

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı

**ORTAOKUL VE İMAM HATİP ORTAOKULU
ZEKÂ OYUNLARI DERSİ (5, 6, 7 VE 8. SINIFLAR)
ÖĞRETİM PROGRAMI**



ANKARA 2012

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı

SAYI:163	TARİH: 14.09.2012	KONU: Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı
ÖNCEKİ KARARIN		
SAYI:	TARİH:	

Başkanlığımızca hazırlattırılan ve Kurulumuzda görüşülen **Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programının**, 2012-2013 Öğretim Yılından itibaren 5. sınıflardan başlamak ve kademeli olarak uygulanmak üzere ekli örneğine göre kabulü,

Söz konusu programa göre;

1. Ders kitabı hazırlanmaması,
2. Başkanlığımızca hazırlanarak dağıtımı yapılacak öğretim materyallerinin kullanılması kararlaştırıldı.

Ömer DİNÇER
Millî Eğitim Bakanı

Prof. Dr. Emin KARİP
Kurul Başkanı

Dr. Hüseyin ŞİRİN
ÜYE

Prof. Dr. Mehmet BAYYİĞİT
ÜYE

Doç. Dr. Hatice Duran YILDIZ
ÜYE

Abdülkadir YILMAZ
ÜYE

Prof. Dr. Cengiz ALACACI
ÜYE

İbrahim BÜKEL
ÜYE

Dr. İbrahim DEMİRCİ
ÜYE

Doç. Dr. Güray KIRPIK
ÜYE

1. Giriş

Günümüz dünyası bilim ve teknolojideki gelişmelere paralel olarak hızla değişiyor. Bugünün dünyasında değişimin nesnesi olmak, yerine öznesi olmak bireylerin yenilik ve çözüm üretme kapasitelerinin gelişme düzeyine bağlıdır. Değişime uyum sağlamanın ötesinde, içinde yaşadığımız dünyada sürdürülebilir bir rekabet gücü oluşturmak için üretken bir değişimi hayal edecek, tasarlayacak ve yönetecek zihinsel yeterliklerin ve kapasitenin oluşturulması gerekmektedir. Günlük problemlere ya da amaçlı olarak kurgulanmış problemlere alışılmışın dışında, özgün ve farklı çözümler üretebilmek, bir sorunun birden fazla cevabının olabileceğini görmek ve alternatif cevaplar üretebilmek, günümüzde bireyin hem kendi yaşamı için hem de toplum için artı değer üretmesinin temelini oluşturmaktadır. İnsanlık için yaşamı kolaylaştıran, bir güçlüğü üstesinden gelmeyi sağlayan her türlü gelişme ve buluş, alışılmışın dışında zihinlerin ürünüdür. Farklı düşünebilmek ve farklı çözümler üretebilmek için zihnin, mantığın, bilişsel kapasitenin ve akıl yürütmenin insan hayatı boyunca geliştirilebilir nitelikler olduğu bilinmektedir. Ancak bu gelişme erken yaşlarda göreceli olarak daha kolay ve daha hızlı gerçekleşmektedir. Zekâ oyunları dersinin ortaokullarda seçmeli bir ders olarak okutulmasının gerekçesi bu temel kabullere dayanmaktadır.

Kavramlar ve algıları kullanarak soyut ya da somut nesnelere arasındaki ilişkiyi kavrayabilme, soyut düşünme, akıl yürütme ve bu zihinsel işlemleri bir amaca yönelik olarak kullanabilme yetenekleri zekâ olarak adlandırılmaktadır. Einstein'a göre zekânın gerçek göstergesi bilgi değil, hayal gücüdür. Okullarda öğrencilere yalnızca bilgi aktarmak onların bilişsel kapasitelerinin, problem çözme becerilerinin, düşünme becerilerinin ve bir problemin çözümünde farklı stratejiler oluşturma ve kullanma becerilerinin geliştirilmesine yetmez. Öğrencilerin çeşitli oyunlar ve etkinliklerle zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde zekâ oyunları etkili bir araç olarak kullanılabilir. Zekâ Oyunları gerçek problemleri de kapsayan, her türlü problemin oyunlaştırılmış halidir. Bu yüzden problem çözme öğretmek için kullanılacak iyi bir araçtır.

