

ANKARA 2023

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI
(ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ I-II)
(Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu 5, 6 ve 7.Sınıflar)





T.C. MİLLÎ EĐİTİM BAKANLIĐI
Temel Eđitim Genel M¼d¼rl¼đ¼

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĐRETİM PROGRAMI
(ZEKÂ OYUNLARI MOD¼L¼ I-II)
(Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu 5, 6 ve 7.Sınıflar)

Ankara - 2023

İÇİNDEKİLER

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI ÖĞRETİM PROGRAMLARI	3
ÖĞRETİM PROGRAMLARININ AMAÇLARI.....	3
ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ	3
DEĞERLERİMİZ	4
YETKİNLİKLER	4
ÖĞRETİM PROGRAMLARINDA ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI.....	5
BİREYSEL GELİŞİM VE ÖĞRETİM PROGRAMLARI	6
ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖZEL AMAÇLARI	7
ÖĞRETİM PROGRAMI'NA ÖZGÜ BECERİLER	7
ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR	8
PROGRAMIN YAPISI	9
KAZANIM VE AÇIKLAMALARI	11
OOE.ZO.1.1. ÜNİTE: AKIL YÜRÜTME VE İŞLEM OYUNLARI	11
OOE.ZO.1.2. ÜNİTE: SÖZEL OYUNLAR	11
OOE.ZO.1.3. ÜNİTE: GEOMETRİK MEKANİK OYUNLAR.....	11
OOE.ZO.1.4. ÜNİTE: HAFIZA OYUNLARI	12
OOE.ZO.1.5. ÜNİTE: STRATEJİ OYUNLARI	12
OOE.ZO.1.6. ÜNİTE: ZEKÂ SORULARI.....	12
OOE.ZO.2.1. ÜNİTE: AKIL YÜRÜTME VE İŞLEM OYUNLARI	12
OOE.ZO.2.2. ÜNİTE: SÖZEL OYUNLAR	13
OOE.ZO.2.3. ÜNİTE: GEOMETRİK MEKANİK OYUNLAR.....	13
OOE.ZO.2.4. ÜNİTE: HAFIZA OYUNLARI	13
OOE.ZO.2.5. ÜNİTE: STRATEJİ OYUNLARI	14
OOE.ZO.2.6. ÜNİTE: ZEKÂ SORULARI.....	14

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI ÖĞRETİM PROGRAMLARI

Bilim ve teknolojiye yaşanan hızlı değişim, bireyin ve toplumun değişen ihtiyaçları, öğrenme öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmeler bireylerden beklenen rolleri de doğrudan etkilemiştir. Bu değişim bilgiyi üreten, hayatta işlevsel olarak kullanabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati yapabilen, topluma ve kültüre katkı sağlayan vb. niteliklerdeki bir bireyi tanımlamaktadır. Bu nitelik dokusuna sahip bireylerin yetişmesine hizmet edecek öğretim programları salt bilgi aktaran bir yapıdan ziyade bireysel farklılıkları dikkate alan, değer ve beceri kazandırma hedefli, sade ve anlaşılır bir yapıda hazırlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda bir taraftan farklı konu ve sınıf düzeylerinde sarmal bir yaklaşımla tekrar eden kazanımlara ve açıklamalara, diğer taraftan bütünsel ve bir kerede kazandırılması hedeflenen öğrenme çıktılarına yer verilmiştir. Her iki gruptaki kazanım ve açıklamalar da ilgili disiplinin yetkin, güncel, geçerli ve eğitim öğretim sürecinde hayatla ilişkileri kurulabilecek niteliktedir. Bu kazanımlar ve sınırlarını belirleyen açıklamaları, sınıflar ve eğitim kademeleri düzeyinde değerler, beceriler ve yetkinlikler perspektifinde bütünlük sağlayan bir bakış açısıyla yalın bir içeriğe işaret etmektedir. Böylelikle üst bilişsel becerilerin kullanımına yönlendiren, anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi sağlayan, sağlam ve önceki öğrenmelerle ilişkilendirilmiş, diğer disiplinlerle ve günlük hayatla değerler, beceriler ve yetkinlikler çevresinde bütünleşmiş bir öğretim programları toplamı oluşturulmuştur.

ÖĞRETİM PROGRAMLARININ AMAÇLARI

Öğretim programları, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları" ile "Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri" esas alınarak hazırlanmıştır.

Eğitim ve öğretim programlarıyla sürdürülen tüm çalışmalar; okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretim seviyelerinde birbirini tamamlayıcı bir şekilde aşağıdaki amaçlara ulaşmaya yöneliktir:

1. Okul öncesi eğitimi tamamlayan öğrencilerin bireysel gelişim süreçleri göz önünde bulundurularak bedensel, zihinsel ve duygusal alanlarda sağlıklı şekilde gelişimlerini desteklemek
2. İlkokulu tamamlayan öğrencilerin gelişim düzeyine ve kendi bireyselliğine uygun olarak ahlaki bütünlük ve öz farkındalık çerçevesinde, öz güven ve öz disipline sahip, gündelik hayatta ihtiyaç duyacağı temel düzeyde sözel, sayısal ve bilimsel akıl yürütme ile sosyal becerileri ve estetik duyarlılığı kazanmış, bunları etkin bir şekilde kullanarak sağlıklı hayat yönelimli bireyler olmalarını sağlamak
3. Ortaokulu tamamlayan öğrencilerin, ilkokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle millî ve manevi değerleri benimsemiş, haklarını kullanan ve sorumluluklarını yerine getiren, "Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi"nde ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzey beceri ve yetkinlikleri kazanmış bireyler olmalarını sağlamak
4. Liseyi tamamlayan öğrencilerin, ilkokulda ve ortaokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle, millî ve manevi değerleri benimseyip hayat tarzına dönüştürmüş, üretken ve aktif vatandaşlar olarak yurdumuzun iktisadi, sosyal ve kültürel kalkınmasına katkıda bulunan, "Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi"nde ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzey beceri ve yetkinlikleri kazanmış, ilgi ve yetenekleri doğrultusunda bir mesleğe, yükseköğretime ve hayata hazır bireyler olmalarını sağlamak

ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ

Eğitim sistemimizin temel amacı değerlerimiz ve yetkinliklerle bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip bireyler yetiştirmektir. Bilgi, beceri ve davranışlar öğretim programlarıyla kazandırılmaya çalışılırken değerlerimiz ve yetkinlikler bu bilgi, beceri ve davranışların arasındaki bütünlüğü kuran bağlantı ve ufuk işlevi görmektedir. Değerlerimiz toplumumuzun millî ve manevi kaynaklarından damıtılarak dünden bugüne ulaşmış ve yarınlara aktaracağımız öz mirasımızdır. Yetkinlikler ise bu mirasın hayata ve insanlık ailesine katılmasını ve katkı vermesini sağlayan eylemsel bütünlüklerimizdir. Bu yönüyle değerlerimiz ve yetkinlikler birbirinden ayrılmaz bir şekilde teori-pratik

bütünlüğündeki asli parçamızı oluşturur. Güncellik içinde öğrenme öğretme süreçleriyle kazandırmaya çalıştığımız bilgi, beceri ve davranışlar ise bizi biz yapan değerlerimizin ve yetkinliklerin günün şartları içinde görünürlük kazanma araç ve platformlarıdır; günün şartları içinde değişiklik gösterebilir yapısıyla arızidir ve bu sebeple de sürekli gözden geçirmelerle güncellenir, yenilenir.

DEĞERLERİMİZ

Değerlerimiz öğretim programlarının perspektifini oluşturan ilkeler toplamıdır. Kökleri geleneklerimiz ve dünümüz içinde, gövdesi ve dalları bu köklerden beslenerek bugünüme ve yarınlarımıza uzanmaktadır. Temel insani özelliklerimizi oluşturan değerlerimiz, hayatımızın rutin akışında ve karşılaştığımız sorunlarla başa çıkmada eyleme geçmemizi sağlayan kudretin ve gücün kaynağıdır.

Bir toplumun geleceğinin, değerlerini benimsemiş ve bu değerleri sahip olduğu yetkinliklerle ete kemiğe büründüren insanlarına bağlı olduğu tartışma götürmez bir gerçektir. Bundan dolayı eğitim sistemimiz her bir üyesine uygun ahlaki kararlar alma ve bunları davranışlarında sergileme yeterliliğini kazandırma amacıyla hareket eder. Eğitim sistemi sadece akademik açıdan başarılı, belirlenmiş bazı bilgi, beceri ve davranışları kazandıran bir yapı değildir. Temel değerleri benimsemiş bireyler yetiştirmek asli görevidir; yeni neslin değerlerini, alışkanlıklarını ve davranışlarını etkileyebilmelidir. Eğitim sistemi değerleri kazandırma amacı çerçevesindeki işlevini, öğretim programlarını da kapsayan eğitim programıyla yerine getirir. “Eğitim programı”; öğretim programları, öğrenme öğretme ortamları, eğitim araç gereçleri, ders dışı etkinlikler, mevzuat gibi eğitim sisteminin tüm unsurları göz önünde bulundurularak oluşturulur. Öğretim programlarında bu anlayışla değerlerimiz, ayrı bir program veya öğrenme alanı, ünite, konu vb. olarak görülmemiştir. Tam aksine bütün eğitim sürecinin nihai gayesi ve ruhu olan değerlerimiz, öğretim programlarının her birinde ve her bir biriminde yer almıştır.

Öğretim programlarında yer alan “kök değerler” şunlardır: adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik. Bu değerler, öğrenme öğretme sürecinde hem kendi başlarına hem ilişkili olduğu alt değerlerle ve hem de öteki kök değerlerle birlikte ele alınarak hayat bulacaktır.

YETKİNLİKLER

Eğitim sistemimiz yetkinliklerde bütünlüştürmüş bilgi, beceri ve davranışlara sahip karakterde bireyler yetiştirmeyi amaçlar. Öğrencilerin hem ulusal hem de uluslararası düzeyde; kişisel, sosyal, akademik ve iş hayatlarında ihtiyaç duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinlikler Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi’nde (TYÇ) belirlenmiştir. TYÇ sekiz anahtar yetkinlik belirlemekte ve aşağıdaki gibi tanımlamaktadır:

1) Ana dilde iletişim: Kavram, düşünce, görüş, duygu ve olguları hem sözlü hem de yazılı olarak ifade etme ve yorumlama (dinleme, konuşma, okuma ve yazma); eğitim ve öğretim, iş yeri, ev ve eğlence gibi her türlü sosyal ve kültürel bağlamda uygun ve yaratıcı bir şekilde dilsel etkileşimde bulunmaktır.

2) Yabancı dillerde iletişim: Çoğunlukla ana dilde iletişimin temel beceri boyutlarını paylaşmakta olup duygu, düşünce, kavram, olgu ve görüşleri hem sözlü hem de yazılı olarak kişinin istek ve ihtiyaçlarına göre eğitim, öğretim, iş yeri, ev ve eğlence gibi uygun bir dizi sosyal ve kültürel bağlamda anlama, ifade etme ve yorumlama becerisine dayalıdır. Yabancı dillerde iletişim, aracılık etme ve kültürlerarası anlayış becerilerini de gerektirmektedir. Bireyin yeterlilik seviyesi, bireyin sosyal ve kültürel geçmişi, çevresi, ihtiyaçları ve ilgilerine bağlı olarak dinleme, konuşma, okuma ve yazma boyutları ile farklı diller arasında değişkenlik gösterecektir.

