



T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI

BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

(1, 2, 3 VE 4. SINIFLAR)

TÜRKİYE YÜZYILI
MAARİF MODELİ

2025

İÇİNDEKİLER

1. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI	4
1.1. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI	4
1.2. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR	5
1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler	6
1.2.2. Programlar Arası Bileşenler (Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri, Okuryazarlık Becerileri, Değerler)	6
1.2.3. Disiplinler Arası ve Beceriler Arası İlişkiler	7
1.2.4. İçerik Çerçevesi	7
1.2.5. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)	7
1.2.6. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	8
1.2.7. Farklılaştırma	9
1.3. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ TEMALARI, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜRE TABLOSU	9
1.4. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI	12
2. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SINIF DÜZEYLERİNE AİT TEMALAR	14
1. SINIF	14
2. SINIF	31
3. SINIF	50
4. SINIF	74

1. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

1.1. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI

Günümüz dünyasının çok yönlü sorunları düşünüldüğünde yaşam boyu fiziksel aktivite alışkanlığına sahip bir toplumun inşası her zamankinden daha önemli bir görev hâline gelmiştir. Okulları fiziksel aktivite alışkanlığı kazanmanın temel kaynağı olarak değerlendirirsek bu potansiyelin etkin kullanımı sağlıklı toplum inşasını kolaylaştıracaktır. Bir bütün olarak düşünüldüğünde okullar, öğrencilerde fiziksel aktivite alışkanlığı sağlamak için önemli bir potansiyele sahiptir. Bu potansiyelin verimli bir şekilde değerlendirilmesinin odak noktasında nitelikli beden eğitimi dersleri bulunmaktadır. Bu anlamda fiziksel aktiviteyi günlük yaşamın bir parçası hâline getirebilmek için fiziksel aktivitelerin eğlenceli yönlerini deneyimleyip aktivitelere istekle katılım gösteren, öz güveni yüksek, hareket becerileri ve fiziksel uygunluğu gelişmiş, fiziksel aktivitenin sağlıklı ilişkisini özümsemiş ve hareket yoluyla çok yönlü gelişim (sosyal-duygusal) sağlamış bireyler yetiştirmek beden eğitimi ve oyun dersinin temel yaklaşımıdır. Bu anlayış ile düzenli fiziksel aktiviteye katılım alışkanlığına sahip bireylerin yetişmesi için ilkökul dönemi çok önemli bir yere sahiptir. Bu bağlamda okul öncesi eğitim ile başlayan bu sürecin ilkökul döneminde tamamlayıcı şekilde devam etmesi için programlar bütüncül bir anlayışla Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin benimsediği ilke ve yaklaşımlarla hazırlanmıştır. Bu doğrultuda beden eğitimi ve oyun dersinin doğasına çok uygun bir anlayış olan bütüncül eğitim, modelin bileşenleri kullanılarak yapılandırılmıştır.

Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı; düzenli fiziksel aktivite alışkanlığının çok yönlü, uzun süreli ve ilişkisel yapısı dikkate alınarak hazırlanmıştır. Programda öğrencilerin okul öncesi dönemde kazandıkları becerileri hareket eğitimi bağlamında geliştirmeleri, kavramlarla ilişkilendirmeleri ve farklı fiziksel aktivite ortamlarında kullanabilmeleri hedeflenmiştir. Ayrıca sağlıklı yaşam anlayışını geliştiren, motivasyonu artıran ve ilgi çekici içeriklere de yer verilmiştir. Öğrencilerin günlük hayatlarında fiziksel aktivitenin sürekliliğini sağlamak için gerekli bilgi, beceri ve tutumlar; eğlenmelerini, sorgulamalarını, değer vermelerini ve oyun oynamalarını destekleyici bir öğrenme ortamında sunulmuştur. Bu bağlamda öğrenme çıktıları sadeleştirilerek somut öğrenme ve öğretme uygulamalarına odaklanılmış; öğrencileri aktif, sosyal ve sağlıklı olmaya teşvik eden eğilim, değer, okuryazarlık ve sosyal-duygusal öğrenme becerilerine öncelik verilmiştir.

Programda öğrencilerin edindikleri becerileri farklı etkinlik ve oyun türlerinde kullanabilmelerini sağlayacak bir içerik çerçevesi sunulması hedeflenmiştir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin yapısı esas alınarak mevcut programlar, uluslararası örnekler ve güncel araştırmalar incelenmiş; öğretmenlerin de geri bildirimleri dikkate alınmak suretiyle bu öğretim programı hazırlanmıştır.

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Temel İlkeleri" esas alınarak hazırlanan Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'yla öğrencilerin;

1. Beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri (BEOSAB) olan hareketi sergileme, hareket kavramlarını uygulama, taktik ve strateji geliştirme, fiziksel aktiviteye katılma, ritmik hareket etme, fiziksel uygunluk sağlama, eşle/grupla hareket etme, adil oyun anlayışına uygun davranma, takım/grup liderliği sergileme ve güvenli ortam oluşturma becerilerini geliştirmeleri,
2. Kavramsal, sosyal-duygusal öğrenme ve okuryazarlık becerilerini beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri ile bütüncül şekilde kullanmaları,
3. Sahip oldukları değer ve eğilimleri beden eğitimi öğrenme ortamına yansıtırken aynı zamanda yeni değer ve eğilimleri edinmeleri,
4. Sağlıklı bir yaşam tarzı için fiziksel aktivitenin önemini anlamaları ve bu doğrultuda düzenli fiziksel aktivite alışkanlığı kazanmaları,
5. Edindikleri bilgi, beceri ve tutumları öğrenme sürecine, diğer derslere ve günlük yaşamlarına yansıtmaları amaçlanmaktadır.

1.2. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR

Öğretim programının uygulanması sürecinde şu hususlara dikkat edilmelidir:

1. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bütüncül eğitim anlayışına uygun olarak beden eğitimi ve spor derslerinde alan becerileri ve kavramsal becerilerin yanı sıra eğilim, değer, okuryazarlık ve sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin etkin şekilde işletilmesi sağlanmalıdır.
2. Programın temel ilkesi "hareket yoluyla çok yönlü gelişim" olduğu için tüm temalarda hareketin gelişimi odak nokta olmalı ve sarmal yapıya dikkat edilmelidir.
3. Öğrenme ortamı hazırlanırken öğrencileri eğlendiren, öğrencilerin öz güvenlerini geliştirmelerini destekleyen, öğrencilere çeşitlilik sunan güdüleyici bir iklim oluşturulmalıdır.
4. Beden eğitimi ve oyun dersi, farklı sınıf seviyelerinde devam eden bir ders olduğundan bir önceki sınıf seviyesine ait ön öğrenme eksiklikleri zümre öğretmenlerince tespit edilmeli ve bu eksiklikleri gidermeye yönelik çalışmalar eğitim öğretim yılı başında karara bağlanmalıdır.
5. Programda yer alan öğrenme çıktıları BEOSAB ile kavramsal beceriler işletilerek hazırlanmıştır. BEOSAB kapsayıcı olması bakımından hareketi sergileme, hareket kavramlarını uygulama, taktik ve strateji geliştirme, fiziksel aktiviteye katılma, ritmik hareket etme, fiziksel uygunluk sağlama, eşle/grupla hareket etme, adil oyun anlayışına uygun davranma, takım/grup liderliği sergileme ve güvenli ortam oluşturma becerilerinden oluşmaktadır. Bazı öğrenme çıktıları temel becerilerden oluşmaktadır. Alana özgü ihtiyaç duyulan bazı kavramlar temel beceri olarak düşünülmelidir.
6. Okullarda bireysel, sosyal ve çevresel farklılıkların geniş bir yelpazede olduğu göz önünde bulundurulmalı; tüm öğrencilerin katılımını destekleyecek şekilde birey, sosyal çevre ve fiziki çevre özellikleri dikkate alınarak çeşitlendirme ve uyarlamalar yapılmalıdır.
7. Öğrencilerin aktif oldukları, problem çözme ve iş birliğine uygun model temelli yaklaşımlar (spor eğitimi, taktiksel oyun, bireysel ve sosyal sorumluluk, akran öğretimi, iş birlikli öğretim modeli vb.) ile içeriğe en uygun öğretim stilleri (komut, alıştırma, eşli çalışma, kendini denetleme, katılım, yönlendirilmiş buluş, problem çözme, öğrencinin tasarımı, öğrencinin başlatması, kendi kendine öğrenme) kullanılmalıdır.
8. Öğretim programında içerik çerçeveleri kapsayıcı temalar altında yapılandırılmıştır. Bunun temel gerekçesi, beden eğitimi ve oyun dersindeki birçok öğrenme çıktısının hareket yoluyla verilen birbirini tamamlayıcı içeriklerden oluşmasıdır. Diğer bir gerekçe ise beden eğitimi ve oyun dersinin kendine özgü doğası gereği dersin işlendiği yer, tesis, ekipman, iklim şartları gibi birçok faktörden etkilenebilmesidir. Bu nedenle içerik çerçeveleri kapsayıcı konu başlıklarıyla oluşturulmuş ve okulun tesis, ekipman, iklim şartları, öğrenci profili gibi etkenlere bağlı olarak içerik çerçevelerinin çeşitlendirilmesine olanak tanınmıştır. Bu bağlamda etkinlik ve oyunlar, hedeflenen tüm öğrenme çıktılarının sağlanması koşuluyla çeşitlendirilebilir ve temaların saatleri değiştirilebilir.
9. Beden eğitimi ve oyun dersinin öğrenme-öğretme uygulamalarını zenginleştirmek ve okul dışı zamanlarda da öğrencilerin takibini sağlamak amacıyla öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alınarak dijital eğitim içerikleri ve çeşitli teknolojiler (sanal sınıf, mobil uygulamalar, oyunlaştırma araçları vb.) kullanılmalıdır.
10. Beden eğitimi ve oyun dersinde çeşitli materyallere ihtiyaç duyulmaktadır. Öğretmenler programın hedeflediği yapıyı etkili bir şekilde uygulayabilmek için dönem başında gerekli materyalleri belirlemeli, yetkililerden talep etmeli ve hazır hâle getirmeye çalışmalıdır. Bunun yanı sıra beden eğitimi ve oyun dersi, materyal tasarımı için oldukça uygun bir yapıya sahiptir. Bu bağlamda hem materyal çeşitliliğini sağlamak hem de çocukların el becerileri ve yaratıcılıklarını geliştirebilmek için materyaller (karton raket, uzun saplı araçlar, halka, oyun çarşafı, kum torbası vb.) tasarlanmalıdır.
11. Ölçme ve değerlendirme anlayışı öğrenme odaklı olmalı ve sürece yönelik bir yaklaşım benimsenmelidir. Bu bağlamda öğrencilerin öğrenme durumları biçimlendirici değerlendirmeye yönelik araçlarla değerlendirilmelidir. Dereceli puanlama anahtarları, gözlem formları, kontrol listeleri, performans görevleri, öz değerlendirme, akran değerlendirme gibi ölçme ve değerlendirme araçları sıkça kullanılmalıdır.
12. Öğretmenlerden hem zenginleştirme hem de destekleme faaliyetlerini bireysel farklılıklara duyarlı biçimde ve kapsayıcı bir anlayışla gerçekleştirmeleri beklenmektedir. Bu bağlamda farklılaştırma bölümlerinde kendi beceri seviyelerine uygun etkinlikler ve gerekli zaman verildiğinde tüm öğrencilerin öğrenebileceği anlayışı ile programın

hedefine ulaşması sağlanmalıdır. Öğrencilerin kendi potansiyellerine ulaşabilmesi için farklılaştırma uygulamaları öğretmenler tarafından öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve istekleri göz önünde bulundurularak planlanmalı ve uygulanmalıdır. Öğrencilerin özel gereksinimlerinin olduğu durumlarda farklılaştırma uygulamalarında gerekli uyarlamalar yapılmalıdır.

13. Beden eğitimi ve oyun dersinde çeşitlilik sunulması uzun vadeli bir gelişim için önemlidir. Bu bağlamda öğrencinin ileride birçok spor branşını yapabilmesine zemin hazırlayacak hareket ve oyun çeşitliliğine sahip olmasına dikkat edilmeli, yeteneği olan öğrenciler bu bakış açısıyla keşfedilmeli ve yönlendirilmelidir.
14. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme çıktılarının gerçekleştirilmesi için disiplinler arası iş birliği ve günlük yaşamla ilişkilendirme yapılmalıdır. Öğrencilerin edindikleri becerileri hem diğer derslerde hem de ders dışındaki uygun fiziksel aktivite ortamlarında kullanabilmeleri için öğrencilere rehberlik edilmelidir.
15. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nın hedefine ulaşabilmesi için kişisel (öğrenciler, öğretmenler, veliler, okul yöneticileri, antrenörler vb.) ve kurumsal paydaşların (okul, il-ilçe gençlik ve spor müdürlükleri, spor federasyonları, kulüpler, belediyeler, il sağlık müdürlükleri vb.) iş birliği içinde olması önemlidir. Bu iş birliğinin sağlanmasında okul yönetimi ile öğretmenler yönlendirici olmalıdır.

1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler

Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı, BEOSAB ve kavramsal becerilerle bu becerilerin tamamlayıcısı niteliğindeki eğilimler esas alınarak hazırlanmıştır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli çerçevesinde belirlenen beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri "hareketi sergileme, hareket kavramlarını uygulama, taktik ve strateji geliştirme, fiziksel aktiviteye katılma, ritmik hareket etme, fiziksel uygunluk sağlama, eşle/grupla hareket etme, adil oyun anlayışına uygun davranma, takım/grup liderliği sergileme ve güvenli ortam oluşturma"dır. BEOSAB bireyin sadece fiziksel değil bilişsel, sosyal-duygusal gelişimini de göz önünde bulundurarak çok yönlü bir eğitim anlayışını benimsemektedir. Bireylerin yaşam boyu fiziksel aktivite alışkanlığı kazanmalarını, sağlıklı yaşam tarzı benimsemelerini ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmelerini destekler. Her bir beceri tanımlandıktan sonra ilgili süreç bileşenleri işletilerek becerilerin kazanılmasına yönelik kapsamlı bir çerçeve sunulmuştur. Programda öğrenme çıktıları bu alan becerilerini destekleyecek şekilde yapılandırılmıştır. Alan becerilerinin karşılayamadığı beceriler için kavramsal beceriler (temel, bütünleşik) kullanılmıştır. Öğrencilerin öğrenme sürecini desteklemek için Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nın tüm hedef ve süreçleri; alan becerileri, kavramsal beceriler ve eğilimler bir bütün hâlinde düşünülüp yürütülmelidir.

1.2.2. Programlar Arası Bileşenler (Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri, Okuryazarlık Becerileri, Değerler)

Programlar arası bileşenler; sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerileri olarak sınıflandırılmıştır. Geçmişin "öğrenen insan" modeli bugünün dünyasında "öğrenmeyi öğrenen, sorgulayan, yeni durumlara kolaylıkla uyum sağlayan, sadece bilişsel değil sosyal-duygusal yönden de gelişen insan" profiline karşılık gelmektedir. Bu nedenle sosyal-duygusal öğrenme becerileri, öğrencilerin okul içindeki ve okul dışındaki hayatlarında başarılı olmaları için öğrencileri destekleyecek bir yeterli kümesi olarak ele alınmaktadır. Beden eğitimi ve oyun dersinin hem okulda hem de günlük hayatta düzenli fiziksel aktiviteye katılım alışkanlığını hedefleyen yönü, sosyal-duygusal öğrenmeyi tercih değil bir gereklilik hâline getirmektedir. Bireyin düzenli fiziksel aktiviteye katılım sürecinin motivasyon, öz güven, yeterlik, etkileşim gibi yönleri göz önünde bulundurulduğunda beden eğitimi ve oyun dersi öğretim sürecinin sosyal-duygusal öğrenme becerileri olmadan başarılı bir şekilde gerçekleşmeyeceği dikkate alınmalıdır.

Değerler, beden eğitimi ve oyun dersinin amaçlarına ulaşabilmesi için öğrenme-öğretme yaşantılarında tema ile tutarlı bir biçimde ele alınması gereken bir diğer bileşendir. Sağlıklı bir kişilik; bireyin kişisel gelişimi, yaşadığı topluma uyumu ve fiziksel çevresiyle doğrudan ilişkilidir. Sosyal ve fiziksel çevreyle ilişkilerde sağlıklı kişilik özelliklerinin oluşmasını sağlayan değerler bireyin kendisi, çevresi ve toplum açısından önemli bir yapıdır. Beden eğitimi ve oyun dersleri, bu değerlerin eyleme geçirilmesi için uygun bir zemin sunar. Bu bağlamda değerler, Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nın hedeflediği beceriler ve içerik çerçevesi ile uyumlu bir şekilde bu sürecin doğal bir bileşeni olarak değerlendirilmelidir.

Okuryazarlık becerileri, sürecin bir diğer önemli bileşeni olup öğrencinin çok yönlü gelişiminin önemli bir parçasıdır. Okuryazarlık becerileri, programın temel amaçlara ulaşabilmesinin tamamlayıcı bir unsuru olarak ele alınmalı ve süreç bileşenleri, öğrenme-öğretme sürecinde gerçekleştirilen etkinliklerle birleştirilmelidir.

1.2.3. Disiplinler Arası ve Beceriler Arası İlişkiler

Programda temanın öğrenme çıktılarına desteklemek amacıyla disiplinler arası ve beceriler arası ilişkilerin kurulması önemli görülmüştür. Beden eğitimi ve oyun dersinde edinilen bilgi ve becerilerin hayat bilgisi, müzik, fen bilimleri gibi diğer alanlarla nasıl uyumlu hâle getirileceği öğrenme-öğretme süreçlerinde belirtilmiştir. Beceriler arası ilişkiler ise öğrenme çıktılarıyla doğrudan bağlantılı olmasa da temanın hedeflerine ulaşmak için gerekli olan alan becerilerini ve kavramsal becerileri ifade etmektedir. Bu doğrultuda bazı beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri, öğrenme çıktısı olarak değil beceriler arası ilişkilerin bir parçası olarak kullanılmıştır. Öğrenme ve öğretme süreçlerinin disiplinler arası ve beceriler arası ilişkileri etkin bir şekilde kullanacak biçimde planlanmasının programın bütüncül yaklaşımının başarısı için önemli olduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

1.2.4. İçerik Çerçevesi

Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nın içerik çerçevesi bölümünde tema kapsamında ele alınacak konulara yer verilmiştir. Bu içerikler, çeşitli hareket becerilerini edinme ve farklı durumlarda kullanabilmeye birlikte düzenli fiziksel aktiviteye katılımı ve sağlık anlayışını destekleyecek içeriklerden oluşturulmuştur. Program kapsamında verilmesi amaçlanan içerik, öğrenme çıktılarına yansıtılmış ve öğrenme-öğretme uygulamalarında somutlaştırılmıştır.

Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nın içerik çerçevesi oluşturulurken hareket eğitimi temeli korunmuş, yaşam boyu fiziksel aktivite alışkanlığının kazandırılması amacı dikkate alınmış, öğrencilerin ihtiyaçları gözlemlenmiş ve Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli beceriler çerçevesi ile uyum esas alınmıştır. Mevcut programlarda yer alan içerik unsurları gözden geçirilerek öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alınmış ve içeriklerin hem çeşitlendirilmesi hem de ihtiyaca göre farklı düzeylerde tekrar edilmesi sağlanmıştır. İçerik çerçevesinin kapsamını belirtmek ve yönlendirmek için anahtar kavramlara ve bazı temalarda genellemelere yer verilmiştir.

1.2.5. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)

Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme kanıtları bölümünde ölçme ve değerlendirme süreçlerinin amaçlarına ve dersin öğrenme çıktılarına yönelik kanıt oluşturabilecek araçlar sunulmuştur. Beden eğitimi ve oyun dersi, öğrencilerin bireysel farklılıklarının gözlemlendiği ve bu farklardan dolayı değerlendirmelerin güç olabildiği bir derstir. Bu anlamda öğrencilerin başlangıç seviyeleri dikkate alınarak ürün ve sürecin de değerlendirilmesi çok önemlidir. Başlangıç seviyesini anlayabilmek için tanılayıcı değerlendirme yöntemlerinin dersin başında kullanılması önemsenmiştir. Süreç esnasında "öğrenme için değerlendirme" anlayışıyla öğrencilerin seviyesinin belirlenmesi değil öğrenme durumlarının gecikmeden tespit edilmesi sağlanmalıdır. Bu bağlamda süreci değerlendirmeye uygun olarak çeşitlendirilmiş ölçme ve değerlendirme yöntemlerinin kullanılması teşvik edilmiştir. Bu doğrultuda bu dersle ilgili ölçme ve değerlendirme süreçleri aşağıda belirtilen hususlar dikkate alınarak tasarlanmıştır:

1. Programda öğrenme çıktılarına ve öğrenci özelliklerine uygun olmak koşuluyla öğrenme kanıtı oluşturmak adına tanılayıcı ve biçimlendirici değerlendirme ön planda tutulmuştur.
2. Programda öğrenme çıktılarına yönelik ölçme ve değerlendirme önerilerine yer verilmiştir. Değerler, eğilimler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri ve okuryazarlık becerileri öğrenme-öğretme uygulamalarının bir parçası olduğu ve içeriğe entegre edildiği için programın öğrenme kanıtları bölümünde bunlara ilişkin doğrudan ölçme ve değerlendirme araçlarına yer verilmemiştir.
3. Programda verilen ölçme ve değerlendirme araçları rehber görevi üstlenmektedir. Bu bağlamda öğretmenler, ölçme ve değerlendirme süreçlerinin amaçlarına ve öğrenme çıktılarına uygun olmak koşuluyla farklı ölçme ve değerlendirme araçları kullanabilirler.
4. Beden eğitimi ve oyun dersinin çok yönlü doğası gereği sadece fiziksel odaklı ölçümler yeterli değildir. Diğer becerilerin de değerlendirilmesine özen gösterilmelidir.
5. Programda her temanın en az bir öğrenme çıktısını değerlendirmeye yönelik performans görevi verilmeye çalışılmıştır.

6. Programda ölçme ve değerlendirme araçları kapsamında performans görevlerinin kullanımına önem verilmiştir. Performans görevleri, öğrencilerin fiziksel becerilerinin yanı sıra bütüncül gelişimlerini destekleyici uygulamalar içermektedir.

1.2.6. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları

Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme-öğretme yaşantıları bölümünde programda yer alan içerik ve diğer bileşenleri öğrenme çıktıları ile ilişkilendiren, süreç bileşenlerinin aşamalarını yansıtan öğrenme yaşantılarına yer verilmiştir. Öğrenme-öğretme uygulamaları; öğrencilerin bu tema için gerekli ön öğrenmelerini yansıtan temel kabuller, mevcut durumlarını tespit etmeye yönelik ön değerlendirme ve günlük yaşam ya da diğer disiplinlerle ilişki kurmalarını sağlayacak köprü kurma bölümleri ile başlamaktadır. Öğrenme-öğretme uygulamalarına başlamadan önce bu bölümler dikkate alınmalıdır. Uygulamalarda öğrencilerin anlamlı beden eğitimi (sosyal etkileşim, kişiye uygun öğrenme, eğlenme, memnun olma ve mücadele) anlayışını deneyimlemelerine uygun bir öğrenme ortamı oluşturulmalıdır. Beden eğitimi ve oyun dersinin bağlamı gereği içerik çerçevesi, programı kapsayan temalarda zenginleştirilerek sunulmuştur. Bu bağlamda tema içinde yer alan öğrenme çıktılarıyla ilgili uygulamaların takvimi okulun şartlarına göre değişiklik gösterebilir ancak tüm uygulamalar öngörülen içeriklere uygun şekilde tema içinde verilmelidir. Öğrenme-öğretme uygulamalarında öğrencilere yaşam boyu fiziksel aktivite alışkanlığını sağlayıcı bilgi, beceri ve tutumların bütüncül anlayış içerisinde sunulması sağlanmalıdır.

Bu yaş grubunun gelişimsel özellikleri göz önünde bulundurulduğunda çocukların öğrenme ortamında eğlenmeleri ve iş birliği içinde olmaları önemlidir. Bu bağlamda uygulamalarda rekabetten uzak, çocukların ilgisini çeken ve öz yeterlik ile öz güvenlerini geliştiren fırsatlar sunulmalıdır. Bireysel farklılıkların göz önünde bulundurulduğu bu süreçte oyun ve etkinliklerin zorluk seviyeleri belirlenirken bunların sınıf seviyesine uygun olmasına özen gösterilmelidir. Öğrenme-öğretme sürecinde beden eğitimi alanına özel öğretim stilleri (komut, alıştırma, eşli çalışma, kendini denetleme, katılım, yönlendirilmiş buluş, problem çözme, öğrencinin tasarımı, öğrencinin başlatması, kendi kendine öğrenme) ve öğretim modellerinin (doğrudan, bireyselleştirilmiş, iş birlikli, spor eğitimi, akran, araştırma, taktiksel oyun, bireysel ve sosyal sorumluluk) kullanılması sağlanmalıdır. Konu alanı, öğrenci profili ve diğer koşullar dikkate alınarak stil ve modellere karar verilmelidir.

Beden eğitimi ve oyun dersinde bazı temalar hareket eğitimi esas alınarak hazırlanmıştır. Hareket eğitimi, bedenin bir hareket ifadesi olduğu fikrinden yola çıkarak fiziksel aktivite ile bilişsel süreçleri birleştiren bir eğitim metodolojisidir. Bu yaklaşımda öğrencilerin hareketi kavramlarla (beden, alan, ilişki ve efor farkındalığı) ilişkilendirilerek uygulayabilmesi sağlanmalıdır. Bu ilişkilendirmenin sağlanabilmesi için problem çözme, yönlendirilmiş buluş gibi öğretim stilleri kullanılmalıdır. Sınıf seviyesi ilerledikçe çocukların edindiği temel hareket becerilerini farklı bağlamlarda kullanabileceği bir çeşitlilik sunulmuştur. Bu yapının zengin öğrenme yaşantıları ile sürdürülmesi sağlanmalıdır. Hareket eğitimi sürecinde tema içerisinde örnek uygulamalara yer verilmiştir.

Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nda öğrencinin çok yönlü gelişimini ve düzenli fiziksel aktivite alışkanlığı edinmesini destekleyen bazı içerikler, hareket gelişimini tamamlayıcı temalar altında sunulmuştur. Bu temalarda gerçekleştirilen öğrenme-öğretme uygulamalarında öğrencinin eğlenceli bir ortamda motivasyon ve öz güveninin gelişimi desteklenmelidir. Ayrıca öğrencilerin sağlık ile fiziksel aktivite arasındaki ilişkiyi kurabilmeleri, fiziksel uygunluklarının gelişmesi, kültürel birikimleri ve değerlerimizi öğrenme-öğretme süreçlerinde özümsemeleri sağlanmalıdır. Düzenli fiziksel aktivite alışkanlığı kazandırmayı amaçlayan temaların işlevselliğini artırmak için öğrencilerin öğrendikleri beceriler günlük hayatla ilişkilendirilerek pekiştirilmelidir.

Öğrenme-öğretme uygulamalarında öğrencilerin eğilim, değer, okuryazarlık ve sosyal-duygusal öğrenme becerilerini kazanmalarına yönelik öneriler de sunulmuştur. Bu özelliklerin öğrencilere kazandırılması, beden eğitimi ve oyun dersinin öğrenme ortamında yapılacak bazı müdahalelerle sağlanabilir. Oyun ve fiziksel aktivitelerin doğasında bulunan sevgi, saygı, iş birliği, empati, azim, kararlılık, öz yeterlik, öz güven, sorumluluk, karar verme gibi eğilim, değer ve sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin öğretilmesinde soru sorma, örnek hikâyeler anlatma, telkin, eylem öğrenme, gözlem, davranış sözleşmeleri yapma, bire bir görüşme ya da odak grup görüşmeleri gibi stratejilere yer verilmelidir.

1.2.7. Farklılaştırma

Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nın "farklılaştırma" bölümü, "zenginleştirme" ve "destekleme" alt bölümlerinden oluşmaktadır. Farklılaştırmanın bir boyutu olan zenginleştirme; fiziksel yeterliliği yüksek, hareket becerileri ile taktik ve stratejileri daha hızlı öğrenen, programda hedeflenen diğer bilgi ve becerileri etkin bir şekilde kullanabilen öğrencilerin potansiyellerini en üst düzeye çıkarabilmek amacıyla öğretmene yönelik öneriler sunar. Bu bölümde mevcut içerik çerçevesi ve öğrenme çıktılarına bağlı kalınarak öğrencilerin konuyu hem derinlemesine öğrenmelerini hem de günlük yaşamla ilişkilendirmelerini sağlayacak önerilere yer verilmiştir.

Destekleme, öğrenme-öğretme uygulamalarında zorluk yaşayan öğrencilere gerekli ek zaman ve desteğin sağlanabilmesi için öğretmene yönelik önerilerin sunulduğu bölümdür. Bu bölümde ise mevcut içerik çerçevesi ve öğrenme çıktılarına bağlı kalınarak öğrencilerin daha somut yaşantılarla ve görsel, yazılı, dijital materyallerin de desteğiyle kendi hızlarında ve seviyelerinde ilerlemelerini sağlayacak önerilere yer verilmiştir.

Farklılaştırma bölümü; her öğrencinin yetenek, ilgi ve öğrenme stillerini tanıyarak öğrencilere kapsayıcı bir eğitim ortamı oluşturmak amacıyla hazırlanmıştır. Program uygulanırken etkinlikler kapsayıcılık ilkesi gereği öğrencilerin kendi hızlarında ilerleyebilmelerine fırsat verecek şekilde öğrencilerin ilgi, istek ve ihtiyaçları doğrultusunda hazırlanmalı ve planlamalıdır.

1.3. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ TEMALARI, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜRE TABLOSU

1-4. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ SINIFLARA GÖRE TEMALAR

1. SINIF	2. SINIF	3. SINIF	4. SINIF
BEO.1.1. Hareket Ediyorum	BEO. 2.1. Hareketimi Geliştiriyorum	BEO.3.1. İş Birlikli Oyunlarla Hareket Ediyorum	BEO.4.1. Hareket Ediyorum ve Koordinasyonumu Geliştiriyorum
BEO.1.2. Oyunu Kuralına Göre Oynuyorum	BEO.2.2. Oyunun Kurallarını Uyguluyorum	BEO.3.2. Oyunun Kurallarını Yeniden Oluşturuyorum	BEO.4.2. Dünya Çocuk Oyunlarını Oynuyorum
BEO.1.3. Ritimle Hareket Ediyorum	BEO.2.3. Ritimle Hareket Ediyorum	BEO.3.3. Farklı Ritimlerle Hareket Ediyorum	BEO.4.3. Yaratıcı Ritmik Adımlar Sergiliyorum
BEO.1.4. Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum ve Sağlıklı Büyüyorum	BEO.2.4. Sağlığım İçin Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum	BEO.3.4. Sağlığım İçin Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum	BEO.4.4. Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum ve Sağlıklı Besleniyorum
		BEO.3.5. Hareket Ederek Çevremi Keşfediyorum	BEO.4.5. Hareket Ederek Doğayı Keşfediyorum
		BEO.3.6. Kültürel Birikimlerimiz ve Geleneksel Oyunlar	BEO.4.6. Hareket Engel Tanımaz

Aşağıdaki tablolarda Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nın temalarının işleniş sırası sınıf seviyelerine göre sunulmuştur. Ayrıca bu tablolarda temalara ait öğrenme çıktısı sayıları, ders saatleri ve yüzdeleri verilmiştir.

1. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. Hareket Ediyorum	4	85	47
2. Oyunu Kuralına Göre Oynuyorum	4	40	22
3. Ritimle Hareket Ediyorum	3	17	10
4. Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum ve Sağlıklı Büyüyorum	2	30	17
Okul Temelli Planlama*		8	4
TOPLAM	13	180	100

2. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. Hareketimi Geliştiriyorum	2	65	36
2. Oyunun Kurallarını Uyguluyorum	3	30	17
3. Ritimle Hareket Ediyorum	2	27	15
4. Sağlığım İçin Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum	5	50	28
Okul Temelli Planlama*		8	4
TOPLAM	12	180	100

3. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. İş Birlikli Oyunlarla Hareket Ediyorum	3	32	18
2. Oyunun Kurallarını Yeniden Oluşturuyorum	2	30	17
3. Farklı Ritimlerle Hareket Ediyorum	2	25	14
4. Sağlığım için Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum	2	30	17
5. Hareket Ederek Çevremi Keşfediyorum	2	25	14
6. Kültürel Birikimlerimiz ve Geleneksel Oyunlar	3	30	16
Okul Temelli Planlama*		8	4
TOPLAM	14	180	100

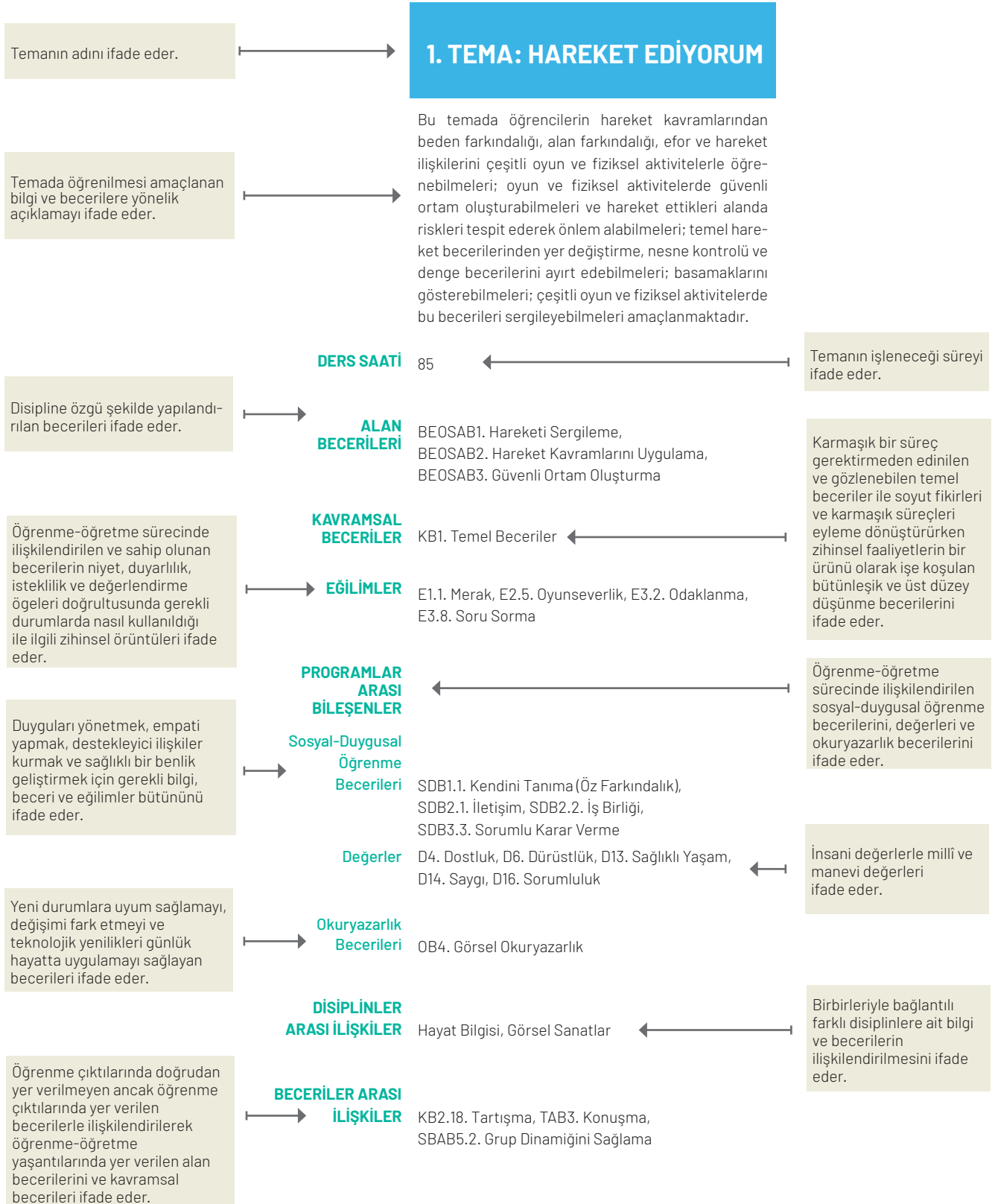
4. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ

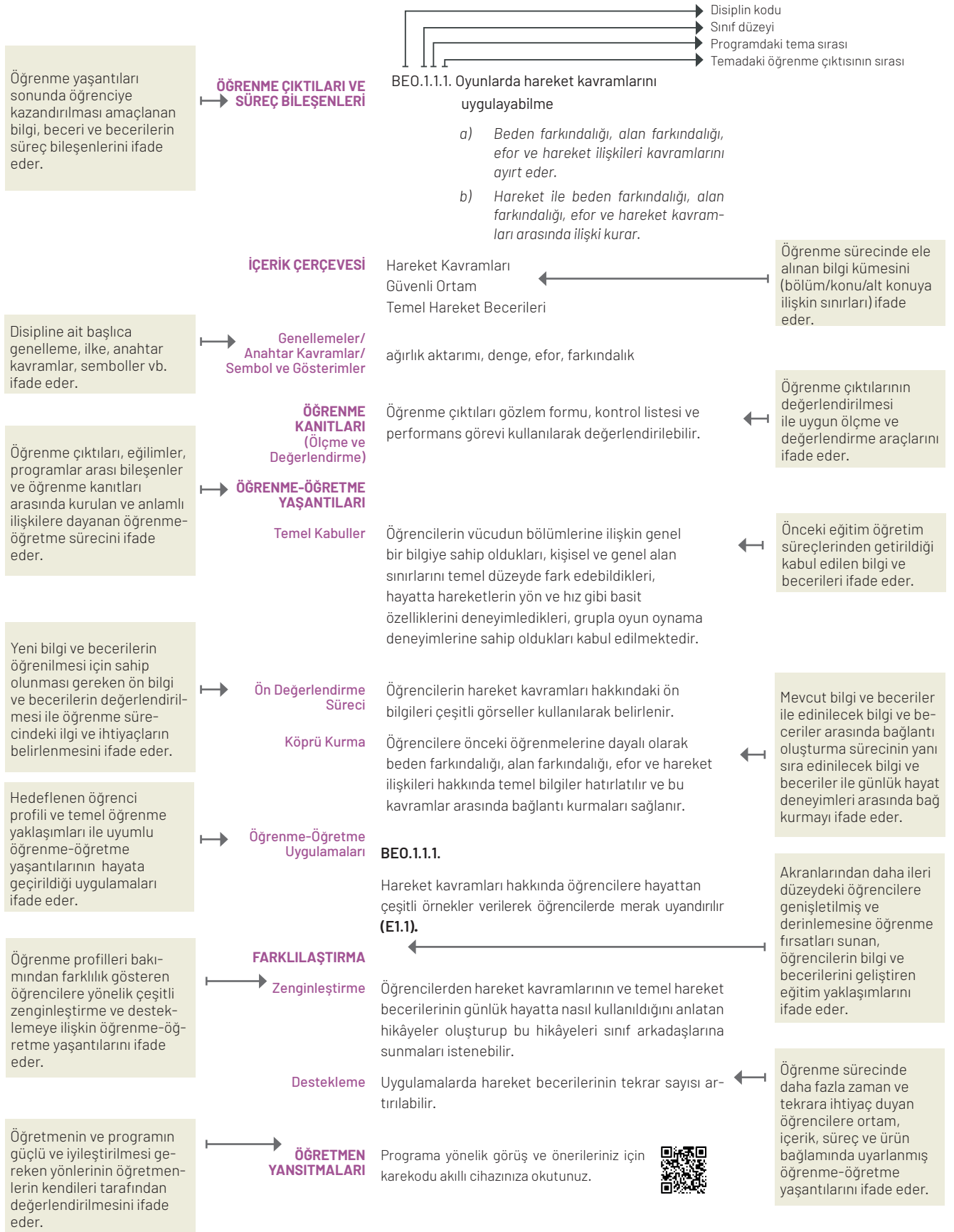
TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. Hareket Ediyorum ve Koordinasyonumu Geliştiriyorum	2	14	20
2. Dünya Çocuk Oyunlarını Tanıyorum	2	12	17
3. Yaratıcı Ritmik Adımlar Sergiliyorum	2	10	14
4. Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum ve Sağlıklı Besleniyorum	3	14	19
5. Hareket Ederek Doğayı Keşfediyorum	3	10	14
6. Hareket Engel Tanımaz	2	8	11
Okul Temelli Planlama*		4	5
TOPLAM	14	72	100

- Zümre öğretmenler kurulu tarafından ders kapsamında yapılması kararlaştırılan okul dışı öğrenme etkinlikleri, araştırma ve gözlemler, sosyal etkinlikler, proje çalışmaları, yerel çalışmalar, okuma çalışmaları vb. çalışmalar için ayrılan süredir. Çalışmalar için ayrılan süre eğitim öğretim yılı içinde planlanır ve yıllık planlarda ifade edilir.

1.4. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı; sosyal ve duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerilerinin bulunduğu "programlar arası bileşenler", temada kazandırılması amaçlanan içerik ve becerilerin belirtildiği "öğrenme çıktıları", öğrenme-öğretme sürecinde kullanılacak ölçme ve değerlendirme kanıtlarının bulunduğu "öğrenme kanıtları", temadaki konu başlıklarının yer aldığı "içerik çerçevesi", öğrenme çıktısına uygun strateji, yöntem ve tekniklerin önerildiği "öğrenme-öğretme yaşantıları", öğrencinin bireysel farklılıkları dikkate alınarak belirlenen alternatif öğrenme uygulamalarının yer aldığı "farklılaştırma" bölümlerinden oluşmaktadır.





2. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NA AİT TEMALAR

1. SINIF

1. TEMA: HAREKET EDİYORUM

Bu temada öğrencilerin hareket kavramlarından beden farkındalığını, alan farkındalığını, efor ve hareket ilişkilerini çeşitli oyun ve fiziksel aktivitelerle öğrenebilmeleri; oyun ve fiziksel aktivitelerde güvenli ortam oluşturabilmeleri ve hareket ettikleri alanda riskleri tespit ederek önlem alabilmeleri; temel hareket becerilerinden yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini ayırt edebilmeleri; basamaklarını gösterebilmeleri; çeşitli oyun ve fiziksel aktivitelerde bu becerileri sergileyebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 85

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama
BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği,
SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D4. Dostluk, D6. Dürüstlük, D14. Saygı, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.18. Tartışma, TAB3. Konuşma, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.1.1.1. Oyunlarda hareket kavramlarını uygulayabilme

- a) *Beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri kavramlarını ayırt eder.*
- b) *Hareket ile beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri kavramları arasında bağ kurar.*
- c) *Beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri temel kavramlarına uygun hareket eder.*

BE0.1.1.2. Oyunlar sırasında güvenli ortam oluşturabilme

- a) *Oyunlar sırasında ortaya çıkabilecek riskleri tanımlar.*
- b) *Oyunlar sırasında ortaya çıkabilecek risklere ilişkin önleyici tedbirler alır.*

BE0.1.1.3. Temel hareket becerilerini açıklayabilme

BE0.1.1.4. Temel hareket becerilerini sergileyebilme

- a) *Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini algılar.*
- b) *Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinin basamaklarını gösterir.*
- c) *Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini farklı durumlarda uygular.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hareket Kavramları

Güvenli Ortam

Temel Hareket Becerileri

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

ağırlık aktarımı, denge, efor, farkındalık, güvenlik, hareket, nesne kontrolü, oyun, oyunlarda risk, yer değiştirme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin vücudun bölümlerine ilişkin genel bir bilgiye sahip oldukları, kişisel ve genel alan sınırlarını temel düzeyde fark edebildikleri, günlük hayatta hareketlerin yön ve hız gibi basit özelliklerini deneyimledikleri, grupta oyun oynama deneyimlerine sahip oldukları kabul edilir.

Öğrencilerin temel hareket becerilerinden yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini günlük hayatlarında deneyimledikleri ve bu becerileri basit oyunlarda uygulamaya hazır oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç

Öğrencilerin hareket kavramları hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Hareket kavramlarını tartışmaları sağlanabilir. Görsel kavram haritalarından vücudun bölümlerini işaretlemeleri istenebilir. Yürüme, koşma, yuvarlanma, eğilme, atlama-konma, itme-çekme gibi temel hareket becerilerini canlandırma yoluyla kendi seviyelerine uygun şekilde sergilemeleri istenebilir. Aşağıdaki örnek sorularla öğrencilerin ön bilgileri değerlendirilebilir:

- Arkadaşlarınızla oyun oynarken birbirinize çarpmamak için neler yaparsınız?
- Arkadaşlarınızla oynadığınız koşu oyunlarında hangi hızda koşarsınız?
- Havadan gelen bir topu yakalamak için ne yaparsınız?
- Farklı zeminlerde (toprak, buz, asfalt, kum, çim alan vb.) yürürken ya da koşarken nasıl hareket edersiniz?

Köprü Kurma

Öğrencilere önceki öğrenmelerine dayalı olarak beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri hatırlatılır; öğrencilerin bu kavramlar arasında bağlantı kurmaları sağlanabilir. Günlük hayatlarında oyun oynarken güvenliklerini sağlamak için nasıl bir yaklaşım sergilediklerine dair örnekler paylaşmaları istenebilir. Oyunları ne tür alanlarda oynadıkları ile ilgili sorular sorulabilir.

Öğrencilerden yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge hareketlerini basit oyunlarda ve günlük hayatta nasıl kullandıklarını düşünmeleri istenebilir. Yürüme, koşma, atlama gibi hareketleri hangi durumlarda yaptıkları ve bu hareketlerin önemi üzerine fikir alışverişleri yapmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları

BE0.1.1.1.

Öğrencilere hareket kavramları hakkında günlük hayattan çeşitli örnekler verilerek öğrencilerde merak uyandırılır (**E1.1**). Konu ile ilgili sorular yöneltilerek bu kavramları fark etmeleri sağlanır. Öğrencilerden hareket ederken vücutlarında hangi bölgelerin çalıştığını söylemeleri ve hareket sırasında nasıl hissettiklerini arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir (**SDB1.1, TAB3**). Öğrencilerin düzenlenen çeşitli oyun ve fiziksel aktiviteler yoluyla beden farkındalığı (vücudun bölümlerini tanıma, bu bölümlerin ve tamamının yapabileceği hareketler, vücut ağırlık aktarımı), alan farkındalığı (kişisel ve genel alan; yukarı-aşağı, öne-geriye, sağa-sola gibi yönler; düşük, orta, yüksek seviyeler; düz, eğimli, dairesel yollar; büyük, küçük ebatlar; dar, geniş uzamsal kavramlar), efor (kısa, orta, uzun zaman dilimleri; hızlı, yavaş gibi tempo; güçlü, güçsüz güçlü-güçsüz ve acıklılık gibi kavramlar) ve hareket ilişkileri (vücut parçaları ile, nesne veya birey ile, eş ve grup çalışmaları) kavramlarına örnekler vermeleri istenir. Öğrencilere hareket kavramlarıyla ilgili resim, video, fotoğraf gibi görsel içerikler sunularak öğrencilerin bunları incelemeleri sağlanır (**OB4**). Öğrencilerin eş veya grupta oynayabilecekleri, temel hareketleri içeren iş birlikli oyunlar düzenlenir. Düzenlenen eşli veya gruplu oyunlarda grup arkadaşlarıyla sözlü iletişim kurarak oynayabilmeleri sağlanır (**SDB2.1, SDB2.2**). Öğrencilerin arkadaşlarının sözlerini kesmeden, onları kırmadan ve etkin şekilde dinleyerek arkadaşlarının fikirlerine saygı göstermeleri sağlanır (**D14.1**). Bu oyunlar aracılığıyla öğrencilerden arkadaşlarına nazik davranmaları ve arkadaşlarının düşüncelerini anlamaya çalışmaları beklenir (**D4.2**). Oyunlar çeşitlendirilerek öğrencilerin farklı hareket kavramlarına odaklanmaları sağlanır (**E3.2**). Oyunlar sırasında beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor, hareket ilişkileri bileşenlerine vurgu yapılır ve öğrencilere geri bildirim verilerek öğrencilerin bu kavramlar arasında ilişki kurmaları sağlanır. Öğrenciler açık veya kapalı alanlarda, farklı çevre ve hava koşullarında fiziksel aktivitelere katılmaya motive edilir (**E2.5**). Öğrencilerden çocuk oyunlarında hareket kavramlarına uygun olarak yürüme, koşma, atlama, yakalama ve top kontrolü gibi temel hareketleri sergilemeleri istenir. Öğrencilerin oyunlarda birbirlerine samimi olmaları, duygularını açıkça ifade etmeleri ve arkadaşlarına destek olmaları beklenir (**D4.1, D6.1**). Hareket becerilerine ilişkin hareket kavramlarını oyun içerisinde sergileme düzeylerini değerlendirebilmek için gözlem formu kullanılabilir.

BE0.1.1.2.

Öğrencilerin konu hakkındaki düşüncelerini oyunlar sırasında güvenli ortam oluşturabilmenin önemine yönelik sorularla ifade etmeleri sağlanır. Öğrencilerden arkadaşlarıyla oyun alanını gözlemleyerek güvenli alanları belirlemeleri istenir (**SDB2.2**). Kendi kişisel alanlarına ve genel alana dikkat etmeleri ve oyun oynarken ortaya çıkabilecek riskleri tanımlamaları beklenir. Risklerle ilgili örnek olaylar oluşturulur ve doğabilecek risklerin öğrenciler tarafından yorumlanması sağlanır. Öğrencilerden oyun sırasında kullanılan zemin, materyal, kıyafet ve ayakkabı unsurlarına dikkat ederek olası riskleri göz önünde bulundurmaları beklenir. Öğrencilere oyun ve hareket gerektiren etkinlikler sırasında yaralanmaların yaşanmaması için yapılması gerekli olan ısınma ve soğuma hareketleri gösterilir, öğrencilerden bunları uygulamaları beklenir. Bunun yanı sıra "Oyun sırasında kayma veya çarpışma gibi durumlarla karşılaştığınızda nasıl bir davranış sergilemelisiniz?" sorusuyla öğrencilerin oyunlarda oluşabilecek risk durumlarını detaylı bir şekilde düşünerek arkadaşlarıyla tartışmaları sağlanır (**SDB3.3**). Arkadaşlarının güvenliğini sağlamak için neler yapabilecekleri hakkında düşünmeleri ve verilen cevaplar doğrultusunda alınabilecek tedbirleri listelemeleri sağlanır. Güvenliklerini tehlikeye sokacak davranışlardan kaçınmaları beklenir (**D16.1**). Öğrencilerin oyun sırasında belirlenen kurallara uyarak birbirlerine destek olmaları ve birbirleriyle iletişim kurmaları sağlanır. Oyunlar sırasında güvenli ortam oluşturma becerileri kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

BE0.1.1.3.

Öğrencilerden günlük hayatta kullandıkları yer değiştirme (yürüme, koşma, yuvarlanma, sıçrama vb.), nesne kontrolü (atma-tutma, yakalama vb.) ve denge (eğilme, dönme, ağırlık aktarımı vb.) becerilerine örnek vermeleri istenir. Öğrencilerin bu hareket becerilerini hangi durumlarda sergilediklerine yönelik tartışmalara katılmaları, duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır (**SDB2.1, KB2.18**). Bunun yanı sıra öğrencilerden temel hareket becerileriyle ilgili deneyimlerini birbirlerine sorular sorarak paylaşmaları ve bu süreçte tüm arkadaşlarına saygılı ve nazik davranışlar sergilemeleri beklenir (**E3.8, D14.1**). Örnek resim, video gibi görsel içerikler yardımıyla temel hareket becerilerini tanımları ve bu becerilerin farklı kullanım durumlarını açıklamaları sağlanır (**OB4**). Öğrencilerden günlük hayatlarında kullandıkları temel hareket becerilerini çeşitli oyun ve etkinlikler sırasında anlamlandırarak açıklamaları beklenir. Bu çıktı kontrol listeleri ile değerlendirilebilir.

BE0.1.1.4.

Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerileriyle ilgili görsel materyaller sunularak öğrencilerin farklı beceri kategorilerini ayırt etmeleri sağlanır. Öğrencilere konu hakkında sorular sorularak gösterilen becerileri deneyimlemeleri, beceriler arasındaki benzerlik ve farklılıkları anlamlandırmaları sağlanır. Öğrencilerin yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge hareketlerinden seçilenleri tüm basamaklarıyla göstererek yapabilmeleri için hareket istasyonları kurulur. Bu hareketleri doğru bir şekilde sergilemenin önemine dikkat çekilir ve öğrencilerden hareketleri eşle, grupta veya bireysel olarak hareket istasyonlarında uygulamaları istenir (**SDB2.2, SBAB5.2**). Öğrencilerin temel hareket becerilerini sergileyebilecekleri çeşitli oyunlar düzenlenir. Düzenlenen oyunlar açık veya kapalı alanlarda uygulatarak öğrencilerin becerileri eğlenerek pekiştirmeleri sağlanır (**E2.5**). Öğrencilerin bu becerileri uygularken hareket kavramlarıyla ilişki kurmalarına özen gösterilir. Öğrencilerden yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge hareketlerini içeren kısa hareket serileri oluşturmaları istenir. Bu çıktı kontrol listesi ile değerlendirilebilir. Ayrıca öğrencilere temel hareket becerileriyle ilgili performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden hareket kavramlarının ve temel hareket becerilerinin günlük hayatta nasıl kullanıldığını anlatan hikâyeler oluşturup bu hikâyeleri sınıf arkadaşlarına sunmaları istenebilir. Hareket becerileriyle ilgili resimli bir yapboz hazırlamaları sağlanabilir.

Öğrencilerden okul ortamında oyun oynanabilecek güvenli ortamları belirlemeleri istenebilir. Oyun alanındaki risk unsurlarını belirleyip bu riskleri önlemek için kendi çözüm önerilerini geliştirmeleri sağlanabilir. Oyun sırasında kullanılan malzemelerin güvenliğini değerlendirmeleri ve bu malzemelerle nasıl daha güvenli oynayabileceklerine yönelik öneriler geliştirmeleri sağlanabilir.

Destekleme Hareketlerin basamaklamasını gösteren resimler veya görsel kartlar kullanılabilir. İnsan vücudunun nasıl hareket ettiği, kasların ve eklemlerin hareketlerdeki rolü ile ilgili videolar izletilebilir. Öğrencilerin bu videolardan öğrendikleri bilgileri arkadaşlarına anlatmaları sağlanabilir.

Oyunlar sırasında riskleri tanımaları için görsellerle desteklenen rehber materyaller kullanılabilir. Öğrencilerin risk durumlarına yönelik önlemleri anlamalarına yardımcı olacak basit yönergelerle çeşitli önlemler almaları sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: OYUNU KURALINA GÖRE OYNUYORUM

Bu temada öğrencilerin temel hareket becerilerini çeşitli oyun ve fiziksel aktivitelerde sergileyebilmeleri, oyunlarda basit taktik ve stratejileri kullanabilmeleri, basit oyun kurallarını uygulayabilmeleri, oyun ve fiziksel aktivitelerde adil oyun anlayışına uygun davranabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 40

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.1. Empati, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.1. Uyum, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D14. Saygı, D15. Sevgi

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama, SBAB5.3. Fikir Üretme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BEO.1.2.1. Oyunlarda temel hareket becerilerini sergileyebilme

- Oyunlarda yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini algılar.*
- Oyunlarda yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinin basamaklarını gösterir.*
- Oyunlarda yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini farklı durumlarda uygular.*

BEO.1.2.2. Oyun kurallarını uygulayabilme

BEO.1.2.3. Oyunlarda taktik ve stratejiyi kullanabilme

BEO.1.2.4. Oyunlarda adil oyun anlayışına uygun davranabilme

- Adil oyun anlayışını açıklar.*
- Oyunlarda adil oyun anlayışına uygun hareket eder.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Temel Hareket Becerileri

Oyun Kuralları

Oyunlarda Taktik ve Strateji

Adil Oyun

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

adil oyun, hareket, kurallı oyunlar, strateji, taktik

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve

Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları kontrol listesi, öz değerlendirme formu ve gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilere adil oyun anlayışını içeren resim çizdirme performans görevi verilebilir. Bu performans görevi süreç bileşenlerini içine alan ölçütlerden oluşan analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkında bilgilerinin ve yapılandırılmamış oyun deneyimlerinin olduğu; oyunlarda basit kural, taktik ve stratejileri anlayabildikleri ve adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileyebilecek düzeyde oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Öğrencilerden yapılandırılmamış oyun deneyimlerini anlatmaları istenebilir. Günlük hayatta en çok oynadıkları ve en sevdikleri oyunları anlatmaları istenebilir. Seçilen oyun, kuralları basitleştirilerek uygulanabilir. Konu ile ilgili aşağıdaki örnek sorular sorulabilir:

- Ormanda uzun bir süre gezdiğinizi hayal edecek olursanız karşılaştığınız durumlarda hangi temel becerileri kullanırsınız?
- Oynadığınız bir oyunun kurallarından bahseder misiniz?
- Oyunda avantaj sağlamak için hangi yola başvurursunuz?
- Oyun oynarken herkesin sırayla oynamasına dikkat ediyormusunuz? Neden?

Köprü Kurma Öğrencilerden temel hareket becerilerine ilişkin örnekler vermeleri istenebilir. Bu becerileri oyunlarda nasıl uyguladıkları hakkında sorular sorulabilir. Günlük hayatta karşılaştıkları problemleri çözmek için nasıl stratejiler geliştirdiklerine dair örnekler paylaşmaları istenebilir. Oyunlar sırasında kurallara uymanın önemi hatırlatılabilir. Öğrencilere örnek olaylar üzerinden adil oyunla ilgili sorular sorulabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BE0.1.2.1.

Öğrencilerin temel hareket becerileri (yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge) ve hareket örneklerini içeren eşleştirme kartları gibi görsel materyallerle alıştırmaya yapmaları, temel hareket becerilerinin benzerlik ve farklılıklarını algılamaları sağlanır (**OB4**). Öğrencilerin oyunlardan önce farklı hareket becerilerini sergilemelerine olanak tanıyacak, basit kurallarla yapılandırılmış çeşitli hareket istasyonları hazırlanır. Öğrencilerin gruplara ayrılarak hareket becerilerini basamaklarına uygun şekilde hareket istasyonlarında denemelerine olanak sağlanır. Sırası gelen öğrencilerin performansının arkadaşları tarafından dikkatle gözlemlenmesi ve arkadaşlarının hareketlerinin özenle takip edilmesi istenir (**E3.2**). Her bir öğrencinin azimli bir şekilde istasyonlara devam etmesi sağlanarak öğrencilerin temel hareket becerilerinin basamaklarını göstermesi istenir (**D3.1, SDB1.2**). Öğrencilerin çeşitli temel hareket becerilerini geliştirebilecekleri oyunlar, iş birliğini teşvik edecek ve açık alan gibi farklı ortamları içerecek şekilde tasarlanır. Bu oyunlarda öğrencilerden hem bireysel hem de grup çalışmalarıyla temel hareket becerilerini pekiştirmeleri beklenir. Oyunlar hareket becerilerinin eğlenceli bir şekilde uygulanmasını sağlarken aynı zamanda öğrencilerin öz güven ve iletişim becerilerini de destekler (**E2.5**). Süreç içerisinde öğrencilerin temel hareket becerilerini sergilerken oyunun kurallarına uyup uymadıkları gözlem formu ve öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

BE0.1.2.2.

Oyun ve fiziksel aktivitelerin farklı kuralları olabileceği ile ilgili çeşitli örnekler verilerek öğrencilerde merak uyandırılır (**E1.1**). Öğrencilerden oynadıkları oyunlarda hangi kuralları uyguladıklarını sırayla anlatmaları ve birbirlerini etkin bir şekilde dinlemeleri istenir (**SDB1.1**). Seçilen oyunun kuralları hakkında farklı düşüncelerini ifade etmeleri için tartışma ortamı oluşturulur (**SDB2.1**). Ardından öğrencilerin seçilen kurallara dikkat ederek oyunlara katılmaları sağlanır. Öğrencilerin oyun kurallarının değişebileceğini bilmeleri, değişen oyun kurallarına uyum sağlamaları ve oyun sırasında esnek düşünme becerilerini geliştirmeleri desteklenir. Böylelikle oyun oynarken kuralların uygun olmasının oyunun akışına ne gibi etkileri olduğunun kavranması sağlanır. Oynatılan oyunlar sırasında kurallar belirli aralıklarla değiştirilerek veya oyuna farklı kurallar eklenerek öğrencilerden yeni bir düzene uyum sağlamaları beklenir (**SDB3.2**). Oyunlarda bireysel farklılıklar olduğu vurgulanarak öğrencilerin arkadaşlarının duygu ve düşüncelerini fark etmeleri, onlara karşı olumlu anlayış geliştirmeleri ve birbirlerini farklılıklarıyla kabul etmeleri sağlanır (**SDB2.3, E2.1, D15.1**). Birlikte oynamanın ve hareket etmenin keyifli olduğuna dair vurgular yapılır (**D4.4**). Öğrencilerin oyun kurallarını uygulayabilme konusundaki performansları öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

BE0.1.2.3.

Öğrencilerden oyunlarda başarılı olmak için hangi yöntemlere başvurdıklarını daha önce oynadıkları oyunları dikkate alarak ifade etmeleri istenir (**SDB1.1, SDB2.1**). Küçük gruplara ayrılmaları, oyunlarda nasıl başarılı olunabileceği hakkında birbirlerini dinlemeleri, birbirlerine sorular yöneltmeleri, fikir üretmeleri ve bu fikirleri yorumlamaları istenir (**SDB3.3, D14.1, E3.8, SBAB5.3**). Grupların organize edilen oyunlarda kullanabilecekleri basit taktikleri fark etmeleri ve hangi stratejileri uygulayacaklarına karar vermeleri sağlanır.

Belirlenen oyunlardaki taktik ve stratejilerin öğrenciler tarafından uygulanması sağlanır **(SBAB5.2, BE0SAB3)**. Öğrencilerin oyunların amacına uygun becerileri geliştirmeleri sağlanır ve belirlenen stratejileri denemeleri için fırsatlar oluşturulur. Öğrencilerin oyunlara ilgi ve merak duymaları, takım çalışması yaparak stratejileri daha etkin kullanmaları sağlanır **(SDB2.2)**. Öğrencilerin taktik ve strateji kullanabilme becerileri kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

BE0.1.2.4.

Öğrencilere adil oyun kavramının açıklandığı bir video, kısa film veya çizgi film izletilir. Bir oyuncunun rakibine yardımcı olması, kurallara uygun davranması gibi örnekler sunulduktan sonra "Sizce adil oyun nedir?", "Oyun sırasında arkadaşlarınıza nasıl davranmalısınız?" gibi sorular eşliğinde öğrencilerin tartışması sağlanır **(SDB2.1)**. Öğrencilerden adil oyun anlayışıyla ilgili kendi örneklerini paylaşmaları istenir. Öğrencilerden gruplara ayrılarak öğretmen tarafından adil oyunla ilgili verilen hikâyeleri canlandırmaları ve adil oyun davranışlarını fark etmeleri beklenir **(SBAB5.2, SDB3.1)**. Oyunlarda birbirlerine nasıl davranmaları gerektiğine yönelik duygu ve düşünceleri anlamaları sağlanır **(E2.1)**. Öğrencilerden basit kurallı oyunlarda kurallara uygun davranma, arkadaşlarına saygı gösterme ve onlara karşı sabırlı olma gibi adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergilemeleri beklenir. Oyunlar sırasında öğrencilerin yardıma ihtiyaç duyan arkadaşlarına destek olmaları ve hakkaniyetli davranmaları sağlanır **(D1.2, D4.1)**. Öğrencilerden kurallara uygun hareket etmeyi ve kazanmaya odaklanmak yerine adil bir şekilde oynamayı tercih etmeleri beklenir. Öğrencilerin adil oyun anlayışına uygun davranabilme durumları gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Konu ile ilgili performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Hareket istasyonlarına birleştirilmiş hareket becerileri eklenebilir. Öğrencilerden oyun ve fiziksel aktivitelerde taktik ve stratejileri tek başlarına veya eşle belirlemeleri istenebilir. Oyun kurallarının sayısı artırılarak veya daha karmaşık kurallar eklenerek oyunların niteliği genişletilebilir. Öğrencilere oyunlarda kendilerine özgü strateji geliştirme ve tasarlama imkânı sunulabilir. Öğrencilerden adil oyun anlayışıyla ilgili farklı kültürlerdeki örnek davranışları araştırmaları istenebilir.

Destekleme Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir. Öğrencilerin oyun veya fiziksel aktiviteler sırasında taktik ve stratejileri grup hâlinde en az üç arkadaşıyla belirlemeleri ve bu süreçte akran desteği almaları sağlanabilir. Taktik ve stratejilerin uygulanmasında oyun kurallarında esneklikler yapılarak kurallar basitleştirilebilir ve somutlaştırılıp anlatılabilir. Öğrencilere adil oyun davranışlarını içeren videolar izletilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: RİTİMLE HAREKET EDİYORUM

Bu temada öğrencilerin ritim kavramını anlamaları, temel hareket becerilerini ritimle uyumlu bir şekilde uygulayabilmeleri, ritim algılarını geliştirebilmeleri, bireysel veya grup çalışmalarıyla müzik eşliğinde ritmik hareketler sergileyerek koordinasyon ve yaratıcılıklarını geliştirebilmeleri, oyun ve fiziksel aktivitelerde takım ya da grup liderliğini sergileyebilme becerilerini kazanmaları amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 17

ALAN BECERİLERİ BEOSAB5. Ritmik Hareket Etme, BEOSAB7. Eşle/ Grupla Hareket Etme, BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E1.3. Azim ve Kararlılık, E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendini Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik

Değerler D3. Çalışkanlık, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.1.3.1. Ritmik hareket edebilme

- Temel hareket becerilerini kullanarak verilen ritmi algılar.
- Temel hareket becerilerini kullanarak ritme uygun hareket eder.
- Temel hareket becerilerini kullanarak ritmik hareket becerilerini sergiler.

BE0.1.3.2. Eşle veya grupta hareket edebilme

- Eşle veya grupta hareket ederken rolleri tanımlar.
- Eşle veya grupta hareket ederken rolleri yerine getirir.
- Eşle veya grupta uyumlu hareket eder.

BE0.1.3.3. Takım veya grup liderliği sergileyebilme

- Takım veya grup liderliği özelliklerini tanıır.
- Takım veya grup liderliği özelliklerini gösterir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Ritmik Hareketler

Eşle veya Grupta Hareket

Takım veya Grup Liderliği

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

adımlama, estetik, grup uyumu, liderlik, müzik, ritim, ritmik oyunlar, vuruş

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu, formu ve öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğretmen tarafından verilen ya da öğrencilerin kendileri tarafından oluşturulan ritim ve müzikle ilgili performanslarını sergileyebilecekleri görevler verilebilir. Bu performans görevleri analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin alkışlama, ayak vurma gibi basit ritimlerle eşleşen hareketlere yönelik işitsel ve fiziksel deneyimlere sahip oldukları kabul edilir.

