



T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI

MÜZİK OKULLARI BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ

ÖĞRETİM PROGRAMI

(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 VE 8. SINIFLAR)

TÜRKİYE YÜZYILI
MAARİF MODELİ

2025

İÇİNDEKİLER

1. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI	4
1.1. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI	4
1.2. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR	5
1.2.1. Programlar Arası Bileşenler	5
1.2.2. İçerik Çerçevesi	5
1.2.3. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)	6
1.2.4. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	6
1.2.5. Farklılaştırma	7
1.3. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMA, ÖĞRENME ÇIKTISI SAYISI VE SÜRE TABLOLARI	9
1.4. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ KİTAP FORMA SAYILARI VE KİTAP EBATLARI	13
1.5. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI	14
2. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NDA YER ALAN FARKLI SINIF DÜZEYLERİNE AİT TEMALAR	16
1. SINIF	16
2. SINIF	35
3. SINIF	55
4. SINIF	74
5. SINIF	92
6. SINIF	109
7. SINIF	124
8. SINIF	140

1. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

1.1. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli; bireyin bütüncül gelişimini amaçlayan, köklü bir geçmişe sahip Türk Millî Eğitim Sistemi'nin dijital çağa ve teknolojik gelişmelere duyarlılığını, yeri geldiğinde bu gelişmelere öncülük edebilme istek ve potansiyelini yansıtan bir anlayışla geliştirilmiştir. Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı'nda, öğretim programlarının temel öğeleri, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin benimsediği ilke ve yaklaşımlarla bu modelin bileşenlerine göre şekillendirilmiştir.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin becerilerle ilgili bileşenleri; kavramsal beceriler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, eğilimler, okuryazarlık becerileri ve alan becerilerinden oluşmaktadır. Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı, bilgi edinim sürecine ek olarak bireylerin çağın gerektirdiği becerilerle donatılmasını hedeflemektedir. Program, beden eğitimi, oyun ve müzik öğrenme süreçlerini destekleyen ve bu süreçlerle gelişen kavramsal beceriler, sanat alan becerileri ile beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri odağa alınarak hazırlanmıştır. Aynı zamanda bu becerilerin eğilimler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri ve okuryazarlık becerileri ile etkileşim içinde gelişimi hedeflenmiştir. Öte yandan Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bütüncül eğitim anlayışına uygun biçimde Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı ile birey, çevre ve topluma ilişkin değerlerin desteklenmesi; beden eğitimi, oyun ve müzik öğrenme-öğretme sürecinin bu değerlerle zenginleştirilerek bireye, topluma ve çevreye duyarlı bir niteliğe ulaşması hedeflenmektedir.

Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı; Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli çerçevesinde beden eğitimi, oyun ve müzik öğretme ve öğrenme sürecini ilgi çekici, etkileşimli hâle getirerek öğrencilerin öğrenmeye olan ilgilerini artırmayı; birey ve toplumun ihtiyaçlarını karşılamayı fiziksel aktivite ve müziği günlük hayat deneyimlerinin bir parçası hâline getirmeyi hedeflemektedir. Ayrıca programda bireylerin eleştirel düşünme, problem çözme ve karar verme gibi üst düzey becerilerinin gelişimine de önem verilmektedir. Bu doğrultuda üretken, yenilikçi ve rekabet gücü yüksek bireylerin yetiştirilmesinde; ülkemizin gelişmişlik ve kalkınma hedeflerine ulaşılmasında beden eğitimi, oyun ve müzik öğretme ve öğrenme sürecinden beklenen nitelik de göz önünde bulundurulmuştur.

Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı; halk oyunları, müziksel etkinlikler, devinimsel hareketler ve ritmik hareketlerin ilişkisel yapısı göz önünde bulundurularak hazırlanmıştır. Öğrencilerin daha çok bilgi edinimi yerine sanatsal ve fiziksel yeterliliğe ulaşmayı sağlayan becerilere sahip olmalarını, edindikleri bilgiler arasındaki ilişkileri sorgulayarak eski bilgileri ile yeni bilgilerini bir bütün olarak yapılandırabilmelerini ön planda tutan programda sadece bilgiyi destekleyen içerikler mümkün olduğunca sınırlı tutulmuştur. Programda halk oyunları, müziksel etkinlikler, devinimsel hareketler ve ritmik hareket içeren etkinliklerle öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılımlarını ve sanatsal becerilerini artırmaya yönelik süreç bileşenlerine programın bütüncül yaklaşımı ile uyumlu bir şekilde yer verilmiştir. Bunun yanı sıra programda öğrencilerin bireysel ve grup içi sorumluluk alması teşvik edilerek öğrenmeye ilişkin eğilimlerinin ve sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. İçerik, bu hedefler bağlamında hem disiplinler arası hem de beceriler arası ilişkiler kurularak mümkün olduğunca gerçek yaşam gereksinimleri çerçevesinde yapılandırılmıştır. Öğrenme-öğretme uygulamalarında öğrenme kanıtlarıyla ölçme ve değerlendirme süreçlerinin daha nesnel ve açık hâle getirilmesi amaçlanmıştır. Süreç ve durum temelli ölçme ve değerlendirme yaklaşımlarına yer verilmiştir.

