



**T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI**

SPOR ORTAOKULLARI OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

(5, 6, 7 VE 8. SINIFLAR)

**TÜRKİYE YÜZYILI
MAARİF MODELİ
2025**

İÇİNDEKİLER

1. OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI	4
1.1. OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI	4
1.2. OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR	5
1.2.1. ALAN BECERİLERİ, KAVRAMSAL BECERİLER VE EĞİMLER	5
1.2.2. PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER (SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ, DEĞERLER VE OKURYAZARLIK BECERİLERİ)	6
1.2.3. İÇERİK ÇERÇEVESİ	6
1.2.4. ÖĞRENME KANITLARI (ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME)	6
1.2.5. ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI	7
1.2.6. FARKLILAŞTIRMA	8
1.3. ÜNİTE, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOLARI	9
1.4. OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI	10
2. OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ÜNİTELERİ	12
5. SINIF	12
6. SINIF	27
7. SINIF	34
8. SINIF	41

1. OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

1.1. OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitimi'nin Temel İlkeleri esas alınarak hazırlanan Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'yla şeklinde olmalı kesme işareti öğrencilerin oyun yoluyla taktiksel düşünme becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Bu ders, geleneksel beden eğitimi ve spor alanında yaygın olarak kullanılan öğretim yöntemlerinden farklı olarak öğrencilere "Nasıl yapıyorum?" yerine "Neden yapıyorum?" sorusunu sordurmayı amaçlar.

Oyun ve taktiksel farkındalık dersi, öğrencilerin oyunları öğrenme ve anlamlandırma süreçlerine katkıda bulunarak fiziksel becerilerin yanı sıra stratejik ve sportif becerilerin de gelişmesine olanak tanır. Öğrencilerden oyunları daha iyi anlamaları ve bu oyunlarda doğru kararlar alarak zihinsel süreçlerini geliştirmeleri beklenir. Oyun ve taktiksel farkındalık dersi becerilerin sık sık tekrar edilmesinden ziyade oyunlar şeklinde öğretilmesini sağlar. Oyun formatında yapılan tekrarlar, öğrencilerin dikkatini çeker ve motivasyonlarını artırır. Özellikle derslerde oynanan oyunlar, öğrencilerin bir sonraki derse karşı ilgilerini ve isteklerini artırarak sürekli bir öğrenme motivasyonu sağlar. Taktiksel oyun farkındalığı, bu süreçte becerilerin hem eğlenceli bir şekilde öğrenilmesini hem de öğrencilerin genel ilgisinin ve katılımının yüksek tutulmasını sağlar.

Oyun ve taktiksel farkındalık dersi; öğrencileri sorular sormaya, düşüncelerini analiz etmeye ve bu düşünceleri ifade etmeye teşvik eder. Öğretmenler, öğrenci seviyesi gözetmeksizin her öğrencinin etkin katılımını sağlamak ve öğrencilerin oyunu anlayabileceği ortamlar oluşturmakla görevlidir. Oyun ve taktiksel farkındalık dersinin spor ortaokullarında yer almasındaki amaç, geleneksel yaklaşımlarda sıkça görülen tekniğe odaklı sportif uygulamaların aksine teknik ve taktiğin birlikte geliştirilmesini sağlamaktır.

OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİNİN ÖZEL AMAÇLARI

- Öğrencilerin çeşitli oyunların temel kurallarını, yapısal unsurlarını ve oyun alanındaki düzenlemeleri anlamalarını sağlamak,
- Oyunların kurallarının nasıl uygulandığını ve bu kuralların oyun içi stratejilere etkisini kavramalarını sağlamak,
- Öğrencilerin oyun ve taktiksel farkındalık derslerine olan ilgilerini ve motivasyonlarını artırarak aktif katılım ve öğrenme istekliliğini desteklemek,
- Eğlenceli ve ilgi çekici oyun etkinlikleri ile öğrencilerin ders içi katılımını artırmak,
- Öğrencilerin oyun sırasında karşılaşılabilecekleri taktiksel problemleri analiz ederek stratejik çözümler geliştirmelerini sağlamak,
- Farklı oyun senaryoları üzerinden öğrencilerin çeşitli taktikleri ve stratejileri uygulama yeteneklerini geliştirmek,
- Öğrencilerin oyun sırasında hızlı ve etkili kararlar almalarını sağlamak,
- Oyun içi karar verme süreçlerinde öğrencilerin eleştirel düşünme ve problem çözme yeteneklerini güçlendirmek,
- Öğrencilerin bireysel, eşli ve takım hâlinde oyun oynarken gerekli teknik ve taktik becerileri geliştirmek,
- Oyun içindeki rol ve sorumlulukları anlayarak bireysel performans ile takım performansını nasıl dengeleyebileceklerini öğrenmelerini sağlamak,
- Fiziksel hareket ve stratejik düşünme becerilerini bir arada geliştiren aktiviteler sunarak öğrencilerin çok yönlü gelişimlerini desteklemek,
- Oyunlarda fiziksel becerilerin yanı sıra bilişsel becerilerin de etkin bir şekilde kullanmalarını sağlamak,
- Öğrencilerin oyun sürecinde taktiksel farkındalıklarını artırarak oyun içindeki durumları ve seçenekleri daha iyi analiz etmelerine yardımcı olmak,
- Oyunun çeşitli aşamalarında etkili taktikler geliştirebilmeleri için gerekli bilgi ve becerileri kazanmalarını sağlamak,
- Öğrencilerin oyun senaryolarında eleştirel düşünme becerilerini kullanarak yaratıcı çözümler geliştirmelerine yardım etmek,
- Oyun içindeki farklı problemler karşısında alternatif stratejiler geliştirmelerine ve bu stratejileri uygulamaya teşvik etmek,
- Öğrencilere oyun performanslarını değerlendirme yoluyla öz, akran, grup değerlendirmesi yapmalarını sağlamak,
- Performans ölçütleri belirleyerek oyun becerilerindeki ilerlemeyi ölçmektir.

1.2. OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

Öğretmen, öğrencilerin etkinliklere aktif olarak katılmasını sağlamak için öğrenci merkezli öğretim yöntem ve tekniklerini kullanmalıdır. Öğretmen bu öğretim yöntemleri ve öğrenme alanlarını esas alarak uygulamada aşağıdaki hususlara dikkat etmelidir:

- Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'nın uygulanmasında yakından uzağa, kolaydan zora, basitten karmaşığa doğru belirlenen eğitim ilkeleri esas alınmıştır.
- Öğrencileri sürece dâhil edecek etkinlikler planlanmalı; öğrenme ortamlarının motive edici, ilgi ve merak uyandırıcı, eğlenceli olmasına özen gösterilmelidir.
- Öğretmenler sadece teorik bilgi aktarmamalı, çevrelerindeki tüm fırsatları değerlendirerek öğrencilerle uygulamalara liderlik etmeli ve onların farkındalıklarını geliştirecek eğitim ortamları oluşturmalarıdır.
- Ders uygulamalarını çeşitlendirmek, öğrencilerin öğrenimini kolaylaştırmak ve kalıcılığı artırmak amacıyla yazılı, görsel, işitsel vb. materyaller eğitim öğretim sürecine dâhil edilmelidir.
- Oyunlar için yönergeler oluşturulmalı ve oyunun bu yönergelere uygun şekilde oynanması sağlanmalıdır.
- Oyunların oynanması sırasında oluşabilecek her türlü yaralanmaya karşı güvenlik önlemleri alınmalıdır.
- Hem bireysel ve eşli çalışmalar hem de grup çalışmalarında yardımseverlik, saygı, çalışkanlık, adalet, sorumluluk, mütevazılık, sağlıklı yaşam, aile bütünlüğü, dostluk, tasarruf, sabır vb. değerlerin verilmesine dikkat edilmelidir.
- Oyunlar seçilirken öğrencilerin bilişsel ve fiziksel hazırbulunuşluğunun yanı sıra oyunların yaş grubunun ilgi ve isteklerine uygunluğu göz önünde bulundurulmalıdır.
- Öğrencilerin motivasyonlarını artırmak, öğrenmeyi verimli ve etkili hâle getirmek öğretim tasarımlarından geçmektedir. Bu doğrultuda oyunla öğretimin motivasyonu ve öğrenmeyi kolaylaştırıp eğlenceli hâle getireceği düşünce-sinden yola çıkarak derslerde disiplinler arası bir yaklaşım benimsenmelidir.
- Öğretmenlerin farklı bakış açılarını, becerileri, deneyimleri ortaya çıkaracak bir ortam oluşturmaları ve her öğrencinin katılımının önemli olduğu bilinciyle öğrencileri çalışmalara yönlendirmeleri önem arz etmektedir.
- Bu dersin yaparak yaşayarak öğrenme, iş birlikli öğrenme, akran öğrenmesi, taktik oyun yaklaşımı, spor eğitim modeli, araştırma, sorgulama, proje, probleme dayalı öğrenme vb. yaklaşımları temel alan yöntemlerle yürütülmesi öngörülmektedir.

Ünitelerde önerilen araçlar, ölçme ve değerlendirme sürecinde öğretmenler tarafından kullanılmalıdır. Bu araçlar, öğrencilerin gelişim düzeyleri, öğrenme ihtiyaçları ve sınıfın genel yapısı doğrultusunda öğretmen tarafından uyarlanabilir. Ayrıca sürece farklı ölçme ve değerlendirme araçları da dâhil edilebilir.

Ünite sıralaması; konu içeriği, belirli gün ve haftalar ile öğrenme ortamlarına göre planlanarak yapılmıştır. Bu bağlamda okul dışı öğrenme ortamlarının da kullanılabilmesi için bahar aylarına denk gelen son üniteler, sürdürülebilirlik ve çevre konuları olarak yapılandırılmıştır. Öğrenme-öğretme uygulamalarında sınıf içi-dışı öğrenme ortamları planlanırken bu hususlara dikkat edilmelidir.

1.2.1. ALAN BECERİLERİ, KAVRAMSAL BECERİLER VE EĞİLİMLER

Oyun ve taktiksel farkındalık dersi; oyun becerileri ve taktiksel anlayış temelinde geliştirilmiş alan becerileri, kavramsal beceriler ve bunları tamamlayan eğilimler esas alınarak hazırlanmıştır. Bu dersin Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında belirlenen alan becerileri şunlardır: oyun içi hareketleri sergileme, oyun kurallarını uygulama, taktik ve strateji geliştirme, takım ve grup içinde etkili iletişim kurma, adil oyun anlayışına uygun davranma, oyun ortamında liderlik sergileme, karar alma ve problem çözme becerilerini kullanma, güvenli oyun ortamı oluşturma ve sürdürme.

Oyun ve taktiksel farkındalık; bireyin yalnızca fiziksel değil bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimini de kapsayan çok boyutlu bir eğitim yaklaşımıdır. Bu ders; öğrencilerin oyunları anlamalarını, stratejik düşüncelerini, takım içinde iş birliği yapmalarını ve yaşam boyu oyun kültürünü benimsemelerini destekler. Öğrencilerin taktiksel farkındalık geliştirmeleri, oyun içi karar verme süreçlerini etkin yönetmeleri ve oyun etiği bilinci kazanmaları amaçlanır.

Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'nda her bir alan becerisi ilgili öğrenme süreçleri ile desteklenmiş, alan becerilerinin kapsamadığı konular için ise kavramsal beceriler (temel ve bütünlük) kullanılmıştır. Oyun ve taktiksel farkındalık dersinin tüm hedef, süreç ve alan becerileri kavramsal beceriler ile eğilimler bütünlüğü gözetilerek planlanmalı ve uygulanmalıdır.

1.2.2. PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER (SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ, DEĞERLER VE OKURYAZARLIK BECERİLERİ)

Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'nda öğrencilerin kendilerini ve içinde yaşadıkları toplumu tanımlarına, anlamalarına ve aktif birer birey olarak topluma katkıda bulunmalarına rehberlik edilerek toplumsal hayata uyum sağlayabilecek şekilde çok yönlü gelişimleri desteklenmektedir. Bu amaçla öğretim programında kavramsal beceriler ve alan becerilerinin yanı sıra sosyal-duygusal öğrenme ve okuryazarlık becerileri ile değerlere de yer verilmiştir. Programlar arası bileşenler öğrenme-öğretme yaşantıları ile doğrudan ilişkilendirilerek bunların eğitim-öğretimin etkin ve ayrılmaz bir unsuru hâline gelmesi sağlanmıştır. Sosyal-duygusal öğrenme becerileri; duygularını yönetmek, empati yapmak, destekleyici ilişkiler kurmak ve sağlıklı bir benlik geliştirmek için gerekli bilgi, beceri ve eğilimler bütünü ifade etmektedir. Bu bağlamda Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'nda benlik (kendini tanıma, kendini yönetme, kendini düzenleme), sosyal yaşam (iletişim, iş birliği, sosyal farkındalık) ve ortak/birleşik (uyum, esneklik, sorumlu karar verme) sosyal-duygusal öğrenme becerilerine yer verilmiştir.

Oyun ve taktiksel farkındalık dersinde öğrencilerin bilgi teknolojilerinde ve yaşam koşullarında meydana gelen değişimlere ayak uydurabilmeleri bağlamında ihtiyaç duyacakları birtakım sosyal yaşam becerilerinin geliştirilmesi amacı güdülmektedir. Bu amaçla Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'nda yeni durumlara uyum sağlamayı, değişimi fark etmeyi ve gelişen teknolojik yenilikleri günlük hayatta uygulamayı sağlayan okuryazarlık becerilerine de yer verilmiştir.

Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'nda öğrencilerin vatandaşlık okuryazarlığı, bilgi okuryazarlığı, görsel okuryazarlık, dijital okuryazarlık, kültür okuryazarlığı ve veri okuryazarlığı becerilerine yer verilmiştir. Öğrenme-öğretme uygulamalarında söz konusu okuryazarlık becerilerinin desteklenmesi için öğrencilere farklı fırsatlar sunulmalıdır. Oyun ve Taktiksel Farkındalık Öğretim Programı'nda adalet, aile bütünlüğü, çalışkanlık, dostluk, duyarlılık, dürüstlük, mahremiyet, merhamet, mütevazılık, özgürlük, sabır, sağlıklı yaşam, saygı, sevgi, sorumluluk, tasarruf, temizlik ve yardımseverlik olmak üzere millî, manevi ve bunlarla uyumlu evrensel değerlere yer verilmiştir. Söz konusu değerler uygun içerik, materyal ve yöntemlerle desteklenerek öğrenme-öğretme ile bütünleştirilmelidir.

1.2.3. İÇERİK ÇERÇEVESİ

Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'nın içerik çerçevesi; öğrencilerin farklı oyun türlerine özgü temel hareket becerilerini kazanması, bu becerileri farklı oyun ortamlarında etkili bir şekilde kullanabilmesi ve oyunlar yoluyla fiziksel etkinliğe katılma alışkanlığı edinmesini hedeflemektedir.

Program, öğrencilerin bireysel ve sosyal gelişimlerini destekleyecek; oyun temelli iletişim, takım çalışması, strateji geliştirme ve sorumluluk alma gibi becerileri içerecek şekilde yapılandırılmıştır. Ayrıca farklı oyun türleri aracılığıyla duygusal dayanıklılık, adil oyun, empati, liderlik ve karar verme gibi üst düzey becerilerin kazandırılması da hedeflenmektedir.

Program kapsamında sunulan içerikler, öğrenme çıktılarıyla ilişkilendirilmiş, öğrenme-öğretme uygulamalarında oyun temelli etkinliklerle somutlaştırılmıştır. Her temada yer verilen oyunlar; yaş grubunun gelişimsel ihtiyaçlarına uygun olarak çeşitlendirilmiş, farklı öğrenme düzeylerine göre yapılandırılmıştır.

Oyun ve taktiksel farkındalık dersi içerik çerçevesi hazırlanırken çocukların oyun oynama hakkı ve hareket etme ihtiyacı temel alınmış; öğrencilerin oyun yoluyla yaşam boyu aktif kalmaları, sosyal bağlar kurmaları ve zihinsel esneklik kazanmaları amaçlanmıştır. Bu kapsamda içerikler, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli beceriler çerçevesi ile uyumlu olarak planlanmıştır.

İçerik çerçevesi oluşturulurken mevcut öğretim programlarındaki temalar gözden geçirilmiş, çocukların gelişim düzeyleri ve ihtiyaçları dikkate alınarak içeriklerin hem zenginleştirilmesi hem de kademeli biçimde tekrarlanarak derinleştirilmesi sağlanmıştır. İçeriğin kapsamını yönlendirmek amacıyla anahtar kavramlara, oyun temalarına ve taktiksel farkındalık yaklaşımlarına yer verilmiştir.

