



ÇEVİRİMİÇİ DERSLERDE İLETİŞİMİ GÜÇLENDİRECEK OYUNLAR KİTAPÇIĞI



S A M S U N

İl Millî Eğitim Müdürlüğü

2021



GİRİŞ

Öğrenci "Ekranı bakmaktan sıkıldım " dedi. Öğretmen de hak verdi. Sonra birlikte başladılar sıkılmamanın yollarını aramaya.

Ardından neden oyun oynamayalım? dediler. Ekran karşısında olsak da...

Oyun oynamak enerjimizi artırır ve pozitif bir şekilde ilişkileri canlandırır. Oyunlar çocukların fiziksel, duygusal, sosyal, bilişsel gelişimini hızlandırır; dil gelişimini olumlu etkiler, konsantre olma sürelerinin uzamasını sağlar. Çocuklar birçok şeyi, örneğin pazarlık yapmayı, anlaşmayı, insanlara farklı şekillerde hitap etmeyi, beklemeyi, sabretmeyi, sorun çözmeyi, paylaşmayı oyun oynayarak öğrenebilirler.

"Güçlü ve Mutlu Okul" projemiz kapsamında öğretmenlerimizin ilköğretim, ortaokul ve lise düzeyi öğrencilerimizle Zoom ya da benzeri uygulamalar üzerinden oynayabileceği 23 oyun paylaşıyoruz sizlerle.

Sınıf seviyenize uygun olan oyunları öğrencilerinizle oynayabilirsiniz.

Mutlu çocuklar için güçlü okullar...

GÜÇLÜ VE MUTLU OKUL

1. DEDİĞİMİ YAP YAPTIĞIMI YAPMA!

Öğretmen öğrencilere kendisini çok dikkatli izlemeleri gerektiğini söyler. Dediğini yapmalarını ama yaptığını asla yapmamaları gerektiğini örnekle açıklar. Örneğin öğretmen "Eller burunda der" ve elini başına koyar. Elini başına koyanlar kamerasını kapatır. Ellerini burnuna götürülenler ise oyuna devam eder.

Birkaç örnek daha ;

- "Eller kulakta" denir ama çeneye konulur.
- "Eller yanakta" denir ama alına konulur.
- "Eller gözlerde" denir ama kulaklara konulur.

**Diskalifiye olan kişi ebe olarak seçilmez. Sadece oyunun izleyicisi olur. Burada bir defa kural ihlali yapabilirler fakat öğretmen yapıcı davranmalıdır. Birden fazla kural ihlali durumunda yaptırım konusunda ise net davranılmalıdır.*

2. ÖNCE KİM GETİRECEK?

Öğretmen söylediği bir nesneyi öğrencilerin evlerinde bulup getirmelerini ister. İlk getirip kameraya gösteren öğrenci o oyunu kazanır.

- Öğretmen pense getirmelerini ister.
- Öğretmen rende getirmelerini ister.
- Öğretmen ayakkabı getirmelerini ister.
- ...

3. SÖZCÜĞÜ BİL!

Öğretmen beyaz bir sayfayı paylaşır. Bir sözcüğün bazı harfleri görünüyordur.

Öğrencilerden verilen diğer harfleri kullanarak sözcüğü bilmeleri istenir.

. A Ş. K
S J T K E I

4. KUTUDA NE VAR?

Öğretmen öğrencilere bir kutu gösterir. Öğrencilerden sırayla tahmin etmelerini ister. Öğretmen "Evet" veya "Hayır" cevapları verir. Oyun başlamadan önce birkaç örnek soru sorar. Herkesin bir defa tahmin hakkı vardır.

- Giyilebilir mi?
- Yenilebilir mi?
- Rengi mavimsi mi?
- Katı mı?



5. DUDAK OKUMA

Öğretmen bilgisayar (zoom) üzerinden sesini kapatır. Herkes öğretmeni ekrandan takip eder. Öğretmen bir sözcük söyler ve çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar. Öğretmen söyleyeceği nesnelere kategorisini daha önceden öğrencilere açıklar. Bilen öğrenci bir sözcük söyler ve oyun bu şekilde devam eder.

