

KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM FAKÜLTESİ
İNGİLİZCE ÖĞRETMENLİĞİ
ZEKA OYUNLARI
ŞUBE 2

EĞİTMEN: DR. ÖĞR. ÜYESİ NİLÜFER ZEYBEK

GRUP ÜYELERİ:

Nazlı Yüksekdağ 20220111034

Buşra Ayşen Çelik 21220111052

Ayşe Canlı 21220111032

Oyun Türü:

Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları

Oyun:

Kare Karalamaca

İşlenen Oyun Düzeyi: D1-D2-D3

Etkinliğin Temel Öğeleri: *Etkin Zaman Kullanımı, Mantık Yürütme, Hafıza Güçlendirme*

Ön Bilgi:

Kare Karalamaca, satır ve sütunların başlarındaki sayılara göre bulmacadaki kareleri karalamaya ve sonunda bir resim ortaya çıkarmaya dayalı bir mantık oyunudur. Boş olan kareler ise X ile işaretlenir. Kare karalamaca oyunu aynı zamanda Nonogram, Picross, Griddlers Hanjie, Japanese Crosswords, Paint by Numbers gibi isimlere de sahiptir.

Hedeflenen İngilizce Öğretmenliği Dersi Öğretim Programı

Kazanımları:

-Nonogram çözerek ortaya çıkan şekil /harf/resim temel alınarak hedeflenen dilde verilen görevleri tamamlamak

-Nonogram sonucu ortaya çıkan simgelerle İngilizce kelime öğrenimine katkı sağlamak

-Verilen sürede nonogramı doğru çözebilme ve hedeflenen dildeki görevleri yerine getirme

Beceriler:

-Konsantrasyon ve dikkat toplama becerisini geliştirmektedir.

-Karar verme becerisini arttırmaktadır.

-Beynin aktif olarak çalışmasını ve pratik yapmasını sağlamaktadır.

-Zamanı yönetme becerisini artırır.

Kullanım Amacı: *Kare karalama oyununda karalanan karelerinin oluşturduğu şekilleri bularak İngilizce dili ile bu şekilleri ilişkilendirmek/ifade etmek/ cümle içinde kullanmak vb.*

Gerekli Malzemeler/Oyun Materyalleri:

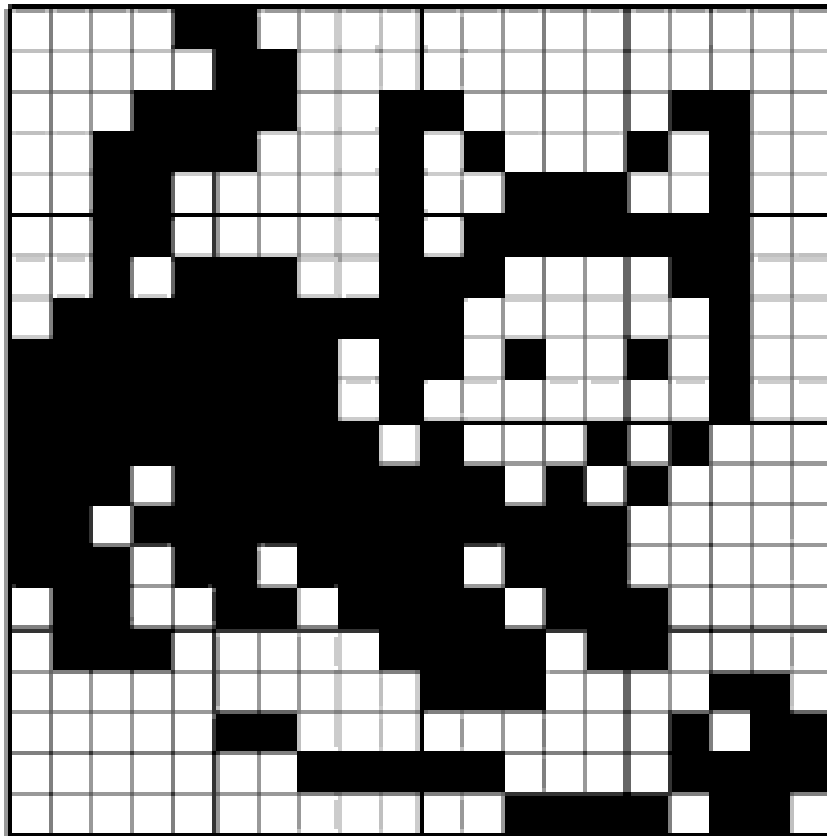
-Kalem

-Silgi

-Kağıt

Kare Karalamaca Oyunun Oynanışı:

Örnek Oyun Görseli



© Concepción Paredes

0000000002

										1 1
										3 3
										1 1 1
										1 1
										1 1
										1 1
										1 1
										1 1
										3
										1

4 1 2 1 1 1 2 1 4

1 1 1 2 1 1 1

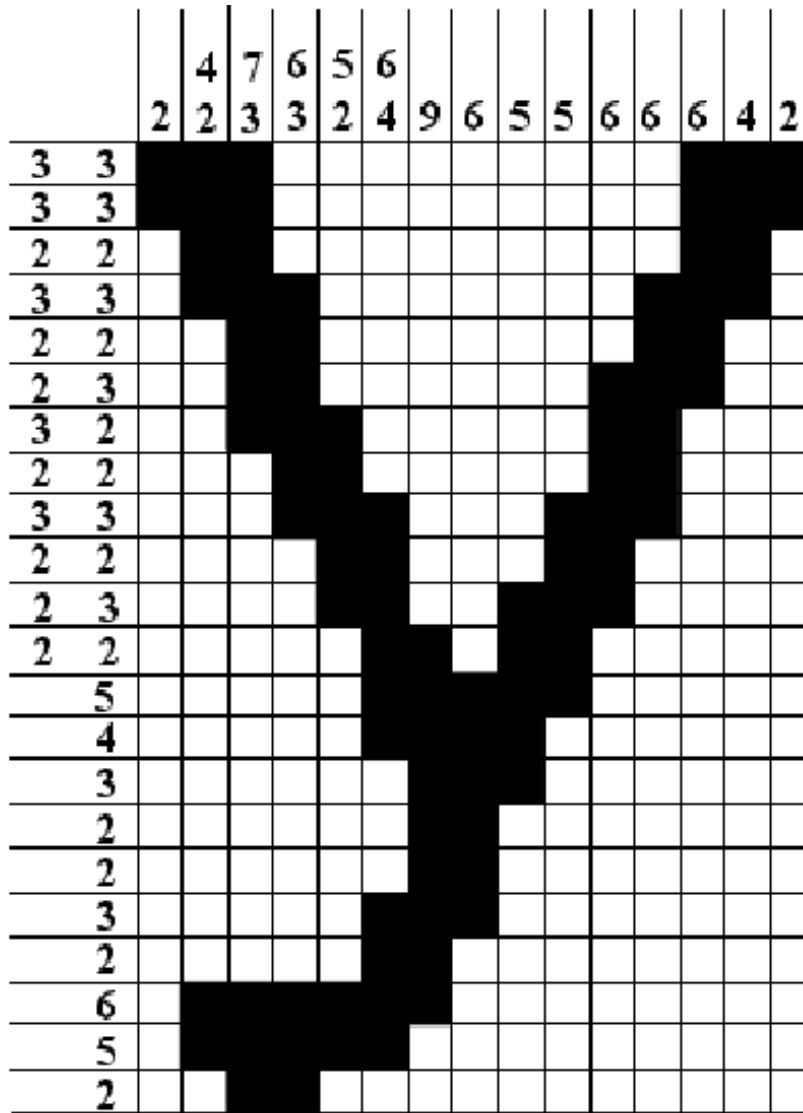


Fig. 1. An Example of Nonogram Puzzle.

Kare Karalamaca İçin Stratejiler:

- Önce büyük bloklardan başlayabilirsiniz.
- Birden fazla bloğun bulunduğu satır ve sütunları bulmak da kolaydır.
- Bazı blokların yerini tam olarak bilmeseniz bile bloğun bir kısmının yerini bazen kesin olarak bilebilirsiniz.
- Mümkün olduğunca çok kesişme bulmaya çalışın
- Tamamlanmış sayıların üzerine eğik bir çizgi çekin ve tamamlanmış satırları ve sütunları onay simgesi "✓" ile işaretleyin.