1.2.4. ÖĞRENME KANITLARI (ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME)

Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'nda ölçme ve değerlendirme sürecini ifade eden öğrenme kanıtları, öğrencilerin öğrenme süreci içerisindeki gelişimlerinin izlenmesi amacıyla süreç odaklı değerlendirme esas alınarak yapılandırılmıştır. Öğrenme kanıtlarında öğrencilerin gelişimlerinin izlenmesi amacıyla ön bilgiler için ön değerlendirme

uygulamaları, öğrenme süreci için farklı ölçme ve değerlendirme yöntemleri kullanılmıştır. Bu öğrenme kanıtlarına, beceriler ve programlar arası bileşenlerin etkili bir şekilde değerlendirilebilmesi amacıyla programda yer verilmiştir.

Ölçme ve değerlendirme araçları kullanılırken öğrenme çıktıları, alan becerileri veya kavramsal beceriler dikkate alınmalıdır. Öğrencilerin farklı özelliklerini ortaya koyabilecekleri süreç odaklı değerlendirme araçları, bütüncül yaklaşıma uygun olacak şekilde kullanılmalıdır.

Ölçme ve değerlendirme uygulamaları sürecinde öğrencilerin gelişimlerinin farklı olabileceği göz önünde bulundurulmalı, öğrencilerden herhangi bir alanda aynı ilerlemeyi göstermesi beklenmemelidir. Öğrencilerin farklı beceri alanlarında, farklı düzeylerde gelişim gösterebileceği düşünülerek öğrenme süreci bir bütün olarak değerlendirilmelidir. Bu amaçla programda öğrenme sürecini izlemeye fırsat verebilecek biçimlendirici ölçme ve değerlendirme araçlarına yer verilmiştir.

Zaman, öğrenci ve konuya göre değişebilen; öğrencilerin performanslarını dikkate alıp değerlendiren, onları öğrenmeye motive eden ve öğrenme teorileriyle uyumlu ölçme ve değerlendirme yöntemleri kullanılmalıdır. Ölçme ve değerlendirme yöntemleri ölçme amacı, ölçülecek beceri ve imkânlarla uygun olarak seçilmelidir. Her üniteye en az bir tane performans görevinin verilmesi ve uygulanması esas alınmıştır.

Ölçme ve değerlendirme yöntemleri; öğrencilerin yetenek, ihtiyaç ve özel durumlarına göre çeşitlendirilmelidir. Bilgi ve becerilerin ölçülmesi ve değerlendirilmesinde ilgi çekici, günlük yaşamla ilgili, yakın ya da uzak çevrede karşılaşılabilecek problemlere dair görevler verilmeli; ön yargıdan uzak ve motive edici geri bildirimler sağlanmalı, bu kapsamda oyun ve dijital teknolojilerden yararlanılmalıdır. Programda uygulanan ölçme ve değerlendirme yaklaşımı ile öğrencilerin değerlendirme sürecine aktif katılmaları ve öğrencilere her aşamada geri bildirim verilmesi amaçlanmıştır.

Ölçme ve değerlendirme uygulamalarında öğrenme çıktılarının özelliklerine uygun olarak performans değerlendirmeye yönelik bireysel veya grupta yürütülebilecek görevler ve bu performansların ölçülebilmesi amacıyla bütüncül dereceli puanlama anahtarı, kontrol listesi, öğrenme günlüğü, gözlem formu, performans görevi, çalışma yaprağı, öz/grup değerlendirme formu, yapılandırılmış grid, açık uçlu sorular, eşleştirme testleri, tanılayıcı dallanmış ağaç, akran değerlendirme gibi farklı ölçme ve değerlendirme araçlarına yer verilebilir.

1.2.5. ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Öğrenme-öğretme yaşantılarının düzenlenmesine ilişkin esaslar, dikkat edilmesi gereken hususlar ve uygulayıcılara yönelik yönergeler aşağıda sunulmuştur:

- Programda öğrencilerin önceki öğrenmelerinden hareketle sahip olduğu varsayılan bilgi ve beceriler “temel kabuller” olarak vurgulanmıştır. Öğretmenlerden, temel kabulleri dikkate alarak öğrenme-öğretme uygulamalarını düzenlemeleri ve bu doğrultuda öğrencilerin ön öğrenmelerini açığa çıkarmaları veya onlara ön öğrenmelerini hatırlatmaları beklenmektedir.
- Programda öğrenme-öğretme sürecinin başında ön değerlendirme yapılması önemsenmiştir. Bu doğrultuda hem öğrencilerden ön bilgileriyle yeni öğrenmeleri arasında bağlantı kurması hem de öğrendiği yeni bilgileri günlük yaşamla ilişkilendirmesi kısacası öğrenmeler arasında köprü kurması beklenmektedir.
- Programda disiplinler arası ilişkiler kurularak öğrencilerin farklı disiplinlerde sahip oldukları bilgi ve becerileri kullanmaları sağlanmakla birlikte hangi beceriler arasında ilişkilerin kurulabileceği vurgulanmıştır. Bu bağlamda dersler ile beceriler arasında ilişki kurulması önemsenmektedir.
- Oyun ve taktiksel farkındalık dersinin spor ortaokullarında bulunmasının amacı, geleneksel yaklaşımlarda sıklıkla kullanılan tekniğe odaklı sportif uygulamalardan farklı olarak teknik ve taktiği bütünleştirip üst düzey düşünme ve bilimsel süreç becerilerini kullanabilen, çok yönlü düşünen ve sorgulayan bireyler yetiştirmektir. Bu amaç çerçevesinde öğrenci ve öğretmen rollerine ilişkin bir anlayış geliştirilmiştir. Programda öğrencilerden öğrenme sorumluluğu üstlenen, öğrenme süreçlerine aktif katılan, kendini düzenleme (öz düzenleme) becerisine sahip, araştıran, sorgulayan, bilimsel tutum sergileyen bireyler olmaları beklenmektedir.
- Öğrenme-öğretme uygulamalarında öğretmenin öğrenciyi öğrenmeye teşvik etmesi, beceriyi geliştirme aşamasında rehberlik etmesi, gerektiği yerde uygun dönütler vermesi gibi öğrencinin beceriyi geliştireceği roller üstlenmesi beklenmektedir.
- Öğretmenin iş birlikli ve demokratik bir öğrenme ortamı oluşturarak öğrencilerde merak duygusunu harekete geçirecek şekilde zengin öğrenme yaşantıları sunması ve öğrencilerin bilimin ışığında araştırma yaparak, keşfederek

bilimsel bilgiye ulaşmalarını sağlaması beklenmektedir.

- Programda öğrencilerin bilgiyi anlamlandırmaları ve uygulamaya koymalarını sağlamak için beceri temelli anlayış benimsenmiştir.
- Beceri temelli Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı, öğrencilere yaşam boyunca kullanabilecekleri beceriler kazandırmayı amaçlamaktadır. Programda yaparak yaşayarak öğrenme temelli öğrenme yaklaşımı dik-kate alınarak probleme dayalı öğrenme, gösterip yaptırma, buluş yoluyla ve araştırma-incelemeyle dayalı öğretim stratejileri gibi öğretim yaklaşım ve stratejilerinin kullanılması beklenmektedir.
- Programda öğrenme-öğretme uygulamalarının hem sınıf veya okul içi hem de okul dışı öğrenme ortamlarında (spor tesisleri, oyun alanları, çeşitli spor sahaları vb.) düzenlenmesi öngörülmektedir. Bu etkinliklerde öğrencilerin beceriyi öğretmen rehberliğinde uygulamaları, günlük yaşamla ilişkilendirmeleri, antrenman ve müsabaka süreçlerini deneyimlemeleri ve öğrendiklerini beceriye dönüştürmeleri beklenmektedir. Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'nın kademeli olarak uygulanmasından dolayı bu sınıflarda kademe başlangıcında alt kademe ile ilgili ön öğrenme eksiklikleri derslerin zümre öğretmenlerince tespit edilmeli, ilgili beceri ve içeriğe yönelik ön öğrenme eksikliklerini giderici içerik ders yılı başında zümre toplantılarında karara bağlanarak uygulanmalıdır.

1.2.6. FARKLIlaştırma

Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı'nın "Farklılaştırma" bölümü, "Zenginleştirme" ve "Destekleme" alt bölümlerinden oluşmaktadır.

Farklılaştırmanın bir boyutu olan zenginleştirme; taktiksel düşünme becerisi gelişmiş, oyun içerisinde strateji kurma, karar verme, rol alma, oyun yapısını analiz etme gibi becerileri daha hızlı geliştiren; programda hedeflenen diğer bilgi ve becerileri etkin bir şekilde kullanabilen öğrencilerin potansiyellerini en üst düzeye çıkarabilmek amacıyla öğretmene yönelik öneriler sunar.

Farklılaştırma bölümünde mevcut içerik çerçevesi ve öğrenme çıktılarına bağlı kalarak öğrencilerin;

- Konuları derinlemesine öğrenmeleri,
- Oyunları yaşamla ilişkilendirmeleri,
- Oyun analizlerini çok boyutlu yapabilmeleri,
- Farklı oyun türlerini karşılaştırmalı değerlendirmeleri amaçlanmakta ve öğretim süreçleri buna göre zenginleştirilmektedir.

Destekleme; öğrenme-öğretme uygulamalarında zorluk yaşayan öğrencilere gerekli ek zaman, yönerge ve görsel-dijital desteğin sağlanabilmesini içermektedir.

Destekleme bölümünde mevcut içerik çerçevesi ve öğrenme çıktılarına bağlı kalarak öğrencilerin;

- Somut yaşantılarla öğrenmelerini kolaylaştıracak uygulamalara,
- Görsel, işitsel ve dijital materyallerle desteklenmiş oyun ortamlarına,
- Kademeli yönergelerle yapılandırılmış oyun senaryolarına,
- Kendi hızlarında ilerleyebilecekleri bireysel veya küçük grup etkinliklerine yer verilmektedir.

Farklılaştırma bölümü; her öğrencinin kendine özgü yetenek, ilgi, hazır bulunuşluk ve öğrenme stilini tanıyarak kapsayıcı bir eğitim ortamı oluşturmayı amaçlamaktadır. Program uygulanırken "kapsayıcılık ilkesi" gereği öğrencilerin kendi hızında ilerleyebilmelerine olanak tanınmalı; öğrencilerin ilgi, istek ve ihtiyaçları doğrultusunda oyun içerikleri planlanmalı, oyun tasarımları çeşitlendirilmelidir.

1.3. ÜNİTE, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOLARI

5. SINIF

ÜNİTE ADI	ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI	SÜRE	
		DERS SAATİ	YÜZDE ORANI (%)
1. OYUN VE ÇOCUK	2	16	22
2. OYUNUN DOĞASI	2	18	25
3. OYUNUN ÇEŞİTLİLİĞİ	2	16	22
4. İŞ BİRLİĞİ İÇEREN OYUN	3	18	25
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	6
Toplam	9	72	100

6. SINIF

ÜNİTE ADI	ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI	SÜRE	
		DERS SAATİ	YÜZDE ORANI (%)
1. HAYALİMDEKİ OYUN	4	34	47
2. TAKTİKSEL OYUN OYNUYORUM	3	34	47
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	6
Toplam	7	72	100

7. SINIF

ÜNİTE ADI	ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI	SÜRE	
		DERS SAATİ	YÜZDE ORANI (%)
1. TAKTİKSEL SINIFLANDIRMA VE ALAN/VU-RUŞ OYUNLARI	4	34	47
2. HÜCUM OYUNLARI	2	34	47
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	6
Toplam	6	72	100

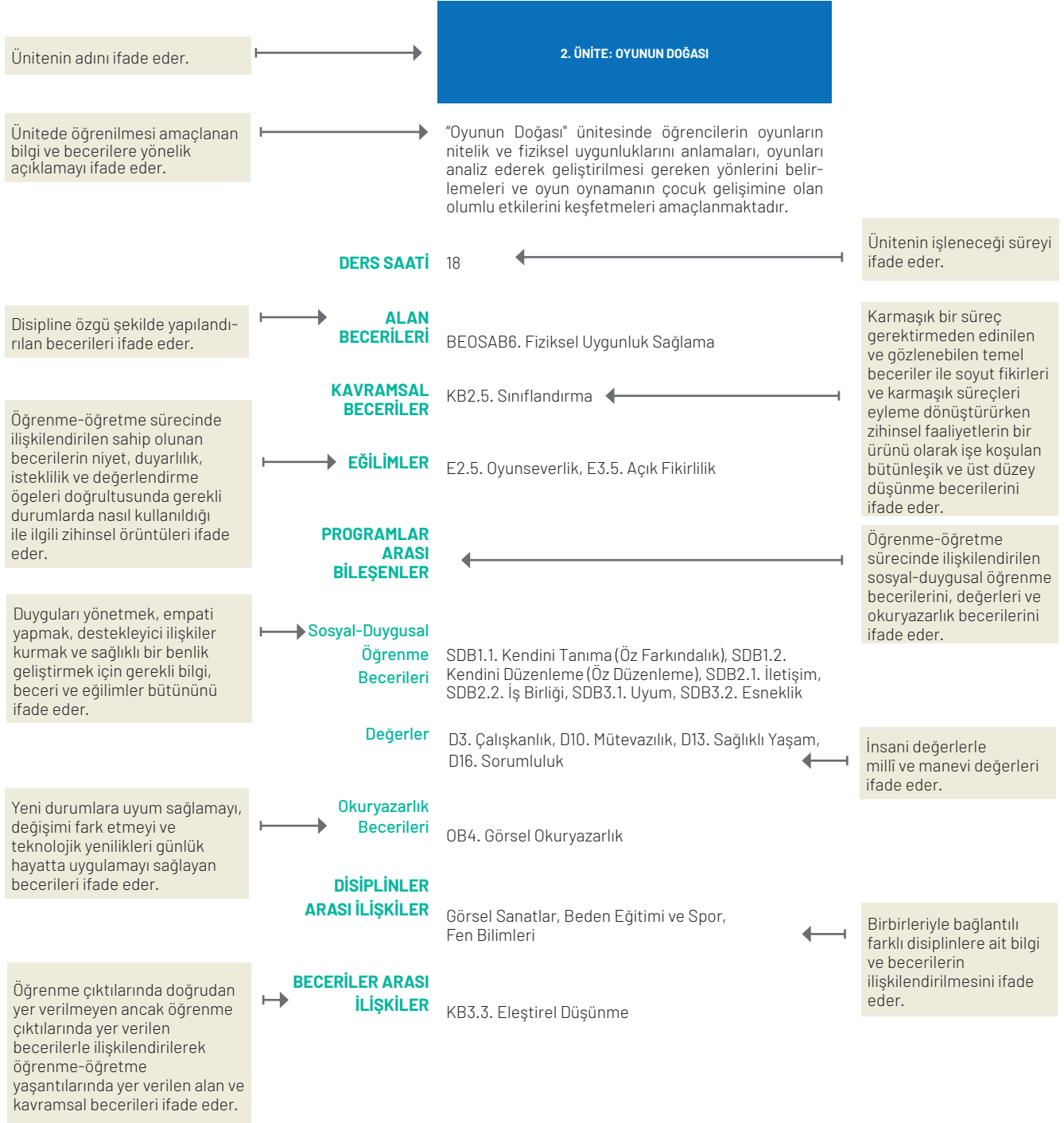
8. SINIF

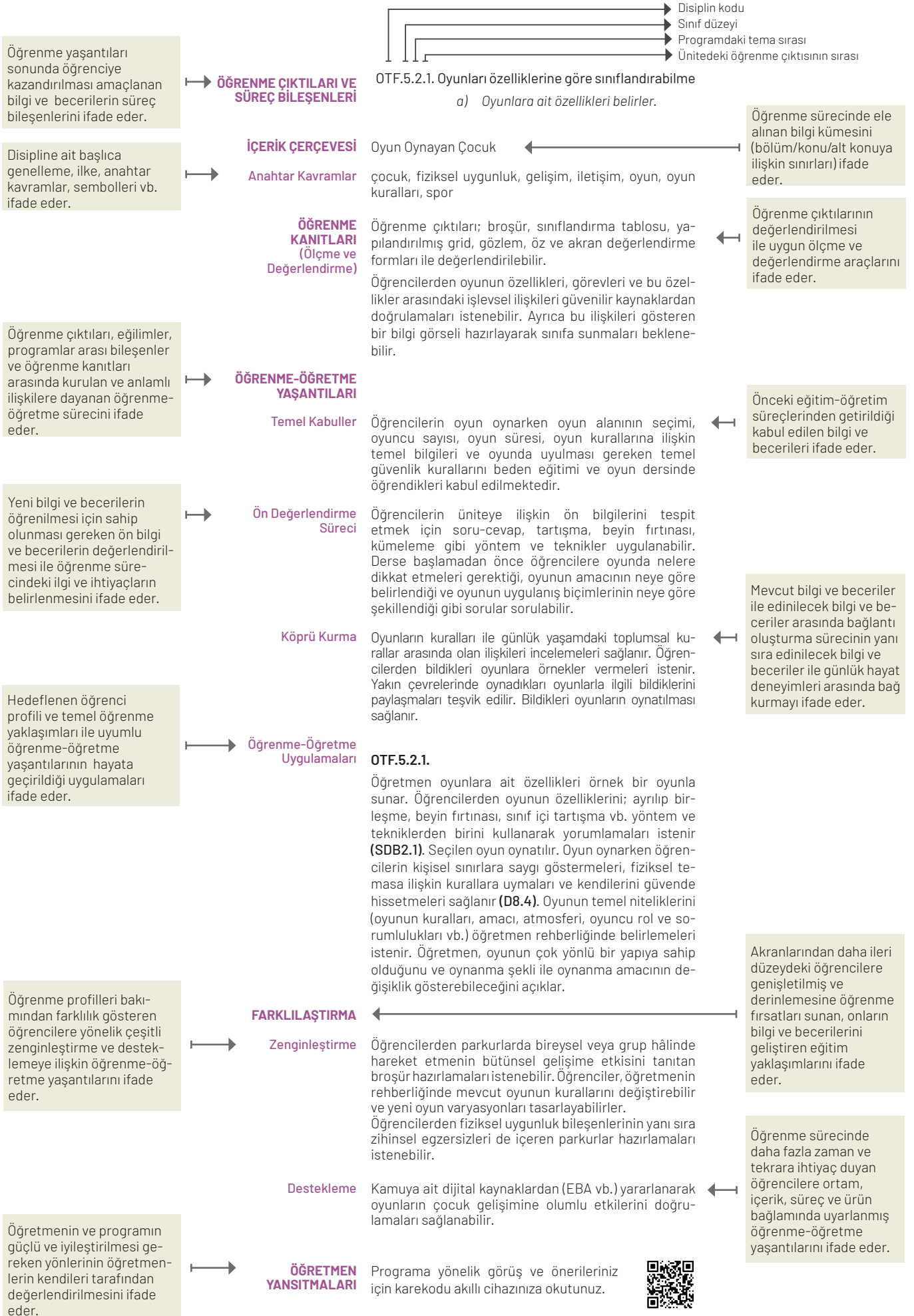
ÜNİTE ADI	ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI	SÜRE	
		DERS SAATİ	YÜZDE ORANI (%)
1. FİLE VE RAKET OYUNLARI	3	34	47
2. HEDEF OYUNLARI	3	34	47
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	6
Toplam	6	72	100

