
SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM FAKÜLTESİ

REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BÖLÜMÜ
ANABİLİM DALI

Dersin Kodu-Adı-Şubesi: Eğitimde Zeka Oyunları- Şube 1

Oyun Türü: Sözel Oyunlar

Oyun ismi: Kelime Avı

Grup Üyeleri

-20220131028 Melike GÖK
-20220131060 Çağla KIRMIZIATEŞ
-23220131400 Özlem SAKA
-18220131003 Orhan TAŞ

Ders Sorumlusu:

NİLÜFER ZEYBEK

Oyun Türü: Sözel Oyunlar

Oyun: Kelime Avı

İşlenen Oyun Düzeyi: D1-D2-D3

Etkinliğin Temel Öğeleri: Akıl yürütme, strateji geliştirme, sıralı düşünme, ilişkilendirme, sezgisel yaklaşım becerisi geliştirme.

Hedeflenen Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Bölümü Çerçeve 8.Sınıf

Öğretim Programı Kazanımları/Beceriler/Kullanım Amacı:

- Öz bakım becerilerini sergiler.
- Yapabildiği ve hoşlandığı etkinliklere dayalı olarak ilgi ve yeteneklerine örnekler verir.
- Okul içi ve okul dışındaki etkinliklere katılırken ilgi ve yeteneklerini dikkate alır.
- Akademik sorumluluklarını ertelemenin sonuçlarını fark eder.
- Beden imgesini etkileyen faktörleri bilir.
- Bir üst öğretim kurumuna ilişkin ön bilgileri edinir.
- Üst öğrenim kurumlarına geçiş sınavlarıyla ilgili bilgi edinir.
- Stresle baş etmede uygun yöntemler kullanır.

Gerekli Malzemeler/Oyun Materyalleri: D1-D2-D3 seviyelerine uygun kelime avı tablosu, kalem ve sözlük (isteğe bağlı).

Ön Bilgi:

- **Oyunun tanıtımı ve 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 kuralları ve resimli anlatımı: Oyun harflerden oluşturulmuş bir geometrik şeklin (genelde kare yada dikdörtgendir) içerisinde, oyun tablosunda belirtilen kelimeleri sağdan-sola, soldan-sağa, yukardan-aşağı, aşağıdan-yukarı veya zorluk düzeyine göre çapraz olarak bulmayı gerektirir. Bulunan kelimelerin etrafından kalemle diğer harflere taşmadan dairesel bir şekilde belirtme amaçlı çizimler yapılır. Tabloda belirtilen bütün kelimeler bulunduğunda oyun bitmiş olur.

Öz bakım becerilerinden bazıları ve bakımındır. (3 harf ve 6 harf)

Genelde öğrencilerin hoşlandığı etkinlikler ve yetenekli hissettikleri aktivite dır. (4 harf)

Stresle baş etme yöntemlerinden sosyal dengeye en çok katkı sağlayan kavram dur. (4 harf)

M	U	Y	U	K	S	(?)	SAÇ
Ç	Ğ	Ç	U	A	S	(?)	TIRNAK
A	U	O	Ç	N	P	(?)	SPOR
S	Y	E	S	R	O	(?)	UYUM
E	V	E	A	I	R		
N	Ç	Z	G	T	H		

Varsa materyalin tanıtımı ve işlevi: Kavramsal çeşitliliğin çok olduğu konuların sonunda öğreticinin kavramlara aşinalığı arttırmak, kelimeleri oluşturan harflerin dizilişlerini sezgisel yönü geliştirerek belirlemek, varsa gizil mesaj ortaya çıkarmak gibi eğlenerek tekrar etmeyi amaçlayan bir oyun türüdür. Oyun bireysel faaliyet içerebilmekle birlikte grup ile zamanı ön plana çıkararak da oynanabilmektedir. Bireysel faaliyette kaliteli zaman geçirmek, kavramları tekrar etmek ve başarı hazzı duygusunu tetiklemek gibi faydaları olmakla birlikte, grup faaliyetinde rekabet etme, zaman yönetimi, strateji geliştirme ve iş birliği becerisini geliştirme gibi katkılarda eklenebilmektedir.

