

KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM  
ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM FAKÜLTESİ

REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK

ZEKA OYUNLARI

ŞUBE 2

EĞİTMEN:DR.ÖĞR.ÜYESİ NİLÜFER ZEYBEK

GRUP ÜYELERİ:

SEDEF ÜN GÜRCÜ:21220131055

PELİN GÜL:22220131066

SILA NUR ERTEKİN:22220131056

**Oyun Türü:**Sözel Oyunlar

**Oyun:**Kelime Bulma

**İşlenen Oyun Düzeyi:**D1-D2-D3

**Etkinliğin Temel Öğeleri:** Akıl yürütme, iletişim, problem çözme

**Hedeflenen Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Öğretim Programı Kazanımları:**

**Gelişim Alanı:** Kariyer

**Yeterlik Alanı:** Kariyer farkındalığı

**Kazanımlar:** Yakın çevresindeki kişilerin mesleklerini tanır.

Tanıdığı mesleklerin özelliklerini açıklar.

Merak ettiği mesleklere ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade eder.

**Ön Bilgi:**

**Oyunun Tanıtımı:**Kelime bulma oyununda amaç karışık şekilde verilen 8 harften yararlanarak önceden belirlenen bir sürede (örneğin 90 saniye) en az 3 harfli, en fazla 8 harfli kelimeler üretmektir. Üretilen kelimeler harf sayısına göre puanlandırılır.Puan hesaplaması ise her harf ikişer puan olarak hesaplanacaktır.

**Oyunun Kuralları:**Bu oyunun gruplar halinde oynanması planlanmıştır.Örneğin 20 kişilik bir sınıfta dörder kişiden oluşan 5 grup oluşturulur.Bu grupların kendilerine verilen sürede kelimeyi bulmaları gerekmektedir.Süre içerisinde en önce kelimeyi söyleyen grup puan almaktadır.Diğer gruplar ise puan alamamaktadır.Verilen süre içerisinde hiçbir grup cevap vermezse tüm gruplar eksi puan alırlar.Grup içerisinde öğrencilerin kendilerine bir sözcü seçmeleri de gerekmektedir bulunan kelimeyi sözcü öğrenci sınıfa ve öğretmene duyurur.

**Kazanılması hedeflenen kazanımlar:**

Kelime dağarcığını kullanarak oyuna uygun kelime türetir.

Sözel oyunlara özgü temel stratejileri kullanır.

**Stratejiler:**

- Oluşturacağınız kelimenin anlamlı olmasına dikkat etmelisiniz.

-Verilen kelimelerle ilgili çağrışımlarınızı harflere bakarak oluşturmalısınız.

-Bulduğunuz kelimenin size çağrışım yapması için verilen kelimeyle uyumlu olup olmadığını kontrol edin.

-Aklınızdan kelimeyi bulduktan sonra kutucuklara yazarak kontrol edebilirsiniz.

**Gereken Malzemeler:** D1,D2,D3 düzey çalışma kağıtları, kalem, sözlük

## Örnek Oyun

**D1 Düzeyi** (Meslekleri çalıştıkları yerlerle ilişkilendirin.)

| POLİS |   |   |   |   |   |   |
|-------|---|---|---|---|---|---|
| K     | A | R | A | K | O | L |
| O     | K | A | R | L | A | K |

### Çözüm Adımları:

- 1-Verilen mesleğin çalıştığı yeri önce zihninden bul.
- 2-Zihninden bulduğun kelimenin harfleri kutucuklarda karışık olarak verilen harflere uygun mu diye bak.
- 3-En son olarakta bulduğun uygun harfteki kelimeyi boş kutucukara yazarak kontrol et.

**D2 Düzeyi** (Meslekleri çalışma alanlarıyla ilişkilendirin.)

| HAKİM |   |   |   |   |   |
|-------|---|---|---|---|---|
| A     | D | A | L | E | T |
| D     | L | A | E | T | A |

### Çözüm Adımları:

- 1-Verilen mesleğin çalışma alanını zihninden bul.
- 2-Zihninden bulduğun kelimenin harfleri kutucuklarda karışık olarak verilen harflere uygun mu diye bak.
- 3-En son olarakta bulduğun uygun harfteki kelimeyi boş kutucukara yazarak kontrol et.

### D3 Düzeyi (Meslekler-çağrıştırdıkları kelimeler)

| TERZİ |   |   |   |   |
|-------|---|---|---|---|
| D     | i | K | i | Ş |
| i     | K | D | Ş | i |

#### Çözüm Adımları:

1-Öncelikle mesleğin sende çağrıştırdığı kelimeyi düşün.