Öğrencilerin takım, iş birliği ve liderlik kavramları hakkında ön bilgilere sahip oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç

Kalp atışı, yağmur, metronom gibi sesler dinletilerek öğrencilerin bu seslerin düzenine dikkat etmeleri ve ritmi fark etmeleri sağlanabilir. Bir grup arkadaşlarıyla dans gösterisi yapmaları gerekseydi hangi hareketleri yapacaklarını ve bu hareketlerin sebeplerini açıklamaları istenebilir.

Ritim, takım ve liderlikle ilgili aşağıdaki sorular sorulabilir:

- Bir ayak sesi duydunuz ve onu ritimle taklit etmek istiyorsunuz. Bunu nasıl yaparsınız?
- Ellerinizi çırparak veya ayaklarınızı yere vurarak ritim yaptınız mı?
- Takım çalışması nedir?
- Eğer grup lideri olsaydınız dansı nasıl yönlendirirdiniz?

Köprü Kurma Öğrencilerden sevdikleri bir şarkıya uygun olarak daha önce gerçekleştirdikleri ritmik hareketleri hatırlamaları ve sergilemeleri istenebilir. Ayaklarını eş veya grupla beraber yere vurarak saatin tik taklarına uygun bir hareket yapmaları istenebilir. Çevrelerindeki lider kişilerle ilgili gözlemledikleri genel özelliklere örnekler vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BE0.1.3.1.

Çeşitli ritim örnekleri oluşturularak öğrencilerin vücutlarıyla farklı hızlarda ritim tutmaları sağlanır. Bu ritimleri farklı vücut bölümleriyle çeşitli şekillerde tekrar etmeleri sağlanır. Öğrencilerden kendi vücutlarını kullanarak (omuzlarına dokunma, ayaklarına vurma gibi hareketlerle) estetik bir şekilde kendi ritimlerini oluşturmaları istenir. Farklı ritim hızlarında hangi hareketlerin daha kolay ya da daha zor olduğunu, öğrendikleri temel hareket becerilerini verilen müzikle uyumlu bir şekilde nasıl gerçekleştirebileceklerini arkadaşlarıyla paylaşmaları sağlanır (**SDB2.1**). Öğrencilerden temel hareket becerileri ile ritme uygun hareketi algılamaları beklenir. Öğrencilerden ritmik müzik eşliğinde bir düzen oluşturmaları istenir. El çırpma, zıplama, adım değiştirme gibi farklı ritmik hareketler için komutlar verilir. Ritim her değiştiğinde öğrencilerden müziğin hızına ve ritmine uyum sağlayarak hareketlerini değiştirmeleri istenir (**SDB3.2**). Öğrencilerden belirlenen hareketleri yavaş bir ritimle, daha hızlı bir ritimle veya müziğin durmasıyla sabit kalma gibi durumlarda uyumlu bir şekilde gerçekleştirmeleri beklenir. Öğrencilerden belirlenen ritmi top, ritim çubukları gibi materyallerle taklit etmeleri istenir. Ritim oyunları eğlenceli hâle getirilerek öğrencilerin oyunlardaki sorumluluklarını yerine getirmeleri sağlanır (**E2.5, D3.4**). Ritim oyunları ile ritim duygularını geliştirmeleri beklenir. Öğrencilerden çeşitli yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge hareketlerini içeren oyunlarda belirlenen hareketleri müzik ve ritme uygun şekilde uygulamaları istenir. Öğretmen tarafından verilen ya da öğrencilerin kendi oluşturdukları ritim ve müzik eşliğindeki hareketler için performans görevi verilebilir.

BE0.1.3.2.

Öğrencilerden "Bir ormanda yürüyorsunuz (Ritimle yürürler.), karşınıza bir kuş çıktı (Ritmik kol çırpırlar.), aniden yağmur yağmaya başladı (Ritmik el çırpırlar.), kaçmaya başladınız (Ritimle koşarlar.)" gibi ritim içeren hikâyeleri eşle veya grupla oluşturmaları istenir (**D3.4**). Öğrencilerden hikâyeler için ritim oluştururken çaba göstermeleri ve görevlerini tamamlamaları için özverili bir şekilde çalışmaları beklenir (**D16.3, SDB1.2**). Oluşturulan ritimleri doğru uygulamak için odaklanmaları ve hata yaptıklarında farklı çözüm yolları bularak ritimleri tekrar denemeleri sağlanır (**SDB3.2**). Her öğrenciye ritmik hareketlerden oluşan görevler verilerek öğrencilerin kendi üstlerine düşen rolleri fark etmeleri sağlanır. Bir süre sonra roller değiştirilir ve öğrencilerin rollerine uygun hareketleri eğlenceli müzikler eşliğinde yerine getirmeleri sağlanır (**E2.2**). Ritmik hareketleri uygulamak için gruplara ayrılan öğrencilerden kendilerine ritmik bir hareket seçmeleri istenir (**SBAB5.2, SDB1.2**). Grupların seçilen hareketleri kararlı bir şekilde, ritmi bozmadan birleştirmeye odaklanmaları sağlanır (**E1.3, SDB2.2**). Hareketlerin birlikte yapılması ve ritmik hareketlerin yavaş tempodan başlayarak müzikle hızlanması sağlanır. Ritim hızlandıkça öğrencilerin hareketlerini uyumlu bir şekilde düzenlemeleri beklenir. Eşle veya grupla sergilenen ritmik hareketler, öğrencilerin bireysel performanslarını değerlendirmelerine olanak sağlayan öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir. Bu formula öğrencilerin kendi bireysel performanslarını değerlendirirken güçlü ve geliştirmeleri gereken yönlerini fark etmelerine olanak sağlanır (**SDB1.3**).

BEO.1.3.3.

Öğrencilerle takım/grup liderlik rolü üzerine kısa konuşmalar yapılır. Öğrencilerin çeşitli resim, video gibi görsel materyaller yardımıyla takım/grup liderliğinin ne anlama geldiğini genel olarak fark etmeleri sağlanır **(OB4)**. Kendilerine yöneltilen çeşitli sorularla takım/grup liderliğinin önemini ve liderlik özelliklerini tanımlarına imkân sunulur. Öğrencilerden takımlara/gruplara ayrılmalari ve her takım/grup içerisinde bir ritim lideri belirlemeleri istenir. Her takım/grup için uygun ritmik hareketler seçilir. Liderin takım/grup içinde hareketlerin nasıl yapılacağını göstermesi ve diğer üyelerin de seçilen liderin yönergelerine, hızına ve müziğe uygun şekilde hareketleri tekrar etmeleri sağlanır **(SDB2.2)**. Liderin ritmi oluşturmasını kolaylaştırmak için gerekirse davul, ritim çubuğu gibi malzemeler kullanılır. Diğer üyelerin uyumunun ve hareketlerin düzeninin bozulmadan devam ettirilmesi için liderden sorumluluklarını yerine getirmesi beklenir **(E2.2, D16.3)**. Diğer öğrencilerin de liderlik rolünü sırayla deneyimleyerek takım/grup çalışmalarında yönlendirme ve sorumluluk almaları sağlanır **(SDB3.2)**. Öğrencilerin liderlik becerileri gözlem formu ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA**Zenginleştirme**

Tören, kutlama ve bayramlarda öğrencilere kaptan rolleri verilerek hem kendi gelişimlerini desteklemeleri hem de arkadaşlarına yardımcı olmaları sağlanabilir. Öğrencilerden daha karmaşık ritim ve hareket kombinasyonları oluşturmaları istenebilir. Öğrenciler ritmi kullanarak kendi koreografilerini tasarlamaya ve belirli bir ritim eşliğinde yaratıcı hareketlerini doğaçlama yapmaya teşvik edilebilir.

Öğrencilerin grup lideri seçilerek grup içinde hareket ve ritimleri organize etmeleri sağlanabilir. Ritmi daha etkileyici hâle getirmek için bir çalgı aletiyle gruplarına eşlik etmeleri istenebilir. Öğrencilerin diğer gruplara rehberlik etmeleri sağlanarak hareket ve ritimlerin uyumlu bir şekilde yapılmasına yardımcı olunabilir. Öğrenciler farklı müzik türleri ve çeşitli kültürlerle ait ritmik gelenekleri keşfetmeleri için desteklenebilir. Eşle veya grupla yapılan hareketlerde etkili iletişim ve iş birliği becerilerini geliştirmeye teşvik edilebilirler.

Destekleme

Uygulamalar sırasında daha az karmaşık hareketlerin yapılması istenebilir. Grup çalışmalarında başlangıçta bireysel hareket ve ritim çalışmaları verilebilir. Öğrencilerin ritim algılarını güçlendirmek amacıyla işitsel yardımlar (metronom, davul vb.) veya görsel ipuçları (hareket sıralarını gösteren basit resimler, simgeler vb.) kullanılabilir. Tüm hareketlerin bir arada yapılması yerine adım adım öğrenme imkânı sunularak ritim yavaşlatılabilir.

Eş veya grup çalışmalarında basit roller verilerek öğrencilerden tek bir görev üstlenmeleri ve bu görevi başarıyla yerine getirmeleri istenebilir. Öğrencilerin hareketleri uygularken daha yavaş bir müzik veya tempo kullanmaları sağlanabilir.

Öğrencilere liderlik becerilerini deneyimleyebilecekleri küçük ve yönlendirmeli görevler verilebilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: FİZİKSEL AKTİVİTEYE KATILIYORUM SAĞLIKLI BÜYÜYORUM

Bu temada öğrencilerin hareket ve sağlık arasındaki ilişkiyi kurabilmeleri; okul içi fiziksel aktiviteye katılabilmeleri; fiziksel aktivitelerde temizlik, dengeli beslenme, uygun kıyafet seçimi, ısınma ve soğuma gibi konular hakkında farkındalıklarının artırılabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 30

ALAN BECERİLERİ BE0SAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E2.2. Sorumluluk, E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D13. Sağlıklı Yaşam, D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri -

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.18. Tartışma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BEO.1.4.1. Fiziksel aktivite ve sağlık ilişkisini fark edebilme

BEO.1.4.2. Okul içi fiziksel aktiviteye katılabilme

- Fiziksel aktivite düzeyini fark eder.*
- Fiziksel aktivite düzeyini geliştirmek için plan yapar.*
- Fiziksel aktiviteye ilişkin planı uygular.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Fiziksel Aktivite ve Sağlık İlişkisi

Fiziksel Aktiviteye Katılım

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

beslenme, geleneksel çocuk oyunları, hareket, ısınma, soğuma, temizlik, uygun kıyafet, uyku, yeterli sıvı alımı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilerin kendi fiziksel aktivite planlarını uygulamaları için bir fiziksel aktivite çarkı tasarlama performans görevi verilebilir. Bu performans görevi süreç bileşenlerini içine alan ölçütlerden oluşan analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin hareketin sağlık üzerindeki olumlu etkilerine ilişkin temel bir farkındalığa ve sağlıklı yaşamın temel unsurları olan beslenme, uyku ve temizlik gibi konular hakkında genel bilgilere sahip oldukları; temel hareket becerilerini basit düzeyde deneyimledikleri; bazı geleneksel çocuk oyunlarını oynadıkları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilerden fiziksel aktivitenin eğlenceli yanlarını anlatmaları istenebilir. Öğrencilere ülkemizde hangi geleneksel çocuk oyunlarının bulunduğu dair sorular sorulabilir, öğrenciler sorulara cevap vermeye teşvik edilebilir. Öğrencilerin fiziksel aktivite ve sağlık kavramları hakkında neler bildiklerini ifade etmeleri sağlanabilir. Konu hakkında çeşitli görsel kartlar kullanılarak öğrencilerin hazır bulunuşlukları belirlenebilir.

Konu ile ilgili aşağıdaki sorular sorulabilir:

- Arkadaşlarınızla hangi geleneksel çocuk oyunlarını oynarsınız?
- Fiziksel aktivite denildiğinde aklınıza ilk gelenler nelerdir?
- Sağlıklı beslenmek için neler yapıyorsunuz?

Köprü Kurma

Öğrencilerden hareket etmenin faydalarına dair bildiklerini grup içinde paylaşmaları istenebilir. Öğrencilerin fiziksel aktivite sırasında nasıl hissettikleri hatırlatılarak nefes alışverişlerinin ve kalp atış hızlarının nasıl değiştiğini tartışmaları sağlanabilir. Öğrencilerden günlük hayatlarında sağlıklı olabilmek için nelere dikkat ettiklerini anlatmaları istenebilir. Öğrencilerin düzenli fiziksel aktivitenin sağlıklı uyku ve beslenmeyle nasıl bağlantılı olduğunu verilen günlük örnekler üzerinden tartışmaları sağlanabilir. Sağlıklı besinlerle ilgili resim çizimleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BE0.1.4.1.

Öğrencilerden günlük hayatlarında katıldıkları fiziksel aktiviteleri ve bu aktivitelerin vücutlarına nasıl fayda sağlayacağıyla ilgili fikirlerini paylaşmaları istenir (**SDB1.1, SDB2.1**). Öğrencilerin fiziksel aktiviteler sırasında kıyafet ve ayakkabı tercihinin sağlık açısından önemi, fiziksel aktivite sırasında yeterli sıvı alımı, dengeli beslenme ve düzenli uyku konuları hakkında birbirlerine soru sorarak tartışma ortamı oluşturulur (**E3.8, D13.1, D13.4, KB2.18**). Fiziksel aktivite ortamını temiz tutma, kullanılan malzemelerin temizliği, havlu ile kıyafetlerin temizliği, fiziksel aktivitenin ruhsal sağlığa etkisi, kilo kontrolü, fiziksel aktivite sonrası temizlik ve fiziksel aktivite sonrası kıyafet değişimiyle ilgili konularda da bilgi sahibi olmaları sağlanır (**D18.1, D18.2**). Öğrencilerin ısınma ve soğuma hareketlerinin oyun, hareket gerektiren etkinlikler sırasında yaralanmaları önlemek için gerekli olduğunu öğrenmeleri ve bu hareketleri uygulamaları sağlanır (**E2.2**). Öğrencilerden organize edilen geleneksel çocuk oyunları ve fiziksel aktiviteler sırasında nefes alışlarını gözlemlemeleri istenir. Oyun ve fiziksel aktiviteleri deneyimledikten sonra hangi aktivitede kendilerini daha rahat ya da zorlanmış hissettiklerini arkadaşlarıyla paylaşmaları sağlanır (**SDB1.1**). Kalp atışlarını gözlemlemeleri için bir eli göğüslerinin ortasına, bir eli göğüs kemiklerinin altına koymaları istenir. Öğrencilerin dinlenme durumunda, koşarken veya yürüyüş sırasında, oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında kalp atışlarındaki değişimleri fark etmeleri sağlanır. Öğrenciler gruplara ayrılır ve fiziksel aktivitelerin düşük (yavaş tempoda yürüyüş, ev işleri vb.), orta (ip atlamak, yüzmek vb.) ve yüksek şiddetli (tenis, tempolu dans vb.) örnekleri açıklanır. Farklı aktivite resimlerinin düşük, orta ve yüksek şiddet kategorilerine uygun şekilde sınıflandırılması ve aktivitelerin grup içinde tartışılması istenir (**SDB2.1**). Fiziksel aktivite ve sağlık ilişkisiyle ilgili konular kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

BE0.1.4.2.

Öğrencilerden okulda yaptıkları merdiven çıkma, bahçede oynama, koşma, sekme gibi fiziksel aktivitelerin sıklığını, süresini ve şiddetini paylaşmaları istenir (**SDB2.1**). Farklı fiziksel aktivite düzeylerinin (düşük, orta ve yüksek) ne ifade ettiği açıklanır. Fiziksel aktivite farkındalığını artırmak için açık veya kapalı alanlarda, farklı çevre ve hava koşullarında çeşitli geleneksel çocuk oyunları ve fiziksel aktiviteler düzenlenir. Bu aktivitelere aktif katılım durumlarıyla ilgili olarak öğrencilerden hem kendilerini hem de arkadaşlarını gözlemlemeleri beklenir (**SDB2.2**). Öğrencilerden "Haftada üç gün okulda ip atlayacağım.", "Günde 1-2 kez bahçe oyunlarına katılacağım." gibi çeşitli haftalık fiziksel aktivite hedefleri belirleyerek kendi fiziksel aktivite planlarını oluşturmaları istenir (**SDB1.2**). Öğrencilerin hedefledikleri fiziksel aktivite planlarını azimli bir şekilde uygulamaları sağlanır (**D3.1**). Fiziksel aktivite sırasında öğrencilerin yaptıkları hareketlerin vücutlarına etkilerini (nefes alışverişinin hızlanması, terleme, kalp atışının artması vb.) gözlemlemeleri sağlanır. Öğrencilere her bölümünde farklı aktiviteler olan bir fiziksel aktivite çarkı tasarlama performans görevi verilebilir. Haftalık planlarına eklemek için çarkı çevirerek aktivite seçimi yapmaları ve planlarını uygulamaları beklenebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Öğrencilerden sağlıklı beslenme, düzenli uyku gibi konularda görsel kartlar hazırlamaları istenebilir. Fiziksel aktivite ve sağlıklı büyüme arasındaki ilişkiyi çevrelerindeki alan uzmanlarıyla görüşmeleri istenebilir.

Öğrenciler öğretmen rehberliğinde sağlıklı beslenme, uyku ve fiziksel aktiviteyle ilgili haftalık izledikleri videoları arkadaşlarına sunmaya teşvik edilebilir.

Destekleme Öğrencilerden sağlık ve fiziksel aktivite kavramlarına ilişkin görsel kartları eşleştirmeleri istenebilir. Konunun daha kalıcı olmasını sağlamak amacıyla grafik, resim, zihin haritası gibi görsellerle öğretim desteklenebilir.

Öğrencilere fiziksel aktivite ve sağlık konularını içeren çizgi film, animasyon, belgesel gibi eğitici içerikler izletilerek öğrenme süreci çeşitlendirilebilir. Fiziksel aktivite planı için gerçekleştirilecek aktiviteler küçük gruplar hâlinde yapılabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. SINIF**1. TEMA: HAREKETİMİ GELİŞTİRİYORUM**

Bu temada öğrencilerin temel hareket becerilerini (yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge) farklı durumlarda sergileyebilmeleri ve oyunlarda grupta hareket edebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 65

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB7. Eşle/Grupla Hareket Etme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.1. Empati, E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.1. Uyum, SDB3.2. Esneklik

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D12. Sabır, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Hayat Bilgisi

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma, KB2.3. Özetleme, KB3.3. Eleştirel Düşünme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BEO.2.1.1. Temel hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerileri arasındaki farkları algılar.
- b) Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini farklı durumlarda uygular.

BEO.2.1.2. Oyunlarda grupta hareket edebilme

- a) Grupla hareket ederken rolleri tanımlar.
- b) Grupla hareket ederken rolleri yerine getirir.
- c) Grupla uyumlu hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Temel Hareket Becerileri

Oyunlarda Grupa Hareket

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/

Sembol ve Gösterimler

denge, grup, hareket, nesne kontrolü, oyun, yer değiştirme

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve

Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formları, kontrol listeleri, öz/akran ve grup değerlendirme formu ile portfolyo kullanılarak değerlendirilebilir.

Temel hareket becerilerini içeren kontrol listeleri oluşturulup, öğrencilerin gelişimleri ile ilgili haftalık veya aylık raporlar hazırlanarak portfolyo oluşturulabilir. Portfolyolar değerlendirme ölçeği ile değerlendirilebilir. Çeşitli spor malzemelerini (koni, hulohop, antrenman merdiveni, minder, farklı spor branşlarına ait top, raketler vb.) kullanmayı gerektiren parkur hazırlama performans görevi olarak verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin temel hareket becerilerini bildikleri ve bazı becerileri oyunlarda sergileyebildikleri, takım üyeleriyle iş birliği içerisinde çalışmaya istekli oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilere temel hareket becerilerini (yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerileri) içeren istasyonlar hazırlanarak etkinlikler eş ya da grupta uygulanabilir. Temel hareket becerilerini içeren oyunlar oynatılabilir. Bu istasyon ve oyunlarda öğrencilerin mevcut durumları gözlemlenebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilere temel hareket becerilerini (yürüme, koşma, denge tahtası/çizgisi üzerinde yürüme, tek başına ip atlama, eşle ip atlama vb.) içeren alıştırmalar yaptırılabilir. Bu hareketlerin günlük hayattaki kullanım alanlarına örnekler vermeleri istenir. Böylelikle önceki öğrenme ile yeni öğrenmeler arasında ilişki kurulabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.2.1.1.

"Temel hareket becerilerine örnek verebilir misiniz?", "Oyun oynarken kendinizi nasıl hissettiniz?", "En çok sevdiğiniz oyun hangisiydi?" gibi sorular sorularak anladıklarını mantıksal bir çerçevede cevaplamaları, kendi cümleleriyle aktarmaları ve uygulamalı olarak göstermeleri istenir (**KB2.3, SDB1.1, SDB2.1, SDB2.2**). Yer değiştirme (atlama-sıçrama, adım al-sek vb.), nesne kontrolü (yuvarlama, durdurma-kontrol vb.) ve dengeleme hareketlerini (atlama-konma, başlama-durma vb.) içeren materyaller (etkinlik kartı, oyun ile ilgili araç gereç, uyarlanmış oyun materyalleri vb.) hazırlanır. Materyaller öğrencilere sunularak öğrencilerde konuya ilişkin merak uyandırılır (**E1.1**). Bu bağlamda öğrencilerden materyalleri anlamaları, yorumlamaları ve materyallerle ilgili fikir yürütmeleri beklenir (**OB4, KB3.3**). Öğrencilere etkinlik kartlarında gördükleri, oyun sırasında kullandıkları materyaller üzerinden "Siz bu hareketleri günlük yaşamınızda kullanıyor musunuz?", "En sevdiğiniz hareket hangisidir? Göstermek ister misiniz?" gibi sorular sorulur. Öğrenciler tarafından verilen cevaplar doğrultusunda konuya ilişkin hareketler gönüllü öğrenciler tarafından örnek olarak gösterilir (**D20.4, SDB1.1**). Böylelikle diğer öğrencilerin de öğrenmeye istekli hâle gelmeleri sağlanır.

Öğrencilere temel hareket becerileri, hareketin amacının ne olduğu belirtilerek anlatılır. Öğrencilerin yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge hareketlerini uygulamaları sağlanır. Hareketlerin amacına uygun ve istenilen ölçütlerde yapılabilmesi için öğrencilere ipucu ve geri bildirimler verilerek öğrencilerin hareketler arasındaki farklılıkları algılamaları sağlanır. Hareketlerin algılanması sağlandıktan sonra beceri basamakları gösterilir ve öğrencilere alıştırmaya yapma fırsatı sunulur. Öğrencilerden çeşitli parkur ve istasyon çalışmalarında yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinin basamaklarını göstermeleri beklenir. Basamakları gösterilen hareketler verilen ölçütler doğrultusunda bireysel, eş ya da grupta uygulanır. Öğrencilerin hazırlanan ölçütlere göre temel hareket becerilerini uyguladıktan sonra "Bu hareketi başarmak bana nasıl hissettirdi?", "Hangi beceriyi geliştirmem gerekiyor?", "Bunu nasıl yapabilirim?" gibi sorular üzerinde düşünmeleri sağlanır (**SDB1.2, SDB1.3, OB7**). Öğrenciler tarafından yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge içeren hareketler çeşitli oyunlarda (eğitsel oyunlar, geleneksel çocuk oyunları vb.) uygulanır. Oynatılan oyunlar ve bunların kuralları değiştirilerek öğrencilerden yeni durumlara uyum sağlamaları beklenir (**SDB3.2**). Öğrencilerden oyunlarda hedefe ulaşmak için odaklanmaları ve değişen koşullara özgün fikirler üretmek katkı sunmaları istenir (**E3.2, SDB3.2**).

Bu süreci değerlendirmek için gözlem formu, portfolyo, öz değerlendirme formları kullanılabilir. Ayrıca değerlendirme sürecinde performans görevi verilebilir. Öğrencilere günlük hayatlarında temel hareket becerilerini içeren bir günlük formu verilebilir ve bu formun takibi yapılabilir. Öğrenciler, dönem içerisinde haftalık ya da aylık raporlardan oluşan gelişim portfolyosu ile değerlendirilebilir. Bu süreçte öğrencinin gelişimi ile ilgili bir grafik düzenlenebilir (**OB7**).

BE0.2.1.2.

"Oyun oynamayı sever misiniz?", "En çok hangi oyunları oynamak hoşunuza gider?", "Oyun oynarken ne gibi duygular hissedersiniz?", "Oyun oynarken neler öğrendiğinizi düşünüyorsunuz?", "Oyun oynarken ortaya çıkan durumlar günlük hayatınızda da karşınıza çıkıyor mu?" gibi sorular sorulur (**E2.5, SDB1.1, SDB1.2, SDB1.3, SDB2.1**). Verilen cevaplar üzerinden öğrencilerin oyuna ilişkin düşüncelerine (Oyun oynamak çok eğlencelidir, keyifli bir aktivitedir, motivasyonum artar, özgürce hareket edebilirim vb.), ne tür oyunları daha çok sevdiklerine (araçlı-araçsız oyunlar, geleneksel oyunlar vb.), oyunların öğrencilerin gelişimlerine katkılarına (psikomotor gelişim, zihinsel gelişim, sosyal gelişim vb.)

yönelik çıkarımlarda bulunulur. Öğrencilerden grupta oynayabilecekleri oyunlara örnekler (ateş-buz, kapandaki dev, fare-kedi, adadan adaya, elim sende vb.) vermeleri istenir. Ardından öğrencilere oynamak istedikleri oyunlar sorulur. Seçilen oyun türüne göre çeşitli roller verilir ve liderlik, ebelik, hakemlik, oyunculuk gibi rolleri tanımlamaları sağlanır. Rollerle ilişkin görev kartları oluşturulur. Oyun içerisinde rollerde değişiklik (ebelerde değişiklik, ebe sayısının artırılması, grup sayısına göre lider sayısının artırılması, hakemlerin belirli aralıklarla değiştirilmesi vb.) yapılabilir. Roller tanımlandıktan sonra rollerin gerekliliklerini yerine getirmeleri sağlanır. Oyunun belirlenmesinde fikir sunan öğrenci veya öğrenciler lider seçilir. Liderden oynanacak oyunun kurallarını arkadaşlarına açıklamaları istenir. Grup lideri, hakem ve oyunculardan görevlerini yerine getirirken tarafsız ve adil olmaları, sabırlı davranmaları ve arkadaşlarına her zaman yardım etmeye hazır olmaları beklenir (**BE0-SAB8, SDB3.1, D1.2, D12.2, D20.4**). Öğrenciler tarafından kural bilincine uygun, dostça, hakem kararlarına saygılı, centilmenlik dışı davranışlardan uzak bir oyun sergilenir (**BE0SAB8**). Öğrencilerden bu rollerin sorumluluklarını yerine getirmeye odaklanmaları ve grupça çalışma becerileri sergileyebilmeleri beklenir (**D3.4, E2.2, E3.2**). Oyunlar sırasında meydana gelen durumlar ve öğrencilerin rolleri ile ilgili ikilem öyküleri oluşturularak öğrencilerin empati kurmalarına (iyi oyuncuların aynı takımlarda yer almak istemesi, hareketlerde başarısız olan öğrencilere gülünmesi, hataların kabul edilmemesi ya da göz ardı edilmesi vb.) fırsat verilir (**E2.1, SDB2.3**). Öğrenciler kendilerine verilen görev ve sorumlulukları yerine getirirken iş birliği içerisinde çalışmaya, arkadaşlarıyla ekip ruhu oluşturmaya, kendisi ve çevresiyle dengeli bir ilişki kurup bunu sürdürmeye teşvik edilir (**SDB2.2**). Oyunun amaçları ve verilen sorumluluğun gerekleri doğrultusunda grubuyla uyumlu hareket etmeleri sağlanır. Oyun sonunda deneyimler ve hissedilen duygular paylaşılır (**SDB1.1**). Konuyla ilişkili yönergelerden oluşan grup ve akran değerlendirme formu ile öğrencilerin grupta uyumlu hareket etme durumları değerlendirilebilir. Çeşitli spor malzemelerini (koni, hulohop, antrenman merdiveni, minder, farklı spor branşlarına ait toplar, raketler vb.) kullanmalarını gerektiren parkur hazırlama performans görevi verilebilir (**E3.3**).

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden kendi gruplarını oluşturmaları istenerek yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge hareketlerinden bir seri oluşturmaları; sergilenen farklı hareket serilerini gözlemleyerek analiz etmeleri istenebilir. Temel hareket becerileri birleştirilerek öğrencilerin ardışık hareketlerden oluşan parkurlarda hareketleri uygulamaları sağlanabilir.

Destekleme Basamaklandırılmış talimatlar sunularak hareketleri adım adım uygulamaları sağlanabilir. Bireyselleştirilmiş öğrenme planları oluşturulup daha basit, temel düzeyde aktiviteler yaptırılabilir. Akranlarıyla iş birlikli öğrenme fırsatı sağlanarak birlikte öğrenmeleri teşvik edilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: OYUNUN KURALLARINI UYGULUYORUM

Bu temada öğrencilerin hareket kavramları bileşenlerini (beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri) ayırt ederek temel hareket becerileri ile ilişki kurabilmeleri; oyun kurallarına uygun şekilde öğrenilen becerileri uygulayabilmeleri; oyunlarda belirlenen taktik ve stratejileri uygulayarak hareket becerilerini geliştirebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 30

ALAN BECERİLERİ BE0SAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama, BE0SAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.1. Empati, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendine Uyarılma (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.1. Uyum, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D1. Adalet, D4. Dostluk, D6. Dürüstlük, D11. Özgürlük, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Görsel Sanatlar

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BE0SAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma, KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BEO.2.2.1. Oyunlarda hareket kavramlarını uygulayabilme

- Beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri kavram bileşenlerini ayırt eder.*
- Temel hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurar.*
- Oyunlarda hareket kavramlarına ve temel hareket becerilerine uygun olarak hareket eder.*

BEO.2.2.2. Oyun kurallarını uygulayabilme

BEO.2.2.3. Oyunlarda belirlenen taktik ve stratejiyi geliştirebilme

- Oyunlarda taktiksel problemi belirler.*
- Oyunlarda belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.*
- Oyunlarda taktik ve stratejiyi uygular.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Oyunlarda Hareket Kavramları

Oyun Kuralları

Oyunlarda Taktik ve Strateji

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

alan, denge, efor, hareket ilişkisi, kural, nesne kontrolü, oyun, strateji, taktik, yer değiştirme

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve

Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formları, öz değerlendirme, akran değerlendirme ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

“En Sevdiğim Oyunu Tanıtıyorum”, “Kendi Oyunumu Üretiyorum”, “Ailemle Oynuyorum” gibi başlıklarla yeni oyun tasarlama ve sunma ya da geleneksel çocuk oyunları ile ilgili performans görevi verilebilir. Performans görevlerinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin hareket kavramları bileşenlerini (beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkisi) ve yer değiştirme hareketlerini bildikleri; çeşitli fiziksel aktivite ve oyunlarda bu hareketleri temel düzeyde uygulayabildikleri ve bazı stratejileri kullanabildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Derse getirilen oyuncak ya da bir kuklaya hareket kavramları ve temel beceriler ile ilgili hareketler yaptırılabilir. Ardından oyuncak ya da kuklaya yaptırılan hareketlerle ilgili sorular sorularak öğrencilerin hazır bulunuşluk seviyeleri kontrol edilebilir. Öğrencilerden oyuncak ya da kuklaya yaptırılan hareketleri taklit etmeleri istenebilir. Hareket kavramlarını ve temel hareket becerilerini içeren oyun (köşe kapmaca, yağ satarım bal satarım vb.) oynatarak öğrencilerin mevcut durumları gözlemlenebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilere sınıfça oynayabilecekleri bir oyun seçmeleri söylenebilir. Gönüllü olan bir öğrenciden oyunun kurallarını anlatması istenebilir. Ardından bu oyun sınıfça oynanır. Oyun esnasında verilen molalarda daha önce oynadıkları oyunları kural, taktik, strateji ve beceri özellikleri açısından sınıfta oynanan bu oyunla karşılaştırmaları istenebilir. Böylelikle önceki öğrenmeler ile yeni yaşantılar arasında ilişki kurulabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.2.2.1.

