**... / … / 2025**

BEDEN EĞİTİMİ ve OYUN **DERSİ GÜNLÜK DERS PLANI**

**(HAFTA 8-9-10-11-12-13) 27 Ekim-12 Aralık**

**BÖLÜM I:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Süre:** | 28 |
| **DERS** | BEDEN EĞİTİMİ ve OYUN |
| **SINIF** | 2 |
| **TEMA** | HAREKETİMİ GELİŞTİRİYORUM |
| **KONU** | Oyunlarda Grupla Hareket |

**BÖLÜM II:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ÖĞRENME ÇIKTILARIVE SÜREÇ BİLEŞENLERİ | **BEO.2.1.2. Oyunlarda grupla hareket edebilme**  a) Grupla hareket ederken rolleri tanımlar.  b) Grupla hareket ederken rolleri yerine getirir.  c) Grupla uyumlu hareket eder. | |
| ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ | 1.Anlatım 2.Tüme varım 3. Tümdengelim 4. Grup tartışması 5. Gezi gözlem 6. Gösteri 7. Soru yanıt 8. Örnek olay  9. Beyin fırtınası 10. Canlandırma 11. Grup çalışmaları 12. Oyunlar 13. Rol yapma 14. Canlandırma | |
| KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER | **A. Yazılı Kaynaklar**  **C. Görsel Kaynaklar** 1. Video 2. Etkinlik örnekleri 3. Bilgisayar vb.  **D.EBA** | |
| **DERS ALANI** | Okul Bahçesi, Spor Salonu, Sınıf | |
| **ÖĞRENME-ÖĞRETME**  **YAŞANTILARI** | | |
| **ÖĞRENME-ÖĞRETME**  **UYGULAMALARI** | | “Oyun oynamayı sever misiniz?”, “En çok hangi oyunları oynamak hoşunuza gider?”, “Oyun oynarken ne gibi duygular hissedersiniz?”, “Oyun oynarken neler öğrendiğinizi düşünü yorsunuz?”, “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, ke yifli bir aktivitedir, motivasyonum artar, özgürce hareket edebilirim vb.), ne tür oyunları daha çok sevdiklerine (araçlı-araçsız oyunlar, geleneksel oyunlar vb.), oyunların öğren cilerin gelişimlerine katkılarına (psikomotor gelişim, zihinsel gelişim, sosyal gelişim vb.) 33 BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI yönelik çıkarımlarda bulunulur. Öğrencilerden grupla oynayabilecekleri oyunlara örnekler (ateş-buz, kapandaki dev, fare-kedi, adadan adaya, elim sende vb.) vermeleri istenir. Ar dından öğrencilere oynamak istedikleri oyunlar sorulur. Seçilen oyun türüne göre çeşitli roller verilir ve liderlik, ebelik, hakemlik, oyunculuk gibi rolleri tanımlamaları sağlanır. Rol lere ilişkin görev kartları oluşturulur. Oyun içerisinde rollerde değişiklik (ebeler de 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 açıklaması istenir. Grup lideri, hakem ve oyunculardan görevlerini yerine getirirken tarafsız ve adil olmaları, sabırlı davranmaları ve arkadaşlarına her zaman yardım etmeye hazır olmaları beklenir (BEO 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 (BE OSAB8). 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, hare ketlerde başarısız olan öğrencilere gülünmesi, hataların kabul edilmemesi ya da göz ardı edilmesi vb.) fırsat verilir (E2.1, SDB2.3). Öğrenciler kendilerine verilen görev ve sorumlu lukları yerine getirirken iş birliği içerisinde çalışmaya, arkadaşlarıyla ekip ruhu oluşturma ya, kendisi ve çevresiyle dengeli bir ilişki kurup bunu sürdürmeye teşvik edilir (SDB2.2). Oyunun amaçları ve verilen sorumluluğun gerekleri doğrultusunda grubuyla uyumlu hare ket etmeleri sağlanır. Oyun sonunda deneyimler ve hissedilen duygular paylaşılır (SDB1.1). Konuyla ilişkili yönergelerden oluşan grup ve akran değerlendirme formu ile öğrencilerin grupla uyumlu hareket etme durumları değerlendirilebilir. Çeşitli spor malzemelerini (koni, hulohop, antrenman merdiveni, minder, farklı spor branşlarına ait toplar, raketler vb.) kul lanmalarını gerektiren parkur hazırlama performans görevi verilebilir (E3.3) |
| **FARKLILAŞTIRMA** | | |
| **ZENGİNLEŞTİRME** | Öğrencilerden kendi gruplarını oluşturmaları istenerek yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge hareketlerinden bir seri oluşturmaları; sergilenen farklı hareket serilerini gözlemle- yerek analiz etmeleri istenebilir. Temel hareket becerileri birleştirilerek öğrencilerin ardı- şık 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. | |

###### BÖLÜM III

|  |  |
| --- | --- |
| 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 derece- lendirme ölçeği ile değerlendirilebilir. Çeşitli spor malzemelerini (koni, hulohop, antren- man merdiveni, minder, farklı spor branşlarına ait toplar, raketler vb.) kullanmayı gerekti- ren parkur hazırlama performans görevi olarak verilebilir. Performans görevinin değerlen- dirmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir. |

###### BÖLÜM IV

|  |  |
| --- | --- |
| **ÖĞRETMEN YANSITMALARI**  (Karşılaşılan sorunlar, özel hâller, öneriler, iyileştirmeler ) | Bu bölüm öğretmen tarafından ilgili hafta bitiminde doldurulacaktır. |

**……………………..**

**2/… Sınıf Öğretmeni**

**…/…./2025**

**………………………**

**Okul Müdürü**