



2025-2026 ÖĞRETİM YILI
HAZIRLIK SINIFI TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI DERSİ PROJESİ

KONU: Yazım veya Noktalama İşaretleri Konulu Bir Kutu Oyunu ya da Bilgisayar Oyunu (Dijital Oyun) Hazırlamak

Görev: Yazım kuralları ve noktalama işaretleri konularını pekiştirmek amacıyla **masa oyunu, kart oyunu, kutu oyunu veya dijital oyun** tasarlayınız. Oyununuz, oyuncuların yazım ve noktalama bilgilerini test etmelerine, yanlışları düzeltmelerine veya cümleleri doğru biçimde tamamlamalarına yardımcı olacak şekilde kurgulanmalıdır.

Oyununuz, **soru kartları, görevler, bulmacalar, ilerleme aşamaları, karakter kartları veya yarışma turları** gibi öğeler içerebilir. Oyunu oynayan kişilerin hem öğrenmesi hem de eğlenmesi hedeflenmelidir.

Sınıf Düzeyi	İçerik	Proje Kazanımları	Süre	Puanlama Yöntemi
Hazırlık	Öğrenciler, yazım kuralları veya noktalama işaretleri üzerine bilgi ve becerileri pekiştirmeyi amaçlayan eğitsel bir oyun tasarlayacaktır. Oyun masa, kart, kutu veya dijital formatta olabilir.	<ul style="list-style-type: none">- Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini doğru ve etkili biçimde öğrenme ve pekiştirme- Türkçeyi doğru, etkili ve yaratıcı biçimde kullanma- Oyunlaştırma yoluyla dil bilgisi kurallarını kalıcı hale getirme- Problem çözme, stratejik düşünme ve yaratıcı tasarım becerisi geliştirme- Türkçeyi doğru, etkili ve yaratıcı biçimde kullanma	Öğretim yılı süresince	Dereceli Puanlama Anahtarı

Sevgili Öğrenciler,

Bu projeye yazım kurallarını ve noktalama işaretlerini oyunlaştırarak öğrenecek, hem bilginizi pekiştirecek hem de eğlenceli bir öğrenme materyali ortaya koyacaksınız. Çalışmanız şu iki aşamadan oluşacaktır:

1. **Araştırma:** Noktalama İşaretlerinin görevlerini ve yazım kurallarını inceleyiniz.
2. **Tasarım:** Öğrendiğiniz bilgileri kullanarak masa, kart, kutu ya da dijital formatta bir **oyun** geliştiriniz. Oyununuz bilgi soruları, bulmacalar, ilerleme aşamaları, karakter kartları, görevler vb. unsurlarla desteklenebilir.



Projenin amacı; edebiyat bilgisini yaratıcı bir ürünle pekiştirmeniz, oyunlaştırma yoluyla öğrenmeyi eğlenceli ve kalıcı hale getirmenizdir.

ARAŞTIRMA/ÖN ÇALIŞMA-UYGULAMA

Projeniz aşağıdaki bölümlerden oluşmalıdır:

1. Yazım kuralları ve noktalama işaretleri konularını araştırın.
2. Bilgileri oyunlaştırmaya uygun hale getirin.
3. Oyunun kurallarını, tasarımını ve işleyişini belirleyin.
4. Oyunun prototipini (kutu/maketi ya da dijital tasarımı) hazırlayın.
5. Oyunla ilgili kısa bir kullanım kılavuzu ekleyin.

Projede Bulunması Gereken Bölümler

1. Ön söz
2. İçindekiler
3. Yazım kuralları ve noktalama işaretlerinin önemi
4. Oyun tasarımının tanıtımı (kurallar, işleyiş, örnek kartlar, görseller vb.)
5. Öğrencinin kendi yorumu (oyunun eğitsel işlevi üzerine değerlendirme)
6. Bibliyografya
7. Ön kapak ve arka kapak

Proje Aşamaları

I. Ara Kontrol (Planlama)

- Hangi konuya (yazım veya noktalama) odaklanılacağı seçilecek.
- Oyun türü belirlenecek (masa oyunu, kart oyunu, kutu oyunu, dijital oyun).
- Kullanılacak kaynaklar ve oyun formatı öğretmene sunulacak, onay alınacak.

II. Ara Kontrol (Taslak)

- Oyun için örnek sorular, görevler veya bölümler hazırlanacak.
- Kurallar ve işleyiş yazılı hale getirilecek.
- Taslak oyun öğretmenle paylaşılacak, geri bildirim alınacak.

Değerlendirme:

Projeniz yönergedeki özellikler ölçüt alınarak değerlendirilecektir.



**TED İSTANBUL KOLEJİ VAKFI
ÖZEL LİSESİ**

SIRA NO	DEĞERLENDİRİLECEK HUSUSLAR	PUAN	ÖĞRENCİNİN ALDIĞI PUAN	DÜŞÜNCELER
	GENEL ÖZELLİKLER	25		
1	Birinci Kontrol (Tüm okul için belirlenen ortak puan verilecektir.)	5		
2	İkinci Kontrol (Tüm okul için belirlenen ortak puan verilecektir.)	5		
3	Ödevin Zamanında Teslim Edilmesi (Tüm okul için belirlenen ortak puan verilecektir.)	10		
4	Ödev hazırlama sırasında ders öğretmenin rehberliğinden sık sık yararlanılması	5		
	İÇERİK ÖZELLİKLERİ (İÇ YAPI)	40		
1	Ödevdeki bilgilerin doğruluk ve kullanılabilirlik açısından değerlendirilmesi	5		
2	Yaratıcılık ve özgünlük	10		
3	Metni (konuyu) anlama, konuya hakimiyet	10		
4	Metni (konuyu) yorumlama,	15		
	ŞEKİL ÖZELLİKLERİ (DIŞ YAPI)	35		
1	Sunuş (plan) ve düzen	5		
2	İçindekiler ve ön sözün bulunması	5		
3	Kaynak ve dipnot bildirme tekniklerine uygunluk	5		
4	Dilin doğru ve etkili kullanılması	10		
5	Yazım- noktalama kurallarına uygunluk	10		
	Toplam	100		

PROJE TAKVİMİ

- TASLAK TESLİMİ:** 16-18 Aralık 2025
- TASLAK TESLİMİ:** 3-5 Şubat 2026
PROJE TESLİMİ: 8-9 Nisan 2026