Öğrencilerden okul bahçesinde hareket eden çocukları (yürüyen, koşan, top oynayan, ip atlayan vb.) gözlemlmeleri istenir. Gözlem yapılırken dikkat edilmesi gereken kurallar açıklanır. Hareketleri gözlemleyen öğrencilerden önceki öğrenmelerini de düşünerek konuya ilişkin tahmin yürütmeleri beklenir (**KB2.11, SDB1.1**). Öğrenciler düşüncelerini ifade etmeleri konusunda cesaretlendirilir (**D11.1**). Öğrencilere hareket kavramları ile ilgili görsel, animasyon, video vb. eğitici içerikler sunularak öğrencilerden beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri bileşenleri ile ilgili materyalleri yorumlamaları ve bunlar arasındaki farklılıkları gözlemlmeleri istenir (**OB4, KB2.11**). Görseller üzerindeki hareketlerden ve değerlendirme ölçütlerinden oluşan etkinlik kartları hazırlanır. Çalışma; hazırlanan etkinlik kartları ile eşle, grupla veya bireysel olarak uygulanır. Uygulama sırasında öğrencilerden etkinlik kartlarındaki ölçütlere göre performanslarını değerlendirmeleri istenir (**SDB1.3**). Uygulama esnasında öğrencilere ipucu, geri bildirim ve düzeltmeler verilerek hareketlerin ayırt edilmesi sağlanır. Bunun yanı sıra hareketler sırasında öğrencilere zorlandıklarında "Kendime ne söylemeliyim?" sorusuyla içsel konuşma stratejileri öğretilebilir. "Bu hareket zor olabilir ama denemeye devam edeceğim." gibi motivasyon ifadeleri kullanılabilir. Ardından öğrencilerin kendi gözlemleriyle öğretmenin verdiği geri bildirimleri karşılaştırmaları sağlanır (**SDB1.2**). Bu çalışma eş ya da grupla uygulanarak akran ve grup değerlendirmeleri de yapılabilir.

Temel hareket becerileri ile ilgili sorular sorularak öğrencilerde merak uyandırılır (**E1.1**). Temel hareket becerileri ile ilgili örnekler vermeleri istenir. Öğrencilerin verdikleri örnek hareketlerin uygulanmasının ardından hareketlerin çeşitliliğini artırmak için yönlendirmeler (mutlu, heyecanlı, farklı hayvan taklitleri yaparak, farklı zeminlerde yürüme; farklı yüksekliklerden, tek ayak, çift ayak, mesafeyi değiştirerek atlama-konma; farklı yönlere, eş yardımıyla, topu elinde tutarak yuvarlanma vb.) yapılır. Temel hareket becerilerini içeren; beden ve alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri ile çeşitlendirilmiş etkinlikler düzenlenir. Etkinliklerde becerilere ilişkin görevler, ekipmanlar, mekân çeşitlendirilerek (örneğin düz, zikzak, engebeli zeminde koşu; slalom çubukları arasından geçerek, ip atlayarak koşu; top kontrolü sağlayarak koşu; eş ya da grupla koşu; kısa adımla, parmak ucunda, serbest koşu; farklı yönlere serbest bir şekilde, geniş ya da dar alanda, minder üzerinde, çimlerde, el ya da ayakta araç taşıyarak, bireysel ya da eşle yuvarlanma; tırmanma duvarına, tavandan asılı bir ipe, sabit alanlara tırmanma; destek noktalarını azaltarak yarımsız ya da eşle tırmanma vb.) fiziksel aktivite ve parkur çalışmaları düzenlenebilir. Uygulama esnasında (Bakışların karşıda olmalı, vücudun hafifçe öne eğilmeli, kollar ileri ve yukarı doğru salınım yapmalı, öne-geriye yuvarlanma yaparken ellerden destek alarak boyna gelen yük azaltılmalı. Beş tekrardan üçü başarılıydı, iyi gidiyorsun, komutlara en kısa sürede uymalısın, vücut ağırlığın destek noktalarına eşit dağıtılmalı vb.) öğrencilere ipucu ve geri bildirimler verilir. Ardından öğrencilere "Sizce hareketi daha iyi yapabilmek için nelere dikkat etmeniz gerekir?", "Tırmanmada size en kolay gelen ya da sizi en çok zorlayan neydi?", "Hareketler vücudunuzun hangi bölümünün gelişmesine katkı sundu?" gibi sorular sorularak öğrencilerin hareket kavramları ile temel hareket becerileri arasında ilişki kurmaları sağlanır (**SDB1.1, SDB1.2**). Öğrencilerin hareket kavramlarını uygulama durumu, gözlem formu (güçlü ve zayıf yönlerim vb.), hareket kavramları bilgi düzeyi soru formu ("Dengeleme hareketleri nelerdir?", "Yer değiştirme hareketlerini hangi oyunlarda kullanırsınız?" vb.), temel hareket becerileri öz, akran ve grup değerlendirme formu hazırlanarak değerlendirilebilir.

Öğrencilerin hareket kavramları ve temel hareket becerilerine uygun olarak oyunlarda hareket etmelerini sağlamak için çeşitli ekipmanlar kullanılıp oluşturulan etkinlikler (koniler, ipler, çemberler, toplar, minderler, farklı yükseklikte jimnastik sıraları vb.) eğitsel oyunlar (sıranı bul, oynayan minder, horoz dövüşü vb.) ve geleneksel çocuk oyunları (seksek, yakantop, ip atlama vb.) hazırlanır. Seçilen etkinlik ve oyunların başında grup içi iletişim kuralları belirlenir ve ardından oyunun adı, amacı, oyuncu sayısı, süresi ve kuralları (birbirini etkin dinleme, söz hakkı almadan konuşmama, farklı fikirlere ve bireysel farklılıklara saygı duyma, zorlanan arkadaşına destek olma ve ona yardım etme vb.) açıklanır. Öğrenciler, kendi seçtikleri ya da ortak bir hedefe ulaşmak adına grup arkadaşlarıyla belirledikleri fiziksel aktivite ve oyunlara etkin katılım sağlamaya teşvik edilerek öğrenme süreci daha keyifli ve eğlenceli hâle getirilir (**E2.5, SDB1.2**). Seçilen aktivite ya da oyunlarda her öğrenciye farklı görevler verilerek öğrencilerin duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri, başkalarını etkin dinlemeleri, aktiviteye aktif katılımları, ekip çalışmasıyla yardımlaşmayı öğrenmeleri, arkadaşlarıyla iletişim kurmaları ve iş birliği içerisinde (oyunun türü ve yapısına göre malzeme taşıma, bir grubun lideri olma, hakem olma vb.) hareket etmeleri sağlanır. (**SDB2.1, SDB2.2, D20.2**). Fiziksel aktivite ve oyunlarda rekabet ve kazanma duygusu ile oluşabilecek durumlar için kendilerini arkadaşlarının yerine koyarak uygun davranış sergilemeleri beklenir (**E2.1**). Oyun sonunda deneyimler ve hissedilen duygular paylaşılır (**SDB1.1**). Bununla birlikte öğrencilere kültürümüzün bir parçası olan, değerlerimizin gelecek nesillere aktarımını hedefleyen geleneksel çocuk oyunlarımızı araştırma görevi verilebilir. Öğrencilerden aile büyüklerinin çocukken oynadığı oyunlar hakkında bilgi toplamaları istenir. Ardından aileden öğrenilen geleneksel çocuk oyununu sınıfta arkadaşları ile paylaşarak oynamaları istenir (**OB1, OB5**). Böylelikle öğrencilerin farklı kültürle ait oyunları keşfederken hareket kavramları ve temel hareket becerilerine uygun hareket etmeleri sağlanır (**OB5**). Öğrencilere “En Sevdiğim Oyunu Tanıtıyorum” isimli bir proje görevi verilebilir.

BEO.2.2.2.

Öğrencilere sınıfça oynamayı en çok sevdikleri oyunlar sorulur. Oyunlara başlamadan önce öğrencilere “Sizce oyun kurallarını belirlemek neden önemlidir?”, “Kurallar olmadan oyun oynanabilir mi?”, “Eğer oyunları kurallarına göre oynamazsanız arkadaşlarınız nasıl hisseder?” gibi sorular sorularak kurallara uymanın önemine değinilir (**SDB2.3**). Ardından seçilen oyunun kuralları açıklanarak öğrencilerin bu kuralları oyunda uygulamaları istenir. Oyun kurallarıyla ilgili ikilem öyküleri okunarak oyunlar sırasında kurallara uygun hareket etmenin gereği ve önemi, hakkaniyetli bir oyunun kurallara bağlı kalarak oynanması gerektiği, etik değerlere uygun oyun sergileyebilmenin değeri öğrencilerle örnek olaylar üzerinden tartışılır (**BEOSAB8, D1.2, D6.2**). İkilem öykülerine verilen cevaplar doğrultusunda öğrencilere geri bildirimde bulunulur. Oyun sırasında bazı kuralları değiştirmeleri ve yeni belirlenen kurallara göre oynamaları sağlanır. Öğrencilerden değişikliklere uyum sağlaması; karşılaştıkları yeni durumlara, problemlere ve zorluklara farklı çözümler üretmeleri beklenir (**SDB3.1, SDB3.2**).

Öğrencilerin kendilerine bir grup kurarak “Benim Oyunum”, “Kendi Oyunumu Üretiyorum”, “Aileme Kendi Oyunumu Oynatıyorum” gibi yeni oyun tasarımları, bununla ilgili afiş hazırlamaları ve “Okulda Oyun Günleri” gibi bir etkinlik düzenlemeleri sağlanır. Böylelikle öğrenciler, birbirleriyle iş birliği içerisinde iletişim kurarak özgün bir fikir doğrultusunda ortak bir amaca odaklanmaya teşvik edilir (**SDB2.1, SDB2.2, E3.2**). Bu süreçte “Kendi Oyunumu Üretiyorum”, “Ailemle Birlikte Oynuyorum” gibi başlıklar altında belirlenen oyun ve oyun kurallarına vurgu yapan proje görevi verilebilir. Ayrıca öğrenme çıktısına yönelik bir performans görevi verilebilir.

BE0.2.2.3.

Öğrencilere önceki haftalarda oynadıkları oyunlardan oluşan ve bu oyunları kura yöntemiyle seçmelerini sağlayacak bir materyal (cırt cırtlı dart seti, kutu, poşet, torba vb.) hazırlanır ve bunun ne olduğu sorularak öğrencilerde merak uyandırılır (**E1.1**). Ardından öğrenciler sınıf mevcudu, oyunların türü, oyuncu sayısı göz önünde bulundurularak gruplara ayrılır. Sosyal etkileşimde bulunabilmeye, özenli ve yapıcı seçimler yapabilmeye teşvik edilebilmeleri için eş ya da grup seçimlerini kendilerinin yapmaları istenir. Böylelikle öğrencilerin grup iletişimine katılarak fikirlerini özgürce ifade etmeleri, ekip çalışması yapmaları, sosyal etkileşimle seçtikleri eş ya da grup arkadaşlarıyla oyun oynama becerilerini geliştirmeleri için uygun bir ortam sağlanır (**SDB1.2, SDB2.2**). Öğrenciler gruplara ayrıldıktan sonra gruplardan kendilerine bir isim bulması istenerek grup aidiyeti geliştirilmeye çalışılır. Gruplar A, B, C, D grupları şeklinde planlanıp her grup kendi içerisinde (A1 ve A2, B1 ve B2, C1 ve C2, D1 ve D2) oyunu deneyimledikten sonra oyunlarda istasyon çalışması şeklinde yer değişikliği yapılabilir (A1 ve A2 grubu 1 numaralı yakantop oyununu oynadıktan sonra sırasıyla 2 numaralı balık ağı oyununa, 3 numaralı ateş-buz oyununa, 4 numaralı ada oyununa geçer). Gruplardan seçilen her bir öğrenciye oyunun adı, amacı ve kuralları sırasıyla okutulur. Ardından oyunlar öğrenciler tarafından deneyimlenir ve oyunların taktiksel problemlerinin ne olabileceği noktasında fikirler üretilir. Oyunların deneyimlenmesi sırasında ipucu ve geri bildirim verilerek taktiksel problemin belirlenmesi sağlanır (**SDB3.3**).

Öğrencilere güçlü yönlerini bir kâğıda yazmaları ya da aileleriyle güçlü yönler kartı hazırlamaları söylenir (**SDB1.1**). Böylelikle öğrencilerin oyunlarda takımlarına güçlü yönleriyle ilgili destek olmayı deneyimlemeleri sağlanırken geliştirmeleri gereken yönlerinin de farkına varmalarına yardımcı olunur. Oyunları deneyimlerken grup olarak düşünme fırsatı verilerek öğrencilerden karşılaşılan problemin çözümüne ilişkin öneriler (taktiksel probleme göre oyunlarda hızlı manevra yapabilecek kişiyi, savunma oyuncusunu, hızlı koşan kişiyi seçme vb.) sunmaları istenir. Böylelikle yeni duruma uyum sağlanarak mevcut çözümler güncellenir ve farklı çözümler üretilir (**SDB3.1, SDB3.2**). Bunun yanı sıra öğrencilerin karşılaştıkları taktiksel problemleri farklı oyunlarda deneyimlemelerine ve hareket becerilerini geliştirilmelerine fırsat sağlanır. Oyunlar değişen durumlarda deneyimlendikten sonra öğrencilere "Takımınızın problemlere karşı güçlü yönleri nelerdi?", "Etkili bir savunma için farklı çözüm önerileriniz olur mu?", "Alan kullanımını istenilen düzeyde yaptınız mı?" gibi sorular sorulur (**SDB1.2, SDB3.3**). Öğrencilerden oyunlarda seçilen taktik ve stratejileri uygulamaları beklenir. Bu süreç için grup çalışması değerlendirme formu kullanılır. Oyunlar sırasında adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileme, görev bilincine sahip olma, empati yapma, yardımsever olma, yeni durumlara uyum sağlama gibi beceriler üzerinde durulur (**BE0SAB8, SDB3.2, E2.1, D16.3, D20.2**) Adalet, dostluk, dürüstlük, özgürlük, saygı vb. kavramlar oyunlarda örnek olaylar, farkındalık soruları, oyunu durdurup geri bildirim verme vb. yöntemlerle kazandırılmaya çalışılır (**D1.2, D4.1, D6.2, D14.1**). Öğrencilerin oyunlarda taktik ve strateji geliştirebilme durumları kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Oyun ve fiziksel aktivitelerde hareket kavramlarının alt bileşenlerine özgü yaşantılar sunularak farklı hareket kavramları ve becerileri ilişkilendirmeleri istenebilir.

Hakemlik, liderlik gibi farklı roller verilerek arkadaşlarının oyunlarda kuralları uygulayabilme durumları kontrol ettirilebilir.

Öğrencilerden sevdikleri bir spor branşı ile ilgili bir maça gitmeleri ya da maçı televizyonda izlemeleri istenerek taktik ve stratejileri gözlemlemeleri beklenebilir.

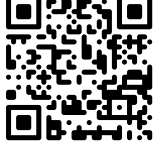
Destekleme Öğrencilerin kendi hızında ilerlemesine olanak sağlayan, görsel ya da işitsel materyallerle sunulabilir.

Oyun kuralları basitleştirilerek taktik ve strateji ile ilgili esneklik sağlanabilir.

Bireyselleştirilmiş öğrenme planları oluşturularak her öğrencinin gereksinim duyduğu ve geliştirmesi gereken beceriye cevap verecek şekilde planlar düzenlenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: RİTİMLE HAREKET EDİYORUM

Bu temada öğrencilerin temel hareket becerilerinin (yer değiştirme, nesne kontrolü, denge) farklılıklarını algılayabilmeleri, hareketleri kademeli göstererek çeşitli aktivite ve oyunlarda sergileyebilmeleri, verilen ritmi eş veya grupla algılayabilmeleri, bu ritme uygun hareket edebilmeleri ve temel hareket becerilerini eşle bütünlük içerisinde sergileyebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 27

ALAN BECERİLERİ BEOSAB5. Ritmik Hareket Etme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.1. Merak

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum

Değerler D4. Dostluk, D7. Estetik, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Görsel Sanatlar, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB7. Eşle/Grupla Hareket Etme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.2.3.1. Belirlenen tempodaki müziğe uygun hareket edebilme

BE0.2.3.2. Eşle veya grupta ritmik hareket etme becerisini sergileyebilme

- Eşle veya grupta temel hareket becerilerini kullanarak verilen ritmi algılar.
- Eşle veya grupta temel hareket becerilerini kullanarak ritme uygun hareket eder.
- Eşle veya grupta temel hareket becerilerini kullanarak ritmik hareket becerilerini sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Belirlenen Tempodaki Müziğe Uygun Hareket Etme

Eşle veya Grupta Ritmik Hareket

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/

Sembol ve Gösterimler

hareket, müzik, ritim, tempo, uyum

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları kontrol listeleri, öz değerlendirme, akran ve grup değerlendirme formları kullanılarak değerlendirilebilir.

Müziğin ritmi ve melodisiyle uyumlu hareket serileri ortaya koyma performans görevi verilebilir. Temel hareket becerileri ve ritim ile ilgili seri oluşturma performans görevi verilebilir. Performans görevlerinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin temel hareket becerilerini kullanarak basit ritimli hareketleri yapabildikleri, hızlı ve yavaş formlarda hareket deneyimlerine sahip oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilere ritim ile ilgili üç kere el çırp, ayaklarını iki kere yere vur; iki kere el çırp, iki kere ayak vur; iki kere parmak şıklat, masaya bir kere vur gibi hareketler yaptırılabilir. Ardından temel hareket becerilerini kullanarak ritme uygun hareket edebilecekleri bir oyun oynatılabilir. Yaptırılan bu hareketler ve oyunlar ile öğrencilerin mevcut durumları gözlemlenebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilere güneşin her sabah doğup her akşam batması, deniz kenarına dalgaların vurması, mevsimlerin döngüsü, insanların yürüyüşü gibi örnekler verilerek öğrencilerin doğada her şeyin bir ritmi olduğunu fark etmeleri sağlanabilir. Öğrencilerden doğada ve çevremizde duyduğumuz, gördüğümüz ritmik hareketlere/seslere örnekler vermeleri istenebilir. Ardından öğrencilere bir çocuk şarkısı seçilebilir. Öğrencilerden el ele tutuşularak bir çember oluşturmaları ve seçilen şarkıya uygun ritim hareket becerilerini sergilemeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.2.3.1.

Öğrencilere tek el, tek ayak, parmak şıklatma, iki el-tek ayak, tek el-iki ayak-parmak şıklatma vb. şekillerini içeren görsel etkinlik kartları hazırlanır. Hareketler gösterilen kartlara uygun olarak yavaş, orta ve hızlı tempolarda uygulanır. Gruplara ayrılmalrı ve rastgele seçtikleri görsel kartlarda bulunan hareketlerden bir seri oluşturmaları istenir (OB4, SDB1.2). Belirlenen müzik eşliğinde ve iş birliğiyle hazırladıkları serileri arkadaşlarıyla uygulamaları sağlanır (SDB2.2).

Öğrencilerden çember oluşturmaları istenir. Yavaş, orta ve yüksek tempoda müzikler belirlenir ve belirlenen müzik parçası çalınır. Çemberdeki öğrencilerden biri seçilir ve ondan başlanarak her öğrencinin bir hareket göstermesi sağlanır. Bu hareketler önce oturarak, sonra ayakta yapılır. Hareket kavramlarının alt bileşenleri dikkate alınarak çeşitlilik sağlanabilir. Bu hareketler ardışık olarak öğrencilerin kendi hareketlerine bir önceki öğrencinin hareketini de eklemesiyle uygulanır. Öğrencilere belirli bir tempoda verilen müzik eşliğinde hareket etmeleri ve duygularını ifade etmeleri için fırsat verilir **(D7.2)**. Öğrencilere müziğin ritmi ve melodisiyle uyumlu hareket serileri ortaya koyma performans görevi verilebilir.

BE0.2.3.2.

Alkış tutularak, şarkı söylenerek ya da basit beden perküsyonu hareketleri yaptırılarak öğrencilerde merak uyandırılır **(E1.1)**. Öğrencilerden sevdikleri bir müzik eşliğinde ritim tutmaları (önce elle, sonra el ve ayakla, daha sonra harekete dönüştürerek vb.) istenir. Mümkün olduğu kadar kısa bir müzik seçilir ve öğrencilere birbirleriyle eş olmaları söylenir. Konuya uyumlu, sözleri eğlenceli ve eğitsel nitelik taşıyan bir müzik eşliğinde eşlerle seçtikleri hareket becerisi ritmini algılamaları sağlanır. Öğrencilere ölçüt çizelgeleri verilir. Çizelgede yer alan hareketleri eş ile ritme uygun biçimde yapmaları istenir **(SDB2.2)**. Eşlerden biri ritim verirken diğeri temel hareket becerilerinden birini sergiler. Eşlerden ritme uygun hareket etmeleri beklenir. Bu süreçte eş ya da grupta yer alan öğrencilerden ritme uygun hareket edebilmeleri için birbirlerine destek olmaları ve istenilen sorumlulukları yerine getirmeleri beklenir **(D4.1, D16.3)**. Benzer çalışmalar eş ve grup oyunları (öğrencilerin farklı grup arkadaşıyla eşleştirilmesi, çalışmaya materyal eklenmesi vb.) sürdürülebilir **(SDB3.1, BEOSAB7)**.

Drama ile ritim etkinlikleri, ritimsel temel hareket çalışmaları ve basit koreografiler yoluyla çeşitlendirmeler (sabit-dinamik, sesli-sessiz, yavaş-hızlı) yapılarak öğrencilerden eş veya grupla ritmik hareket becerilerini sergilemeleri istenir. Bu etkinlikler seçilen bir halk dansı ile ilişkilendirilerek de yapılandırılabilir. Bu süreç kontrol listeleri, öz/akran ve grup değerlendirme formları ile değerlendirilebilir. Öğrencilere temel hareket becerileri ve ritim ile ilgili seri oluşturma performans görevi verilebilir ve bu performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden belirli hareketleri seçerek özgün bir koreografi oluşturmaları istenebilir. Hazırlanan koreografilerin belirli gün ve haftalarda ya da millî bayramlarda sergilenmesi sağlanabilir.

Değişen tempolara uyum sağlamalarını gerektirecek farklı seriler hazırlamaları istenebilir. Sınıfta dans ile ilgilenen öğrenciler varsa bu öğrencilerin arkadaşlarına liderlik etmeleri sağlanabilir.

Destekleme Bireyselleştirilmiş öğrenme planları oluşturulup daha temel düzeyde etkinlikler yaptırılabilir. Ritme uygun hareket etmekte zorlanan öğrencilerin etkinliklere akran desteği ile katılımı sağlanabilir.

Yavaş tempolu müziklerle hareket becerilerini sergilemeleri istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: SAĞLIĞIM İÇİN FİZİKSEL AKTİVİTEYE KATILIYORUM

Bu temada öğrencilerin fiziksel aktivite sırasında vücutlarında meydana gelen değişimleri açıklayabilmeleri, kendileri ve yakın çevrelerinin fiziksel aktivitelere katılımlarını karşılaştırabilmeleri, fiziksel aktiviteye katılım hedefleri belirleyebilmeleri, fiziksel aktivite ve sağlık arasındaki ilişkiyi açıklayabilmeleri, oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında güvenli ortam oluşturabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 50

ALAN BECERİLERİ BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma Becerisi

KAVRAMSAL BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.7. Karşılaştırabilme

EĞİLİMLER E1.2. Bağımsızlık, E1.4. Kendine İnanma, E2.4. Güven, E3.4. Gerçeği Arama

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.1. Uyum, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D2. Aile Bütünlüğü, D3. Çalışkanlık, D11. Özgürlük, D13. Sağlıklı Yaşam, D16. Sorumluluk, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Görsel Sanatlar, Hayat Bilgisi, Resim, Türkçe

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER KB2.3. Özetleme, KB2.17. Değerlendirme, KB3.1. Karar Verme, BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.2.4.1. Fiziksel aktivite sırasında vücudunda meydana gelen değişimleri açıklayabilme

BE0.2.4.2. Kendisinin ve yakın çevresinin fiziksel aktiviteye katılımlarını karşılaştırabilme

- a) Kendisinin ve yakın çevresinin fiziksel aktivite katılım durumlarını belirler.
- b) Kendisinin ve yakın çevresinin fiziksel aktivite katılım durumları arasındaki benzerlikleri listeler.
- c) Kendisinin ve yakın çevresinin fiziksel aktivite katılım durumları arasındaki farklılıkları listeler.

BE0.2.4.3. Fiziksel aktiviteye katılım hedefleri belirleyebilme

BE0.2.4.4. Fiziksel aktivite ve sağlık arasındaki ilişkiyi açıklayabilme

BE0.2.4.5. Oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında güvenli ortam oluşturabilme

- a) Oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında ortaya çıkabilecek riskleri tanımlar.
- b) Oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında ortaya çıkabilecek riskler karşısında önleyici tedbirler alır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Fiziksel Aktiviteye Katılım Sırasında Vücutta Meydana Gelen Değişimler

Fiziksel Aktiviteye Katılım

Fiziksel Aktiviteye Katılım Hedefleri

Fiziksel Aktivite ve Sağlık İlişkisi

Oyun ve Fiziksel Aktivitelerde Güvenli Ortam

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/

Sembol ve Gösterimler

dengeli beslenme, düzenli fiziksel aktivite, düzenli uyku, fiziksel aktivite, fizyolojik değişim, güvenli ortam, ilk yardım, sağlık, yeterli sıvı alımı

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve

Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları açık uçlu sorular, çalışma kâğıdı, gözlem ve öz değerlendirme formları, kontrol listeleri, kavram analizi şeması ve portfolyo kullanılarak değerlendirilebilir.

Fiziksel aktivite hedefleri ile ilgili günlük tutularak portfolyolar oluşturulur. Portfolyolar değerlendirme ölçeği ile değerlendirilebilir. Fiziksel aktivite ve sağlık konulu araştırma ödevi, fiziksel aktivite günlüğü tutma, fiziksel aktivite ile ilgili pano hazırlama ve günlük atılan adım sayısının takibi ile ilgili performans görevleri verilebilir; görevlerin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin fiziksel aktiviteler sırasında kalp atışlarının hızlanması, nabızlarının artması, terleme gibi vücutlarında meydana gelen değişimleri fark ettikleri; okul içi fiziksel aktiviteye katılım sağladıkları, temel ısınma ve soğuma hareketlerini bildikleri, fiziksel aktivitenin eğlenceli yönlerinin farkına vardıkları, sağlıkları için fiziksel aktivitenin önemini bildikleri kabul edilir. Öğrencilerin oyunlarda karşı karşıya kalabilecekleri risk durumlarını ve almaları gereken tedbirleri temel düzeyde bildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç Öğrencilerle temel hareket becerilerini içeren bir oyun seçilir. Oyun oynandıktan sonra vücutlarında meydana gelen değişimler ve fiziksel aktiviteye düzenli olarak katılmanın sağ-
lık üzerine etkileri ile ilgili sorular sorularak öğrencilerden bunları cevaplamaları istenebi-
lir. "Oyunlara başlamadan önce almanız gereken güvenlik tedbirleri neler olabilir?" sorusu
sorularak öğrencilerin ön bilgileri yoklanabilir. Oyuna başlamadan önce, oyun sırasında ve
sonrasında alınması gereken kişisel ve çevresel güvenlik önlemleri üzerinde fikir üretme-
leri (kıyafet ve uygun ayakkabı kullanımı, ısınma ve soğuma yapma, uygun materyal ve alan
seçimi, çevre güvenliği vb.) istenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere günlük hayatlarında ne tür fiziksel aktiviteler yaptıkları sorulabilir. Okul içinde
ve dışında yaptıkları fiziksel aktiviteleri düşünmeleri istenir. Verilen cevaplar doğrultusun-
da bazı örnek fiziksel aktivite türlerini deneyimlemeleri sağlanabilir. Fiziksel aktivite ha-
reketlerini yaparken vücutlarında ne gibi değişimler meydana geldiği sorularak nedenleri
hakkında tartışılabilir. Öğrencilerden bir günlerini düşünmeleri istenerek yaptıkları fiziksel
aktivitelerde enerji ihtiyaçlarını nasıl karşıladıklarını, ne kadar sıvı aldıklarını ve kendilerini
nasıl hissettiklerini paylaşmaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BE0.2.4.1.

Öğrencilere fiziksel aktiviteleri içeren hareketlerden oluşan parkurlar (kalp ve solunum hız-
zını artıran, farklı şiddetlerde vb.) hazırlanır. Parkur içeriği hakkında bilgi verilerek hareket-
ler gösterilir. Ardından öğrencilere kendilerini ve birbirlerini değerlendirebilecekleri kont-
rol listeleri veya öz değerlendirme formları verilerek fiziksel aktivite düzeylerini ölçmeleri
(30 sn.de ... sınav çektim, kere sıçradım, 1 dk.da ... kere ip atlardım vb.) ve vücutlarında
meydana gelen fizyolojik değişimleri ("Yüzüm kırmızı renkte.", "Terlemiş görünüyorum.",
"Göğsüm hızla inip kalkıyor.", "Kalbimin vücudumda attığını hissediyorum." vb.) kaydetme-
leri sağlanır (**KB2.17, OB7, SDB1.2**). Öğrencilere "Fiziksel aktivite yaparken sizi en çok zor-
layan, en çok keyif aldığınız ve nabzınızın en çok attığı hareketler hangileridir?", "Düzenli
fiziksel aktivite yapmaya başladığınızda vücudunuzda ne gibi değişiklikler hissettiniz?", "Bu
değişikliklerin sebepleri sizce neler olabilir?" gibi sorular sorularak vücutlarında meydana
gelen değişimleri açıklamaları istenir (**E3.4, SDB1.1, SDB3.3**). Öğrenciler, doğru ve güvenilir
bilgiyi ayırt etmeleri ve eleştirel bir bakış açısıyla hareket etmeleri için yönlendirilir (**D3.3**).
Bu süreç açık uçlu sorular, kontrol listeleri ve öz değerlendirme formları ile değerlendiril-
lebilir.

BE0.2.4.2.

Hangi gün hangi hareketin yapılacağını; hareketin şiddetini, süresini, sıklığını içeren form
hazırlanarak yapılması gereken günlük fiziksel aktivitelerin kaydını tutmaları sağlanır
(**SDB1.2**). Öğrencilerden okulda yaptıkları fiziksel aktivite çalışmalarını aileleri, arkadaşları
ve yakın çevreleri ile paylaşmaları ve paylaştıkları kişileri fiziksel aktiviteye katılmaya teş-
vik etmeleri istenir. Öğrencilerden okul içinde arkadaşlarıyla; okul dışında ise aile, arka-
daş ve yakın çevreleri ile çeşitli fiziksel aktiviteler yapmaları ve bunları kayıt altına almaları
istenir (**BE0SAB4**). Ne tür aktiviteler (ip atlamak, bisiklet sürmek, paten kaymak, şınav/
mekik çekmek, yürüyüş yapmak, merdiven çıkmak vb.) yaptıkları, aktivitelerin ne sıklıkta
(her gün, haftada üç gün vb.), ne kadar süreyle (30 dk., bir saat, haftada 150-300 dk. arası
vb.), hangi şiddette (düşük, orta, yüksek) olduğuna ilişkin bilgi toplayıp kendilerinin ve yakın
çevrelerinin fiziksel aktiviteye katılım durumlarını belirlemeleri sağlanır (**OB1, OB7**).

Öğrencilerden evde, bahçede, rekreasyonel alanlarda seçtikleri arkadaş, aile büyüğü ile bir hafta boyunca birlikte hangi günler (haftada üç gün: pazartesi, çarşamba, cuma; her gün vb.), nerede (park, doğa, ev ortamı vb.) ve ne tür fiziksel aktiviteler (yürüyüş, ip atlama, mekik/sınav çekme, yüzme, vb.) yaptıklarını içeren bir günlük tutmaları istenir (**SDB1.2**). Sonraki haftalarda günlükte tutulan bazı hareketleri sınıf arkadaşlarına göstermeleri istenir. Öğrencilerden kendilerinin ve yakın çevrelerinin fiziksel aktivite durumlarının benzer ve farklı yönlerini listelemeleri istenir. Hem kendileri hem de yakın çevrelerindeki kişilerle ilgili fiziksel aktivite görevleri verilerek sorumluluk bilincinin oluşmasına, aileleriyle yaptıkları çalışmalarla aile içi iletişim ve iş birliğinin güçlenmesine, sosyal ve sportif etkinliklere isteyerek katılmalarına, belirlenen planlar doğrultusunda hedeflerini gerçekleştirmelerine fırsat sunulur (**D2.4, E1.4, SDB2.1**). Fiziksel aktivite için yer ve zaman konusunda çevrelerindeki fırsatları keşfetmeleri için yaşadıkları bölgede yer alan fiziksel aktivite ortamlarını tespit etmeleri istenir. Bu süreç, kontrol listeleri ve öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

BE0.2.4.3.

Fiziksel aktivite yapmanın neden gerekli olduğu, fiziksel aktivitenin nerede yapılabileceği, fiziksel aktivite yaparken dikkat edilmesi gerekenlerin neler olduğuna yönelik sorular sorularak öğrencilerin ön bilgileri kontrol edilir (**SDB1.1**). Öğrenciler farklı fikirler üretebilmeleri, fikirlerini özgürce ifade edebilmeleri, duygu ve düşüncelerini dile getirmeleri noktasında cesaretlendirilir (**D11.1, E1.2, SDB2.1**). Fiziksel aktiviteyi hayatımızın bir parçası hâline getirmenin öneminden, fiziksel aktivitelerin beden (kas-eklem kontrolünü artırarak denge sağlanması, kas-eklem esnekliğinin korunması, vücut postürünün korunması vb.) ve ruh sağlığımıza (mutluluk hissi oluşturmaya, benlik saygısı ve öz güveni artırması vb.) katkılarından bahsedilir. Okul içinde yaptıkları fiziksel aktivitelerden hangilerini hatırladıkları sorularak örnekler vermeleri istenir. Gönüllü öğrencilere liderlik rolü verilir. Liderlerin belirledikleri fiziksel aktiviteleri (yavaş yürüyüş, hızlı yürüyüş, düşük tempolu koşu, tempolu koşu, ip atlamak, dans etmek, yavaş tempoda bisiklet sürmek vb.) arkadaşlarıyla uygulamaları istenir. Farklı hareketleri yaparken nefes almalarında ve kalp atışlarında ne gibi değişiklikler hissettiklerini paylaşmaları sağlanır (**SDB1.1**). Bu değişikliklerin fiziksel aktivite yoğunluğu hakkında bilgi verdiği söylenir. Öğrencilere nefes almanın ve kalp atışının çok fazla olmadığı (dinlenmiş kalp atışının biraz üstü), normalden fazla olduğu ve normalden çok fazla olduğunu hissettikleri aktiviteler sorularak öğrencilerin yavaş, orta ve yüksek şiddet kavramlarını keşfetmeleri sağlanır. Her gün orta şiddette fiziksel aktivite (tempolu yürüyüş, düşük tempolu koşu, ip atlamak, bisiklet sürmek, dans etmek, masa tenisi oynamak, yüzme vb.) yapmaları önerilir.