2-Düşündüğün kelimenin harfleri kutucuklarda karışık olarak verilen harflere uygun mu diye bak.

3-En son olarakta bulduğun uygun harfteki kelimeyi boş kutucukara yazarak kontrol et.

### D1 Düzeyi

Meslekleri çalıştıkları yerlerle ilişkilendirin.

| ÖĞRETMEN |   |   |   |
|----------|---|---|---|
|          |   |   |   |
| K        | O | L | U |

| AVUKAT |   |   |   |   |   |
|--------|---|---|---|---|---|
|        |   |   |   |   |   |
| Y      | A | D | İ | L | E |

| DOKTOR |   |   |   |   |   |   |
|--------|---|---|---|---|---|---|
|        |   |   |   |   |   |   |
| E      | H | S | A | N | T | A |

| AŞÇI |   |   |   |   |   |
|------|---|---|---|---|---|
|      |   |   |   |   |   |
| K    | U | A | T | M | F |

### Stratejiler:

- Mesleklerin çalıştıkları yerler zihinde sıralanır.
- Harflerden faydalanarak uygun eşleştirmeler yapılır.

## D2 DÜZEYİ:

Meslekleri çalışma alanlarıyla ilişkilendirin.

| POLİS |   |   |   |   |   |   |   |
|-------|---|---|---|---|---|---|---|
|       |   |   |   |   |   |   |   |
| G     | V | Ü | E | N | K | İ | L |

| HEMŞİRE |   |   |   |   |   |
|---------|---|---|---|---|---|
|         |   |   |   |   |   |
| S       | Ğ | A | L | K | I |

| PİLOT |   |   |   |   |   |
|-------|---|---|---|---|---|
|       |   |   |   |   |   |
| L     | A | Ş | U | I | M |

| ÇİFTÇİ |   |   |   |   |
|--------|---|---|---|---|
|        |   |   |   |   |
| T      | M | A | R | I |

### Stratejiler:

- Meslek alanları zihinde sıralanır.
- Verilen mesleklerle hangi meslek alanlarının ilişkili olduğu düşünülür.
- Verilen harflerin yardımıyla uygun eşleştirmeler yapılır.

### D3 DÜZEYİ: Meslekler-çağrıştırdıkları kelimeler

RESSAM

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|   |   |   |   |
| Y | O | A | B |

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |
| Ç | I | F | R | A |

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |
| L | A | T | U | V |

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   |   |
| P | O | C | S | I | A | S |

MÜHENDİS

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |
| İ | Ç | M | Z | İ |

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   |
| Ş | A | N | İ | T | A |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| L | E | T | C | E | V |
|---|---|---|---|---|---|

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| A | G | Y | İ | B | İ | L | S | A | R |

### Stratejiler:

- Meslek alanları zihinde sıralanır.
- Verilen mesleklerle hangi meslek alanlarının ilişkili olduğu düşünülür.
- Verilen harflerin yardımıyla uygun eşleştirmeler yapılır.

## OYUNUN UYGULANMASI SONRASI

### → Aksayan Yönler:

- Oyunun gruplar halinde oynanması sonucu bazı öğrencilerin pasif durumda kalması.
- Oyunda grup içi kişi sayısının fazla olması durumunda gözetmen rehberlik ve psikolojik danışman öğretmeninin her öğrenciyi kontrol etme olanağının azalması.

### → İyi Giden Yönler:

- Oyun sırasında grup içi iletişimin artması.
- Öğrencilerin mesleklere olan ilgisinin artması ve oyun sonrası mesleklere olan meraklarıyla araştırma isteklerinin artması.

### → Düzeltme – Geliştirme Önerileri

- D1,D2,D3 düzeylerine göre kelimelerin bulunması için verilen süreler arttırılabilir ya da azaltılabilir.
- D1,D2,D3 düzeylerine göre harf sayısı için verilen puan sayıları arttırılabilir ya da azaltılabilir.
- Oyunun yapılacağı sınıf düzeyine göre kelimeler zorlaştırılabilir ya da kolaylaştırılabileceği gibi çeşitli düzeylerde öğrenciler zorlandığında ilk harfleri ipucu olarak verilebilir.Düzeyleri daha da zorlaştırmak istersek bazı harfler eksik olarak verilebilir.

→ **Öğretim programındaki kazanım ve becerilere olası katkıları ve uygulamadaki işlerliği:**

-İlkokul düzeyinde bireyi sürece dahil ederek anlamlı öğrenmeler sağlar.

-İlkokul düzeyi oyun çocuğu olduğu olduğu için keşfetmek, düşünmek, araştırmak bireyde çabalama gayretini artırır ve sürece gönüllü katılımı sağlar.