2. Zekâ Oyunları Eğitiminin Genel Amacı

Milli Eğitimi Temel Kanununda belirtilen genel amaçlar çerçevesinde, Zekâ Oyunları dersinde öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanıması ve geliştirmesi; problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar vermesi, sistematik bir düşünme yapısı geliştirmesi, zekâ oyunları kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmesi ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmesi amaçlanmaktadır. Zekâ Oyunları dersi öğrencilerin problemleri algılama ve değerlendirme kapasitelerinin geliştirilmesini, farklı bakış açıları oluşturabilmelerini, problemle karşılaştıklarında hızlı ve doğru karar verebilmelerini, bir konuya ve çözüme odaklanma alışkanlığı geliştirmelerini, akıl yürütme ve mantığı etkili bir şekilde kullanma kapasitelerini geliştirmelerini sağlayacaktır. Bilişsel beceriler ve kapasitenin geliştirilmesi yanında, öğrenciler zekâ oyunlarında bireysel çalışmalar ve grup çalışmalarında kendi yeteneklerini ve potansiyellerini daha iyi tanıyacak, özgüvenlerini geliştirecek, başarı için sistemli ve disiplinli çalışma alışkanlıkları kazanacak ve başarısızlık halinde yılmadan alternatif çözümler ve stratejiler oluşturma tutum ve davranışlarını geliştirecektir.

3. Programın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar

Bu dersi 5, 6, 7, veya 8. sınıflarda, zekâ oyunlarında yetkinlikleri değişik düzeyde gelişmiş öğrenciler alabileceği gibi, aynı sınıf içinde değişik 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 gerçekleştirilmenin doğru olmadığını varsayar ve öğrencilerin özelliklerini dikkate alarak hazırlanmış zenginleştirilmiş öğrenme ortamlarının gerekliliğini öngörür. Öğretme etkinliklerinin geniş bir mönü içinde sunulması, öğrenenin kendi ilgi ve yeteneklerine göre hazırlanması; dolayısıyla seçme şanslarının olması onların öğretim etkinliklerine daha istekli katılmalarını sağlayacaktır.

Basamaklı öğretim programı, bu ilkedan hareketle, öğrencilere basitten karmaşığa, kolaydan zora, somuttan soyuta, bilinenden bilinmeyene, yakından uzağa giden; aşamalılık ilişkisi gösteren ve seçme hakkı veren öğrenme imkanları sunmaktadır. Öğrenciler her basamakta seçtikleri görevler dâhilinde kendilerinden beklenen öğrenme sorumluluklarını yerine getirir. Bu basamaklar temel bilgi ve becerilerin kavranılmasından, üst düzey düşünme becerileri edinilmesine giden bir yol izlemektedir.

Basamaklı öğretim programının aşamalılık ilkesi aşağıdaki şekilde de gösterildiği gibi hiyerarşik bir yapı öngörmektedir. Basamaklı öğretim programı üç temel aşamayı içermektedir:

A BASAMAĞI- İleri Düzey: Yaratıcı düşünme, analiz etme, özgün fikir ve yaklaşımlar ortaya koyma ve değerlendirme yapma gibi üst düzey bilgi ve becerileri içerir.

B BASAMAĞI – Orta Düzey: Uygulama yapma ve problem çözme gibi görevler bu basamakta yer alır.

C BASAMAĞI - Başlangıç Düzeyi: Bu basamak oyunun kurallarını, temel bilgi ve becerileri kazanmayı içerir.