3) Matematiksel yetkinlik ve bilim/teknolojide temel yetkinlikler: Matematiksel yetkinlik, günlük hayatta karşılaşılan bir dizi problemi çözmek için matematiksel düşünme tarzını geliştirme ve uygulamadır. Sağlam bir aritmetik becerisi üzerine inşa edilen süreç, faaliyet ve bilgiye vurgu yapılmaktadır. Matematiksel yetkinlik, düşünme (mantıksal ve uzamsal düşünme) ve sunmanın

(formüller, modeller, kurgular, grafikler ve tablolar) matematiksel modlarını farklı derecelerde kullanma beceri ve isteğini içermektedir.

Bilimde yetkinlik, soruları tanımlamak ve kanıta dayalı sonuçlar üretmek amacıyla doğal dünyanın açıklanmasına yönelik bilgi varlığına ve metodolojiden yararlanma beceri ve arzusuna atıfta bulunmaktadır. Teknolojide yetkinlik, algılanan insan istek ve ihtiyaçlarını karşılama bağlamında bilgi ve metodolojinin uygulanması olarak görülmektedir. Bilim ve teknolojide yetkinlik, insan etkinliklerinden kaynaklanan değişimleri ve her bireyin vatandaş olarak sorumluluklarını kavrama gücünü kapsamaktadır.

4) Dijital yetkinlik: İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsar. Söz konusu yetkinlik, bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir.

5) Öğrenmeyi öğrenme: Bireyin kendi öğrenme eylemini etkili zaman ve bilgi yönetimini de kapsayacak şekilde bireysel olarak veya grup hâlinde düzenleyebilmesi için öğrenmenin peşine düşme ve bu konuda ısrarcı olma yetkinliğidir. Bu yetkinlik, bireyin var olan imkânları tanıyarak öğrenme ihtiyaç ve süreçlerinin farkında olmasını ve başarılı bir öğrenme eylemi için zorluklarla başa çıkma yeteneğini kapsamaktadır. Yeni bilgi ve beceriler kazanmak, işlemek ve kendine uyarlamak kadar rehberlik desteği aramak ve bundan yararlanmak anlamına da gelir. Öğrenmeyi öğrenme, bilgi ve becerilerin ev, iş yeri, eğitim ve öğretim ortamı gibi çeşitli bağlamlarda kullanılması ve uygulanması için önceki öğrenme ve hayat tecrübelerine dayanılması yönünde öğrenenleri harekete geçirir.

6) Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler: Bu yetkinlikler kişisel, kişilerarası ve kültürlerarası yetkinlikleri içermekte; bireylerin farklılaşan toplum ve çalışma hayatına etkili ve yapıcı biçimde katılmalarına imkân tanıyacak; gerektiğinde çatışmaları çözecek özelliklerle donatılmasını sağlayan tüm davranış biçimlerini kapsar. Vatandaşlıkla ilgili yetkinlik ise bireyleri, toplumsal ve siyasal kavram ve yapılarla ilişkin bilgiye, demokratik ve aktif katılım kararlılığına dayalı olarak medeni hayata tam olarak katılmaları için donatmaktadır.

7) İniyatif alma ve girişimcilik: Bireyin düşüncelerini eyleme dönüştürme becerisini ifade eder. Yaratıcılık, yenilik ve risk almanın yanında hedeflere ulaşmak için planlama yapma ve proje yönetme yeteneğini de içerir. Bu yetkinlik, herkesi sadece evde ve toplumda değil işlerine ait bağlam ve şartların farkında olabilmeleri ve iş fırsatlarını yakalayabilmeleri için aynı zamanda iş hayatında desteklemekte; toplumsal ve ticari etkinliklere girişen veya katkıda bulunan kişilerin ihtiyaç duydukları daha özgün bilgi ve beceriler için de bir temel teşkil etmektedir. Etik değerlerin farkında olma ve iyi yönetimi desteklemeyi de kapsar.

8) Kültürel farkındalık ve ifade: Müzik, sahne sanatları, edebiyat ve görsel sanatlar dâhil olmak üzere çeşitli kitle iletişim araçları kullanılarak görüş, deneyim ve duyguların yaratıcı bir şekilde ifade edilmesinin önemini takdiridir.

ÖĞRETİM PROGRAMLARINDA ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI

Hiçbir insan bir başkasının birebir aynısı değildir. Bu sebeple öğretim programlarının ve buna bağlı olarak ölçme ve değerlendirme sürecinin “herkese uygun”, “herkes için geçerli ve standart olması” insanın doğasına terstir. Bu sebeple ölçme ve değerlendirme sürecinde azami çeşitlilik ve esneklik anlayışıyla hareket edilmesi şarttır. Öğretim programları bu açıdan bir yol göstericidir. Öğretim programlarından ölçme değerlendirmeye ait bütün unsurları içermesini beklemek gerçekçi bir beklenti olarak değerlendirilemez. Eğitimde çeşitlilik; birey, eğitim düzeyi, ders içeriği, sosyal ortam, okul imkânları vb. iç ve dış dinamiklerden ciddi şekilde etkilendiği için, ölçme ve değerlendirme uygulamalarının etkililiğini sağlamada öncelik öğretim programlarından değil öğretmen ve eğitim uygulayıcılarından beklenir. Bu noktada özgünlük ve yaratıcılık öğretmenlerden temel beklentidir.

