
KAKRAMANMARAS SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM FAKÜLTESİ
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI

Dersin Kodu-Adı-Şubesi

Oyun Türü: Hafıza Oyunları

Oyun ismi: Resim Hatırlama

Grup Üyeleri

- Zeynep Hançer-20220071026
 - Dilfiroz Tezcan- 20220071027
 - Rumeysa Kaşık- 20220071052
 - Fatma Nur Dere- 20220071019
-

Ders Sorumlusu:

_Dr. Öğr. Üyesi Nilüfer Zeybek_____

Oyun Türü: Hafıza Oyunları

Oyun: Resim Hatırlama

İşlenen Oyun Düzeyi: D1-D2-D3

Etkinliğin Temel Öğeleri:

Hedeflenen ____Hayat Bilgisi____ Dersi Öğretim Programı

Kazanımları/Beceriler/Kullanım Amacı:

-HB.1.1.11. Sınıf içi kuralları belirleme sürecine katılır.

Sınıf eşyalarını özenli kullanma, sınıfını temiz tutma, iletişimde zamanlamaya dikkat etme ile (dinleme, söz alarak konuşma, yerinde konuşma vb.) arkadaşlarına ve arkadaşlarının eşyalarına zarar vermeme, kendisini ve çevresini temiz tutma gibi kuralların gerekliliğinden hareketle konu açıklanır.

Sınıf içi kuralların öğrencilerin de katılımıyla belirlenmesine özen gösterilir.

- HB.1.1.12. Okul kurallarına uyar.

Merdiven iniş çıkış kurallarına uyma, pencereden aşağıya sarkmama, kablo ve prizlere dokunmama, okul eşyalarını özenli kullanma, sınıf, koridor, okul bahçesi, yemek yenilen ortam, okula geliş ve derse giriş saatleri, çöp kovasını kullanma, kantinde sıraya girme gibi konuların üzerinde durulur.

- İşbirlikçi öğrenme becerisi, stratejik planlama yeteneği, takım çalışması, iletişim becerisi, liderlik yeteneği, görsel sanatlar yeteneği, zaman yönetimi vb. Becerilerini geliştirmesine katkı sağlar.

-

Gerekli Malzemeler/Oyun Materyalleri: Zil, Etkinlik kağıtları, kalem, kâğıt.

Ön Bilgi:

- Oyunun tanıtımı ve tarihçesi : İki grup ile oynanan bu oyunda , öncelikle her grubun kendine bir sözcü seçmesi istenir. Ardından iki gruba da aynı anda belli süre içerisinde aynı görseller gösterilir. Öğrencilerden resimlerde neler olduğunu akıllarında tutması istenir. Daha sonra resimler ters çevrilir ve

aklında kalanları arkadaşları ile konuşmaları için onlara belli bir süre verilir. Bu sırada çocuklar süreyi ekrandan takip edebilecekler. Süre bittiğinde önlerinde bulunan zillere ilk basan (uzaktan eğitimde olduğumuz için sohbet kısmına ilk emoji gönderen) kişi ve gruba söz hakkı verilir. İlk olarak grup sözcüsünden başlanarak sırayla bütün gruba hatırladıkları resimler sorulur. Eğer resim hatırlayamayan veya yanlış hatırlayan biri olursa sıra diğer gruba geçer. Oyun sonunda en çok doğru bilen grup kazanır Bu şekilde bütün seviyeler oynatılır.

- Oyunun kuralları ve resimli anlatımı

Kuralları:

- Sınıf iki eşit gruba ayrılır
- Her grubun bir lider seçmesi gerekiyor.
- Gösterilen görselleri akıllarında tutabilmeleri için belirli bir süre verilir.

Verilen süre oyunun seviyelerinde farklılık gösterecektir. Her üst seviyede süre azalacaktır.

- Oyun farklı seviyelerinde resimleri hafızada tutulmaları için süreler verilir bu süreler D1: 60sn, D2 : 50 sn D3: 40 zor seviyede: 30 sn
- Resimler gösterildikten sonra grup arkadaşları ile konuşmaları için 60 saniye verilir.
- Oyun başlamadan önce her grubun önünde skorları kaydetmek için boş tablo bulunur.
- Her grubun skorlarının kaydetmeyi öğretmen yapar.
- Oyunda okul ve sınıf kuralları ile ilgili resimler kullanılır ve bu resimlerden bir veya iki tanesi d1, d2, d3 ve zor seviyede kullanılacak.
- Oyun düzeylerinde d1 seviyesinde dört resim, d2 seviyesinde 6 resim d3 seviyesinde 8 zor seviye için 10 tane görseli bulunmaktadır.
- Zile ilk basan liderin grubu oyuna başlar (uzaktan eğitimde olduğumuz için sohbet kısmına ilk yazan) . Lider ve grup üyeleri sırasıyla hangi resimlerin olduğunu söyler eğer sıradaki kişi hatırlamıyorsa veya yanlış söylerse söz hakkı diğer gruba geçer, oyun bu sırayla devam eder



- Varsa materyalin tanıtımı ve işlevi: Wordwall (web2)
- Örnek oyun ve nasıl oynatılacağı:

Örnek oyun : <https://wordwall.net/tr/resource/65107026>

Bu aşamamız 4 resimden oluşuyor. Gruplara resimler gösterilecek ve ardından ters çevrilecek. Her gruba düşünceleri için 60 saniye verilecek ve süre bittikten sonra ilk zili çalan (burada biz uzaktan oynadığımız için ilk olarak emoji gönderen) grup kaptanının grubu oyuna başlar. Kaptandan başlayarak grup üyelerine sırayla sorulur . Yanlış cevap verildiği an diğer gruba geçer. Burada öğrenciler resimleri sırayla söylemek zorunda değillerdir. Karışık bir şekilde başlayabilirler.