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri esas alınarak hazırlanan Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı'yla öğrencilerin;

1. Sanat alan becerilerinden müziksel hareket, müziksel dinleme, müziksel yaratıcılık becerileri ile beden eğitimi, oyun ve spor alan becerilerinden ritmik hareket etme, taktik ve strateji geliştirme, hareketi sergileme, fiziksel aktiviteye katılma, adil oyun anlayışına uygun davranma, takım/grup liderliği sergileme, eşle/grupla hareket etme becerilerini etkin bir şekilde kullanmaları,
2. Kavramsal, sosyal-duygusal öğrenme ve okuryazarlık becerilerini sanat, beden eğitimi ve spor alan becerileri ile bütüncül bir şekilde öğrenme sürecine ve sonuçlarına yansıtmaları,
3. Edindiği becerileri kullanarak fiziksel yetkinliklerini geliştirmeleri, sağlıklı bir yaşam sürdürmeleri sanat okuryazarlıklarını arttırmaları, aynı zamanda bilgilerini beceriye dönüştürmeleri,
4. Spor, müzik ve dans ile ilgili eğilimlerinin farkında olmaları ve öğrenme sürecinde eğilimlerini geliştirmeleri,

5. Edindiği değerleri öğrenme sürecine yansıtma ve değerlerini geliştirmeleri,
6. Edindiği spor, müzik ve dansla ilgili bilgi, beceri, eğilim ve değerleri her türlü öğrenme sürecine, diğer derslere ve yaşamlarına yansıtma amaçlanmaktadır.

1.2. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı tematik bir yaklaşımla hazırlanmıştır. Programın uygulanmasına ilişkin esaslar temaların temel bileşenleri bağlamında aşağıda açıklanmıştır.

1.2.1. Programlar Arası Bileşenler

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde programlar arası bileşenler; sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerileri olarak sınıflandırılmıştır.

Sosyal-duygusal öğrenme becerileri; bireyin kendisi ve çevresi ile olumlu ilişkiler kurabilmesi, duygularını yönetebilmesi, empati yapabilmesi ve sağlıklı bir benlik geliştirebilmesi için gerekli becerilerdir. Müziğin soyut yapısı ve bireyin fiziksel faaliyetlerini öne çıkaran boyutu, beden eğitimi, oyun ve müzik öğrenme-öğretme sürecinde sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin göz ardı edilmesine sebep olabilmektedir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli çerçevesinde beden eğitimi, oyun ve müzik öğrenme-öğretme sürecinin sosyal duygusal boyutu göz önünde bulundurulmalıdır. Bu sürecin sosyal-duygusal öğrenme becerilerini desteklediği ve sosyal-duygusal öğrenme becerileri olmadan gerçekleşmesinin mümkün olmadığı da dikkate alınmalıdır.

Değerler; etkileşimde olduğu insanları, yaşadığı toplumun dinamiklerini, çevresindeki doğal güzelliklerin değerini anlayan, çevresiyle dengeli ve düzeyli ilişkiler kuran, tarihî ve kültürel mirası koruyan, doğaya saygılı bireyler yetiştirmeyi amaç edinmektedir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bir bileşeni olarak değerler; bireyin dengeli, ölçülü ve tutarlı; kendisine, ailesine, milletine ve dünyaya faydalı; üretken, ahlaklı ve çalışkan bir şekilde yetişmesi için yürütülen çabaların öğretim programlarına yansıtılması olarak değerlendirilmelidir. Beden eğitimi, oyun ve müzik, bireyin fiziksel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunarak değer edinimini destekleyen temel disiplinlerdendir. Bu bağlamda değerler, Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı'nın hedeflediği beceriler ve içerik çerçevesi ile uyumlu bir biçimde beden eğitimi, oyun ve müzik öğrenme-öğretme sürecinin doğal bir bileşeni olarak değerlendirilmelidir.

