DAHİ ÇOCUK | 5. SINIF TÜRKÇE

Çalışma Kâğıdı 04

Oyun Dünyası: Geleneksel Oyunlar

Oku • Anla • İlişkilendir • Yorumla | **12 soru • 4 aşama • Özgün metin • Karma etkinlik**

dahicocuk.tr
Oku • Anla • Düşün • Yorumla
5, 6, 7 ve 8. Sınıflar

Adı Soyadı: ..... Sınıfı: ..... Tarih: .....

Çalışmanın amacı: Bilgi metnindeki temel bilgileri bulmak, grafikteki bilgiyi okuyup yorumlamak, bir oyunu dijital ortama uyarlamayı tasarlamak ve görüşünü gerekçelendirmek.

Okumadan Önce

Önce bu soruyu yanıtla; tahminini ve gerekçeni yaz, metni okuyunca tekrar değerlendir.

1. soru

1 Yalnızca metnin başlığına bakarak aşağıdakilerden hangisini tahmin etmek daha uygundur?

A) Geleneksel oyunlar ile dijital oyunlar hakkında bilgi verileceğini
B) Bir spor müsabakasının sonucunun verileceğini
C) Bir bilgisayarın nasıl onarılacağının anlatılacağını
D) Bir şehir turunun tanıtılacağını

A. Metni Oku

Özgün bilgilendirici metin

Okuma

Geleneksel Oyunlar ve Dijital Dünya

Geleneksel oyunlar, kuşaktan kuşağa aktarılarak günümüze ulaşan oyunlardır. Seksek, ebelemece, uzun eşek, mendil kapmaca ve çelik çomak bunlardan bazılarıdır. Bu oyunların çoğu için pahalı bir araca gerek yoktur; bir tebeşir, bir ip ya da küçük bir taş yeterlidir.

Geleneksel oyunlar genellikle arkadaşlarla birlikte ve açık alanda oynanır. Oyuncular sırayla hareket eder, kurallara uyar ve ortak kararlar alır. Bu nedenle çocuklar oynarken hem bedenlerini kullanır hem de iletişim becerilerini geliştirir.

Bugün birçok çocuk dijital oyunları da oynuyor. Dijital oyunlarda kurallar çoğunlukla ekranda gösterilir ve oyun bir cihazla oynanır. Ancak geleneksel oyunlar ile dijital oyunlar birbirinin karşıtı olmak zorunda değildir. Örneğin bir geleneksel oyunun kuralları, yeni bir dijital oyun tasarlarken fikir kaynağı olabilir.

Bu yüzden geleneksel oyunları tanımak, hem geçmişten gelen kültürü yaşatmak hem de yeni oyunlar için fikir üretmek açısından değerlidir.

B. Metni Keşfet

Başlık, olaylar ve sözcük anlamı üzerinde çalışacaksın.

2–3. sorular

2 Metne göre geleneksel oyunların çoğu için neye ihtiyaç vardır?

A) Pahalı elektronik cihazlara
B) Büyük bir kapalı salona
C) Tebeşir, ip ya da küçük taş gibi basit araçlara
D) Özel kıyafetlere

3 Metinde geçen “kuşaktan kuşağa aktarılarak” ifadesi hangi anlama gelir?

A) Oyunların her gün değiştirilerek oynanması
B) Oyunların yalnızca yazılı kaynaklarda saklanması
C) Oyunların yurt dışından getirilmesi
D) Bilginin büyüklerden gençlere öğretilerek sonraki nesillere geçmesi

C. Anlamı Yapılandır

Ana düşünce, olay sırası ve anahtar kelimeler.

4–6. sorular

4 Bu metnin ana düşüncesini en iyi ifade eden seçenek hangisidir?

A) Dijital oyunlar çocuklar için zararlıdır.
B) Geleneksel oyunları tanımak, kültürü yaşatmak ve yeni oyun fikirleri üretmek için değerlidir.
C) Geleneksel oyunlar yalnızca eski zamanlarda oynanabilir.
D) Oyun oynamak için pahalı araçlar gerekir.