Örnek oyun ve nasıl oynatılacağı: Kelimeleri bulmamız için bize verilen ipuçları olan kavramların anlamlarını boşluk doldurmadan bularak daha kolay kelimeleri bulmamızı hem de kavramları öğrenmemize yardımcı olur. Tüm kelimeleri bulmak için yaygın bir strateji soldan sağa (veya tam tersi) yönde gitmek ve sunulan kelime listesindeki o an aranan kelimenin ilk harfine bakmaktır. İlk harf bulunduktan sonra oyuncu kelimenin etrafındaki sekiz 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.

Öz bakım becerilerinden bazıları ...saç..... ve ...tırnak..... bakımındır. (3 harf ve 6 harf)

Genelde öğrencilerin hoşlandığı etkinlikler ve yetenekli hissettikleri aktivite ...spor.... dır. (4 harf)

Stresle baş etme yöntemlerinden sosyal dengeye en çok katkı sağlayan kavram ...uyum..... dur. (4 harf)

R E S İ M U Y U M Z	(?) SAÇ	(?) UYUM
S A K Y U F Ü Ö P İ	(?) TIRNAK	(?) ZAMAN
Ç D L Z A M A N B K	(?) SPOR	
H Ğ A E Ş Ş K V İ E	(?) MÜZİK	
C T S R M Ü Z İ K N	(?) RESİM	
C İ N D E K S İ E	(?) YETENEK	
L Ş Ş A I Y R L Ç T	(?) YAŞ	
İ N T Ö U B G O Ç E	(?) İNDEKS	
I Ü İ K H S Z A P Y	(?) LGS	
K A N R I T Ş Ö Ü S	(?) LİSE	

D1 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları:

Soldan-Sağa, Sağdan-Sola, Yukarıdan-Aşağıya, Aşağıdan-Yukarıya

Çözüm adımı 1: Kelimenin anlamını boşluk doldurmadan bulunur.

Öz bakım becerilerinden bazıları ...saç..... ve ...tırnak..... bakımındır. (3 ve 6 harf)

Saçlarımızı düzeltmek için ...tarak..... kullanırız.(5 harf)

Besinleri parçalamak görevidir. Gülümseyen insanlara 32 ..diş.. sırtıyor deriz. (3 harf)

Temizlik malzemelerinin yapı taşına ...sabun..... denir.(5 harf)

...banyo..... ,kişisel hijyen faaliyetleri için ayrı bir odadır. (5 harf)

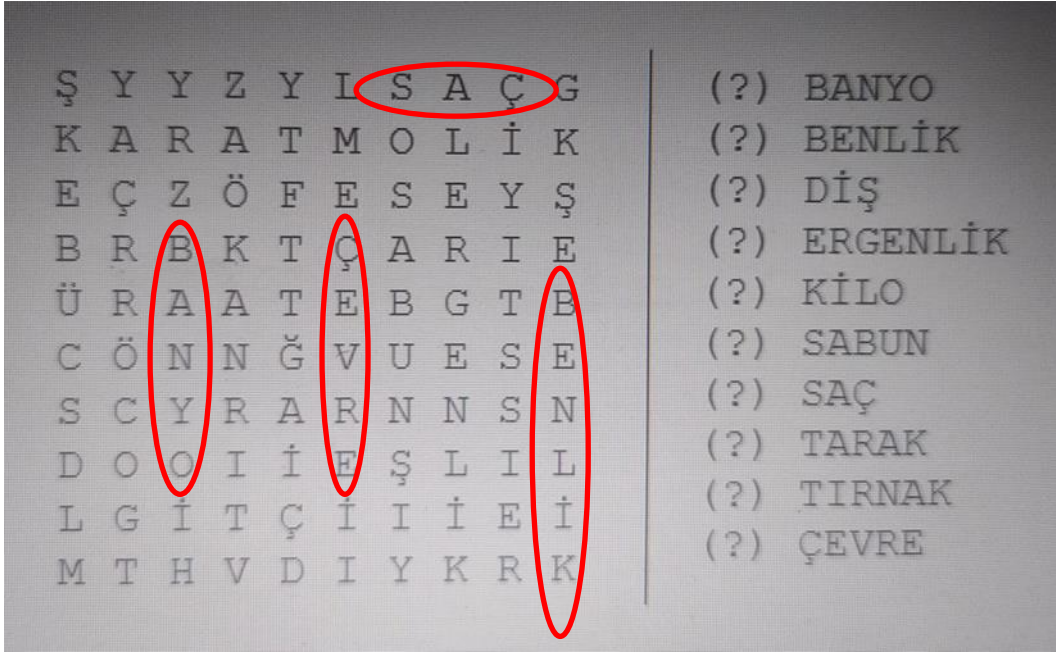
Vücut ağırlığına kilo..... denir. (4 harf)

