

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 kitaplarımızdaki yer alan temalarla bağlı 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 bekledimiz, 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.

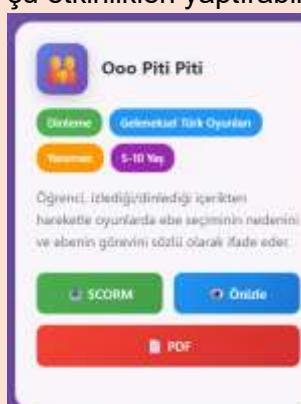
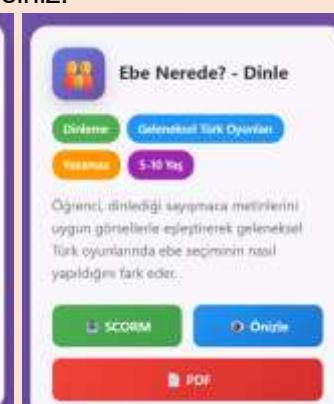
Bu haftaki konumuzu tüm grup öğrencilerimiz için “Oyunla Düşün, Sözle Keşfet” olarak belirledik. Bu konu çerçevesinde öğrencilerimizin:

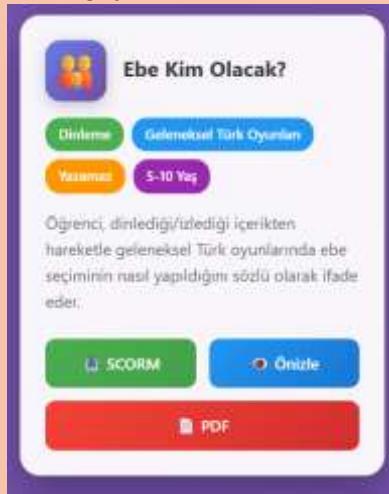
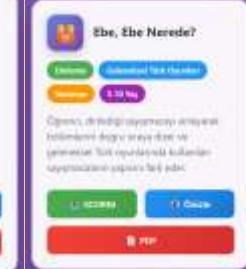
- Türk kültürüne ait sözlü oyunların dilsel özelliklerini fark ederek kendi yaşadığı kültürdeki benzer örneklerle ilişki kurmalarını,
- Geleneksel oyunları oynarken yönergeleri takip etmelerini, strateji geliştirmelerini ve bu süreci Türkçe sözlü anlatımla ifade etmelerini,
- Bilmeçelerdeki ipuçlarını 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 yansıtmanız ise sabırsızlıkla bekliyoruz.

Hepinize verimli ve keyifli bir ders diliyoruz.

OYUNLA DÜŞÜN, SÖZLE KEŞFET	
DİL SEVİYESİ	ÖNERİLEN ETKİNLİKLER
5-10 Yaş Anlar ama Konuşamaz 5-10 Yaş Anlar, Konuşur ama Yazamaz	<ul style="list-style-type: none"> Selamlama Dersin başında öğrencilerinize “Oyun oynamayı sever misiniz? En sevdiğiniz oyun hangisi? En sevdiğiniz oyundaki kurallar nelerdir?” diye sorabilirsiniz. Öğrencilerinizin ifade etme becerilerine göre etkileşimi artıtabilirsiniz. Ardından “Rafadan Tayfa” isimli videoyu izletebilirsiniz. Bunun için materyal fabrikasında bulacağınız aşağıdaki etkinliği yaptırabilirsiniz: <div style="text-align: center;">  <p>Ebe Kim Olacak?</p> <p>Dinleme Geleneksel Türk Oyunları Yazamaz 5-10 Yaş</p> <p>Oğrenci, dinlediği/ulediği içeriğten hareketle geleneksel Türk oyunlarında ebe seçiminin nasıl yapıldığını sözü olarak ifade eder.</p> <p>SCORM Önizle PDF</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> İzleme sırasında “ebe, oyun, sayılaşma” kelimelerini vurgulayabilirsiniz. Videoyu izlerken sorulacak sorularla ebeyi seçmek için sayışmaca yaptıklarını anlamalarını sağlayabilirsiniz. Bu etkinliğin ardından materyal fabrikasında bulacağınız şu etkinlikleri yaptırabilirsiniz: <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Ooo Piti Piti</p> <p>Dinleme Geleneksel Türk Oyunları Yazamaz 5-10 Yaş</p> <p>Oğrenci, izlediği/dinlediği içeriğten hareketle oyunlarda ebe seçiminin nasıl denirini ve ebeının gönülün çözü olarak ifade eder.</p> <p>SCORM Önizle PDF</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Ebe Nerede? - Dinle</p> <p>Dinleme Geleneksel Türk Oyunları Yazamaz 5-10 Yaş</p> <p>Oğrenci, dinlediği sayışmaca metinlerini uygun görsellerle eşleştirerek geleneksel Türk oyunlarında ebe seçiminin nasıl yapıldığına farklı eder.</p> <p>SCORM Önizle PDF</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Ardından öğrencilerin bildikleri bir tekerleme olup olmadığını sorabilirsiniz. Eğer bilen varsa gönüllülük esasıyla sınıfta bunu söylemelerini isteyebilirsiniz.

