**... / … / 2025**

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

**(HAFTA 14-15-16) 15 Aralık-02 Ocak**

**BÖLÜM I:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Süre:** | 14 |
| **DERS** | BEDEN EĞİTİMİ ve OYUN |
| **SINIF** | 2 |
| **TEMA** | OYUN KURALARINI UYGULUYORUM |
| **KONU** | Oyunlarda Hareket Kavramları |

**BÖLÜM II:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ÖĞRENME ÇIKTILARIVE SÜREÇ BİLEŞENLERİ | **BEO.2.2.1. Oyunlarda hareket kavramlarını uygulayabilme**  a) Beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri kavram bileşenlerini ayırt eder.  b) Temel hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurar.  c) Oyunlarda hareket kavramlarına ve temel hareket becerilerine uygun olarak 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** | | Öğrencilerden okul bahçesinde hareket eden çocukları (yürüyen, koşan, top oynayan, ip atlayan vb.) gözlemlemeleri 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 gözlemlemeleri istenir (OB4, KB2.11). Görseller üzerindeki hareketlerden ve değerlendirme ölçütlerinden oluşan etkinlik kartları hazırlanır. Çalışma; hazırlanan etkinlik kartları ile eşle, grupla veya bireysel olarak uygulatılır. 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 kullandırılabilir. Ardından öğrencilerin kendi gözlemleriyle öğretmenin verdiği geri bildirimleri karşılaştırmaları sağlanır (SDB1.2). Bu çalışma eş ya da grupla uygulatılarak 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 yardımsız 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 kullanırısınz?" vb.), temel hareket becerileri öz, akran ve grup değerlendirme formu hazırlanarak değerlendirilebilir. 38 BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI 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 paylaşıp oynamaları istenir (OB1, OB5). Böylelikle öğrencilerin farklı kültürlere ait oyunları keşfederken hareket kavramları ve temel hareket becerilerine uygun hareket etmeleri sağlanır (OB5). Öğrencilere “En Sevdiğim Oyunu Tanıtıyorum” isimli bir proje görevi verilebilir. |
| **FARKLILAŞTIRMA** | | |
| **ZENGİNLEŞTİRME** | Oyun ve fiziksel aktivitelerde hareket kavramlarının alt bileşenlerine özgü yaşantılar sunu- larak farklı hareket kavramları ve becerileri ilişkilendirmeleri istenebilir.  Hakemlik, liderlik gibi farklı roller verilerek arkadaşlarının oyunlarda kuralları uygulayabil- me 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. | |

###### 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**