

T.C.  
MILLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI  
Ortaöğretim Genel Müdürlüğü

**SPOR LİSESİ**  
**EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ**  
**ÖĞRETİM PROGRAMI**



Ankara 2016

## İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....	3
EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN GENEL AMAÇLARI .....	4
EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖĞRENCİLERE KAZANDIRMAYI HEDEFLEDİĞİ BECERİLER .....	5
EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖĞRENME-ÖĞRETME YAKLAŞIMI.....	6
EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI.....	7
EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN AÇIKLAMALAR .....	8
EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI .....	9
EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ÜNİTE VE SÜRELERİ .....	10
EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ÜNİTE, KONU VE KAZANIMLARI.....	11

## GİRİŞ

Günümüzde beden eğitimi ve spor, yetişmekte olan nesillere fikren ve bedenen sağlık kazandıran bir faaliyet alanı olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle öğrencilerin, çağımızın eğitim anlayışına uygun bir şekilde kendi kapasitesi ve yetenekleri doğrultusunda yetiştirilmeleri önemle ele alınmalıdır.

Eğitsel oyunlar; eğitim, sağlık (fiziksel tedavi) ve eğlence amaçlı uygulanabilen oyunlardır. Hangi amaçla uygulanırsa uygulansın, oyunsal formlar olduğu için yarışma ve eğlence barındırdığından hemen hemen her yaşta ve ortamda uygulanabilen oyunlardır. Oynadıkları alana, zamana; oynayanların yaş ve cinsiyet durumlarına göre uygulama şekli değişir.

Son yıllarda oyunla eğitim, eğitimin her kademesinde; özellikle de okul öncesi ve ilköğretimde önem kazanmış, hatta yeni bir metot olarak birçok ülkede uygulanmaya başlamıştır. Genel anlamı ile oyun, dar anlamı ile de eğitsel oyun, her türlü beden eğitimi ve sportif eğitimin temelini oluşturmaktadır. Beden eğitimi ve sportif çalışmaların doğurduğu stresi ortadan kaldırmak; dikkati ve motivasyonu daha fazla sürdürebilmek için oyunlardan ve eğitsel oyunlardan faydalanılabilir. Eğitsel Oyunlar Öğretim Programı ile öğrencilerin, her türlü beden eğitimi ve sportif eğitimin temelini oluşturmada eğitsel oyunun önemini farkına varmalarını sağlaması, eğitsel oyunlarla sosyal ilişkiler kurması ve geliştirmesi amaçlanmıştır.

## EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN GENEL AMAÇLARI

Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri esas alınarak hazırlanmıştır.

Bu programla öğrencinin;

1. Oyunun dünyada ve Türkiye'deki gelişimi hakkında bilgi sahibi olması,
2. Oyunla ilgili kavramları doğru ve yerinde kullanması,
3. Oyun ve eğitsel oyun arasındaki farkı kavraması,
4. Eğitsel oyunun planlanması, öğretilmesi ve yönetilmesi süreçlerine katılması,
5. Eğitsel oyun kurallarını kavraması ve bu kurallara uygun hareket etmesi,
6. Günlük yaşantısında ve fiziksel etkinliklerinde, organizmayı kondüsyonel olarak hazır hâle getirmesi,
7. Eğitsel oyunları; evde, iş yerinde, sportif branşların ısınma süreçlerinde, değişik sportif formlar içerisinde kullanabilmesi,
8. Sportif branşların oyun formlarında branşa özgü yeteneğini keşfetmesi ve kullanması,
9. Eğitsel oyunlarla sosyal ilişkiler kurması ve geliştirmesi,
10. Oyun içerisinde motorik özelliklerinin sınırlarını keşfetmesi ile kendini tanıması,
11. Kendine güven duyması ve kendini kontrol etmesi,
12. Kuvvet, çabukluk ve dayanıklılık gibi temel motorik özelliklerini geliştirmesi,
13. Hareketlilik, denge ve koordinasyon gibi yardımcı motorik özelliklerini geliştirmesi,
14. Çabuk karar verme, iş birliği yapma, dikkat, cesaret, doğruluk, disiplin, çalışmalara ilgi duyma gibi kişisel ve sosyal alışkanlıklar geliştirmesi,
15. Kazanana takdir etmesi, kaybetmeyi sindirebilmesi
16. Yeteneklerini, güçlü yönlerini tanıması ve bunları en üst düzeyde kullanması amaçlanmaktadır.

## EĐİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĐRETİM PROGRAMI'NIN ÖĐRENCİLERE KAZANDIRMAYI HEDEFLEDİĐİ BECERİLER

Eđitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı ile öğrencilere kazandırılması hedeflenen beceriler aşağıda sunulmuştur:

1. Temel motorik beceriler
2. Planlama
3. Yönetme
4. Organizasyon
5. İş birliđi
6. İletişim
7. Problem çözme
8. Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma
9. Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma
10. Yaratıcı düşünme

## EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖĞRENME-ÖĞRETME YAKLAŞIMI

Oyun öğrenimi iki evrede gerçekleşmektedir. Bunlar; imaj şekillendirme ve kaba hareketlerin evreleridir. İmaj şekillendirme evresinde öğrenci; öğreneceği oyunun şeklini ve kurallarını, anlatılanlara göre şekillendirir. Sonra kendine bir faaliyet projesi çizer. Bir projenin yapılabilmesi; önceki teorik tecrübe, motorik özelliklerin gelişim seviyesi ve efor kapasitesi ile ilgilidir. Kaba hareketler evresinde öğrenci; öğretmenden sözel olarak aldığı bilgiye göre ilk uygulamalara geçer (deneme yapar). Bu evre, oyunun oynanma şekli ve teknik uygulamaların düzgün öğrenimi için çok önemlidir. Eksik ve hatalı öğrenmeler düzeltilir. Aksi takdirde oyunun uygulanmadaki akıcılık kesintiye uğrayacağından istenilen verim elde edilemez. Bu nedenle, oyunun anlaşılıp anlaşılmadığı sorusu mutlaka sorulduktan sonra deneme yapılmalı, hatalar ve yanlış anlaşılımlar ortadan kaldırılmalıdır.

Eğitsel oyunlardaki kuralların ve tekniklerin öğretiminde, ilk olarak tekniğin kuralları ve özellikleri anlatılmalı; sonrasında, bir örnek uygulama ile gösterip-yaptırma yöntemine dayalı olarak hem uygulama hem de sözel olarak öğrenciye sunulmalıdır. Oyun kurallarının ve teknik detayların, oyunlarda kazanmaya yönelik avantaj sağlayan hususların öğrenciler tarafından bulunması sağlanmalıdır.

Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı, öğretmenden öğrenciye ve öğrenciden öğretmene çift yönlü bir iletişimin olduğu ve öğrencinin yaparak, yaşayarak öğrenmesini sağlayan ve öğrenciyi merkeze alan modern öğretim yaklaşımlarıyla yürütülmelidir. Bu yaklaşımlar doğrultusunda, öğrenme ortamı ve ders materyalleri etkili şekilde organize edilmelidir.

## EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI

Değerlendirme; öğretim programında yer alan kazanımlarda belirtilen bilgi, beceri ve tutumlara öğrencilerin ne oranda ulaştıklarının tespit edilmesi ve tespit edilen eksik ya da yanlış öğrenmelerin giderilmesi için önlemler alınmasının sağlanması açısından önemlidir.

Spor eğitiminde yapılan değerlendirme sürekli olmalıdır. Öğretim öncesinde yapılan değerlendirme, öğrenci hakkında bilgi edinilmesini ve öğrenme hedeflerinin belirlenmesini; öğretim esnasında yapılan değerlendirme, öğrenci ve öğretmene geri bildirim verilmesini; öğretim sonunda yapılan değerlendirme ise öğrenme hedeflerinin karşılanıp karşılanmadığı ve belirli alanlarda değişiklik yapılması gerekip gerekmediği hakkında karar vermeyi sağlayacaktır. Sürekli değerlendirme, öğrenme güçlüğü çeken öğrencilerin ilerleyişlerinin tespiti için de kullanışlıdır. Değerlendirme uygulamalarında, farklı öğrenci yetenek ve beceri düzeyleri ile okul ve sınıf koşulları göz önünde bulundurulmalıdır.

Kullanılan ölçme araçları ve değerlendirme yaklaşımları; öğretim programının kazanım, hedef ve amaçlarıyla örtüşmelidir. Öğretim programında bilişsel, psikomotor ve duyuşsal öğrenme alanlarına ilişkin kazanımlar bulunmaktadır. Spor eğitiminde bu üç alan, harekete anlam kazandırmak için iç içe geçmiştir. Bu bakımdan kullanılacak değerlendirme yaklaşımlarının ve ölçme araçlarının bu alanlara ilişkin kazanımları yansıtması önemlidir. Kullanılacak ölçme aracı ve değerlendirme yaklaşımı, ölçülmek istenen becerilere ve değerlendirme sonuçlarının hangi amaçla kullanılacağına bağlı olarak belirlenmelidir. Psikomotor ve duyuşsal alanlara ilişkin kazanımların değerlendirilmesinde kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarı ya da derecelendirme ölçekleri şeklinde tasarlanmış gözlem formlarının yanı sıra öz ve akran değerlendirme formları kullanılabilir. Bilişsel ve psikomotor becerileri değerlendirmek ve geliştirmek amacıyla bireysel ya da grup çalışması şeklinde tasarlanmış proje ve performans çalışmaları kullanılabilir.

