anlamlı kelimelerden hangisinin önce bulunması, bulunma sırası bireyden bireye değişiklik gösterecektir. Kimisi görsel zekasını kullanır kimisi stratejileri uygulayarak ilerler. Kelimeleri birey bulduktan sonra bireyden zıt anlamlı kelimeleri gruplandırması istenir ve D1 düzeyi için oyun sona erer.

D2 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları: D2 düzeyinde bulunması gereken kelimeler karışık şekilde verilen eş anlamlı kelimeler idi. Kare içerisinde bulunması gereken kelimeler bu düzeyde biraz zorlaşarak çarpazlamasına da gizlidir. Bu eş anlamlı kelimeler de bireyin kendi stratejisine göre bulunarak boyanır. Kelimelerin hepsi bulunduktan sonra eş anlamlı kelimeleri birbirleriyle gruplandırmaları istenir ve D2 düzeyi için oyun sona erer.

D3 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları: D3 düzeyinde diğer düzeylerden farklı olarak bulunması gereken kelime verilmemiş, ipuculardan yola çıkarak öğrencinin bulunacak kelimeyi öğrendikten sonra kareli alanda bulması istenmiş. İlk önce birey istenilen kelimeleri örneğin fakir/.... Burada istenilen kelime zengindir. Bunu bulduktan sonra bulmacada “zengin” kelimesini aramaya başlar. Hepsine teker teker aynı adımları uyguladıktan ve bulmacada hepsini bulduktan sonra D3 düzeyi için oyun tamamlanmış olur.

D4 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm adımları: D4 düzeyinde ise hiçbir ipucu verilmemiş. Bulmacanın içinde zıt anlamlı eş anlamlı olmak üzere 8 grup 12 kelime vardır. Örneğin “Artı-eksi” bu zıt anlamlı iki kelime bulmacanın içindedir ve bu grup bulduktan sonra geriye 7 grup kalmış olur. Bu şekilde grupların hepsi bulduktan sonra D4 düzeyi için oyun tamamlanmış olur.

D1 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri: Tüm kelimeleri bulmak için yaygın bir strateji soldan sağa ya da yukarıdan aşağıya gitmek ve sunulan kelime listesindeki o an aranan kelimenin ilk harfine bakmaktır. İlk harf bulduktan sonra oyuncu kelimenin etrafındaki sekiz (veya oyun için farklı kurallar söz konusuysa iki veya dört) harfe bakarak bunlardan birinin kelimenin ikinci harfi olup olmadığını kontrol eder. Oyuncu bu yöntemi kelimenin tamamı bulunana kadar sürdürür ve bir kelimeyi bulduktan sonra en baştan başlayarak aynı yöntemi tekrarlar. Örneğin “Zengin” kelimesi bulunmak isteniyor tabloda “Z” harfi aranır bulduktan sonra ikinci harf “E” mi? Diye kontrol edilir ve diğer harfler “N, G, İ, N” bu harflerde sağlanıyorsa kelime bulunmuş demektir. İstenen her kelimeyi bulduktan sonra zıt anlamlı kelimeleri birbirleriyle gruplandırmaları gerekmektedir.

D2 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri: Bu oyunda kelimeler diğerlerinden farklı olarak çarpazlamasına da gizlidir. Daha kolay bulmak için en uzun kelimeyi bulmakla yola başlayabilirsiniz. Örneğin “Kırmızı” kelimesi diğer kelimeler bakış daha uzun olduğu için ilk iş olarak bu kelimeyi aramakla başlayabilirsiniz. Ardından eş anlamlı olan kelimeleri gruplandırmalısınız.

D3 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri: Bu düzeyde bulunması gereken kelimeler verilmemiştir. Tablonun yanında bulacağınız kelimelerin zıt ya da eş anlamlısı bulunmaktadır. Kelimeleri tablodan bulmanız için ilk önce verilen kelimelerden zıt ya da eş anlamlısı hangisi isteniyorsa onu bulmanız ardından bulduğunuz kelimeyi tabloda arayıp bulmanız gerekmektedir. Örneğin size “Ödül” kelimesinin zıt anlamlısı istenmiş sizden bunu bulup tabloda bu kelimeyi arayarak bulmalısınız. Kelimelerin hepsi bulunana kadar bu stratejiler uygulanır.

