

KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM FAKÜLTESİ

MATEMATİK VE FEN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

MB263 – EĞİTİMDE ZEKA OYUNLARI – ŞUBE 2

OYUN TÜRÜ: Geometrik Mekanik Oyunlar

OYUN İSMİ: Yapboz

GRUP ÜYELERİ:

22220061013 AYŞEGÜL DEMİR

22220061016 ÜMMÜ GÜLSÜM SOLMAZGÜL

22220061039 NİSANUR HAYDAROĞLU

21220061015 AHMET ERSOY

DERS SORUMLUSU: DR.ÖĞR.ÜYESİ NİLÜFER ZEYBEK

OYUN TÜRÜ: Geometrik Mekanik Oyunlar

OYUN: Yapboz

İşlenen Oyun Düzeyi: D1-D2-D3

Etkinliğin Temel Öğeleri: Bilişsel gelişimle beraber motor becerilerinin artması, Etkin zaman kullanımı, Odaklanma ve koonsantrasyon beceride gelişme, Problem çözme yeteneği.

Hedeflenen Ortaokul Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programı Kazanımları:

F.6.2.3.Dolaşım Sistemi

F.6.2.3.1. Dolaşım sistemini oluşturan yapı ve organlar, kalbin yapısı ve görevi, dolaşım sistemi.

A. Kalbin dört odacığı , kalbi oluşturan yapılar ve damarların isim ve görevleri belirtilir.

F.6.2.3.2. Büyük ve küçük kan dolaşımını inceleyerek görevlerini açıklar.

Kazanılması Hedeflenen Beceriler:

- Bütün konuyu kapsayacak sorular sorma cevaplama
- Görsel beceri geliştirme
- Hızlı düşünme
- El ve göz koordinasyonu sağlama
- Sağlıklı zihinsel ve bedensel gelişimin sağlanması
- Düşünce becerilerinin geliştirilmesi

Gerekli malzemeler/Oyun materyalleri:

- ◊ Yapboz parçaları
- ◊ D1,D2 ve D3 için hazırlanan yapbozlar
- ◊ Öğretmenin öğrenciye hazırlamış olduğu sorular

Ön Bilgi:

- **Oyunun tanıtımı ve tarihçesi:** Birbiriyle uyumlu çok sayıda ufak parçadan oluşan bir resmi, bu parçaları kullanarak aslına uygun şekilde birleştirme oyunu olan yapbozun ilk ortaya çıkışı 18. yüzyıla kadar uzanır. 1766 yılında İngiliz haritacı ve gravür tasarımcısı John Spilsbury , çizdiği bir harita üzerinde yer alan ülkeleri keskin bir testere ile sınırlarından ayırmak suretiyle parçalayıp tekrar birleştirmeye çalışmış ve bu sayede ilk yapbozu ortaya çıkarmıştır. Spilsbury'nin tasarladığı bu ilk yapboz, 1820'li yıllara kadar coğrafya derslerinde bir eğitim aracı olarak kullanılmış; fakat daha sonrasında eğlenceli bir oyun şeklini almaya başlamıştır. 1932 yılından itibaren, her çarşamba günü "Jig of the Week" adında, haftanın en iyi yapbozunu seçme yarışması başlamış ve bu da yapboza olan ilginin katlanarak artmasına sebebiyet vermişti. Sonrasında "Picture Puzzle Weekly", "B-Witching Weekly" ve "Jiggers Weekly" gibi pek çok dergi yayımlanmaya başlandı. Tüm bunlar, yapbozun popülerliğini daha da çok artırdı ve ilerleyen yıllarda masalarının üzerine işlenen dev boyutta yapbozların üretilmesiyle de, profesyonel yapboz oyunculuğu başlamış oldu. Günümüzde, her ne kadar televizyon ve İnternet gibi unsurların etkisi nedeniyle unutulmaya yüz tutsalarda, 50 parçadan oluşan giriş seviyesi yapbozlardan 24 bin parçadan oluşan dev yapbozlara kadar pek çok yapboz bulabilmek mümkündür. Her yaşa ve her seviyeye hitap eden bu eğlence araçları, hem oynayanların zihinsel gelişimine katkıda bulunmakta, hem de düşünce-hareket ilişkisini geliştirmeye yardımcı olmaktadır. Bilhassâ 5-8 yaş arası çocukların sık sık yapboz oynaması, onların zihinsel gelişimlerine büyük bir katkı sağlayacaktır. Bu nedenle, yapboz oyunları ihmâl edilmemeli ve oynanıp oynatılmalıdır.