5 Metindeki bilgilerin verilme sırasını <u>1’den 4’e kadar</u> numaralandır.

( ) Geleneksel oyunların dijital oyunlara fikir kaynağı olabileceği
( ) Geleneksel oyunların tanımı ve örnekleri
( ) Geleneksel oyunları tanımanın değerli olduğu
( ) Oyunlarda kurallara uyma ve iletişim becerileri

6 Aşağıdaki kelimelerden hangileri metnin anahtar kelimeleri olmaya daha uygundur? <u>Üç seçenek</u> işaretle.

☐ geleneksel oyunlar ☐ alışveriş ☐ kurallar ☐ hava durumu ☐ dijital oyunlar

Yönerge: Metnin tamamını en iyi temsil eden üç kelimeyi seç.

D. Derinlemesine Anla

Neden–sonuç ilişkisi, yorum ve ana ileti.

7–9. sorular

7 **Metinde geleneksel ve dijital oyunların “birbirinin karşıtı olmak zorunda olmadığının” söylenmesinden hangi sonuca ulaşılabilir?**

A) Çocukların yalnızca dijital oyun oynaması gerektiği

B) Geleneksel oyunların artık hiç oynanmadığı

C) İki oyun türünün birbirinden fikir alarak birbirini besleyebileceği

D) Dijital oyunların kuralının bulunmadığı

8 **Yazara göre geleneksel oyunları tanımak neden değerlidir? Yanıtını metindeki bir bilgiyle destekle.**

.....

.....

.....

.....

.....

9 **Metnin üçüncü paragrafında bir geleneksel oyunun kurallarının dijital oyun için “fikir kaynağı olabileceği” söylenerek anlatılmak istenen nedir?**

.....

.....

.....

.....

.....

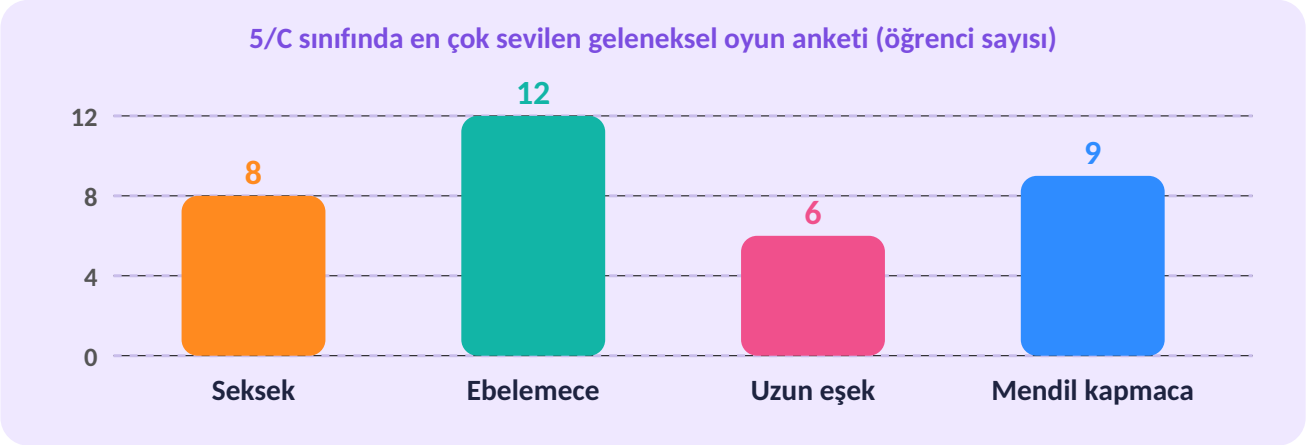
Dahi ipucu: Yanıtını yazarken metinden bir olayı örnek göster ve görüşünü “çünkü” ile gerekçelendir.

E. Becerini Geliştir

Görsel okuryazarlık, karşılaştırma ve görüş bildirme.

10–12. sorular

10 **Görsel okuryazarlık.** Aşağıdaki sütun grafiğini incele. Grafik, metinde adı geçen dört oyunun bir sınıftaki tercih sayılarını gösterir.



Bu grafiğe göre aşağıdaki yorumlardan hangisi doğrudur?

A) En çok tercih edilen oyun seksektir.