Programın uygulanmasında öğretmen, yukarıda belirtilen basamaklar çerçevesinde öğrencilerin özelliklerini dikkate alarak, ne tür ve hangi düzeyde zekâ oyunları üzerinde çalışacaklarını belirlemelerinde öğrencilere rehberlik eder. Programda üniteler değişik oyun türleri için tasarlanmıştır. Bu oyun türleri akıl oyunları, işlem oyunları, strateji oyunları, karma oyunlar, sözcük ve mantık oyunları, ve mekanik oyunlardır. Bu başlıklar programın öğrenme alanlarını teşkil etmektedir. Kazanımlar tablosunda her oyun türü için farklı oyunlardan örnekler verilmiştir.

Programın üniteleri altında verilen becerilerden *oyun tiplerini tanıması* ve *kurallarını kavraması* başlangıç düzeyindedir. Bu düzeyde öğrencilere zekâ oyunlarının türleri ile ilgili bilgi vermek gibi bir yol izlenmeyecek, öğrencilerin gelişimlerine uygun olarak basit düzeyde farklı türde zekâ oyunlarından örnekler görmeleri, bu oyunlar üzerinde çalışılması yoluyla oyun türlerini görmeleri ve kavramaları sağlanacaktır.

Öğrencinin *verilen ipuçlarının değer sırasını tanıması* ve *çözüm aşamalarını uygulaması* orta düzeyde becerilerdir. *Kendine özgü yaklaşım ve çözüm yollarını geliştirmesi* ve *o kategoride yeni oyunlar tasarlaması* ileri düzeyde oyun becerileridir. Bu bakımdan program değişik oyunlar için birbirine benzer şekilde değişik basamaklarda beceri ve kazanımlar öngörmüştür.

Bir sınıfta öğrenciler bir oyun türünde başlangıç düzeyinde olabileceği gibi, bir başka oyun türünde orta veya ileri düzeyde olabilir. Dolayısıyla öğrenme etkinlikleri değişik ünitelerde değişik düzeylerde olabilir ve olmalıdır. Hatta aynı oyun türünde bazı öğrenciler başlangıç düzeyinde, bazıları da daha ileri düzeyde olabilir. Öğretmen derste herkesin düzeyini tatminkâr seviyede yükseltmek ve zekâ oyunlarını severek oynatmak için öğrencilerin birbirinden öğrenebileceği işbirlikçi öğrenme etkinlikleri düzenlemelidir. Programda bazı problemlerin takımlar halinde çözülmesi istenecektir. Bu tür çalışmalarda öğrenci düzeylerine göre gruplar oluşturulmalı ve birlikte çalışmanın önemi vurgulanmalıdır.

Öğretmen değişik ünitelere ayracağı zamanı ve yapacağı etkinlikleri öğrenci ilgisi, eğitim ortamı ve materyallerine göre tasarlamalı ve planlamalıdır. Burada ölçüt öğrencilerin ders etkinliklerini faydalı ve zevkli bulmalarıdır. Ders işlenirken öğrencilerin çözüme yönelik farklı önerileri dikkate alınmalı ve yaratıcılıkları desteklenmelidir.

Günümüzde zekâ oyunlarının önemli bir kısmı bilgisayar veya internet ortamında da oynanabilmektedir. Öğretim etkinliklerinde olanaklar ölçüsünde uygun görsel, işitsel ve basılı araç-gereçlere ek olarak bilişim teknolojileri de kullanılmalıdır.

Kazanımlar genel olarak ünitelendirilmiş olmakla birlikte, öğretmen ünite sırasını ve etkinlikleri bire bir izlemek yerine, öğrencilerin daha çok ilgi duydukları ve çalışmaktan zevk aldıkları zekâ oyunlarını da seçebilir. Ayrıca, çeşitli materyal gerektiren oyunlar için araç gereç temininde güçlük olması ya da öğretim ortamlarının uygun biçimde düzenlenmesi olanağı bulunmaması halinde, öğretmen bu oyunların yerine öğretim ortamına uygun alternatif oyunlar seçebilir. Zekâ oyunları dersinin öğretim programı, standart bir programdan daha çok öğrencilerin ilgi ve gelişim özelliklerine göre öğretmen tarafından yapılandırılması gereken, esnek bir çerçeve program olarak tasarlanmıştır.

