

DERSE: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF : 2-3. SINIF

ÖĞRENME ALANI: Q-BİTZ OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: KÜPLERLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

BECERİLER: Görsel Algı, seçici dikkat, simetri, tümevarım, deneme yanılma

SÜRE: 40 dakika

### Hedef-1: Q-bitz oyununu tanıyorum.

#### KAZANIMLAR:

- 1-1 Q-bitz oyunu özelliklerini merak eder.
- 1-2 Anlatılanları dikkatle dinler.
- 1-3 Dinlediklerinden çıkarımlarda bulunur.
- 1-4 Küplerin yüzeylerini tanır. Gördüklerini söyler.
- 1-5 Küpleri tablaya kaç tane yerleştireceğini belirtir.
- 1-6 Oyunun ipuçlarını değerlendirmeye dayalı olduğunu bilir.
- 1-7 Küp yüzey sayısını ve kaç farklı şekil olduğunu belirtir.
- 1-8 Küpleri rastgele yerleştirmeyeceğini bilir.

#### DERSE HAZIRLIK

Öğretmen derse başlamadan önce öğrencileri dörderli şekilde oturmalarını sağlar. Dikkatlerini topladıktan sonra oyunun kutusunu eline alarak "Bu oyunun adı Q-bitz?" diye belirtir. Çok sevecekleri eğlenceli bir oyun oynayacaklarını belirtir. Oyunları dağıtmadan önce oyun parçalarını kendilerinin kutudan çıkaracaklarını belirtir. Oyun bittikten sonra "toparlanın" denince herkesin kendi oyunu nasıl toplayacağını göstererek anlatır. Daha sonra oyunları dağıtır.

#### İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıtıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Her öğrencinin bir renkten küp almalarına yardımcı olur. Daha sonra kartları şimdilik açmalarını gerektiğini anlatır. Küpleri belli kurallara göre dizmelerini izler.

Masaları kontrol ederek küplerin karışma durumlarını ve rahat çalışma ortamlarına bakar. Gerekli düzenlemeleri ve uyarıları yapar.

Öğrencilerin küplerin yüzeylerini tanımaları için birkaç dakika süre verir. Daha sonra komutuyla birlikte sınıfın motive olmasını sağlar. Herkesin kendisine bakmasını ve dikkatli dinlemesini sağladıktan sonra: "şimdi benim söylediğim şekilde dizeceksiniz diyerek istediği birkaç şekli öğrencilerin yapmasını ister. Bunu dersin sonuna kadar devam ettirir.

\*\*\*Bu etkinliğin uygulaması esnasında öğretmen sınıfı kontrol ederek zayıf öğrencileri tespit eder.

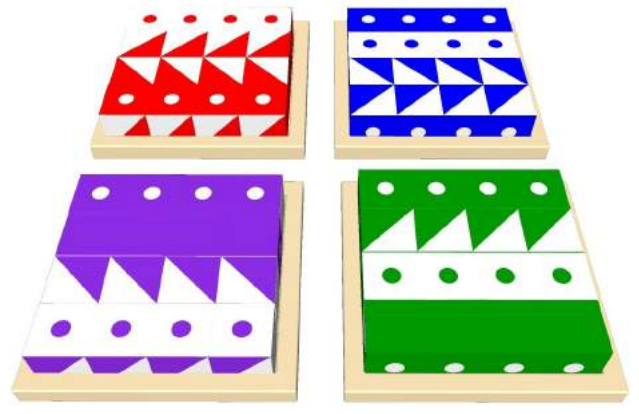
Son beş dakika oyunların uygun şekilde toplanması sağlanır.

#### PEKİŞTİREÇ

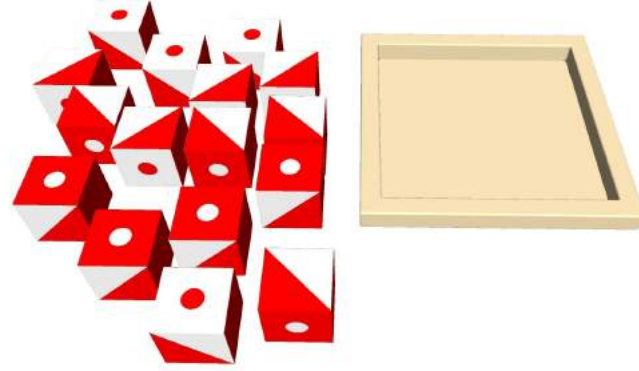
Bu oyunun özellikle dikkatlerini güçlendirmesi adına çok özel bir yanı olduğunu belirtelim. Oyun kartlarını ve şekilleri iyi incelemedikleri zaman görsel zekalarının ve seçici dikkatlerinin artacağını anlatalım.