12-18 yaş aralığını kapsayan yaşam evresine ...ergenlik.... denir. (8 harf)

İnsanların karşılıklı etkileşim halinde oldukları kültürel ortama ...çevre... denir. (5 harf)

Kişinin öz varlığına benlik..... denir. (6 harf)

Çözüm adımı 2: Kelimenin anlamını boşluk doldurmadan bulduktan sonra bulmacadan kelimenin nerede olduğunu soldan-sağa, sağdan-sola, yukarıdan-aşağıya, aşağıdan-yukarı şekilde bulunur.



D2 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları:

Soldan-Sağa, Sağdan-Sola, Yukarıdan-Aşağıya, Aşağıdan-Yukarıya, Çapraz

Çözüm adımı 1: Kelimenin anlamını boşluk doldurmadan bulunur.

Kişinin işi, meslek çalışması, asıl uğraşı dışında; dinlendirici bir iş olarak yaptığı, oyalayıcı şeye...**hobi**..... denir. (4 harf)

Bir kimsenin ilgilendiği konulara**ilgi alanı**..... denir.(9 harf)

File ile ikiye bölünmüş bir oyun alanı üzerinde altı kişilik iki takım ile oynan oyuna.....**voleybol**..... denir. (8 harf)

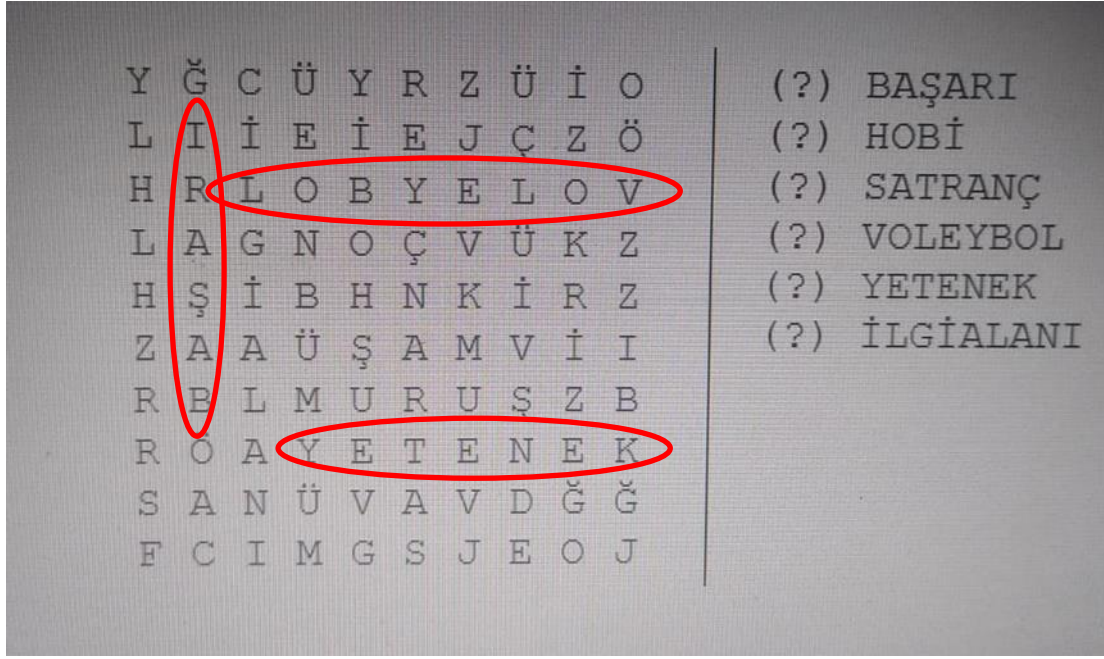
...**yetenek**..... ;bir kimsenin bir şeyi anlama, yapabilme ya da bir etkiyi alabilme yeterliliği, gücüne denir.

