



**KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM
FAKÜLTESİ
İNGİLİZCE ÖĞRETMENLİĞİ BÖLÜMÜ**

EĞİTİMDE ZEKÂ OYUNLARI

GÖREVLİ ÖĞRETMEN

Dr. Öğr. Üyesi NİLÜFER ZEYBEK

HAZIRLAYANLAR

Nisa Nur BOZAN-20220111044

İrem ÇOLAK-20220111053

A. İrem KUŞCU-20220111057

Merve Nur BOYRAZ-19220111053

Reyhan YILDIRIM-19220111057

KAHRAMANMARAŞ

Ocak – 2024

Oyun Türü: Zekâ Soruları

Oyun Adı: Farklı Özelliđi Bulma

İşlenen Oyun Düzeyi: D1-D2-D3

Etkinliđin Temel Öğeleri: Akıl ve mantık yürütme, dikkat becerilerini geliştirme, hızlı ve doğru karar verme, iletişim.

Kazanımlar;

E7.4.L2. Students will be able to identify the names of wild animals.

E7.4.R2. Students will be able to spot the names of wild animals in simple texts.

E7.7.S1. Students will be able to talk about simple predictions.

E7.10.S1. Students will be able to make simple comparisons.

Oyunun Kazandırmaı Amaçladıđı Beceriler

Problem çözme yeteneđi, mantıksal düşünce, dikkat ve konsantrasyon, öğrenme ve adaptasyon.

Oyunun Kullanım Amacı

"Farklı özelliđi bulma" oyunları, genellikle görsel ve zihinsel farkındalıđı geliřtirmek, dikkat toplama yeteneđini artırmak ve algısal becerileri güçlendirmek amacıyla kullanılır.

Farklı özelliđi bulma oyunları, oyuncuların detaylara dikkat etme ve farklı özellikleri hızlı bir şekilde tespit etme yeteneklerini geliřtirmeye yöneliktir. Bu, görsel algı ve farkındalık becerilerini artırabilir. Ayrıca oyunlar, oyuncuların bir dizi bilgi arasında seçim yapma ve dikkatlerini yoğunlařtırma yeteneklerini güçlendirebilir. Bu, genel dikkat ve konsantrasyonu artırma amacı taşır. Dahası oyunlar genellikle sınırlı bir süre içinde dođru özellikleri bulma becerisini gerektirir. Bu da oyuncuların hızlı karar verme yeteneklerini geliřtirebilir.

Oyunun Tanıtımı ve Tarihçesi

Zekâ soruları kategorisinin farklı özelliklerini bulma oyunları, tarih boyunca birçok kültürde farklı biçimlerde ortaya çıkmıřtır. Bu oyunlar genellikle düşünce yeteneklerini, mantıđı ve yaratıcılıđı sınaıma amacı taşırılar. İřte zekâ soruları kategorisinin farklı özelliklerini bulma oyunlarının kısa bir tarihçesi:

Antik Dönemler: Zekâ sorularını içeren oyunlar, antik dönemlere kadar uzanabilir. Antik Yunan ve Roma kültürlerinde, bilgelikle ilgili sorular içeren çeřitli oyunlar ve bulmacalar popülerdi. Bunlar genellikle filozoflar, düşünürler ve matematikçiler arasında zihinsel becerilerin ölçülmesi amacıyla kullanılırdı.

Orta Çađ: Orta Çađ'da, manastırlarda eğitim alanında ve rahipler arasında zekâ sorularını içeren oyunlar geliřti. Özellikle problem çözme yeteneklerini ölçen sorular bu dönemde yaygındı.

Rönesans Dönemi: Rönesans döneminde, zekâ sorularını içeren oyunlar biraz daha popüler hale geldi. Bu dönemde, matematik, astronomi ve bilimle ilgili zorlayıcı soruların yanı sıra genel kültürle ilgili sorular da ortaya çıktı.

18. ve 19. Yüzyıl: Aydınlanma Çađı ile, zekâ sorularını içeren oyunlar daha geniş kitlelere ulaşmaya başladı. Zekâ testleri ve bilmece tarzı oyunlar, bireylerin zihinsel yeteneklerini ölçmek amacıyla kullanılmaya başlandı.

20. Yüzyıl: Psikolog Alfred Binet, 1905 yılında ilk zekâ testini geliřtirdi. Bu test, öğrencilerin akademik performanslarını deđerlendirmek amacıyla kullanıldı. Daha sonra, bu tür testlerin kullanımı, bireylerin zekâ seviyelerini belirlemek ve yeteneklerini ölçmek için yaygın hale geldi.