Okuryazarlık becerileri, eğitim sisteminin hedeflediği yeterliklerin kazandırılmasına aracılık eden önemli bileşenlerdendir. Toplumsal yaşamın başarılı bir şekilde sürdürülmesinde bireylerin haklarını kullanabilmeleri ve sorumluluklarını yerine getirebilmeleri için çağın gereklerinden olan dijital okuryazarlık, sanat okuryazarlığı gibi alanlarda bilgi, beceri ve yetkinlik düzeylerinde bireylerin eğitilmiş olmaları gerekmektedir. Beden eğitimi, oyun ve müzik öğretme süreci ve öğrencilere sunulan beden eğitimi, oyun ve müzik öğrenme ortam ve fırsatları, okuryazarlık becerilerini destekleyecek bir yapıda planlanmalıdır.

1.2.2. İçerik Çerçevesi

Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı, ilköğretim düzeyinde bilgi ve beceriler bağlamında bütüncül ve tutarlı bir yaklaşımla oluşturulmuştur. Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı'nın alana özgü içeriği ve geliştirmeyi hedeflediği beceriler, Okul Öncesi Eğitim Programı'nın hareket ve sağlık alanına dayanmaktadır. Benzer şekilde Ortaokul Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı, bilgi ve beceriler bağlamında İlkokul Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı'na dayanmaktadır. Her bir düzeyde hangi bilgi ve becerilere ne şekilde yer verilmesi gerektiği belirlendikten sonra bu bilgi ve becerilerin hem önceki yılların programı hem de ilerleyen yılların programları ile ilişkisinin açık ve tutarlı bir şekilde yapılandırılması amaçlanmıştır. Bu anlamda beden eğitimi, oyun ve müzik dersi öğretim programlarının her birinin kendi içinde bir bütün olarak değerlendirilmesi gerekir. Ayrıca bu programların farklı düzeylerin beden eğitimi, oyun ve müzik dersi öğretim programları ile bütünlüğü de göz önünde bulundurulmalıdır. Öğretmenlerden öğrenme-öğretme süreçlerini tasarlarken sadece kendi programının bilgi ve becerileriyle ilgili amaç ve içeriği değil diğer düzeylerin beden eğitimi, oyun ve müzik programlarının bilgi ve becerileriyle ilgili amaç ve içeriği de incelemeleri, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bütüncül hedeflerini gerçekleştirmeyi sağlayacak bir beden eğitimi, oyun ve müzik öğretimi anlayışıyla hareket etmeleri beklenmektedir.

Temaların içerik çerçevesindeki birinci bileşeni içerikle ilgili “genellemeler”dir. Müziksel ve fiziksel kavramların ve becerilerin beden eğitimi, oyun ve müzik öğrenme-öğretme süreçlerine yansıtılmasına rehberlik eden bu genellemeler; öğretmenlerin temanın bilgi ve beceri hedefini etkin şekilde çerçevelemesini, öğrenme-öğretme sürecini uygun pratik ve kararlarla yürütmesini desteklemektedir. Temaların içerik çerçevesindeki bir diğer bileşeni “anahtar kavramlar”dır. Her bir temada ayrı ayrı listelenen anahtar kavramlar temanın kapsamı hakkında bilgi vermektedir. Temaların ilişkisel yapısına bağlı olarak bazı anahtar kavramlar farklı sınıf seviyelerinde birden çok temada yer alabilmektedir. Anahtar kavramlar öğrenme çıktılarında belirtilen bilgi ve beceri bütünlüğünün bir parçası olarak düşünülmelidir.

1.2.3. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)

Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı’nda, öğrencilerin öğrenmelerini destekleyecek ve sistematik olarak öğrencilere geri bildirim verilebilmesini sağlayacak bir ölçme ve değerlendirme yaklaşımı benimsenmiştir. Bu yaklaşımda öğrencilerin bilgi ve becerilerinin gelişimini izleme ve değerlendirmenin yanı sıra beden eğitimi, oyun ve müziğe yönelik eğilimlerinin, sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin, okuryazarlık becerilerinin ve değerlerinin gelişiminin gözlenmesi de programın bütüncül yaklaşımı açısından önemlidir.

Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı’nda tamamlayıcı ölçme araçları kullanılarak öğrencilere bilgi düzeyleri, eksiklikleri veya kavram yanlışları hakkında dönütler sağlanması hedeflenmektedir. Bu süreçte kullanılan ölçme araçları geri bildirim esasına dayalı olarak öğrenme-öğretme sürecine yukarıda belirtilen farklı boyutlarda katkıda bulunacak şekilde tercih edilmelidir.