Öğrencilere okul dışında yapacakları, sevdikleri ve kendi belirleyecekleri bir fiziksel aktivite seçme görevi verilir (**KB3.1**). Öğrencilerden yapacakları fiziksel aktivite ile ilgili (günlük, haftalık, aylık, yıl sonu vb. periyotlarda) ulaşmak istedikleri hedefleri belirlemeleri istenir (**SDB1.2**). Seçilen fiziksel aktivitenin düzenli ve devamlı olması gerektiği hatırlatılır. Bu hedef doğrultusunda okul dışı fiziksel aktivite günlüğü tutmaları istenir. Ulaşılan hedefle ilgili sayısal verilerin yanı sıra bu süreçte neler hissedildiği, hangi zorluklarla karşılaşıldığı, kolay gelen yönleri, seçilen fiziksel aktivitenin ne gibi yararı olduğu, vücutlarında meydana gelen değişiklikleri günlükte özetlemeleri beklenir (**OB7, D16.1, SDB1.3, KB2.3**). Elde edilen veriler eğitim öğretim yılı sonunda renkli bir biçimde grafiklerle resmedilerek paylaşılır (**OB7**). Hedefleri doğrultusunda tutulan günlüklerden oluşan portfolyo hazırlamaları istenebilir.

BEO.2.4.4.

Öğrencilere sağlıkları için düzenli fiziksel aktivite yapma, dengeli beslenme, düzenli uyku ve yeterli sıvı alımının önemini içeren görsel, etkileşimli ve eğitici içerikler sunulur (**OB4**). Görsel içerik sunumlarının ardından öğrencilere "Düzenli fiziksel aktiviteye katılmak neden önemlidir?", "Fiziksel aktivite yaptığınızda kendinizi nasıl hissediyorsunuz?", "Sağlıklı olmak için ne tür besinler tüketmeliyiz?", "Su içmek neden gereklidir?" gibi sorular sorularak öğrencilerin ön bilgileri yoklanır (**SDB1.1**).

Fiziksel aktiviteleri içeren oyunlar (eğitsel oyunlar, geleneksel çocuk oyunları vb.), istasyon çalışmaları veya parkurlara öğrencilerin katılımları sağlanır. Düzenli fiziksel aktivitenin yaşam kalitesi üzerine etkisinin keşfedilmesi için "Düzenli fiziksel aktivite yaparsam uyku kalitem artar.", "Kendimi daha enerjik hissedirim." gibi ipuçları verilir. Hangi aktiviteleri (oyun oynadığım zaman, bisiklete bindiğim zaman, ip atladığım zaman, meyve yediğim zaman vb.) yaptıktan sonra kendilerini iyi hissettikleri sorularak cevap vermeleri beklenir. Beklenen cevaplara ulaşamazsa farklı sorularla yönlendirme yapılarak sağlıklı beslenme ve düzenli fiziksel aktivite yapmanın sağlık için önemli bir faktör olduğunu açıklamaları sağlanır (**SDB1.3**). Öğrencilerden sağlıkları için düzenli fiziksel aktivite yapma, yeterli ve dengeli beslenme ile düzenli ve kaliteli bir uykunun gereğini bilmeleri ve önemsemeleri beklenir (**D13.2**). Öğrencilere eşle ya da grupla yapabilecekleri fiziksel aktivite ve sağlık konulu performans görevi verilerek öğrencilerden sözlü sunum yapmaları istenebilir. Ayrıca fiziksel aktivite ve sağlık ilişkisi ile ilgili kavram analizi şeması (frayer modeli) oluşturmaları istenerek değerlendirme yapılabilir.

BEO.2.4.5.

"Sizce dersimizde oyun ve fiziksel aktivitelere başlamadan önce güvenliğinizi için hangi önlemleri almanız gerekebilir?", "Oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında kılık kıyafet ve ayakkabı tercihiniz nasıl olmalıdır?", "Oyun oynarken dersimizden önce yerler ıslak ya da buzluysa nelere dikkat etmelisiniz?", "Oyun oynarken okul bahçemizde sert zemin, duvar, merdiven kenarları, kale direkleri gibi dikkat edilmesi gereken alanlarda hangihangi davranışları sergilemelisiniz?" gibi sorularla konu hakkında düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır. Öğrencilerden oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında ortaya çıkabilecek riskleri önceki öğrenmelerini de dikkate alarak tanımlamaları istenir. Öğrencilerle bir oyun seçilir. Oyun öncesi, sırası ve sonrasında meydana gelen durumlar neticesinde gerekli önlemleri almanın önemi örnek olaylar üzerinden gösterilir. "Oyun öncesinde hangi alanı ve malzemeyi tercih etmelisiniz?", "Oyunda arkadaşınızla çarpışma, kayma, aynı topa uzanma, koşarken arkadaşınızın alanına girme vb. durumlarla karşılaştığınızda nasıl bir yaklaşım sergilemelisiniz?", "Arkadaşlarınızla fiziksel aktivite yaparken arkadaşlarınızdan arkadaşlarınızdan biri yaralandığında ona nasıl müdahale etmelisiniz?" gibi sorularla oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında oluşabilecek risklere karşı alacakları tedbirler tedbirler konusunda öğrenciler bilinçlendirilir (**SDB3.3**).

Öğrencilerin alınması gereken tedbirlerle ilgili karara varmaları ve bu kararları listeleyerek sınıf panolarına asmaları sağlanır. Güvenli ortam sağlama ile ilgili örnek olaylar üzerinden canlandırma yaptırılır; ortaya çıkan problemlere yönelik olarak görev bilincine sahip olma, yardımlaşma ve iş birliği ile güvenli çözüm üretmenin önemini fark etmeleri beklenir (**D16.3, D20.2, E2.4, SDB2.2**). Güvenli ortam oluşturmak için önleyici tedbirler alınmadığında ortaya çıkabilecek olası sonuçlara örnekler (burun kanaması, ayak bileği burkulması vb.) verilir. Yaralanma durumlarında yapılması gereken temel ilk yardım konularına değinilir. Öğrencilere okulda, sınıfta, beden eğitimi ve oyun derslerinde karşılaşılabilecekleri ilk yardım gerektiren durumlarla ilgili temel ilk yardım kurallarından bahsedilir. Konu ile ilişkili eğitici içerikler (animasyon, çizgi film vb.) sunulur. İlk yardım malzemeleri getirilerek malzemelerin kullanımları konusunda bilgilendirme yapılır. Ders esnasında meydana gelebilecek olaylarla ilgili örnek senaryolar hazırlanır. Eş ya da grup çalışması ile drama, gösteri, canlandırma, rol oynama vb. tekniklerle uygulamalı bir şekilde konunun anlaşılması sağlanır (**SDB3.2**). Bu süreç, açık uçlu sorulardan oluşan çalışma kâğıdı ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

- Zenginleştirme** Oyun oynarken ve fiziksel aktiviteler yaparken vücutlarında meydana gelen değişimlerin nedenleri hakkında tartışılabilir.
- Öğrencilerden günlük adım sayılarını kaydetmeleri ve bunları basit bir grafiğe dönüştürmeleri istenebilir.
- Okul idaresi, veli, öğretmen ve öğrencilerin katılabileceği fiziksel aktivite ve sağlık günü etkinlikleri planlanabilir.
- Okul öncesi zamanda okuldaki tüm öğrencilerin hareket edebileceği etkinlikler yaptırılabilir.
- Öğrencilerden daha önce oynadıkları oyunları uyarlayarak sağlıklı ve sağlıksız besinler ile ilişkili oyun kurgulamaları istenebilir.
- Destekleme** Fiziksel aktiviteler sırasında vücutlarında meydana gelen değişimlerin neler olabileceğine yönelik yazılı, görsel veya dijital içerikler kullanılabilir.
- Fiziksel aktiviteye katılıma teşvik etmek için ailelere kontrol listesi verilerek öğrencilerin hedef belirlemeleri ve takip edilmeleri sağlanabilir.
- Öğrencilerin oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında güvenli ortam oluşturabilmelerine destek sağlamak için basit yönergeler hazırlanabilir.
- Temel ilk yardım konularında görsel içerik, fotoğraf ve videolar sunularak öğrencilerin desteklenmesi sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. SINIF

1. TEMA: İŞ BİRLİKLİ OYUNLARLA HAREKET EDİYORUM

Bu temada öğrencilerin iş birlikli oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini sergileyebilmeleri, taktiksel problem çözme ve strateji geliştirme becerileri kazanabilmeleri ve adil oyun anlayışına uygun davranabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 32

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

KAVRAMSAL BECERİLER -

EĞİLİMLER E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E2.1. Empati, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.6. Analitiklik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Öz Düzenleme, SDB1.3. Öz Yansıtma, SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D6. Dürüstlük

Okuryazarlık Becerileri -

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Fen Bilimleri, Hayat Bilgisi

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama, KB2.1. Çelişki Giderme, KB3.1. Karar Verme



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.3.1.1. İş birlikli oyunlarda adil oyun anlayışına uygun davranabilme

- İş birlikli oyunlarda adil oyun anlayışını açıklar.*
- İş birlikli oyunlarda adil oyun anlayışına uygun hareket eder.*

BE0.3.1.2. İş birlikli oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini sergileyebilme

- İş birlikli oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini algılar.*
- İş birlikli oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.*
- İş birlikli oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini farklı oyunlarda uygular.*

BE0.3.1.3. İş birlikli oyunlarda taktik ve strateji geliştirebilme

- İş birlikli oyunlarda taktiksel problemi belirler.*
- İş birlikli oyunlarda belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.*
- İş birlikli oyunlarda taktik ve strateji uygular.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

İş Birlikli Oyunlarda Adil Oyun

İş Birlikli Oyunlarda Birleştirilmiş Hareket Becerileri

İş Birlikli Oyunlarda Taktik ve Strateji

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

adil oyun, hareket becerileri, iletişim, iş birliği, problem çözme, stratejik düşünme, takım farkındalığı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları kontrol listesi, analitik dereceli puanlama anahtarı ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilere bir oyun tasarımları ve bu oyunda karşılaşılabilecekleri bir problemi belirleyerek çözüm önerileri geliştirme performans görevi verilebilir, süreç ve öğrenci ürünleri analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin iş birlikli oyunlarda temel hareket becerilerine ve strateji, taktik, takım çalışması ile ilgili ön bilgilere sahip oldukları ayrıca adil oyun anlayışını benimsedikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Temel hareket becerilerinden yer değiştirme, denge ve nesne ile yapılan becerileri içeren iş birlikli bir oyun oynatılabilir. Oyun esnasında adil oyun anlayışına ilişkin gözlem yapılabilir ve öğrencilerden oyunların içerisinde yer alan hareket becerilerini ifade etmeleri istenebilir. Öğrencilerin taktik ve stratejiye ilişkin ön bilgilerini kontrol etmek için aşağıdaki sorular sorulabilir:

- Takım olarak bir oyunu nasıl kazanabilirsiniz?
- Oyunun amacına ulaşmak için hangi yolları belirleyebilirsiniz?

Köprü Kurma Öğrencilere iş birlikli oyunlar oynatılır. "Gerçek hayatta hangi durumlarda bu iş birliğine ihtiyaç duyabilirsiniz?" sorusuyla öğrencilerin günlük hayatta iş birliği gerektiren durumlar ile oyunlar arasında ilişki kurmaları istenebilir. Temel hareket becerilerinden yer değiştirme, denge ve nesne ile yapılan becerileri deneyimledikleri dikkate alınarak birleştirilmiş hareket becerileri ile ilgili örnekler vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.3.1.1.

Oyunlarda ve sporlarda adil oyun anlayışı ile ilgili video ve görseller paylaşılır. Video ve görseller izlendikten sonra bu bağlamda öğrencilere "Siz olsaydınız nasıl davranırdınız?", "Sizce kişi/kişiler adil oyun anlayışına uygun hareket etti mi?", "Adil oyun anlayışı oyunlarda veya sporlarda neden önemlidir?" gibi sorular sorulur (**E2.1, D6.1**). Ardından öğrencilerden adil oyunun önemini farklı örnekler (oyun sırasında sırasını beklemek, hile yapmamak, takım arkadaşı ve rakiplere saygılı davranmak vb.) vererek ifade etmeleri istenir (**SDB2.1**).

Öğrencilerin iş birliği yaparak bir hedefe ulaşmalarını sağlamak, adil oyun anlayışını geliştirmek ve takım ruhunu pekiştirmek için bir oyun seçilir. Öğrenciler takımlara ayrılır. Takım üyelerinden görevlerini yerine getirmeleri istenir. Oyunlar sırasında takım arkadaşlarına daha fazla yardımcı olan ve kurallara uygun hareket eden takıma adil oyun ödülü (yeşil kart, rozet, bir alkış töreni vb.) verilir (**SDB2.2, D4.2**). Bu öğrenme çıktısını değerlendirmek için grup değerlendirme formu kullanılabilir.

BE0.3.1.2.

Öğrencilere oyunlarda iş birliği hakkında şu sorulara benzer sorular yöneltilir: "Oyunlarda iş birliği nedir ve neden önemlidir?", "Oynadığınız oyunlardan iş birlikli oyunlara örnek verebilir misiniz?" Kendi düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır. Oyunların başında yardımlaşmanın önemi üzerinde durulur (**D4.1**). Oyunlar başlamadan önce 3-5 dakika hafif tempoda yürüyüş, derin nefes alma ve esnetme gibi ısınma hareketlerinin yapılmasına dikkat edilir. Ortak bir hedef/amaç için oluşturulmuş, birleştirilmiş hareket becerilerini içeren bir iş birlikli oyun oynatılır (**SDB2.2**). İş birlikli oyunlarda bireysel hareket becerilerinin takıma nasıl katkı sağladığını fark etmeleri sağlanır. Oyunların sonunda öğrencilere "Hangi hareket becerilerini kullandınız?", "İş birliği bu oyunda neden önemliydi?" gibi sorular yöneltilir.

Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinden en az ikisinin yer aldığı birleştirilmiş hareket becerilerinin sergilenebileceği bir oyun düzenlenir (**E2.5**). Örneğin düzenlenen oyunların içinde denge, koşma, galop, top taşıma gibi hareket becerilerine yer verilir. Bu beceriler sergilenirken becerilerin basamaklarına uygun şekilde gösterilmesi istenir. Öğrencilerden oyunlarda etkili iletişim kurarak dayanışma içinde olmaları ve birbirlerini motive ederek grup dinamiğini oluşturmaları beklenir (**SBAB5.2, D3.4**).

Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinden en az ikisinin yer aldığı birleştirilmiş hareket becerilerinin sergilenebileceği oyunlar açık alan, kapalı alan, çim saha, toprak zemin gibi alanlarda düzenlenebilir. Oyunlar sırasında iş birliğini teşvik etmek ve takım çalışmasını desteklemek gibi durumlar ön plana çıkarılır (**D3.4, SDB2.2**). Öğrencilerin düzenlenen oyunlara katılması sağlanır. Bu öğrenme çıktısının değerlendirilmesinde kontrol listesi kullanılabilir.

BE0.3.1.3.

Öğrencilerin birlikte düşünüp karar vermelerini gerektiren oyun seçilerek oyunun amacı hakkında bilgilendirme yapılır. İş birlikli oyunu deneyimleme fırsatı verilerek oyun sırasında karşılaştıkları problemleri fark etmeleri sağlanır (**E3.2**). Bu doğrultuda öğrencilerin takımlara ayrılımları ve her takımdan bir gözlemci olması istenir. Bu oyunda engeller ve görevler (engel atlama, takım olarak belirli bir nesneyi taşımak, topu hızla paslaşmak vb.) yer alır. Oyunun ortasında gözlemcinin komutuyla takımların oyunu durdurulur ve gözlemci tarafından "Şu ana kadar takımınızın ilerlemesini zorlaştıran neydi?" sorusu sorulur. Öğrencilerin taktiksel problemleri (paslaşmada zorlanma, engelleri aşarken takım olarak uyum sağlayamama vb.) iş birliği içinde belirlemesi sağlanır (**SDB2.2**).

"Belirlenen problemin çözümüne destek olurken oyunda hangi zorluklarla karşılaştınız?", "Takım olarak neleri daha iyi yapabildiniz?", "Oyunu yeniden oynasaydınız hangi farklı taktikleri denerdiniz?" gibi sorular sorulur. Bu doğrultuda öğrencilerden "Oyunda çok dik durmamalıyız.", "Vücudumuzun çok fazla savrulmamasına dikkat ederek, el ve kol açılarımızı daraltıp hızımızı ayarlamalıyız." gibi çözüm önerileri sunmaları istenir (**E3.6, SDB3.2, KB2.1**).

Öğrencilerden belirledikleri çözüm önerilerini oyun esnasında uygulamaları istenir (**E2.5**). Geliştirilen taktiksel çözümler; iş birlikli oyunlar sırasında görevlere, ekipmanlara, oyun alanına ve kişi sayısına dikkat edilerek tekrar edilir veya farklı oyunlarda uygulanır. Uygulanan taktiklerin başarısı hakkında gruptan geri bildirim alınır. "Geliştirdiğiniz taktiksel çözümü takım olarak uygulayabildiniz mi?", "Taktiksel çözümü uygularken ne gibi zorluklar yaşadınız?" gibi sorular sorulur. Geliştirilen taktiklerin farklı oyunlara transfer edilmesinin önemi üzerinde durulur. Bu öğrenme çıktısının değerlendirilmesinde öğrencilere bir oyun tasarlama ve bu oyunda karşılaşabilecekleri bir problemi belirleyerek çözüm önerileri geliştirme performans görevi verilebilir, süreç ve öğrenci ürünleri analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir (**KB3.1, E1.4, SDB1.3**).

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden birleştirilmiş hareket becerilerini içeren ve adil oyun anlayışına uygun iş birlikli bir oyun tasarlamaları istenebilir.

Belirlenen problemlerin çözümlerine ilişkin oluşturulan taktiksel çözüm önerilerini farklı oyunlarda nasıl kullanabilecekleri üzerinde tartışmaları sağlanabilir.

Destekleme Oyun sırasında farklı beceri seviyelerine sahip öğrenciler eşleştirilir ve her öğrenciyi kapsayacak şekilde roller dağıtılabilir.

İş birlikli oyunlarda daha kolay taktiksel problem içeren oyunlar tercih edilebilir. Ayrıca görsel yönergeler ve sözel ipuçları verilebilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: OYUNUN KURALLARINI YENİDEN OLUŞTURUYORUM

Bu temada öğrencilerin oyunlar sırasında birleştirilmiş hareket becerilerini sergileyebilmeleri ve oyun kurallarını yeniden belirleyebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 30

ALAN BECERİLERİ BE0SAB1. Hareketi Sergileme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D13. Sağlıklı Yaşam, D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Hayat Bilgisi

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.13. Yapılandırma, KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme)



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.3.2.1. Oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini sergileyebilme

- a) *Oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini algılar.*
- b) *Oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.*
- c) *Oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini farklı durum veya ortamlarda uygular.*

BE0.3.2.2. Oyunun kurallarını yeniden belirleyebilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Oyunlarda Birleştirilmiş Hareket Becerileri

Oyun Kurallarını Yeniden Belirleme

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/

Sembol ve Gösterimler

birleştirilmiş hareket becerileri, oyun kuralları

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları kontrol listesi ve analitik dereceli puanlama anahtarı değerlendirilebilir. Öğrencilerden bildikleri geleneksel çocuk oyunlarından birini seçip kurallarını yeniden düzenleme ve bu oyunu sunma performans görevi verilebilir. Performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyunlarda temel hareket becerilerini (yer değiştirme, denge, nesne kontrol) edinebildikleri ve oyunun kurallarına uygun hareket edebildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilere bir oyun oynatılır, ardından oyunda kullanılan temel hareket becerilerine örnek vermeleri ve oyunun kurallarını açıklamaları istenebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerin günlük hayatlarında oynadıkları oyunları söylemeleri ve birleştirilmiş hareket becerilerinden hangilerini bu oyunlarda kullandıklarını ifade etmeleri sağlanabilir.

Öğrencilere "Günlük hayatımızda toplu yaşam alanlarında kurallar olmasaydı neler olurdu?", "Matematikte işlemler belirli kurallara göre yapılır. Eğer kurallar değişseydi ya da olmasaydı ne olurdu?" gibi sorular sorularak öğrencilerin kurallara uymanın önemini açıklamaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.3.2.1.

Öğrencilerden birleştirilmiş hareket becerilerini içeren görsel materyaller getirmeleri ve materyalleri arkadaşlarına tanıtmaları istenir (**OB4, SDB.2.1**). Ardından birleştirilmiş hareket becerilerini (koşma, yakalama, sıçrama, atlama, fırlatma, sekme, galop, topa ayakla vurma gibi) günlük hayatta nasıl kullandıkları sorulur. Öğrencilerin oyunlarda uygun kıyafet ve ayakkabı kullanmaları, adil oyun anlayışına uygun davranmaları ve oyunlar sırasında güvenli alan oluşturabilmeleri sağlanır (**D18.1**). Bu bağlamda birleştirilmiş hareket becerilerini içeren bir oyun oynatılır ve oyun sonunda öğrencilerden getirdikleri görsellerde yer alan hangi hareket becerilerini oyunda kullandıklarını ifade etmeleri istenir.

Öğrenciler bir oyun tasarlamak için yönlendirilir (**E3.3**). Oyunun içerisinde birleştirilmiş hareket becerilerinin olması ve bu becerilerin aşamalar hâlinde yapılması istenir. Örnek olarak hedefe doğru dönme, atış elini hazırlama, dengeli bir duruş alma, topu doğru hız ve açıyla fırlatma gibi basamaklar olabilir. Farklı hareket becerilerini içeren oyunlar düzenlenebilir (**E2.5, D13.2**).

Öğrencilerin oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini algılayıp bu becerileri basamaklar hâlinde gösterdikten sonra farklı bir zemin (çim, kum, beton) veya ortamda (kapalı alan, açık alan) bir oyun düzenlemeleri istenir. Düzenlenen oyun farklı durumlara uyarlanarak yeniden oynatılır. Örneğin oyunun kuralları değiştirilerek oyun grup veya eşli oynatılır ya da oyuna engeller eklenerek oyunun farklı hareket becerileri gerektirmesi sağlanır (**SDB2.2**). Bu öğrenme çıktısının değerlendirilmesinde kontrol listesi kullanılabilir.

BE0.3.2.2.

Öğrencilerden bildikleri oyunları (yakantop, istop, seksek, mendil kapmaca vb.) söylemeleri ve bu oyunları listelemeleri istenir. Daha sonra bildikleri bir oyunu seçmeleri ve kurallarını yeniden oluşturmaları istenir (**E3.2, E3.3, KB2.13**). Bu bağlamda öğrencilere "Bu oyunda değiştirilebilecek bir kural var mı?", "Oyunun herkes için daha eğlenceli olması amacıyla hangi kuralları değiştirebilirsiniz?", "Oyunun daha zor veya daha kolay olması için hangi eklemeleri yapabilirsiniz?" gibi sorular yöneltilir ve cevaplar alınır. Öğrencilerin seçilen oyunun kurallarını yeniden belirlemeleri ve oyunu bu yeni kurallarla oynamaları sağlanır. Oyun sonrasında yapılan değişikliklerin oyunun akışı ve oynanışı üzerindeki etkilerini değerlendirmek amacıyla soru-cevap etkinliği düzenlenir (**E2.5, KB2.16**). Öğrencilerden bildikleri geleneksel çocuk oyunlarından birinin kurallarını yeniden düzenleyerek herkes için daha eğlenceli hâle getirme performans görevi verilebilir, ardından bu oyunu sunmaları istenir. Performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarıyla yaratıcılık, uygulanabilirlik, katılım ve sunum becerilerine göre değerlendirilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrenciler birleştirilmiş hareket becerilerini oyunlarda sergilerken materyallerin boyu, ağırlığı artırılabilir veya beceriler daha kısa zamanda sergilemeleri istenebilir. Öğrencilerden kuralları yeniden oluşturulan oyunlar sırasında ortaya çıkabilecek problemlere çözüm önerileri ve taktikler geliştirmeleri istenebilir.

Destekleme Öğrencilerin kendi hızlarında ilerleyebilmeleri için oyunlarda birleştirilmiş hareket becerileri sergilenirken öğrencilere becerileri daha fazla tekrar etme fırsatı sağlanabilir. Öğrencilerden oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini sergilerken arkadaşlarına rehberlik etmeleri istenebilir.

Kullanılan materyallerin boyutları ve ağırlıkları öğrencilerin bireysel özelliklerine uygun olarak azaltılabilir. Oyun sırasında daha fazla motivasyon desteği sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: FARKLI RİTİMLERLE HAREKET EDİYORUM

Bu temada öğrencilerin farklı tempodaki müziklere uygun, eşle veya grupla ritmik hareket edebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 25

ALAN BECERİLERİ BEOSAB5. Ritmik Hareket Etme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.5. Oyunseverlik,
E3.2. Odaklanma, E3.3.Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum

Değerler D4. Dostluk, D7. Estetik

Okuryazarlık Becerileri -

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Fen Bilimleri, Müzik, Türkçe

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB7. Eşle/Grupla Hareket Etme



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.3.3.1. Farklı tempodaki müziğe uygun hareket edebilme

BE0.3.3.2. Eşle veya grupla ritmik hareket edebilme

- a) Eşle veya grupla hareket ederek verilen ritmi algılar.
- b) Eşle veya grupla ritme uygun hareket eder.
- c) Eşle veya grupla uyumlu ritmik hareket becerilerini sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Farklı Tempodaki Müziğe Uygun Hareket Etme

Eşle veya Grupla Ritmik Hareket Becerileri

Genellemeler/
Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

halk dansları, kültür, müzik türleri, ritim ve hareket

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları grup değerlendirme formu ve analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerden farklı tempodaki müziklerden en az ikisini seçerek her birine uygun basit bir hareket dizisi (koreografi) oluşturma performans görevi verilebilir. Bu performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin belirlenen tempodaki müziklerde ritmi algılayabildikleri ve eş veya grupla ritmik hareket becerisini sergileyebildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilerin hazır bulunuşluklarını belirlemek için müzik eşliğinde birleştirilmiş hareket becerilerini içeren bir oyun oynatılabilir, ardından öğrencilerden becerilerin isimlerini ve müzik temposunun nasıl olduğunu (yavaş, orta, hızlı) ifade etmeleri istenebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilere “Bisiklet sürerken kalp atışlarınız nasıl?”, “Okuldan eve giderken el ve ayaklarınız arasındaki ritmi fark ettiniz mi?” gibi sorular sorulabilir.

Sosyal etkinliklerde, grup danslarına ya da halk oyunlarına katıldıklarında ritim ve hareket becerilerini içeren örnekler vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.3.3.1.

Öğrencilerden yavaş tempoda başlayan (kolları sallama, bacakları kaldırma, daireler çizme) ve giderek hızlanan bir müzik eşliğinde ısınma hareketleri yapmaları istenir, ardından öğrenciler tek bir grup olacak şekilde bir araya getirilir. Farklı tempoda müzikler (klasik ve hareketli müzik, halk müziği, film ve oyun müzikleri vb.) ile bu müzik tempolarında yapılacak hareketler belirlenir. Klasik müzik açıldığında öğrencilerden kollarını açarak yavaş ve dengeli yürüyüşler, hafif salınımlar ve esnetme hareketleri yapmaları istenir. Hareketli müzik çaldığında müzikle uyumlu şekilde sıçrama, el çırpma, omuz silkme gibi hareketleri yapmaları sağlanır (**E2.5**). Halk müziğinde öğrencilerden ellerinde hayali kaşıklar veya mendillerle ritmik hareketler yapmaları beklenir. Film ve oyun müzikleri çaldığında bazen gizemli, yavaşça saklanma, eğilme, kaçma; bazen hızlı, bazen macera dolu engellerden kaçıyor gibi hareket etmeleri istenir. Bu öğrenme çıktısının değerlendirilmesi için öğrencilere "Bugün hangi tempodaki müziğe uygun hareket edebildiniz?", "En çok hangi tempodaki müzikte eğlendiniz?", "Hangi hareketleri daha iyi yaptığınızı düşünüyorsunuz?", "Müziğin temposuna uyum sağlamak kolay mıydı, zor muydu?" gibi açık uçlu ya da kısa cevaplı sorular yöneltilebilir (**SDB1.1, E2.5**). Öğrencilerden farklı tempodaki müziklerden en az ikisini seçerek her birine uygun basit bir hareket dizisi (koreografi) oluşturma ve bu diziyi müzikle uyumlu şekilde sergileme performans görevi istenebilir. Performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

BE0.3.3.2.

Öğrencilerin dikkatini çekebilmek ve öğrencilerde merak uyandırmak için öğrencilere bir müzik eşliğinde oyun oynatılır (**E1.1, E2.5**). Ardından öğrencilerden grup oluşturmaları ve müzik eşliğinde yapılacak hareket becerilerini belirlemeleri istenir. Bunlar galop, dikey sıçrama ve tenis toplarını sektirme gibi hareketleri içerebilir. Oluşturulan gruplardan tüm hareket becerilerini sırayla yapmaları ve etkili iletişim kurmaları istenir (**D4.2, SDB2.2**). Kullanılan müzik için ritmi algılama becerilerini geliştirirken eşle veya grupla uyum içinde ritmik hareket etmeleri sağlanır (**SDB3.1**). Komut, alkış ve farklı tempodaki müzikler (hareketli ve klasik müzik, halk müziği vb.) kullanılabilir. Öğrencilere oyunlar sırasında verilen ritim algılarını belirlemeleri için şu sorular sorulabilir: "Grup olarak uyum içinde ritmik hareket edebildiniz mi?", "Verilen ritme uygun hareket edebildiniz mi?"

Öğrenciler eşleştirilir ve bir müzik açılır. Eşlerden birinin müziğin temposuna uygun bir şekilde ritmik olarak öne ve geriye adım, kol açma-kapama, el çırpma, ayak yere vurma, bedenini döndürme, kaşık veya mendil kullanma gibi ritim ile hareketleri yapması; diğerinin bunları tekrar etmesi istenir. Daha sonra eşler birlikte ritmik olarak senkronize bir şekilde hareketleri yapar (**D7.3, BE0SAB7**). Bu süreçte öğrencilerin birbirlerini desteklemesi ve kendilerine güvenmeleri gerektiği üzerinde durulur (**SDB2.2, E1.5**).

Öğrencilere bir yörenin halk dansı (zeybek, halay, horon vb.) videosu izletilir ve "Bu halk dansında hangi hareket becerileri kullanıldı?", "Becerileri uygulamalı olarak gösterebilir misiniz?" gibi sorular sorulur. Öğrencilerden videolarda gördükleri halk danslarına ait hareketleri yapmaları istenir (**E3.2**). Gruplar oluşturulur. Gruplardan bir müzik eşliğinde birleştirilmiş hareket becerilerini içeren koreografiler oluşturmaları istenir (**SDB2.2, E3.3, D7.2**). Bu süreçte etkili iletişimle sevgi, saygı ve güvene dayalı ilişkiler kurmaları istenir (**D4.2**). Oluşturdukları koreografileri sergilemeleri sağlanır. Bu öğrenme çıktısının değerlendirilmesi grup değerlendirme ile yapılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden farklı kültürlerin dansları ve bu danslarda kullanılan müzikler hakkında araştırma yapmaları istenebilir. Öğrencilerden bir dans gösterisi planlamaları ve danslarını sergilemeleri istenebilir.

Destekleme Öğrencilerden daha yavaş tempodaki müziğe uygun hareket etmeleri istenebilir. Görseller ile hareket becerilerinin nasıl uygulanacağı gösterilebilir. Koreografiler oluşturulurken öğrencilere ek süre verilebilir ve akran desteği sağlanabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: SAĞLIĞIM İÇİN FİZİKSEL AKTİVİTEYE KATILIYORUM

Bu temada öğrencilerin fiziksel aktiviteler sırasında vücutlarında meydana gelen değişimleri sorgulayabilmeleri ve fiziksel hareketsizliğin sonuçlarını açıklayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 30

ALAN BECERİLERİ -

KAVRAMSAL BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.8. Sorgulama

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.1. Empati, E3.1. Muhakeme, E3.3. Yaratıcılık, E3.8. Soru Sorma, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.3. Öz Yansıtma, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D13. Sağlıklı Yaşam

Okuryazarlık Becerileri -

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Fen Bilimleri, Hayat Bilgisi

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER KB2.6. Bilgi Toplama, KB2.7. Karşılaştırma, KB2.12. Gözlemleme, BEOSAB6. Fiziksel Uygunluk



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.3.4.1. Fiziksel Aktivite sırasında vücudunda meydana gelen değişimleri sorgulayabilme

- a) Fiziksel aktivite sırasında vücudunda meydana gelen değişimleri tanımlar.
- b) Fiziksel aktivite sırasında vücudunda meydana gelen değişimler hakkında sorular sorar.
- c) Fiziksel aktivite sırasında vücudunda meydana gelen değişimler hakkında bilgi toplar.
- ç) Topladığı bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.
- d) Topladığı bilgiler üzerinde çıkarım yapar.