D1 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları

	5	1/1	3	
3				
1/1				
3				
1				
1				

	5	1/1	3	
3				
1/1				
3				
1				
1				

- Oyun D1 seviyesinde olması için 5x5 tablo kullanılmıştır
- Karalanmayacak yerler daha kolay anlaşılsın diye eğik çizgi koyulup oyun oynatıldığı sırada belirtilmiştir.
- Oyunu karalamaya öncelikle en büyük numaralardan başlanır ve kesişim yerleri boyanır.
- Öncelikle 5 sayısı yazan sütundan başlanır ve 5 karenin de hepsi boyanır.
- Daha sonra 3 sayısı yazan sütun ve onunda ardından 3 sayısı yazan satır boyanır ve böylelikle ikinci sütundaki 1/1'e gelmeden tamamlanır
- Daha sonra 1 yazan satırlar birer kutu boyanarak ortaya "P" harfi çıkar.
- Harf ortaya çıktıktan sonra P harfi ile başlayan İngilizce meyve/sebze isimleri söylerler.

D2 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları

6	1////1	1////1	1////1		
4					
1					
1					
1					
1					

6	1////1	1////1	1////1		
4					
1					
1					
1					
1					

- D2 düzeyi için 6x6 tablo kullanılmıştır
- D1 de olduğu gibi anlaşılabilir olması için karalanmayacak kutular için yine yan çizgi işareti koyulmuştur sebebi ise birden fazla kutucuğun üst üste boyanmamasıdır.
- Yine en büyük sayıdan başlanarak boyanmaya başlanır ve ilk sütundaki tüm kareler boyanır
- Sonra 4 yazan satırda yan yana 4 kutu daha boyanır
- Ve 1 numara yazan satırlardaki ilk kutular boyanır

- Daha sonra öğrenciler 6 numaralı sütunun yanındaki 1////1 olan sütunların nasıl olduğunu düşünüp nereyi karalayacaklarını bulmaları gerekir ve nerenin boyanacaklarını doğru bulduklarında ortaya C harfi çıkar.
- Son satıra 4 yazılmamıştır çünkü eğer 4 yazılsaydı 1////1 yazan yerleri öğrenciler düşünmeden kolayca bulabileceklerdi ve bu da oyunun seviyesini düşünür aynı zamanda düşünme yeteneğini geliştirmezdi.
- C harfi ortaya çıktıktan sonra 4 tane C harfi ile başlayan İngilizce sebze/meyve isimleri söylenir.

D3 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları

- D3 seviyesi için 9 × 9 tablo kullanılmıştır.
- Diğer düzeylere kıyasla daha zordur.
- Orta çıkması gereken harf daha zor bulunur.
- Bu yüzden emin adımlarla gidilmelidir.
- İlk başta en yüksek rakamların olduğu satır veya sütunu karalamalıyız.
- Daha sonra sıra sıra karalamalıyız .
- Eğer iki kare boyayacağımız satırları aralarındaki en az 1 en fazla 7 boşluk olabilir.
- İlk başta 5 yazan sütun boyanacak.
- Daha sonra sırayla mantığını kavrayarak 1 yazan satır ve sütunları bulmaya çalışacak.
- Hangi harf olduğu 5 yazan sütun boyandığında ortaya çıkmays başladı için hangi harf olduğu tahmin edilmeye çalışarak uygun bir şekilde tabloya göre doldurulacak.
- Bu seviye öğrencilerin hem tahmin etme hem de düşünme yeteğini çok fazla kullandığı bir seviyedir.
- Sonunda ortaya çıkan harf Y harfidir. Y harfi ile başlayan 5 tane İngilizce sıfat söylenir.