Zekâ oyunları programı öğrencilerin olumlu duyuşsal gelişimini sağlamak için dikkatle işlenmelidir. Zekâ oyunlarındaki başarı veya başarısızlığın çok veya az zeki olmanın bir göstergesi olmadığı özellikle vurgulanmalı, herkesin kendine has kuvvetli olduğu yönleri olduğu görülmelidir. Örneğin bazı öğrenciler problemleri hızlı olarak deneme yanılma yöntemi ile çözme eğiliminde olabilecekleri gibi, diğerleri daha yavaş fakat sistematik çözme eğiliminde olabilecektir.

4. Programın Temel Öğeleri

Programın odağında öğrencilerin problem çözme, iletişim ve akıl yürütme, öz düzenleme ve psikomotor becerilerinin ve duyuşsal özelliklerinin geliştirilmesi vardır.

4.1. Problem Çözme

Zekâ oyunları dersinin ve etkinliklerinin temeli problem çözmedir. Problemi sadece sayılar ve şekillerle değil gerçek hayat materyalleri ile kurgulayarak öğrencilerin problemleri gerçek dünya sorunlarıyla ilişkilendirmesi 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.

Öğrencilerin uzun vadede problem çözümede başarılı olmalarını sağlamak için problem çözmenin temel aşamaları kavratılmalıdır. Bu aşamalar aşağıda ardışık olarak tanımlanmıştır:

a) Problemin farkına varmak: Her konuda olduğu gibi öğrencilerde istek olmazsa problemin

çözümünde başarıya ulaşılması mümkün olmayacaktır. Öncelikle öğrencinin bir problem olarak algılayabileceği bir durum, olay ya da sorun olmalıdır. Öğrencinin ilgisini çekmeyen bir konu onun için bir problem değildir. Öğretmen sınıfta sıklıkla zekâ oyunları ile problem çözmenin estetik yönlerini doğal akışı içinde gündeme getirmeli ve problem çözmeden alınan zevk paylaşılmalıdır.

- b) Problemi anlamak, kavramak: Problemin niteliğinin anlaşılması, problemin doğru tanımlanması daha sonraki tüm aşamaları belirler. Problemlerin tanımı, problemi tanımlayanın bakış açısına göre farklılaşabilir. Burada bir problemin farklı bakış açılarından farklı şekillerde tanımlanabileceğini kavramayı sağlayacak etkinlikler uygulanmalıdır. Problemi oluşturan koşulları ve kuralları kavramak, çoğu zaman çözümü ve çözüm yöntemini ortaya çıkartacaktır.
- c) Çözüm yönteminin seçilmesi, belirlenmesi: Problemleri çözmek için birçok farklı çözüm yöntemi mevcuttur. Deneme-yanılma, tüme varma, tümden gelme, varsayım kullanma, problemi dönüştürme, problemi parçalama vb. çözüm yöntemlerinden en uygun olan biri veya bazıları seçilmelidir. Hangilerinin neden hangi problemlerde uygun olduğu sınıfta konuşulmalı ve paylaşılmalıdır. Ders zamanı sadece problem çözmeye harcanan bir süre olmamalı, aynı zamanda uygun fırsatlarda süreç hakkında da öğrencilerin konuşmaları ve yazmaları sağlanmalıdır.
- d) Yöntemin uygulanması: Yöntemin uygulanması süreci bazen kısa bazen ise çok kademeli olabilir. Bireysel veya takım çalışmasında bu aşamada sistemli bir çalışma yapılmalıdır. Bu aşamada yöntemin uygulanmasında sistemli olmanın gereği tartışılmalı ve paylaşılmalıdır.
- c) Kontrol: Çözümün tüm kuralları ve şartları sağladığı kontrol edilmelidir. Şartları sağlayan ve çözüme daha çabuk ulaşmayı sağlayan yöntemler bu süreçte doğal olarak ön plana çıkacaktır.
- d) Genelleme: Uygulanan yöntemin geçmişte karşılaşılmış veya gelecekte karşılaşılabilecek hangi problemlerde kolaylık sağlayabileceği sorgulanmalıdır. Benzer problemler belirlenerek tartışılmalı ve çözüm yolları genelleştirilmeye çalışılmalıdır. Genelleştirilmeye çalışma mutlaka her problem çözme sürecinin sonunda yapılmalı ve bu sınıfta kolektif bir alışkanlık haline gelmelidir.