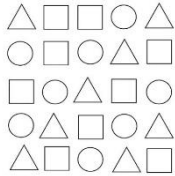
Günümüz: Günümüzde, zekâ sorularını içeren oyunlar hala popülerdir. Bunlar genellikle eğlence, eğitim ve beyin egzersizi amacıyla kullanılır. Bilgisayar oyunları, bulmacalar, trivia oyunları ve çeřitli mobil uygulamalar, kullanıcıların zekâ ve mantık becerilerini geliřtirmelerine yardımcı olan araçlardan sadece birkaçıdır.

Oyunun Kuralları ve Resimli Anlatım

- 1- Öğretmen oyunu oynamaları için gönüllü iki öğrenci seçer.
- 2- Öğretmen öğrencilere görselleri gösterir ve incelemeleri için süre verir.
- 3- Öğretmen oyunu başlatmak için soruyu yöneltir: Aşağıda verilen görseller kendi içinde 2/3 farklı gruplara ayrılacaktır. Ancak herhangi bir gruba dahil olmayan görseller de vardır. Sizce görseller hangi farklı özelliklere bakılarak ayrılmıştır?
- 4- Farkı ilk bulan öğrenci sohbet kısmına ifade bırakarak ilk deneme hakkına sahip olur.
- 5- Eğer öğrencinin bulduğu özellik yanlış ise söz hakkı diğer öğrenciye geçer.
- 6- Öğrencinin bulduğu fark doğru ise görselleri tek tek isimlerini İngilizce söyleyerek ait olduğu gruplara yerleştirir.
- 7- Öğrencilere, buldukları fark için 3 puan eklenir. Görselleri doğru yerleştirmeleri ve İngilizcelerini bilmeleri durumunda 1 puan ek alırlar. Daha zor olduğu düşünülen son görseli doğru yerleştiren ve İngilizcesini doğru bilen öğrenciye ise 2 puan eklenir. Ancak sözlüğe başvurmak, bir puanlık kesinti ile cezalandırılır. Her öğrencinin her düzey için yalnız 1 kez sözlüğe bakma hakkı vardır.
- 8- En çok puan toplayan öğrenci oyunu kazanır.

ÖRNEK OYUN

185129311>815
9131471816105
42153146719812
124161175141



I	N	K	R	Y	A	N	G	I	N	S	V
Y	Ö	B	I	S	E	D	Y	E	A	E	H
A	F	E	T	Z	G	Ş	U	Ç	Ş	L	E
Ğ	Y	A	R	D	I	M	P	I	E	R	Y
M	F	Y	A	R	A	L	I	Ğ	V	K	E

5 8 6 3 1 8 2 3 5
3 6 9 7 2 1 1 4 6
2 7 5 4 9 3 6 7 1
9 2 3 9 8 4 5 3 7

eEğtEmArEepöeE
kGeEöİbEüePeEs
ENteEvEögeAEve
eaEe aÜe ke a eçEj

WORDS	NUMBERS																																																												
<table><tr><td>I</td><td>N</td><td>K</td><td>R</td><td>Y</td><td>A</td><td>N</td><td>G</td><td>I</td><td>N</td><td>S</td><td>V</td></tr><tr><td>Y</td><td>Ö</td><td>B</td><td>I</td><td>S</td><td>E</td><td>D</td><td>Y</td><td>E</td><td>A</td><td>E</td><td>H</td></tr><tr><td>A</td><td>F</td><td>E</td><td>T</td><td>Z</td><td>G</td><td>Ş</td><td>U</td><td>Ç</td><td>Ş</td><td>L</td><td>E</td></tr><tr><td>Ğ</td><td>Y</td><td>A</td><td>R</td><td>D</td><td>I</td><td>M</td><td>P</td><td>I</td><td>E</td><td>R</td><td>Y</td></tr><tr><td>M</td><td>F</td><td>Y</td><td>A</td><td>R</td><td>A</td><td>L</td><td>I</td><td>Ğ</td><td>V</td><td>K</td><td>E</td></tr></table>	I	N	K	R	Y	A	N	G	I	N	S	V	Y	Ö	B	I	S	E	D	Y	E	A	E	H	A	F	E	T	Z	G	Ş	U	Ç	Ş	L	E	Ğ	Y	A	R	D	I	M	P	I	E	R	Y	M	F	Y	A	R	A	L	I	Ğ	V	K	E	5 8 6 3 1 8 2 3 5 3 6 9 7 2 1 1 4 6 2 7 5 4 9 3 6 7 1 9 2 3 9 8 4 5 3 7
I	N	K	R	Y	A	N	G	I	N	S	V																																																		
Y	Ö	B	I	S	E	D	Y	E	A	E	H																																																		
A	F	E	T	Z	G	Ş	U	Ç	Ş	L	E																																																		
Ğ	Y	A	R	D	I	M	P	I	E	R	Y																																																		
M	F	Y	A	R	A	L	I	Ğ	V	K	E																																																		
eEğtEmArEepöeE kGeEöİbEüePeEs ENteEvEögeAEve eaEe aÜe ke aeçEj	185129311>815 9131471816105 42153146719812 124161175141																																																												