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

1.4. OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

Tematik bir anlayışla hazırlanan Oyun ve Taktiksel Farkındalık Dersi Öğretim Programı, 5-8. sınıflarda 2 ders saati olarak düzenlenmiştir. Ünitelerin yapısı, aşağıdaki bilgi görselinde sunulmuştur:





2. OYUN VE TAKTİKSEL FARKINDALIK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ÜNİTELERİ

5. SINIF

1. ÜNİTE: OYUN VE ÇOCUK

"Oyun ve Çocuk" ünitesinde öğrencilerin oyunun günlük yaşamdaki yerini anlamaları ve oyun oynamanın bir ihtiyaç olduğunu fark edebilmeleri hedeflenmektedir. Eğlenerek oyun yoluyla-öğrenmenin bütünsel gelişime olan faydalarını kavramaları amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 16

ALAN BECERİLERİ -

KAVRAMSAL BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.13. Yapılandırma

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E3.5. Açık Fikirlilik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D7. Estetik, D12. Sabır, D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Görsel Sanatlar, Müzik, Türkçe

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER BEOSAB7. Eşle/Grupla Hareket Etme, KB2.9. Genelleme, KB2.10. Çıkarım Yapma, KB2.17. Değerlendirme



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OTF.5.1.1. Hareketin çocuğun bütünsel gelişimine etkisini açıklayabilme

OTF.5.1.2. Oyun ve çocuk ilişkisini yapılandırabilme

a) *Oyun ve çocuk kavramları arasında mantıksal ilişkiler ortaya koyar.*

b) *Oyun oynamanın çocuk üzerindeki olumlu etkilerini ilişkilendirerek uyumlu bir bütün oluşturur.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hareket ve Bütünsel Gelişim

Oyun ve Çocuk

Anahtar Kavramlar

çocuk, dijital eğitici oyunlar, eğlenme, fiziksel oyun, gelişim, oyun, saygı, sevgi, sorumluluk, sosyal-duygusal oyun

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; altı şapka tekniği kontrol listesi, gözlem formu, eşleştirme testi ve performans görevleri kullanılarak değerlendirilebilir.

Çevrelerinde oyun oynayan canlılara ait resim çizimleri, fotoğraf çekimleri istenerek sınıf panosuna "Oyun Oynamak Her Canlı İçin Bir İhtiyaçtır" sloganıyla bir afiş hazırlamaları performans görevi olarak istenebilir. Hazırlanan afiş dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Oyun ve çocuk ilişkisine yönelik olarak her bireyin farklı bakış açılarını özgürce paylaşabilmesine olanak tanıyan altı şapka tekniği kullanılarak gözlem formu ile öğrencilerin değerlendirilmesi sağlanabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyun ve çocuk oyunlarına ait özellikleri bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin sportif oyunlar ile çocuk, sokak ve bilgisayar oyunlarını daha önce oynadığı ve deneyimlediği kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

"Oynayan çocuk sadece eğlenmez; düşünür, hisseder ve büyür." sözü verilerek öğrencilerden bu sözle ilgili fikirlerini arkadaşları ile paylaşmaları istenebilir.

Öğrencilere oyunların bireysel ve toplumsal hayat üzerindeki etkilerine dair kısa bir hikâye ya da görsel sunulabilir. Dikkatlerini çekmek ve ön bilgilerini ölçmek için "Sizce oyun oynamanın faydaları nelerdir?", "Oyun oynadığınızda hissettiğiniz duygular nelerdir?" gibi sorular sorulabilir.

Köprü Kurma

Çeşitli oyunlar oynandıktan sonra oyunların sadece bir eğlence aracı değil aynı zamanda öğrenme sürecini zenginleştiren ve kişisel gelişimi hızlandıran bir süreç olduğu sonucuna ulaşmaları sağlanabilir. Öğrencilerden oyunun günlük hayatımızı nasıl etkilediğine ilişkin bağ kurmaları istenebilir. Bu üniteye eğlenerek oyun oynamanın öğrenmeyi ve bütünsel gelişimi desteklediği, oynadığı oyunlar ile ilişkilendirilebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

OTF.5.1.1.

Yaşamın hareket ile doğrudan bir ilişkisi olduğundan yola çıkılarak yaşam ve harekete ilişkin bazı örnekler verilir. Çocukların bütünsel gelişimi (bilişsel, duyuşsal, psikomotor) için hareket etmenin önemi açıklanır. Oyunların özgür ve doğal bir ortamda gerçekleşmesinin yaşam ile benzerliğine vurgu yapılabilir. Öğrencilerden oyun ile yaşam arasındaki ilişkiyi fiziksel aktivite örnekleri ile açıklamaları istenir. Seçilen oyun oynatılır. Oyun sırasında sabırlı davranabilmeleri ve grupta uyum içinde hareket etme becerilerinin gelişmesi beklenir (D12.3). "Oynayan çocuk sadece eğlenmez; düşünür, hisseder ve büyür." sözü verilir. Öğrencilerden bu sözün kültürel bağlamı, geleneksel oyunlarla ilişkisi ve günümüzle bağlantısı hakkında tartışmaları

istenir **(OB5)**. Tartışma sırasında öğrencilerin olumlu iletişim dili kullanmaları ve süreçte eğlenerek öğrenmeleri beklenir **(SDB2.1)**.

OTF.5.1.2.

"Oyun oynamak bir ihtiyaçtır. Peki ama neden?", "Çevremizde oyun oynayan canlılara örnek verebilir misiniz?", "Oyun oynamanın canlılara katkısı neler olabilir?" vb. sorularla içerik pekiştirilir **(E1.1)**. Verilen cevaplardan yola çıkılarak oyun ve oyun oynama ihtiyacı üzerine konuşulur. Oyun oynamanın özgür ve doğal bir ortamda gerçekleştiği ve her canlı için bir ihtiyaç olduğuna yönelik çıkarımda bulunması beklenir **(D5.2, KB2.10)**. Öğrencilerden oyun ve çocuk kavramları arasında mantıksal ilişkiler kurmaları istenir. Öğrencilerden eşit gruplara bölünerek çevrelerinde oyun oynayan canlıların resmini çizmeleri, fotoğraflarını çekmeleri (foto safari) ya da onlarla ilgili hikâyeler yazmaları istenebilir. Bu süreçte, öğrencilerin yaratıcılıklarını daha etkili şekilde ortaya koyabilmeleri için Görsel Sanatlar öğretmeninden de destek almaları istenebilir. Sınıf panosunda sergilenmek üzere "Oyun oynamak her canlı için bir ihtiyaçtır." sloganıyla çizilen resimler, çekilen fotoğraflar ve yazılan hikâyelerle estetik bir afiş hazırlamalarına yönelik performans görevi istenebilir **(D7.2, OB4, SDB2.2)**. Öğrencilerden günlük hayatta oynadıkları kaleli yakan top, mendil kapmaca vb. oyunlardan örnekler vermeleri istenir. Verilen örnek oyunlardan biri seçilerek spor ortamı ve okul bahçesi, öğrencilerde ilgi ve merak uyandıracak şekilde daha uygun hâle getirilebilir. Çocuğun bütünsel gelişimine yönelik hazır bulunuşluklarını değerlendirmek ve gelişmeye açık yönlerini desteklemek amacıyla oyunun oynanması sağlanır. Oyun esnasında grupla hareket ederken oyunun içeriğine uygun rolleri yerine getirmesi beklenir **(BEOSAB7, D3.4, SDB2.1)**. Kendilerinde bu oyunlar aracılığıyla gözlemledikleri fiziksel, bilişsel ve duyuşsal değişimleri gözlem formuna kaydetmeleri istenir. Kaydedilen verilerin sınıf ortamında paylaşılması sağlanır. Bu süreçte grup üyelerinin birbirlerinin düşüncelerine saygı duyarak tartışmaları beklenir **(D14.1, SDB2.3)**. Öğrencilerden kendi günlük yaşantılarından örnekler vermeleri istenir. "Oyun oynadığında nasıl hissediyorsun?", "Oyunda iyi ve kötü hissettiren durumlar neler olabilir?" gibi sorularla öğrencinin kendini tanıma (öz farkındalık) becerileri güçlendirilir **(SDB1.1)**. Bu süreçte eğlenerek öğrenme, yaratıcı düşünme, hızlı ve etkili karar verme, problem çözme ve sosyalleşme gibi becerilerin günlük yaşamda olumlu veya olumsuz etkilerini fark etmeleri beklenir **(KB2.9)**. Öğrencilerin elde ettikleri bilgileri mevcut bilgileriyle birleştirerek oyun oynamanın çocuk üzerindeki olumlu etkilerini uyumlu bir bütün hâlinde kavramaları sağlanır. Oyun ve çocuk ilişkisine yönelik olarak her bireyin kendi bakış açısını özgürce paylaşabilmesine olanak tanıyan altı şapka tekniği kullanılarak gözlem formu ile öğrenciler değerlendirilebilir **(E3.5, KB2.17)**.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Oyun festivali düzenlenebilir. Farklı oyun ve aktiviteler planlanabilir.

Oyun sırasında öğrencilerin hissettikleri duyguları daha iyi anlayabilmeleri için "Duygu Günlüğü" oluşturulabilir. Öğrenciler oyun sırasında yaşadığı duyguları, karşılaştığı zorlukları ve bu süreçte öğrendiği bilgileri not edebilir. Bu günlükler, festivaldeki sunumlar sırasında paylaşılabilir.

Destekleme

Oyun oynarken fiziksel, bilişsel ve duyuşsal gelişimlerini gözlemleyip fark ettikleri değişiklikleri anlamaları için oyun sırasında ve sonrasında öğrencilere bireysel dönütler verilebilir. Bu sayede öğrencilere gelişimlerini nasıl ilerletebileceklerine dair rehberlik edilebilir. Öğrencilere grup oyunları oynatılırken öğrencilerin çeşitli roller üstlenmeleri ve bu rolleri yerine getirirken gruptaki diğer bireylerle etkileşimde bulunmaları sağlanabilir. Takım çalışması sayesinde öğrencilerin becerileri pekiştirilebilir ve sosyalleşme süreçleri desteklenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



5. SINIF**2. ÜNİTE: OYUNUN DOĞASI**

"Oyunun Doğası" ünitesinde öğrencilerin oyunların nitelik ve fiziksel uygunluklarını anlamaları, oyunları analiz ederek geliştirilmesi gereken yönlerini belirlemeleri ve oyun oynamanın çocuk gelişimine olan olumlu etkilerini keşfetmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 18

ALAN BECERİLERİ BEOSAB6. Fiziksel Uygunluk Sağlama

KAVRAMSAL BECERİLER KB2.5. Sınıflandırma

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, 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, SDB3.1. Uyum, SDB3.2. Esneklik

Değerler D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D13. Sağlıklı Yaşam, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER

Görsel Sanatlar, Beden Eğitimi ve Spor, Fen Bilimleri

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER

KB3.3. Eleştirel Düşünme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OTF.5.2.1. Oyunları özelliklerine göre sınıflandırabilme

- a) Oyunlara ait özellikleri belirler.
- b) Oyunları oynanma şekli ve amacına göre ayırır.
- c) Oyunları oynanma şekli ve amacına göre tasnif eder.
- ç) Oyunları oynanma şekli ve amacına göre etiketler.

OTF.5.2.2. Oyunlarla fiziksel uygunluğu sağlayabilme

- a) Oyunlarla fiziksel uygunluk bileşenlerini açıklar.
- b) Oyunlarda fiziksel uygunluk bileşenlerini içeren hareketleri uygular.
- c) Oyunlarla fiziksel uygunluk bileşenlerini geliştirir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Oyunların Sınıflandırılması
Fiziksel Uygunluk Bileşenleri

Anahtar Kavramlar

çocuk, fiziksel uygunluk, gelişim, iletişim, oyun, oyun kuralları, spor

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme Ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; broşür, sınıflandırma tablosu, yapılandırılmış grid, gözlem, öz ve akran değerlendirme formları ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerden oynadıkları oyunun temel özelliklerini, oyuncuların görev ve sorumluluklarını ve bu unsurlar arasındaki işlevsel ilişkileri güvenilir kaynaklardan doğrulamaları istenebilir. Ayrıca bu ilişkileri gösteren bir bilgi görseli hazırlayarak arkadaşlarına sunmaları beklenebilir.

Vücutlarında meydana gelen fiziksel değişiklikleri fark etmeleri için daha önceden seçilmiş bir oyun oynatılabilir. Oyun öncesi ve sonrasında nabız ve vücut ısı ölçümleri yapılabilir. Fiziksel aktivitenin ölçülebilir yönleri öğrenciler tarafından gözlem formuna kaydedilebilir.

Öğrencilerden performans görevi olarak bireysel veya grup hâlinde oyun oynamanın sağlığa etkisini tanıtan broşür hazırlamaları ve bu broşürleri arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir. Hazırlanan broşür analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Oyun oynarken öğrencilerin oyun oynarken oyun alanının seçimi, oyuncu sayısı, oyun süresi, oyun kurallarına ilişkin temel bilgiler ve oyunda uyulması gereken temel güvenlik kurallarını bildikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin üniteye ilişkin ön bilgilerini tespit etmek için soru-cevap, tartışma, beyin fırtınası, kümeleme gibi yöntem ve teknikler uygulanabilir. Derse başlamadan önce öğrencilere oyunda nelere dikkat etmeleri gerektiği, oyunun amacının neye göre belirlendiği ve oyunun uygulanış biçimlerinin neye göre şekillendiğine yönelik sorular sorulabilir.

Köprü Kurma

Oyunların kuralları ile günlük yaşamdaki toplumsal kurallar arasındaki ilişkileri incelemeleri sağlanabilir. Öğrencilerden bildikleri oyunlara örnekler vermeleri istenir. Yakın çevrelerinde oynadıkları oyunlarla ilgili bildiklerini paylaşmaları teşvik edilebilir. Bildikleri oyunların oynatılması sağlanabilir. Oyunlar hakkında merak ettikleri soruları sormaları için öğrenciler teşvik edilebilir. Oyun öncesi ve sonrası fen bilimleri dersindeki bilimsel yöntemler, vücut ısı ve nabız ölçümleri kullanılarak öğrencilerin fiziksel değişimleri anlamaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

OTF.5.2.1.

