

## ÇEVİRİM İÇİ TÜRKÇE VE TÜRK KÜLTÜRÜ DERSİ ETKİNLİK ÖNERİLERİ

Hafta No: 16

Konu / Tema: Geleneksel Türk Oyunları

### Değerli Öğretmenlerimiz,

Çevrim İçi Türkçe ve Türk Kültürü derslerimizin 16. Haftasına geldik. Sizlerin çalışmalarınıza ek olarak kitaplarımızda yer alan temalarla bağlantılı Türk kültürü ile ilgili haftalık konuları, bu konuları ele alırken kullanabileceğiniz etkileşimli içerikleri ve ayrıca çevrim içi sınıfınızda uygulanmak üzere önerdiğimiz etkinlikleri paylaşacağız. Daha önceki haftalarda olduğu gibi yine etkinlik önerilerimizi ve etkileşimli içeriklerimiz öğrencilerin yaş ve dil yeterliklerine göre 4 temel grup altında sınıflandırılmıştır.

Sizlerden beklentimiz, kendi grubunuzdaki öğrencilerin özelliklerini dikkate alarak bu etkinlikleri uyarlamanız ve rutin programınıza ek olarak bu kültürel konulara dersinizin kısıtlı bir bölümünde yer vermenizdir.

Amacımız, öğrencilerin bir yandan Türkçeyi öğrenirken diğer yandan da kadim Türk kültürü bilgilerini derinleştirmektir. Sizlerin deneyimi ve özgünlüğü ile bu etkinliklerin çok daha etkili bir hâl alacağına inanıyoruz.

Bu haftaki konumuzu tüm grup öğrencilerimiz için “Oyunla Düşün, Sözle Keşfet” olarak belirledik. Bu konu çerçevesinde öğrencilerimizin:

- Türk kültürüne ait sözlü oyunların dilsel özelliklerini fark ederek kendi yaşadığı kültürdeki benzer örneklerle ilişki kurmalarını,
- Geleneksel oyunları oynarken yönergeleri takip etmelerini, strateji geliştirmelerini ve bu süreci Türkçe sözlü anlatımla ifade etmelerini,
- Bilmecelerdeki ipuçlarını analiz ederek eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini Türkçe aracılığıyla geliştirmelerini hedefliyoruz.

Her zaman ifade ettiğimiz gibi burada önerilen etkinlikleri belirlenen konu çerçevesinde kendi sınıfınızın öğrenme ihtiyaçlarına göre uyarlama konusunda öğretmenlerimizin katkısı esastır.

Derste uyguladığınız birbirinden farklı etkinlikleri **ulkemyanimda** platformunda yansıtmanızı ise sabırsızlıkla bekliyoruz.

Hepinize verimli ve keyifli bir ders diliyoruz.

OYUNLA DÜŞÜN, SÖZLE KEŞFET	
DİL SEVİYESİ	ÖNERİLEN ETKİNLİKLER
<p><b>5-10 Yaş Anlar ama Konuşamaz</b></p> <p><b>5-10 Yaş Anlar, Konuşur ama Yazamaz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selamlaşma</li> <li>Dersin başında öğrencilerinize “Oyun oynamayı sever misiniz? En sevdiğiniz oyun hangisi? En sevdiğiniz oyundaki kurallar nelerdir?” diye sorabilirsiniz. Öğrencilerinizin ifade etme becerilerine göre etkileşimi arttırabilirsiniz.</li> <li>Ardından “Rafadan Tayfa” isimli videoyu izletebilirsiniz. Bunun için materyal fabrikasında bulacağınız aşağıdaki etkinliği yaptırabilirsiniz:</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>İzleme sırasında “ebe, oyun, sayışma” kelimelerini vurgulayabilirsiniz. Videoyu izlerken sorulacak sorularla ebeyi seçmek için sayışmaca yaptıklarını anlamalarını sağlayabilirsiniz.</li> <li>Bu etkinliğin ardından materyal fabrikasında bulacağınız şu etkinlikleri yaptırabilirsiniz:</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Ardından öğrencilerin bildikleri bir tekerleme olup olmadığını sorabilirsiniz. Eğer bilen varsa gönüllülük esasıyla sınıfta bunu söylemelerini isteyebilirsiniz.</li> </ul>