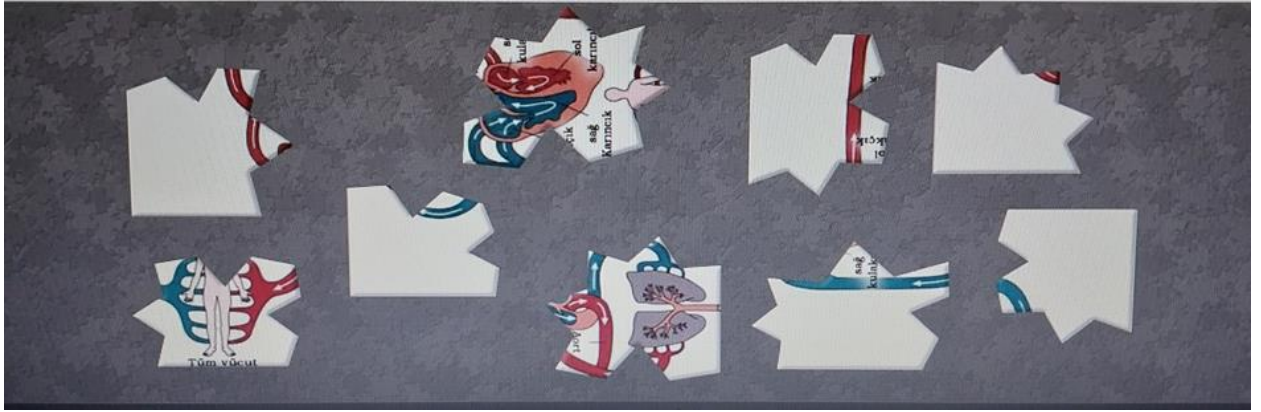
➤ **Oyunun kuralları ve resimli anlatımı:**

- Her parçayı ait olduğu yere takabilmek
- Yapboz taşma olmamalı eğer olursa o parça çıkarılır ve yeni bir parça konur
- Parçalar birbirini tamamlamalı

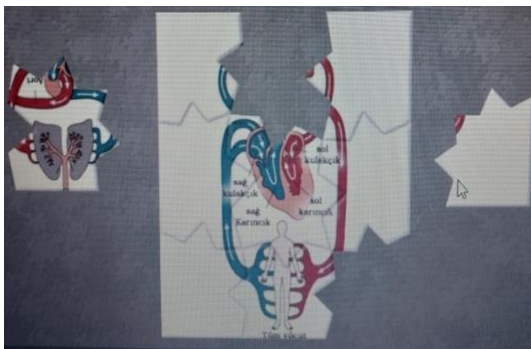


- Kişi sayısı bulunmaz rastgele kişiler ile oynanır. Ya da tek kişi ile de oynanır.

