**... / … / 2026**

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

**(HAFTA 18-19) 12 Ocak-6 Şubat**

**BÖLÜM I:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Süre:** | 10 |
| **DERS** | BEDEN EĞİTİMİ ve OYUN |
| **SINIF** | 2 |
| **TEMA** | OYUN KURALARINI UYGULUYORUM |
| **KONU** | Oyunlarda Taktik ve Strateji |

**BÖLÜM II:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ÖĞRENME ÇIKTILARIVE SÜREÇ BİLEŞENLERİ | **BEO.2.2.3. Oyunlarda belirlenen taktik ve stratejiyi geliştirebilme**  a) Oyunlarda taktiksel problemi belirler.  b) Oyunlarda belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.  c) Oyunlarda taktik ve stratejiyi uygular | |
| 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** | | Öğrencilere önceki haftalarda oynadıkları oyunlardan oluşan ve bu oyunları kura yöntemiy le 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 edilebil meleri için eş ya da grup seçimlerini kendilerinin yapmaları istenir. Böylelikle öğrencile rin grup iletişimine katılarak fikirlerini özgürce ifade etmeleri, ekip çalışması yapmaları, sosyal etkileşimle seçtikleri eş ya da grup arkadaşlarıyla oyun oynama becerilerini geliş tirmeleri 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 oyu nuna geçer). Gruplardan seçilen her bir öğrenciye oyunun adı, amacı ve kuralları sırasıyla okutulur. Ardından oyunlar öğrenciler tarafından deneyimlenir ve oyunların taktiksel prob lemlerinin 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 hazırla maları 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 veri lerek 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 kar şılaştıkları taktiksel problemleri farklı oyunlarda deneyimlemelerine ve hareket becerile rini 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. Oyun lar sırasında adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileme, görev bilincine sahip olma, empati yapma, yardımsever olma, yeni durumlara uyum sağlama gibi beceriler üzerinde durulur (BEOSAB8. 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 oyun larda taktik ve strateji geliştirebilme durumları kontrol listesi ile değerlendirilebilir. |
| **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**

**…/…./2026**

**………………………**

**Okul Müdürü**