

220K078



TÜBİTAK



Yakutiye Medresesi Müze Egitimi Etkinlikleri Kültür ve Miras

Sınıf: 4. Sınıf

Öğrenme alanı: Kültür ve miras

Kazanım: SB.4.2.3. Geleneksel çocuk oyunlarını değişim ve süreklilik açısından günümüzdeki oyunlarla karşılaştırır.

Beceri: Değişim ve sürekliliği algılama, zaman ve kronoloji

Değer: Kültürel mirasa duyarlılık

Süre:

Yöntem-teknik: Görüşme, soru-cevap, anlatım, öykü oluşturma, eşleştirme

Araç-gereç: Çalışma yaprağı, boyama kalemleri

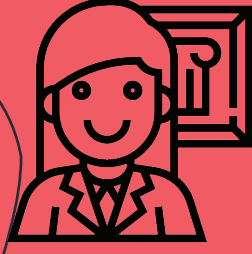
Etkinliğin adı: Dijital Öyküleme, Geçmişteki Oyunları Oynayalım, Oyunları Bil ve Eşleştir

Etkinlik zamanı: Müze öncesi (Etkinlik 1);

Müze sırası (Etkinlik 2); Müze sonrası (Etkinlik 3)

Yakutiye Medresesi Müze Eğitimi Etkinlikleri Kültür ve Miras

Müze Öncesi



Etkinlik 1 (Müze öncesinde): Dijital Öyküleme ilk olarak müze öncesinde öğrencilerden ailesindeki bir büyük ile geçmişte oynadıkları oyunlara ilişkin bir görüşme yapması istenir. Öğrencilerden büyüklerinin oynadıkları oyunlarla ilgili dijital öykü hazırlaması istenir.

Öğretmen Uygulama Yönergesi

İlk olarak öğrencilerinizden ailesindeki bir büyük ile geçmişte oynadıkları oyunlara ilişkin bir görüşme gerçekleştirmelerini isteyiniz. Bu görüşmeyi aşağıdaki sorular çerçevesinde oluşturmalarını isteyiniz.

1. Çocukluğunuzda hangi tür oyunlar oynardınız?
2. Oynamaktan en çok hoşlandığınız oyun hangisiydi?
3. Oyunun nasıl oynandığı ile ilgili bilgi verir misiniz?
4. Oyun sırasında hangi araç-gereçler kullanılıyordu?
5. Sizin geçmişte oynadığınız oyunlar günümüzde hangi oyunlarla benzerlik gösteriyor?
6. Bu benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?

Daha sonra öğrencilerinizden ailesindeki bir büyük ile geçmişte oynadıkları oyunlara ilişkin gerçekleştirdikleri görüşmeye dayalı olarak bir dijital öykü oluşturmalarını isteyiniz.

Etkinliği oluştururken InShot Video düzenleyiciden yararlanabilirsiniz

Müze Öncesi



Öğrenci Uygulama Yönergesi

İlk olarak bir aile büyüğünüz ile geçmişte oynadıkları oyunlara ilişkin görüşme yapınız. Görüşmelerinizi aşağıdaki sorular çerçevesinde gerçekleştiriniz:

1. Çocukluğunuzda hangi tür oyunlar oynardınız?

.....

2. Oynamaktan en çok hoşlandığınız oyun hangisiydi?

.....

3. Oyunun nasıl oynandığı ile ilgili bilgi verir misiniz?

.....

4. Oyun sırasında hangi araç-gereçleri kullanılıyordunuz?

.....

5. Sizin geçmişte oynadığınız oyunlar günümüzde hangi oyunlarla benzerlik gösteriyor?

.....

.....

6. Bu oyunlar arasındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?

.....

.....

Daha sonra ailenizdeki bir büyük ile geçmişte oynadıkları oyunlara ilişkin gerçekleştirdiğiniz görüşmeye dayalı olarak bir dijital öykü oluşturunuz.

Hikaye Panon

ÖRNEK

Kadın Giysileri Bölümü



Burada annemin çocukken hangi oyunları oynadığından bahsedeceğim...

ÖRNEK

Mutfak Bölümü



Şimdi ise sizlere annemin en sevdiği oyundan bahsedğim...

Hikaye panosu görüşmeden edindiğin bilgileri ve verileri düzenlemek için harika bir araçtır.

Görüşmeden elde ettiğin bilgileri müzenin hangi noktasında sunacağını örnekteki gibi belirlemelisin. Hikaye panonda planladığın gibi her sahne için videonu çek ve videoları InShot aracında birleştir ve bir müzik ekle, işte öykün hazır!

