
KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM FAKÜLTESİ

SOSYAL BİLGİLER ANABİLİM DALI

Eğitimde Zeka Oyunları

Şube-2

Eğitmen: Dr. Öğrt. Üyesi Nilüfer Zeybek

Grup Üyeleri

- Gülsüm Eryiğit- 21220091039**
 - Furkan Güler- 20220091026**
 - Mehmet Asiltürk- 21220091003**
-

Oyun Türü: Strateji Oyunları

Oyun: Tik-Tak-To

İşlenen Oyun Düzeyi: D1-D2-D3

Etkinliğin Temel Öğeleri: Stratejik Düşünme, Rekabet, Hafıza Gelişimi, Eğlenceli Öğrenme

Hedeflenen Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı Kazanımları/ Beceriler/

Kullanım Amacı

5. sınıf kazanımları ele alındı

- SB:5.5.1 Yaşadığı yerin ve çevresinin ekonomik faaliyetlerini analiz eder.
- SB:5.5.2 Yaşadığı yer ve çevresinde ki ekonomik faaliyetlere bağlı olarak

gelişen meslekleri tanır.

-SB:5.5.6 Bilinçli bir tüketici olarak haklarını tanır.

Beceriler:

- Ekonomik faaliyetleri analiz etmek, öğrencilere analitik düşünme becerisi kazandırır.
- Öğrenciler, tüketici olarak sahip oldukları temel hakları öğrenirler. Ürün ve hizmetlerle ilgili haklarını bilmeleri, onları ticaret ilişkilerinde koruma sağlar.
- Öğrenciler, haksız ticari uygulamaları tanıma ve bu tür durumlarla başa çıkma becerilerini geliştirirler.

Gerekli Malzemeler/Oyun Materyalleri: Kağıt-Kalem

Ön Bilgi:

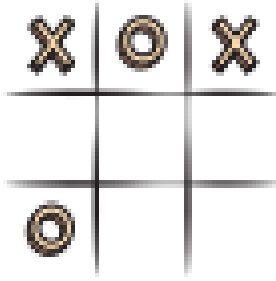
Tik-Tak-To öğrenciler arasında SOS oyunu olarakta bilinen dünya genelinde popüler olan basit bir strateji oyunudur. Oyunun tarihçesi oldukça eski olup, kökenleri Antik Roma'ya ve Antik Mısır'a kadar uzanmaktadır. Oyun, öğrenme sürecindeki çocuklar için eğitici bir araç olarak da kullanılır.

Kuralları

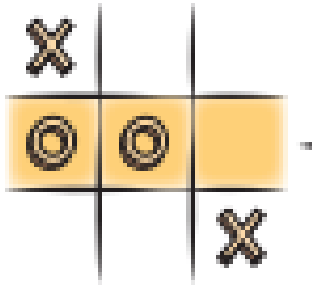
1. Oyun, iki oyuncu arasında oynanır. Bir oyuncu "X" (çarpı) simgesini temsil ederken, diğer oyuncu "O" (daire) simgesini temsil eder. (X Ceyda O ise melek olsun)



2. Sosyal Bilgiler öğrenme alanımıza entegre ettiğimiz SosyalTİKTAKTO diğer Tik-Tak-To oyunlarından farklı olarak her X veya O hamlesi yapmak için hazırlanan birtakım soruları cevaplamak gerekmektedir. Eğer Soru cevaplanmaz ise hamle karşı tarafa geçer.
3. Oyuncular sırayla tahta üzerinde boş olan bir kareye kendi simgelerini koyarlar



4. Oyunun amacı, dikey, yatay veya çapraz olarak üç tane kendi simgesini bir araya getirmektir. (Sarı alanda belirtilen boş kutuya O hamlesi gelirse oyunu melek kazanır)



D1 Düzeyi Oyun

D2 Düzeyi Oyun

D3 Düzeyi Oyun

Oyunun uygulanması sonrası

- Aksayan Yönler
- İyi Giden Yönler
- Düzeltme – Geliştirme Önerileri
- Öğretim programındaki kazanım ve becerilere olası katkıları ve uygulamadaki işlerliği

Kaynakça