Problem çözme becerilerinin geliştirilmesine yönelik oyunların uygulanmasında aşağıdaki amaçların dikkate alınması gerekir:

- a) Problemleri tam olarak anlamak için problemin doğasına ilişkin sorgulama becerisinin geliştirilmesi,
- b) Farklı zekâ oyunları kullanılarak çeşitli problem çözme yöntem ve stratejilerinin geliştirilmesi,
- c) Problem çözüme edinilen deneyimlerle öğrencilerin öz güveninin geliştirilmesi,
- d) Hızlı ve etkin karar verme becerisinin geliştirilmesi,
- e) Problemlerin çözümünde sorgulayıcı ve şüpheci bir yaklaşımın geliştirilmesi,
- f) Kendilerinin bireysel olarak güçlü ve zayıf yönlerini tanımlarının sağlanması,

4.2. İletişim

Günümüzde her birey bir takımın parçası olarak hayatını sürdürmek zorundadır. 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.

İletişim becerilerinin geliştirilmesine yönelik oyunlarda aşağıdaki amaçların dikkate alınması gerekir:

- a) Problem çözme ve fikir geliştirmede takım çalışması becerilerinin geliştirilmesi,
- b) Öğrencilerin düşüncelerini etkili bir şekilde ifade edebilme becerilerinin geliştirilmesi,
- c) Bir problemin çözümü ile ilgili farklı ve karşıt görüşleri ifade etme becerilerinin geliştirilmesi.

4.3. Akıl Yürütme

Zekâ oyunlarında başarı hızlı ve doğru bir şekilde akıl yürütmeye dayanmaktadır. Geçmişte öğrenilen problem çözme yöntemleri zekâ oyunlarını çözmek için az veya çok fayda sağlasa da zekâ oyunları ezber dayalı bir ders değildir. Zekâ oyunlarını bu kadar eğlenceli kılan da sürekli değişen türleri ve zorluk seviyeleri olmasıdır. Akıl yürütme, sistemli problem çözme becerisi ile birlikte öğrencilerin ömür boyu kullanacakları en önemli zihinsel becerileri olacaktır.

Akıl yürütme becerisinin geliştirilmesine yönelik oyunlarda aşağıdaki amaçların dikkate alınması gerekir:

- a) Mantığa dayalı fikirler üretebilme,
- b) Gruplandırma becerilerini geliştirebilme,
- c) Deneyimlerden çıkarımlarda bulunma,
- d) Benzetim yoluyla akıl yürüterek problem çözebilme,
- e) Tümdengelim yöntemiyle problem çözebilme,
- f) Sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirme,
- g) Soyut sembolleri kullanarak hareket stratejileri oluşturma,
- h) Sözel oyunlarda semantik stratejiler geliştirme,
- i) Üç boyutlu nesnelere hareketi ve ilişkilerini kavrama,
- j) Üç boyutlu düşünme ve muhakeme becerilerini geliştirme.