➤ **Örnek oyun ve nasıl oynatılacağı:**

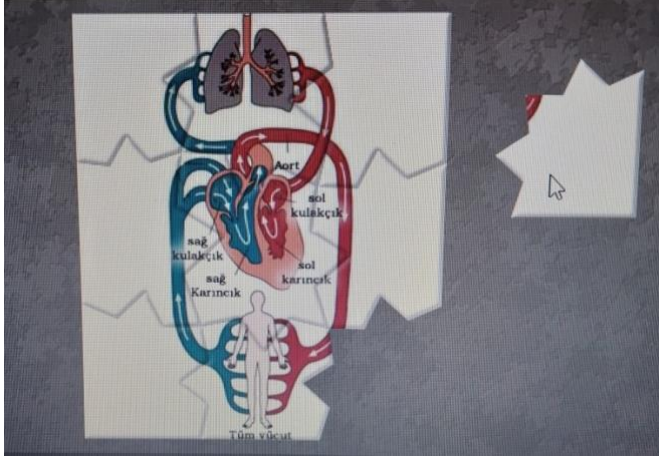


Yukarıya örnek oyunun resmini bıraktığım yapboz parçaları işleyeceğimiz düzeylerden birine aittir. Öğretmen yapbozun sonunda oluşacak resmin konusuyla ilgili 9 tane soru hazırlamıştır. İlk soruyu sınıfa sorarak oyunu başlatır. İlk doğru cevabı veren öğrenci istediği bir yapboz parçasını seçerek doğru yeri bulmaya çalışır. Parçayı istediği şekilde döndürüp doğru yeri bulabilmek öğrenciye kalmıştır. Hem soruya doğru cevap verip hem de parçayı doğru yere yerleştiren öğrenci öğretmeni tarafından artı alır. Oyun sonunda en çok artısı olan öğrenci oyunu kazanmış olur. Bu oyun tüm parçalar doğru yere koyuluncaya kadar devam eder. Oyunun ilerleyiş hali aşağıdaki gibidir;



☐ **Büyük kan dolaşımı ilk olarak kalbin hangi bölgesinde başlar?**

- a) Sağ karıncık
- b) Sol karıncık
- c) Sağ kulakçık

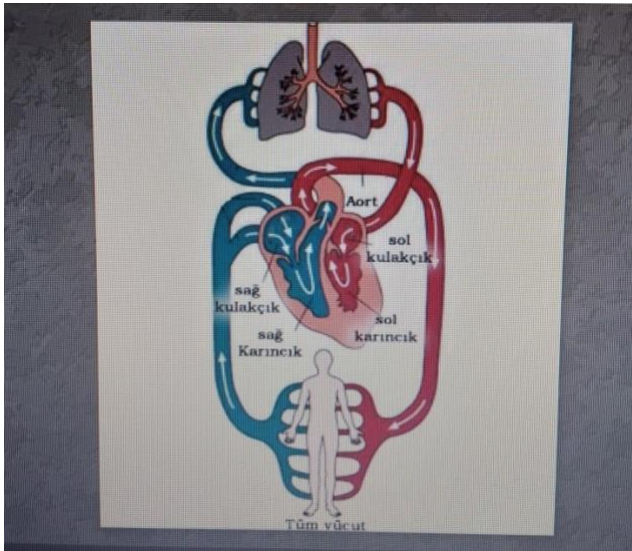


Doğru cevap “b” şıkkıdır. Öğrenci soruyu doğru bildiği için seçmiş olduğu parçayı yerleştirmiştir. Kalan son parça için bir soru daha sorulur.

Küçük kan dolaşımı, Akciğerde temizlenen kanın kalbin hangi bölgesine gelmesiyle son bulur?

- a) Sağ karıncık
- b) Sağ kulakçık
- c) Sol kulakçık

Doğru cevabımız “c” şıkkıdır. Soruyu bilen öğrenci kalan son parçayı da doğru bir şekilde yerleştirir. Yapbozumuzun son hali aşağıdaki gibidir:



D1 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları: Belirlemiş olduğumuz konunun (dolaşım sistemi) alt başlığı olan kalbin yapısı, işlevi ve görevleri hakkında 6 tane soru hazırladık. Öğretmen hazırladığı soruları öğrencilere yöneltecek ve ilk söz hakkı isteyen öğrenciden cevap istenecek ve öğrenci doğru bilirse parçayı yerleştirmeye hak kazanacaktır. Eğer yanlış bilirse öğretmen soruyu yeniden sınıfa yönlendirecek yine ilk söz hakkı isteyeniden cevap alınacaktır.