D4 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri: Bu bölümde alanın içinde zıt anlamlı ve eş anlamlı kelimeler vardır toplam 8 grup 16 kelimedenden oluşmaktadır. Bir kelimeyi bulduğunuz da onun zıttını ya da eşini bulmacada aramak sizin işinizi kolaylaştıracaktır. Örneğin tabloda “Görev” kelimesini gördünüz. İlk önce eş anlamlısını bulmalısınız. Eş anlamlısı olan “Vazife” kelimesini bulduktan sonra bulmacada da bulup boyamanız gerekmektedir. Toplam 16 kelimeyi bulana kadar bu işlem gerçekleştirilir.

Oyunun uygulanması sonrası

-Aksayan Yönler: Aktif katılım, istenilmeyen kelimelerin de bulunması, kelimelerin tabloda ters şekilde bulunması, birden fazla aynı kelimelerin bulunması, hep aynı kişilerin söz hakkı alması.

-İyi Giden Yönler: Sınıf içi etkileşim, kelime kapasitesi artışı, oyun temelli konuyu sevdirmeye, kazanım ile oyunun entegrasyonu.

-Düzeltilme – Geliştirme Önerileri: Stratejilerin üzerinde daha çok durulabilirdi. Kurallar kısmı genişletilebilirdi. Örneğin tersten giden kelimeler tabloda bulunursa bunlar geçersizdir gibi. Bulmacayı tasarlarken daha iyi tasarlanılabilmeye. Mesela iki tane aynı kelimenin tabloda olmasının önüne geçmek için bütün kontrollerin sağlanması gerekirdi.

-Öğretim programındaki kazanım ve becerilere olası katkıları ve uygulamadaki işlevi:

Dil Bilgisi ve Kelime Dağarcığı Gelişimi:

Kazanım Katkısı: Kelime avı oyunları, öğrencilere yeni kelimeler öğrenme ve kelime dağarcığını genişletme fırsatı sunar.

Uygulamadaki İşlevi: Öğrencilere belirli bir konu veya birimle ilgili kelimeleri keşfetmeleri ve öğrenmeleri için kullanılabilir.

Görsel Algılama ve Analitik Düşünme:

Kazanım Katkısı: Harf ızgarası üzerinde gizli kelimeleri bulma, oyuncuların görsel algı becerilerini ve analitik düşünme yeteneklerini geliştirebilir.

Uygulamadaki İşlevi: Öğrencilerin görsel bilgiyi tarayarak önemli detayları bulma becerilerini artırabilir.

Dikkat ve Odaklanma:

Kazanım Katkısı: Kelime avı oyunları, oyuncuların belirli kelimeleri bulmak için dikkatlerini odaklamalarını gerektirir, bu da dikkat ve odaklanma becerilerini geliştirebilir.

Uygulamadaki İşlevi: Öğrencilerin dikkatlerini dağıtmadan belirli kelimelere odaklanmalarını sağlayarak bu beceriyi pekiştirebilir.

Stratejik Düşünme ve Problem Çözme:

Kazanım Katkısı: Oyuncular, harf ızgarası üzerinde gezinerek gizli kelimeleri bulmak için stratejik düşünme yeteneklerini kullanır.

Uygulamadaki İşlevi: Öğrencilerin stratejik düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir ve kelime bulma stratejilerini öğretebilir.

Hızlı Karar Verme ve Reaksiyon Süreleri:

Kazanım Katkısı: Belirli bir süre içinde mümkün olduğunca çok kelime bulmak için oyuncular hızlı karar verme ve reaksiyon sürelerini geliştirebilir.

Uygulamadaki İşlevi: Öğrencilerin hızlı düşünme ve karar verme becerilerini geliştirir ve zaman yönetimi konusunda pratiğe olanak tanır.

Eğlence ile Öğrenme Motivasyonu:

Kazanım Katkısı: Oyunlar genellikle eğlenceli ve motivasyon artırıcıdır, bu da öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla ilgi göstermelerini sağlar.

Uygulamadaki İşlevi: Kelime avı oyunları, öğrenmeyi daha çekici ve keyifli hale getirerek öğrencilerin motivasyonunu artırabilir.

Kelime avı oyunları, dil ve zihinsel becerileri güçlendirmenin yanı sıra öğrencilerin öğrenmeye karşı olumlu bir tutum geliştirmelerine de katkıda bulunabilir. Öğrencilerin katılımını teşvik etmek ve öğrenmeyi eğlenceli kılmak için öğretim programları içinde etkili bir araç olabilirler.

