
SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM FAKÜLTESİ
İNGİLİZCE ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI

Dersin Kodu-Adı-Şubesi

Oyun Türü: ZEKA SORULARI

Oyun ismi: SÖZCÜK GRUPLAMA

Grup Üyeleri

- İNCİ KIRAÇ 21220111024
 - HİLAL KAYHAN 21220111016
 - DAMLA NUR ÇEVİK 23220111311
-

Ders Sorumlusu:

Dr. Öğr. Üyesi Nilüfer ZEYBEK

Oyun Türü: ZEKA SORULARI

Oyun: SÖZCÜK GRUPLAMA

İşlenen Oyun Düzeyi: D1-D2-D3

Etkinliğin Temel Öğeleri: Öğrenciler dersleri, mekanları, hobileri ve sağlıkla ilgili kavramları bilir ve sınıf ortamında ifade edebilir.

Hedeflenen Ortaokul İngilizce Dersi Öğretim Programı

Kazanımları/Beceriler/Kullanım Amacı:

Kazanımlar

E5.1.R2. Students will be able to read and understand timetable for their lessons.

E5.2.R1. Students will be able to understand information about important places.

E5.3.S1. Students will be able to talk about hobbies in a simple way.

E5.5.S1. Students will be able to name the common illnesses in a simple way.

Kazanılması hedeflenen beceriler;

-Öğrencinin kelime dağarcığını geliştirmesi, yeni kelimeler öğrenerek anlamı daha iyi kavraması,

- Öğrencinin odaklanma ve düşünme becerilerini oyun esnasında kullanması

- Oyuncuların kelimeleri gruplamak için hızlı ve pratik düşünmesi ve problem çözme becerilerini geliştirmesi

Gerekli Malzemeler/Oyun Materyalleri: Kağıt, kalem

Ön Bilgi:

- **Zeka Soruları Oyunu Tanıtımı:**
- Zeka soruları oyunu, oyuncuların mantık, muhakeme ve problem çözme becerilerini kullanarak cevaplarını bulmaya çalıştığı bir oyundur. Sorular genellikle çoktan seçmeli, boşluk doldurma veya kısa cevaplı olarak gelir ve genellikle sayılar, kelimeler, şekiller veya resimler gibi semboller içerir.

- Zeka soruları oyunu, her yaştan insan için eğlenceli ve eğitici bir aktivitedir. Oyun, oyuncuların zihinsel becerilerini geliştirmelerine, yeni şeyler öğrenmelerine ve rekabet etmelerine yardımcı olabilir.
- **Zeka Soruları Oyununun Tarihçesi:**
 - Zeka soruları oyununun kökeni çok eskilere dayanır. Antik Mısır, Yunan ve Roma medeniyetlerinde zeka sorularına benzer oyunlara rastlanmıştır. Bu oyunlar genellikle dini veya mitolojik konulara dayanıyordu.
 - Orta Çağ'da zeka soruları oyunu, Avrupa'da popülerlik kazanmaya başladı. Bu dönemde zeka soruları, genellikle dini ve felsefi konuları ele alan bilmeceler şeklindeydi.
 - Zeka soruları oyunu, Amerika Birleşik Devletleri'nde popülerlik kazanmaya başladı. Bu dönemde zeka soruları, genellikle matematik ve mantık konularına odaklanıyordu.
 - Zeka soruları oyunu, dünya çapında popülerlik kazandı. Bu dönemde zeka soruları, çeşitli konularda ve çeşitli zorluk seviyelerinde geliştirildi.
 - Günümüzde zeka soruları oyunu, her yaştan insanın oynadığı popüler bir eğlence ve eğitim aracıdır.
 - Varsa materyalin tanıtımı ve işlevi
 - Örnek oyun ve nasıl oynatılacağı

D1 DÜZEYİ:

COLD	ORIGAMI	BOOKSHOP
BANK	ENGLISH	ILL/ILLNESS
FISHING	MUSIC	FLU
ARTS	TOYSHOP	CAMPING

D1, D2, D3 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları

Kelime listesini gözden geçirin ve ortak özellikleri belirleyin.

Kelimeleri ortak özelliklere göre gruplayın.

Her gruptaki kelimelerin anlamlarını ve kökenlerini kontrol edin.

Gerekirse, grupları yeniden düzenleyin.

D1, D2, D3 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri

Kelimelerin anlamını düşünün. Bazı kelimeler ve yapılar diğerleriyle doğal olarak ilişkilidir. Örneğin, “kedi ve köpek” gibi kelimeler aynı hayvan grubuna ait olduğu için birbirleriyle ilişkilidir. Bu tarz benzer kelimeleri aynı grupta toplamayı deneyebilirsiniz.

- Kelimelerin farklı varyasyonlarını düşünün. Bu size anlamı bilmeseniz bile seçenek sunacak ve doğru tahmin şansınızı arttıracaktır.

Oyunun uygulanması sonrası

- Aksayan Yönler;

Sınıfta rekabet ortamının oluşmaması

Görsel eksiklik

Telaffuz konusunda geri dönüt sağlanmaması

- İyi Giden Yönler

Öğrencilerin yeni kelime öğrenmesi ve beyin jimnastiği yapması

Kelimeyi gruplayarak öğrenmesi

- Düzeltme – Geliştirme Önerileri

Puanlama sistemi yapılarak rekabet artırılabilir.

Görsel kullanımı arttırılabilir.

Öğretmen telaffuz hakkında anında dönüş yapabilir.

- Öğretim programındaki kazanım ve becerilere olası katkıları ve uygulamadaki işlerliği

Öğrenciler derslerinin İngilizce karşılığını öğrenir ve kullanabilir.

Öğrenciler önemli mekanları bilir ve hakkındaki bilgileri anlayabilir.

Öğrenciler hobileri ve oyunları basit bir düzeyde konuşabilir.

Öğrenciler yaygın hastalıkların adını basit bir düzeyde anlar.

Kaynakça