"Çocuklara size şimdi bir meyve ismi (hayvan ismi, arkadaşının ismi) söyleyeceğim. Bakalım kimler bilecek ?

6. UÇAK NEREDEN GELİYOR?

Öğretmen işaret parmağını yukarı aşağı sağa sola doğru tutar ve "Uçak sağdan geliyor, uçak yukardan geliyor vb." şekilde direktifler verir. Öğrenciler de kafalarını o yöne çevirirler. İkinci aşamada öğretmen öğrencilerden kafalarını işaret edilen yönün tersine çevirmelerini ister.

7. SAYILARLA HAREKET ET!

Birinci aşamada;

- Öğretmen 1 dediğinde öğrenci alkış yapar.
- 2 dediğinde öğrenci parmak şıklatır.
- 3 dediğinde öğrenci kendine sarılır.

Öğrencilerin bunu karıştırmadan yapmaları istenir.

İkinci aşamada;

Öğretmen sayıları geriye doğru söyler. (3-2-1)

Üçüncü seviyede öğretmen sayıları karışık söyler.

8. 6 FARKI BUL

Öğretmen öğrencilere iki resmi yan yana gelecek şekilde gösterir. Öğretmen öğrencilerden iki resim arasındaki 7 farkı bulmalarını ister.



9. BEN NEREDEYİM?

Öğretmen arka plan görüntüsüne bir şehrin bilindik bir sembolünü koyar.
(Arka fonda peri bacaları görünüyordur.)
"Ben neredeyim ?" diye sorar.

10. HİKÂYE TAMAMLAMA

Öğretmen öğrencilerin mikrofonlarını kapatır.
Bir cümle söyler ve mikrofonunu açtığı öğrencinin
bu cümleye
bir cümle daha eklemesini ister.
Bu sayede bir hikâye oluşturulur.
(Bir çocuk yolda yürüyor.)



11. KABAK OYUNU

"Kabak" oyunu için Zoom 'da öğretmen kendi de dahil tüm öğrencilere
biri bir sayı verir. Öğretmen cümleyi söyleyerek oyunu başlatır.

Öğretmen - Pazara gittim 5 kabak aldım.

5 numaralı öğrenci - 5 kabak olmaz.

Öğretmen - Peki kaç kabak olur?

5 numaralı öğrenci - 8 kabak olur.

8 numaralı öğrenci - 8 kabak olmaz.

5 numaralı öğrenci - Peki kaç kabak olur?

...

Sonra 8 numaralı öğrenci oyunu aynı şekilde devam ettirir.

12. TAŞ- KÂĞIT- MAKAS

Öğretmen sınıftaki tüm öğrencilerle taş- kâğıt- makas oyunu oynar.
Tüm sınıf öğretmene karşı bu oyunu oynar.

13. HANGİSİ EKSİK HANGİSİ FAZLA?

Öğretmen, öğrencilere çeşitli resimlerin olduğu 5 kart gösterir. Öğrencilerden bu kartları 20 saniye akıllarında tutmaları istenir. Öğretmen bir kartı eksiltir veya bir kart ekler.

Öğretmen öğrencilere "Hangisi fazla? Hangisi eksik?" sorularını sorar. İkinci aşamada kart sayısı artırılır ve süre kısaltılır.

14. HEYKEL OL!

Öğrenciler müzik eşliğinde öğrencilerin hareket etmelerini ister. Öğretmen şarkıyı durdurur ve herkesin heykel gibi hareketsiz kalmasını ister. 5 saniye boyunca hareket etmemeleri gereklidir. Hareket eden oyunu kaybeder. İkinci aşamada öğrencilerin 10 saniye boyunca hareket etmemeleri gereklidir. Öğretmen süreyi artırarak oyunu zorlaştırabilir.