TDK'ye göre ...**başarı**..... 'nın anlamı muvaffakiyet ve başarma şeklindedir.

...**satranç**..... iki oyuncu arasında, tahtası üzerinde - taşları ile oynanan bir strateji oyunudur.

.....**ifade etmek**..... söylemek, belirtmek, anlatılmamak, göstermek anlamlarına gelir.

Çözüm adımı 2: Kelimenin anlamını boşluk doldurmadan bulduktan sonra bulmacadan kelimenin nerede olduğunu soldan-sağa, sağdan-sola, yukarıdan-aşağıya, aşağıdan-yukarı çapraz şekilde bulunur. D2 düzeyinde çapraz şekilde bulma eklenmiştir.



D3 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları

Soldan-Sağa, Sağdan-Sola, Yukarıdan-Aşağıya, Aşağıdan-Yukarıya, Çapraz

Çözüm adımı 1: Kelimenin anlamını boşluk doldurmadan bulunur.

Genellikle kötü bir şey olacaktı düşüncesiyle ortaya çıkan ve sebebi bilinmeyen gerginlik duygusuna ...**kaygı**..... denir. (5 HARF)

Kanun gereğince çalışmaya ara verileceği belirtilen süreye**tatil**..... denir. (5 HARF)

Kişinin kendisini zinde hissetmesini sağlayan, tekrarlanan hareketler bütününe**egzersiz**..... denir. (8 HARF)

İnsanlara herhangi bir konu ile alakalı güç sağlamak, onlara elinden geldiğinde yardımcı olmaya ...**destek**..... adı verilir. (6 HARF)

.....**dinleme**....., genellikle aktif olmayan dönemi belirtmek amacıyla kullanılan genel bir tanımdır. (8 HARF)

Dış uyaranlara karşı bilincin, bütünüyle veya bir bölümünün yitdiği, tepki gücünün zayıfladığı ve her türlü etkinliğin büyük ölçüde azaldığı dinlenme durumuna ...**uyku**..... adı verilir. (4 HARF)

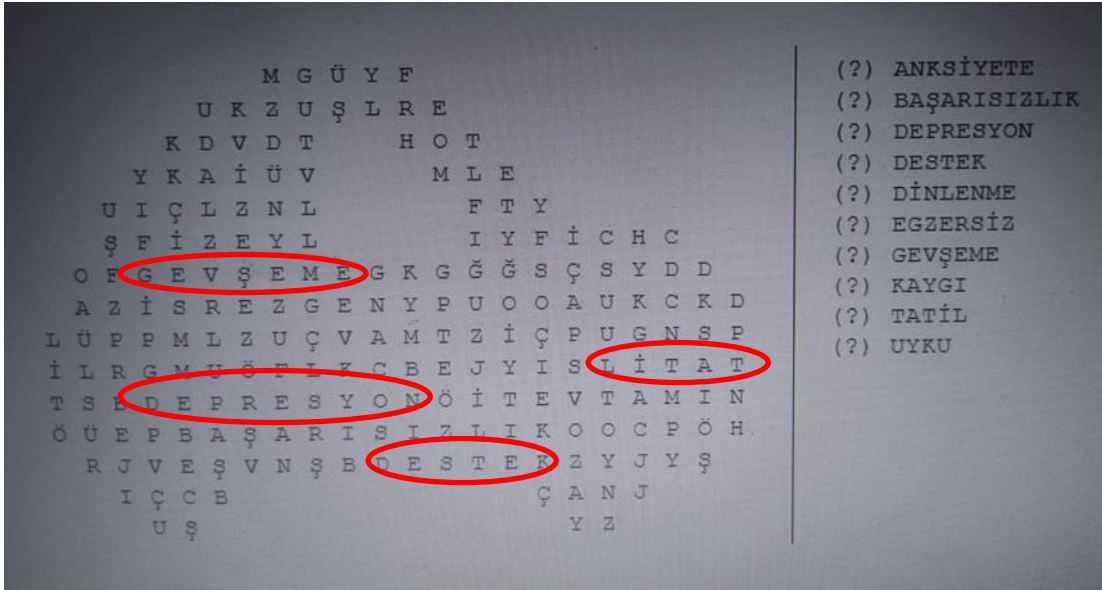
Bunalım, çöküntü haline**depresyon**..... denir. (9 HARF)