ÖN ÇALIŞMA

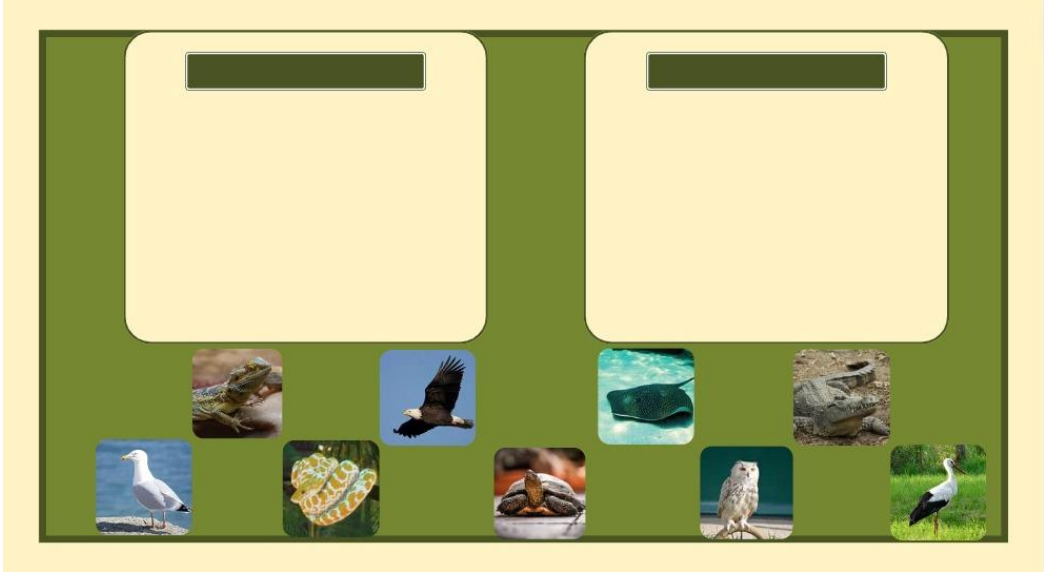


D1- KOLAY DÜZEY

Düzy 1 (D1) olarak adlandırdığımız ilk aşamada, öğrenciler verilen 9 farklı hayvan görsellerini inceler. İncelemenin amacı bu resimlerin hangi özelliklere göre gruplara ayrılmış olduğunu ve herhangi bir gruba ait olmayı bulmaktır.

- Düzy 1’de öğrencilere görselleri incelemeleri için 20 saniye süre verilir.
- Süre bittiğinde sohbet kısmına ifade bırakan ilk öğrenci cevap hakkı kazanır.
- Öğrencinin cevabı yanlışsa hak diğer öğrenciye geçer ancak cevabı doğruysa 3 puan eklenir ve hayvanları tek tek doğru gruba İngilizcelerini de doğru söylemek şartıyla yerleştirmesi gerekir (her görsel için 1 puan).
- Yapılan her hatada hak diğer öğrenciye geçer.
- Daha zor olduğu düşünülen son görseli doğru yerleştiren ve İngilizcesini doğru bilen öğrenciye ise 2 puan eklenir. Ancak sözlüğe başvurmak, bir puanlık kesinti ile cezalandırılır. Her öğrencinin her düzy için yalnız 1 kez sözlüğe bakma hakkı vardır.
- En çok puan toplayan öğrenci oyunu kazanır.