1.2.4. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları

Yeni öğretim programlarının önemli bileşenlerinden birisi “öğrenme-öğretme yaşantıları”dır. Öğrenme-öğretme yaşantıları bağlamında ilk olarak “temel kabuller”e yer verilmektedir. Spor, müzik ve dansla ilgili bilgiler kendi içinde belli bir hiyerarşiye veya ardılık-öncüllük ilişkisine sahiptir. Beden eğitimi, oyun ve müzik öğrenme-öğretme sürecinin de beden eğitimi, oyun ve müziğin bu kendine özgü yapısını dikkate alması beklenir. Örneğin istasyon çalışmalarının anlamlandırılabilmesi için yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketlerin anlamlandırılması gerekir. Bu noktada temel kabuller bağlamında her bir tema ile ilgili öğretme ve öğrenme faaliyetleri planlanırken öğrencilerin sahip olması gereken ön bilgilerin ve becerilerin neler olduğu belirlenmeli, öğrencilerin bu bilgi ve beceriler bağlamındaki hazır bulunuşlukları değerlendirilmeli, varsa eksik veya hatalı öğrenmelerinin giderilmesi için uygun çalışmalar planlanmalıdır. Bu süreç, aynı zamanda öğrencilerin temaya sosyal ve duygusal açıdan da hazır olmalarını sağlamak için bir gereklilik olarak görülmelidir.

Program kapsamında, öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeylerinin dikkate alınması ve öğrenme-öğretme sürecinin başında ön değerlendirme yapılması gerekmektedir. Ayrıca öğrencilerin ön bilgileri, yeni öğrendikleri bilgiler ve günlük yaşam arasında köprü kurulması esastır. Bu uygulamalar tüm öğretim materyallerinde yer almalı; kullanılacak yöntem ve teknikler, ilgili öğrenme çıktısı ve içeriğe uygun olacak şekilde okulun ve sınıfın özellikleri doğrultusunda belirlenmelidir.

Öğrenme çıktılarının, ilgili becerinin süreç bileşenlerine dayalı olarak nasıl işe koşulacağını açıklayan “öğrenme öğretme uygulamaları” bilgi, beceri, eğilim ve değerler bütünlüğü içinde düşünülmelidir. Programda öğrenme-öğretme uygulamaları, öğrenme çıktıları; sanat, beden eğitimi ve spor alanlarına özgü beceriler, kavramsal beceriler ve eğilimlerin yanı sıra sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerileri bütünleştirilerek yapılandırılmıştır. “Müzikli geleneksel çocuk oyunlarını oynar.” kazanımına yönelik öğrenme-öğretme süreçlerinde, Millî Eğitim Bakanlığı tarafından yayımlanan “Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu Öğretmen Kılavuzu” temel kaynak olarak dikkate alınmıştır. Ancak söz konusu kılavuzun kullanım süresi veya geçerliliği ile ilgili bir değişiklik olması durumunda, uygulamada güncel ve MEB tarafından onaylanmış içeriklere öncelik verilecektir. Programın sürdürülebilirliği ve güncelliği adına ilgili öğretim materyallerinin geçerliliği periyodik olarak değerlendirilecek, ihtiyaç hâlinde içerik ve yöntemler revize edilecektir. Bu doğrultuda, öğretmenlerin güncel kaynakları takip etmesi ve öğrenme sürecinde esnek, öğrenci merkezli uygulamaları benimsemesi esastır. Öğrenme-öğretme uygulamalarında ilgili bağlam temelinde alan becerileri ve kavramsal

becerilerin tüm bileşenlerinin ardışık bir şekilde uygulanmasına dikkat edilmelidir. Becerilerin süreç bileşenleri; aynı zamanda bir veya birden fazla beceriyi, eğilim veya değeri destekler niteliktedir. Temaların öğrenme-öğretme uygulamaları planlanırken becerilerin süreç bileşenlerini zenginleştiren, öğrenme-öğretme faaliyetlerinin anlam ve kalıcılığını destekleyen, konuya özgü beceriler, eğilimler ve değerler belirlenerek öğretmenlere bunların uygun şekilde kullanılması ile ilgili örnekler sunulmuştur. Becerilerin süreç bileşenlerine eşlik eden söz konusu farklı beceri, eğilim ve değerler, ayrı veya bağımsız bir öğrenme-öğretme süreci gibi düşünülmemeli; beden eğitimi, oyun ve müzik dersinin doğal bir bileşeni olarak ele alınmalıdır.