15. HIZLI SAY!

Öğretmen, ekran üzerinden belli sayıda yıldız resmi olan bir ekran paylaşır ve öğrencilerin 10 saniye içinde saymalarını ve önlerindeki kağıda yazmalarını ister. Süre bittikten sonra öğrenciler kağıtlarını ekrana tutar ve doğru sayıyı bilen öğrenciler 1 puan alır. Bu oyun birkaç defa farklı sembollerle oynanabilir. Oyun sonunda en fazla puan alan öğrenci oyunu kazanır. İkinci aşamada aynı semboller büyüklü küçüklü ve dağınık bir şekilde hazırlanmış sayfa paylaşılır.

16. RİTMİK SAYILAR BOM

Öğretmen, öğrencilere rastgele söz hakkı verir. Söz hakkı verilen öğrenci 1'den 50'ye kadar sırayla birer birer sayar. Öğretmen ikişer veya üçer veya dörder ritmik sayma soracaksa o ritmik sayıya gelindiğinde öğrenci "Bom" der.
(1, bom, 3, bom, 5, bom, 7, bom,...)

17. NE HATIRLADIN?

Öğretmen, öğrencilere bir resim gösterir.(Elma, karpuz, kardan adam, futbol topu..) Resmin kendisinde hatırlattığı 3 şeyi kâğıda yazmasını ister. Söz hakkı almak isteyen öğrenciler yazdıklarını sınıfta paylaşır.

18. NEREDESİN?

Öğretmen, öğrencilerden bir meyve veya sebze seçmelerini ister. Her öğrenci farklı bir meyve seçer. İlk öğrenci sorusunu sorarak oyunu başlatır.

"Havuç burada, pırasa nerede?"

İsmi söylenen öğrenci aynı şekilde sorar.

"Pırasa burada karpuz nerede?"

Sorusunda şaşırın ve elenen öğrenciyi soran öğrenci elenir.

En son iki öğrenci kalana kadar oyun devam eder.

19. HARFLERİ KULLAN

Öğretmen öğrencilere bir harf söyler. İlk başlayan öğrenci ilk harfle bir kelime söyler. (Kalem)

Sırası gelen öğrenci ilk söylenen kelimenin son harfini kullanarak yeni bir kelime söyler. (Makas)

Türetilen kelimeler sınıf sayısı kadar olduktan sonra oyun biter.

20. SESLERİ İYİ DİNLE!

Öğretmen, öğrencilerine değişik hayvan sesleri dinletir. Seslerin hangi hayvana ait olduğunu öğrencilerin tahmin etmesini ister.



21. ALİ KUTUDA

Herkes bilgisayar karşısında ayakta durur. Öğretmen, "Ali kutuda" dediği zaman herkes çömelir ve bilgisayar ekranında görünmemeye çalışır. "Ali kutudan çıktı" deyince herkes ayağa kalkar. Öğretmen bu tempo ile giderken bazı komutlarda değişiklik yapar. Bu değişiklikte yanlış yapanlar kamerasını kapatır. En sona kalan oyuncu 5 kez doğru hamleyi yaparsa oyunu sınıf kazanır, yanlış yaparsa öğretmen

22. HARİTADA ŞEHİR BULMA OYUNU

Öğretmen ekrana şehir isimlerinin yazmadığı bir harita açar. Oyuna ilk başlayacak kişi kura ile öğretmen tarafından belirlenir. Belirlenen kişi, bir şehir bulur ve şehrin adını kâğıda yazar. Diğer oyuncular, aşağıdaki soruları sorarak şehrin adını bulmaya çalışırlar. Şehrin adını bulan bir sonraki oyunu başlatır. En çok şehir adı bulan oyunu kazanır.

1. Şehrin adı kaç hecelidir?
2. Şehir yurdumuzun hangi yönündedir?
3. Bu şehrin denize kıyısı var mı?
4. Şehrin adı kaç harften oluşuyor?
5. Şehir haritada hangi renk ile gösterilmiştir?

23. KAĞITTAN KEDİ YAPIMI

Öğretmen bir önceki derste öğrencilerden gerekli malzemeleri getirmesini ister.