D1 Farklı Özelliği Bulma oyununa ait görsel:

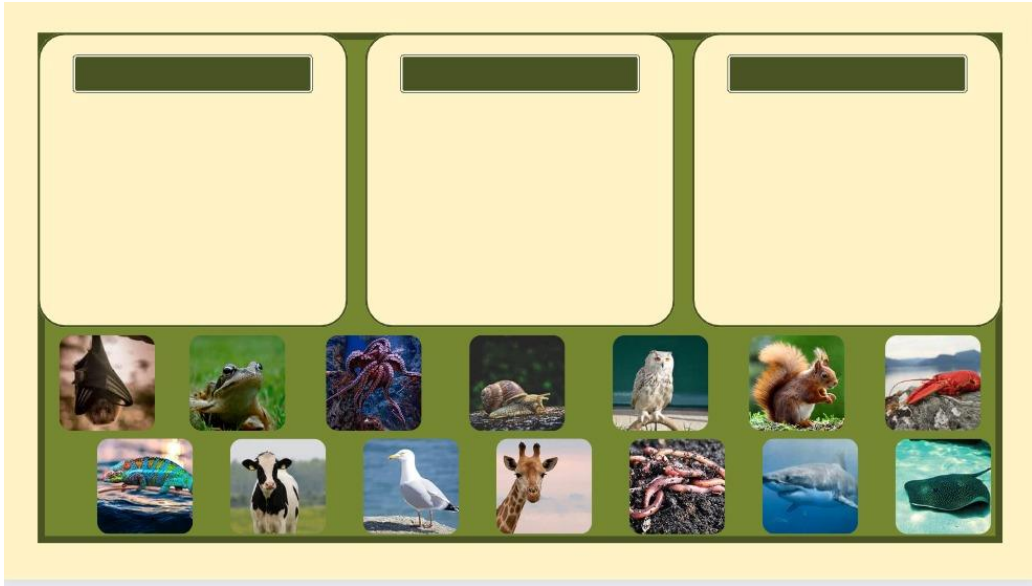


D2- ORTA DÜZEY

Düzey 2 (D2) olarak adlandırdığımız ikinci aşamada, öğrenciler verilen 14 farklı hayvan görsellerini inceler. İncelemenin amacı bu resimlerin hangi özelliklere göre gruplara ayrılmış olduğunu ve herhangi bir gruba ait olmayı bulmaktır.

- Düzey 2’de öğrencilere görselleri incelemeleri için 20 saniye süre verilir.
- Süre bittiğinde sohbet kısmına ifade bırakan ilk öğrenci cevap hakkı kazanır.
- Öğrencinin cevabı yanlışsa hak diğer öğrenciye geçer ancak cevabı doğruysa 3 puan eklenir ve hayvanları tek tek doğru gruba İngilizcelerini de doğru söylemek şartıyla yerleştirmesi gerekir (her görsel için 1 puan).
- Yapılan her hatada hak diğer öğrenciye geçer.
- Daha zor olduğu düşünülen son görseli doğru yerleştiren ve İngilizcesini doğru bilen öğrenciye ise 2 puan eklenir. Ancak sözlüğe başvurmak, bir puanlık kesinti ile cezalandırılır. Her öğrencinin her düzey için yalnız 1 kez sözlüğe bakma hakkı vardır.
- En çok puan toplayan öğrenci oyunu kazanır.

D2 Farklı Özelliği Bulma oyununa ait görsel:



D3- ZOR DÜZEY

Düzyey 3 (D3) olarak adlandırdığımız üçüncü ve en zor aşamada, öğrenciler verilen 20 farklı hayvan görsellerini inceler. İncelemenin amacı bu resimlerin hangi özelliklere göre gruplara ayrılmış olduğunu ve herhangi bir gruba ait olmayanları bulmaktır.

- Düzyey 3'te öğrencilere görselleri incelemeleri için 25 saniye süre verilir.
- Süre bittiğinde sohbet kısmına ifade bırakan ilk öğrenci cevap hakkı kazanır.
- Öğrencinin cevabı yanlışsa hak diğer öğrenciye geçer ancak cevabı doğruysa 3 puan eklenir ve hayvanları tek tek doğru gruba İngilizcelerini de doğru söylemek şartıyla yerleştirmesi gerekir (her görsel için 1 puan).
- Yapılan her hatada hak diğer öğrenciye geçer.
- Daha zor olduğu düşünülen son görseli doğru yerleştiren ve İngilizcesini doğru bilen öğrenciye ise 2 puan eklenir. Ancak sözlüğe başvurmak, bir puanlık kesinti ile cezalandırılır. Her öğrencinin her düzey için yalnız 1 kez sözlüğe bakma hakkı vardır.
- En çok puan toplayan öğrenci oyunu kazanır.

D3 Farklı Özelliği Bulma oyununa ait görsel;