1.2.5. Farklılaştırma

Öğrenme çıktıları bağlamında öğrencilerin ulaşması beklenen bilgi ve beceriler aynı olsa da her öğrencinin ilerleme hızı ve süreçte ihtiyaç duyduğu bilgi ve beceriler bir değerine göre farklı olabilmektedir. Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı'nda bu durum "farklılaştırma" bağlamında ele alınmaktadır. Farklılaştırmanın bir boyutu olan "zenginleştirme"; daha karmaşık ve soyut bilgileri daha hızlı şekilde anlamlandırabilen, programda hedeflenen bilgi ve becerileri daha etkin şekilde kullanabilen öğrencilere yönelik olarak tasarlanmıştır. Zenginleştirme faaliyetleri ile söz konusu öğrencilerin içerik çerçevesinden kopmadan öğrenmelerini derinleştirmelerine imkân verecek içerik, yöntem ve süreçlerle ilgili açıklamalara yer verilmiştir. Bu anlamda, zenginleştirme faaliyetlerinde disiplin içi ilişkilendirmelerin yanı sıra disiplinler arası ilişkilendirmeler ve günlük hayat/gerçek yaşam uygulamaları ön plandadır. Öğrencilerin performans görevleri doğrultusunda teknolojiyi ve dijital platformları etkin bir şekilde kullanmasına ilişkin öneriler de zenginleştirme bağlamında sunulmaktadır.

Farklılaştırmanın diğer boyutu olan "destekleme" programın hedeflediği bilgi ve becerilere ulaşmada daha fazla somut örnek, günlük hayat bağlamı, somut materyal desteği ve görselleştirmeye ihtiyaç duyan öğrencilere yönelik olarak tasarlanmıştır. Destekleme faaliyetleri ile programın hedeflediği bilgi ve becerilerden ödün vermeden söz konusu öğrencilerin ihtiyaç duydukları uygulamalara, kullanılabilecek araç, gereç ve teknolojiye, sınıf içinde yürütülecek grup çalışmaları ile sağlanacak akran öğrenmelerine ve öğretmenlerin süreçteki rolüne vurgu yapılmaktadır. Ayrıca destekleme başlığında öğrencilerin dijital platformlardan da etkin bir şekilde yararlanmalarını sağlayacak öneriler sunulmaktadır.

Öğretmenlerden hem zenginleştirme hem de destekleme faaliyetlerini bireysel farklılıklara duyarlı bir biçimde, kapsayıcı bir anlayışla gerçekleştirmesi beklenmektedir. Bu faaliyetlerin uygun şartlar sağlandığında "her öğrencinin beden eğitimi, oyun ve müziği öğrenebileceği" prensibini açık ve kararlı bir şekilde ortaya koymasının programın hedeflerine ulaşmasındaki rolü göz önünde bulundurulmalıdır.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde benimsenen yaklaşım ve Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı'nın yukarıda açıklanan bileşen ve esaslarına ek olarak aşağıdaki uygulama esasları göz önünde bulundurulmalıdır:

1. Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni temel alınarak yapılandırılmıştır. Ortak Metin dikkate alınarak derslerin tasarlanması, ölçme değerlendirme süreçlerinin planlanması, ders kitaplarının ve diğer materyallerin hazırlanması gerekmektedir. Bütün eğitim öğretim faaliyetleri, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde yer alan öğrenci özelliklerine ulaşılmasını sağlayacak biçimde planlanmalı ve yürütülmelidir.
2. Programda yer alan öğrenme-öğretme yaşantıları; öğrencilere bütüncül bir bakış açısı kazandıran, kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesine hizmet eden, farklı öğretim yöntem ve tekniklerini işe koşan, disiplinler arası ilişkileri görmeyi kolaylaştıran, kapsamlı bir çerçevede sunulmuştur. Öğrenme-öğretme yaşantılarında; öğrenme çıktıları ve süreç bileşenlerine yönelik yazılan tüm süreçlerin yürütülmesi esastır. Bununla birlikte öneri niteliğinde olan uygulamalarda ise ilgili temanın öğrenme çıktıları ve süreç bileşenleri başta olmak üzere ilişkilendirilen tüm eğilimler ve programlar arası bileşenler dikkate alınarak planlamalar yapılır ve bu doğrultuda uygulamalar farklılaştırılabilir.
3. Eğitim ve öğretim süreçlerinde Türkçemizin doğru ve etkili kullanımına, öğrencilerin söz varlığının ve dil becerilerinin geliştirilmesine özen gösterilmelidir.