BE0.3.4.2. Fiziksel hareketsizliğin sonuçlarını açıklayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Fiziksel Aktivite Sırasında Vücudunda Meydana Gelen Değişimler
Fiziksel Hareketsizliğin Sonuçları

Genellemeler/
Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

efor, fiziksel aktivite, kalp atışı, nabız, vücut ısı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu, öz değerlendirme formu ve grup değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

Öğrencilere günlük hayatta daha aktif olabilmek ve hareketsizliğin neden olabileceği sağlık risklerini önlemek amacıyla bunlara bireysel çözüm önerileri geliştirme performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin fiziksel aktivite sırasında vücutlarında meydana gelen değişimleri açıklayabildikleri ve fiziksel hareketsizliğe ilişkin farkındalıklarının olduğu kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrenciler bir fiziksel aktiviteye katılır ve ardından öğrencilere "Vücudunuzda ne gibi değişiklikler hissettiniz?", "Vücut ısıınız değişti mi?" gibi sorular sorularak öğrencilerin gözlemlerini paylaşımları sağlanabilir.

Fiziksel hareketsizliğin sonuçlarını açıklayabilmelerine ilişkin benzer oyunlar oynatılabilir. "Doğru mu? Yanlış mı?" sorularıyla öğrencilerden bilgi doğruysa sağa, yanlışsa sola adım atmaları istenebilir.

- Bir gün boyunca hiç hareket etmezsek kan dolaşımımız yavaşlar ve kaslarımız hareketsiz kalır (doğru).
- Sürekli oturmak ve hareket etmemek sağlığımızı daha iyi hâle getirir (yanlış).

Köprü Kurma Öğrencilerden günlük hayatta yaptıkları fiziksel aktiviteleri (koşma, yürüme, merdiven çıkma vb.) hatırlamaları istenir. Bu aktiviteler sırasında kalp atışı, nefes alıp verme sıklığı ve vücut ısısındaki değişimlerin farkına varıp varmadıkları sorulur. Ardından bu değişimlerin nedenleri düşündürülerek fiziksel aktivite ile vücuttaki değişimlerin bağlantısını kurmaları sağlanabilir.

Öğrencilerden günlük hayatlarında hangi durumlarda fiziksel olarak hareketsiz kaldıklarını düşünmeleri ve bu farkındalık doğrultusunda deneyimlerini paylaşmaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları **BE0.3.4.1.**

Öğrencilere "Fiziksel aktivite nedir?", "Fiziksel aktivite bizler için neden önemlidir?", "Fiziksel aktivitelere örnek verebilecek olan var mı?" gibi sorular sorulur ve fiziksel aktivite ile ilgili ön bilgileri kontrol edilerek geri bildirimler verilir. Öğrencilerden yerinde sıçrama, koşu, ip atlama gibi fiziksel aktivitelere katılmaları ve vücutlarında meydana gelen değişimleri gözlemleyip sorgulamaları istenir (**E3.8, SDB1.3, D13.2**). Aktivite öncesinde ve sonrasında nabızlarını ölçerek solunum sıklığı, terleme, vücut ısısı, kalp atış hızı gibi değişimleri fark etmeleri ve bu değişimleri tanımlamaları istenir (**E1.1**). Bu doğrultuda belirlenen bir fiziksel aktiviteyi (yerinde sıçrama, ip atlama, koşu vb.) gerçekleştirmeleri sağlanır. Aktivite sonrasında nabızlarını tekrar ölçmeleri; solunum hızlarını, terleme durumlarını ve vücut ısılarını karşılaştırmaları ve bu değişimlerin nedenlerini fark etmeleri istenir (**E1.1**). Kendi gözlemlerine dayanarak "Nabızım neden hızlandı?", "Nefes alışverişim neden arttı?", "Vücudum neden ısındı?" gibi sorular sorarak fiziksel aktivitenin vücut üzerindeki etkilerini anlamlandırmaları sağlanır (**D13.2, KB2.8, E3.8**).

Öğrencilerin farklı fiziksel aktivite türlerini deneyimlemeleri için gruplar oluşturulur ve gözlem yapmaları sağlanır. Oluşturulan gruplara farklı fiziksel aktiviteler yaptırılır. Bunlar hızlı hareket etmeyi gerektiren (30 metre koşu, koşarak top sektirme), kas gücü gerektiren (şınav, mekik, squat) ve esneklik ile denge gerektiren (esnetme, tek ayak üzerinde durma, denge çizgisinde yürüme) aktiviteler gibi fiziksel aktiviteler olabilir (**D13.2, BE0SAB6**). Her aktivite öncesinde ve sonrasında nabız ölçümü, nefes sayısı, vücut sıcaklığı, terleme durumları, yorgunluk hissi gibi değişimleri gözlemleyerek bunları bireysel gözlem formlarına kaydetmeleri ve bu süreç içerisinde özverili davranmaları istenir (**KB2.6**). Topladıkları bilgilerin doğruluğunu değerlendirmek için arkadaşlarıyla gözlemlerini karşılaştırmaları ve ölçüm sonuçlarının tutarlılığını kontrol etmeleri istenir. Öğretmenin rehberliğinde ölçümlerin doğru yapıldığı değerlendirilir ve varsa hata kaynakları belirlenir (**D3.3**). Öğrencilerin fiziksel aktivitelerde nabız sayıları, vücut ısıları, solunum hızları gibi vücutlarında meydana gelen değişimlerin nedenlerini odaklanmış bir şekilde gözlemleyerek fark etmeleri sağlanır (**E3.1**). Yapılan fiziksel aktivitenin süresinin, türünün ve şiddetinin vücutta meydana gelen değişimler üzerindeki etkisini fark ederek çıkarım yapmaları sağlanır (**E3.10, SDB1.3**). Çıkarımları arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir. Bu öğrenme çıktısının değerlendirilmesinde öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BE0.3.4.2.

Öğrencilere fiziksel hareketsizliğin sonuçlarını fark edebilmeleri için oyunlar eşliğinde farklı senaryolar sunulur. Bu senaryoların içeriğinde sürekli oturan bir kişide meydana gelecek sağlık problemleri, hareketsiz bir insanın nasıl yorgun ve mutsuz olduğu (uzun süre sabit oturma; bütün gününü TV izleyerek, telefonla oynayarak, yemek yiyerek geçirmek vb.) yer alır. Ardından öğrencilerden "Hareketsiz kalmak kişiye ne hissettirmiş olabilir?", "Sağlığınız için böyle davranmak doğru mu?" sorularına cevap vermeleri istenir (**E2.1**). Bu bağlamda hareketsizliğin etkilerini daha iyi anlayabilmeleri için bir oyun oynatılır. Belirli bir süre sabit bir pozisyonda beklemeleri veya sandalyede hareket etmeden oturmaları sağlanır. Bu sürecin sonunda vücutlarında oluşan hissiyat (kas sertliği, rahatsızlık hissi vb.) hakkında gözlemlerini ifade etmeleri istenir. Ardından kısa süreli

fiziksel aktivitelere (ısınma hareketleri, hafif koşu, esnetme egzersizleri vb.) katılarak hareketin vücutları üzerindeki olumlu etkilerini deneyimlemeleri, bu değişiklikleri fark ederek karşılaştırma yapmaları ve bunları ifade etmeleri sağlanır **(KB2.7, D13.2)**. Bu uygulamadan sonra grup tartışmaları ve beyin fırtınası etkinlikleri düzenlenir. Tartışmalarda öğrencilere hareketsiz bir yaşam tarzının sağlık üzerindeki etkileri (kas zayıflığı, kilo artışı, esneklik kaybı, dayanıklılığın azalması, kardiyovasküler hastalık riski gibi) hakkında sorular yöneltilir. Öğrencilerden günlük hayatta daha aktif olabilmek ve hareketsizliğin neden olabileceği sağlık risklerini önlemek amacıyla bunlara bireysel çözüm önerileri geliştirmeye yönelik bir araştırma yapma performans görevi istenebilir, bu performans görevi öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir **(SDB2.2, E3.3)**.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden günlük hayatta hareketsiz kaldıkları durumları ve zamanları fark etmeleri için bir günlük oluşturmaları, bu bağlamda kendi aktivitelerini artırmaya yönelik çözümler üretmeleri sağlanabilir.

"Bir sporcu koşarken vücudunda ne gibi değişimler meydana gelir?" sorusuyla öğrencilerden grup tartışması yapmaları istenebilir.

Destekleme Fiziksel aktiviteler sırasında vücutta meydana gelen değişimleri gösteren bilgi kartları kullanılabilir. Öğrencilerin düşük şiddetli fiziksel aktivitelere katılmaları sağlanabilir. Fiziksel hareketsizliğin sonuçlarını gösteren dijital içerikler kullanılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



5. TEMA: HAREKET EDEREK ÇEVREMİ KEŞFEDİYORUM

Bu temada öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılabilecekleri farklı çevreleri belirleyebilmeleri ve farklı çevre koşullarında fiziksel aktivitelere katılabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 25

ALAN BECERİLERİ BE0SAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik, E3.3. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim

Değerler D5. Duyarlılık, D13. Sağlıklı Yaşam

Okuryazarlık Becerileri -

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Fen Bilimleri, Hayat Bilgisi, Matematik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.8. Sorgulama, KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme)



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.3.5.1. Fiziksel aktiviteye katılabileceği farklı çevreleri belirleyebilme

BE0.3.5.2. Farklı çevre koşullarında fiziksel aktiviteye katılabilme

- a) Farklı çevre koşullarında fiziksel aktivite ihtiyacını fark eder.
- b) Farklı çevre koşullarında fiziksel aktivite ihtiyacına yönelik plan yapar.
- c) Farklı çevre koşullarında fiziksel aktiviteye ilişkin hazırladığı planı uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Fiziksel Aktivite Çevreleri Belirleme

Farklı Çevre Koşullarında Fiziksel Aktivite Katılım

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/

Sembol ve Gösterimler

çevre farkındalığı, fiziksel aktivite planı

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları öz değerlendirme ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerin fiziksel aktivite günlüğü hazırlamaları ve hazırladıkları fiziksel aktivite günlüğü sunum, poster ya da dijital günlük gibi yollarla paylaşma performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin fiziksel aktivitelerini planlayabildikleri, sorumluluk bilincine sahip oldukları, çeşitli hareket becerilerini ve çevre farkındalığını edindikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilere farklı fiziksel aktiviteleri ve bu aktivitelerin yapıldığı çevreleri temsil eden renkli kartlar (mavi-deniz-yüzme, yeşil-orman-yürüyüş) dağıtılabilir. Öğrencilerden seçtikleri kartın rengine göre hangi çevrede hangi fiziksel aktivitenin yapıldığını tahmin etmeleri istenebilir. Ardından kartlarda yazan fiziksel aktiviteleri günlük hayatlarında uygulayıp uygulamadıkları sorularak ön bilgileri değerlendirilebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerden günlük hayatlarında fiziksel aktivite yapmak için çevreleri belirlerken nelere dikkat ettiklerini ifade etmeleri istenebilir.

Öğrencilerin ön bilgilerini kullanarak farklı çevre koşulları ve fiziksel aktivite arasındaki ilişkiye günlük hayattan örnekler vermeleri ve bunun üzerinden tartışmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.3.5.1.

Öğrencilere fiziksel aktivite yapabilecekleri çevreler (park, bisiklet yolları, oyun alanları, rekreasyon alanları, okul bahçesi, spor salonu, ev, deniz, dağ vb.) sorulur ve öğrencilerden bu çevrelerde ne tür fiziksel aktiviteler yapabileceklerini söylemeleri istenir. Öğrencilerden farklı fiziksel çevrelere ilişkin bir oyun tasarımları istenir (**E3.3**). Bu doğrultuda örneğin deniz, orman, dağ gibi farklı çevreleri içeren köşeler belirlemeleri istenir. Söylenen köşeye komutla koşmaları ve o köşe için uygun olan fiziksel aktiviteyi yapmaları istenir (**D13.2**). Örneğin "park" denildiğinde o köşeye gidip hep birlikte sıçrama; "deniz" denildiğinde yüzme; "spor salonu" denildiğinde esnetme; "dağ" denildiğinde kayma gibi hareketleri yapmaları için yönlendirilirler. Oyun tamamlandıktan sonra her öğrencinin kendine "Bugünden itibaren hangi çevrelerde fiziksel aktivite yapmak benim için daha uygun olabilir?", "Hangi çevrelerde daha çok fiziksel aktivite yapmaya önem vereceğim?" gibi sorular sorarak fiziksel aktivite yapabilecekleri çevreleri belirleyebilmeleri sağlanır (**KB2.8, SDB1.1**). Bu öğrenme çıktısının değerlendirilmesinde öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BE0.3.5.2.

Fiziksel aktivite ile ilişkili bir oyun oynatılır. Öğrencilerden kısa bir süre için en çok sevdikleri fiziksel aktiviteyi yapmaları ve ardından neden bu fiziksel aktiviteyi sevdiklerini açıklamaları istenir (**E2.5, D13.2**). Farklı hava durumu ve çevre koşullarına ilişkin fiziksel aktiviteleri içeren bir video izletilir. Bu bağlamda öğrencilere şu sorular yöneltilir ve öğrencilerin düşüncelerini ifade etmeleri istenir (**SDB2.1**). "Hangi çevrede fiziksel aktivite yapmayı tercih edersiniz?", "Sizce en çok hangi çevre koşulunda fiziksel aktivite yapmak daha zor?", "Kendi yaşadığınız çevrede fiziksel aktivite yapmak için hangi fırsatları yaratabilirsiniz?", "Fiziksel özelliklerinize ve ilgilelerinize göre size en çok hitap eden çevre ve fiziksel aktiviteler neler olabilir?" (**KB2.10**).

Öğrenciler kendi fiziksel aktivite ihtiyaçlarını fark ettikten sonra bu bilgiler doğrultusunda farklı çevre koşullarında yapılabilecek fiziksel aktiviteleri ayırt etmeye ve kendi ihtiyaçlarına yönelik fiziksel aktivite günlüklerini oluşturmaya teşvik edilir (**SDB1.2**). Planlar okul içinde veya dışında uygulanabilir. Bu doğrultuda öğrencilerden bir fiziksel aktivite günlüğü oluşturmaları istenir (**KB2.13**). Günlüğün içeriğinde yaş, boy, kilo; günlük adım sayısı; fiziksel aktivitenin türü, süresi, mesafesi ve hangi çevrede yapıldığı gibi bölümler yer alması gerektiği üzerinde durulur (**SDB1.3**). Günlük adım sayısı, mesafe ve zaman takibi için dijital araçlar kullanılabilir. Öğrencilerden bir hafta boyunca okul içinde veya dışında yaptıkları fiziksel aktiviteleri ve bunların sürelerini kaydetmeleri istenir (**E2.2, SDB1.2, D13.2**).

Fiziksel aktivite günlüğü uygulanırken fiziksel aktiviteler sırasında vücut temizliğine dikkat etme, temiz kıyafetler kullanma, aktivite ortamını temiz tutma, aktiviteden sonra temizlik ve sıvı alma gibi durumlar üzerinde durulur (**D5.1, D13.2, E2.2**). Öğrencilere hazırladıkları fiziksel aktivite günlüklerini uygulayıp bunları sunum, poster veya dijital formatta paylaşma performans görevi verilebilir, bu öğrenme çıktısı öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrenciler fiziksel aktiviteye katılımı cesaretlendiren sloganlar üretmeye teşvik edilebilir. Öğrencilerin yakın çevrelerinde bulunan kişilerin hangi fiziksel aktiviteleri, hangi çevrelerde yaptıklarını ifade etmeleri sağlanabilir.

Günlük fiziksel aktivite hedefleri oluşturmaları ve bu hedefleri takip ederek düzenli fiziksel aktivite alışkanlığı kazanmaları istenebilir.

Destekleme Fiziksel aktivitelere katılırken bireysel farklılıkları dikkate alınacak şekilde öğrencilere destekleyici ekipman ve akran desteği verilebilir.

Az sayıda hedef koymaları, görsel-işitsel materyaller kullanmaları ve öğrencilerin birbirlerini motive edici geri bildirimler vermeleri istenebilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



6. TEMA: KÜLTÜREL BİRİKİMLERİMİZ VE GELENEKSEL OYUNLAR

Bu temada öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin hareket becerilerini sergileyebilmeleri, başarı elde etmiş Türk sporcularını tanıyabilmeleri, Mustafa Kemal Atatürk'ün ilgilendiği spor branşlarını ifade edebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 30

ALAN BECERİLERİ BE0SAB1. Hareketi Sergileme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E2.1. Empati, E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.7. Sistematiiklik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.1. İletişim, SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

Değerler D3. Çalışkanlık, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Fen Bilimleri, Hayat Bilgisi

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.8. Sorgulama, KB2.10. Çıkarım Yapma, KB2.13. Yapılandırma



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.3.6.1. Geleneksel çocuk oyunlarında hareket becerilerini sergileyebilme

- Geleneksel çocuk oyunlarında yer alan hareket becerilerini algılar.*
- Geleneksel çocuk oyunlarında yer alan hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.*
- Geleneksel çocuk oyunlarında yer alan hareket becerilerini farklı oyunlarda uygular.*

BE0.3.6.2. Başarılı Türk sporcuları tanıyabilme

BE0. 3.6.3. Mustafa Kemal Atatürk'ün ilgilendiği sporları açıklayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Geleneksel Çocuk Oyunları

Başarılı Türk Sporcular

Mustafa Kemal Atatürk'ün İlgilendiği Sporlar

**Genellemeler/
Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler**

hareket becerileri, millî bayramlar, spor kültürü, törenler

**ÖĞRENME
KANITLARI
(Ölçme ve
Değerlendirme)**

Öğrenme çıktıları akran değerlendirme formu, açık uçlu sorular, analitik dereceli puanlama anahtarı ve gözlem formu ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerden başarılı Türk sporculara ait görsel ve içeriklerden oluşan bir pano hazırlama performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini sergileyebildikleri ve temel düzeyde ifade yeteneklerinin olduğu kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilerden daha önce oynadıkları geleneksel çocuk oyunlarından örnekler vermeleri istenir. Geleneksel bir çocuk oyunu oynatılır ve oyun sırasında öğrencilerin hareket becerileri gözlemlenebilir.

Mustafa Kemal Atatürk'ün ilgilendiği sporlar ve başarılı Türk sporcular ile ilgili aşağıdaki sorulara benzer sorular sorulabilir:

- Tarihimizde başarılı olmuş Türk sporculara örnek verebilir misiniz?
- Mustafa Kemal Atatürk hangi sporlarla ilgilenmiş olabilir?

Köprü Kurma

Öğrencilerden aile büyüklerinin oynadığı geleneksel çocuk oyunları ile günümüz çocuk oyunlarını karşılaştırmaları istenebilir.

Öğrencilere televizyonda veya sosyal medyada izledikleri spor müsabakaları hatırlatılarak başarılı Türk sporcuları hakkında bilgi sahibi olup olmadıkları sorulabilir. Daha önce duydukları sporcuları ve sporcuların başarılarını paylaşmaları istenebilir.

Öğrencilere Mustafa Kemal Atatürk'ün sporla ilgisi ve sporu destekleyen sözleri hatırlatılarak öğrencilerden Atatürk'ün hangi sporlara ilgi duyduğu konusunda tahminlerde bulunmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.3.6.1.

Öğrencilerden farklı kültür ve bölgelere ait olan geleneksel çocuk oyunları ile ilgili görsel materyaller (resimler, fotoğraflar, dergi veya gazete kupürleri, posterler vb.) getirmeleri istenir (**D16.3, OB4**). Getirilen görsel materyaller ile öğrencilerin fikir alışverişinde bulunmaları sağlanır (**SDB2.1**). Geleneksel çocuk oyunlarından biri seçilir. Öğrencilerden oyun sırasında aktif rol almaları istenir ve oyun oynanır (**E2.5, D3.4**). Oyunun sonunda öğrencilerin kullanmış oldukları hareket becerilerini (koşma, eğilme, vurma, sıçrama, galop, atma gibi) ifade etmeleri için "Oyunda hangi hareket becerilerini kullandınız?" sorusu sorulur ve öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarını oynarken kullandıkları hareket becerilerini algılamaları ve ifade etmeleri sağlanır (**KB2.10**).

Isınma-soğuma, uygun kıyafet seçimi ve oyun sırasında saygılı davranmanın önemi üzerinde durulur (**D14.1**). Öğrencilerden bir tane geleneksel çocuk oyunu seçmeleri ve oyunda yer alan hareket becerilerini basamaklarına uygun şekilde yapmaları istenir. Örnek olarak oyunun amacına göre öğrencilerden önce el-göz koordinasyonlarını düzenlemeleri, hız ve çevikliği belirlemeleri, atış hızını ve yönünü ayarlayarak becerileri basamaklı bir şekilde yapmaları istenir (**E2.5**).

Öğrencilerin farklı kültürlere ve bölgelere ait geleneksel çocuk oyunlarında oyunların amaçlarının, sürelerinin, alanlarının, kullanılan malzemelerinin, hareket becerilerinin ve kişi sayılarının değişebileceğini düşünmeleri sağlanır (**KB2.8**). Bu doğrultuda öğrencilerden iki farklı geleneksel çocuk oyununu birleştirmeleri ve ortaya yeni bir oyun çıkarmaları istenir (**E3.3, KB2.13**). Ardından oyun başlatılır, öğrencilerin oyuna aktif olarak katılmalarına ve motivasyon düzeylerinin yüksek olmasına dikkat edilir (**D3.4, E2.5**). Oyuncu sayısına göre alan büyütülebilir. Bu öğrenme çıktısı gözlem formu ile değerlendirilebilir.

BE0.3.6.2.

Öğrenciler arasında görev paylaşımı yapılır. Güvenilir bilgi kaynaklarından görsel içerik, biyografi anlatımı, video gibi dijital içeriklerden faydalanarak tarihimizde başarılı olmuş Türk sporcularını araştırmaları istenir (**E2.2, D3.2, D16.3, OB2**). Öğrencilerden araştırma yaptıkları başarılı Türk sporcularından birini seçerek oyuncuların isimlerini belirtmeden hayatlarını ve başarılarını anlatmaları ve diğer öğrencilerden bu sporcunun kim olduğunu tahmin etmeleri istenir (**SDB2.1, E2.5**). Daha sonra tahmin edilen sporcular için bir madalya töreni canlandırmaları istenir (**E2.1, D19.2, SDB2.3**). Canlandırma sonrasında "Madalya alırken ve İstiklal Marşımız okunurken neler hissettiniz?" sorusu sorulur. Öğrencilerden araştırma sürecinde edindikleri bilgileri kullanarak başarılı Türk sporculara ait görsel ve içeriklerden oluşan bir pano hazırlama performans görevi verilir; bu performans görevi grup çalışmasına katılım, bilginin doğruluğu, görsel düzen ve görev paylaşımına dayalı grup değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

BE0.3.6.3.

Öğrencilerden gruplar oluşturmaları ve görev paylaşımı yapmaları istenir (**E3.2, D16.3**). Gruplardan Mustafa Kemal Atatürk'ün ilgilendiği sporları içeren video, kısa hikâye, görsel gibi dijital içerikleri araştırmaları istenir (**D19.2, OB5**). Araştırma konularını arkadaşlarına sunmaları veya aktarmaları istenir. Daha sonra öğrencilere geçmişte ve günümüzde millî bayramlarda yapılan spor etkinliklerine ait görüntüler (23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı için çocukların düzenlediği spor şenlikleri ve halk dansları gösterileri; 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı için gençlik yürüyüşleri, atletizm yarışmaları, jimnastik ve halk dansları; 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı için halk koşuları, binicilik gösterileri, deniz sporları ve bayrak taşıma törenleri) izletilir (**D19.2**). Bu öğrenme çıktısının değerlendirilmesi için öğrencilere "Sizce Mustafa Kemal Atatürk neden bu bayramları çocuklara ve gençlere armağan etmiştir?", "Millî bayramlarda spor etkinlikleri neden önemlidir?",

"Mustafa Kemal Atatürk'ün ilgilendiği sporlar nelerdir?", "Mustafa Kemal Atatürk spor ile yakından ilgilenerek nasıl bir mesaj vermek istiyordu?" gibi açık uçlu sorular yöneltilebilir ve öğrencilerin bu soruları cevaplamaları sağlanabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden farklı bölgelere ait çeşitli geleneksel çocuk oyunlarını belirlemeleri, oyunların hangi hareket becerilerini içerdiğini ifade etmeleri istenebilir.

Geleneksel çocuk oyunlarına dayalı yeni kuralların olduğu özgün bir oyun tasarımları ve tasarladıkları oyunu oynamaları istenebilir.

Elde ettikleri başarıları göre sporcuları karşılaştırmaları ve sıralamaları istenebilir.

Mustafa Kemal Atatürk'ün ilgilendiği sporları, bu sporlarda o dönem için kullanılan ekipmanları ve bu sporların dünyanın hangi bölgelerinde daha yaygın olduklarını araştırıp sunmaları istenebilir.

Destekleme Oyunların zorluk seviyelerine göre kurallar sadeleştirilebilir.

Mustafa Kemal Atatürk'ün ilgilendiği sporları anlatan ve başarılı Türk sporcularını gösteren büyük görseller kullanılabilir.

Oyunlar ve etkinliklerde daha fazla duyuya hitap edilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. SINIF

1. TEMA: HAREKET EDİYORUM VE KOORDİNASYONUMU GELİŞTİRİYORUM

Bu temada öğrencilerin oyun ve etkinliklerde koordinasyon ve denge içeren hareket becerilerini beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ile ilişkilendirerek sergileyebilmeleri; koordinasyon ve denge geliştirici oyunlarda taktik ve strateji geliştirebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 14

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

KAVRAMSAL BECERİLER -

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D10. Mütevazılık, D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Fen Bilimleri, Sosyal Bilgiler

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme, BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.4.1.1. Koordinasyon ve denge içeren hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Koordinasyon ve denge içeren hareket becerilerini algılar.
- b) Koordinasyon ve denge içeren hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Koordinasyon ve denge içeren hareket becerilerini farklı durumlarda uygular.

BE0.4.1.2. Koordinasyon ve denge geliştirici oyunlarda taktik ve strateji geliştirebilme

- a) Koordinasyon ve denge geliştirici oyunlarda taktiksel problemi belirler.
- b) Koordinasyon ve denge geliştirici oyunlarda belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- c) Koordinasyon ve dengeyi geliştirici oyunlarda taktik ve strateji uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Koordinasyon ve Denge Becerileri

Koordinasyon ve Denge Geliştirici Oyunlarda Taktik ve Strateji

Genellemeler/
Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

birleştirilmiş hareket becerileri, denge, dikkat, iş birliği, koordinasyon, taktik, uyum

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formları, kontrol listeleri, öz değerlendirme, akran değerlendirme ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilere koordinasyon ve denge becerilerine yönelik bir parkur planlama, taktik ve strateji geliştirmeleri için örnek problem durumları performans görevi verilebilir. Performans görevlerinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerine sahip oldukları; strateji, taktik ve takım çalışması ile ilgili ön bilgilerinin olduğu kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilere yer değiştirme, denge becerileri ve nesne kontrolü gerektiren birleştirilmiş hareket becerileri ile ilgili sorular sorulabilir, öğrencilerden bu hareketlere örnekler vermeleri istenebilir. İstasyon çalışması ile oyunlarda birleştirilmiş hareket becerilerini sergilemeleri istenebilir. İp atlama, top yakalama gibi çalışmalarla el-göz ve ayak-göz koordinasyonları değerlendirilebilir. "Oyunda hangi hareket becerilerini kullandınız?", "Oyun içerisinde eş/takım olarak taktiksel ne yaptınız?", "Oyunun amacına ulaşmak için hangi yolları belirleyebilirsiniz?" gibi sorularla ön değerlendirmeler yapılabilir.

Köprü Kurma

Birleştirilmiş hareket becerileri ile ilgili mevcut bilgi ve becerilerine ilişkin yakın çevreleri ve arkadaşlarıyla gerçekleştirebilecekleri oyun ve etkinlikler düzenlemeleri istenebilir. Günlük hayatta el-göz ve ayak-göz koordinasyonu gerektiren örnekler içeren etkinlikler yapılabilir. Denge becerileri ile geçmiş deneyimleri dikkate alınarak koordinasyon ve denge gelişimi için yeni yaşantılar hakkında fikir yürütmeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.4.1.1.

Temel hareket becerileri [yer değiştirme becerileri (yürüme, koşma, atlama, sıçrama vb.), denge becerileri (eğilme, esnetme, dönme, ağırlık aktarımı vb.) ve nesne kontrolü gerektiren hareket becerileri (atma-tutma, top sürme, ayakla vurma, uzun saplı araçla vurma vb.)] birleştirilmiş hareket becerileri ile ilgili sorular sorularak ön bilgileri kontrol edilir. Verilen cevaplara uygun geri bildirim verilir. Birleştirilmiş hareket becerilerinden örnekler verilerek öğrencilerden bu hareketleri arkadaşları ile sergilemeleri istenir. Koordinasyon ve denge becerilerine dikkat çekmek için videolar izletilebilir ya da görsel materyaller sunulabilir **(OB4)**. Öğrencilere "Eller ve ayaklar hangi hareketlerde uyum içinde çalışıyordu?", "Dengede kalmak için vücudun hangi pozisyonuna dikkat ettiler?" gibi sorular sorulabilir **(E1.1)**. Koordinasyon (el-göz koordinasyonu, el-ayak koordinasyonu) ve denge becerilerinin yer aldığı iş birlikli oyun ya da istasyon çalışmaları seçilerek alan, efor, beden ve ilişki farkındalığı ile ilgili sorularla öğrencilerde merak merak uyandırılır **(E1.1)**. Çeşitli malzemeleri (balonlar, hafif ve yumuşak toplar, kâğıttan toplar vb.) vücutlarında istenilen bölümler (el, omuz, ayak, diz vb.) ile temas ettirmeleri istenir. Vücutlarıyla nesneyi kontrol etmek, nesneyi kontrol ederek yer değiştirmek, nesneyi kontrol ederken dengede kalmak, vücudun bölümlerini değiştirerek nesneyi kontrol etmek gibi eş veya grupla yapılabilecek farklı etkinlikler düzenlenebilir. Etkinliklerde nesneyi belirlenen yönergelerle ve hareket kavramlarına odaklanarak vücudun istenen bölümüyle yönlendirmeleri istenebilir. Eş veya gruplara ayrılarak, hedeflere (işaretli alanlar, kasa, kutu, sepet vb.) çeşitli boyutlardaki top veya farklı nesneleri atarak hedefleri vurmaya çalışmaları istenir. Oyunlarda ya da etkinliklerde atış pozisyonları (çift el, tek el, baş üstünden vb.) veya hedefin uzaklığı değiştirilerek çeşitlendirmeler yapılabilir **(SDB1.2)**. Farklı renklerde (büyük ve küçük toplar, çemberler vb.) nesneler oyun alanına dağıtılarak bu nesneleri renklerle ilişkilendirilmiş (daire, sepet, kutu vb.) hedeflere taşınmaları istenebilir. Belirlenen nesneyi atarken veya taşıırken hedefi görmeleri, nesneyi doğru bir şekilde atmaları veya taşınmaları beklenir. Birbirleriyle çarpışmamaları için boş alanları kullanmaları istenir. Etkinliklerle ilişkilendirilmiş nesnenin belirlenen alan içine atılması ya da taşınması esnasında yürümeleri, koşmaları, farklı hareket becerilerini sergileyebilmeleri ve bunları yaparken denge sağlamaları beklenir. Etkinlik alanında düz bir çizgi, halat, denge tahtası, hafif yükseltili nesneler gibi çeşitli düzenlemeler yapılır. Bu farklı zeminlerde hareket etmeyi zorlaştıracak şekilde kolaydan zora doğru sıralamalar yapılır. Zeminde kollarını yanlara açıp dengede kalma, düz bir şekilde yürüme, ardından farklı yüzeylerde tek ayakla bekleme, tek ayak üzerindeyken yerdeki nesneleri alarak farklı yere taşıma gibi zorluk seviyeleri artırılacak şekilde denge becerileri ile ilgili hareketler yapmaları istenir **(SDB3.2)**. Örneğin "Minderde tek ayak üzerinde şu kadar sayalım, denge ayağımızı değiştirelim, minder üzerine sıçrayıp tek ayak üzerinde dengede kalalım, çevremizdeki nesnelere çarpmadan hareket edelim, şu noktadaki nesneyi diğer noktaya doğru dengede durarak taşıyalım." gibi yönergeler verilebilir. Öğrencilerden hazırlanan etkinliğe özgü hareketlerin aşamalarının neler olduğunu, hareketlerin farklı biçimlerde uygulanabileceğini ve hareketleri doğru bir şekilde sergilemenin önemli olduğunu göz önünde bulundurarak hareketleri denemeleri istenir. Etkinlikler sırasında hareket becerileri ile hareket kavramlarına vurgu yapılır; öğrencilere ipucu, geri bildirim ve düzeltmeler verilir. Öğrencilerin oyunlarda hedeflenen hareket becerilerini hangi seviyede (düşük, orta, yüksek), ne tür bir zeminde (düz, eğimli, dairesel), hangi sürede (kısa, orta, uzun) ve hangi tempoda (hızlı, yavaş) uygulamalarının uygun olacağını; vücut ve alan farkındalığını; hareketin hangi yöne doğru (yukarı, aşağı; öne, geriye; sağa, sola) uygulanması gerektiğini fark etmeleri sağlanır **(SDB3.2)**. Hareket becerileri ile ilişkilendirilmiş nesneleri hedefe atarken veya taşıırken nesneyi nasıl kavradıklarına (el-göz koordinasyonu); yürürken, koşarken veya hedefe ulaşırken (el-ayak koordinasyonu) kuvveti ve hızı nasıl ayarladıklarına dair sorular sorulabilir; fikirlerini birbirleriyle paylaşmaları istenir **(SDB1.2, SDB2.1, E3.2)**. Öğrencilerden birleştirilmiş hareket

becerilerinin yer aldığı becerileri (atma, koşu, yakalama, uzun saplı araçla vurma vb.) oyun ve etkinliklerin aşamalarının olduğunu, farklı biçimlerde uygulanabileceğini ve bunları doğru bir şekilde sergilemenin önemli olduğunu da göz önünde bulundurarak denemeleri ister. "Bu hareketi yaparken vücudunuz nasıl hareket etti?", "Vücudun hangi bölümlerini kullandınız?", "Hareketi yaparken elleriniz ve ayaklarınız nasıl bir uyum içindeydi?", "Hangi hareket sırasında dengede kalmakta zorlandınız?", "Hedefe top atarken/taşıırken hızınızı/gücünüzü nasıl kontrol ettiniz?" gibi sorular sorulur (**SDB1.2**). Oyun alanlarında ve yürürken ya da koşarken aralarındaki mesafelerde koşu yönlerine, nesneleri taşıırken ya da atarken dikkatli olmalarına dair bilgilendirmeler ve düzenlemeler yapılarak etkinlik öncesinde gerekli güvenlik önlemleri alınır. Sınıfça sergileyebilecekleri bir etkinlik veya oyun tasarımları istenir (**E3.3**). Öğrencilerin oyun ve etkinlik kurallarını farklı ortamlarda (spor salonu, okul bahçesi vb.), farklı zeminlerde (çim, toprak, kum, parke vb.), farklı malzemelerle hep beraber oluşturmaları; denge ve koordinasyon becerilerini sergileyebilecekleri farklı oyun ve etkinlikleri birlikte tasarlamaları sağlanır (**SDB1.2, SDB2.2, E2.2**). Oyun ve etkinliklerde iş birliği yapmaları, yardımlaşmaya önem vermeleri, bireysel farklılıklara saygı duymaları, dürüst oynamaları ve kişisel sınırlarına dikkat etmeleri beklenir (**D4.2, D14.2**). "Bu etkinlikte birlikte çalışmanın en iyi yanı neydi?", "Oyun içerisinde arkadaşınıza nasıl yardımcı oldunuz?" gibi sorularla iletişim, yardımlaşma ve iş birliğinin önemi de vurgulanır; öğrencilerin düşüncelerini paylaşmaları sağlanır (**SDB1.2**). Süreç içerisinde öğrencilerin denge ve koordinasyon becerilerine ilişkin sergiledikleri hareketleri değerlendirmek için kontrol listesi kullanılabilir.