Bu bakış açısından hareketle öğretim programlarında ölçme ve değerlendirme uygulamalarına yön veren ilkeleri aşağıdaki gibi özetlemek mümkündür:

1. Ölçme ve değerlendirme çalışmaları öğretim programının tüm bileşenleri ile azami uyum sağlamalı, kazanım ve açıklamaların sınırları esas alınmalıdır.
2. Öğretim programı, ölçme sürecinde kullanılabilecek ölçme araç ve yöntemleri açısından uygulayıcılara kesin sınırlar çizmez, sadece yol gösterir. Ancak tercih edilen ölçme ve değerlendirme araç ve yönteminde, gereken teknik ve akademik standartlara uyulmalıdır.
3. Eğitimde ölçme ve değerlendirme uygulamaları eğitimin ayrılmaz bir parçasıdır ve eğitim süreci boyunca yapılır. Ölçme sonuçları tek başına değil izlenen süreçlerle birlikte bütünlük içinde ele alınır.
4. Bireysel farklılıklar gerçeğinden dolayı bütün öğrencileri kapsayan, bütün öğrenciler için genel geçer, tek tip bir ölçme ve değerlendirme yönteminden söz etmek uygun değildir. Öğrencinin akademik gelişimi tek bir yöntemle veya teknikle ölçülüp değerlendirilmez.
5. Eğitim sadece “bilme (düşünce)” için değil, “hissetme (duygu)” ve “yapma (eylem)” için de verilir; dolayısıyla sadece bilişsel ölçümler yeterli kabul edilemez.
6. Çok odaklı ölçme değerlendirme esastır. Ölçme ve değerlendirme uygulamaları öğretmen ve öğrencilerin aktif katılımıyla gerçekleştirilir.
7. Bireylerin ölçme ve değerlendirmeye konu olan ilgi, tutum, değer ve başarı gibi özellikleri zamanla değişebilir. Bu sebeple söz konusu özellikleri tek bir zamanda ölçmek yerine süreç içindeki değişimleri dikkate alan ölçümler kullanmak esastır.

BİREYSEL GELİŞİM VE ÖĞRETİM PROGRAMLARI

Öğretim programlarının geliştirilmesi sürecinde insanın çok yönlü gelişimsel özelliklerine dair mevcut bilimsel bilgi ve birikim dikkate alınarak bütün bileşenler arasında ahengi dikkate alan harmonik bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu bağlamda bazı temel gelişim ilkelerine değinmek yerinde olacaktır.

Öğretim programları, insan gelişiminin belirli bir dönemde sonlanmadığı ve gelişimin hayat boyu sürdüğü ilkesi ile hazırlanmıştır. Bu sebeple öğretim programlarında, her yaş döneminde bireylerin gelişim özelliklerini dikkate alarak destekleyici önlemler alınması önerilmektedir.

Gelişim, hayat boyu sürse de tek ve bir örnek yapıda değildir. Evreler hâlinde ilerler ve her evrede bireylerin gelişim özellikleri farklıdır. Evreler de başlangıç ve bitişleri açısından homojen değildir. Bu sebeple programlar olabildiğince bunu göz önünde bulunduran bir hassasiyetle yapılandırılmıştır. Programların amaçlarını ve kazanımlarını gerçekleştirme sürecinde gerekli uyarlamaların öğretmen tarafından yapılması beklenir.

Gelişim dönemleri ardışık ve değişmeyen bir sıra izler. Her evrede olup bitenler takip eden evreleri etkiler. Öte yandan bu ardışıklık belirli yönelimlerle karakterize edilir: basitten karmaşığa, genelden özele ve somuttan soyuta doğru gelişim gibi. Program geliştirme sürecinde söz konusu yönelimler hem bir alandaki yeterliliği oluşturan kazanım ve becerilerin ön şart ve ardıllığı noktasında dikkate alınmış hem de sınıflar düzeyinde derslerin dağılımlarında ve birbirleriyle ilişkilerinde göz önünde bulundurulmuştur.

Öğretim programlarında insan gelişiminin bir bütün olduğu ilkesi ile hareket edilmiştir. İnsanın farklı gelişim alanlarındaki özellikleri birbirleri ile etkileşim hâlinindedir. Söz gelimi dil gelişimi düşünce gelişimini etkiler ve düşünce gelişiminden etkilenir. Bu sebeple öğretmenlerden, öğrencinin edindiği bir kazanımın, gelişimde başka bir alanı da etkileyeceğini dikkate alması beklenir.

Öğretim programları bireysel farklılıklara ilişkin hassasiyetler göz önünde bulundurularak yapılandırılmıştır. Kalıtsal, çevresel ve kültürel faktörlerden kaynaklanan bireysel farklılıklar ilgi, ihtiyaç ve yönelme açısından da kendini belli eder. Öte yandan bu durum bireylerarası ve bireyin kendi içindeki farklılıkları da kapsar. Bireyler hem başkalarından farklılık gösterir hem de kendi içindeki özellikleri ile farklıdır. Örneğin bir bireyin soyut düşünme yeteneği güçlü iken aynı bireyin resim yeteneği zayıf olabilir.

Gelişim hayat boyu sürmekle birlikte bu gelişimin hızı evrelere göre değişkendir. Hızın yüksek olduğu zamanlar gelişim açısından riskli ve kritik zamanlardır. Bu sebeple öğretmenlerin gelişim hızının yüksek olduğu zamanlarda öğrencinin durumuna daha duyarlı davranması beklenir. Söz gelimi ergenlik dönemi kimlik edinimi için kritik dönemdir ve eğitim bu dönemde kimlik edinimini destekleyici sosyal etkileşimleri artırır ve yönetir.

ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖZEL AMAÇLARI

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü I-II, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri esas alınarak hazırlanmıştır. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü I-II ile öğrencilerin aşağıda belirtilen amaçlara ulaşmaları beklenmektedir:

- Zekâ oyunları modülü ile öğrencilerin zekâ potansiyelini geliştirmeleri beklenmektedir.
- Problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar vermeleri amaçlanmaktadır.
- Sistematik bir düşünce yapısı geliştirmeleri hedeflenmektedir.
- Zekâ oyunları modülü kapsamında bireysel ve takım hâlinde rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmeleri beklenmektedir.
- Problemleri algılama ve değerlendirme kapasitelerini geliştirilmeleri amaçlanmaktadır.
- Sorumluluk alarak kendisine güvenen birey olmaları hedeflenmektedir.
- Oyun esnasında başkalarına karşı saygılı olmaları ve bunu davranışlarıyla göstermeleri, oyun oynanırken oyun sırasını beklemeleri, oyun esnasında doğruluk ve dürüstlüğe önem vermeleri amaçlanmaktadır.
- Kendi yetenek ve potansiyelini keşfetmeleri beklenmektedir.
- Kapasitelerini geliştirerek kullanabilmeleri ve kendi kendilerini yönetebilmeleri amaçlanmaktadır.

ÖĞRETİM PROGRAMI'NA ÖZGÜ BECERİLER

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü I-II' de Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi'nde yer alan sekiz anahtar yetkinliğin yanı sıra bu yetkinliklerle ilişkili temel olarak problem çözme, akıl yürütme, iletişim becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Bu beceriler zekâ oyunları ile aşağıdaki şekilde ilişkilendirilmiştir:

- Problem Çözme:** Zekâ oyunları modülünün ve etkinliklerinin temeli problem çömedir. Öğrencilerin problemleri sadece sayılar ve şekillerle değil aynı zamanda gerçek hayat materyalleri ile kurgulamaları ve gerçek dünya sorunlarıyla ilişkilendirmeleri sağlanacaktır. Zekâ oyunlarında çözüme giden yol birçok farklı yöntem kullanmayı gerektirebilir. Bazı problemler çok basit ve pratik bir yöntemle çözülebilirken bazıları için kapsamlı, daha sistemli bir çalışma ve araştırma gerekebilir.
- Akıl Yürütme:** Zekâ oyunlarında başarı, hızlı ve doğru bir şekilde akıl yürütmeye dayanmaktadır. Zekâ oyunları eğlenceli bir uğraş olarak bilinmektedir. Zekâ oyunlarını bu kadar eğlenceli kılan da sürekli değişen türleri ve zorluk seviyeleridir. Zekâ oyunları, akıl yürütme ve sistemli problem çözme becerisi ile birlikte öğrencilerin ömür boyu kullanacakları çok önemli bir zihinsel beceri olacaktır.
- İletişim:** Günümüzde her birey, bir takımın parçası olarak hayatını sürdürmektedir. Bu yüzden öğrenciler eğitim sürecinde takım üyesi olmanın gereklerini öğrenmelidir. Zekâ oyunları, güçlü bir iletişim aracıdır ve birçok profesyonel şirketin eğitimlerinde takım çalışmasını öğretmek amacıyla da kullanılmaktadır. Ayrıca zekâ oyunları entelektüel bilgi ve birikimin evrensel bir göstergesi olarak görülür. Bu sayede zekâ oyunları bağlamında dünyanın her yerinden insanlarla iletişim kurma fırsatı olacaktır.

ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

Zekâ oyunlarında oyuna özgü yetkinlikleri gelişmiş öğrenciler bu dersi alabileceği gibi aynı sınıf içinde farklı yetkinlik düzeyinde olan öğrenciler de alabilecektir. Dolayısıyla zekâ oyunları dersinin uygulamasında basamaklı öğretim yaklaşımının kullanılması uygun olacaktır.

Basamaklı öğretim programı; öğrencilerin ön öğrenme düzeylerinin, öğrenme biçimlerinin, zekâ boyutunun ve düşünme sistemlerinin farklı olabileceği anlayışına dayanmaktadır. Bu öğretim programı, öğretimde tek boyutlu etkinlikler gerçekleştirilmesinin doğru olmadığını varsayar ve öğrencilerin özelliklerini dikkate alarak hazırlanmış, zenginleştirilmiş öğrenme ortamlarının gerekliliğini öngörür. Öğretme etkinliklerinin geniş bir seçki içinde sunulması, öğrenenin kendi ilgi ve yeteneklerine göre hazırlanması dolayısıyla seçme şanslarının olması onların eğitim öğretim etkinliklerine daha istekli katılmalarını sağlayacaktır.

Basamaklı öğretim programı, öğrencilere basitten karmaşığa, kolaydan zora, somuttan soyuta, bilinenden bilinmeyene, yakından uzağa giden, aşamalık ilişkisi gösteren ve seçme hakkı veren öğrenme imkânları sunmaktadır. Öğrenciler her düzeyde seçtikleri görevler dâhilinde kendilerinden beklenen öğrenme sorumluluklarını yerine getirir. Bu düzeyler, temel bilgi ve becerilerin kavratılmasından üst düzey düşünme becerileri edinilmesine giden bir yol izlemektedir. Zekâ oyunları; başlangıç, orta ve ileri düzey olarak sınıflandırılmaktadır. Buna göre oyunun kurallarını öğrenme başlangıç düzeyi, oyunun temel stratejilerinin kullanıldığı aşama orta düzey ve deneyim sonucunda en iyi stratejilerin belirlendiği, analiz, değerlendirme vb. üst düzey düşünme becerilerinin kullanıldığı aşama ileri düzey olarak belirlenmektedir. Zekâ oyunları Modül I' de başlangıç ve orta düzeye yönelik Modül II' de orta düzey ve ileri düzeye yönelik kazanımlar yer alır.