#### ÖNERİ

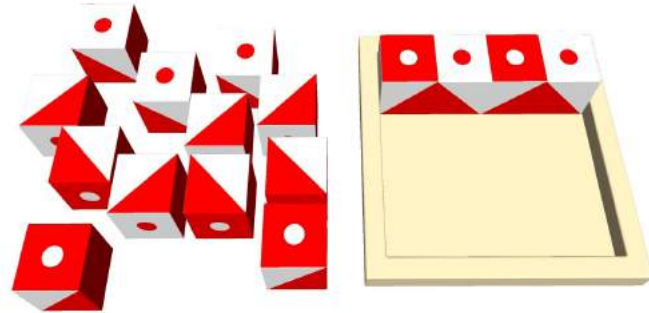
Öğretmenler daha önceden kartları kutudan çıkarıp sınıflandırabilirler. Örnek olarak kaç kutu varsa 1. kartlar bir deste yapılır. 2. kartlar iki deste yapılarak aynı olan şekiller tüm sınıfa dağıtılabilir. Aksi takdirde bir iki sınıf derse katılınca kartlar karışabilir.



ÖRNEK-1



ÖRNEK-2



ÖRNEK-3

Zorlanan öğrencilere küplerin yüzeyini tek tek göstererek altı farklı konumunu anlamasına yardımcı olmalıyız. Bütün küplerin aynı olduğunu küp seçmesine gerek kalmadığını anlatmalıyız.

DERS: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF : 2-3. SINIF

ÖĞRENME ALANI: Q-BİTZ OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: KÜPLERLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

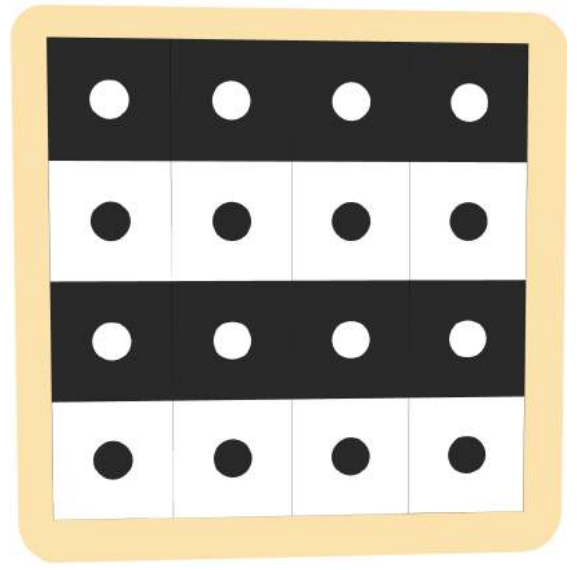
BECERİLER: Görsel Algı, seçici dikkat, simetri, tümevarım, deneme yanılma

SÜRE: 40 dakika

### Hedef-2: Q-bitz oyununda küpleri yerleştirme ve oyun kuralları

#### KAZANIMLAR

- 2-1 Oyun başlangıç kurallarını söyler.
- 2-2 Küp tablası üzerinde küplerin sıralanış özelliklerini anlatır.
- 2-3 Oyuna nasıl başlanacağını belirtir.
- 2-4 Tablada hangi sıradan başlaması gerektiğini bilir.
- 2-5 Belirtilen şeklin belirgin yanlarını söyler.
- 2-6 Belirtilen şeklin ayrıntılarını küplerle özdeşleştirir.
- 2-7 Küpleri karışmayacak şekilde dizer.
- 2-8 Tabla üzerine dizdiği küplerle şeklin aynı olduğunu gösterir.



ÖRNEK-1

#### DERSE HAZIRLIK

Öğretmen derse başlamadan önce öğrencileri dörderli şekilde oturmalarını kontrol eder. Bu derste daha sessiz olmaları gerektiğini ve motive olmalarını belirtir. Sınıfın toplu olarak gürültü yaptığı anda ve bu gürültünün rahatsız edici boyuta ulaştığında oyunları durduracağını bunun devam etmesi durumunda oyunları toplayabileceği uyarısında bulunur. Özellikle toplanma esnasında grupların küplerini kontrol etmelerini eksik olmaması gerektiğini belirtir. Kontrollerini yaptıktan sonra oyunları dağıtır.

#### İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Önce seçmiş olduğu 3 nolu kartı göstererek "Çocuklar şimdi hep birlikte bu kartı oluşturacağız. Ama öncelikle bir planlama yapmalıyız. Küpleri tablaya en üst yada en alt sıradan başlamalıyız yoksa karıştırabiliriz." diye bir açıklama yapar.