5. Ölçme ve Değerlendirme

Zekâ oyunları dersinde ölçme ve değerlendirme süreç temelli olarak ele alınmaktadır. Ölçme ve değerlendirmede amaç not vermek değil öğrencinin kendi içinde kaydettiği gelişmeyi gözlemlemek olmalıdır.

Ölçme ve değerlendirme ile öğrencilerin oyunları kurallara uygun oynama, oynarken zevk alma, akıl yürütme, strateji geliştirme ve mantıklı düşünme becerileri ile öz güvenlerinin ne kadar geliştiği belirlenmelidir. Bu amaçla kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarı, öz değerlendirme ve grup değerlendirme araçları kullanılabilir.

Öğretmenler belirtilen ölçme araçlarının hepsini aynı anda kullanmak zorunda değildir. Sınıf mevcudu, etkinliğin özelliği ve süresi göz önünde bulundurulmalıdır. Önemli olan ölçme ve değerlendirme aracının doğru yerde ve zamanda işlevsel olarak kullanılmasıdır.

6. Kazanımlar

Kazanımlar bütün sınıf düzeyleri için ortak ifade edilmiştir. Ancak sınıf düzeyleri ve öğrencilerin gelişim özelliklerine göre kazanımların seviyesi ve buna bağlı olarak da kullanılan zekâ oyunları farklılaşmaktadır. Kazanımlar tablosunda üniteler, kazanımlar ve kazanımların gerçekleştirilmesi için kullanılacak örnek zekâ oyunları yer almaktadır.

Zekâ Oyunları Dersinin Kazanımları

Ünite	Kazanımlar	5. Sınıf	6. Sınıf	7. Sınıf	8. Sınıf
1. Zekâ Oyunlarına Genel Yaklaşım	1.1 Çevresinde karşılaştığı zekâ oyunlarından örnekler verir. 1.2 Zekâ oyunları çözerken uyulması gereken temel kuralları kavrar.	Bu ünite de öğrencinin seviyesine uygun olarak farklı zekâ oyunlarından örnekler üzerinde çalışma yapılır. Basit düzeyde oyunları oynayarak tanırırlar.			
2. Akıl Oyunları	2.1. Dünyada yaygın olan akıl oyunlarını tanıır. 2.2. Akıl oyunlarının kurallarını kavrar. 2.3 Akıl oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder. 2.4. Akıl oyunlarında sayı ve sembollerle birleşim koşullarını sağlayan stratejiler geliştirir. 2.5. Akıl oyunlarında kendine özgü birleşim stratejilerini kullanarak problem çözer. 2.6. Yeni akıl oyunları tasarlar.	Sudoku Sihirli Piramit	Bölgesel Sudoku ABC Bağlamaca	ABC Kadar Kolay Patika	Apartmanlar Çit

Zekâ Oyunları Dersinin Kazanımları

Ünite	Kazanımlar	5. Sınıf	6. Sınıf	7. Sınıf	8. Sınıf
3. İşlem Oyunları	3.1 İşlem oyunlarının kurallarını kavrar. 3.2 İşlem oyunlarında verilen ipuçlarını fark eder. 3.3 İşlem oyunlarında sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirir. 3.4 İşlem oyunlarında çözüm aşamalarını uygular. 3.5 Kendine özgü işlem oyunları tasarlar.	Kendoku (Tek İşlem) İşlem Karalama	Kendoku (4 İşlem) İşlem Karesi	Çarpmaca Kapsül	Kakuro Sütun İşlem
4. Strateji Oyunları	4.1 Strateji oyunlarının kurallarını kavrar. 4.2 Strateji geliştirmenin önemini kavrar. 4.3 Soyut sembolleri kullanarak hareket stratejileri oluşturur. 4.4 Centilmenlik sınırları içinde strateji oyunları oynar.	Nim Tactix 4x4 Dama	Tic Tac Toe Üçtaş Dokuztaş	Sayı Bulmaca Hex Tavşan ve Tazılar	Mankala türleri Türk daması Amerikan daması Çin Daması

