



KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM FAKÜLTESİ
PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK VE REHBERLİK ANA BİLİM DALI

DERSİN KODU: MB 263
DERSİN ADI: EĞİTİMDE ZEKA OYUNLARI
ŞUBE: 1
OYUN TÜRÜ: HAFIZA OYUNLARI
OYUN İSMİ: RESİM EŞLEME

GRUP ÜYELERİ
22220131043 MERVE NUR BULUT
22220131050 ELİF NUR HÖKELEK
21220131048 ÜMMÜGÜLSÜM ARIKAN
22220131014 ESRA DAL

SORUMLU ÖĞRETİM ÜYESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ NİLÜFER ZEYBEK

2023-2024 GÜZ DÖNEMİ

Oyun Türü: Hafıza Oyunları

Oyun: Resim Eşleme

İşlenen Oyun Düzeyi: D1- D2- D3

Etkinliğin Temel Öğeleri: Akıl ve Mantık Yürütme, İletişim, Hızlı ve Doğru Karar Verme, Sistematik Bir Düşünce Yapısı Geliştirme, Duygu ve Düşüncelerini Etkili Bir Biçimde İfade Edebilme, Centilmenlik Anlayışı İçinde Rakiplerine ve Takım Arkadaşlarına Saygılı Olma Becerisini Geliştirme

Hedeflenen İlkokul Öğrenme Güçlüğü Olan Bireyler İçin Destek Eğitimi Rehberlik Öğretim Programı Kazanımları ve Becerileri:

- 1.Modül.1.4. :Çeşitli çizgiler, şekiller, resimler, içerisine yerleştirilmiş resimler, şekiller, harfler ve sözcüklerden aynı olanları bulur.
- 1.Modül.5.4. :Uygun çalışma becerilerini kullanır.
- 4.Modül.2.2. :Bir nesne dizisinde gösterilen/söylenen nesnenin başta/ortada/sonda olduğunu söyler.
- 6.Modül.1.1. :Görselde verilen yüz ifadelerini içeren duygunun adını söyler.
- 6.Modül.1.2. :Temel/ Karmaşık duyguları ayırt eder.
- 6.Modül.2.1. :İletişim kurar.
- 6.Modül.2.2. :İletişim sırasında karşılaştığı durumlara uygun davranır.
- 6.Modül.2.4. :Oyun kurallarına uyarak oynar.
- 6.Modül.3.1. :Yaşadığı duyguya uygun tepkiler verir.

Gereken Malzemeler: Kart Seti, Akıllı Tahta, A4 kağıdı, Kağıt, Kalem

Ön Bilgi:

Oyunun Tanıtımı: Resim eşleme oyunu 2, 3 ya da daha fazla kişi ile de oynanabilen bir kart oyunudur. İlk olarak oyunu oynayacak kişilere kartların üzerindeki resimlerin tanıtımı/gösterimi yapılır ardından kartlar resimler görünmeyecek şekilde kapatılıp karıştırılır. Kartlar resimler görünmeyecek şekilde dizildiğinde oynayanlardan birisi iki kart seçer ve aynı ise 1 puan kazanır ve o iki kart dizildiği alandan çıkarılır ve oyuncu yeniden kart seçme hakkı kazanır. Kartlar aynı değil ise iki kartta kapatılır yeniden kart seçimi yapılır ve oyun bu şekilde ilerler.

Oyunun temel amacı karşıdaki oyuncudan daha çok eşleştirme yaparak daha fazla puan kazanmaktır. Ortada hiç kart kalmayınca kadar oyun devam eder ve daha çok puan alan oyuncu oyunu kazanır. Oyundaki kritik nokta kartları kapattıktan sonra o karttakileri hatırlamaktır.

Oyunun Kuralları:

1. Resim eşleme oyunu öncesi kartların tanıtımı yapılır.
2. Kartlar resimler gözükmeyecek şekilde dizilir ve karıştırılır.

3. Kartlar oynamaya hazır hale gelince oyuncular sıra ile kartları açarlar.
4. Her oyuncu sıra kendisinde iken 2 kart açma hakkına sahiptir. O anda daha fazla kart açamaz ancak sıra kendisine geldiğinde kart açma hakkını kazanır.
5. 2 kartın eşleştirmesini doğru yapan oyuncu tekrardan açma hakkı ve 1 puan kazanır.

Materyalin Tanıtımı: Burada oyunu oynayacağımız kartların tanıtımı yer almaktadır.



MUTLU



ÜZGÜN



UYKULU



UTANGAÇ



ŞAŞKIN



YORGUN



TİKSİNME



KORKMUŞ



DÜŞÜNCELİ



KIZGIN



SOMURTAN

ÖRNEK OYUN





ÜZGÜN

MUTLU



D1 Düzeyi İçin Stratejiler

- Oyunu ilk oynayan siz değilseniz mutlaka açılan kartlara dikkat edin ve onları aklınızda tutun. Emin olduğunuz kartları açmaya özen gösterin.