Her öğrencinin bir renkten küp almalarına kontrol eder. Daha sonra 3. nolu kartı grupların önüne koyarak karta dokunmamalarını söyler.

Masaları kontrol ederek küplerin karışma durumlarını ve rahat çalışma ortamlarına bakar. Gerekli düzenlemeleri ve uyarıları yapar.

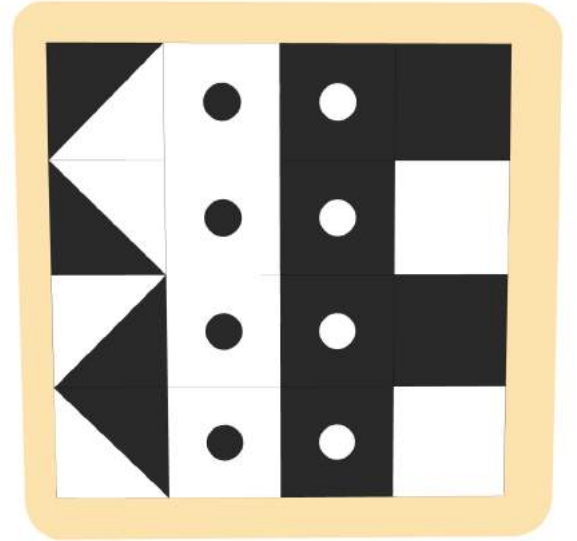
Sınıfın motivasyonunu sağladıktan sonra komutuyla birlikte karttaki şekli yapmalarına izin verir.

Daha sonra aynı yöntemi diğer kartlarda da uygular. Bunu dersin bitimine 5 dakika kalana kadar devam ettirir.

\*\*\*Bu etkinliğin uygulaması esnasında öğretmen sınıfı kontrol ederek zayıf öğrencileri tespit eder.

Zayıf öğrencilere uygulamayı tekrar anlatır.

Son beş dakika oyunların uygun şekilde toplanması sağlanır.



ÖRNEK-2



ÖRNEK-3

#### PEKİŞTİREÇ

Bu oyunun özellikle dikkatlerini güçlendirmesi adına çok özel bir yanı olduğunu belirtelim. Oyun kartlarını ve şekilleri iyi incelemedikleri zaman görsel zekalarının ve seçici dikkatlerinin artacağını anlatalım.

Zorlanan öğrencilere küplerin yüzeyini tek tek göstererek altı farklı konumunu anlamasına yardımcı olmalıyız. Bütün küplerin aynı olduğunu küp seçmesine gerek kalmadığını anlatmalıyız.

DERSE: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF : 2-3. SINIF

ÖĞRENME ALANI: Q-BİTZ OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: KÜPLERLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

BECERİLER: Görsel Algı, seçici dikkat, simetri, tümevarım, deneme yanılma

SÜRE: 40 dakika

**Hedef -3 Q-bitz oyununda öğretmenin verdiği komutlara göre küpleri yerleştirir.**

### KAZANIMLAR

- 3-1 Öğretmeni dikkatle dinler.
- 3-2 Küp tablasını boşaltarak önüne yerleştirir.
- 3-3 Verilen komuta göre küp yüzeyini yerleştirir.
- 3-4 Verilen komuta göre tablanın tamamını bitirir.
- 3-5 İstenenleri yaptıktan sonra öğretmenin kontrol etmesini bekler.

### DERSE HAZIRLIK

Öğretmen derse başlamadan önce öğrencileri dörderli şekilde oturmalarını kontrol eder. Bu derste daha sessiz olmaları gerektiğini ve motive olmalarını belirtir. Sınıfın toplu olarak gürültü yaptığı anda ve bu gürültünün rahatsız edici boyuta ulaştığında oyunları durduracağını bunun devam etmesi durumunda oyunları toplayabileceği uyarısında bulunur. Özellikle toplanma esnasında grupların küplerini kontrol etmelerini eksik olmaması gerektiğini belirtir. Kontrollerini yaptıktan sonra oyunları dağıtır.

### İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Bu derste kart vermeyeceğini komutlarla küplerin dizilimini yapmaları gerektiği belirtilir.

Önce basit bir iki alıştırmaya yapmalarına izin verilir.

Sonra herkesin küpleri tabladan ayırmasını ister. Sonra "tablanın ortasına siyah bir küp oluşturacaksınız, etrafı beyaz olacak." diyerek bu komutunu çok ayrıntılı anlatmaz. Sınıfın durumuna göre ipuçları verir.

Birinci komutla yapılan şekilleri kontrol eder. Doğru olanları tebrik eder.

Diğer şekilde de "şimdi herkes küpün üçgen kısmını koyar. Ama bütün küplerin yönü aynı şekilde olmalıdır." diyerek devam eder.