4. Öğrencilerin aktif katılımının sağlandığı, bir öğrenme ortamı ve düşüncelerin özgürce paylaşılabilirdiğı, sosyal ve duygusal becerilerin gelişiminin desteklendiğı bir sınıf iklimi oluşturulmalıdır.
5. Araştırma ve sorgulama gibi bilimsel faaliyetler, disiplinler arası ve bağlam temelli bir yaklaşımla zümre öğretmenler kurulu tarafından planlanmalı ve işletilmelidir.
6. Bilgi ve beceriler içerik çerçevesiyle yeni anlamlı bütünler oluştururken programlar arası bileşenler (Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri, Değerlerimiz, Okuryazarlık Becerileri), öğrenmenin anlamlı bir parçası hâline getirilmelidir. Değer, eğilim, okuryazarlık ve sosyal duygusal öğrenme becerilerinin notla değerlendirilmesi yerine birlikte gelişimi değerlendirmek amacıyla performans görevleri gibi ölçme araçlarında ve dereceli puanlama anahtarlarında dikkate alınan ölçütler arasında bu program bileşenlerine de yer verilmelidir.
7. Programda yer alan öğrenme-öğretme yaşantıları; öğrencilere bütüncül bir bakış açısı kazandıran, kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesine hizmet eden, farklı öğretim yöntem ve tekniklerini işe koşan, disiplinler arası ilişkileri görmeyi kolaylaştıran, kapsamlı bir çerçevede sunulmuştur. Kitap yazım sürecinde, öğrenme-öğretme yaşantılarında verilen içerikler doğrultusunda güncel içeriklere ve farklı ilişkilendirmelere de yer verilebilir.
8. Öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri göz önünde bulundurularak öğrenme çıktılarıyla tutarlı olan farklı öğretim materyalleri (bilgi notu, sunum, etkinlik, çalışma kâğıtları, okuma parçaları gibi) yapılandırılmalı ve kullanılmalıdır. Öğretim materyalleri hazırlanırken zümre öğretmenleriyle ve diğer branşlarda çalışan öğretmenlerle iş birliğı yapılmalıdır.
9. Ölçme ve değerlendirme yöntemleri öğrencilerin yeteneklerine, ihtiyaçlarına ve özel durumlarına göre çeşitlendirilmelidir. Bilgi ve becerilerin ölçülmesi ve değerlendirilmesinde ilgi çekici, günlük hayatla ilgili, uzak ya da yakın çevrede karşılaşılabilecek problemlere dair görevler verilmeli; öğrenciye yönelik yargısal nitelik taşımayan ve motive eden geri bildirimler sağlanmalı; dijital teknolojilerden yararlanılmalıdır.
10. Farklılaştırma kapsamında zenginleştirme ve destekleme bölümlerinde yer verilen uygulamalara ders kitaplarında yer verilmez. Ancak materyal hazırlayıcılar tarafından her temaya yönelik e-içerik hazırlanır. Farklılaştırma kapsamındaki tüm uygulamalar; öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve istekleri göz önünde bulundurularak öğretmenler tarafından planlanır ve uygulanır.

1.3. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMA, ÖĞRENME ÇIKTISI SAYISI VE SÜRE TABLOLARI

Tema temelli yaklaşımla hazırlanan Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı 1. 2. ve 3. sınıflarda 5 ders saati, 4. sınıfta 2 ders saati, 5. 6. 7. sınıflarda 1 ders saati ve 8. sınıflarda 2 ders saati uygulanacak şekilde planlanmıştır. Programda her sınıf düzeyi için tema isimleri “Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı Sınıflara Göre Temalar” tablosu ile gösterilmiştir. Ardından 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. ve 8. sınıflarda temaların işleniş sırası, içerdiği öğrenme çıktısı sayıları ve temaların süreleri ise ayrı tablolar ile sunulmuştur.

Aşağıdaki tabloda Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı'nın temalara göre dağılımı verilmiştir.

BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SINIFLARA GÖRE TEMALAR

1. Sınıf	2. Sınıf	3. Sınıf	4. Sınıf
BOM.1.1. Hareket Ediyorum, Sağlığımı Koruyorum	BOM.2.1. Sağlığım İçin Hareket Ediyorum	BOM.3.1. Hareket Et, Sağlıklı Beslen	BOM.4.1. Hareket Et, Sağlıklı Kal
BOM.1.2. Ritimle Hareket Ediyorum	BOM.2.2. Ritmik Hareket Ediyorum	BOM.3.2. Duygularımı Ritimle Anlatıyorum	BOM.4.2. Farklı Ritimlerle Hareket Ediyorum
BOM.1.3. Müzikli Oyunlar Oynuyorum	BOM.2.3. Oyun Oynuyorum	BOM.3. 3. Birlikte Oyun Oynayalım	BOM.4.3. Güvenelim, Oynayalım
BOM.1.4. Halay Öğreniyorum	BOM.2.4. Kaşık Oyunları Öğreniyorum	BOM.3.4. Karşılama Oyunları Öğreniyorum	BOM.4.4. Teke Yöresi Oyunlarını Öğreniyorum
5. Sınıf	6. Sınıf	7. Sınıf	8. Sınıf
BOM.5.1. Hareketli Yaşam, Sağlıklı Gelecek	BOM.6.1. Sağlıklı Adımlar	BOM.7.1. Hareket Et	BOM.8.1. Hareket ve Motivasyon
BOM.5.2. Farklı Ritimler	BOM.6.2. Ritimlerle Dans	BOM.7.2. Ritim ve Dans	BOM.8.2. Ritim, Dans ve Koreografi
BOM.5.3. Takım Ol, Adil Oyna	BOM.6.3. Takım Liderliği	BOM.7.3. Takım Oyunları	BOM.8.3. Oyunlarda Taktik ve Strateji
BOM.5.4. Horon	BOM.6.4. Horon	BOM.7.4. Zeybek	BOM.8.4. Zeybek

Aşağıdaki tablolarda Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı'nın temalara ait öğrenme çıktısı sayıları, ders saatleri ve yüzdeleri verilmiştir.