Öğretmen oyunlara ait özellikleri örnek bir oyunla sunar. Öğrencilerden oyunun özelliklerini; ayrılıp birleşme, beyin fırtınası, sınıf içi tartışma vb. yöntem ve tekniklerden birini kullanarak yorumlamaları istenir (**SDB2.1**). Seçilen oyun oynatılır. Oyun oynarken öğrencilerin kişisel sınırlara saygı göstermeleri, fiziksel temasa ilişkin kurallara uymaları ve kendilerini güvende hissetmeleri sağlanır (**D8.4**). Oyunun temel niteliklerini (oyunun kuralları, amacı, atmosferi, oyuncu rol ve sorumlulukları vb.) öğretmen rehberliğinde belirlemeleri istenir. Öğretmen, oyunun çok yönlü bir yapıya sahip olduğunu ve oynanma şekli ile oynanma amacının değişiklik gösterebileceğini açıklar. Öğrencilerin oyunun oynanma şekli ve amacına göre birbirinden ayıran özelliklerini belirlemeleri sağlanır. Söz konusu oyunları, oynanma şekli ve oynanma amacına göre tasnif etmeleri sağlanır. Oyunları sınıflandırma tablosu ile etiketlemeleri istenir. Öğrencilerden oyunun özellikleri ve bu özellikler arasındaki işlevsel ilişkileri güvenilir kaynaklardan doğrulamaları istenir. Ayrıca bu ilişkileri gösteren bir bilgi görseli hazırlayarak sınıfa sunmaları beklenir (**D3.3, OB4**).

OTF.5.2.2.

Öğretmen rehberliğinde öğrencilerin fiziksel uygunluk bileşenlerini kavrayabilmeleri için parkur oyunu oynatılır. Öğrencilerin vücutlarında meydana gelen değişiklikleri fark etmeleri için oyun öncesinde ve sonrasında nabız ve vücut ısı ölçümleri yapılabilir. (**D13.2, SDB1.1**). Oyun sonrası fiziksel uygunluk bileşenleri olan esneklik, çabukluk, kas kuvveti, vücut kompozisyonu vb. çocuğun fiziksel gelişimine etki eden yönlerini belirlemek amacıyla tartışma ortamı sağlanır. Tartışma esnasında söz hakkı vermek, söz kesmemek, etkin dinlemek gibi etkili iletişim becerilerinin kullanılması beklenir (**E3.5, SDB2.1**). Öğrencilerden fiziksel uygunluk bileşenlerini açıklamaları istenir. "Oyunda fiziksel uygunluğumuzu geliştirmek için neler yapabiliriz?" sorusu sorularak öğrencilerden çözüm önerileri sunmaları beklenir (**D3.4**). Öğrencilerin gruplara ayrılması ve parkurun tasarımı ile ilgili fikirler üreterek katılım göstermeleri sağlanır (**SDB2.1, SDB2.2**). "Bu parkurda hangi fiziksel uygunluk bileşenlerini geliştirebiliriz?" sorusu sorulur ve her grubun çözüm önerisi sunması istenir (**KB3.3**). Sunulan öneriler değerlendirilir ve uygun görülen önerilerle parkur tasarlanır. Parkur oyununun yeni şekli ile oynanması sağlanır (**SDB3.1, SDB3.2, E2.5**). Öğrencilerin performansı gözlemlenirken diğer öğrencilerin de cesaretlendirici sözler söylemesi beklenir. "Hangi yönlerinizin geliştirilmesi için desteğe ihtiyacınız var?", "Oyun esnasında performansınızı olumlu ya da olumsuz etkileyen durumlar oldu mu?", "Böyle durumlarla karşılaştığınızda neler yapabilirsiniz?" (**D10.1**). Öğrencilerin öz değerlendirme formlarını doldurarak kendi performans ve gelişim alanlarını belirlemeleri sağlanır. Akran değerlendirme formlarıyla da arkadaşlarının görüşlerini almaları beklenir. Değerlendirme sonucunda tespit edilen yönlerin geliştirilmesi için fiziksel aktivite planı oluşturulur (**SDB1.2**). Plan dâhilinde belirli aralıklarla parkur oyunu düzenlenerek tekrar oynanır (**SDB3.1**). Süreç sonunda oyunlar ile öğrencilerin fiziksel uygunluk bileşenlerini geliştirmeleri sağlanır. Öğrencilerden performans görevi olarak parkurlarda bireysel veya grup hâlinde hareket etmenin bütünsel gelişime etkisini tanıtan broşür hazırlamaları ve bu broşürleri arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir (**D16.3, OB4, SDB2.2**). Hazırlanan broşür, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Öğrenciler, öğretmen rehberliğinde mevcut oyunun kurallarını değiştirebilir ve yeni oyun varyasyonları tasarlayabilirler. Öğrencilerden fiziksel uygunluk bileşenlerinin yanı sıra zihinsel egzersizleri de içeren parkurlar hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden yakın çevrelerinde bulunan oyun, park ve rekreasyon alanlarını araştırarak ders ortamında sunmaları istenebilir.

Destekleme Kamuya ait dijital kaynaklardan (EBA vb.) yararlanılarak oyunların çocuk gelişimine olumlu etkilerini doğrulamaları sağlanabilir.

Plan dâhilinde belirli aralıklarla parkur oyununun düzenlenip tekrar oynanması sağlanabilir. Öğretmen, öğrencilerin oyunların temel kurallarını anlamalarına yardımcı olmak için oyun öncesi açıklamalar yapabilir ve gerekirse oyunun kısa bir provasını sınıfta gerçekleştirebilir. Öğretmen, karmaşık kuralları basitleştirerek veya örnekler vererek açıklayabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



5. SINIF**3. ÜNİTE: OYUNUN ÇEŞİTLİLİĞİ**

"Oyunun Çeşitliliği" ünitesinde öğrencilerin oyun oynayarak geleneksel oyunlar ile günümüz oyunlarını karşılaştırabilmeleri, bu oyunlar arasındaki benzerlik ve farklılıkları ayırt edebilmeleri, oyunun genel özelliklerini belirleyebilmeleri beklenmektedir. Ayrıca kültürel özellikleri oyun türü ve şekline ilişkin yorumlama becerisi ile keşfedebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 16

ALAN BECERİLERİ -

KAVRAMSAL BECERİLER KB2.7. Karşılaştırma, KB2.14. Yorumlama

EĞİLİMLER E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D2. Aile Bütünlüğü, D4. Dostluk, D9. Merhamet, D14. Saygı, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB5. Kültür Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Görsel Sanatlar, Beden Eğitimi ve Oyun

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER BEOSAB1. Hareketi Sergileme, SBAB1.2. Sıralama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OTF.5.3.1. Kültürün oyunların içeriği ve etkilerine ilişkin özelliklerini yorumlayabilme

- Oyunun kültürel özelliklerini fark ederek ilişkilerini inceler.*
- Geleneksel bir oyunu, günümüz oyunları ile harmanlayarak yeni bir oyuna dönüştürür.*
- Oyunların kültürel unsurları etkilediği ve bu unsurlardan etkilendiğini kendi cümleleri ile ifade eder.*

OTF.5.3.2. Günümüz oyunları ile geleneksel oyunları karşılaştırabilme

- Günümüz oyunları ile geleneksel oyunlara ilişkin özellikleri belirler.*
- Günümüz oyunları ile geleneksel oyunların belirlenen özelliklere ilişkin benzerliklerini listeler.*
- Günümüz oyunları ile geleneksel oyunların belirlenen özelliklere ilişkin farklılıklarını listeler.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kültürel Oyunlar
Günümüz Oyunları ve Geleneksel Oyunlar

Anahtar Kavramlar

benzerlikler, farklılıklar, geleneksel oyunlar, günümüz oyunları, oyun, oyunun önemi

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Bu ünitenin öğrenme çıktıları, kontrol listeleri ve dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerden aile büyüklerinin oyunları ile kendi oynadığı belli başlı oyunları gösteren zaman çizelgeleri oluşturmaları istenebilir. Oluşturulan zaman çizelgeleri sınıfta sunulabilir. Öğrencilerin özgün ve doğal ortamında oyunlar oynamasının kendisine, ailesine ve çevresine sağladığı katkılar dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Performans görevi olarak öğrencilerin farklı kültürlerin oyunlarını araştırması ve bu farklılıkların oyuna etkileri ile ilgili yorumlarını içeren kültürel oyunlar hazırlamaları istenebilir. Performans görevi, bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin geleneksel oyunlar ve günümüz oyunlarına ilişkin ön bilgileri olduğu kabul edilmektedir. Oyunların kültürel özelliklere göre oynanış biçimi ve türünde değişiklikler olduğuna ilişkin ön bilgileri olduğu kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Geleneksel oyunlar ve günümüz oyunları ile kültürel farklılıkların oyun türüne etkisine yönelik "Sizce geleneksel oyunlar ile günümüz oyunları arasında ne gibi farklılıklar var?", "Farklı kültürdeki oyunlara örnek verebilir misiniz?" gibi sorular sorularak öğrencilerin ön bilgileri yoklanabilir.

Köprü Kurma

Öğrencilere geçmişte insanları oyun oynamaya yönelten nedenler ve bu oyunların sahip olduğu özellikler konusunda açık uçlu sorular sorulabilir. Oyunun farklı kültürleri anlamak için bir araç olarak kullanılabileceği üzerinde durulabilir.

"Anaokulu ve ilkokul dönemlerinizde oynadığınız oyunlardan hangilerini hatırlıyorsunuz?", "Oynamaktan en çok keyif aldığınız oyunlar hangileriydi?", "Bu oyunları unutamamanızın sebebi ne olabilir?" gibi sorular sorulabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları OTF.5.3.1.

Oyunun çocuğun hayatında önemli bir yere sahip olduğu vurgulanarak çocukların Antik Yunan Dönemi'nde ritim ve dans eşliğinde oyunlar oynadığı, Antik Mısır'da tahta ve sıçrama oyunları ile ilgilendiği, Türklerde ise gökbörü, kızbörü, çöğen, beyge, yağ satarım bal satarım, çelik çomak vb. oyunlar oynadığı öğretmen tarafından açıklanır. Farklı kültürlerle ait oyunların deneyimlenmesi sağlanır. Öğrencilerden ülkemizin ve farklı ülkelerin oyunlarına ait kültürel özellikleri, benzerlik ve farklılık açısından karşılaştırmaları istenir. Oyunlardaki farklılıkların kaynakları, farklı kültürlerle ait oyunların ortak özellikleri, analogi, rol yapma gibi yöntemlerle fark edilerek ilişkilendirmeleri beklenir (SDB2.3). Rol oynama sırasında öğrencilerin olumlu iletişim dili kullanmaları ve süreçte eğlenerek öğrenmeleri beklenir (SDB2.1). Farklı kültürdeki bir oyun ile geleneksel bir oyunu birleştirerek yeni bir oyuna dönüştürmeleri beklenir. Öğrencilerin dönüştürülen oyunu oynaması sağlanır (E2.5). Oynanan oyundan hareketle kültürel özelliklere saygı duymanın önemi ve insanları farklılıklarıyla kabul etmenin gerekliliği ortaya konulur (D14.1). Öğrenciden oyun ile ilgili kültürel mirasın korunmasında duyarlı davranması beklenir (D19.3, OB5). Öğrencilerden oyunların bir toplumun tarihi, değerleri, normları, inançları, yaşam biçimi, dili gibi kültürel unsurları şekillendirdiğini ve aynı zamanda bu unsurlardan etkilendiğini kendi cümleleriyle ifade etmeleri beklenir (D14.3). Öğrenciler gruplara ayrılır. Performans görevi olarak kültürel farklılıkların oyuna etkileri ile ilgili yorumları içeren farklı kültürel oyunlar hazırlamaları istenir. Bu oyunlarda hem geçmişte hem de günümüzde oynanan oyunlara ait özelliklere yer verilmesi beklenir. Öğrencilerin hazırladıkları oyunları ailesi, arkadaşları ve yakın çevresiyle oynamaları istenir (D2.3, SDB2.2). Performans görevleri, bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

OTF.5.3.2.

Öğrencilere geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan oyunlardan örnekler sunulur ve oynatılır. Öğrencilere geleneksel oyunlarla ilgili daha fazla bilgi edinmeleri gerekliliği fark ettirilir ve öğrenciler araştırma yapmaya yönlendirilir (OB1). Yapılan araştırmalar doğrultusunda öğrencilerden geçmişte oynanan ilk oyunların taklit oyunları olduğunu ifade etmeleri beklenir. Oyunun oluşma amacının insanların günlük yaşantılarını taklit yoluyla gelecek nesillere aktarmak olduğu açıklanır. Öğrencilerin oyunun toplumsal yaşamdaki önemini yorumlayabilmeleri beklenir (SDB2.3). Teknoloji, küreselleşme, ulaşım vb. gelişmelerin günümüz oyunlarına da yansımış olduğu; oynanma şekli, amacı ve kuralların da değişebildiği hakkında öğrencilerde farkındalık oluşması sağlanır. Öğrencilerin ben kimim, kurt baba, hayvan, mim taklidi vb. oyunları rol yapma, canlandırma ve drama yöntemi ile oynayarak deneyimlemeleri sağlanır (BEOSAB1). Oyun sürecinde arkadaşlarının zorlandığı durumlarda onları cesaretlendiren ve destekleyen davranışlarda bulunmaları teşvik edilir (D9.2, D20.2). Oyun içerisinde edindiği deneyimler sonucunda olay ve durumları çok yönlü bakış açısıyla değerlendirmeleri sağlanır. Oyundaki deneyimlerinden yola çıkarak oyunların farklı kültürden insanları bir araya getirme, eğlendirme, oynayanların becerilerini geliştirme gibi belirgin özelliklere sahip olduğunu anlayarak günümüz ve geleneksel oyunlara ilişkin özellikleri belirler. Öğrencilerin geleneksel oyunlar ve günümüz oyunlarını karşılaştırarak bu oyunların benzerlik ve farklılıklarını belirleyip açıklamaları sağlanır. Bu süreçte gruptaki her öğrencinin olumlu iletişim kurması ve fikrini beyan etmesine özen gösterilir (D4.2, SDB2.1). Öğrencilerden geçmişte ve günümüzde oynanan oyunların belirlenen özellikler açısından benzer yönlerini listelemeleri istenir. Bu kapsamda oyunların farklı deneyimler sunması, beceri gelişimine katkıda bulunması eğlenceli ve öğretici bir ortam oluşturmaları, sosyalleşmeye imkân tanınması gibi ortak özellikler üzerinde durulması beklenir. Günümüz oyunlarının geleneksel oyunlardan görsel ve teknolojik açıdan farklılıklar gösterdiğini belirtmeleri beklenir. Öğrencilerden soru-cevap tekniğini kullanarak oyun oynamanın

sevdiklerimizle daha çok vakit geçirmemizi sağlayan dolayısıyla sosyal bağları güçlendiren **(D2.3)** etkili bir öğrenme aracı olduğu konusunu tartışmaları istenir. "Peki sizce aile bireylerinize oyun oynamayı kim öğretmiş olabilir?", "Sevdiklerinizle oyun oynamak size ne hissettiriyor?" gibi sorular sorulur **(SDB1.1)**. Öğrencilerden aile büyükleri, arkadaşları ve kendi oynadığı belli başlı oyunları gösteren zaman çizelgeleri oluşturmaları istenir **(E2.2, SBAB1.2)**. Oluşturulan zaman çizelgeleri sınıfta sunulur. Öğrencilerin oluşturduğu zaman çizelgelerindeki oyunlardan bazıları seçilerek oynatılır **(BEOSAB1)**. Öğrencilerin özgün ve doğal ortamında oyunlar oynamasının kendisi, ailesi ve çevresine sağladığı katkılar dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Geleneksel oyunları modern şekilde kendi yorumunu katarak tasarlaması, bu sayede yaratıcılığını geliştirmesi sağlanabilir. Geleneksel ve dijital oyunları toplum üzerindeki etkileriyle inceleyen bir tartışma paneli yapmaları istenebilir. Ayrıca sanatla oyunları ilişkilendirerek toplumsal anlamlarını ifade etmeleri istenebilir. Öğrencilerin geleneksel oyunlardan esinlenerek kendi oyunlarını tasarlamaları sağlanabilir.

Destekleme Resim ve videolarla oyunların tarihsel gelişimi gösterilebilir. Grup tartışmaları yaparak farklı bakış açılarıyla konuyu keşfetmeleri sağlanabilir. Geleneksel oyunlar bölümler hâlinde açıklanarak bu oyunların kurallarını öğrenmeleri desteklenebilir. Dijital kanallar ile geleneksel oyunun desteklenmesi sağlanarak teknolojiyle oyunların ilişkisi anlatılabilir. Bilgi kartları ve çalışma yaprakları ile tekrarlar yapılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



5. SINIF

4. ÜNİTE: İŞ BİRLİĞİ İÇEREN OYUN

"İş Birliği İçeren Oyun" ünitesinde öğrencilerin takım çalışması yapma, iletişim kurma, problem çözme, empati gibi sosyal becerilerini geliştirirken oyun aracılığıyla eğlenerek öğrenmeleri amaçlanmaktadır. Ayrıca öğrencilerin iş birliği yaparak ortak hedeflere ulaşma ve sorumluluk alma yeteneklerinin güçlendirilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 18

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E2.1. Empati, E2.2. Sorumluluk

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D1. Adalet, D6. Dürüstlük, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf

Okuryazarlık Becerileri -

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Sosyal Bilgiler, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.4. Çözümleme, SBAB.6.2. Kaynakları Yönetme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OTF.5.4.1. İş birliği içeren oyunda grup dinamiği sağlayabilme

- a) İş birliği içeren oyunda görev paylaşımı yapar.
- b) İş birliği içeren oyunda gruba katkıda bulunur.
- c) İş birliği içeren oyunda grup ile yardımlaşır.