Gerekli Malzemeler: Kare kağıt, makas, yapıştırıcı, boyama kalemi

Öğretmenin yönlendirmesi ile öğrencilerle resimdeki aşamalar uygulanır. (ek -2)

EKLER

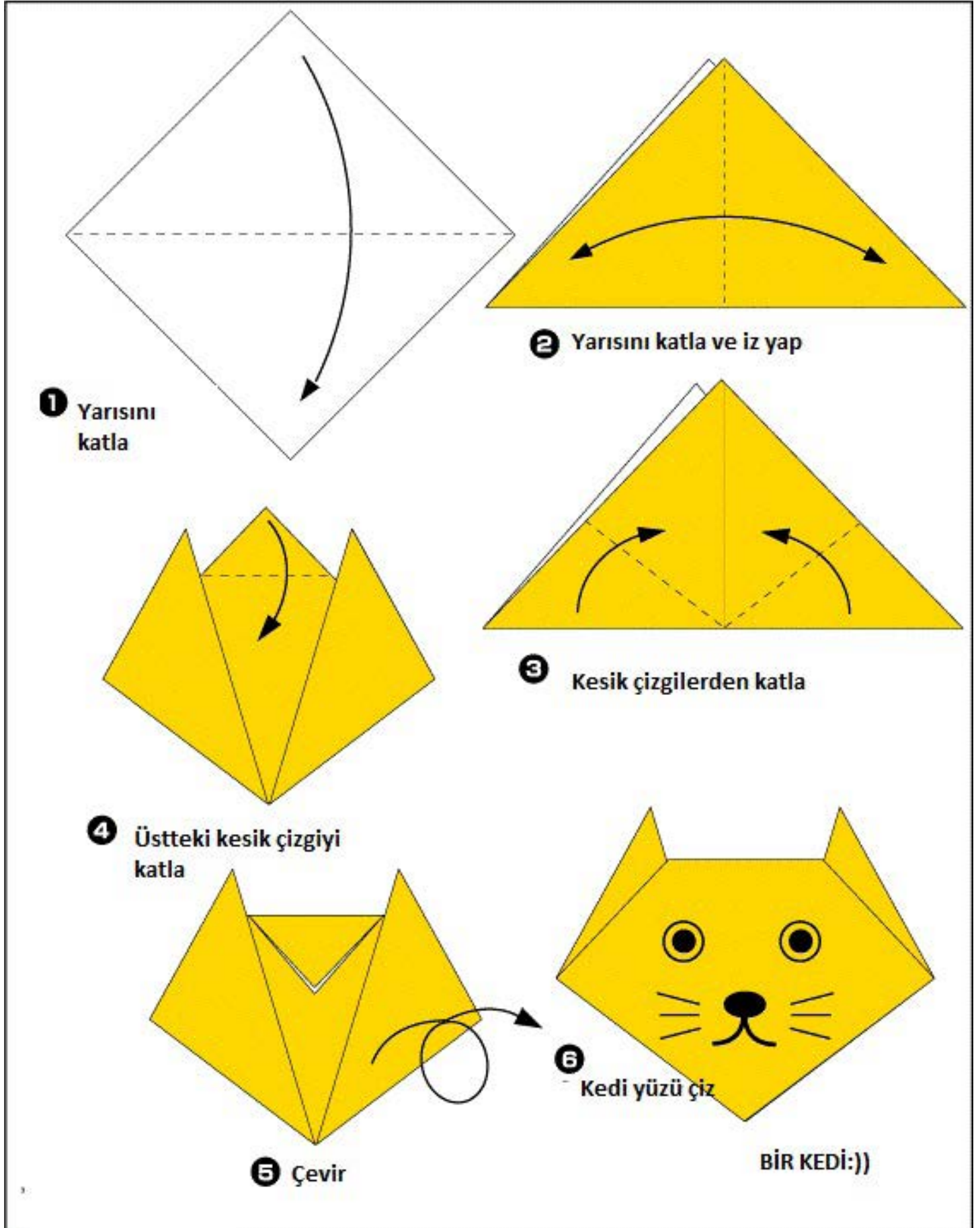
EK 1

RESİMLER ARASINDAKİ 6 FARKI BUL



EKLER

EK 2





**BAFRA REHBERLİK ARAŞTIRMA MERKEZİNE
TEŞEKKÜR EDERİZ.**