D1 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları

D1: <https://wordwall.net/tr/resource/65009682>

Bu aşamamız 4 resimden oluşuyor. Gruplara resimler gösterilecek ve ardından ters çevrilecek. Her gruba düşünceleri için 60 saniye verilecek ve süre bittikten sonra ilk zili çalan (burada biz uzaktan oynadığımız için ilk olarak emoji gönderen) grup kaptanının grubu oyuna başlar. Kaptandan başlayarak grup üyelerine sırayla sorulur . Yanlış cevap verildiği an diğer gruba geçer. Burada öğrenciler resimleri sırayla söylemek zorunda değillerdir. Karışık bir şekilde başlayabilirler.

D2 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları

D2: <https://wordwall.net/tr/resource/65012305>

Bu aşamada toplam 6 resim vardır. Öğrencilerden hafızalarında tutmak için Stratejiler geliştirmeleri istenir. Örneğin sütun ve yataydaki resimler olarak gruplandırılma yapıp herkes kendi sırasına göre resimleri hafızasında tutabilir.

Öncelikle öğretmen öğrenciler ile resimleri yorumlar ardından Öğrencilere resimlere son kez bakmaları ve arkadaşları ile aralarında strateji belirlemeleri için 50 saniye süre verilir ve ardından hemen resimler ters çevrilir.

Resimler ters çevrildikten sonra ilk emoji atan grup oyuna başlar.
Bu seviyede de öğrenciler karışık hatırladıkları resimden başlayabilirler.

D3 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları

D3: <https://wordwall.net/tr/resource/65013579>

Bu düzeyde 8 tane resmimiz vardır.

Öğrencilere bu düzeyde resimleri hafızalarında tutmaları için ve strateji belirlemeleri için 40 saniye süre verilir.

Öğrenciler bu düzeyde resimleri hatırlamaya çalışırken aynı zamanda sırasına da dikkat ederek söylemeye başlar.

Zor

Zor: <https://wordwall.net/tr/resource/65046097>

Bu düzeyde toplam 10 resim kullanılmıştır.

Bu düzey için öğrencilerin resimleri hafızaların da tutmaları ve stratejilerini konuşmaları için 30 saniye verilir.

Süre bittikten sonra gruptaki öğrencilerin resimleri sırası ile söylemeli istenir.

D1 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri: D1 Düzeyi için bir strateji mevcut değil. Herkesin resimleri bireysel zihninde tutması gerekiyor.

D2 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri: D2 Düzeyi için bir strateji mevcut değil. Herkesin resimleri bireysel zihninde tutması gerekiyor.

D3 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri

D3 ve Zor seviyede strateji olarak grup üyelerinden birinin ilk iki sırayı diğerinin 3. Ve 4. Sırayı devam edecek şekilde aklında tutarlar.

İkinci strateji , yatay ve dikeydeki resimleri gruptaki üyeler kendi aralarında gruplandırarak hafızalarında tutmaları istenir.

Oyunun uygulanması sonrası

- Aksayan Yönler: Uzaktan eğitim olduğu için grup oluşturmada sıkıntı yaşadık.
- İyi Giden Yönler: Uzaktan eğitim olmasına rağmen sınıf etkin katılım gösterdi.
- Düzeltme – Geliştirme Önerileri: Bu oyunun uzaktan değil de yüz yüze oynanmasını tavsiye ediyoruz.
- Öğretim programındaki kazanım ve becerilere olası katkıları ve uygulamadaki işlerliği: İlkokul düzeyinde olduğu için kazanımımız çocuğun sıkılmayacağı bir oyun seçtik. Aynı zamanda tekrarların fazla olmasından kaynaklı çocuğun hafızasında tutma ihtimali daha yüksek oldu ve Kazandırılmak istenen beceriler aşama aşama verildiği için işlevsel bir oyun oldu.

Öğrenciler

Kaynakça

ZEKA OYUNLARI 5,6,7 ve 8. Sınıflar- Öğretmenler İçin Öğretim Materyali (Sizin sisteme yüklediğiniz kitap)

<https://pin.it/3UUcS7h>

<https://images.app.goo.gl/3GRrcGfHHD5DzebW8>

<https://pin.it/50Pb6a6>

<https://pin.it/6GDTgxz>

<https://pin.it/79fJBHl>

<https://images.app.goo.gl/cMeddAWcGWWAFexg7>

<https://images.app.goo.gl/2qs7REbMCKm77uU7A>

<https://images.app.goo.gl/UCxPBAAdF4ExxzDZT7>

<https://images.app.goo.gl/o8XD9uB5aLSEyooH9>

<https://images.app.goo.gl/jT7PCRizU6zHJFe67>

<https://images.app.goo.gl/R3gWSFLhmGytb6jm6>

<https://images.app.goo.gl/oaXYmGBEfE5Nkuri7>

<https://images.app.goo.gl/jUyMnDUCTM1BbCiq6>

<https://pin.it/jVCf8Ga>