OTF.5.4.2. İş birliği içeren oyunlara yönelik hareketleri sergileyebilme

- a) İş birliği içeren oyunlarda hareket becerilerini algılar.
- b) İş birliği içeren oyunlarda hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) İş birliği içeren oyunlarda hareket becerilerini farklı durum ve ortamlarda uygular.

OTF.5.4.3. Adil oyun anlayışına uygun davranabilme

- a) Adil oyun kavramını açıklar.
- b) Adil oyun kavramına uygun hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Grup Dinamiği
Hareket Becerileri
Adil Oyun

Anahtar Kavramlar

adaletli olma, adil oyun, beceri, birlik ve beraberlik, grup dinamiği, hareket, iş birliği içeren oyun, oyun, yardımlaşma

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; konuşma halkası, açık uçlu sorular, gözlem formu, öz ve akran değerlendirme formu, performans görevleri ve bütüncül dereceli puanlama ile değerlendirilebilir.

İş birliği içeren oyunun yapısal özellikleri ile ilgili önerme sunmayı, karşılaştırma ve değerlendirme yapmayı sağlayacak açık uçlu sorular kullanılabilir. Sorulara verilecek cevaplar, puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Adil oyun durumlarına dair görsel içerikleri sınıf ortamında paylaşabilecekleri performans görevleri verilebilir. Bu görevler, kontrol listeleri veya bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyunun özelliklerini, çeşitlerini ve oyuna özgü hareketleri kavrayabildikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere yakın geçmişte hangi oyunlara katıldıkları, bu oyunlarda neler deneyimledikleri veya neleri gözlemledikleri sorulabilir. İş birliği içeren oyunlar oynatılarak deneyimlerini paylaşımları istenebilir. İş birliği içeren oyunlarda grup dinamiğinin ne demek olduğu ve önemi hakkında sorular sorularak öğrencilerin iş birliği içeren oyunda grup dinamiğinin önemine ilişkin farkındalıkları gözlemlenebilir.

Köprü Kurma

Okul ve ev ortamlarında iş birliği gerektiren durumlara değinilerek birlikte çalışmanın hedeflere ulaşmadaki önemi üzerinde durulabilir. Öğrencilerden yarışma, müsabaka ve antrenmanlarda yaşadıkları "adil olan" durumlara örnekler vermeleri istenebilir. Öğrencilerin görüşleri alınabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

OTF.5.4.1.

Öğrencilerin iş birliği içeren oyunlardan birini seçerek oynamaları sağlanır. Bu süreçte grup dinamiğinde iletişimin önemine dair görüşlerini, konuşma halkası tekniği ile ifade etmeleri istenir (**SDB2.1, SDB2.2**). Öğrencilerden iş birliği içeren oyunlarda grup dinamiği ile iletişim arasındaki ilişkiyi çözümleyebilmeleri beklenir (**KB2.4**). İş birliği içeren oyunlar oynanırken öğrencilerin grup içerisinde görev paylaşımı yapmaları ve bu görevlere uygun roller üstlenmeleri sağlanır (**D16.3**). Görev paylaşımının takım üyelerinin yeteneklerini verimli bir şekilde kullanmalarına ve ortak hedeflere ulaşmalarına katkı sağlayan önemli bir yönetim stratejisi olduğu öğretmen tarafından açıklanır. Öğrencilerin oyunda rol çatışması yaşamamaları için herkesin görevinin net bir şekilde belirlenmesi gerektiği vurgulanarak güçlü olunan alanlarda görev almanın önemine değinilir (**SDB1.1**). Öğrencilerin aldıkları görevlerde sorumluluklarını yerine getirerek gruba katkıda bulunmaları beklenir (**E2.2**). Süreç sonunda öğrencilerin oyun içinde güçlü ve zayıf yönlerini keşfetmeleri, birbirlerine yardımcı olmaları ve grup ile yardımlaşmaları sağlanır (**SDB2.2**). Öğretmen, başarının takım çalışmasına dayandığını vurgular. Öğrencilerden de iş birliği içeren oyunlara örnek vermeleri beklenir. Verilen örnek oyunlardan biri planlanarak oynatılır. Öğrencilerin oyunlar sırasında sergilediği performans ve iletişim yolları, bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

OTF.5.4.2.

Öğrencilerin iş birliği içeren oyunlarda kullanacakları malzeme ve kaynakları belirlemeleri istenir. Her öğrenciden kaynakları en verimli şekilde kullanarak grubun genel hedeflerine ulaşmasına katkıda bulunması beklenir (**D17.3, SBAB6.2**). Bu süreçte grup üyelerinin birbirlerine güvenerek iş birliği içinde hareket etmeleri sağlanır (**SDB2.2**). Paylaşılan iş birliği içeren oyunlardan biri seçilerek oynanır. Oynanan oyunlar ile öğrencilerin hareket becerilerinin basamaklarını fark etmeleri, bu becerileri tanımaları ve oyun içerisinde sergilemeleri sağlanır.

İş birliği içeren bu oyun esnasında öğrencilerin yön, seviye, yol, uzam ve ebat farklılıkları kavramlarını kullanarak hareket becerilerini uygulaması ve hareket beceri basamaklarını göstermesi sağlanır. Öğrendikleri hareket becerilerini farklı durum ve ortamlarda uygulamaları istenir. Gruplar bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Bu süreç, öğrencilerin hareket becerilerini uygulama ve değerlendirme yeteneklerini geliştirirken grup çalışması ve iş birliğinin önemini kavramalarını sağlar. Grup çalışmaları öz ve akran değerlendirme formları ile değerlendirilebilir.

OTF.5.4.3.

Oyunda adil oyun davranışının kurallara ve etik ilkelere uygun hareket edilmesi anlamına geldiği ve bu davranışın sadece bireysel başarıyı değil aynı zamanda takım ve diğer oyuncuların hak ve eşitliklerini de gözettiği öğretmen tarafından açıklanır. Öğrenciler, sınıf mevcuduna göre ikiye ayrılır ve bir gruba çeşitli oyun malzemeleri verilirken diğer gruba ise herhangi bir malzeme verilmeden oynamaları istenir.

Oyun, öğrencilerin itiraz etmeleri durumunda durdurulur; öğrencilere ne hissettikleri söylenir ve öğrencilerden çözüm önerileri sunmaları istenir. Öğrencilerde adalet ve empati duygularını geliştirebilmek için grupların rolleri değiştirilerek oyunun tekrar oynanması sağlanır (**E2.1, D6.2, SDB3.1**). Öğrencilerden deneyimlerine dayanarak adil oyun durumunu açıklamaları istenir. Oyunlarda hile, takım motivasyonunu bozma gibi davranışların oyuncular arasında güvensizlik ve olumsuz duygular yaratacağını bildikleri için adil oyun kavramına uygun davranışları beklenir (**D1.4**). Öğrencilerin gruplara ayrılarak adil oyun durumlarına dair görsel içerikler bulmaları ve bunları ders ortamında paylaşmalarına yönelik performans görevi verilebilir. Bu görevler, kontrol listeleri veya bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir (**SDB2.1, SDB2.2**). Bu sayede öğrencilerin adil

oyun anlayışını daha geniş bir bakış açısıyla değerlendirmeleri ve somut örneklerle pekiştirmeleri sağlanır.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Sosyal sorumluluk projeleri düzenlenip gerçek hayatta iş birliği ve liderlik becerilerini pekiştirmeleri sağlanabilir. Sporda topluma örnek olmuş konuşmacılar davet edilerek iş birliği, adil oyun gibi konularda deneyimlerini aktarmaları sağlanabilir. İş birliği içeren oyunlarını tasarlamaları için öğrencilere fırsat sunulabilir.

Destekleme İş birliği içeren oyunlarda adil oyuna yönelik daha fazla görsel ve işitsel materyal kullanılabilir.

İş birliği gerektiren oyunlarda kurallar basitleştirilerek aşamalı ilerleme sağlanabilir. Her aşamada geri bildirim verilerek öğrencilerin ilerlemeleri desteklenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



6. SINIF

1. ÜNİTE: HAYALİMDEKİ OYUN

"Hayalimdeki Oyun" ünitesinde öğrencilerin grup çalışması yapmaları, liderlik ve iş birliği becerilerini geliştirerek yaratıcı düşünme ile oyun tasarlama süreçlerine katılmaları hedeflenmektedir. Oyun parçalarını analiz ederek özgün oyunlar tasarlamaları, adil oyun ilkelerini uygulamaları, risk yönetimi yapmaları ve çevreye duyarlı davranışları amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 34

ALAN BECERİLERİ BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma, BEOSAB9. Grup Liderliği Sergileme, BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma

KAVRAMSAL BECERİLER KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E2.1. Empati, E2.5. Oyunseverlik, 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 D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D12. Sabır, D14. Saygı, D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Oyun

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER KB2.17. Değerlendirme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OTF.6.1.1. Özgün bir oyun sentezleyebilme

- a) *Tasarlayacağı oyunda kullanacağı bileşenleri belirler.*
- b) *Tasarlayacağı oyunda belirlediği bileşenler arasında ilişki kurar.*
- c) *Bileşenleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturur.*

OTF.6.1.2. Tasarladığı oyun içerisinde adil oyun anlayışına uygun davranabilme

- a) *Tasarladığı oyunda adil oyun anlayışını açıklar.*
- b) *Tasarladığı oyunda adil oyun anlayışına uygun hareket eder.*

OTF.6.1.3. Tasarlanan oyuna ilişkin güvenli ortam oluşturabilme

- a) *Tasarladığı oyundaki riskleri belirler.*
- b) *Tasarladığı oyunda belirlediği risklere yönelik önleyici tedbirler alır.*

OTF.6.1.4. Tasarladığı oyunu oynatırken grup liderliği sergileyebilme

- a) *Tasarladıkları oyunu oynatırken grup liderliği özelliklerini tanır.*
- b) *Tasarladıkları oyunu oynatırken liderlik özelliklerini gösterir.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Oyun Tasarlama
Adil Oyun Oynama
Güvenlik Önlemleri
Liderlik

Anahtar Kavramlar

adil oyun, güvenlik, kurallar, oyun, oyun bileşenleri, tasarı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme Ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formları, öz ve akran değerlendirme, kontrol listeleri ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin sınıf, okul, ev veya sokakta kendi aralarında oynadıkları oyunları incelemeleri ve bu oyunların bileşenlerini (oyuncu sayısı, oyun süresi, oyun alanı vb.) analiz etmeleri için performans görevi verilebilir. Bu görevler, kontrol listeleri veya analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

Adil oyun içerisinde öğrencilerin aktif katılımını sağlamak için drama tekniğinden yararlanılabilir. Değerlendirmeler için öz değerlendirme ve akran değerlendirme formları kullanılabilir.

Risklerin yönetimi için kontrol listesi kullanılabilir ve değerlendirme süreci bu listeye göre yapılabilir.

Liderlik yapan ve gözlemleyen öğrencilerden liderlik süreci ile ilgili soru-cevap gibi yöntemlerle sözlü dönütler alınabilir. Oynanan oyunlardan sonra gözlem formları, akran ve öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin bir oyunun bileşen (oyuncu sayısı, süre, alan vb.), dinamik ve kurallarını bildikleri varsayılmaktadır. Hangi malzemeleri kullanacaklarını, iş birliğine dayalı oyun türlerini bildikleri ve bu bilgileri uygulayabilecekleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Bildikleri oyunlarla ilgili örnekler vermeleri istenebilir. Öğrencilere bildikleri oyunlarla ilgili sorular yöneltilerek oyunların bileşenleri, dinamikleri, kullanılabilecek malzemeler ve kuralları hakkında bir soru-cevap etkinliği düzenlenebilir. Bu sayede öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri belirlenebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilere "Okul, ev ve sokakta ne gibi oyunlar oynuyorsunuz?", "Oyun oynarken nelere dikkat edersiniz?" gibi sorular sorulup oynadıkları oyunlar üzerinde durularak günlük yaşamdan örnekler ile tasarlayacağı oyunlar arasında ilişki kurmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme OTF.6.1.1.**Uygulamaları**

Sınıf mevcutları dikkate alınarak öğrencilerin sayışma, molekül oyunu gibi eğlenceli ve etkileşimli yöntemlerle sayıca eşit ve heterojen gruplara ayrılması sağlanır. Bu gruplar ile öğrencilerin farklı yeteneklerini ön plana çıkararak onlardan iş birliği içinde çalışmaları beklenir (**SDB2.2**). Grup çalışması sırasında öğrencilerin sınıf, okul, ev veya sokakta kendi aralarında oynadıkları oyunları incelemeleri ve bu oyunların bileşenlerini (oyuncu sayısı, oyun süresi, oyun alanı vb.) analiz etmeleri için onlara performans görevi verilebilir. Bu görevler, kontrol listeleri veya analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir (**D3.4, OB7**). Süreç boyunca öğretmen, öğrencilerin oyun tasarımına yönelik düşüncelerini yönlendirmek ve onları desteklemek amacıyla öğrencilere rehberlik edebilir. Öğrencilerin uyum, disiplin, iş birliği gibi değerleri deneyimleyerek öğrenmeleri desteklenir. Grupların oyunlar hakkında elde ettikleri bilgiler doğrultusunda oyun süresi, alanı, kuralları ve oyuncu sayısı gibi temel bileşenler arasında anlamlı ilişkiler kurmaları beklenir. Bu bileşenler bir araya getirilerek oyunun işlevsel ve eğlenceli bir bütün hâline gelmesi sağlanır. Bu süreçte çalışkanlık ve sorumluluk değerleri vurgulanarak öğrencilerin grup içinde aktif roller üstlenmeleri sağlanır (**D3.4**). Her grubun oynayacağı oyunu belirlemesi istenir. Gruplardan oyun tasarlamadan önce benzer oyunları araştırmaları, güvenilir kaynaklardan edindikleri bilgileri analiz etmeleri ve bu bilgileri özgün bir oyun geliştirmek için kullanmaları beklenir (**OB1**). Oyunların tasarımı sürecinde öğrencilerden oyun bileşenlerini gözden geçirerek gerekli değişiklikleri yapmaları ve bu bileşenleri birleştirerek anlamlı bir bütün oluşturmaları istenir. Oyun malzemelerinin şekli, ağırlığı, dokusu gibi fiziksel özelliklerinin yanı sıra takımlar arasındaki mesafeler, oyun alanının büyüklüğü ve yapısı, oyun süresi, puanlama gibi unsurlar üzerinde de değişiklikler yaparak özgün bir oyun tasarlamaları istenir (**SDB3.3**). Bu süreçte yaratıcılık, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesi sağlanır. Öğrencilerden oyun tasarımı sırasında ortak karar almaları, fikir alışverişinde bulunmaları ve empati kurmaları beklenir (**D14.1, E2.1**).

OTF.6.1.2.

Öğrencilere adil oyun kavramı açıklanır. Ardından "Düşün-Eşleş-Paylaş" tekniğini kullanarak fikirlerini birbirleriyle paylaşmaları sağlanır (**D14.1, SDB2.1**). Öğrencilerin oyunlarında oyuncular arasında avantaj ya da dezavantaj farkı olmamasına dikkat etmeleri, kuralları açık ve adil bir şekilde belirlemeleri beklenir. Öğrencilerden oyunlarını adil oyun ilkelerini açıklayarak uygun şekilde tasarlamaları beklenir. Adil oyun içerisinde öğrencilerin aktif katılımını sağlamak için drama, rol yapma, canlandırma gibi tekniklerden yararlanılabilir. Tasarladıkları oyunlarda adil olmayan durumların nasıl çözülebileceği, adil olan oyunların nasıl hissettirdiği, ne düşündüğü gibi duygularını ifade etmelerini sağlamaya yönelik sorular sorulabilir (**SDB1.1**). Öğrencilerden tasarladıkları oyunda adil hareket etmeleri beklenir. Değerlendirmeler için öz değerlendirme ve akran değerlendirme formları kullanılabilir (**KB2.17**).

OTF.6.1.3.