- **Başlangıç Düzeyi (1. Basamak-D1):** Oyunların kurallarını öğrenmeyi, temel bilgi ve becerileri kazanmayı, başlangıç düzeyi oyunları oynamayı ve bulmacaları çözmeyi içerir.
- **Orta Düzey (2. Basamak-D2):** Mantıksal çıkarımlarda bulunmayı, bulmacalarda doğru yerden başlamayı, strateji oyunlarında temel stratejileri uygulamayı, orta düzey oyunları oynamayı ve bulmacaları çözmeyi içerir.
- **İleri Düzey (3. Basamak-D3):** Özgün düşünme, analiz etme, özgün stratejiler ortaya koyma, değerlendirme, genelleme yapma gibi üst düzey bilgi ve becerileri içerir. İleri düzey oyunlar oynama, bulmacaları çözmeye ve başkalarının deneyimlerinden yararlanma bu basamak içinde yer alır.

Programın uygulanmasında öğretmen, yukarıda belirtilen düzeyler çerçevesinde öğrencilerin özelliklerini ve zekâ becerilerini (sözel, mantıksal, görsel, bedensel vb.) dikkate alarak ne tür ve hangi düzeyde zekâ oyunları üzerinde çalışacaklarını belirlemelerinde öğrencilere rehberlik eder. Programdaki üniteler farklı oyun türleri ve beceri alanları için tasarlanmıştır. Bu oyun türleri, akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik mekanik oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları ve zekâ sorularıdır. Bu başlıklar programın öğrenme alanlarını teşkil etmektedir.

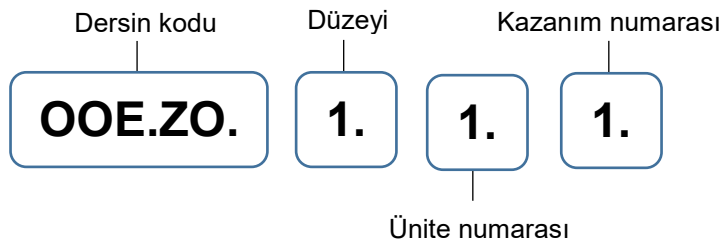
Altı ünite de yer alan bütün örnek oyunlar kendi içinde başlangıç (D1), orta (D2), ileri (D3) düzey seviyelerini barındırdığından, sınıf düzeyleri ve öğrencilerin gelişim özelliklerine göre kazanımların seviyesi ve buna bağlı olarak da kullanılan zekâ oyunları öğretmen tarafından düzey seviyeleri dikkate alınarak verilmelidir.

PROGRAMIN YAPISI

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü I-II'nin ünite adları, kazanım sayıları, öngörülen süre/ders saatleri ve ders saati yüzdeleri aşağıdaki tablolarda belirtilmiştir.

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ-I				
No.	Ünite Adı	Kazanım Sayısı	Süre	
			Ders Saati	Yüzde %
1	Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	6	14	19
2	Sözel Oyunlar	6	12	17
3	Geometrik Mekanik Oyunlar	6	14	19
4	Hafıza Oyunları	4	10	14
5	Strateji Oyunları	6	12	17
6	Zekâ Soruları	4	10	14
Toplam		32	72	100
OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ-II				
No.	Ünite Adı	Kazanım Sayısı	Süre	
			Ders Saati	Yüzde %
1	Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	6	14	19
2	Sözel Oyunlar	6	12	17
3	Geometrik Mekanik Oyunlar	7	14	19
4	Hafıza Oyunları	5	10	14
5	Strateji Oyunları	6	12	17
6	Zekâ Soruları	5	10	14
Toplam		35	72	100

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü I-II' de yer alan kazanımlar ünitelere göre numaralandırılmıştır. Numaralandırma sisteminde dersin kodu, düzeyi, ünite numarası ve kazanım numarasına yer verilmiştir.



Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü I-II' de kullanılması önerilen oyunlar aşağıdaki tabloda yer almaktadır.

No.	Ünite Adı	DÜZEY	Önerilen Oyunlar
1	Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	D1 D2 D3	Sudoku, apartmanlar, çit, hazine avı, mayın tarlası, sihirli piramit, amiral battı, abc kadar kolay, abc bağlamaca, kare karalamaca, kendoku, futoşiki, kakuro, işlem karesi, işlem tamamlama, çarpmaca, bölmece, kapsül, yıldız savaşları vb.
2	Sözel Oyunlar	D1 D2 D3	Anagram, kelime yerleştirme, şifre oyunları, kelime avı, kelime ağı, sözcük gruplama, sözcük yerleştirme vb.
3	Geometrik Mekanik Oyunlar	D1 D2 D3	Tangram ve çeşitleri, soma küpleri, birim küpler, rubik küp, tetramino, domino, tromino, pentomino, labirentler, düğüm oyunları, mikado, yapbozlar, mekanik ayırma oyunları, şekil oluşturma oyunları, küp sayma oyunları vb.
4	Hafıza Oyunları	D1 D2 D3	Fark bulma oyunları, resim eşleme (eşleştirme) oyunları, resim hatırlama, saklı objeleri bulma, yön bulma, nesneyi tanıma vb.
5	Strateji Oyunları	D1 D2 D3	Satranç, go, mangala, üçtaş, dokuztaş, tic-tac-toe (x-o-x), nim vb.
6	Zekâ Soruları	D1 D2 D3	Kibrit çöpleri, kurt, kuzu ve ot, yalancı-doğrucu vb.