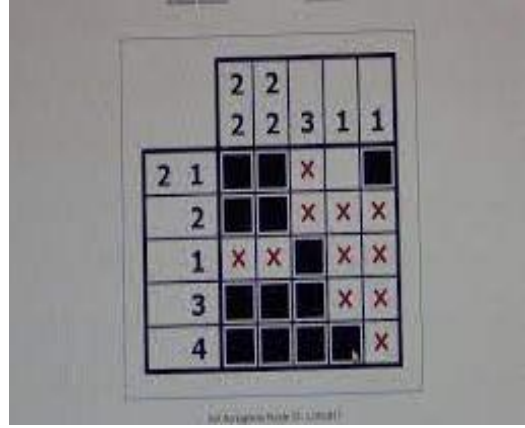
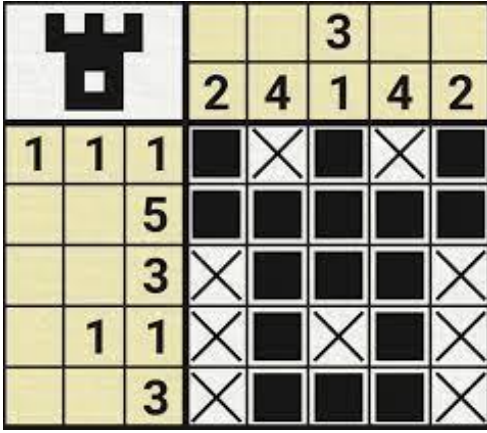
	1	1	1	1	5	1	1	1	1
11									
11									
11									
11									
1									
1									
1									
1									

	1	1	1	1	5	1	1	1	1
11	■	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	■
11	⊗	■	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	■	⊗
11	⊗	⊗	■	⊗	⊗	⊗	■	⊗	⊗
11	⊗	⊗	⊗	■	⊗	■	⊗	⊗	⊗
1	⊗	⊗	⊗	⊗	■	⊗	⊗	⊗	⊗
1	⊗	⊗	⊗	⊗	■	⊗	⊗	⊗	⊗
1	⊗	⊗	⊗	⊗	■	⊗	⊗	⊗	⊗
1	⊗	⊗	⊗	⊗	■	⊗	⊗	⊗	⊗

D1 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri

- Nonogram tablosu D1 seviyesine uygun olduğundan emin olunmalıdır çok fazla sayı ve kareler olmamalıdır.
- Oyunu karalamaya en büyük sayılardan küçük sayılara doğru karalanmaya başlanmalıdır.
- Kesişim yerlerine dikkat edilmelidir.
- Boyanmayacağı emin olunan yerlere x işareti koyulmalıdır.

ÖRNEKLER:



D2 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri

- Tablo ne çok zor ne de çok kolay olmalıdır
- Kareler en büyük sayıdan en küçüğe doğru başlanarak boyanır.
- Sütunlar ve satırlar dikkatle incelenmelidir.
- Boşluklara ve o boşlukların kaç tane olacağına dikkat edilmelidir.
- Kesişim yerlerine dikkat edilmelidir.
- Tahmin yapmadan sadece boyanması gereken yerler boyanmalıdır ki istediğimiz şekil ortaya çıkabilsin.

ÖRNEKLER:

		1	5	2	5	2	1	2
2	1							
1	3							
1	2							
3								
4								
1								

(a) 6 × 6 Nonogram

		1	5	2	5	2	1	2
2	1							
1	3							
1	2							
3								
4								
1								

(b) Solved Nonogram



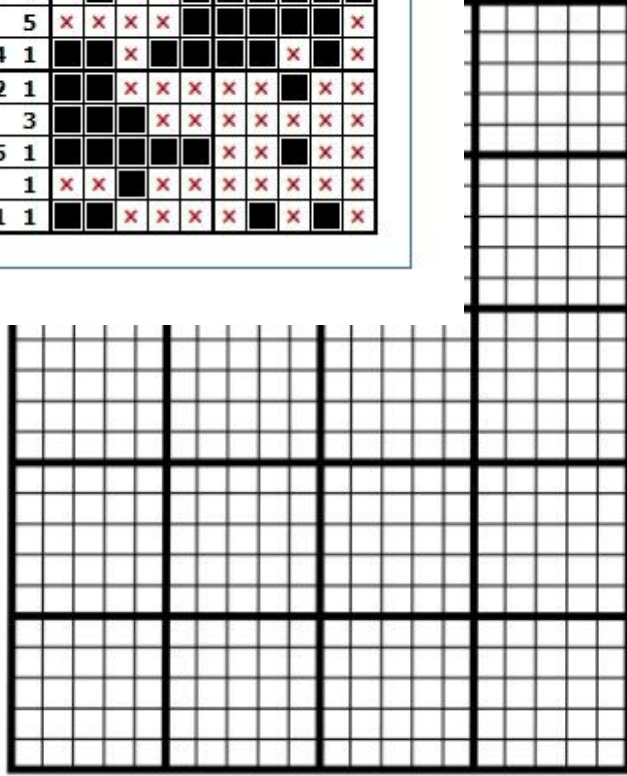
D3 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri

- D3 seviyesi için 9 × 9 tablo kullanılmıştır.
- Diğer düzeylere kıyasla daha zordur.
- Orta çıkması gereken harf daha zor bulunur.
- Bu yüzden emin adımlarla gidilmelidir.
- İlk başta en yüksek rakamların olduğu satır veya sütunu karalamalıyız.
- Daha sonra sıra sıra karalamalıyız .
- Eğer iki kare boyayacağımız satırları aralarındaki en az 1 en fazla 7 boşluk olabilir.
- Her sayı, boyamanız gereken bitişik hücre sayısını gösterir.
- Bir sıra veya sütunun yanındaki sayılar, boyanmış hücre grubu sayısını gösterir.
- Farklı boyanmış hücre grupları arasında en azından bir boş hücre olmalıdır.
- Sayıların sırası, boyanmış hücre gruplarının sırasını gösterir.

		1	3						4		
		4	4	1	1	3		5	1	5	
		1	1	3	1	1	5	1	1	1	3
3	5										
1	5										
1	6										
	5										
2	4	1									
2	1										
	3										
	5	1									
	1										
2	1	1									

1
1 1
2 3 3

1 4 4 1
1 4 4 1
2 11 2
17
7 7
4 4
1 1
1 1
3
5
1 3 1
3
1 1
2 2



Oyunun uygulanması sonrası

- **Aksayan Yönler**

Oyun uygulaması sonrası D3 düzeyindeki oyunun nispeten bu düzey için kolay olduğunu saptatik ve raporumuzda bunu düzeltmek için gayret gösterdik. Kare karalamaca oyunu için stratejiler iyi bir şekilde aktarılsa da kelime aşamasında

öğrencilere daha iyi taktikler sunulabilirdi. Örneğin çıkan harften kelime bulmaya çalışılırken zihni sürekli çalıştırmak bir taktik olabilir ama yeterli değil.

- **İyi Giden Yönler**

Farklı ve dikkat çeken bir oyun uygulaması olduğu için katılım oldukça yüksek oldu. Öğrenciler iki farklı alanın birleştirilmesiyle oluşan bu oyunun her iki aşamasını da verilen açıklamalar ve stratejiler doğrultusunda başarıyla tamamladı. Alışagelmiş kelime öğretiminin aksine bu yolla konuyu sıkıcı bulabilecek olanlar bile bunu keyifli bir öğretim etkinliği olarak gördüğü için derste ve öğrenim sürecinde daha aktif rol oynadılar.

- **Düzeltilme – Geliştirme Önerileri**

Oyunu sadece kelimeleri bulmaktan ibaret değil aynı zamanda bu kelimelerle cümle kurma veya kısa bir paragraf yazma gibi zorluk seviyesini arttırarak hem kelime öğrenimi güçlendirip hem de o kelimenin bir cümle içerisinde nasıl yer edindiğini (kelimenin anlamına göre cümlede doğru kullanımı) öğrencilere göstererek/ öğrenmelerini sağlayarak bu kelimeleri gerçek hayatta etkin bir şekilde kullanmaları sağlanabilir. Bununla paralel olarak da nonogramın zorluk seviyesinde artış gösterilebilir.

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

Uygulama hedeflendiği gibi verilen sürede hem nonogramı başarıyla çözmelerinde katkı sağlarken hem de kelime öğrenime başarıyla katkı sağladı. İki aşamadan oluşan bu oyunda öğrenciler zamanı yönetme konusunda etkin bir başarıya sahip olmanın yanı sıra aynı zamanda hem nonogram hem de yeni dil öğrenimi sayesinde hafızanın güçlenmesi yönündey (uzun vadede) yarar sağlar. Kısıtlı zamanda bu etkinliği yapmak odaklanma ve karar verme kabiliyetinde de artış göstermesi de beklenmektedir

Kaynakça

<https://3makademi.com/islem-karalama-kare-karalama-nedir-nasil/>

[https://tbm.metu.edu.tr/storage/2020/11/02_Nonograms Oyunu Tanitim Belgesi.pdf](https://tbm.metu.edu.tr/storage/2020/11/02_Nonograms_Oyunu_Tanitim_Belgesi.pdf)