Değerlendirme sonrasında performansları hakkında verilen yapıcı geri bildirimler; öğrencilerin neyin önemli olduğunu, neyin öğretilmeye çalışıldığını ve hangi alanda gelişmek için çaba sarf etmeleri gerektiğini kavramalarını sağlayacaktır.

## EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULAMASINA İLİŞKİN AÇIKLAMALAR

1. Eğitsel oyunlar dersinin uygulanmasında eğlenme ve eğlenirken de aşırıya kaçmamak kaydı ile yarışma yaptırılmalıdır. Yarışma unsuru ön plana çıkarılmamalıdır. Kurallar, sporda olduğu kadar kesin ve keskin değildir.

2. Derslerin başındaki ısınma çalışmalarının tamamı, yaptırılmalıdır.

3. Eğitsel oyun uygulamaları ile öğrenciler; eğlenerek yarışırken kurallara uymayı, kaybetmemeye çalışırken başkalarının haklarına saygılı olmayı ve kendi haklarını korumayı öğreneceklerdir.

4. Dersin başında konu ile ilgili olarak öğrencilerin dikkat seviyelerini en üst düzeye çıkarabilmek için konunun önemine vurgu yapılmalı ve öğrenciler yüreklendirilmelidir.

5. Oyunların oynatılmasında güçlü öğrencilerin zayıf öğrencileri ezmelerine, rencide etmelerine veya incitmelerine asla izin verilmemelidir.

6. Başarılı öğrencileri ödüllendirmek, kaybedenleri cesaretlendirmek için başarılı oyuncu veya gruplar ilan edilerek takdir edilmelidir.

7. Oyunların oynatılmasında kural ihlallerinin oyunculara oyunu kaybettireceği uyarısı yapılarak oyuncuların kurallar çerçevesinde davranması sağlanmalıdır.

8. Oyunların oynatılmasında; oyundan, oyun araç-gereçlerinden, oyun ortamından ve çevresel şartlardan kaynaklanabilecek ve öğrencilerin sakatlanmalarına yol açabilecek hususlar göz önünde bulundurulmalı, emniyet tedbirleri alınmalı ve öğrencilerin dikkatleri bu hususlara çekilmelidir.

9. Oyunla ısınma ve soğumanın yanında temel ve yardımcı motorik özellikler geliştirilebilir. Sportif branşlara ait temel formlar, oyunlara dönüştürülerek çalışma süreleri uzatılabilir. Bu durum, becerilerin pekiştirilmesi açısından da önemlidir.

10. Manevi, kültürel ve evrensel değerleri benimseyen, koruyan ve geliştiren bireyler yetiştirilmesinde spor eğitiminin önemli bir yeri vardır. Bu bakımdan programda yer alan üniteler ve kazanımlarla ilişkilendirilerek tabloda sunulan değerlere ilişkin çalışma ve etkinliklere yer verilmesi önemlidir. Etkinlik ve çalışmalar planlanırken örnek olarak verilmiş konu başlıklarından yararlanılabilir.

Değerler	Konu Başlığı
Öz güven	Kendini ifade edebilme
Hoşgörü	Farklılıklara karşı hoşgörü
Adalet ve adil olma	Başkalarına karşı adil olmak

Bu değerlerin öğrenme-öğretme sürecinde kullanılacak ders kitabında etkinlik, çalışma, araştırma konusu veya okuma parçası olarak yer alması sağlanmalıdır.



## EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

Programda ünite temelli yaklaşım esas alınmıştır. Program beş üniteden oluşmuştur. Kazanımlar; ünite numarası, konu numarası ve kazanım numarası esas alınarak numaralandırılmıştır. Kazanımlara ilişkin açıklamalar, sınırlamalar veya uyarılar kazanımı takip eden satırda italik yazı karakteriyle ifade edilmiştir.

Kazanımların yapısı aşağıda şematik olarak gösterilmiştir.