Başarısız olma durumuna**başarısızlık**..... denir. (12 HARF)

.....**anksiyete**....., gerçekte olmayan ancak gelecekteki olası tehditlere karşı kaygı ve korku hissedilen ruhsal bir bozukluktur. (9 HARF)

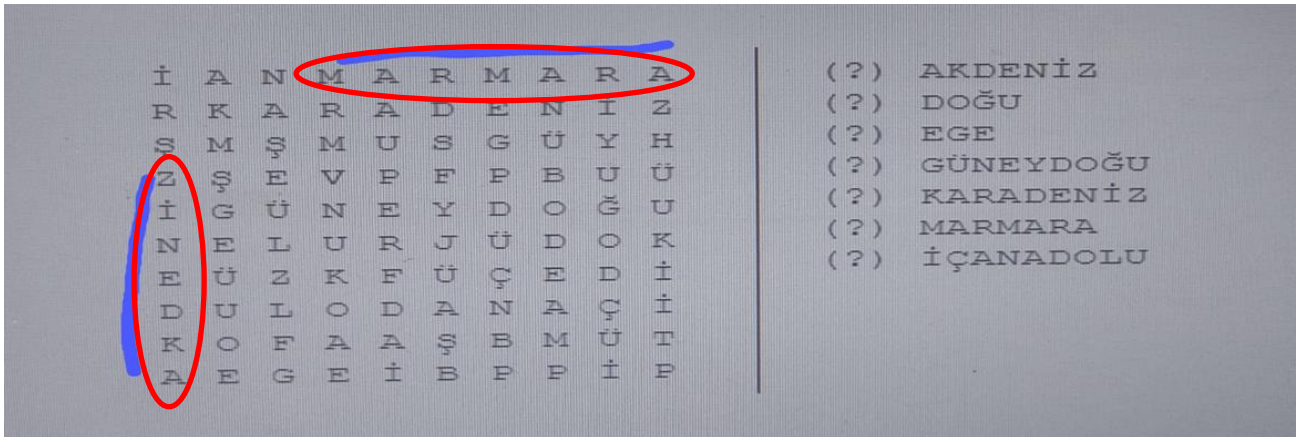
Öfke, kaygı vb. coşkularla artan ruhsal gerilimin ve gerilen kasların normal duruma gelmesi durumuna**gevşeme**..... denir. (7 HARF)

Çözüm adımı 2: Kelimenin anlamını boşluk doldurmadan bulduktan sonra bulmacadan kelimenin nerede olduğunu soldan-sağa, sağdan-sola, yukarıdan-aşağıya, aşağıdan-yukarı çapraz şekilde bulunur. D3 düzeyinde kelimeler daha da zorlaştırılmıştır. Bulmacanın şekli de değiştirilmiştir. Buna göre oynanır.



