

Uzaktan Eđitim Sürecini Güçlendirecek Oyunlar





Öğretmen (Zoom veya uygun bir uygulamada) chat'i açar. Öğrencilerden chat'te yazılan isimleri dikkatlice izlemeleri istenir. Öğretmen oyunu başlatır. Müzik açılır ve chat'ten bir kişinin ismini yazar. Örneğin öğretmen Masal ismini yazdı. Masal hemen bir başkasının ismini yazmalı. Var sayalım Ada yazdı. Ada ismini görür görmez başka bir isim yazmalı. Müzik durur ve Ada hala bir isim yazmadıysa bir şarkı söyler. Araya ismi olmadan bir şeyler yazan kişi diskalifiye* olur.



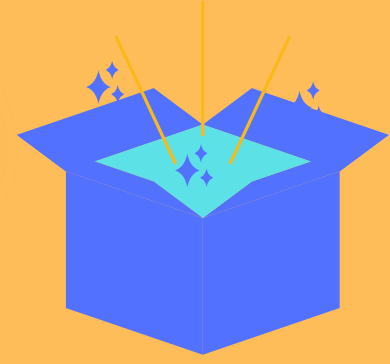
KİM KİMİN TOPLAMI



Öğretmen zoom üzerinden her öğrencinin isimleri yerine sayılar/numaralar (1-20) yazar. Sonra herkesin kalem ve kağıt almalarını ister. Öğretmen iki isim söyler ve bu iki ismin sayılarını/numaralarını topladığında hangi ismi bulacaklarını sorar. Örneğin “Ada ile Masal’ı topladığında kimi bulursun?” der ve Elif’i bulmalarını bekler. Öğretmen bazen sayı ister, bazen isim. Daha sonra sonucu doğru bilen öğrenci arkadaşlarına soru sorar...



ALİ KUTUDA



Herkes bilgisayar karşısında ayakta durur. Öğretmen, “Ali kutuda” dediği zaman herkes çömelir ve bilgisayar ekranında görünmemeye çalışır. “Ali kutudan çıktı” deyince herkes ayağa kalkar. Öğretmen bu tempo ile giderken bazı komutlarda değişiklik yapar. Bu değişiklikte yanlış yapanlar kamerasını kapatır. En sona kalan oyuncu 5 kez doğru hamleyi yaparsa oyunu sınıf kazanır, yanlış yaparsa öğretmen kazanır.



GÜLMEME OYUNU



Öğretmen ekran karşısında bugüne kadar herkesi güldürdüğünü söyler. Bugün ise bütün sınıfı güldüreceğini ve mutlaka kazanacağını açıklar. Daha sonra sınıftan bir kişi seçer ve onu güldürecek komik şeyler söyler. Bir kişiyi güldürdüğünde artık o da onun tarafına geçer ve isterse ona birini güldürmesi için görev verir. Not: Bilerek gülen biri olursa (öğretmen tarafına geçmek için) diskalifiye olur veya öğretmen ona görev veremez.

ÖRDEK NEREDE



Bir ebe seçilir. Diğer çocuklar kazdır. Kazların arasından biri ördektir ve kazlar “tıss tıss” diye ses çıkarırken, ördek “vak vak” diye ses çıkarır. Kazlar ve ördek kamerasını kapatır. Sadece ebenin kamerası açık olur. Ebe ördeği bulmaya çalışır. Ebe'nin sadece iki tahmin hakkı vardır.

BU KİM-BU NE



Paylaşım öncesi öğrencilere rastgele görseller e-mail olarak atılır. Öğrencilerle etkinlik başladığında sırayla atılan e-maildeki görseli göstermeden ne işe yaradığını, ne olduğunu, nasıl kullanıldığını vs. anlatmaya çalışır. Diğer çocuklar, anlatılanlar doğrultusunda görseli tahmin etmeye çalışırlar.



BİR NESNE GELSİN



Öğretmen “Bir nesne gelsin ama ne gelsin?” der. Ardından “Yumuşak mı yumuşak bir nesne gelsin” diyerek öğrencilerin odalarında yumuşak bir nesne bulup getirmelerini bekler. Yine aynı şekilde “Bir nesne gelsin ama ne gelsin?” der. “Yumuşak ve ama üstünde kırmızı renk olan bir nesne gelsin” diyerek öğrencilerin hem yumuşak hem de içinde kırmızı olan bir nesne bulmalarını bekler. Bulup getiren öğrenci ekranda arkadaşları ile paylaşır. Bu oyun sert, yumuşak, uzun, kısa, pürüzlü, pürüzsüz, renk kavramlarıyla çeşitlendirilir.



MÜZEYE GEZİ



Öğretmen sınıfı iki gruba ayırır. Zoom veya başka bir uygulama kullanılabilir. Gruplara isim verir. Birinci grubun adı; heykeller, ikinci grubun adı; turistler. Turistler istedikleri resim veya heykel ile istedikleri konularda konuşabilirler. Öğretmen heykel grubuyla konuşur ve istedikleri şekilde heykel veya resim olabileceklerini söyler. Tek kural ise seçilen şekilde kalınması gerektiğidir. Öğretmen turistlere sorular sorarak sanat eseri hakkında konuşmalarını sağlar



DEDİĞİMİ YAP



Öğretmen öğrencilere kendisini çok dikkatli izlemeleri gerektiğini söyler. Dediğini yapmalarını ama yaptığını asla yapmamaları gerektiğini örneklerle açıklar. Örneğin öğretmen “Eller burunda der” ve elini başına koyar. Elini başına koyanlar kamerasını kapatır. Ellerini burnuna götürülenler ise oyuna devam eder. *Diskalifiye olan kişi ebe olarak seçilmez. Sadece oyunun izleyicisi olur. Burada bir defa kural ihlali yapabilirler fakat öğretmen yapıcı davranmalıdır. Birden fazla kural ihlali durumunda yaptırım konusunda ise net davranılmalıdır.