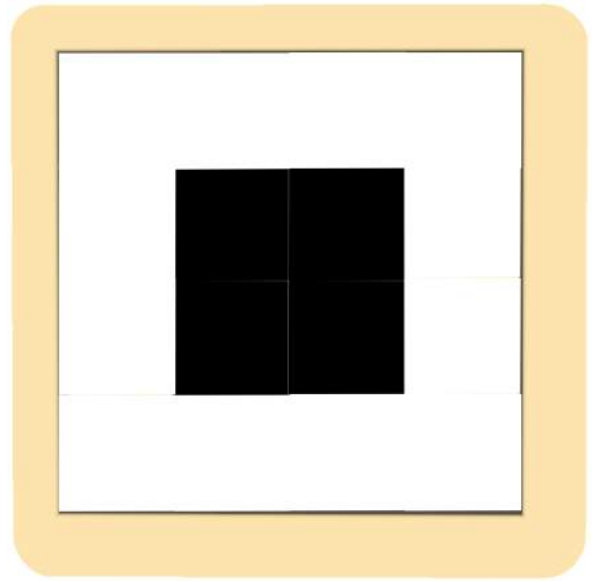
Üçüncü şekilde" sadece köşeleri renkli yani siyah geri kalan kısmı beyaz olacak." der. Bu şekilde de aynı yöntemi uygulayarak. Sınıfı kontrol eder. Anlamada zorlanan öğrencilerin neden yapamadıklarını sorar. Onlara da gerekli yardımı yapar.

\*Bu derste sınıfın işitsel algıları üzerinde durulacak.

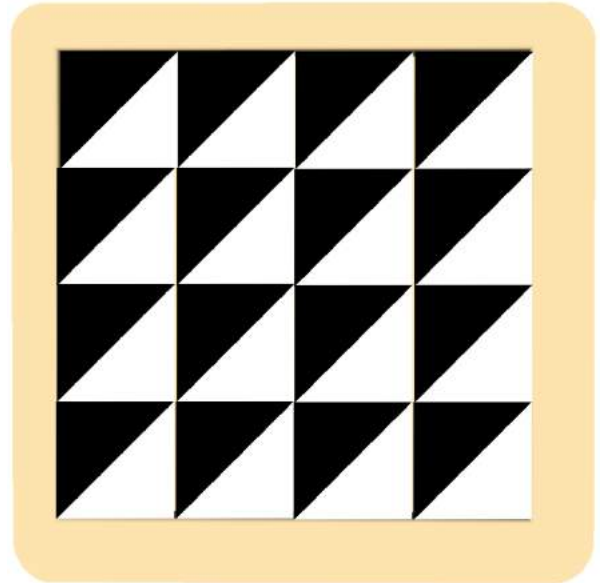
Son beş dakika oyunların uygun şekilde toplanması sağlanır.

### PEKİŞTİREÇ

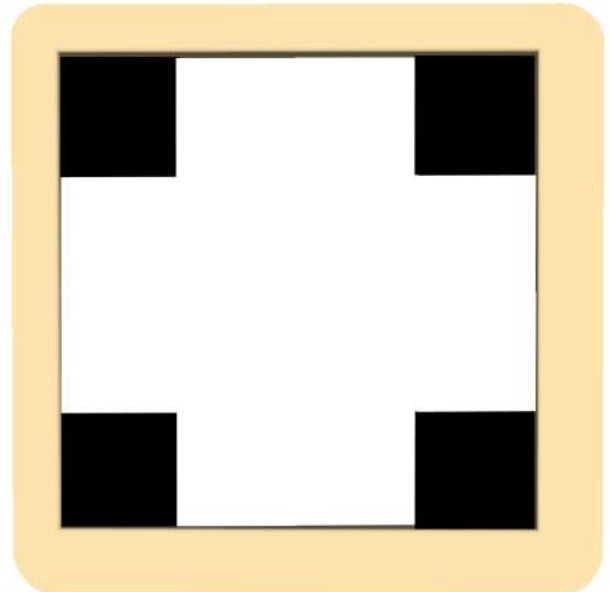
Bu derste işitsel algı çalışması yapacakları, iyi dinledikçe doğru anlayacakları anlatılır. Böylece çocukların duyduklarını düşüncelerinde oluşturmalarının onların olayları daha iyi kavramalarını güçlendireceği belirtilir.



ÖRNEK-1



ÖRNEK-2



ÖRNEK-3

Zorlanan öğrencilere küplerin yüzeyini tek tek göstererek altı farklı konumunu anlamasına yardımcı olmalıyız. Bütün küplerin aynı olduğunu küp seçmesine gerek kalmadığını anlatmalıyız.