Müze Sırasında



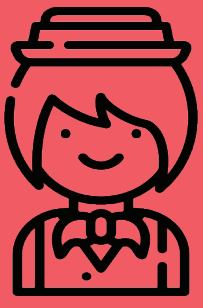
Etkinlik 2 (Müze sırasında): Geçmişteki Oyunları Oynayalım

İlk olarak öğrencilere günümüzde hangi oyunları oynadıkları sorulur. Günümüzde oynadıkları oyunlar ile ilgili arkadaşlarıyla konuşmaları istenir. Öğrencilerden geçmişte oynanan oyunlar ile günümüzde oynanan oyunların karşılaştırmasını yapmaları istenir. Daha sonra, geçmişte oynanan oyunların görsellerini içeren resimleri boyamaları istenir.

Öğretmen Uygulama Yönergesi

1. İlk olarak öğrencilere günümüzde hangi oyunları oynadıklarını sorunuz.
2. Bu oyunlar hakkında arkadaşlarıyla konuşmalarını isteyiniz.
3. Öğrencilerden geçmişte oynanan oyunlar ile günümüzde oynanan oyunların karşılaştırmasını yapmaları isteyiniz.
4. Geçmişte oynanan oyunların görsellerini içeren resimleri boyamaları isteyiniz.

Müze Sırasında



Öğrenci Uygulama Yönergesi

1. İlk olarak günümüzde hangi oyunları oynuyorsunuz?
2. Bu oyunlar hakkında arkadaşlarıyla konuşunuz.
3. Öğrencilerden geçmişte oynanan oyunlar ile günümüzde oynanan oyunların karşılaştırmasını yapınız.
4. Aşağıda verilen geçmişte oynanan oyunların görsellerini içeren resimleri boyayınız.