D2 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları: Bu düzeyde de kalbin içinde bulunan damarların görevleri ve bulunma yerleri, temiz ve kirli kan taşıyan damarlarla ilgili D2 düzeyinde 9 soru hazırlandı. Öğretmen hazırladığı soruları öğrencilere yöneltecek ve ilk söz hakkı isteyen öğrenciden cevap istenecek ve öğrenci doğru bilirse parçayı yerleştirmeye hak kazanacaktır. Eğer yanlış bilirse öğretmen soruyu yeniden sınıfa yönlendirecek yine ilk söz hakkı isteyeniden cevap alınacaktır.

D3 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları: Bu düzeyde ise kalbin, büyük ve küçük kan dolaşımının nasıl olduğunu, hangi yollarla dolaşımın gerçekleştiğini baz alan konudan D3 düzeyinde 9 soru hazırladık. Yine aynı şekilde soru doğru bilinirse parçayı yerleştirme işlemi tamamlanacaktır.

D1-D2-D3 Düzeyi için Stratejiler ve Örnekleri: Bizim burada amacımız konu bütünlüğünü sağlayarak öğrencinin de motor becerisini ve el ve göz koordinasyonunu kullanarak konuyu anlamasına yardımcı olmaktır. Düzey ilerledikçe soruların artması, açık uçlu soruların sorulması ve yapboz parçalarının şeklinin de değişmesi öğrencide hem merak hem de öğrenmeyi arttırmakta etkili olacaktır. İsteddiği parçayı seçmek tamamen öğrenciye özgüdür. Çünkü her bir parçanın sorusu ve seviyesi farklıdır ama tavsiye edilen yapbozda önce kenar kısımları tamamlayıp daha sonra iç kısma geçmektir.

Oyunun Uygulanması Sonrası:

- **Aksayan Yönler:** Sorular öğrencilerin önünde hazır bir şekilde olamadığından dolayı okunurken hafızada kalınmadığından dolayı öğretmenin birden fazla kez okuması dikkat dağınıklığına ve tam anlaşılamamasına neden olmuştur.
- **İyi Giden Yönler:** Hazırlamış olduğumuz yapboz resminin konuyla ve soruyla olan bütünlüğü öğrencide kalıcı bir şekilde öğrenmeyi sağlamıştır. Yapboz parçasının nereye konulacağı hangi parçayı tamamlayacağı öğrencide merak uyandırmıştır. Bilen öğrenciye, öğretmen tarafından artı verilmesi de öğrenci de oyuna ve soruya odaklanma hızı ve doğru bir şekilde cevap verme isteği oluşturmuştur. Parçaları da döndürülebilir şekilde ayarlamamız hemen anında yerine oturmamasına neden olmuştur. Öğrencinin doğru bir şekilde döndürüp ayarlama yapması el-göz koordinasyonunun gelişmesine katkı sağlamıştır.
- **Düzeltilme-Geliştirme Önerileri:** Soruları öğrencilerin önünde hazır bir şekilde bulundurmamak onları daha aktif hale getirecektir. Kendimiz sormaktansa bir dahaki sefere bu şekilde yapılabilir. Soru sorulduğunda yanlış cevap veren öğrenciye hatta

sınıfa yanlış olan cevabın neden olamayacağı özet bir şekilde o konunun anlatılması öğrenmeyi pekiştirecektir.

- **Öğretim programındaki kazanım ve becerilere olası katkıları ve uygulamadaki işlerliği:** Kazanımların oyunla entegre olmuş olması temel amaçlarımızdan biriydi. Sınıf ortamında öğretilmiş olan konunun daha sonrasında bir oyunla birleştirilmiş olması öğrenmeyi kalıcı hale getirecektir ve öğrencide öğrenme isteği uyandıracaktır.

Kaynakça:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=09ae5c4b9d51>

<https://www.isa-sari.com/john-spilsbury-ve-yapboz-oyunlari-tarihi/#:~:text=1766%20y%C4%B1%C4%B1nda%20%C4%B0ngiliz%20haritac%C4%B1%20ve,sayede%20ilk%20yapbozu%20ortaya%20%C3%A7%C4%B1karm%C4%B1%C5%9F%C4%B1r.>

<https://eodev.com/gorev/7012209>