1. SINIF BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. HAREKET EDİYORUM, SAĞLIĞIMI KORUYORUM	8	34	19
2. RİTİMLE HAREKET EDİYORUM	5	56	31
3. MÜZİKLİ OYUNLAR OYNUYORUM	4	44	24
4. HALAY ÖĞRENİYORUM	4	38	21
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	8	5
TOPLAM	21	180	100

2. SINIF BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. SAĞLIĞIM İÇİN HAREKET EDİYORUM	8	34	20
2. RİTMİK HAREKET EDİYORUM	6	56	31
3. OYUN OYNUYORUM	3	44	24
4. KAŞIK OYUNLARI ÖĞRENİYORUM	4	38	21
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	8	5
TOPLAM	21	180	100

3. SINIF BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. HAREKET ET, SAĞLIKLI BESLEN	6	34	20
2. DUYGULARIMI RİTİMLE ANLATIYORUM	6	56	31
3. BİRLİKTE OYUN OYNAYALIM	4	44	24
4. KARŞILAMA OYUNLARI ÖĞRENİYORUM	6	38	21
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	8	5
TOPLAM	22	180	100

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

4. SINIF BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. HAREKET ET, SAĞLIKLI KAL	5	16	22
2. FARKLI RİTİMLERLE HAREKET EDİYORUM	5	12	17
3. GÜVENELİM, OYNAYALIM	4	22	31
4. TEKE YÖRESİ OYUNLARINI ÖĞRENİYORUM	4	18	25
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	5
TOPLAM	18	72	100

5. SINIF BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. HAREKETLİ YAŞAM, SAĞLIKLI GELECEK	3	7	19
2. FARKLI RİTİMLER	4	6	17
3. TAKIM OL, ADİL OYNA	3	9	25
4. HORON	4	11	31
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	3	8
TOPLAM	14	36	100

6. SINIF BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. SAĞLIKLI ADIMLAR	3	7	19
2. RİTİMLERLE DANS	3	6	17
3. TAKİM LİDERLİĞİ	3	9	25
4. HORON	2	11	31
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	3	8
TOPLAM	11	36	100

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

7. SINIF BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. HAREKET ET	3	7	19
2. RİTİM VE DANS	3	6	17
3. TAKIM OYUNLARI	3	9	25
4. ZEYBEK	4	11	31
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	3	8
TOPLAM	13	36	100

8. SINIF BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. HAREKET VE MOTİVASYON	4	14	19
2. RİTİM, DANS VE KOREOGRAFİ	3	14	19
3. OYUNLARDAKİ TAKTİK VE STRATEJİ	3	18	25
4. ZEYBEK	2	22	32
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	5
TOPLAM	12	72	100