Zekâ Oyunları Dersinin Kazanımları

Ünite	Kazanımlar	5. Sınıf	6. Sınıf	7. Sınıf	8. Sınıf
5. Karma Zekâ Oyunları	<p>5.1 Karma zekâ oyunlarını tanıır.</p> <p>5.2 Karma zekâ oyunlarının kurallarını kavrar.</p> <p>5.3 Rakipli karma zekâ oyunlarında oyun bileşenlerinin konumsal özelliklerini tanıır.</p> <p>5.4 Rakipli karma zekâ oyunlarında taktik sıralama yapar.</p> <p>5.5 Rakipli karma zekâ oyunlarında hareket hamleleri planlar ve uygular.</p> <p>5.6 Rakipsiz karma zekâ oyunlarını soyut grafik sembollerle modeller.</p> <p>5.7 Rakipsiz karma zekâ oyunlarında soyut grafik modellerle çözüm stratejileri geliştirir.</p> <p>5.8 Karma zekâ oyunlarında kendine ait stratejiler geliştirir.</p>	<p>Kap Aktarma Oyunları</p> <p>Satranç – Go Problemleri</p> <p>Karma Oyunlar</p>	<p>Kibrit Oyunları</p> <p>Satranç – Go Problemleri</p> <p>Karma Oyunlar</p>	<p>Nehir Geçme Oyunları</p> <p>Satranç – Go Problemleri</p> <p>Karma Oyunlar</p>	<p>Şapka Soruları</p> <p>Satranç – Go Problemleri</p> <p>Karma Oyunlar</p>
6. Sözcük - Mantık Oyunları	<p>6.1 Sözcük ve mantık oyunlarının kurallarını kavrar.</p> <p>6.2 Sözcük ve mantık oyunlarında karmaşık ifadelerdeki ipuçlarını fark eder.</p> <p>6.3 Sözcük ve mantık oyunlarında farklı bilim alanlarına ait sözcük ve kavramları kullanır.</p> <p>6.4 Sözcük oyunlarında semantik stratejiler kullanır.</p> <p>6.5 Sözcük ve mantık oyunlarında verilenler arasında mantıksal ilişkiler kurar.</p> <p>6.6 Sözcük ve mantık oyunlarının çözümünde mantıksal stratejiler kullanır.</p>	<p>Anagramlar</p> <p>Üç Değişkenli Mantık Oyunları</p>	<p>Sözcük Merdiveni</p> <p>Dört Değişkenli Mantık Oyunları</p>	<p>Şifreler</p> <p>Mantık Karesi</p>	<p>Kare Bulmaca</p> <p>Yalancı-Doğrucu Mantık Oyunları</p>

Zekâ Oyunları Dersinin Kazanımları

Ünite	Kazanımlar	5. Sınıf	6. Sınıf	7. Sınıf	8. Sınıf
7. Mekanik Oyunlar	<p>7.1 Mekanik oyunlarda geometrik şekilleri kullanarak yeni şekiller çizer.</p> <p>7.2 Mekanik oyunlarda üç boyutlu nesnelerin hareket ve ilişkilerini kavrar,</p> <p>7.3 Mekanik oyunlarda üç boyutlu şekiller oluşturur.</p> <p>7.4 Üç boyutlu cisimleri içeren oyunlarda kendine özgü yaklaşımlar geliştirir.</p> <p>7.5 Yeni üç boyutlu cisim oyunları tasarlar.</p>	<p>Tangram</p> <p>Üç boyutlu küp sayma ve şekil oluşturma oyunları</p>	<p>T Puzzle</p> <p>Üç boyutlu küp sayma ve şekil oluşturma oyunları</p>	<p>Tetromino</p> <p>Üç boyutlu küp sayma ve şekil oluşturma oyunları</p>	<p>Pentomino</p> <p>Üç boyutlu küp sayma ve şekil oluşturma oyunları</p>