B) Ebelemece en çok, uzun eşek en az tercih edilen oyundur.

C) Mendil kapmacayı ve uzun eşeği seçenlerin sayısı eşittir.

D) Seksek ile uzun eşeği seçenlerin toplamı, ebelemeceyi seçenlerden azdır.

11 **Dijital tasarım etkinliği.** Bir geleneksel oyunu dijital oyuna dönüştürmek istediğini düşün. Aşağıdaki alanları doldur.

Oyunun adı	.....
Ekranda göstereceğim bir kural	.....
Ekranda göstereceğim bir görsel	.....

12 **Görüşünü gerekçelendir.** Sence geleneksel oyunların yaşatılması neden önemlidir? Metinden yararlanarak görüşünü en az iki cümleyle açıkla.

.....

.....

.....

.....

.....

dahicocuk.tr
Oku • Anla • Düşün • Yorumla
5, 6, 7 ve 8. Sınıflar

Harika iş çıkardın!

Yanıtlarını gözden geçir; geçmişten gelen oyunlar, yeni fikirlerin de kaynağıdır.

Cevap Anahtarı ve Kısa Çözümler

6. Çoktan seçmeli ve açık uçlu sorular

ÖĞRETMEN

Çoktan seçmeli sorular

1. soru	2. soru	3. soru	4. soru	7. soru	10. soru
A	C	D	B	C	B

Açıklamalar

1 **A:** Başlıktaki “geleneksel oyunlar” ve “dijital dünya” ifadeleri, iki oyun türü hakkında bilgi verilebileceğini düşündürür. Tahminin gerekçesi başlığa dayanmalıdır.

2 **C:** Metnin birinci paragrafında oyunların çoğu için bir tebeşir, bir ip ya da küçük bir taşın yeterli olduğu belirtilir.

3 **D:** “Kuşaktan kuşağa aktarılmak”, bilginin büyüklerden gençlere öğretilerek sonraki nesillere geçmesi demektir.

4 **B:** Metnin sonuç cümlesi, geleneksel oyunları tanımanın kültürü yaşatmak ve yeni oyunlar için fikir üretmek açısından değerli olduğunu söyler.

7 **C:** Metin, geleneksel oyunların dijital oyun tasarlarken fikir kaynağı olabileceğini belirtir; yani iki tür birbirini besleyebilir.

10 **B:** Grafikte ebelemece 12 ile en yüksek, uzun eşek 6 ile en düşük değerdedir. Seksek + uzun eşek = 14 olup ebelemeceden (12) fazladır.

Açık uçlu ve etkinlik soruları

Soru	Beklenen yanıt / değerlendirme
5	Doğru sıra: Geleneksel oyunların tanımı ve örnekleri (1), oyunlarda kurallara uyma ve iletişim becerileri (2), geleneksel oyunların dijital oyunlara fikir kaynağı olabileceği (3), geleneksel oyunları tanımanın değerli olduğu (4).
6	En uygun anahtar kelimeler: **geleneksel oyunlar, dijital oyunlar, kurallar**.
8	Yazar, geleneksel oyunların kültürü yaşattığı ve yeni oyun fikirlerine kaynak olduğu için değerli olduğunu düşünür. Destekleyici bilgi: Metnin son paragrafındaki sonuç cümlesi.
9	Geleneksel ve dijital oyunların birbirini dışlamak zorunda olmadığını, bir geleneksel oyunun kurallarından yeni bir dijital oyun için ilham alınabileceğini anlatır.
11	Yanıtlar değişebilir. Oyunun adı, ekranda gösterilecek anlamlı bir kural (ör. sıra kimde) ve bir görsel/bilgi (ör. puan tablosu, oyuncu simgesi) içermelidir. Değerlendirmede yaratıcılık ve oyunla tutarlılık esas alınır.
12	Tek bir zorunlu görüş yoktur. Öğrenci görüşünü açıklamalı; mümkünse kültürün yaşatılması, iletişim becerileri ya da yeni fikir kaynağı olması gibi metindeki bir bilgiyle desteklemelidir.