Etkinlik yaprağınız bir sonraki sayfadadır

İsim: _____

GÖRSELLERİ BOYAYALIM

Geçmişte oynanan oyunların görsellerini içeren resimleri boyayınız



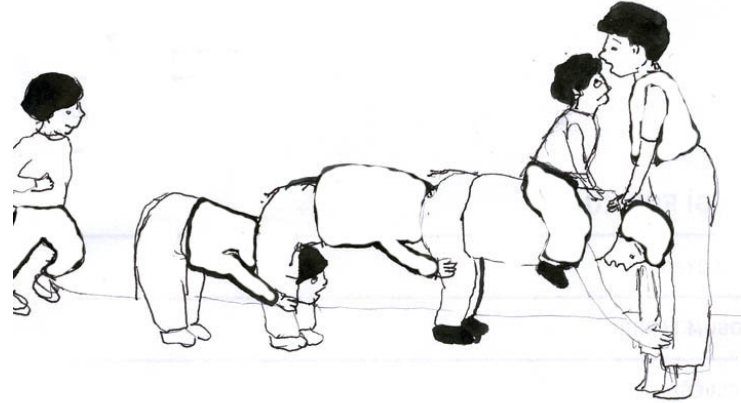
AŞIK OYUNU



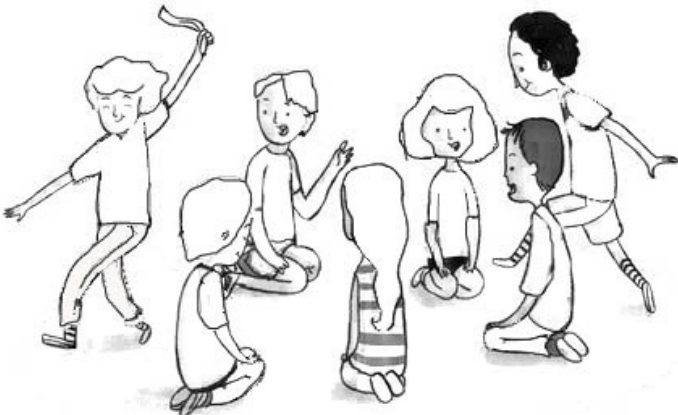
KÖREBE



AÇ KAPIYI BEZİRGAN BAŞI



UZUN EŞEK



YAĞ SATARIM BAL SATARIM



ÇEMBER ÇEVİRME

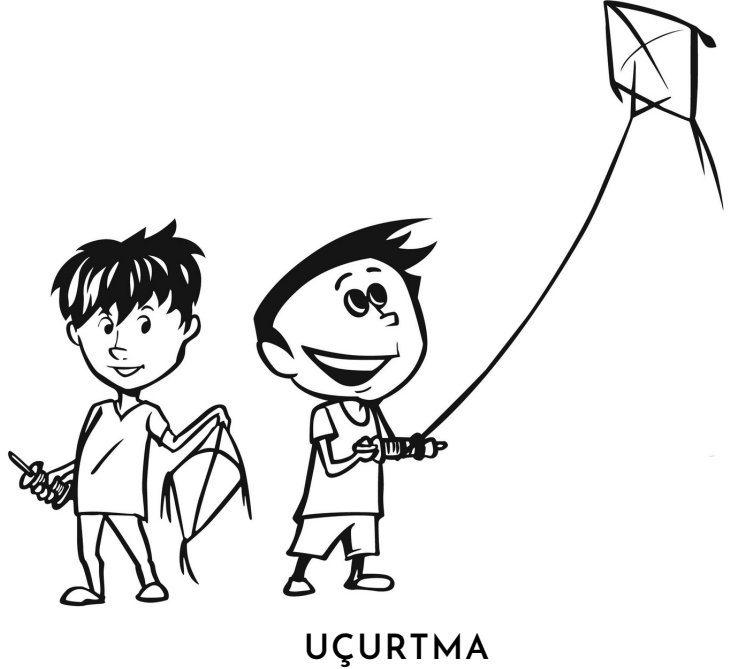
İsim: _____

GÖRSELLERİ BOYAYALIM

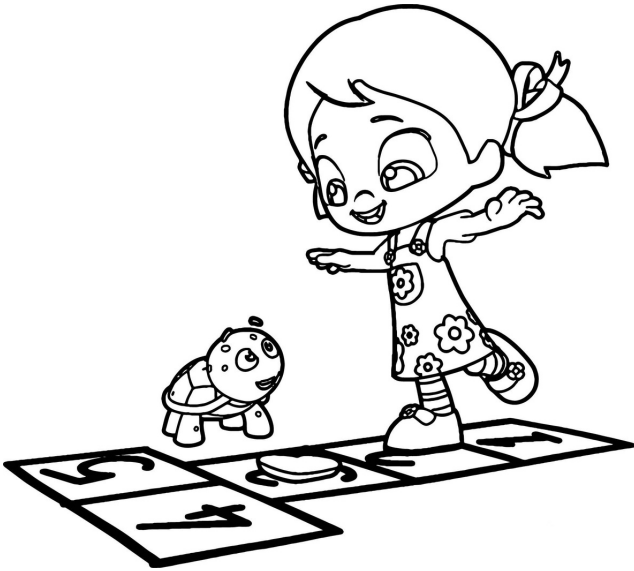
Geçmişte oynanan oyunların görsellerini içeren resimleri boyayınız



İP ATLAMA



UÇURTMA



SEK SEK



TOPAÇ

Müze Sonrasında



Etkinlik 3 (Müze sonrasında): Oyunları Bil ve Eşleştir

Öncelikle, geçmişte oynanan oyunların görselinin yer aldığı çalışma yaprağı öğrencilere dağıtılır. Öğrencilerden verilen görseller ile oyun isimlerini eşleştirmeleri istenir. Bu eşleştirmeyi en kısa sürede ve doğru yapan öğrenciler puan kazanırlar.

Öğretmen Uygulama Yönergesi

1. İlk olarak geçmişte oynanan oyunların görselinin yer aldığı çalışma yaprağı öğrencilere dağıtınız
2. Öğrencilerden verilen görseller ile oyun isimlerini eşleştirmelerini isteyiniz.
3. Bu eşleştirmeyi en kısa sürede ve doğru yapan öğrencilere puan veriniz.

Örnek çalışma yaprağı bir sonraki sayfadadır.

Haydi Eşleştir!



Çevirme Bilye



Topaç Çevirme



Arapsacı



İstop



Yedi Kule



Sek Sek



Yakar Top



Körebe

Resimlerdeki oyunları isimleriyle eşleştir.

Müze Sonrasında

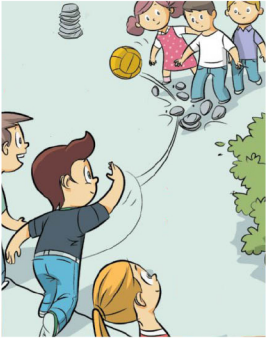
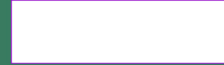
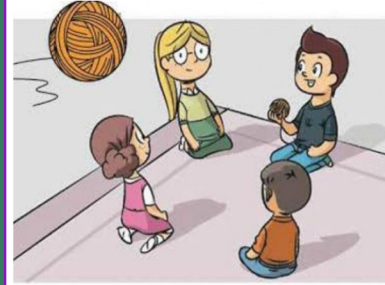


Öğrenci Uygulama Yönergesi

1. İlk olarak geçmişte oynanan oyunların görselinin yer aldığı çalışma yaprağını inceleyiniz.
2. Verilen görseller ile oyun isimlerini eşleştiriniz.
3. Bu eşleştirmeyi en kısa sürede ve doğru yapanlar puan kazanır.

Etkinlik yaprağınız bir sonraki sayfadadır

Haydi Eşleştir!



Yedi Kule

Çevirme Bilye

Sek Sek

Yakar Top

Topaç Çevirme

Arapsaçı

Körebe

İstöp

Resimlerdeki oyunları isimleriyle eşleştir.