BE0.4.1.2.

Koordinasyon ve denge hareket becerilerine vurgu yapan; uyum, ritim, dikkat ve denge bileşenlerini içeren oyunlar düzenlenerek öğrencilerin plan yapma, problem çözme ve strateji geliştirme becerilerini destekleyecek oyun ortamları oluşturulur (**E3.2, E3.3**). Öğrencilerin istenilen sonuca/hedefe ulaşmada belirledikleri strateji ve taktiği kullanabilmelerini, birlikte düşünüp karar vermelerini gerektiren koordinasyon ve denge oyunları tasarlanır. Oyunda istenilen sonuç/hedef doğrultusunda taktiksel problemin ne olabileceği ile ilgili sorular sorulur (**KB2.11**). "Oyunda hedefe ulaşmak için hangi yolları izleyebilirsiniz?", "Bu oyunda hangi taktikler etkili olur?", "Oyunda dengenizi korumak veya hedefe ulaşmak için nasıl bir taktik geliştirebilirsiniz?" gibi sorularla öğrencilerin oyundaki taktiksel problemleri fark etmeleri sağlanır. Verilen cevaplar doğrultusunda ipuçları verilerek oyundaki taktiksel problemlerin neler olabileceğini belirtmeleri istenir (**SDB3.2**). Öğrencilerden verilen probleme takım arkadaşları ile çözüm önerileri sunmaları istenir (**SDB3.3**). Öğrencilerden oyunlar içerisinde kendi güçlü ve zayıf yanlarını anlamaları ve bunlara uygun çözüm önerileri geliştirmeleri de beklenir (**SDB1.3, D10.1**). Öğrencilerden belirledikleri taktiği oyun içerisinde uygulamaları istenir. Öğrencilere oyun alanındaki güvenli alanlara ve kendi kişisel alanlarına dikkat etmeleri, hareket ederken birbirlerini kontrol etmeleri, koşu yönü, geçiş yönü gibi konularda bilgilendirmeler yapılır ve oyunda kullanılan malzemelerle ilgili güvenlik önlemleri alınır. Açık alan, spor salonu, sınıf, farklı çevre, zemin ve hava koşullarında eş veya grupla oynayabilecekleri oyunlar düzenlenir. Taktiksel problemi aynı ya da farklı olan koordinasyon ve denge geliştirici oyunlar tasarlanarak öğrencilerin koordinasyon ve denge hareket becerilerinin geliştirilmesi sağlanır (**BEOSAB1**). Öğrencilerin küçük gruplar hâlinde veya takım olarak katılabilecekleri oyunlar düzenlenir. Düzenlenen bu oyunlarda öğrencilere ortak amaç belirleme, bu amaca ulaşmak için iş bölümü yapma, birbirini destekleme, farklılıklara saygı duyma, birlikte oynarken yaşadıkları duyguları fark etme ve tebrik etme davranışlarını geliştirmeleri için fırsatlar sunulur (**BEOSAB8, D4.2, D3.4, E2.5**). "Birlikte çalışırken neler hissettiniz?", "Oyunlarda birbirinizle nasıl iletişim kurdunuz?" gibi sorular sorularak öğrencilerden duygu ve düşüncelerini açıklamaları istenir (**SDB1.3**). Takım ruhu, grup dinamiği, iş birliği, yardımlaşma, iletişim kurma ve saygı kavramları üzerinde durulur. Öğrencilere koordinasyon ve denge becerilerine yönelik taktik ve strateji geliştirmeleri amacıyla problem durumları sunulur. Bu problemlere yönelik çözüm yolları bulmaları istenir. Geliştirdikleri çözüm önerilerini tasarladıkları bir oyun ya da parkurda sergileme performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Oyun ve etkinliklerde birleştirilmiş hareket becerilerini uygularken görev, ekipman, mekân ya da kişi sayısı değiştirilerek öğrencilerin bireysel özelliklerine uygun zorluk seviyesinde etkinliklere katılmaları sağlanabilir. Kullanılan materyalin boyutları büyütülüp küçültülebilir veya süre ile ilgili değişiklik yapılarak beceriyi sergilemeleri istenebilir. Hareket kavramlarına uygun hareketleri sergiledikleri oyunlarda kullanılacak nesnelerin ağırlıkları artırılabilir, oyun alanındaki mesafeler değiştirilebilir ve kullanılacak malzemelerin sayısı veya çeşidi artırılabilir.

Öğrencilerden ilgi duydukları bir spor branşını araştırarak bu branşa ait koordinasyon ve denge becerilerini ya da spor branşındaki taktik ve stratejileri gözlemlmeleri, bunu arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerin bireysel özelliklerine uygun olarak kendi hızlarında ilerleyebilecekleri şekilde oyun ve etkinlikler düzenlenebilir. Koordinasyon ve denge becerilerini geliştirmeye yönelik oyun ve etkinliklerde ek süre, fazla tekrar, hedeflerin öğrencilerin düzeylerine uygun olarak düzenlenmesi gibi uyarlamalar yapılabilir. Denge çalışmaları yapılırken ihtiyaç duyulması hâlinde öğrencilere fiziksel yardım sağlanabilir. Öğrencilerin oyun ve etkinlikler sırasında taktik ve stratejileri grup hâlinde belirlemeleri ve bu süreçte akran desteği almaları sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: DÜNYA ÇOCUK OYUNLARINI OYNUYORUM

Bu temada öğrencilerin farklı kültürlere ait çocuk oyunlarındaki hareket becerilerini sergileyebilmeleri ve Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi açıklayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 12

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.2. Bağımsızlık, E2.2. Sorumluluk, E2.3. Girişkenlik, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.5. Açık Fikirlilik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık

Değerler D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Fen Bilimleri, Sosyal Bilgiler

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** -

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BEO.4.2.1. Farklı kültürlere ait çocuk oyunlarında hareket becerilerini sergileyebilme

- Farklı kültürlere ait çocuk oyunlarındaki hareket becerilerini algılar.*
- Farklı kültürlere ait çocuk oyunlarındaki hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.*
- Farklı kültürlere ait çocuk oyunlarındaki hareket becerilerini farklı durumlarda uygular.*

BEO.4.2.2. Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi açıklayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Farklı Kültürlere Ait Çocuk Oyunları

Mustafa Kemal Atatürk'ün Spora Verdiği Önem

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

dünya çocuk oyunları, geleneksel çocuk oyunları, ulusal bayramlar

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve
Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları açık uçlu sorular, portfolyo, dereceli puanlama anahtarı (analitik ya da bütüncül), grup değerlendirme formu ve gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilere öğrendikleri oyunun kurallarını içeren yeni bir oyun üretme, ürettikleri bu oyunu sınıfta arkadaşlarıyla oynama performans görevi verilebilir. Bu performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerin hazırladıkları portfolyonun değerlendirilmesinde bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin temel hareket becerilerini ve birleştirilmiş hareket becerilerini farklı kültürlerle ait çocuk oyunlarında kullanabilecek temel bilgi ve becerilere sahip oldukları, bu hareketleri oyun ve etkinliklerde iş birliği ve takım çalışması ile sergileyebildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

"Geleneksel çocuk oyunlarımızdan neleri biliyoruz?", "Bu oyunları nasıl oynuyoruz?" gibi sorular sorularak öğrencilerin ön bilgileri değerlendirilebilir. Geleneksel çocuk oyunlarından birkaçı oynatılarak öğrencilerin hareket becerilerine ilişkin hazır bulunuşluk seviyeleri gözlemlenebilir. Oyunlar sırasında öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin hareket becerileri gözlem formu ile değerlendirilebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerden kendi kültürümüze ve farklı kültürlere ait çocuk oyunlarını karşılaştırarak oyunlarda kullanılan hareket örüntülerinin benzerlik veya farklılıklarını tartışmaları istenebilir. Özellikle bazı kültürlere ait hareketler ile mimik, tavır ve hareket hızlarının değişebildiğine vurgu yapılabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.4.2.1.

Öğrencilerden dünya çocuk oyunları ile ilgili bir araştırma yapmaları ve bu araştırmaları birbirleriyle paylaşarak fikir alışverişinde bulunmaları istenir (**SDB2.1, D16.3**). "Ülkemizdeki geleneksel çocuk oyunları ile farklı kültürlere ait çocuk oyunları arasında benzerlikler/farklılıklar var mıdır? Varsa nelerdir?", "Bu oyun hangi ülkeye aittir?", "O ülke hakkında başka neler öğrendiniz?" gibi sorular sorularak farklı kültürleri fark etmeleri; kendi kültürümüz ve farklı kültürlerdeki oyunlar hakkında düşünmeleri sağlanır (**SDB2.3, E3.5, OB5**). Geleneksel çocuk oyunları ile farklı kültürlere ait çocuk oyunlarında kullanılan ortak hareket becerilerine ilişkin örnekler vermeleri istenebilir (**E2.3, E3.2**). Oyunlara ait kuralları, kullanılan malzemeleri, oyuncu sayısını ve süresini, oyunların oynandığı alanları karşılaştırarak bunları birbirleriyle paylaşmaları istenir. Oyunlar sırasında yer değiştirme ve nesne kontrolü gerektiren hareketleri nasıl kullanmaları gerektiği fark ettirilir. Farklı hareket becerilerinin yer aldığı oyunlar oynatılır. Oyunlar esnasında hangi hareket becerilerini kullandıkları ve kullanılan farklı hareket becerilerini oyun içinde hangi sürede (kısa, orta, uzun), hangi tempoda (hızlı, yavaş), ne kadar çaba (güçlü, güçsüz) sarf ederek kullandıklarına dair sorular sorulur (**E3.5, SDB1.2**). Farklı kültürlere ait çocuk oyunlarını oynarken farklı hareket becerilerini kullanmanın oyunlarla ilişkisini algılamaları sağlanır. Öğrencilerden eş ya da gruplar oluşturarak, farklı kültürlere ait bir oyunu belirleyip oyun hakkında bilgi toplamaları ve bu bilgileri paylaşmaları istenir (**SDB2.2, E2.2, D3.4, OB5**). Oyunların öncesinde gerekli güvenlik önlemleri alınır ve kullanılacak materyaller tanıtılır. Belirlenen oyunu hareket becerileriyle ilişkilendirerek arkadaşlarıyla göstermeleri istenir. Öğrenciler seçilen oyunlara özgü hareketleri eş ya da grup olarak sergilerler. Oyunlardan sonra birlikte bir değerlendirme yaparak "Oyuna özgü hareketleri yaparken nasıl bir yol izlediniz?", "Oynadığınız bu oyunun geleneksel çocuk oyunları ile benzerlik/farklılıkları var mı?", "Oynadığınız farklı kültürlere ait oyunlardan hangisini sevdiniz?" gibi sorularla konu pekiştirilir (**SDB1.1, E2.3, E2.5**). Öğrencilere oyunları oynarken yer değiştirme, denge hareketleri ve nesne kontrolü gerektiren hareketleri nasıl kullandıkları sorulur (**SDB1.2, E3.5**). Oyunlarda kullanılan materyallerin, oyunun süresinin, alanının, kişi sayısının değişebileceği üzerine düşünmeleri istenir. Öğrencilerin farklı oyun türlerinde kullanılan hareket becerilerinin değişebileceğini ve bu becerileri sergilerken nelere dikkat edeceğini fark etmeleri sağlanır (**E3.2**). Okul bahçesinde veya çevresinde; açık alan, spor salonu, çim saha veya toprak zemin gibi yerlerde oyuna özgü hareket becerilerini uygular. Oyunlarla motive edilen öğrencilerin hem eğlenmeleri hem de bu becerileri pekiştirmeleri sağlanır (**E2.5**). Öğrencilere öğrendikleri oyun kurallarını içeren yeni bir oyun üretme, ürettikleri bu oyunu sınıfta arkadaşlarıyla oynama performans görevi verilebilir.

BE0.4.2.2.

Öğrenciler iki gruba ayrılır ve bir grup Mustafa Kemal Atatürk'ün çocuklara verdiği önemi ifade eden sözleri, diğer grup ise Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği öneme ilişkin sözlerle görselleri araştırır (**SDB2.2, OB4, E1.1, E2.2**). Mustafa Kemal Atatürk'ün çocuk sevgisi ve spora verdiği önem üzerine anılar anlatılır.

Mustafa Kemal Atatürk'ün; "Gülbüz ve yavuz evlatlar isterim.", "Türk gençliği, sağlıklı yetişip spor yaparsa ulusumuzun geleceği güvence altındadır." gibi sözlerinin anlamları üzerinde tartışılır. Mustafa Kemal Atatürk'ün tüm dünya çocuklarına armağan ettiği 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nın önemi üzerinde durulur. Millî gün ve bayramların kültürel mirasımız oldukları, millî birlik ve beraberliği güçlendirmeye katkı sağladıkları ve onlara değer vermemiz gerektiği vurgulanır. Öğrencilerin böylelikle kültürlerini fark etmeleri, millî bayramların ve anma günlerinin önemini anlamaları sağlanır (**D19.2, OB5**). 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nın tüm dünya çocuklarına armağan edilen tek evrensel bayram olmasının önemi hakkında duygu ve düşüncelerini paylaşabilecekleri, birbirlerine saygı duyarak birbirlerini dinleyebilecekleri bir ortam oluşturulur (**SDB2.1, E1.2, E3.5, D4.2, D14.3**). Paylaşılan sözler, görsel ve video içerikleri ile ilişkilendirilir. Hazırladıkları içerikleri portfolyolarına yerleştirmeleri sağlanır.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden oynanan oyunlara ilişkin hareket becerilerini içeren özgün oyunlar tasarlamaları ve bunu arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir. Oyunlara ilişkin hareket becerilerinin zorluk seviyesi artırılabilir. Öğrencilere oyunlarda farklı sorumluluklar verilerek bireysel veya grupta çalışma imkânı sunulabilir. Farklı kültürlere ait oyunların tarihçesini ve o ülkenin kültürünü araştırmaları istenebilir.

Cumhuriyet'in ilan edildiği yıllarda Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi gösteren uygulamaları araştırmaları ve bunları arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir.

Destekleme Dünya çocuk oyunlarına ait becerileri anlamalarına yardımcı olacak video veya görsel içerikler kullanılabilir. Öğrencilerde geliştirilmesi istenen becerilere yönelik olarak öğrencilerin kendi hızlarında ilerlemelerini ve becerileri uygulamalarını sağlayacak basit oyun formları (oyunun hızının, kural sayısının azaltılması vb.) oynatılabilir. İhtiyaç duyulan becerilerin geliştirilmesi için sözel, görsel, işitsel yönerge ile çalışılabilir.

Mustafa Kemal Atatürk'ün spora ve çocuğa verdiği önem üzerine söz, anı, görsel veya video gibi içerikler açık ve anlaşılır bir şekilde sunularak konunun anlaşılması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: YARATICI RİTMİK ADIMLAR SERGİLİYORUM

Bu temada öğrencilerin birleştirilmiş hareket becerilerini kullanarak ritmik hareket becerilerini sergileyebilmeleri, ritim ve müzikle yaratıcı hareketler geliştirebilmeleri, ritim algılarını ve estetik anlayışlarını geliştirmeleri amaçlanmaktadır. Ayrıca farklı kültürlerle ait halk dans figürlerini öğrenmeleri ve grup çalışmaları yoluyla koreografi oluşturma süreçlerinde grup liderliği ve iş birliği becerilerini geliştirebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 10

ALAN BECERİLERİ BEOSAB5. Ritmik Hareket Etme, BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E1.3. Azim ve Kararlılık, E2.2. Sorumluluk, E3.3. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik

Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB1. Temel Beceriler, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BEO.4.3.1. Birleştirilmiş hareket becerilerini kullanarak ritmik hareket becerilerini sergileyebilme

- Birleştirilmiş hareket becerilerini kullanarak harekete ilişkin ritmi algılar.
- Birleştirilmiş hareket becerilerini kullanarak ritme uygun hareket eder.
- Birleştirilmiş hareket becerilerini kullanarak özgün ritmik hareket becerileri sergiler.

BEO.4.3.2. Ritmik aktivitelerde grup liderliği sergileyebilme

- Ritmik aktivitelerde grup liderliği özelliklerini tanıır.
- Ritmik aktivitelerde grup liderliği özelliklerini davranışlarıyla gösterir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Ritmik Hareket Becerileri

Ritmik Aktivitelerde Grup Liderliği

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

estetik, farklı kültürlere ait halk dansları, grupla koreografi oluşturma, liderlik, yaratıcı ritim ve dans

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları kontrol listesi ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilerin ritim ve müzik eşliğinde gerçekleştirdikleri hareketler ve oluşturdukları hareket serileri ile ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi süreç bileşenlerini içine alan ölçütlerden oluşan analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin daha önceki öğrenme süreçlerinde ritim ve birleştirilmiş hareket becerilerini deneyimledikleri, bu becerilerle bireysel ve grup etkinliklerinde uyumlu hareket ettikleri kabul edilir. Öğrencilerin eşli çalışmalar ve grup çalışmalarında temel iş birliği deneyimlerine sahip oldukları, grup içinde görev paylaşımı yapmayı ve diğer üyelerle uyumlu bir şekilde hareket etmeyi öğrendikleri kabul edilir. Öğrencilerin ritim duygusunu geliştirmek amacıyla basit dans figürlerini ve ritmik hareketleri bildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilerden farklı ritimler içeren sesler dinleyerek bu seslerin ritmini fark etmeleri, ritme uygun bir hareket düşünmeleri ve bu hareketi sergilemeleri sağlanabilir. Öğrencilerin hangi hareketin hangi ritme daha uygun olduğunu açıklayarak ritim ve hareket arasındaki ilişkiyi ifade etmeleri sağlanabilir.

Öğrencilerin ön bilgilerini göz önünde bulundurarak konu ile ilgili aşağıdaki sorular sorulabilir:

- Bir metronom sesi dinleseydiniz ve ona uygun bir sıçrama hareketi yapmak isteseydiniz bunu nasıl yapardınız?
- Kendi hareketlerinizi oluştururken bir müzik parçasına uymak kolay mı, zor mu? Neden?
- Ritimle uyumlu bir hareket serisi oluşturmanız gerekseydi bir grup arkadaşınızla hangi hareketleri seçerdiniz? Neden?

Köprü Kurma Öğrencilerden daha önce deneyimledikleri ve sevdikleri bir müziğe uygun olarak yaptıkları ritmik hareketleri hatırlamaları ve sınıfta sergilemeleri istenebilir. Sergiledikleri hareketlerin gruptaki diğer öğrencilerle uyumlu olup olmadıklarına dair değerlendirmeler yapılabilir ve öğrencilerden bu konuda fikir alışverişinde bulunmaları istenebilir.

Öğrencilere doğa seslerinden (yağmur damlalarının ritmi veya rüzgâr sesi) oluşturulmuş bir ritim dinletilebilir. Bu seslerin ritmini algılayarak bireysel hareketler yapmaları ve ardından grup hâlinde bir ritmik hareket serisi oluşturmaları istenebilir.

Öğrencilerden daha önce öğrendikleri bir halk dansı figürünü (örneğin halay adımları) hatırlayarak müzik eşliğinde sınıfta sergilemeleri istenebilir. Bu figürlerin diğer dans türleriyle nasıl birleştirilebileceği üzerine grup içinde tartışmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BE0.4.3.1.

Öğrencilerin gruplara ayrılarak ip atlama, denge tahtasındayken ellerinde top taşıyarak yürüme, galop, sekme ve yana kayma gibi çeşitlileştirilmiş hareket becerilerinin yer aldığı hareket istasyonlarında ritim duygularını geliştirmeleri sağlanır. Gruplardan her istasyonda farklı bir aktiviteyi iş birliği ile gerçekleştirmeleri istenir (**SDB2.2**). Zorunlu hareket serileri (iki defa ileri sıçrama, yavaş tempolu dönüş vb.) oluşturularak bu serilerin ritmik sırada ve kararlı bir şekilde önce bireysel, ardından eşle uygulanması sağlanır (**E1.3, E2.2**). Bu hareket serileri müzik eşliğinde yapılarak öğrencilerin hareketin ritmik yapısını daha iyi algılamaları sağlanır. Farklı kültürlerle ait halk danslarına ilişkin örnek resim, video gibi görsel içeriklerle dansların tarihçesinin ve temel özelliklerinin öğrenilmesi sağlanır (**OB4**). Öğrencilerden seçilen farklı kültürlerle ait halk danslarının figürlerini önce bireysel olarak uygulamaları istenir. Her figürün ritmine uyum sağlamak için müzik eşliğinde grup çalışmaları düzenlenir. Gruplara ayrılan öğrencilerden farklı kültürlerin dans figürlerini birleştirmeleri istenir (**SDB2.2, SDB3.2**). Örneğin halaydan bir bölümle başlamaları, ardından bu bölüme farklı kültürlerle ait dans figürleri eklemeleri beklenir. Öğrencilerin bu hareketleri sergilerken hareketin estetiğine dikkat etmeleri sağlanır. Öğrencilerin hareketler sırasında vücutlarının duruşuna dikkat etmeleri, daha akıcı geçişler yapmaları, hareketleri duruş ve tavırla zenginleştirmeleri sağlanır. Öğrencilerin kültürel farkındalıkları artırılırken ritme uygun hareket etmeleri sağlanır. Öğrencilerden farklı gruplar oluşturmaları, kendi ritmik hareketlerini belirlemeleri ve halk dansları figürlerini bu ritmik hareketlerle öğrendikleri birleştirerek estetik bir bakış açısıyla özgün hareket serileri oluşturmaları istenir (**SDB2.2, D7.3**). Hareketler arasında estetik duruş, akıcı geçiş ve uyuma dikkat ederek oluşturdıkları serileri müzik eşliğinde sergilemeleri istenir. Öğrencilere ritim ve müzik eşliğinde gerçekleştirdikleri hareketler ve oluşturdıkları hareket serileri ile ilgili performans görevi verilebilir.

BE0.4.3.2.

Öğrencilerin liderlik kavramı ve özellikleri hakkında bildiklerini ifade etmeleri sağlanır. Takım veya grup liderinin hangi sorumlulukları üstlenebileceğine dair fikirlerini paylaşmaları istenir (**SDB2.1**). Çeşitli fotoğraf, video gibi görsel materyaller eşliğinde takım veya grup liderliği kavramı ve özelliklerini tanımaları sağlanır. Öğrencilerden dans koreografileri oluşturmaları için gruplara ayrılmalrı ve grup liderini ortak bir kararla belirlemeleri istenir (**SDB2.2**). Grup liderlerinin dönüşümlü olarak farklı öğrencilerden seçilmesi sağlanır. Dans koreografileri, daha önce öğrenilen ritmik hareketlerden (bazıları zorunlu, bazıları öğrencilerin kendi oluşturacağı özgün hareketler) oluşur. Öğrencilerin grup liderleri önderliğinde zorunlu hareketlerden belirlenen sayıda hareket seçmeleri ve kendilerine özgü hareketleri belirlemeleri sağlanır (**SDB1.2**). Grup liderlerinden hareketlerin sıralanmasında gruplara rehberlik etmeleri ve tüm grup üyelerinin koreografilere eşit katılımını sağlamaları beklenir (**E2.2**).

Grupların koreografilerini tasarlarken hareketler arasında akıcı geçişler oluşturarak estetik bir yapı oluşturmaları sağlanır **(E3.3)**. Kendi oluşturdukları koreografi için müzik seçmeleri ve hareketlerini müzikle uyumlu hâle getirmek amacıyla denemeler yapmaları sağlanır **(SDB2.2, D3.4)**. Graplardan hazırladıkları dans koreografilerini sınıfta sunmaları istenir **(KB1, SBAB5.2)**. Grup liderlerinin kendi gruplarını gözlemlemesi sağlanır. Öğrencilerin oluşturduğu dans koreografileri kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Hareketlerine eşlik edecek çeşitli ritimler oluşturmaları için öğrencilerin farklı enstrümanlar kullanmaları sağlanabilir. Belirli bir ritim veya müzik türü verilerek öğrencilerden tamamen özgün bir hareket serisi oluşturmaları istenebilir. Ritme uyum sağlarken hareketlerine duygusal ifadeler (hızlı bir ritim için heyecan, yavaş bir ritim için sakinlik vb.) katmaları istenebilir.

Destekleme Birleştirilmiş hareket becerileri serileri için resimler, şemalar, video örnekleri gibi görsel destekler sağlanabilir. Ritim algısını güçlendirmek amacıyla metronom, basit davul ritimleri, yavaş tempolu müzik gibi işitsel destekler sunulabilir. Lider kişiler hakkında kısa videolar sunulabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: FİZİKSEL AKTİVİTEYE KATILIYORUM VE SAĞLIKLI BESLENİYORUM

Bu temada öğrencilerin fiziksel aktivite ve beslenme ilişkisini açıklayabilmeleri, fiziksel aktivite ve beslenmeye ilişkin oyunlarda hareket becerilerini sergileyebilmeleri ve beslenme programı hazırlayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 14

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.1. Empati, E2.2. Sorumluluk, E3.2. Odaklanma, E3.5. Açık Fikirlilik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık

Değerler D3. Çalışkanlık, D13. Sağlıklı Yaşam, D14. Saygı, D15. Sevgi, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Fen Bilimleri, Görsel Sanatlar, Matematik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.6. Bilgi Toplama, BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BEO.4.4.1. Fiziksel aktivite ve beslenme ilişkisini açıklayabilme

BEO.4.4.2. Fiziksel aktivite ve beslenme ilişkisini destekleyici oyunlarda hareket becerilerini sergileyebilme

- a) *Oyunlarda hareket becerilerini algılar.*
- b) *Oyunlarda hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.*
- c) *Oyunlarda hareket becerilerini uygular.*

BEO.4.4.3. Beslenme programı hazırlayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Fiziksel Aktivite ve Beslenme İlişkisi

Fiziksel Aktivite ve Beslenmeye İlişkin Oyunlarda Hareket Becerileri

Beslenme Programı Hazırlama

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/

Sembol ve Gösterimler

beslenme, beslenme piramidi, fiziksel aktivite, oyun, sağlık

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve

Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları öz değerlendirme formu, grup ve akran değerlendirme formu, performans görevi ve kontrol listeleri kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilere performans görevi olarak fiziksel aktivite günlüğü/haftalığı tutma görevi verilebilir. Bu performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Fiziksel aktivite ve sağlıklı beslenmenin önemi ile ilgili slogan hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya grup değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin fiziksel aktivite sırasında vücutlarında meydana gelen değişiklikleri fark edebildikleri, nabız sayısını kayıt altına alabildikleri kabul edilir. Düzenli ve dengeli beslenmenin sağlıkla olan ilişkisini bildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilere "Günlük hayatınızda yaptığınız hangi etkinlikler fiziksel aktivitedir?", "Fiziksel aktivitelere örnek verebilecek olan var mı?" gibi sorular sorularak fiziksel aktivite ile ilgili ön bilgileri kontrol edilebilir. Eş veya grupla sergileyebilecekleri istasyon çalışmaları düzenlenerek günlük hayattaki fiziksel aktivitelerinden örneklere bu etkinlikte yer vermeleri istenebilir. "Koştüğünüzde, sıçradığınızda veya topa vurduğunuzda vücudunuzun hangi bölümleri çalışır?", "Koştüğünüzde kalbiniz neden hızlı atar?", "Bu ne anlama gelir?", "Oyun oynadığınızda kendinizi nasıl hissedersiniz?" gibi sorularla fiziksel aktivite sırasında vücutlarında meydana gelen değişiklikleri ifade etmeleri sağlanabilir. Fiziksel aktivite ve beslenme ilişkisi sorularak öğrencilerden sağlıklı besinlere örnekler vermeleri istenebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerden aileleriyle veya arkadaşlarıyla okul dışında yaptıkları fiziksel aktivitelere örnekler vermeleri ve bunları kayıt altına almaları istenebilir. Öğrencilerden gün içinde yaptıkları fiziksel aktiviteler ile tükettikleri sağlıklı besinleri kayıt altına almaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.4.4.1.

Öğrencilere "Günlük hayatımızda yaptığımız hangi etkinlikler fiziksel aktivitedir?", "Bunlara örnek verebilecek var mı?" gibi sorular sorularak öğrencilerin fiziksel aktivite ile ilgili ön bilgileri yoklanabilir (**SDB1.1, E1.1**). Okul bahçesi veya spor salonunda öğrenciler gruplara ayrılarak fiziksel aktivite örnekleri gösterebilirler. Eş veya grupla sergileyebilecekleri istasyon çalışmaları ile günlük hayattaki fiziksel aktivite örneklerine bu etkinlikte yer vermeleri istenir (**SDB2.2, D3.4**). "Koştuğunuzda, sıçradığınızda, topa vurduğunuzda vücudunuzun hangi bölümleri çalışır?", "Koştuğumuzda kalbimiz neden hızlı atar?", "Bu ne anlama gelir?", "Oyun oynadığınızda kendinizi nasıl hissedersiniz?" gibi sorularla etkinlikler sırasında neler hissettiklerini fark etmeleri sağlanır (**SDB1.1**). Fiziksel aktivitenin sağlığını nasıl etkilediği ve vücudumuzda meydana gelen değişiklikler üzerine düşünmeleri sağlanır (**E3.2**). Fiziksel aktiviteler sırasında değişen nabız sayılarını, nefes alıp verme sıklıklarını kayıt altına almaları ve bunları arkadaşlarıyla karşılaştırmaları istenir (**SDB1.2, D13.2**). "Hareket etmek, yürümek, koşmak için vücudunuzun enerjiye ihtiyacı vardır. Bu enerji kaynakları hangi besinlerden alınır?", "Kahvaltı yaptığınızda kendinizi neden enerji dolu hissedersiniz?" gibi sorular sorularak fiziksel aktivite ve beslenme arasındaki ilişkiyi fark etmeleri sağlanır (**E3.2**). "Vücudunuz için sağlıklı/sağlıksız yiyecekler nelerdir?", "Dengeli beslenme nedir ve neden önemlidir?" gibi sorularla vücudumuz için sağlıklı besinler almanın gerekliliği; yeterli ve dengeli beslenmenin sağlığını üzerindeki önemi üzerine düşünmeleri sağlanır (**D13.1**). Fiziksel aktiviteler sırasında sıvı alımının önemi üzerinde durulur. Fiziksel aktivite ve sağlıklı beslenmenin önemini vurgulayan slogan hazırlamaları ve bu çalışmaları arkadaşları ile paylaşmaları istenebilir. Çalışmaları hep birlikte değerlendirmeleri sağlanabilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya grup değerlendirme formu ile değerlendirilebilir. Öğrencilerden sağlıklı besinlerle ilgili görsel sunular hazırlamaları, bunları arkadaşları ile paylaşmaları istenebilir. Getirdikleri içerikler hakkında tartışmaları istenebilir (**OB4, E2.2**).