	<ul style="list-style-type: none"> 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. Bu etkinliklerin ardından çevrim içi ortamda “Deve Cüce / Gece Gündüz” oyununu uyarlayarak oynatabilirsiniz. Bir sayışmaca yaparak komutu verecek ebeyi seçebilir ve sonrasında oyunu oynatabilirsiniz.
5 -10 Yaş Anlar, Konuşur ve Yazar	<ul style="list-style-type: none"> Selamlama Dersin başında öğrencilerinize “Oyun oynamayı sever misiniz? En sevdiğiniz oyun hangisi? En sevdiğiniz oyundaki kurallar nelerdir?” diye sorabilirsiniz. Öğrencilerinizin ifade etme becerilerine göre etkileşimi artıtabilirsiniz. Ardından “Rafadan Tayfa” isimli videoyu izletebilirsiniz. Bunun için materyal fabrikasında bulacağınız aşağıdaki etkinliği yaptırabilirsiniz: <div style="text-align: center;">  <p>Ebe Kim Olacak?</p> <p>Dinleme Gelemeşek Türk Oyunları Yazarım 5-10 Yaş</p> <p>Ogrenci dinledigi/izledigi içeriğten hareketle geleneşek Türk oyunlarında ebe seçiminin nasıl yapıldığını sözü olarak ifade eder.</p> <p>SCORM Önizle PDF</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> İzleme sırasında “ebe, oyun, sayışma” kelimelerini vurgulayabilirsiniz. Videoyu izlerken sorulacak sorularla ebeyi seçmek için sayışmalarını yaptıklarını anlamalarını sağlayabilirsiniz. Bu etkinliğin ardından materyal fabrikasında bulacağınız şu etkinlikleri yaptırabilirsiniz: <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Ooo Piti Piti</p> <p>Dinleme Gelemeşek Türk Oyunları Yazarım 5-10 Yaş</p> <p>Ogrenci dinledigi/izledigi içeriğten hareketle ebe seçiminin nedenini ve ebumun görevini özlü olarak ifade eder.</p> <p>SCORM Önizle PDF</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Ebe Nerede?</p> <p>Dinleme Gelemeşek Türk Oyunları Yazarım 5-10 Yaş</p> <p>Ogrenci dinledigi/izledigi içeriğten hareketle ebe seçiminin nedenini ve ebumun görevini özlü olarak ifade eder.</p> <p>SCORM Önizle PDF</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Ebe, Ebe Nerede?</p> <p>Dinleme Gelemeşek Türk Oyunları Yazarım 5-10 Yaş</p> <p>Ogrenci dinledigi/izledigi içeriğten hareketle ebe seçiminin nedenini ve ebumun görevini özlü olarak ifade eder.</p> <p>SCORM Önizle PDF</p> </div> </div>

	<ul style="list-style-type: none"> Ardından öğrencilerin bildikleri bir tekerleme olup olmadığını sorabilirsiniz. Eğer bilen varsa gönüllülük esasıyla sınıfta bunu söylemelerini isteyebilirsiniz. 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. <p>Bu etkinliklerin ardından çevrim içi ortamda “Deve Cüce / Gece Gündüz” oyununu uyarlayarak oynatabilirsiniz. Bir sayışmaca yaparak komutu verecek ebeyi seçebilir ve sonrasında oyunu oynatabilirsiniz.</p>
11-16 Yaş Anlar ama 11-16 Yaş Anlar, Konuşur ama Yazamaz	<ul style="list-style-type: none"> Selamlaşma Dersin başında öğrencilerinize “<i>Siz oyun oynamayı sever misiniz?</i>” “<i>Bilgisayar oyunu mu, arkadaşla onanan oyun mu?</i>” “<i>Taşlarla onanan bir oyun biliyor musunuz?</i>” gibi sorular sorabilirsiniz. Ardından materyal fabrikasında bulabileceğiniz bu etkinliği yaptırabilirsiniz: <div style="text-align: center;"> <p>Öğrenci, izlediği videoda beştaş ve dokuztaş oyunlarının kurallarını ve oynanış aşamalarını dikkatle dinler ve beştaş ve dokuztaş oyunlarının nasıl oynandığını kendi cümleleriyle sözlü olarak ifade eder.</p> <p>SCORM Önizle PDF</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> İzleme sırasında “<i>beştaş, dokuztaş, kural, aşama, amaç</i>” gibi kelimeleri vurgulayabilirsiniz. Sonrasında etkinliğe “<i>bilmece</i>” ile devam edebilirsiniz. Öğrencilere birkaç bilmece sorabilir ve “<i>bilmece</i>” ifadesinin ne anlamına geldiğini sezdirebilirsiniz. Ardından da şu etkinliği yaptırabilirsiniz:



- Ardından öğrencilerin bildikleri bir bilmecə 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 tasarlamalarını isteyebilirsiniz.

**11-16 Yaş Anlar,
Konuşur ve Yazar**

- Selamlaşma
- 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 yaptırlabilirsiniz:



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

The image shows two side-by-side activity thumbnails. Both have a purple header with their respective titles and a small icon. Below the titles are four colored buttons: green ('Dinleme'), blue ('Geleneksel Türk Oyunları'), orange ('Yazısız'), and purple ('11-16 Yaş'). The left activity, 'Bilmece Bildirmecı Oku', has text: 'Öğrenciler, Türk mutfağının alt bilincindeki ipuçlarından yola çıkan doğru cevapları göstermeleri isteniyor.' The right activity, 'Şarkıyı Söyle Bilmeceyi Çöz', has text: 'Öğrenciler, şarkı dikkatle dinleyerek etkili kelimeleri tamamlar, şarkı sözlerindeki ipuçlarından hareketle bilmecenin cevabını tahmin edip doğru olamık iste eder.' At the bottom of each are three buttons: a green 'SCORM' button, a blue 'Önizle' button, and a red 'PDF' button.

- 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 tasarlamalarını isteyebilirsiniz.