Oyun öncesi, sırası ve sonrasında oluşabilecek risklerin öğrenciler tarafından kontrol listesi ile belirlenmesi istenir. Oyun alanının canlı, bitki ve çevredeki malzemelere zarar vermeyecek şekilde düzenlenmesi beklenir (**D5.2**). Ayrıca çevre temizliğine özen gösterilmesi sağlanır (**D18.2**). Eğer oyun için geniş bir alan gerekiyorsa ve alanda engebe, bank, engel gibi risk faktörleri varsa bunların tespit edilmesi ve alanın oyun oynamaya uygun hâle getirilmesi beklenir. Riskler belirlendikten sonra öğrencilerle birlikte pota ve voleybol direği gibi engellerin çarpma tehlikesine karşı yumuşak malzemelerle kaplanması sağlanarak spor ortamı ve okul bahçesi öğrencilerde ilgi ve merak uyandıracak şekilde düzenlenebilir. Risk yönetimi için kontrol listesi kullanılabilir ve değerlendirme süreci bu listeye göre yapılabilir (**KB2.17**).

OTF.6.1.4.

Tasarlanan oyunu oynatacak oyun liderinin belirlenmesi ile ilgili karar alma sürecine her öğrencinin katılımı sağlanır (**SDB3.3**). Oyunu oynatacak liderin oyunla ilgili kurallar, oyun alanı, kişi sayısı vb. özellikleri bilmesi beklenir. Duracağı yer, alana hâkimiyet, etkili iletişim, kullanacağı malzeme vb. liderlik özelliklerini göstermesi sağlanır. Tasarlanan oyunların sırayla oynanması istenir (**E2.5**). Öğrencilerden tasarladıkları oyunları oynatırken liderliği tecrübe etmeleri beklenir. Arkadaşlarına sabır, nezaket ve anlayış göstermeleri beklenir (**D12.1**). Oyun liderinin sahip olması gereken özellikleri taşıması ve liderlik etme sürecine hâkim olması istenir. Liderlik yapan ve gözlemleyen öğrencilerden soru-cevap gibi yöntemlerle liderlik süreci ile ilgili sözlü dönütler alınabilir (**E3.8, SDB2.1**). Oynanılan oyunlardan sonra sözlü değerlendirmeler yapılabilir. Bu değerlendirmeler yapılırken gözlem formları, akran değerlendirmeleri ve öz değerlendirme formları kullanılabilir (**KB2.17**).

FARKLILAŞTIRMA

- Zenginleştirme** Grup içindeki rollerin değişmesi, farklı liderlik yaklaşımlarını deneyimlemesi sağlanarak grup içi etkileşim ve iş birliği artırılabilir. Tasarlanan oyunlar ile ilgili patent başvurusunda bulunmaları konusunda yönlendirmeler yapılabilir.
- Destekleme** Oyunları içeren bir rehber hazırlanabilir. Bu rehberde oyuncu sayıları, oyun alanı ve oyunun kuralları gibi temel unsurların nasıl belirleneceği hakkında örnekler verilebilir. Ayrıca oyunların görselleri gösterilerek öğrencilerin oyun kurma sürecini daha iyi anlamaları ve oyun bileşenlerini doğru şekilde belirlemelerine katkıda bulunulabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



6. SINIF**2. ÜNİTE: TAKTİKSEL OYUN OYNUYORUM**

"Taktiksel Oyun Oynuyorum" ünitesinde öğrencilerin taktiksel becerilerle ilgili temel kavramları öğrenmeleri ve bu kavramlar aracılığıyla taktiksel farkındalıklarını geliştirmeleri hedeflenmektedir. Bu süreçte öğrencilerin problem çözme becerilerinin gelişmesi, stratejik düşünme yeteneklerinin pekişmesi, gerçek hayatta karşılaştıkları sorunlara etkili çözümler üretmesi ve eğitim sürecinin hem teorik hem de pratik boyutlarını kapsaması amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 34

ALAN BECERİLERİ BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.4. Çözümleme

EĞİLİMLER E1.4. Kendine İnanma, E2.3. Girişkenlik, E3.2. Odaklanma, E3.5. Açık Fikirlilik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk

Okuryazarlık Becerileri

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Görsel Sanatlar, Beden Eğitimi ve Oyun, Bilişim Teknolojileri

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.17. Değerlendirme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OTF.6.2.1. Taktiksel oyun modelini açıklayabilme

OTF.6.2.2. Oynadığı oyunlardaki taktikleri çözümleyebilme

a) Oynadığı oyunlardaki taktikleri oluşturan öğeleri belirler.

b) Taktikleri oluşturan öğeler arasındaki ilişkileri belirler.

OTF.6.2.3. Oyunlarda taktik geliştirebilme

a) Oyundaki taktiksel problemi belirler.

b) Oyuna özgü belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.

c) Oyuna özgü seçilen taktiği uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Taktiksel Oyun Kavramları

Taktiksel Oyun Oynama

Oyunlarda Taktik ve Beceri Geliştirme

Anahtar Kavramlar

beceri, oyun, performans, taktik, taktiksel oyun

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; dereceli puanlama anahtarı, performans değerlendirme, öz ve akran değerlendirme formu, kontrol listeleri, düşün-eşleş-paylaş ve tanılayıcı dallanmış ağaç yöntemleri ve gözlem formları ile değerlendirilebilir. Öğrencilerden oyuna özgü beceri geliştirmeleri için araştırma yapmaları ve sunmalarına yönelik performans görevi hazırlamaları istenebilir. Verilen performans görevleri analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilere taktiksel oyunda verilen doğru kararlar, verdiği kararların uygulama düzeylerine etkisi, ilk ve son oyun arasındaki farklar vb. taktiksel problemlerle ilgili pekiştirici konuşmalarla geri bildirimler verilebilir. Öz ya da akran değerlendirme ve gözlem formları ile değerlendirmeler yapılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyun oynamakla ilgili temel kavramsal bileşenler olan eğlence, iş birliği, zaman yönetimi, yaratıcılık, oyunun mekaniği, sosyal etkileşim gibi unsurları bildiği kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Taktik, beceri ve performans kavramlarına yönelik bir ön değerlendirme yapmak için öğrencilerin oyunla ilgili temel bilgi seviyeleri ve düşünsel yaklaşımlarını anlamaya yönelik soru-cevap, tartışma, beyin fırtınası gibi yöntemler kullanılabilir.

Öğrencilerin taktik, beceri ve performans kavramları hakkında neler bildiklerini belirlemeye yönelik açık uçlu sorular sorulabilir.

Köprü Kurma

Bu üniteye yer alan taktik oyunlarındaki stratejik kararlarla günlük yaşamda aldıkları kararlar arasındaki benzerlikler belirlenerek bunların birbiriyle olan ilişkisi tartışılır. Öğrencilerin oyunlarda ve günlük yaşamda karşılaştıkları problemlere çözüm üretirken benzer düşünme süreçlerini kullandıklarını fark etmeleri sağlanabilir.

Bir trafik durumunda en kısa ve hızlı yolun seçilebilmesi için trafik değerlendirilerek oyunlardaki gibi anlık stratejiler geliştirilebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

OTF.6.2.1.

Öğretmen, taktiksel oyun modelini farklı yöntem ve tekniklerle sunar. Öğrencilerden daha önce oynadıkları oyunlarda hangi taktiksel durumları kullandıklarını açıklamaları istenir (E3.5).

OTF.6.2.2.

Taktiksel farkındalığı ön plana çıkaran bir oyun hazırlanır. Öğrencilere oynanacak oyunun kuralları, kişi sayısı (bireysel veya grupta oynanacağı), oyunun süresi, alanı ve kurgusu açıklanır. Açıklama esnasında yönerge kartları kullanılır. Oyun sırasında öğrencilerin etkili iletişim kurmaları sağlanır. Bu bağlamda öğrencilerden etkin dinleme yapmaları, düşüncelerini ifade etmeleri ve grup iletişimine katılmaları beklenir (**D4.2, E1.4, SDB2.1, SDB2.2**). Bu oyunda her bir öğrenciye alacağı rol ve sorumluluklar detaylı bir şekilde anlatılır. Öğrencilerden bu rol ve sorumluluklara uygun davranmaları beklenir (**E2.3, SDB3.1**). Oyun süresince kullanılacak taktiğe yönelik çeşitli sorular yöneltilir. Bu sorular ile öğrencilerin düşünme, problem çözme, karar verme vb. taktiksel farkındalık özelliklerini belirlemeleri sağlanır. Öğretmen taktiksel farkındalığın oyun oynarken geliştirilebilen zihinsel bir süreç olduğunu açıklar. Bu kapsamda öğrencilerin oyunu derinlemesine anlamaları beklenir. Sürecin bir parçası olarak oyun birkaç defa oynatılır. İhtiyaç hâlinde oyunun kuralları, akışı vb. özelliklerinde uyarlamalar yapılır. Böylece öğrencilerin yeni ve farklı durumlara ilişkin taktik geliştirmeleri sağlanır (**E3.2, SDB3.1**). Öğrencilere performansları sırasında kullandıkları taktiklerin sebepleriyle ilgili sorular yöneltilir. Bu süreçte öğrencilerden farklı taktiksel problemleri tanımlamaları ve her bir problem durumuna uygun kararlar almaları beklenir. Öğrencilerin taktikler arasındaki ilişkileri belirlemesi istenir (**SDB3.3**).

OTF.6.2.3.

Öğrencilerden oyundaki hücum, savunma, sayı alma gibi taktiksel problemleri açıklamaları beklenir. Oyun süresince öğrencilerin taktiksel farkındalık geliştirmeleri amacıyla onlara "Şu anda oyunun hangi aşamasındayız?", "Şu an oyun alanında hangi pozisyondasınız?" gibi sorular sorulur. Her bir sorunun ardından öğrencilerin önerilerine kulak verilir. Öğrencilerden oyun sırasında yaşadıkları deneyimler üzerinden problemlere yönelik çözüm geliştirmeleri istenir ve karar vermeleri sağlanır (**SDB3.3**). Alınan kararlar doğrultusunda varsa geliştirilmesi gereken beceriler belirlenir. Bu kapsamda öğrencilerden oyuna özgü beceri geliştirmeleri için araştırma yapmaları ve sunmalarına yönelik performans görevi hazırlamaları istenebilir. Verilen performans görevleri analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir (**D3.3**). Öğretmen rehberliğinde öğrencilerin araştırma sonuçlarından hareketle farklı yöntemlerle oyuna özgü beceriler geliştirmesi desteklenir (**SDB3.1**). Geliştirilen beceri çalışmaları (gösterip yaptırma, soru-cevap alıştırmaları vb.) oyunda uygulanır. Oyun tekrar oynatılır. İlk ve son oyun arasındaki fark, gelişim düzeyi, taktiksel problemler vb. konularda pekiştirici konuşmalarla geri bildirimler verilebilir. Öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu ve gözlem formları ile değerlendirmeler yapılabilir (**KB2.17**).

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerin taktiksel farkındalıklarını geliştirebilmek için onlara farklı strateji modelleri üzerinde tartışmalar yapılabilir. Öğrencilerden yakın çevrede bulunan saha ve alanlarda oynanan oyunları fotoğraf, video kaydı gibi dijital araçlar kullanarak içerik hâline getirmeleri ve bu içeriği sınıfta ya da uygun dijital ortamlarda paylaşımları istenebilir. Öğrencilerden bilmedikleri taktik ve stratejilerin nasıl kullanıldığını görsellerden yola çıkarak tahmin etmeleri, anlamaları, bu doğrultuda oyunlar geliştirmeleri ve hazırladıkları oyunları uygun ortamlarda paylaşmaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerin taktiksel farkındalıklarını geliştirmek için öğretmen rehberliğinde bireysel geri bildirimler verilebilir. Beceri seviyelerine uygun farklı oyunlar sunularak öğrencilerin gelişim hızına göre desteklenmeleri sağlanabilir. Takım çalışması ve etkili iletişim becerilerini öğrenmeleri için grup içi etkileşimler teşvik edilebilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



7. SINIF

1. ÜNİTE: TAKTİKSEL SINIFLANDIRMA VE ALAN/VURUŞ OYUNLARI

"Taktiksel Sınıflandırma ve Alan/Vuruş Oyunları" ünitesinde öğrencilerin oyunları taktiksel özelliklerine göre sınıflandırmaları, alan ve vuruş oyunlarına yönelik temel ve ileri düzey becerilerini geliştirmeleri, oyun içindeki stratejik ve taktiksel farkındalıklarını artırarak daha etkili bir oyun anlayışına sahip olmaları amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 34

ALAN BECERİLERİ BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme, BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma

KAVRAMSAL BECERİLER KB2.4. Çözümleme, KB2.5. Sınıflandırma

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.4. Gerçeği Arama

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1 Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D1. Adalet, D12. Sabır, D14. Saygı, D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri OB7. Veri Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Görsel Sanatlar, Beden Eğitimi ve Oyun, Biyoloji

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER KB2.17. Değerlendirme, BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OTF.7.1.1. Oyunları taktiksel özelliklerine göre sınıflandırabilme

- a) *Oyunları taktiksel özelliklerine göre sınıflandırmaya ilişkin ölçütleri belirler.*
- b) *Oyunları taktiksel özelliklerine göre ayırır.*
- c) *Oyunları taktiksel özelliklerine göre tasnif eder.*
- ç) *Oyunları taktiksel sınıflandırma özelliklerine göre etiketler.*

OTF.7.1.2. Alan ve vuruş oyunlarını çözümleyebilme

- a) *Alan ve vuruş oyunlarının bileşenlerini belirler.*
- b) *Alan ve vuruş oyunlarının özellikleri arasındaki ilişkileri belirler.*

OTF.7.1.3. Alan ve vuruş oyunlarında güvenli ortam oluşturabilme

- a) *Alan ve vuruş oyunlarında riskleri belirler.*
- b) *Alan ve vuruş oyunlarında belirlediği risklere yönelik önleyici tedbirler alır.*

OTF.7.1.4. Alan ve vuruş oyunlarında taktik ve strateji geliştirebilme

- a) *Alan ve vuruş oyunlarındaki taktiksel problemleri belirler.*
- b) *Alan ve vuruş oyunlarında belirlenen problemlerin çözümüne ilişkin öneri sunar.*
- c) *Alan ve vuruş oyunlarında seçilen taktiği uygular.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Oyunların Sınıflandırılması
Güvenlik Önlemleri
Taktiksel Farkındalık
Alan ve Vuruş Oyunları

Anahtar Kavramlar

alan ve vuruş oyunu, güvenlik, oyun, performans, sınıflandırma, taktik, taktiksel oyun, tedbir

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme Ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; dereceli puanlama anahtarı, kontrol listesi, öz ve akran değerlendirmenin yanı sıra gözlem formları ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin oyunların taktiksel benzerlik ve farklılıklarını belirlemeleri için ölçütler oluşturup sınıflama yapmaları sağlanabilir. Bu amaçla tanılayıcı dallanmış ağaç yöntemi kullanılabilir. Performans görevi olarak öğrencilerden alan vuruş oyunlarına yönelik afiş hazırlamaları istenebilir. Hazırlanan afişin okul panosunda paylaşılması sağlanabilir. Verilen performans görevi dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir. Güvenli olan ve olmayan durumlara ilişkin risklerin belirlenmesi için kontrol listesi hazırlanır. Hazırlanmış olan kontrol listesi ile değerlendirme süreci yürütülebilir. Dijital veya sözlü yöntemlerle dönütler verilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Daha önce çeşitli oyun ve sporlara katıldıkları oyun türlerinin taktiksel sınıflandırılması konusunda kavram düzeyinde bilgi sahibi oldukları kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Oyunların sınıflandırılması ile ilgili hazır bulunuşluklarını belirlemek ve eksikleri tamamlamak için öğrencilere açık uçlu sorular sorulabilir.

Köprü Kurma

Bildikleri oyunlardan hareketle oyunları sınıflandırmaları ve günlük yaşamdan bu sınıflandırmalara örnekler vermeleri istenir. Biyoloji dersinde kullanılan canlıların sınıflandırılmaları ile bağ kurulur. Oyunlar ile öğrencilerin zamanı verimli kullanması, hızlı düşünmesi ve anlık kararlar alması öğretilirken bu becerilerin günlük yaşam ve okul projelerinde de ne kadar önemli olduğunu fark etmeleri sağlanır. Takım üyeleriyle iş birliği yapılarak ortak bir hedefe ulaşmanın önemi üzerinde durulur.

Taktiksel oyunların grup içinde strateji geliştirmeyi teşvik ettiği ve iş birliğini pekiştirdiği vurgulanır. Taktiksel oyunların öğrencilere dikkat, düşünme ve hedef odaklı hareket etme

becerisi kazandıracığı, projelerde ve okul hayatında etkili kararlar almalarını sağlayacağı belirtilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları

OTF.7.1.1.