Ünite no.	Konu no.	Kazanım no.	Kazanım İfadesi	Kazanım Açıklaması
		1.2.1.	Oyunun Türkiye'deki gelişimini açıklar.	<i>Oyunun Türkiye'deki gelişimi hakkında bilişim teknolojilerini kullanarak araştırma yapılması sağlanmalıdır.</i>

**EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI  
ÜNİTE VE SÜRELERİ**

Üniteler	Kazanım Sayıları	Süre/Ders Saati	Oranı (%)
Oyunun Doğuşu ve Gelişimi	3	4	5,5
Oyunun Tanımı, Oyun Kavramları ve Sınıflandırılması	4	8	11,11
Eğitsel Oyunların Tanımı ve Sınıflandırılması	4	8	11,11
Eğitsel Oyunun Planlanması, Öğretilmesi, Yönetilmesi	3	10	13,88
Kuvvet, Çabukluk ve Dayanıklılık Oyunları	5	42	58,33
<b>TOPLAM</b>	<b>19</b>	<b>72</b>	<b>100</b>

## EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ÜNİTE, KONU VE KAZANIMLARI

### 1. OYUNUN DOĞUŞU VE GELİŞİMİ

#### 1.1. Oyunun Dünyada Gelişimi

1.1.1. Oyunun dünyadaki gelişimini açıklar.

*Oyunun dünyadaki gelişimi hakkında bilişim teknolojilerini kullanarak araştırma yapılması sağlanmalıdır.*

#### 1.2. Türk Kültüründe Oyunun Gelişimi

1.2.1. Oyunun Türkiye'deki gelişimini açıklar.

*Oyunun Türkiye'deki gelişimi hakkında bilişim teknolojilerini kullanarak araştırma yapılması sağlanmalıdır.*

1.2.2. Oyunun dünyada ve Türkiye'deki gelişimini karşılaştırır.

### 2. OYUNUN TANIMI, OYUN KAVRAMLARI VE SINIFLANDIRILMASI

#### 2.1. Oyunun Tanımı

2.1.1. Oyunu tanımlar.

2.1.2. Farklı oyun tanımlarını karşılaştırır.

#### 2.2. Oyunun Kavramları

2.2.1. Oyunun farklı kavramlarını karşılaştırır.

#### 2.3. Oyunun Sınıflandırılması

2.3.1. Farklı sınıflardaki oyunları karşılaştırır.

*Oyunların farklı sınıf seviyelerinde farklı kategorilerde olabileceği vurgulanmalıdır.*

### 3. EĞİTSEL OYUNLARIN TANIMI VE SINIFLANDIRILMASI

#### 3.1. Eğitsel Oyunların Tanımı

3.1.1. Eğitsel oyunları tanımlar.

#### 3.2. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

3.2.1. Eğitsel oyunları oyun karakterine göre sınıflandırır.

3.2.2. Oyunları oyunu seçmede ve oynamada etkili olan özellikler bakımından sınıflandırır.

3.2.3. Oyunları oyunun dışındaki belirleyiciler açısından gruplara ayırır.

### 4. EĞİTSEL OYUNUN PLANLANMASI, ÖĞRETİLMESİ, YÖNETİLMESİ

#### 4.1. Eğitsel Oyunun Planlaması

4.1.1. Eğitsel oyunu planlar.

*Eğitsel oyunun seçilmesi ve planlanmasına birlikte yer verilmelidir.*

#### 4.2. Eđitsel Oyunun Öğretilmesi

4.2.1. Eđitsel oyunun öğretilme şeklini ifade eder.

#### 4.3. Eđitsel Oyunun Yönetilmesi

4.3.1. Eđitsel oyunu yönetir.

### 5. KUVVET, ÇABUKLUK VE DAYANIKLILIK OYUNLARI

#### 5.1. Kuvvet Oyunları

5.1.1. Kuvvet oyunlarını kurallarına uygun oynar.

*Kapandaki Dev, Çökmeli Top Atma, At ve Binicisi, Düşen Ağa vb. oyunlar oynatılabilir.*

#### 5.2. Çabukluk Oyunları

5.2.1. Çabukluk oyunlarını kurallarına uygun oynar.

*Deve Cüce, Elim Sende, Adadan adaya, Lobutla Stafel yarışı vb. oyunlar oynatılabilir.*

#### 5.3. Dayanıklılık Oyunları

5.3.1. Dayanıklılık oyunlarını kurallarına uygun oynar.

*Altın Balık, Kırmızı Işık, Yat-Kalk vb. oyunlar oynatılabilir.*

#### 5.4. Koordinasyon Oyunları

5.4.1. Koordinasyon oyunlarını kurallarına uygun oynar.

*Yengeç Yarışı, Pas Yarışı, Parazit, Sıçratan İp vb. oyunlar oynatılabilir.*

5.4.2. Koordinasyon oyunlarını özellikleri bakımından diğer oyunlarla karşılaştırır.