

EK-5:

İlkokul/Ortaokul/Lise Etkinlik Uygulama Rehberi

a) Anlat Bakalım

- Öğretmen, sınıfı A ve B olmak üzere iki gruba bölmelidir. Gruptan bazı öğrenciler sözcü olarak belirlenmelidir. Öğretmen, anlatılacak kelimeyi sessizce sözcünün kulağına söylemeli ve sözcüğü anlatması için bir dakika süre vermelidir. Verilen sürede sözcü mimikleriyle ve beden dili yardımıyla kelimeyi anlatmaya çalışmalıdır. Verilen sürede ilk grup kelimeyi bilemezse ikinci gruba söz hakkı verilir. En çok puanı alan grup öğretmen tarafından değişik şekillerde ödüllendirilebilir

b) Bilen Oturur

- Bu oyun yeni öğrenilen kelimelerin kavratılmasında etkin olarak kullanılabilir. Öğretmen, yeni öğrenilen kelimeleri ve bu kelimelerin eş anlamlılarını tahtaya yazmalıdır. Sınıftaki bütün öğrencileri ayağa kaldırmalı ve tahtadaki kelimelerin eş anlamlısını sırayla öğrencilere sormalıdır. Doğru yanıtı veren ayaktaki öğrenci yerine oturur. Tahtadaki bütün kelimelerin eş anlamlıları bulunana kadar etkinlik devam eder.

c) Kelime Türetme

- Kelime Türetme Oyunu için iki öğrenci tahtaya kaldırılmalıdır. İlk öğrencinin söyleyeceği kelimenin son harfiyle ikinci öğrenci önceden belirlenen bir süre içinde yeni bir kelime türetmeye çalışmalıdır. Tüm kelimeler proje kapsamında yeni öğrenilen kelimelerden seçilmelidir. Aynı kelime iki defa söylenmemelidir. Her yeni kelime için ikinci öğrencinin hanesine puan yazılır. Bu uygulama ile öğrenciler kelimelerin söylenişlerini de tekrar ederek pekiştirirler.

d) Anlamını Bul

- Oyun için hazırlanmış kelimeler içi görünmeyen bir torba içine alınır. Her takımdaki birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü oyuncular birbirlerine karşı yarışacaklardır. İlk takımın ilk oyuncusu torbadan bir kelime seçer, seçtiği kelimeyi diğer oyunculara göstermez. Kelimeyi, eğer varsa altında küçük puntolarla parantez içinde yazılı kelimeleri kullanmadan, imalar ile dolaylı yoldan anlatarak kendisinden sonra gelen takım arkadaşının bulmasını sağlamaya çalışır. Eğer ikinci oyuncu anlatılan kelimeyi bilirse takım bir puan alır. Sırasıyla diğer takımların birinci ve ikinci oyuncuları da yarışır. Tüm takımların ilk turu tamamlanınca, bu kez ikinci oyuncular torbadan birer kelime çekerek üçüncü sıradaki takım arkadaşlarına anlatmaya çalışırlar ve oyun bu şekilde sürer. Oyunda kullanılacak kelimelerin proje kapsamında öğrenilenler arasından okulda öğretmen veya öğrencilerin, evde de ebeveyn ya da çocukların hazırlaması birçok kazanımla oynanmasını sağlayacaktır.

e) Baş Harflerini Değiştir

- Öğretmen, proje kapsamında yeni öğrenilen kelimelerden bir kelime söylemeli ve öğrenciler bu kelimenin tüm harflerini yukarıdan aşağıya yazmalıdır. Öğrenciler yukarıdan aşağıya dizili olan harflerle başlayarak yeni sözcükler

türetmelidir. Türetilen kelimeler yine proje kapsamında öğrenilen kelimelerden olmalıdır. Bu etkinlik daha çok gruplar oluşturularak yapılmalıdır. Öğrenciler bu aktiviteyle karşılıklı olarak yeni kelimeleri ve telaffuzlarını öğrenerek kelime dağarcıklarını geliştirirler.

f) Beyin Fırtınası

- Öğrencilerin verilen bir kelimeyi çağrıştıran yakın kelimeleri söylemeleri esasına dayanan bir etkinliktir. Verilen kelimeyi anımsatan en çok sözcüğü söyleyen öğrenci bu etkinliği başarıyla tamamlamış olur. Etkinlik gerçekleştirilirken tek bir eser kaynak alınarak çerçeve daraltılabilir.

g) Bu Nedir?

- Bu alıştırmada son harfi verilen varlıkların, eşyaların ve kavramların ipuçlarıyla bulunması amaçlanır. Öğrenciler numaralandırılmış beyaz kutuları doldurmak için önce verilen ipuçlarını okumalıdır. Verilen ipucu yardımıyla son harfi K olan varlığın, eşyanın veya kavramın ismini boşluklara yazmalıdırlar. Bu etkinlik sınıfta gruplar oluşturularak da uygulanabilir.

h) Hatırlatmaca

- Belirlenen kelimelerle başka kelimeleri çağrıştırmayı hedefleyen bir aktivitedir. Numaralandırılmış kelime gruplarının anımsattığı yeni sözcük bulmacadaki ilgili boşluğa yazılmalıdır. Öğrencilere alıştırmaların nasıl uygulandığı ayrıntılı olarak açıklanmalıdır. Hazırlanan örnek bulmaca sınıfta öğrencilerle birlikte çözülmelidir.

i) Sözcük Yerleştirme

- Sözcük yerleştirme etkinliğinde iki sözcük bulmacanın içine yerleştirilmelidir. Bu sözcüklerden hareket ederek önceden belirlenen diğer sözcüklerin doğru bir şekilde boş karelere yerleştirilmesi sağlanır. Öğretmen ilk uygulamayı kendisi yapmalıdır. Amaç kelimelerin doğru yerleştirilerek öğrenci dikkatinin kelime üzerine çekilmesidir. Bu alıştırmayla öğrencilerin harf-kelime analizi yapmaları ve kelimeleri daha iyi tanımaları sağlanır.

Not: *Proje kapsamındaki faaliyetler gerçekleştirilirken özel gereksinimli öğrencilerin etkinliğe katılımını teşvik edici, kolaylaştırıcı ve etkinlikten azami şekilde faydalanmalarını sağlayıcı tedbirlerin alınması, gerekli hâllerde etkinlik uygulamalarının bu minvalde değiştirilmesi beklenmektedir.*