Oyunlar taktiksel özelliklerine göre sınıflandırılarak sunum, anlatım ve görsel-işitsel materyallerle öğrencilere aktarılır. File veya duvar üzerinde oynanan, oyuncuların rakip sahaya hücum ettikleri, belirli hedeflerin vurulması gereken ve nesnenin belirli bir noktaya doğru vuruş yapılarak gönderildiği oyunlar öğretmen rehberliğinde belirlenir. Öğrencilerden hücum, file/raket, alan/vuruş ve hedef oyunlarını gruplara ayırmaları ve sınıflama sistemine yerleştirmeleri istenir. Öğrencilerden listeledikleri oyunları sınıflandırma ölçütlerine göre doğruluğunu incelemeleri beklenir. Kendi sınıflandırmalarını taktiksel oyun modelindeki sınıflandırma ile karşılaştırmaları ve etiketlemeleri sağlanır. Bu amaçla tanılayıcı dallanmış ağaç kullanılabilir ve öğrencilerin bu sınıflandırmayı bir puanlama anahtarı ile değerlendirmeleri sağlanabilir (KB2.17).

OTF.7.1.2.

Öğrencilerden alan ve vuruş oyunlarına örnekler vermeleri istenir. Öğrencilerden oynayacakları oyunun bileşenlerini (oyun kuralları, süresi, oyun alanı vb.) belirlemeleri beklenir. Verdikleri örnek oyunlardan birini planlayarak oynamaları sağlanır (E2.5). Beyzbol, softbol, kriket vb. alan ve vuruş oyunları arasındaki atış, fırlatma, vurma, koşu, kendisine doğru gelen cisme vurma, belirlenen alanda koşma gibi ortak özellikler üzerinde durulur. Alan ve vuruş oyunları özellikleri arasındaki ilişkilerin soru-cevap, beyin fırtınası, grup çalışması vb. yöntemlerle belirlenmesi beklenir (E3.4, D14.1, SDB2.1). Öğrencilerden bireysel veya gruplarla alan ve vuruş oyunlarına yönelik afiş hazırlamaları istenebilir. Hazırlanan afişin okul panosunda paylaşılması sağlanabilir (OB4). Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

OTF.7.1.3.

Alan ve vuruş oyunu oynatılmadan oyunla ilgili oyun öncesi, sırası ve sonrasında oluşabilecek risklerin belirlenmesi istenir. Kullanılacak malzemelerin oyuna uygunluğunun kontrolü sağlanır (SDB3.3). Oyun alanında engebe, bank, engel vb. risk faktörleri varsa bunlar belirlenir. Riskler belirlenirken kontrol listesi hazırlanır. Alanda pota veya voleybol direği gibi çarpma tehlikesi oluşturan nesneler varsa bu riskler belirlendikten sonra koruyucu malzemeler ile kaplanarak gerekli tedbirler alınır. Risk faktörleri kontrol listesi ile değerlendirilebilir (KB2.17).

OTF.7.1.4.

Öğrencilerin oynatılacak alan ve vuruş oyununu kavrayabilmeleri için birkaç tekrarla oynamaları sağlanır. Oyunun temel bileşenleri anlaşıldıktan sonra oyun sırasında karşılaştıkları taktiksel problemleri fark etmelerine yönelik "Topa vurmak için nasıl hareket etmelisin?", "Topla buluşma noktası neresi olmalı?", "Hedef alanı doğru seçmek için ne yapmalısın?" gibi sorular sorulur. Öğrencilerin oyundaki deneyim ve gözlemlerini kaydetmeleri beklenir (OB7). Sonuçlar karşılaştırılarak oyundaki taktiksel problemleri açıklamaları sağlanır. Belirlenen taktiksel problemleri çözmek ve bu problemlere öneri sunmak amacıyla öğrencilerden bireysel olarak ya da eş/grupla bir araya gelmeleri beklenir (SDB2.1, SDB2.2). Topa vururken en uygun açı ve topu gönderecekleri yeri bulmaları veya savunma pozisyonunda yapmaları gerekenlerle ilgili konularda kararlar almaları sağlanır. Alan ve vuruş oyunlarında öğrencilere vuruş becerisi, koşu-hız çalışmaları, top kontrolü ve yönlendirme, denge ve kontrol, takım iş birliği gibi etkinliklerle beceri gelişimi çalışmaları yaptırılabilir (BEOSAB1, D12.3, SDB2.2). Alan ve vuruş oyunlarında topa doğru vuruş

yapabilmek için el göz koordinasyonları veya topu belirli bir mesafeye doğru fırlatmak için güç ve doğruluk becerileri geliştirilir. Geliştirdikleri beceri ve taktikleri oyun içinde uygulamaları için ilk oyun abartılarak ve modifiye edilerek tekrar oynatılır **(E2.5, SDB3.1)**. Öğrencilerden belirledikleri topu hedef alana en verimli şekilde yönlendirme, topu yakalamak için doğru pozisyon alma gibi taktikleri ve geliştirdikleri becerileri oyun içinde aktif olarak uygulamaları beklenir. Bu uygulama sırasında öğrencilerden oyun bileşenleri ve adil oyun anlayışına uygun şekilde davranmaları beklenir **(BEOSAB8, D1.1)**. Oyundan sonra öğrencilerin kullandıkları malzemeleri ve oyun alanını temiz bırakmaları beklenir **(D18.2)**. Oyun sonunda öğrencilerden oyun içindeki performanslarını değerlendirmeleri istenir. Gelişmesi gereken becerileri ile başarılı olan taktiklerini ifade etmeleri beklenir. Ayrıca öğrencilerden birbirlerinin oyun içindeki taktiksel kararlarının oyuna etkisini değerlendirmeleri istenir. Bu süreçte öğrencilerin tarafsız davranarak birbirlerini saygıyla dinlemeleri sağlanır **(D1.2, SDB2.1)**. Öz ve akran değerlendirmenin yanı sıra gözlem formları ile değerlendirmeler yapılabilir. Dijital veya sözlü yöntemlerle dönütler verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

- Zenginleştirme** Stratejiyi derinleştirmek amacıyla daha karmaşık senaryolar uygulanabilir. Yarışmalar veya beceriye bağlı etkinlikler düzenlenebilir. Tanınmış sporcuların alan ve vuruş oyunları taktiklerinin video analizleri sınıfa getirilebilir. Öğrenciler bu taktikleri taklit ederek kendi oyunlarına uygulayabilir.
- Destekleme** Becerileri artırmak için yavaşlatılmış oyunlar oynatılabilir. Ayrıca grup veya eşli çalışmalarla destek çalışmaları uygulanabilir. Öğretmen veya akran rehberliği ile beceri gelişimi için yönlendirme yapılabilir. Düşük motivasyonlu öğrencilere küçük grup görevleri, sabit roller (gözlemci, malzeme sorumlusu) verilerek öğrencilerin sorumluluk duygusu artırılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



7. SINIF

2. ÜNİTE: HÜCUM OYUNLARI

"Hücum Oyunları" ünitesinde öğrencilerin basketbol, futbol, hentbol, ragbi, frizbi, korfbol gibi hücum oyunlarını oynayarak takım oyunlarında taktiksel farkındalık kazanmaları hedeflenmektedir. Öğrencilerin bu oyunları oynarken strateji geliştirme, oyun içindeki rollerini ve takım arkadaşlarıyla iş birliğini anlama gibi önemli becerileri edinerek problem çözme yeteneklerini, karar verme hızlarını, çevikliklerini geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 34

ALAN BECERİLERİ BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.4. Çözümleme

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.4. Gerçeği Arama

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Oyun, Kapsamlı Spor Eğitimi

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.14. Yorumlama, BEOSAB1. Hareketi Sergileme



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OTF.7.2.1. Hücum oyunlarını çözümleyebilme

- a) Hücum oyununa ilişkin öğeleri belirler.
- b) Hücum oyunları arasındaki ilişkileri belirler.

OTF.7.2.2. Hücum oyununda taktik ve strateji geliştirebilme

- a) Hücum oyununda taktiksel problemi belirler.
- b) Hücum oyununda belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- c) Hücum oyununda seçilen taktiği uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hücum Oyunları
Taktiksel Farkındalık

Anahtar Kavramlar

hücum oyunu, oyun, performans, taktik, taktiksel oyun

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; tanılayıcı dallanmış ağaç, eşleştirme testleri, kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir. Hücum oyunları içindeki spor branşlarının (basketbol, futbol, hentbol vb.) ortak noktaları, farklılıkları ve birbirleriyle ilişkilerini belirlemelerine yönelik performans görevi verilebilir. Verilen performans görevleri kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Değerlendirme sürecinde öğrencilerin öğrendiklerini pekiştirmeleri ve kavramları anlamada ne kadar başarılı olduklarını görmek amacıyla eşleştirme testleri, tanılayıcı dallanmış ağaçlar gibi öğretici araçlar kullanılabilir. Dersin amacına ulaşp ulaşmadığı açık uçlu sorular ve dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyunların taktiksel özelliklerine göre sınıflandırması, taktiksel oyunun aşamaları, alan vuruş oyunları ile hücum oyunlarını kapsamlı spor eğitimi ve beden eğitimi ve oyun derslerinde öğrendikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin hücum oyunlarına ilişkin ön bilgilerini tespit etmek için soru-cevap, tartışma, beyin fırtınası gibi yöntem ve teknikler uygulanabilir. Taktik oyunundaki sınıflandırmalara örnekler vermeleri istenebilir. Taktiksel oyunda verilen doğru kararlar, verilen kararların uygulama düzeylerine etkisi, ilk ve son oyun arasındaki farklar vb. taktiksel problemlerle ilgili konuşmalarla oyunun değerlendirmesi yapılabilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerin günlük hayatta karşılaştıkları çeşitli sorunlara çözüm bulurken taktiksel düşünme becerilerini kullanarak farkındalık oluşturmaları beklenir. Sosyal ilişkilerde yaşanan zorluklar, zaman yönetimi veya grup çalışmaları ile öğrencilerin taktiksel düşünme yetilerini kullanabilecekleri fırsatlar sunulabilir. Öğrencilerden daha önce oynadıkları veya izledikleri hücum oyunlarına dair bilgi ve deneyimlerini paylaşmaları istenebilir. Bu oyunlar arasında basketbol, futbol, hentbol gibi sporlara ait temel kavram ve oyun kuralları üzerine açık uçlu sorular sorulabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

OTF.7.2.1.

Öğrencilerin hücum oyunlarına yönelik kavramlar hakkında hazır bulunuşluklarını belirlemek için akvaryum, beyin fırtınası vb. teknikler kullanılarak hücum oyunları ile ilgili kavram ve terimleri anlamaları sağlanır. Bu süreçte öğrencilerin grupta iletişim kurarak birlikte çalışmaları, bir grup olarak sorular sormaları ve tartışmalara katılmaları beklenir. Bu şekilde öğrencilerin grup dinamiğini öğrenmesi, fikir alışverişi yapması ve oyunların stratejik yönlerini keşfetmeleri sağlanır (**SDB2.1**). Öğrencilerden hücum oyunlarının malze-

meleri, alanı, süresi, paslaşma teknikleri, oyuncu sayısı vb. unsurları belirlemeleri beklenir. Hücum oyunları içindeki spor branşlarının (basketbol, futbol, hentbol vb.) ortak noktaları, farklılıkları ve birbirleriyle ilişkilerini belirlemelerine yönelik performans görevi verilebilir. Verilen performans görevleri kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir (**E3.4**). Bu aşamada öğrencilerden sadece oyunların teknik yönlerini değil aynı zamanda takım içi iletişim, strateji geliştirme ve takım çalışmasının önemini fark etmeleri beklenir (**SDB2.1, SDB2.2**). Değerlendirme sürecinde ise öğrencilerin öğrendiklerini pekiştirmelerini sağlamak ve kavramları ne ölçüde anladıklarını belirlemek amacıyla eşleştirme testleri, tanılayıcı dallanmış ağaçlar gibi teknikler kullanılabilir.

OTF.7.2.2

Basketbol, hentbol, futbol vb. hücum oyunları ile ilgili yazılı, görsel ve dijital kaynaklar ders ortamında paylaşılır (**OB4**). İzlenen oyunlarda hücum ve savunma durumlarını gözlemleyerek not almaları istenir. Öğrencilerden gözlem sonuçlarını kendi cümleleriyle etkin bir şekilde ifade etmeleri istenir (**KB2.14**). Öğrencilerin görüş ve düşünceleri alındıktan sonra oynanacak hücum oyununun alanı, oyundaki kişi sayısı, oyunun süresi, kullanılacak malzemeler tanımlanır. Oynanacak hücum oyununun taktiksel problemi belirlenir. Oyun içerisinde öğrencilerin taktiksel farkındalıklarını arttırmak için "Ne tarafa doğru koşmalısın?", "Bu ortamda uzun pas riskli mi?", "Topun çizgiye en hızlı şekilde ulaşması için nasıl koşmalısın?", "İyi savunma yapan bir oyuncuyu nasıl geçmelisin?", "Rakipten uzaklaşmalı mısın yoksa rakibe pas mı vermelisin?" vb. sorular ile hücum oyunundaki taktiksel problemin olası çözümlerinin neler olabileceğine yönelik öneriler sunulmaları beklenir. Taktiksel becerilerden hangilerinin uygun olacağına karar vermeleri istenir (**SDB3.3**). Bu süreçte öğrencilerin birbirlerinin duygu ve düşüncelerini anlamak için birbirlerini dikkatle dinlemeleri beklenir (**D14.1**). Öğretmen rehberliğinde geliştirilmesi gereken beceriler belirlenerek çalışmalar hazırlanır. Hazırlanan bu çalışmada tekrar yapma sayısı olabildiğince fazla tutulur. Öğrencilerin nesneyi bir hedefe atma, sıçrama gibi şut çalışmalarıyla hücum oyununda hareket becerilerinin geliştirilmesi sağlanır (**BE0SAB1**). Abartılmış ve modifiye edilmiş bir oyunla tekrar hücum oyunu oynatılır (**E2.5, SDB3.1**). Saha ölçüleri, oyuncu sayısı ve oyun süresinde değişikliğe gidilebilir. Öğrencilere yöneltilen "Hangi pozisyonda şut atışı yaptın?", "Sağındaki arkadaşına pas vermeyi düşünme sebebin neydi?" vb. sorularla becerilerin uygulanması sağlanır. Taktiksel oyunda verilen doğru kararlar, verdikleri kararların uygulama düzeylerine etkisi, ilk ve son oyun arasındaki farklar vb. taktiksel problemlerle ilgili çıkarımda bulunmaları sağlanır (**SDB2.1**). Dersin amacına ulaşip ulaşmadığı açık uçlu sorular ve dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilir.

FARKLILAŞTIRMA

- Zenginleştirme** Grup içi etkileşimi güçlendirmek amacıyla öğrencilere liderlik görevleri ve farklı roller verilebilir. Öğrencilere profesyonel takımların müsabakalarını analiz etme fırsatı sunulabilir. Bu analizler ile öğrencilerin oyunla ilgili daha yüksek düzeyde taktiksel farkındalık kazanmaları sağlanabilir.
- Destekleme** Öğrencilerle oyun içindeki hareket becerilerini geliştirecek ek çalışmalar yapılabilir. Öğrencilere belirli hareket becerilerini geliştirmeleri için bireysel hızlarına ve gelişim düzeylerine uygun aşamalı görevler verilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



8. SINIF**1. ÜNİTE: FİLE VE RAKET OYUNLARI**

"File ve Raket Oyunları" ünitesinde öğrencilerin voleybol, badminton, masa tenisi, tenis gibi file ve raket oyunları oynayarak hem teknik becerilerini geliştirmeleri hem de bu oyunlardaki taktiksel farkındalıklarını artırmaları amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 34

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

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.4. Çözümleme

EĞİLİMLER E3.2. Odaklanma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D1. Adalet

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Oyun, Kapsamlı Spor Eğitimi, Beden Eğitimi ve Sporun Temelleri

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.2. Gözlemleme, KB2.7. Karşılaştırma, KB3.1. Karar Verme, BEOSAB1. Hareketi
Sergileme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OTF.8.1.1. File ve raket oyunlarını çözümleyebilme

- a) File ve raket oyunlarına ilişkin özellikleri belirler.
- b) File ve raket oyunları arasındaki ilişkileri belirler.

OTF.8.1.2. File ve raket oyunlarında adil oyun anlayışına uygun davranabilme

- a) File ve raket oyunlarında adil oyun kavramını açıklar.
- b) File ve raket oyunlarında adil oyun kavramına uygun hareket eder.