D1 (KOLAY)

<https://wordwall.net/tr/ /63924358>

D2 Düzeyi İçin Stratejiler

- Oyunu oynayan oyuncuların açtıkları kartları akılda tutmak bu oyun için önemlidir. Kodlama yaparak bunları daha kolay aklınızda tutabilirsiniz.

Örneğin dikey sırada 4.sırada yatay sırada 2. olan kartı 4.2 diye kodlayabiliriz ya da harfte verebiliriz. Yatay sıranın 2. sırasına B diyelim dikeyde de 4. sıradaydı B4 diye kodlayabiliriz.

D2 (ORTA)

<https://wordwall.net/tr/resource/63926100>

D3 Düzeyi İçin Stratejiler

- Bu düzeyde kartların sayısı diğer seviyelere göre daha fazla o yüzden burada emin olduğumuz kart çiftleri üzerinden ilerlemeliyiz.

D3 (ZOR)

<https://wordwall.net/tr/resource/63927171>

ÇOK ZOR

<https://wordwall.net/tr/resource/63927835>

OYUNUN UYGULANMASI SONRASI:

AKSAYAN YÖNLER:

- Oyun sırasında öğrenciler hedeflerimizden birisi olan iletişim sırasında karşılaştığı duruma uygun davranmayı tam anlamıyla gerçekleştiremedi. 2.sınıflarda bu oyunu oynatırken çoğunluk ifadeleri taklit etti, 3.sınıflarda rekabet ortamı yüzünden ifadelere odaklanamadılar, 4.sınıflarda bazı bireyler uygun davranırken bazı bireyler de rekabet ortamı dolayısıyla uygun davranmadı.
- Oyun esnasında ve sonrasında hedefimiz olan yaşadığı duyguya uygun tepki vermeyi tam anlamıyla kazandıramadık çünkü sadece duyguları öğretmekle kısıtlı kaldık. Bu hedefi kazandırmak için öğrencilere hangi olaylarda hangi tepkileri verdiğimizi de anlatmamız gerekiyordu.

İYİ GİDEN YÖNLER:

- Görselde verilen yüz ifadelerini içeren duygunun adını söyleyi kazandırdık bu oyun sayesinde. Görseldeki yüz ifadesini ve duyguyu eşleştirdiği için bu kazanımı tam anlamıyla öğrenmişlerdir.
- Öğrenciler bu oyun sayesinde iletişim kurup eğlenebildiler ve yeni gelen öğrenciler de bu oyun ile sınıf ortamına adapte olabildiler.
- Kazanımların 2 tanesi hariç hepsini bu oyun ile kazandırabildik. Öğrenciler hem öğrenip hem eğlenebildiler.

DÜZELTME-GELİŞTİRME ÖNERİLERİ:

- Oyunun bu halini 1. Sınıflar okuma yazma bilmedikleri için oynayamadılar. Yüz ifadelerinin içerdiği duyguyu yazmak yerine emojiyi koyarsak 1.sınıf öğrencileri de bu oyunu oynayabilir.
- Yüz ifadelerini arttırmak bu oyunu daha geliştirici bir hale getirebilirdi. Bizim kullandığımız yüz ifadelerine başka yüz ifadeleri de eklenerek bu oyun daha fazla duygu öğretilabilir bir hale getirilebilir.

ÖĞRETİM PROGRAMINDAKİ KAZANIM VE BECERİLERE OLASI KATKILARI VE UYGULAMADAKİ İŞLERLİĞİ:

- Bu oyun öğrencilerin iletişim kurmasını kolaylaştırmıştır. Oyun içerisinde kurulan iletişim sayesinde öğrencilerin sonrasında da iletişim kurması rahatlaşmıştır.
- Öğrenciler oyunun kurallarına uyarken aynı zamanda sıralarını beklemeyi öğrenmişlerdir. Bu eylemi öğrenmeleri toplumun düzeni için gereklidir.
- Bu uygulama grup halinde olmadığı için öğrenciler için işbirliği yapamadılar ancak kendilerinin bir kuralı bozmasının neleri etkileyebileceğini öğrendiler. Çünkü oyun içerisinde iki kart açmak yerine üç kart açmayı deneyen ya da sıra kendisinde değil iken kart açmayı deneyen ve düzeni bozan arkadaşlarını görüp durumu değerlendirdiler.,
- Bu etkinlik sayesinde öğrenciler duyguların doğru tanımlarını ve bireylerin bunları nasıl yansıttığını öğrendiler. Kendi hayatlarında da duyguları doğru yansıtmaya ve doğru yorumlamaya başladılar.

KAYNAKÇA:

- MEB. (2016). Ortaokul ve İmamhatip Ortaokulu Zeka oyunları 5-6-7-8.Sınıflar Öğretmenler İçin Öğretin Materyali. Devlet Kitapları Müdürlüğü. Metin İçinde: (MEB, 2016, s. 112).
- MEB. (2016). Ortaokul ve İmamhatip Ortaokulu Zeka oyunları 5-6-7-8.Sınıflar Öğretmenler İçin Öğretin Materyali. Devlet Kitapları Müdürlüğü. Metin İçinde: (MEB, 2016, s.117).