D1 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri

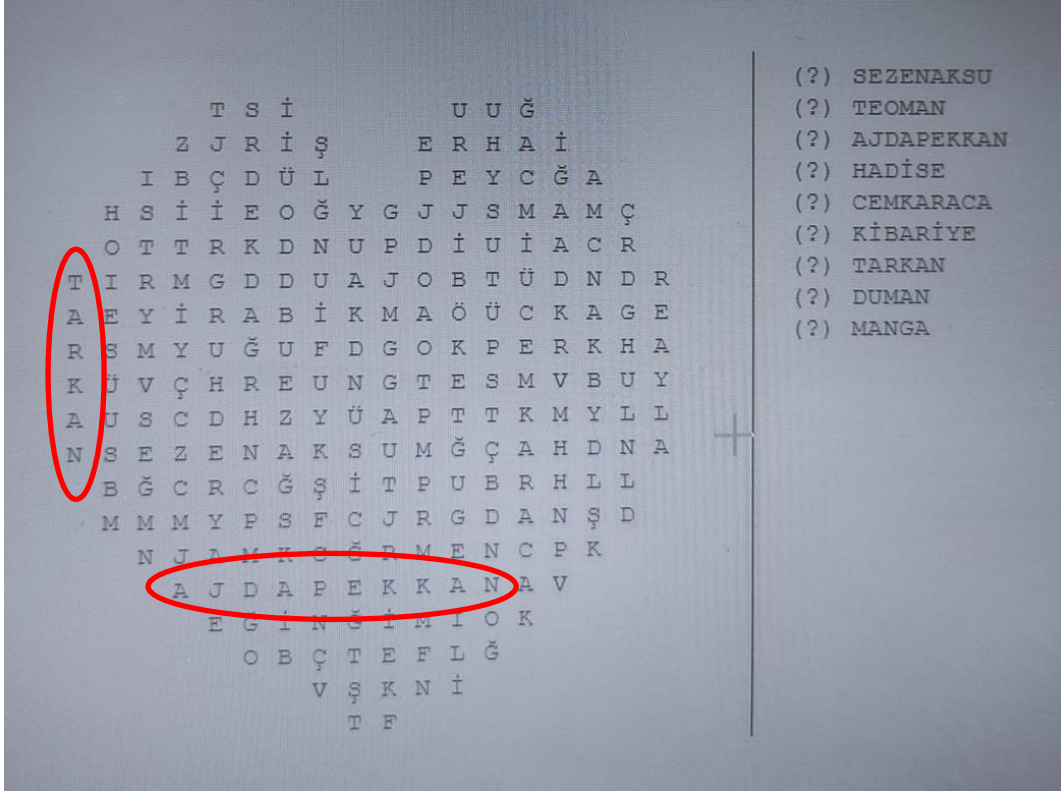
- Tüm kelimeleri bulmak için yaygın bir strateji soldan sağa (veya tam tersi) yönde gitmek ve sunulan kelime listesindeki o an aranan kelimenin ilk harfine bakmaktır. İlk harf bulunduğundan sonra oyuncu kelimenin etrafındaki sekiz harfe bakarak bunlardan birinin kelimenin ikinci harfi olup olmadığını kontrol eder. Oyuncu bu yöntemi kelimenin tamamı bulunana kadar sürdürür ve bir kelimeyi bulduktan sonra en baştan başlayarak aynı yöntemi tekrarlar.



D2 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri

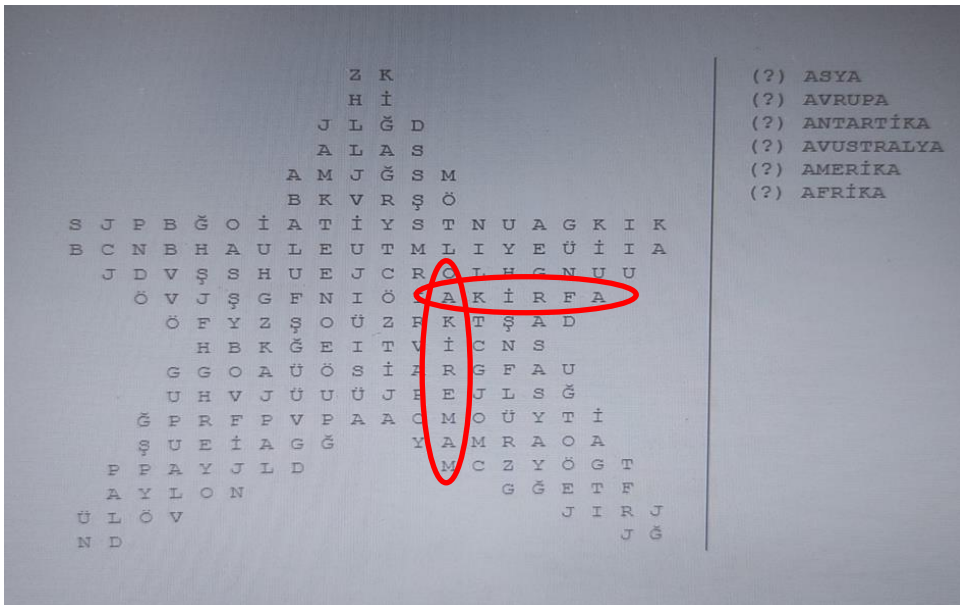
- Bir başka strateji kelimelerin içindeki göze çarpan harfleri kullanarak kelimeyi aramaktır. Çoğu kelime arama oyunu büyük harfler kullanılarak oluşturulduğundan harfleri bulmanın en kolay yolu kelime içindeki yazılışı diğerlerinden belirli farklılığa sahip olan G, Ğ, O, U, J ve Z gibi harflere bakmaktır.

