

Dilimizin Zenginlikler Projesi

Kullanılacak Etkinlik ve Oyun lar



BİLEN 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.



DÜŞÜN -BUL ETKİNLİĞİ

Düşün-Bul etkinliği, öğrencilerin kelimelerin anlamlarını ve kullanımlarını tahmin etmelerini gerektiren bir etkinlik türüdür. Bu etkinlikte, öğrencilere bir kelimenin anlamı veya kullanımı ile ilgili ipuçları verilir ve öğrenciler bu ipuçları doğrultusunda kelimeyi tahmin etmeye çalışır.

ANLAT BAKALIM

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.

HATIRLATMACA

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



BU NEDİR?

Bu alıştırma 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.

BAŞ HARFİNİ DEĞİŞTİR

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.



BEYİN FIRTINASI

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.



KELİME TÜRETME OYUNU

İki 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.



Dilimizin Zenginlikler Projesi

Kullanılacak Etkinlik ve Oyun lar

Drama ile Atasözü/Deyimleri Anlatma

Atasözleri ve deyimlerin daha etkili bir şekilde anlatılması ve anlaşılması amacıyla kullanılan bir etkinliktir. Bu etkinlikte, atasözleri ve deyimler, drama teknikleri kullanılarak canlandırılır. Bu sayede, atasözleri ve deyimlerin anlamları daha somut bir şekilde ifade edilir ve öğrenciler tarafından daha kolay anlaşılır.

EŞ -ZİT ANLAM BUL ETKİNLİĞİ

Bu etkinlik, öğrencilerin eş ve zıt anlamalı kelimeleri tanımalarına ve kullanmalarına yardımcı olmayı amaçlayan bir etkinliktir. Etkinlik, öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirmelerine ve dil becerilerini geliştirmelerine de katkı sağlar.

ANLAMINI 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.

ATASÖZÜ- DEYİM RESİMLEME ETKİNLİĞİ

Atasözleri ve deyimlerin daha etkili bir şekilde öğrenilmesini ve anlaşılmasını sağlayan bir etkinliktir. Bu etkinlikte, öğrenciler atasözleri ve deyimleri resimleyerek, onların anlamlarını ve mesajlarını daha iyi kavrarlar.

PANDOMİM İLE KELİME ANLATMA

Öğrencilerin kelime dağarcıklarını geliştirmek ve yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini güçlendirmek için kullanılan bir etkinliktir. Bu etkinlikte, öğrenciler kelimeleri sözsüz olarak, yani mimik, jest ve hareketlerle anlatmaya çalışırlar.