

KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM
ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM FAKÜLTESİ
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLİĞİ BÖLÜMÜ

DERS: EĞİTİMDE ZEKA OYUNLARI

EĞİTMEN : DR. ÖGR. ÜYESİ NİLÜFER ZEYBEK

GURUP ÜYELERİ:

CUMA AY - 22220081309

ABDULBAKİ KAŞIK- 23220081380

ZÜHAL DEMİRCİ- 22220081033

OYUNUN TÜRÜ : *Hafıza oyunları*

OYUN ADI : *Eşleştirme oyunu*

İŞLENEN OYUN DÜZEYİ: D1 -D2- D3

Etkinlik Türü: Oyun (Büyük Grup Etkinliği)

Yaş Grubu: 60 - 96 Ay

MATERYALLER:

Karton, Nesnelerin resmi, Makas

SÖZCÜKLER:

Portakal, Çilek, Üzüm, Şeftali, Armut, Ceviz, Badem

KAVRAMLAR

Eş, Farklılık, Yansıma

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ :**BİLİŞSEL GELİŞİM**

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum olaya

odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı

ayrıntılarıyla açıklar.)

Kazanım 2. Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. (Göstergeleri: Nesne/durum/olayla ilgili tahminini

söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar. (Göstergeleri: Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler. Eksilen

veya eklenen nesneyi söyler. Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.)

Kazanım 5. Nesne veya varlıkları gözlemler. (Göstergeleri: Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, dokusunu, sesini, kokusunu, yapıldığı malzemeyi, tadını, miktarını ve kullanım amaçlarını söyler.)

ÖN BİLGİ :

Amaç: Oyunun amacı, eşleştirilmemiş resim çiftlerini bulmak veya belirli bir kriteri karşılayan resimleri bir araya getirmektir.

Kurallar: Oyun genellikle belirli kurallara dayanır. Örneğin, çocuklar bir seferde yalnızca iki resim seçebilir veya belirli bir süre içinde tüm eşleştirmeleri bulmaları gerekir.

Zorluk Seviyeleri: Oyun genellikle zorluk seviyelerine sahiptir. Başlangıç seviyeleri genellikle daha az sayıda resim içerir ve oyun ilerledikçe daha fazla resim veya zorlu kombinasyonlar eklenir.

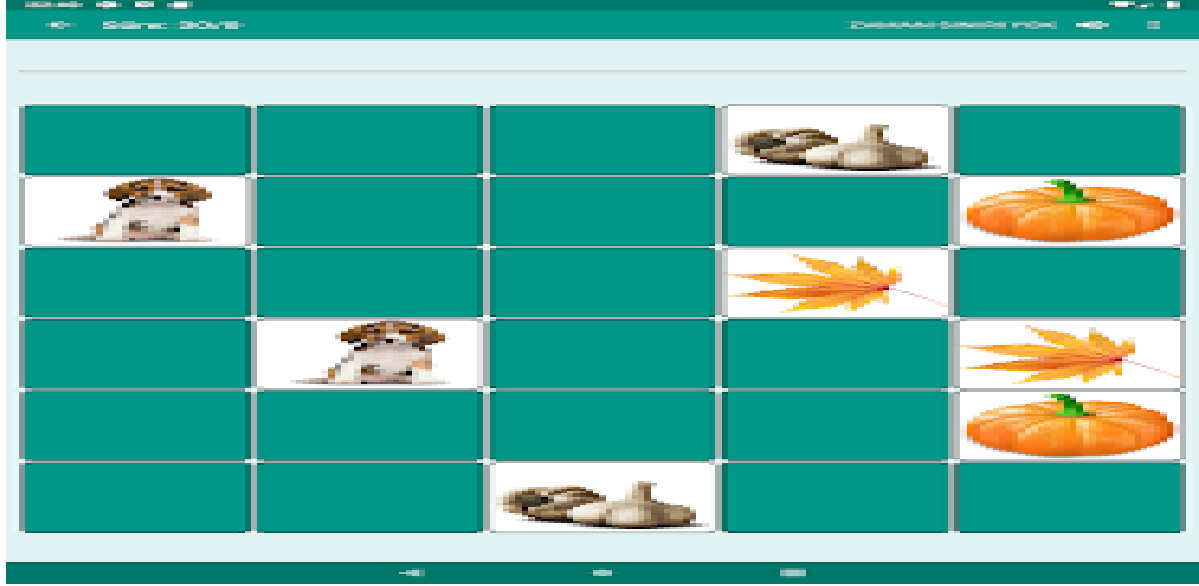
Bellek ve Gözlem Yetenekleri: Oyun, çocukların dikkatlerini ve hafızalarını geliştirmelerine yardımcı olabilir.

Çocuklar resimler arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları gözlemleyerek doğru eşleştirmeleri bulmaya çalışırlar

Eğlence: Genellikle renkli ve çekici grafiklere sahip olan bu tür oyunlar, çocuklara eğlenceli bir deneyim sunar.

Resim eşleştirme oyunları, çocuklar için eğitici bir araç olarak da kullanılabilir ve aynı zamanda her yaş grubundan çocuklar için keyifli bir zaman geçirme şekli olabilir.

ÖRNEK OYUN:



NOT: Oyunu oynatacağımız zaman kağıt ve kalem kullanılarak resimler çizip yapılacaktır. Şartlar gereği oyunumuzu bilgisayar veya telefon üzerinden yapacağız.

Bizim oyunumuzda sadece meyve resimleri olacaktır .

Resimde görüldüğü üzere kartlar ters bir şekilde kapatılır ve deneme yanılma yöntemi ile kartlar açılarak aynı olan kartlar eşleştirilmeye çalışılır.

DİĞER ÖRNEK OYUN RESİMLERİ:





KENDİ OYUNUMUZUN LİNKLERİ:

<https://learningapps.org/view32603692> D1 DÜZEYİ

<https://learningapps.org/32612828> D2 DÜZEYİ

<https://learningapps.org/watch?app=32612994> D3 DÜZEYİ