Puanlama önerisi: 12 sorunun her biri 1 puan olarak değerlendirilebilir. Açık uçlu sorularda puan, yalnızca beklenen ifadeyi kullanmaya değil, yanıtın anlamlı ve gerekçeli olmasına göre verilmelidir. Bu puanlama önerisi resmî bir MEB ölçeği değildir.

Çalışma kâğıdına eklenmesi gereken iki uygulama

Akıcı okuma

Öğrenci bilgi metnini sesli okurken doğruluk, uygun duraklama ve akıcılık öğretmen tarafından ayrı bir gözlem formuyla değerlendirilebilir. Bu uygulama, T.O.5.2 ile ilişkilidir.

Tahmin çalışmasının sırası

T.O.5.4’e uygun ölçüm için 1. soru metin okunmadan önce uygulanmalıdır; bu nedenle “Okumadan Önce” kutusunda yer alır. Öğrenci tahminini ve gerekçesini yazar; okuma sonunda tahminini tekrar değerlendirir.

Kazanım Eşleştirme Tablosu

7. Resmî öğrenme çıktıları ve beceriler

ÖĞRETMEN

Kodlar, ÇK-5-01'de kullanılan **Oyun Dünyası** teması eşleştirmesiyle aynıdır; yayımdan önce MEB programından doğrulanması önerilir. Eşleştirmeler bu kâğıttaki etkinliklere göre yapılmıştır.

Kod	Resmî öğrenme çıktısı	Çalışmadaki karşılığı
T.O.5.4	Okuyacağı metnin içeriğine yönelik tahminde bulunabilme	1. soru
T.O.5.5	Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme	3. soru, sözcük ve ifade çalışması
T.O.5.6	Metnin yüzey anlamını belirleyebilme	2, 5. sorular
T.O.5.7	Görselle iletilen anlamı belirleyebilme	10. soru
T.O.5.15	Metnin anahtar kelimelerini belirlemeye yönelik çözümleme yapabilme	6. soru
T.O.5.20	Metinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme	3, 6. sorular ve ek sözcük çalışması
T.Y.5.3	Yazısında içerik ve yapıya yönelik seçimlerini yönetebilme	8, 11 ve 12. sorulardaki yazılı anlatım uygulamalarıyla desteklenebilir
T.Y.5.13	Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme	8, 11 ve 12. sorularda nitelikli ifadeler kullanma çalışmasıyla desteklenebilir

Son iki yazma çıktısı, kısa yanıtlar aracılığıyla desteklenmektedir; bu sorular tek başına ilgili çıktılara tam olarak ulaşıldığını kanıtlamaz.

8. Öğretmen için kısa değerlendirme formu

Her beceri için öğretmen gözlemine dayalı bir düzey seçin.

Beceri	Destek gerekli	Gelişiyor	Başardı
1. Bilgi metnindeki açık bilgileri doğru bulur.	☐	☐	☐
2. Sözcük ve ifadeleri bağlamına göre yorumlar.	☐	☐	☐
3. Metnin anahtar kelimelerini belirler.	☐	☐	☐
4. Bilgilerin sırasını ve ilişkisini kurar.	☐	☐	☐
5. Grafikteki bilgiyi okuyup yorumlar.	☐	☐	☐
6. Görüşünü gerekçeyle açıklar ve tasarım fikri üretir.	☐	☐	☐

9. Sonraki çalışma kâğıtları için sistemimiz

Bu kâğıt seri planındaki dördüncü halkadır (ÇK-5-04). Sonraki kâğıtlarda aynı beceriler farklı metin türleriyle tekrar ele alınıp yeni öğrenme çıktıları eklenebilir.

ÇK-5-01

Bir İp, Üç Arkadaş

Yüzey anlam, tahmin, anahtar kelimeler ve görsel.

ÇK-5-02

Oyun Kurallarını Anlamak

Yönergeler, sıralama ve bilgileri ilişkilendirme.

ÇK-5-03

Bir Oyundan Ne Öğrendik?

Metni yorumlama, karşılaştırma ve gerekçeli görüş.

ÇK-5-04

Geleneksel Oyunlar

Bilgi metni, görsel okuryazarlık ve dijital tasarım.

Bu başlıklar önerilen bir çalışma sırasıdır; resmî ders kitabındaki metinlerin yerine geçmez.