Tabloda belirtilen D1, başlangıç düzeyini; D2, orta düzeyi; D3, ileri düzeyi temsil etmektedir. Strateji oyunları dışında kalan akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik mekanik oyunlar, hafıza oyunları ve zekâ soruları ünitelerinde yer alan örnek oyunların her biri, kendi içinde barındırdığı ipucu miktarına göre D1, D2, D3 düzeyini oluşturmaktadır.

KAZANIM VE AÇIKLAMALARI**OOE.ZO.1.1. ÜNİTE: AKIL YÜRÜTME VE İŞLEM OYUNLARI**

OOE.ZO.1.1.1. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını açıklar.

- a) *Akıl yürütme ve işlem oyunları örneklerinden bahsedilir.*
- b) *Akıl yürütme ve işlem oyunları arasındaki farklar üzerinde durulur.*
- c) *Akıl yürütme ve işlem oyunlarının genel kurallarından bahsedilir.*

OOE.ZO.1.1.2. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen ipuçlarıyla mantıksal çıkarımlar yapar.

OOE.ZO.1.1.3. Akıl yürütme ve işlem oyunlarının çözümünde zihinden dört işlem yapar.

OOE.ZO.1.1.4. Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.

OOE.ZO.1.1.5. Akıl yürütme ve işlem oyununa özgü temel stratejileri kullanır.

OOE.ZO.1.1.6. Ulusal ve uluslararası zekâ yarışmaları ve turnuvalarının yapıldığını açıklar.

- a) *Ulusal ve uluslararası turnuva, yarışma ve etkinlikler hakkında bilgi verilir.*
- b) *Ulusal ve uluslararası turnuva, yarışma ve etkinlik kuralları vurgulanır.*

OOE.ZO.1.2. ÜNİTE: SÖZEL OYUNLAR

OOE.ZO.1.2.1. Sözel oyunların temel kurallarını açıklar.

- a) *Sözel oyun örneklerinden bahsedilir.*
- b) *Sözel oyunların genel kuralları vurgulanır.*

OOE.ZO.1.2.2. Sözel oyunlarda verilen ipuçlarıyla mantıksal çıkarımlar yapar.

OOE.ZO.1.2.3. Oyuna uygun kelimeler türetir.

OOE.ZO.1.2.4. Başlangıç düzeyi sözel oyunları oynar.

OOE.ZO.1.2.5. Sözel oyunlara özgü temel stratejileri kullanır.

OOE.ZO.1.2.6. Orta düzey sözel oyunları oynar.

OOE.ZO.1.3. ÜNİTE: GEOMETRİK MEKANİK OYUNLAR

OOE.ZO.1.3.1. Geometrik mekanik oyunların temel kurallarını açıklar.

- a) *Geometrik mekanik oyun örneklerinden bahsedilir.*
- b) *Geometrik mekanik oyunların genel kuralları vurgulanır.*

OOE.ZO.1.3.2. Geometrik şekilleri tanıır.

Geometrik şekiller modellenerek bunlar üzerinde durulur.

OOE.ZO.1.3.3. Üç boyutlu cisimler arasında hareket, ilişki ve örüntüyü açıklar.

OOE.ZO.1.3.4. Başlangıç düzeyi geometrik mekanik oyunlar oynar.

OOE.ZO.1.3.5. Geometrik mekanik oyunlarla ilgili temel stratejileri kullanır.

OOE.ZO.1.3.6. Orta düzey geometrik mekanik oyunlar oynar.

OOE.ZO.1.4. ÜNİTE: HAFIZA OYUNLARI

OOE.ZO.1.4.1. Hafıza oyunlarının temel kurallarını açıklar.

- a) *Hafıza oyunları örneklerinden bahsedilir.*
- b) *Hafıza oyunlarının genel kuralları vurgulanır.*

OOE.ZO.1.4.2. Başlangıç düzeyinde hafıza oyunları oynar.

OOE.ZO.1.4.3. Hafıza oyunlarının temel stratejilerini açıklar.

OOE.ZO.1.4.4. Orta düzeyde hafıza oyunları oynar.

OOE.ZO.1.5. ÜNİTE: STRATEJİ OYUNLARI

OOE.ZO.1.5.1. Strateji oyunlarının temel kurallarını kavrar.

- a) *Strateji oyunları örnekleri üzerinde durulur.*
- b) *Strateji oyunlarının genel kuralları vurgulanır.*

OOE.ZO.1.5.2. Strateji oyunlarını başlangıç düzeyinde oynar.

OOE.ZO.1.5.3. Strateji oyunlarında başlangıç hamlelerini planlar.

OOE.ZO.1.5.4. Strateji oyunlarında başlangıç hamlelerini uygular.

OOE.ZO.1.5.5. Orta düzey strateji oyunları oynar.

OOE.ZO.1.5.6. Dünya genelinde oynanan strateji oyunlarını tanıır.

Dünya genelinde oynanan satranç gibi strateji oyunlarından ve dünyaca önemli oyuncularından bahsedilir.

OOE.ZO.1.6. ÜNİTE: ZEKÂ SORULARI

OOE.ZO.1.6.1. Zekâ sorularının temel prensiplerini kavrar.

Zekâ soruları örnekler üzerinden incelenir.