OTF.8.1.3. File ve raket oyunlarında taktik ve strateji geliştirebilme

- a) File ve raket oyunları içerisindeki taktiksel problemleri belirler.
- b) File ve raket oyunlarında belirlenen problemlerin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- c) File ve raket oyunlarında seçilen taktiği uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Adil Oyun
Taktiksel Farkındalık
File ve Raket Oyunları

Anahtar Kavramlar

file oyunu, oyun, performans, raket oyunu, taktik, taktiksel oyun

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; beyin fırtınası, grup çalışması, öz değerlendirme formu ve dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilerden ülkemizde ve dünyada file ve raket oyunlarında karşılaşılan adil oyun durumlarını; örnek olay, sunum, video, poster gibi araçlarla sunmaları amacıyla bir performans görevi verilebilir. Verilen performans görevleri dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. File ve raket oyunlarının özellikleri ve oyunlar arasındaki ilişkiler; beyin fırtınası, grup çalışması vb. yöntemler kullanılarak değerlendirilebilir. Değerlendirmeye yönelik öz değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilerden başta karşılaştıkları problemlerle sonradan çözüme kavuşturdukları taktiksel problemleri kıyaslayarak performanslarını değerlendirmeleri istenebilir. Değerlendirme sürecinde sözlü değerlendirme, soru-cevap yöntemi ve dereceli puanlama anahtarları kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyunların taktiksel özelliklerini ve bu özelliklere göre nasıl sınıflandırıldığını kapsamlı spor ve beden eğitimi derslerinde öğrendikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Derse başlamadan önce öğrencilerin file ve raket oyunları ile ilgili hazır bulunuşluklarını belirlemek için onlara açık uçlu sorular sorulabilir.

Köprü Kurma

Öğrencilere hücum oyunları ile file ve raket oyunları arasında problem çözme durumları açısından benzerlik ve farklılıkların neler olabileceği sorulabilir.

Öğrencilerden oynadıkları oyunlar sırasında karşılaştıkları zorlukları günlük yaşamlarındaki problemlerle kıyaslayarak bu zorlukları nasıl aşabileceklerine dair öneriler geliştirmeleri beklenir.

Oyunlarda adaletin nasıl sağlanabileceğine dair "Oyun kurallarına uymayan sporcuyla karşılaştığında nasıl davranırsın?", "Fair play ödülü alan sporcuların bu ödülü alma sebepleri neler olabilir?" gibi sorular sorularak olay ve durumlar arasında bağlantı kurmaları sağlanabilir. Öğrencilere adil olmayan durumları yansıtan karikatürler gösterilerek onlardan bu karikatürleri yorumlamaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme**Uygulamaları OTF.8.1.1.**

File ve raket oyunlarındaki bileşenlerin neler olabileceği sorularak cevapların listelenmesi sağlanır. Öğrenciler gruplara ayrılır. Öğrencilerden bilgi kartlarından faydalanarak file ve raket oyunlarını incelemeleri ve oyunların özelliklerini belirlemeleri istenir (**SDB2.1**). File ve raket oyunlarına ait saha, alan, malzeme, oyuncu sayısı gibi bileşenlerin benzer ve farklı yönleri üzerinde durulur. File ve raket oyunları; badminton, masa tenisi, voleybol, tenis vb. branşlar olarak sınıflandırılır. Yapılan sınıflandırmadan faydalanarak file ve raket oyunları arasındaki ilişkinin belirlenmesi istenir.

OTF.8.1.2.

Öğrencilerden ülkemizde ve dünyada file ve raket oyunlarında ortaya çıkan adil oyun durumları; örnek olay, sunum, video, poster gibi yöntemlerle sunmalarına yönelik performans görevi istenebilir. Verilen performans görevleri dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir (**OB4**). Öğrencilerden adil oyun kavramını açıklamaları beklenir. Belirlenen file ve raket oyununda kuralların açık, adil olması ve herkesin kurallara uygun hareket etmesi beklenir. Öğrencilerin oyun içinde adil davranış göstermelerini pekiştirmek amacıyla düzenlemeler yapılır (**D1.2**).

OTF.8.1.3.

File ve raket oyunu oynatılarak öğrencilere bu oyunlara yönelik "Rakibin zayıf noktasını nasıl belirlersiniz?", "Savunma yaparken hangi alanı korursunuz?", "Servisi hangi açıyla atarsınız?", "Topu nereye yönlendirirsiniz?" gibi sorular sorulur. Verilen cevaplarla oynatılan oyunun taktiksel problemlerini belirlemeleri beklenir (**SDB3.3**). Bu problemlerin çözümüne yönelik tartışma ortamı sağlanabilir (**SDB2.1**). Öğrencilerden oynadıkları oyunda belirlenen taktiksel problemlerin çözümüne ilişkin öneri sunmaları beklenir. Verilen öneriler doğrultusunda taktiksel oyuna uygun, mantıksal kararlar almaları sağlanır (**KB3.1**). Geliştirilmesi gereken beceriler; bireysel, eşli veya grup olarak istasyon, gösterip yaptırma, akran çalışmaları gibi etkinlik ve oyunlarla tekrar edilerek ihtiyaç duyulan becerileri geliştirilir (**BEOSAB1, SDB1.2**). Öğrencilerin bu becerileri kullanarak belirledikleri taktikleri uygulamaları istenir. Oynatılan oyunun bileşen ve dinamiklerinde değişiklikler yapılarak öğrencilerin oyunu tekrar oynamaları sağlanır (**SDB3.1**). Bu değişiklikler ile oyun ortamının modifiye edilmesi veya abartılmış oyun kuralları ile öğrencilerin oyun içerisindeki hareket ve kararlarını daha dikkatli ve bilinçli bir şekilde gözlemlemeleri beklenir (**KB2.2, E3.2**). İlk ile son oyun arasında karşılaştırma yapmaları istenir (**KB2.7**). Öğrencilerden başta karşılaştıkları problemler ile sonradan çözüme kavuşturdukları taktiksel problemleri kıyaslayarak performanslarını değerlendirmeleri istenir. Değerlendirme sürecinde sözlü değerlendirme, soru-cevap yöntemi ve dereceli puanlama anahtarları kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Okul bahçesi veya gerçek oyun alanlarında file oyunlarını oynama fırsatı sunularak oyun kural ve stratejilerini gerçek bağlamda deneyimlemeleri sağlanabilir. Ulusal ve uluslararası müsabakalarda oyuncuları gözlemlemelerine olanak tanınabilir.

Destekleme Oyun stratejileri konusunda daha fazla deneyim kazanmaları amacıyla öğrenciler, küçük gruplar hâlinde ya da küçük gruplar hâlinde çalışmaları teşvik edilebilir. Gruplar oyun sırasında karşılaştıkları zorlukları tartışarak çözüm önerileri geliştirebilirler. Öğrencilerin performanslarına göre öğretmen tarafından onlara bireysel destek verilebilir. Öğrencilerin oyun sırasında geliştirmeleri gereken beceriler üzerinde daha fazla pratik yapmaları sağlanabilir. Ayrıca öğrencilere hangi alanlarda güçlü olduklarına dair geri bildirim verilirken hangi taktiklerin daha fazla pratik gerektirdiği de vurgulanabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



8. SINIF

2. ÜNİTE: HEDEF OYUNLARI

"Hedef Oyunları" ünitesinde öğrencilerin okçuluk, atıcılık, bilardo gibi hedef oyunları ile el-göz koor-dinasyonlarını geliştirmeleri, odaklanma yeteneklerini artırmaları ve hızlı, etkili kararlar verme gibi becerileri kazanmaları hedeflenmektedir. Ayrıca bu aktiviteler aracılığıyla öğrencilerin zaman yönetimi, stresle başa çıkma ve beden farkındalığı gibi beceriler kazanarak yaşam becerilerini geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 34

ALAN BECERİLERİ BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme, BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.4. Çözümleme

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.8. Soru Sorma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D4. Dostluk, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Bilişim Teknolojileri, Beden Eğitimi ve Oyun, Beden Eğitimi ve Sporun Temelleri

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB1. Hareketi Sergileme, KB2.17. Değerlendirme, KB3.1. Karar Verme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OTF.8.2.1. Hedef oyunlarını çözümleyebilme

- a) Hedef oyunlarına ilişkin özellikleri belirler.
- b) Hedef oyunları arasındaki ilişkileri belirler.

OTF.8.2.2. Hedef oyunlarında güvenli ortam oluşturabilme

- a) Hedef oyunlarında riskleri belirler.
- b) Hedef oyunlarında belirlediği risklere yönelik tedbirler alır.

OTF.8.2.3. Hedef oyunlarında taktik ve strateji geliştirebilme

- a) Hedef oyunlarında taktiksel problemi belirler.
- b) Hedef oyunlarında belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- c) Hedef oyunlarında seçilen taktiği uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Taktiksel Oyun Oynama
Güvenli Ortam Oluşturma
Hedef Oyunu

Anahtar Kavramlar

güvenlik, hedef oyunu, karar verme, oyun, önlem alma, performans, taktik, taktiksel oyun

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme Ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; organizasyon şeması, dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Grup tartışması sonucunda temel ilk yardım bilgilerini öğrenebilmeleri için afiş, poster, video gibi dijital materyaller kullanılabilir. Öğrencilerden hedef oyunları içerisinde yer alan okçuluk, atıcılık, bilardo vb. branşlara yönelik performans görevi olarak organizasyon şeması hazırlamaları istenir. Organizasyon şeması, dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Olası riskler bir kontrol listesine kaydedilir ve oyun alanının öğrenciler tarafından düzenli olarak kontrol edilmesi sağlanabilir. Beceri takip formu, gözlem formu, akran-grup-öğretmen değerlendirmeleri ile gelişimin yeterli düzeye ulaşp ulaşmadığı değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin taktiksel oyunları sınıflayabildikleri, hücum, file, alan oyunlarını bildikleri ve oynayabildikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere hedef oyunlarına ilişkin sorular sorulabilir. "Bildığınız hedef oyunları nelerdir?", "Hedef oyunundaki bileşenler nelerdir?", "Hedef oyunları denince hangi branşlar aklınıza geliyor?" gibi sorularla görüşleri alınıp ön bilgileri yoklanabilir.

Köprü Kurma

"Hedef oyunlarındaki disiplinli ve stratejik düşünme becerileri, günlük hayatımıza nasıl yardımcı olabilir?" gibi sorular sorulabilir. Öğrenciler, okul projelerine odaklanmak ve günlük yaşamda başarılı olmak için bu becerilerin nasıl kullanılacağını tartışabilir. Böylece hedef oyunlarının günlük yaşamla bağlantısı kurulabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

OTF.8.2.1.

Çeşitli branşlardan (voleybol, golf, futbol, masa tenisi) top, ok, puantaj vb. materyaller gösterilerek öğrencilerin merak duygusu uyandırılır (E1.1). Bu materyallerden hangilerinin hedef oyunları ile ilgili olduğu tartışma yöntemiyle bulunur. Süreçte öğrencilerden arkadaşlarını etkin bir şekilde dinlemeleri, duygu ve düşüncelerini açıkça ifade ederek olumlu iletişim kurmaları beklenir (D4.2, SDB2.1). Öğretmen tarafından planlanan bir hedef oyunu oynatılır. Öğrencilerden hedef oyununa ait özellikleri belirlemeleri beklenir. "Türkiye

ve dünyada hedef oyunlarında başarılı olan ünlü sporcuları tanıyor musunuz?", "Bu sporcular hangi spor branşları ile uğraşıyor?", "Hedef oyunlarında kullanılan materyaller nelerdir?" gibi sorular sorulur. Alınan cevaplar doğrultusunda gruplara ayrılan öğrencilerden hedef oyunları içerisinde yer alan okçuluk, atıcılık, bilardo vb. branşlara yönelik performans görevi olarak organizasyon şeması hazırlamaları istenir **(OB4)**. Ayrıştırılan branşların birbirleriyle olan ilişkileri belirlenir. Organizasyon şeması, dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

OTF.8.2.2.

Öğrencilerden oyun alanını gözlemlemeleri istenir. Hedef oyunlar oynanırken karşılaşılabilecek riskleri soru-cevap yöntemiyle belirlemeleri sağlanır. Belirlenen riskler bir kontrol listesine kaydedilir ve oyun alanının öğrenciler tarafından düzenli olarak kontrol edilmesi sağlanır **(D16.3)**. Öğrencilerin güvenli bir şekilde hareket etmeyi ve oyun alanındaki diğer bireylerin güvenliğini gözetmeleri sağlanır. Çarpışma, düşme gibi risk durumları için alınabilecek güvenlik önlemleri hakkında çözüm önerileri üretmek amacıyla grup tartışması yapılır. Beden eğitimi ve sporun temelleri dersi ile ilişkilendirme yapılabilir. Bu sayede öğrencilerin olası acil durumlara hazırlıklı olmaları sağlanır. Öğrencilerden oyun sırasında veya güvenlik önlemlerinin uygulanmasında sorumluluk almaları beklenir **(D16.3)**. Güvenlik tedbirlerinin kazaların önlenmesinde büyük rol oynayacağı öğretmen tarafından açıklanır. Öğrencilerin gerekli materyallerin temini için çevre ve okulun imkânlarından yararlanarak belirlenen risklere karşı tedbir almaları sağlanır. Alınan güvenlik tedbirleri farklı yöntem ve tekniklerle değerlendirilebilir.

OTF.8.2.3.

Oynatılacak hedef oyununun kuralları, süresi, oyuncu sayısı, kullanılacak malzemeleri ile hücum, savunma, vuruş sayısı vb. problemler öğretmen tarafından belirtilir. Öğrencilerden oyun ile ilgili merak ettiklerini sormaları istenir **(E3.8)**. Hedef oyunundaki taktiksel probleme dikkat çekilerek oyunun oynanması sağlanır. Planlanan hedef oyunu, öğrencilerde oyun duygusu gelişene kadar belli bir süre oynatılır **(E2.5)**. Oyun duyusunun gelişim süreci gözlem formuyla değerlendirilir. Oyun duygusu geliştikten sonra öğretmen tarafından öğrencilerde taktiksel farkındalık oluşturmak için "neden" ve "nasıl" soruları sorulur. "Oyunun amacı nedir?", "Doğru mesafedeki vuruşu gerçekleştirmeye nasıl karar verdin?", "Takım arkadaşlarınla taktiksel bir işaretin var mı?", "Hangi taktiksel hamleyi doğru yaptığını düşünüyorsun?", "Tekrar aynı oyunu oynadığında hangi taktikleri kullanır, hangilerini kullanmazdın?" vb. sorular sorularak öğrencilerin taktiksel problemleri belirlemeleri sağlanır **(SDB1.2, SDB3.3)**. Bu aşamada önce kendi önerilerini ardından arkadaşlarının önerilerini uygun bir dille eleştirmeleri sağlanır **(D4.2, E3.5, SDB2.1)**. Problem durumuna yönelik önerilerini değerlendirmeleri beklenir. Grup tartışmasından elde ettikleri sonuçlar doğrultusunda hedef oyunundaki problemin çözümüne ilişkin karar vermeleri sağlanır **(KB3.1)**. Becerilerin gelişimi için farklı yöntemlerle öğrencilere bireysel, eşli ve grupta çalışmalar yaptırılır **(BEOSAB1, SDB2.2)**. Bu çalışmalarla öğrencilerin hedef noktaya belirlenen sayıda top atması, hareketli atış yapması gibi hareket becerilerini geliştirmeleri beklenir. Öğrencilerden sorumluluk alarak disiplinli ve istikrarlı bir şekilde çalışma alışkanlıklarını geliştirmeleri beklenir **(E2.2)**. Beceri takip ve gözlem formu, akran-grup-öğretmen değerlendirmeleri ile beceri gelişiminin yeterli düzeye ulaşmış olup olmadığı takip edilebilir **(KB2.17)**. Hedef noktası, oyun alanı, oyunun süresi, oyuncu sayısı vb. oyun bileşenlerinde değişikliğe gidilerek abartılmış ve modifiye edilmiş oyun, tekrar oynatılır ve öğrencilerin seçilen taktiği uygulamaları beklenir **(SDB3.1)**. Oyunun değerlendirilmesi amacıyla "Hedef tahtasının tam merkezine atış yapmak için geliştirdiğin beceri işe yaradı mı?" ve "Saha alanını daha verimli kullanmak için uyguladığın taktik faydalı oldu mu?" gibi sorular sorularak hedef oyununun değerlendirilmesi yapılır.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Farklı branşlarda turnuvalar düzenlenebilir.

Türkiye ve dünyanın tanınmış bardo, okçuluk, atıcılık vb. sporcuları hakkında belgeseller izletilebilir. Canlı yayınlar aracılığıyla sporcularla yapılan sohbetlere öğrencilerin katılmaları sağlanabilir.

Hedef oyunları oynanırken duyuşsal ve zihinsel motivasyonun korunmasının başarı üzerine etkileri hakkında araştırmalar yapmaları istenebilir.

Destekleme

Oyun sırasında zorlanan öğrenciler için bireysel çalışma istasyonları oluşturulabilir.

Güvenlik konusunda bilinçli olmalarını sağlamak amacıyla öğrencilerdenla hedef oyunlarında güvenlik önlemleri ile ilgili yazılı, görsel ve dijital kaynaklardan araştırma yapmaları istenebilir.

Öğrencilere hedef oyunları hakkında bilgi edinmeleri için çevrim içi kaynak ve kitaplar önerilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