Aşağıda Ajda Pekkan için J'ye ve Manga için G'ye bakalım.



D3 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri

- Son yöntem olarak aranan kelimenin tamamı için arama yapmak yerine kelimenin içindeki en farklı belirgin iki veya daha çok harfi aramak tercih edilebilir, örneğin aranan kelime ANTARTİKA ise ART aranabilir.



Oyunun uygulanması sonrası

- **Aksayan Yönler**

*** Online ortamda yapıldığı için etkileşimde bazı sıkıntılar yaşanabildi.

Mesela öğrenciler buldukları kelimelerin yerini anlatırken bazen zorlanabildiler.

- **İyi Giden Yönler**

*** Öğrencilerin katılımı sayesinde keyifli bir etkinlik süreci oldu.

*** Kazandırılmak istenilen bilgiler/kavramlar iyice işlendi.

*** Bizler pdr öğrencileri olarak kazanımları direkt işleyemeyeceğimiz için oyuna boşluk doldurma soruları ekleyerek kazanımları kelimeler ile anlatmaya çalıştık. Böylece oyun hem bi tık daha zorlayıcı oldu hem de öğrencilerin daha konsantre biçimde oyuna katılımları sağlandı.

- **Düzeltilme – Geliştirme Önerileri**

*** ele alınan düzeyin genel bilgileri de ele alındığında belki yan taraftaki kelimeleri İngilizce verip Türkçe karşılığının şekil içinde aranması d1 düzeyi için,

yan taraftaki kelimeleri yine İngilizce verip bu defa Türkçe karşılıklarının eş anlamlılarının şekil içinde aranması d2 düzeyi için,

son olarak ise yan taraftaki kelimeli yine İngilizce verip bu defa Türkçe karşılıklarının zıt anlamlısının şekil içerisinde aranmasını istemek d3 düzeyi için uygulanarak oyunun daha uzun uğraş, düşünce ve bilgi isteyen geliştirilmiş bir versiyonu oluşturulabilir.

- **Öğretim programındaki kazanım ve becerilere olası katkıları ve uygulamadaki işlerliği**

*** Küçük yaş gurubu ile çalışırken sıkılmamaları, daha iyi anlayabilmeleri için oyunlar her zaman kazançlı çıkılabilecek aktivitelerdir. Aynı zamanda oyunlar; akılda kalıcılığı da fazlasıyla arttıran aktivitelerdir. Beceriler çok daha hızlı ve uzun ömürlü olacak şekilde beyinlere işlenir. Bu nedenle oyunumuz özellikle yüz yüze sınıf ortamında oynanır ise büyük bir eğlence ve kazanım aracı olarak kullanılabilir. Uygulaması basit olduğu içinde oynanma aşamasında problem çıkma olasılığı çok düşüktür.

*** Seçtiğimiz düzeydeki kazanımlardan birisi ‘ öz bakım becerilerini sergiler.’ idi. Ancak oyunumuz kelime avı oyunuydu doğal olarak öğrencileri bu ve benzeri kazanımları bu oyun ile kazandırmak pek de mümkün değil ancak oyuna birkaç ekleme yaparak öğrencilere bu becerileri direkt olarak kazandırmak da bu becerilerin neler olduğunu tanıtmış olduk.

Kaynakça

- <https://onderalkan.com/yeni/ka/index.htm>
- <https://sozluk.gov.tr/>
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Sosyal_bilimler_lisesi