BE0.4.4.2.

Öğrencilere sağlıklı besinler ile ilgili görsel, animasyon, video gibi eğitici içerikler sunulabilir veya sağlıklı besinlerle ilgili araştırma yaptırılarak içerikleri paylaşmaları istenebilir (**OB1, OB2**). Öğrencilere "Hareket etmeniz için enerji kaynaklarına ihtiyacınız vardır. Peki, bu enerji kaynakları nelerdir?", "Tahıllar, sebzeler, meyveler, süt ve süt ürünleri, et ve baklagiller hakkında neler biliyoruz?", "Süt ve süt ürünlerine örnekler verebilecek olan var mı?" gibi sorular sorularak öğrencilerin ön bilgileri kontrol edilir. Öğrenciler düşüncelerini ifade etmeleri konusunda cesaretlendirilir (**E3.2, E3.5, SDB2.1**).

Çeşitli fiziksel aktiviteler ve oyunlarla (sağlık için doğru besin, hangisi yararlı gibi) uygulamalar yapılarak öğrencilerde sağlıklı beslenme algısı oluşturulur. Öğrencilere fiziksel aktivite ve beslenme ilişkisini destekleyici (nesneleri besinlerle eşleştirilmiş hedef veya görsellere atarak vurmaya çalışma, farklı nesneleri taşıyarak bir besin piramidi oluşturma vb.) oyunlar oynatılabilir. Öğrencilerin oyun sırasında yer değiştirme, denge ve nesne kontrol hareket becerilerini nasıl kullanmaları gerektiğini tartışmaları sağlanır. "Hareket becerilerinden (galop-kayma, dinamik-statik denge, ayakla vurma vb.) hangisini kullandınız?", "Hareket becerilerini etkinlikte daha hızlı/yavaş nasıl kullandınız?" gibi sorular sorularak öğrencilerin oyunlara ilişkin hareket becerilerini fark etmeleri sağlanır. Etkinliklerin sonunda öğrencilerden kısa bir değerlendirme yapmaları istenir. "Oyunda topu hedefe atarken vücudunuzu nasıl kullandınız?", "Hareketlerden hangisi sizin için zorlayıcıydı?" gibi sorularla konu pekiştirilir (**SDB1.2**). Belirlenen fiziksel aktivite ve oyunların başında grup içi iletişim kuralları belirlenir ardından oyunun adı, amacı, süresi, kuralları (birbirini etkin dinleme, söz hakkı olarak konuşma, farklı fikirlere ve bireysel farklılıklara saygı duyma, zorlanan arkadaşına destek olma vb.) ve oyuncu sayısı açıklanır. Öğrencilerin oyunlardaki yönergeleri dikkate alarak oyunları kurallarına uygun bir şekilde uygulamaları sağlanır (**SDB2.3, D14.1, D15.1, E2.1**). Bu süreç gözlem formları, kontrol listeleri, akran değerlendirme ve grup değerlendirme formları ile değerlendirilebilir.

Oyun ve etkinliklerde olası kaza ve yaralanmalara karşı neler yapılması gerektiği hakkında öğrencilere bilgi verilir. Öğrencilere okulda, sınıfta, beden eğitimi ve oyun derslerinde karşılaşabilecekleri ilk yardım gerektiren durumlarla ilgili temel ilk yardım kurallarından bahsedilir. Konu ile ilişkili eğitici içerikler, görseller (video, fotoğraf, bilgi kartları vb.) sunulabilir. İlk yardım malzemeleri getirilerek malzemelerin kullanımı konusunda bilgilendirme yapılır ve örnekler üzerinden ilk yardım kurallarını uygulamaları istenebilir.

BEO.4.4.3.

Öğrencilerden sağlığını için faydalı besinleri araştırarak edindikleri bilgileri ve görsel sunuları arkadaşları ile paylaşmaları istenir (**KB2.6, D16.3, OB1, OB4**). Öğrencilerin getirdikleri içerikler hakkında tartışmaları sağlandıktan sonra "Sağlıklı beslenmek ne anlama gelir?", "Sağlığınız için yararlı/zararlı besinler nelerdir?", "Oyun ve fiziksel aktivitenin öncesinde, sırasında, sonrasında beslenme nasıl olmalıdır?" gibi sorularla öğrenciler düşünmeye teşvik edilir ve öğrencilerin sağlıklı/sağlıksız besinleri ayırt etmeleri sağlanır (**D13.1, E3.2**). Sınıfça belirledikleri bir oyun veya istasyon çalışması hazırlanarak öğrencilerden sağlıklı besinlerin yer aldığı kart ve görsellerle sağlıklı bir öğün tabağı hazırlamaları istenebilir (**OB4, SDB1.2**). Öğrencilerden sağlıklarını korumak için günlük/haftalık olarak yaptıkları fiziksel aktiviteleri bir çizelgeye kaydetmeleri istenir ve çizelgede tükettikleri sağlıklı besin örneklerine de yer vermeleri istenebilir (**BEOSAB4**). Çizelgede günlük yapılan aktiviteler (sabah okula yürümek, koşmak, top oynamak, merdiven çıkmak vb.), aktivitenin süresi, kalp atış hızı (normal, orta, hızlı), nefes alışverişi (normal, orta, hızlı), tükettikleri sağlıklı besinler, neler hissettiklerine dair bilgileri yazabilecekleri bölümler yer alabilir. Öğrencilerden kayıt altına aldıkları bilgileri derse getirmeleri ve birbirlerine sorular sorarak bilgilerini karşılaştırmaları istenebilir (**SDB1.2, SDB2.1**). Öğrencilere fiziksel aktivite günlüğü/haftalığı ile ilgili performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Fiziksel aktivite esnasında vücutlarındaki değişimleri gözlemlemeleri, teknolojik aletleri kullanarak verilerini kaydetmeleri istenebilir. Kendi fiziksel aktivite programlarını ve sağlıklı beslenme programlarına ilişkin verilerini kaydederek arkadaşları ile paylaşmaları istenebilir. Öğrencilerden ilgi duydukları bir sporcunun beslenme programını araştırmaları ve sunmaları istenebilir.

Destekleme Örnek beslenme programları üzerinden konu somutlaştırılabilir. Beslenme ile ilgili görsellere daha fazla yer verilerek öğrenme ve öğretme süreci dijital içeriklerle desteklenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



5. TEMA: HAREKET EDEREK DOĞAYI KEŞFEDİYORUM

Bu temada öğrencilerin doğada yapılan açık alan ve macera etkinliklerinde güvenli ortam oluşturabilmeleri, fiziksel aktivitelere ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilmeleri, fiziksel aktivitelere ilişkin hareket becerilerini sergileyebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 10

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama, BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik, E3.3.Yaratıcılık, E3.8. Soru Sorma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB3.1. Uyum, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D3. Çalışkanlık, D13. Sağlıklı Yaşam, D16. Sorumluluk, D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB8. Sürdürülebilirlik Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Fen Bilimleri, Türkçe

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.4.5.1. Açık alan ve macera etkinliklerinde güvenli ortam oluşturabilme

- Açık alan ve macera etkinliklerinde ortaya çıkabilecek riskleri tanımlar.
- Açık alan ve macera etkinliklerinde ortaya çıkabilecek risklere ilişkin önleyici tedbirler alır.

BE0.4.5.2. Açık alan ve macera etkinliklerine ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilme

- Açık alan ve macera etkinliklerine ilişkin hareket kavramlarını ayırt eder.
- Açık alan ve macera etkinliklerine ilişkin hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurar.
- Açık alan ve macera etkinliklerine ilişkin hareket kavramına uygun hareket eder.

BE0.4.5.3. Açık alan ve macera etkinliklerine ilişkin hareketi sergileyebilme

- Açık alan ve macera etkinliklerine ilişkin hareket becerilerini algılar.
- Açık alan ve macera etkinliklerine ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- Açık alan ve macera etkinliklerine ilişkin hareket becerilerini uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Açık Alan ve Macera Etkinliklerinde Güvenli Ortam

Açık Alan ve Macera Etkinliklerine İlişkin Hareket Kavramları

Açık Alan ve Macera Etkinliklerine İlişkin Hareket Becerileri

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

açık alan etkinlikleri, çevreye duyarlılık, macera eğitimi, sorumluluk

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu, kontrol listesi, günlük, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu, grup değerlendirme formu ve performans görevi ile değerlendirilebilir. Doğada karşılaşılabilecek risklere karşı güvenliğin önemini anlatan bir afiş hazırlama performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin birleştirilmiş hareket becerilerine sahip oldukları, iş birliği becerisi ve doğada bulunmaya yönelik çevresel farkındalıklarının olduğu kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere fiziksel aktivitenin ne anlama geldiği, doğada yaptıkları fiziksel aktiviteler ve fiziksel aktivitenin hayatımızda neden önemli olduğu sorulabilir. Öğrencilerin doğada yaptıkları fiziksel aktivitelerin ne düzeyde farkında oldukları değerlendirilebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerden farklı çevre koşullarında yapılabilecek fiziksel aktivitelerle örnekler vererek bu aktivitelerde olası risklerin neler olabileceğini paylaşmaları istenebilir.

Açık alan ve macera etkinliklerinde alan farkındalığı, yön bulma, iş birliği, iletişim gibi önemli kavramları dikkate alarak yeni yaşantılarda fikir üretmeleri sağlanabilir.

Farklı hareket becerilerinden örnekler (tırmanma, yakalama, dinamik denge, koşma vb.) verilerek doğada yapılan aktivitelerle ilişki kurmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.4.5.1.

Öğrencilere açık alanda yapılan fiziksel aktiviteler ve bu fiziksel aktivitelerin yapıldığı ortamların (orman, kumsal, dağ, park, göl kenarı, dağ, çim saha, okul bahçesi vb.) bulunduğu görsel kartlar dağıtılır. Her öğrenciye bir kart verilir ve öğrencilerden inceledikleri kartlarda bulunan ortamda karşılaşılabilecekleri en az üç riski belirlemeleri istenir **(SDB3.3)**. Öğrencilere "Kartınızda hangi doğal ortam (orman, kumsal, dağ, park vb.) var?", "Bu ortamda hangi fiziksel aktiviteler yapılıyor veya yapılabilir?", "Bu ortamda hava koşulları nasıl olabilir ve bu hava koşulları hangi riskleri doğurabilir?", "Burada yürürken veya koşarken dikkat etmeniz gereken doğal engeller nelerdir?" gibi sorular sorulabilir. Verilen cevaplar üzerinden tartışmaları sağlanır **(SDB2.1)**.

Öğrenciler gruplara ayrılır ve her gruba okul bahçesini keşfetmeleri için belli bir süre verilir. Bu süre içerisinde gruplardan fiziksel aktivite sırasında bahçede oluşabilecek riskleri belirlemeleri istenir **(SDB3.3)**. Riskler belirlenirken zemindeki kaygan veya düzgün olmayan yüzeyler, sivri veya keskin nesneler, oyun/fiziksel aktivite alanındaki tehlikeli noktaların yanı sıra güneşli ve gölgeli alanların etkisi, hava koşullarına bağlı değişiklikler gibi unsurlar dikkate alınır. Bu risklerin nasıl önlenebileceği üzerine grup tartışması yapmaları istenir. "Bahçede sivri taşlar var; bahçenin bu bölgesi temizlenebilir, uyarı tabelaları konulabilir.", "Kaygan zemin var; yağış sonrası fiziksel aktivite için dikkat edilmesi ile ilgili tabela asılabilir, zemin kaplaması değiştirilebilir." gibi çözüm önerileri geliştirmeleri sağlanır **(SDB3.2, E3.3)**. Doğada karşılaşılabilecek risklere karşı güvenliğin önemini anlatan bir afiş hazırlama performans görevi verilebilir **(SDB1.2)**.

BE0.4.5.2.

Öğrencilerden okul bahçesinde veya açık alanda planlı, kuralları olan ve yapılandırılmış bir fiziksel aktivite parkuru tasarımları istenir **(SDB1.2, E3.3)**. Öğrencilere ağaç kütükleri, taşlar, halatlar, denge tahtası/çizgisi, ip, hulahoplar, çemberler vb. çeşitli nesneleri kullanabilecekleri belirtilir. Öğrencilerden hazırlanan parkurda parkur alanından dışarı çıkmamaları, hızlarını kontrol etmeleri, kuvvetlerini dengeli bir şekilde uygulayarak parkuru tamamlamaları istenir **(E2.5)**. Öğrencilerden ormanda doğa yürüyüşü canlandırmaları ve doğa yürüyüşünün belirli yerlerinde durarak farklı hareket türlerini yapmaları istenir. (Büyük bir ağacın etrafındaymış gibi yuvarlak yörüngede koşalım, düz bir patikadaymış gibi yüksek seviyede sıçrayalım, yokuş yukarı çıkarken yavaş ve kontrollü hareket edelim, taşların üzerinden geçerken dengeyi koruyalım vb.) Öğrenciler bu parkurda hareket ederken farklı hareket becerilerini (yer değiştirme, nesne kontrolü, denge) yaparlar **(SDB3.1)**. Fiziksel aktivite parkurları tamamlandıktan sonra öğrencilere şu sorular yöneltilebilir: "Taşların üzerinden geçerken dengeyi nasıl sağladınız?", "Doğa yürüyüşü yaparken hangi hareket becerilerini kullandınız?" Öğrencilerden düşüncelerini ifade etmeleri istenebilir **(SDB1.2, E1.5)**.

Ormanlık alan, yürüyüş parkuru, su kenarı, taşlı yol, çimenli alan veya kamp alanı gibi farklı alanlarda yapılan fiziksel aktiviteleri gösteren videolar izletilebilir. "Videoda gösterilen fiziksel aktivitenin ismi nedir?", "Bu fiziksel aktivitede vücudun hangi bölümleri kullanıldı?", "Hangi yönde, hangi alanda hareket edildi?", "Hız, kuvvet ve zaman nasıl kullanıldı?", "Hangi nesneler kullanıldı?" gibi sorular sorularak öğrencilerin düşündüklerini ifade etmeleri sağlanır. Doğada gerekli güvenlik önlemleri alınarak frizbi, paten sürme gibi etkinlikler düzenlenebilir. Etkinlikler yapılırken vücut pozisyonu, kol ve bacakların konumu, etkinlik mesafesini ayarlama gibi konuların üzerinde durulur **(SDB1.2)**. Etkinliklerin sonunda "Frizbi atarken veya paten sürerken hangi hareket becerilerini kullandınız?", "En çok hangi hareketleri yaparken zorlandınız?", "Hareketlerinizi daha verimli hâle getirmek için neler yapabileirdiniz?", "Etkinlikleri yaparken hareket türleri ve kavramları arasında nasıl ilişki kurdunuz?" **(SDB1.1, SDB2.1)**.

Öğrenciler tarafından yürüyüş, kamp, bisiklet sürme vb. yakın çevreleriyle doğada gerçekleştirilebilecekleri fiziksel bir aktivite belirlenir. Belirlenen bu fiziksel aktivitenin türü, süresi, kişi sayısı ve nasıl bir alanda yapılacağına dair bilgilerin yer aldığı fiziksel aktivite hareket günlüğü oluşturulup bilgiler kaydedilir (**SDB1.2**). Bu hareket günlüğüne fiziksel aktivitenin hangi hareket kavramlarını (beden, mekân, çaba/efor) ve hangi hareket türlerini (yer değiştirme, nesne kontrolü, denge) içerdiği bilgiler yazılır. Fiziksel aktivite gerçekleştirildikten sonra değerlendirme amaçlı "Fiziksel aktivite sırasında harekete ilişkin ne tür zorluklar yaşadınız?", "Bu zorlukların üstesinden nasıl geldiniz?", "Kullandığınız hareket becerileri nelerdi?", "Belirlediğiniz fiziksel aktiviteye ilişkin hareket kavramlarına uygun hareket edebildiniz mi?" gibi sorular sorulabilir ve öğrencilerin deneyimlerini arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir (**SDB1.2, D16.3, E3.8**). Fiziksel aktiviteler yapıldıktan sonra sorular sorulur ve yaşadıkları tecrübeleri yazılı olarak fiziksel aktivite hareket günlüklerine kaydetmeleri istenir. Bu süreç kontrol listeleri ile değerlendirilebilir.

BE0.4.5.3.

Öğrencilerden gruplara ayrılarak açık alan ve macera eğitimi kapsamında yapılan oryantiring, dağcılık, kaya tırmanışı, doğa yürüyüşü, rafting, bisiklet, kayak ve yamaç paraşütü gibi spor branşlarını araştırmaları ve bunlarla ilgili çeşitli poster, görsel vb. içerikler getirmeleri istenir (**SDB1.2**). Araştırılan spor branşlarının hangi ortamlarda yapıldığı ve hangi hareket becerilerini içerdiği şu şekilde ifade edilir: "Bizim araştırdığımız doğa sporu oryantiring. Bu spor, yön bulma yeteneğini geliştiren ve harita ile belirlenen hedeflere ulaşmayı amaçlayan denge ve yer değiştirme gibi hareketleri içeren bir spordur.", "Biz rafting sporunu araştırdık. Rafting, akarsularda akıntıya karşı dayanıklılık ve koordinasyon gerektiren bir su sporudur.", "Grubumuz dağcılık sporunu inceledi. Dağcılık, yüksek yerlere tırmanmayı içeren ve doğayla iç içe yapılan bir dayanıklılık sporudur (**E2.2, OB4, D16.3**). Araştırılan spor branşlarına benzer şekilde bir fiziksel aktivite düzenlenir. Örneğin sırt çantası ile yürüme, dik yamaç inişi ve kaskla yürüme, mini kamp ve oryantiring gibi aktiviteler düzenlenebilir (**SDB3.1, E2.5, D13.2**). Öğrencilerin fiziksel aktiviteye uygun kıyafet ve ayakkabı seçmenin önemine dikkat etmeleri sağlanır. Kılık kıyafetin temiz ve düzgün olmasına da dikkat edilir (**D18.1**). Fiziksel aktivite ve araştırmalar sonunda grup değerlendirmesi için takım çalışması ve iş birliği, hareket becerilerini doğru kullanma, doğa sporlarını anlama ve uyarılma gibi ölçütlerin olduğu gözlem formu/formları oluşturulabilir ve süreç bu şekilde değerlendirilebilir (**E1.5**).

Öğrencilere açık alanda yapılan fiziksel aktivitelerle ilgili videolar izletilir ve öğrencilerden bu içerikte kullanılan hareket becerilerinin basamaklarına dikkat etmeleri istenir. Okul bahçesi veya açık bir alanda fiziksel aktivite (doğa yürüyüşü veya paten sürme) düzenlenir. Bu fiziksel aktiviteler sırasında yokuş yukarı çıkarken vücut ağırlıklarını öne aktarma, ayaklarını yere sabit ve dengeli basma, kollarını dengede tutma; pateni giydikten sonra dengede durma, bacakları uygun açığa getirme, yavaş bir şekilde kalkma, kollarını yanda tutma ve hızı kontrol etme gibi basamaklar yaptırılır (**SDB3.1, D16.3**). Öğrencilerin belirlenen fiziksel aktiviteyi sırayla tamamlamaları ve kendi performansları hakkında "Bu fiziksel aktivitede hangi hareket becerilerini kullandım?", "Yokuş yukarı çıkarken veya paten sürerken vücudumu nasıl kontrol ettim?", "Fiziksel aktivitelerde hangi hareket basamağını uygulamakta zorlandım?" gibi sorularla öz değerlendirme yapmaları sağlanır (**SDB1.2, OB1, E3.3**).

Öğrencilerden "Kapalı veya açık bir alanda çevre dostu sağlıklı yaşam için bütün hareket becerilerini kapsayan ne tür fiziksel aktiviteler yapabilirsiniz?" konusunu güvenilir bilgi kaynaklarından araştırmaları istenir (**OB8, E2.2, D3.3, D16.3**). Bu doğrultuda öğrencilerden araştırdıkları fiziksel aktiviteleri arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir ve seçilen fiziksel aktiviteyi okul bahçesinde veya açık bir alanda yapmaları sağlanabilir.

Koni, ip (atlama ipleri, halat), hulahop, çember, top (basketbol, futbol, voleybol, tenis vb.), minder veya yumuşak zemin, denge tahtası veya uzun çizgi (denge için), tahta blok, lastik parçaları (tırmanma veya engelli parkurlar için), renkli bayrak veya kumaş parçaları gibi materyaller kullanılabilir (**SDB1.2, E3.3**). Fiziksel aktivitenin türüne göre kullanılan malzeme ve hareket becerilerinin değişeceği fiziksel aktivite sırasında öğrenilir. Seçilen fiziksel aktivitelerin çeşitlendirilmesine, herkesi kapsamına ve bütün hareket becerilerini içermesine dikkat edilir. Öğrenciler fiziksel aktiviteyi yaptıktan sonra "Doğaya Duyarlılık ve Fiziksel Aktivite Arasındaki Bağlantıyı Değerlendirme" testi oluşturulabilir. Çevreyi korumak için dikkatli davrandım.", "Doğal alanlarda fiziksel aktivite yaparken çevreye zarar vermek için yapmam gerekenleri biliyorum.", "Fiziksel aktiviteler sırasında doğaya saygılı davranmak gerektiğini biliyorum.", "Beden eğitimi ve oyun dersinde sadece hareket etmenin değil bilinçli ve sürdürülebilir bir şekilde fiziksel aktivite yapmanın gerekliliğini kavradım.", "Fiziksel aktiviteler sırasında bütün hareket becerilerini kullandım." gibi maddelerin yer aldığı öz değerlendirme formu ile değerlendirme yapılabilir (**SDB1.2, SBAB5.2**).

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden farklı kültürlerdeki açık alan ve macera etkinliklerini araştırarak bu aktivitelerde hangi hareket becerilerinin ön plana çıktığını karşılaştırmaları istenebilir. Öğrencilerden bir açık alan etkinliği seçip bu aktivitede kullanılan hareket becerilerini analiz etmeleri istenebilir.

Destekleme Hareketler parçalara ayrılarak yapılabilir. Öğrenciler desteklenebilir ve öğrencilere akran desteği sağlanabilir. Öğrenciler grup içinde sorumluluk almaya teşvik edilebilir. Açık alanda yapılan fiziksel aktiviteler ve hareket becerileri için video veya resimler gösterilebilir. Kullanılan materyallerin görsel olarak dikkat çekici, öğrencilerin fiziksel yeterliliklerine uygun ve güvenli olması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



6. TEMA: HAREKET ENGEL TANIMAZ

Bu temada öğrencilerin uyarlanmış fiziksel aktivitelerde birleştirilmiş hareket becerilerini sergileyebilmeleri ve fiziksel aktivitelerde kapsayıcılığa uygun çözümler geliştirebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 8

ALAN BECERİLERİ BE0SAB1. Hareketi Sergileme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.1. Empati, E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D5. Duyarlılık, D15. Sevgi, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri -

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Sosyal Bilgiler

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** -



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BE0.4.6.1. Uyarlanmış fiziksel aktivitelerde birleştirilmiş hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Uyarlanmış fiziksel aktivitelerde birleştirilmiş hareket becerilerini algılar.
- b) Uyarlanmış fiziksel aktivitelerde birleştirilmiş hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Uyarlanmış fiziksel aktivitelerde birleştirilmiş hareket becerilerini farklı durumlarda/ortamlarda uygular.

BE0.4.6.2. Fiziksel aktivitelerde kapsayıcılığa uygun çözümler geliştirebilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Uyarlanmış Fiziksel Aktivitelerde Birleştirilmiş Hareket Becerileri
Fiziksel Aktivitelerde Kapsayıcılığa Uygun Çözümler

Genellemeler/
Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

bireysel farklılık, empati, farkındalık, iş birliği, kapsayıcılık, saygı, tutum

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları soru-cevap, öz değerlendirme formu, gözlem formu, anket ve akran değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Duygusal farkındalık, saygı ve empati gibi kavramları değerlendirmek amacıyla kapsayıcılıkla ilgili deneyimler performans görevi olarak verilebilir. Bu performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin birleştirilmiş hareket becerilerini sergileyebildikleri, fiziksel aktivitelerde grup içinde uyumlu bir şekilde hareket edebildikleri, bireysel farklılıklara duyarlı oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilerin ön bilgilerini değerlendirmek amacıyla çeşitli açık uçlu sorular yöneltilir. "Fiziksel aktivitelerde kapsayıcı olmak sizin için ne ifade ediyor?", "Fiziksel aktivitelere engeli olan veya farklı yetenek seviyelerindeki kişilerin dâhil olması için neler yapılabilir?" gibi sorular sorulabilir.

Farklı beceri düzeyine sahip öğrencilerin ihtiyaçlarını belirlemek için bir anket düzenlenebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerden oturarak voleybol, tekerlekli sandalye basketbolu ve golbol gibi paralimpik spor branşlarından birini seçmeleri; güvenilir bilgi kaynaklarından edindikleri bilgileri sunmaları istenebilir. Paralimpik ve özel sporcuların başarı hikâyeleri araştırılır ve onların engelleri nasıl aştıkları tartışılabilir.

"Oyun veya fiziksel aktivitelerde bireysel farklılığı olan bir arkadaşınızı oyuna dâhil etmek için kurallarda nasıl değişiklik yapardınız?" sorusu sorulabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BE0.4.6.1.

Öğrencilerin bireysel farklılıkları göz önünde bulundurularak uyarlanmış ve fiziksel sınırları içeren bir aktivite seçilir. Seçilen fiziksel aktivite için denge tahtası, ip, küçük top, koni, hulahop, göz bandı, tekerlekli sandalye, tahta, slalom çubuğu, kulaklık, ses engelleme aracı, içinde zil olan top gibi materyaller kullanılabilir. Öğrencilere aktivitenin amacı, süresi ve kullanılan materyaller hakkında bilgi verilir. Güvenlik tedbirleri alınır. Bu bağlamda fiziksel aktivitede engelden gözler kapalı olarak geçmek, bir topu ellerini kullanmadan yuvarlamak, topu oturarak atmak, tek bacağı/kolu bağlı şekilde sıçramak gibi uyarlamaların yapıldığı birleştirilmiş hareket becerileri yer alır (**SDB3.2**). Uyarlanmış fiziksel aktivite yapıldıktan sonra öğrencilere "Bu fiziksel aktivitede hangi hareket becerilerini kullandınız?", "Fiziksel aktivitede en çok zorlandığınız hareket becerisi hangisiydi?" gibi sorular yöneltilerek bunları cevaplamaları istenir (**SDB1.2**).

Fiziksel aktiviteler yapılırken "Gözleriniz kapalıyken neleri yapmakta zorlandınız?", "Ellerinizi/ayaklarınızı bağlıyken hareket etmek nasıl bir his yarattı?", "En çok hangi hareketi yaparken desteğe ihtiyaç duyduunuz?" gibi sorularla empati kurulması ve bireysel farklılıklarla ilgili farkındalığın artırılması sağlanır (**E2.1, E2.2, E3.2, D5.1, D15.1**). Birleştirilmiş hareket becerilerinin yer aldığı iki fiziksel aktivite seçilir. Öğrenciler iki gruba ayrılır. Bir grubun komutla beraber önce tek ayak ile denge duruşu, ardından tek ayak sıçrama ve son olarak tek ayak koşma gibi becerileri sıralı şekilde yapması sağlanır. Diğer grubun oturarak top atma aktivitesi yapması sağlanır. Öğrencilerden uygun bir zeminde oturarak farklı büyüklükteki topları filenin üzerinden karşı sahaya atmaları istenir. Aktivite gruplar tarafından iş birlikli şekilde ve sıralı olarak yapılır (**SDB2.2, E1.3, D3.4**). Bu iki fiziksel aktivitede öğrencilerden sergilenen becerilerin türüne göre vücut pozisyonlarına, oturuşlarına, ellerin hangi bölgesi ile topun atılacağına ve topa nasıl bir hızla vurulacağına dikkat etmeleri istenir. Öğrencilere duygusal farkındalık ve empati ile ilgili şu sorular sorulur: "Bu aktivite, özel gereksinimli bireylerin aktiviteyi yaparken karşılaştıkları durumları anlamanıza nasıl yardımcı oldu?", "Bugünkü aktivitede takım arkadaşlarınıza yardım etmek size nasıl hissettirdi?", "Bu etkinlikte en çok neyi sevdiniz?" gibi sorularla duygu ve düşüncelerini ifade ederler (**SDB1.2, E3.8, D16.3**).

Öğrencilerden eşle yapabilecekleri güvenli ve motive edici uyarlanmış fiziksel aktiviteler tasarlamaları istenir (**E2.5, E3.3**). Bu doğrultuda bir parkur hazırlanır ve öğrenciler eşli olarak sıralanır. Eşlerden birinin belirlenen parkuru açık alanda ve sert bir zeminde gözleri kapalı şekilde ve arkadaşının yönlendirmesiyle geçmesi sağlanır. Başka bir parkurda öğrenciden gözleri kapalı bir şekilde oturması ve arkadaşının yönlendirmesi ile hedefe (pota, sepet ve çubuk) atış yapması istenir. Uyarlanmış fiziksel aktiviteler sırasında öğrencilerin eşlerine "Şu anda nasıl hissediyorsun? Devam edebilecek misin?" gibi sorular sormaları ve eşlerin yer değiştirerek çalışmayı sürdürmeleri sağlanır (**SDB1.3**). Bu fiziksel aktiviteler çeşitli ortam ve durumlarda (açık alan, spor salonu veya okul bahçesinde; yağmurlu/güneşli havada vb.) grupla yapılabilir. Uyarlanmış fiziksel aktiviteden sonra öğrenciler tarafından gözlem formu oluşturulabilir; bu formda hareketlerin doğru uygulanması, çaba ve aktiviteye katılım düzeyi, aktivitede sosyal etkileşim (iş birliği, yardım etme ve katılım) ölçütleri yer alabilir (**E3.2, D16.3**).

BE0.4.6.2.

Öğrencilerden gruplara ayrılmalrı, sevdikleri bir oyun/fiziksel aktivite düzenlemeleri istenir. Oyun ve fiziksel aktiviteler problem çözme ve iş birliği becerilerini geliştirecek şekilde tasarlanır (**SDB1.2**). Grupların belirledikleri fiziksel aktiviteyi/oyunu özel gereksinimli bireyler için nasıl değiştirebileceklerini kendi içlerinde tartışmaları sağlanır (**SDB3.2, E2.2**).

Bir gruba "Koşamayan bir kişiyi 'koşarak ayak pas' oyununa nasıl dâhil edebiliriz?" sorusu sorulur. Topu yuvarlayarak pas verme veya arkadaş desteği sağlama gibi çözümler üretmeleri sağlanır **(D4.1)**. Başka bir gruba "Oturarak filenin üzerinden top atma oyununda görme yetersizliği olan bir kişiyi oyuna/fiziksel aktiviteye nasıl dâhil edebiliriz?" sorusu sorulur. İçinde zil olan top veya sesli yönlendirme yapmak gibi çözümler üretmeleri sağlanır **(E2.1)**. "Bu fiziksel aktivite/oyun herkesi kapsayacak şekilde uygulandı mı?", "Özel gereksinimli bireyler için hangi özellikleri daha kapsayıcı hâle getirebilirsiniz? Tasarladığınız fiziksel aktivite/oyun bireysel farklılığı olan kişiler için gerçekten kapsayıcı mıydı?" gibi sorularla grupların birlikte nasıl çalıştıklarını değerlendirmeleri sağlanır **(SDB2.2, SDB3.3, E3.3)**. Öğrencilerden fiziksel aktivitelerde kapsayıcılığa uygun çözümlere dair araştırma yapmaları ve bunları arkadaşları ile paylaşmaları istenir. Duygusal farkındalık, saygı ve empati gibi kavramları değerlendirmek amacıyla kapsayıcılıkla ilgili deneyimler performans görevi olarak verilebilir. Bu performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir **(SDB1.2)**.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden paralimpik ve özel sporcuların başarılarını sergileyen motivasyon posterleri hazırlamaları istenebilir ve bunlar okul/sınıf panosunda sergilenebilir.

Öğrencilerden kapsayıcı sporların (paralimpik oyunlar, özel olimpiyatlar) tarihini araştırarak sunum yapmaları istenebilir. Yapılan fiziksel aktivite/oyun sonrasında "Bu fiziksel aktiviteyi/oyunu yalnızca fiziksel değil duygusal ve sosyal açıdan kapsayıcı hâle nasıl getirirsiniz?" gibi bir soruyla öğrenciler düşünmeye yönlendirilebilir.

Öğrencilerden olimpik branşlar ile paralimpik branşların farkını gösteren eşleştirme kartları gibi içerikler oluşturmaları, bunlarla ilgili etkinlik düzenlemeleri istenebilir.

Destekleme Fiziksel aktivitelerin/oyunların zorluk düzeyi öğrencilere uygun şekilde ayarlanabilir.

Oyun/fiziksel aktivitelerde öğrencilerin hareket becerilerini geliştirmek için öğrencilere fazla zaman ve tekrar imkânı tanınabilir, zor bir hareket basit adımlara ayrılabilir.

Öğrenciler bir eşle çalıştırılarak fiziksel aktivitelerde/oyunlarda desteklenebilir. Destekleyici sorularla öğrencilerin olumlu yönlerini fark etmeleri sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