OOE.ZO.1.6.2. Başlangıç düzeyinde zekâ soruları çözer.

OOE.ZO.1.6.3. Zekâ sorularında verilen ipuçlarıyla mantıksal çıkarımlar yapar.

OOE.ZO.1.6.4. Zekâ sorularında kullanılan temel stratejileri kavrar.

OOE.ZO.2.1. ÜNİTE: AKIL YÜRÜTME VE İŞLEM OYUNLARI

OOE.ZO.2.1.1. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında çözüm basamaklarını oyunun özelliğine göre önceliklendirir.

OOE.ZO.2.1.2. Orta düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.

OOE.ZO.2.1.3. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.

OOE.ZO.2.1.4. İleri düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.

OOE.ZO.2.1.5. Dünya genelinde oynanan akıl yürütme ve işlem oyunlarını tanıır.

Dünya genelinde oynanan strateji oyunları ve dünyaca önemli oyuncular anlatılır.

OOE.ZO.2.1.6. Atık geri dönüşüm malzemeleriyle akıl yürütme ve işlem oyunlarını yeniden üretir.

OOE.ZO.2.2. ÜNİTE: SÖZEL OYUNLAR

OOE.ZO.2.2.1. Orta düzey sözel oyunları oynar.

OOE.ZO.2.2.2. Verilen yönergeler doğrultusunda sözel oyunlarda en doğru çözümleri bulur.

OOE.ZO.2.2.3. İleri düzey sözel oyunları oynar.

Oyun sırasında duygu ve düşüncelerini bir bütünlük içinde, uygun ses tonu ve beden diliyle saygı çerçevesinde ifade ederek öz denetim davranışı göstermesi sağlanır.

OOE.ZO.2.2.4. Dünya genelinde oynanan sözel oyunları tanır.

Dünya genelinde oynanan strateji oyunları ve dünyaca önemli oyuncular anlatılır.

OOE.ZO.2.2.5. Sözel oyunları hazırlama programlarını tanır.

Sözel oyunların hazırlanabileceği programların tanıtımı ve kullanımı örnek uygulamalar ile gösterilir.

OOE.ZO.2.2.6. Yeni sözel oyunlar tasarlar.

Oyun tasarımında dikkat edilecek hususlar belirtilir.

OOE.ZO.2.3. ÜNİTE: GEOMETRİK MEKANİK OYUNLAR

OOE.ZO.2.3.1. Oyunlarda geometrik şekil ve cisimlerin özelliklerinden yararlanır.

OOE.ZO.2.3.2. Geometrik mekanik oyunlarda uzamsal becerileri kullanır.

OOE.ZO.2.3.3. Geometrik mekanik oyunlarda kendine özgü stratejiler geliştirir.

OOE.ZO.2.3.4. İleri düzey geometrik mekanik oyunlar oynar.

OOE.ZO.2.3.5. Simetri aracılığıyla örüntüler oluşturur.

Simetri konusu modellenerek anlatılır.

OOE.ZO.2.3.6. Geri dönüşüm malzemeleri kullanarak geometrik mekanik oyunları yeniden üretir.

OOE.ZO.2.3.7. Yeni geometrik mekanik oyunlar tasarlar.

Oyun tasarımında dikkat edilecek hususlar belirtilir.

OOE.ZO.2.4. ÜNİTE: HAFIZA OYUNLARI

OOE.ZO.2.4.1. Hafıza oyunlarında ipuçları arasında mantıksal ilişkiler kurar.

OOE.ZO.2.4.2. Hafıza oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.

OOE.ZO.2.4.3. Anlamlandırma, ilişkilendirebilme ve kümeleştirme işlemleri için hafızayı etkin kullanır.

OOE.ZO.2.4.4. İleri düzey hafıza oyunları oynar.

OOE.ZO.2.4.5. Yeni hafıza oyunları tasarlar.

Oyun tasarımında dikkat edilecek hususlar belirtilir.

OOE.ZO.2.5. ÜNİTE: STRATEJİ OYUNLARI

OOE.ZO.2.5.1. Orta düzey strateji oyunlarını oynar.

OOE.ZO.2.5.2. Strateji oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.

OOE.ZO.2.5.3. İleri düzey strateji oyunlarını oynar.

Strateji oyunlarında hamle analizleriyle rakibinin hamlelerini tahmin etmeye yönlendirilir.

OOE.ZO.2.5.4. Ulusal ve uluslararası zekâ yarışmaları ve turnuvaların yapıldığını açıklar.

a) *Ulusal ve uluslararası yarışma ve turnuva oyunları hakkında genel bilgilendirme yapılır.*

b) *Ulusal ve uluslararası yarışma ve turnuva oyun kuralları hakkında bilgilendirme yapılır.*

OOE.ZO.2.5.5. Atık geri dönüşüm malzemeleriyle strateji oyunlarını yeniden üretir.

OOE.ZO.2.5.6. Yeni strateji oyunları tasarlar.

Oyun tasarımında dikkat edilecek hususlar belirtilir.

OOE.ZO.2.6. ÜNİTE: ZEKÂ SORULARI

OOE.ZO.2.6.1. Orta düzey zekâ sorularını çözer.

OOE.ZO.2.6.2. Çeşitli zekâ soruları arasında ilişkiler kurar.

OOE.ZO.2.6.3. Zekâ soruları için kendine özgü stratejiler geliştirir.

OOE.ZO.2.6.4. İleri düzey zekâ sorularını çözer.

OOE.ZO.2.6.5. Yeni zekâ soruları tasarlar.

Oyun tasarımında dikkat edilecek hususlar belirtilir.