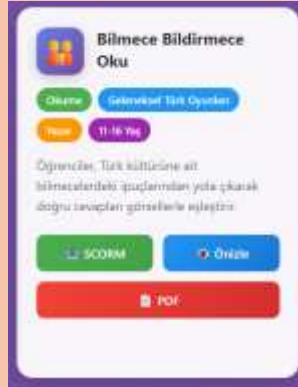
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ayrıca öğrencilere kendi bulundukları ülkedeki oyun uygulamaları ile ilgili sorular sorabilirsiniz “Siz de oyuna başlarken böyle sayışmaca yapıyor musunuz?” eğer varsa kendi dillerinde bildikleri sayışmaca veya tekerlemeleri söyletebilirsiniz.</li> <li>Bu etkinliklerin ardından çevrim içi ortamda “Deve Cüce / Gece Gündüz” oyununu uyarlayarak oynatabilirsiniz. Bir sayışmaca yaparak komutu verecek ebeyi seçebilir ve sonrasında oyunu oynatabilirsiniz.</li> </ul>
<p><b>5 -10 Yaş Anlar, Konuşur ve Yazar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selamlaşma</li> <li>Dersin başında öğrencilerinize “Oyun oynamayı sever misiniz? En sevdiğiniz oyun hangisi? En sevdiğiniz oyundaki kurallar nelerdir?” diye sorabilirsiniz. Öğrencilerinizin ifade etme becerilerine göre etkileşimi arttırabilirsiniz.</li> <li>Ardından “Rafadan Tayfa” isimli videoyu izletebilirsiniz. Bunun için materyal fabrikasında bulacağınız aşağıdaki etkinliği yaptırabilirsiniz:</li> </ul> <div data-bbox="639 934 1023 1424" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>İzleme sırasında “ebe, oyun, sayışma” kelimelerini vurgulayabilirsiniz. Videoyu izlerken sorulacak sorularla ebeyi seçmek için sayışmaca yaptıklarını anlamalarını sağlayabilirsiniz.</li> <li>Bu etkinliğin ardından materyal fabrikasında bulacağınız şu etkinlikleri yaptırabilirsiniz:</li> </ul> <div data-bbox="639 1700 1353 1989" data-label="Image"> </div>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ardından öğrencilerin bildikleri bir tekerleme olup olmadığını sorabilirsiniz. Eğer bilen varsa gönüllülük esasıyla sınıfta bunu söylemelerini isteyebilirsiniz.</li> <li>• Ayrıca öğrencilere kendi bulundukları ülkedeki oyun uygulamaları ile ilgili sorular sorabilirsiniz “Siz de oyuna başlarken böyle sayısmaca yapıyor musunuz?” eğer varsa kendi dillerinde bildikleri sayısmaca veya tekerlemeleri söyletebilirsiniz.</li> </ul> <p>Bu etkinliklerin ardından çevrim içi ortamda “Deve Cüce / Gece Gündüz” oyununu uyarlayarak oynatabilirsiniz. Bir sayısmaca yaparak komutu verecek ebeyi seçebilir ve sonrasında oyunu oynatabilirsiniz.</p>
<p><b>11-16 Yaş Anlar ama</b></p> <p><b>11-16 Yaş Anlar, Konuşur ama Yazamaz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selamlaşma</li> <li>• Dersin başında öğrencilerinize “Siz oyun oynamayı sever misiniz?” “Bilgisayar oyunu mu, arkadaşla oynanan oyun mu?” “Taşlarla oynanan bir oyun biliyor musunuz?” gibi sorular sorabilirsiniz. Ardından materyal fabrikasında bulabileceğiniz bu etkinliği yaptırabilirsiniz:</li> </ul> <div data-bbox="638 974 1093 1545" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• İzleme sırasında “beştaş, dokuztaş, kural, aşama, amaç” gibi kelimeleri vurgulayabilirsiniz.</li> <li>• Sonrasında etkinliğe “bilmece” ile devam edebilirsiniz. Öğrencilere birkaç bilmece sorabilir ve “bilmece” ifadesinin ne anlama geldiğini sezdirebilirsiniz. Ardından da şu etkinliği yaptırabilirsiniz:</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ardından öğrencilerin bildikleri bir bilmece olup olmadığını sorabilirsiniz. Eğer bilen varsa gönüllülük esasıyla sınıfta bunu sormalarını isteyebilirsiniz.</li> <li>• Dersin sonunda öğrencilerden dokuztaş oyununun bilgisayar ortamlarında etkileşimli oynanıp oynanamayacağını sorabilir, dijital becerileri olan öğrencilerden böyle bir oyunu etkileşimli oynanacak şekilde tasarımlarını isteyebilirsiniz.</li> </ul>
<b>11-16 Yaş Anlar, Konuşur ve Yazar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selamlaşma</li> <li>• Dersin başında öğrencilerinize “Siz oyun oynamayı sever misiniz?” “Bilgisayar oyunu mu, arkadaşla oynanan oyun mu?” “Taşlarla oynanan bir oyun biliyor musunuz?” gibi sorular sorabilirsiniz. Ardından materyal fabrikasında bulabileceğiniz bu etkinliği yaptırabilirsiniz:</li> </ul>



- İzleme sırasında “beştaş, dokuztaş, kural, aşama, amaç” gibi kelimeleri vurgulayabilirsiniz.
- Sonrasında etkinliğe “bilmece” ile devam edebilirsiniz. Öğrencilere birkaç bilmece sorabilir ve “bilmece” ifadesinin ne anlama geldiğini sezdirebilirsiniz. Ardından da şu etkinlikleri yaptırabilirsiniz:



- Ardından öğrencilerin bildikleri bir bilmece olup olmadığını sorabilirsiniz. Eğer bilen varsa gönüllülük esasıyla sınıfta bunu sormalarını isteyebilirsiniz.
- Dersin sonunda öğrencilerden dokuztaş oyununun bilgisayar ortamlarında etkileşimli oynanıp oynanamayacağını sorabilir, dijital becerileri olan öğrencilerden böyle bir oyunu etkileşimli oynanacak şekilde tasarımlarını isteyebilirsiniz.