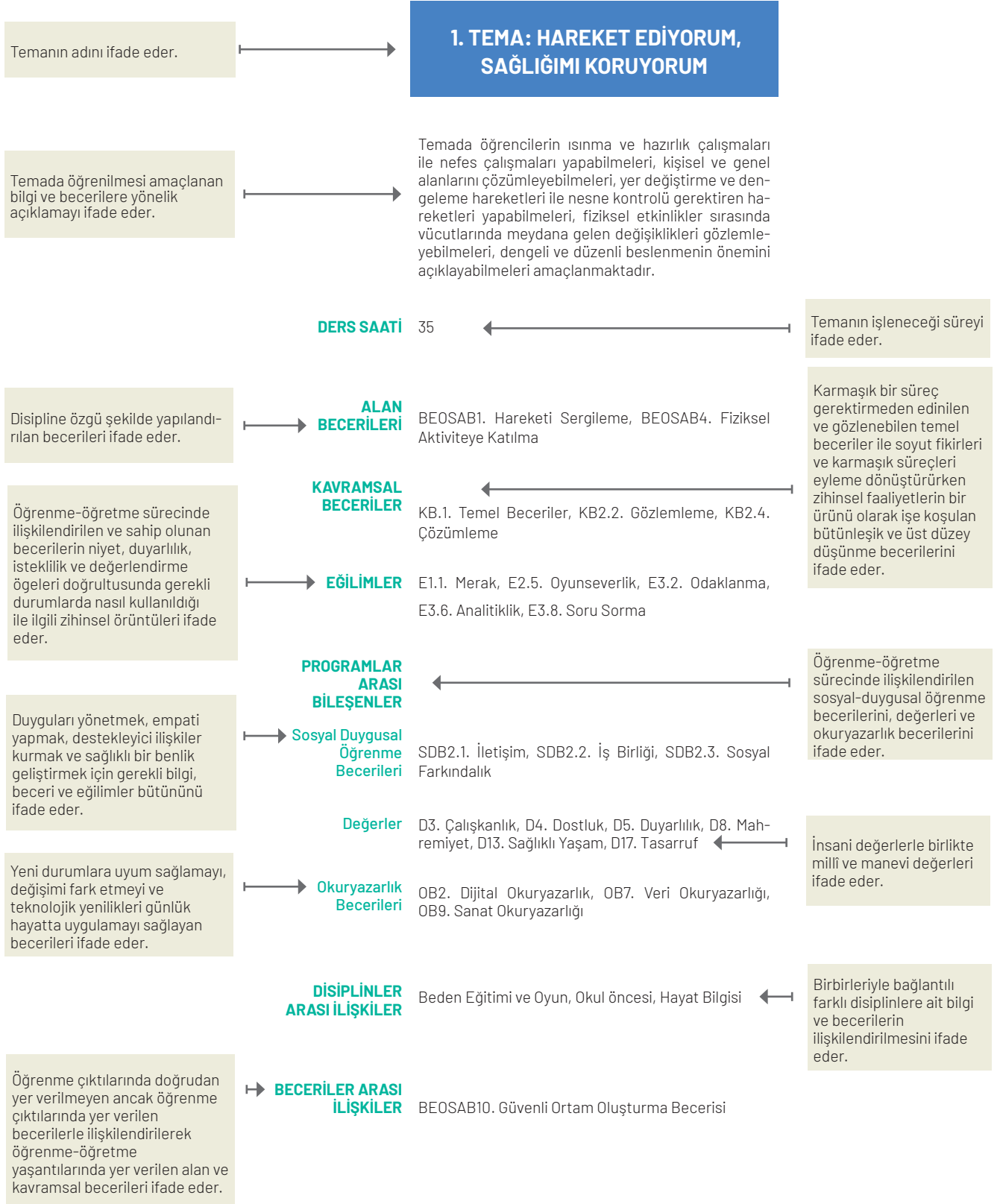
* Zümre öğretmenler kurulu tarafından ders kapsamında yapılması kararlaştırılan; okul dışı öğrenme etkinlikleri, araştırma ve gözlem, sosyal etkinlikler, proje çalışmaları, yerel çalışmalar, okuma çalışmaları vb. çalışmalar için ayrılan süredir. Çalışmalar için ayrılan süre eğitim öğretim yılı içinde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

1.4. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ KİTAP FORMA SAYILARI VE EBATLARI

DERS KİTABI	FORMA SAYILARI	KİTAP EBADI
Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi 1. Sınıf	10-12	19,5 cm x 27,5 cm
Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi 2. Sınıf	8-10	19,5 cm x 27,5 cm
Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi 3. Sınıf	8-10	19,5 cm x 27,5 cm
Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi 4. Sınıf	7-9	19,5 cm x 27,5 cm
Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi 5. Sınıf	6-8	19,5 cm x 27,5 cm
Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi 6. Sınıf	6-8	19,5 cm x 27,5 cm
Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi 7. Sınıf	6-8	19,5 cm x 27,5 cm
Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi 8. Sınıf	7-9	19,5 cm x 27,5 cm

1.5. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

Beden Eğitimi, Oyun ve Müzik Dersi Öğretim Programı'nın temalarının yapısı aşağıdaki bilgi görselinde verilmiştir.



Öğrenme yaşantıları sonunda öğrenciye kazandırılması amaçlanan bilgi, beceri ve becerilerin süreç bileşenlerini ifade eder.	→ ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ	BOM.1.1.3. Kişisel ve genel alanını çözümleyebilme a) Kişisel ve genel alanını belirler. b) Kişisel ve genel alanı arasındaki ilişkileri belirler.	Disiplin kodu Sınıf düzeyi Programdaki tema sırası Temadaki öğrenme çıktısının sırası
Disipline ait başlıca genelleme, ilke ve anahtar kavramları ifade eder.	→ İÇERİK ÇERÇEVESİ Genellemeler Anahtar Kavramlar	Hareket Hareket ve sağlıklı beslenme sağlıklı yaşam için önemlidir. beslenme, dengeleme, hareket, ısınma, nefes	Öğrenme sürecinde ele alınan bilgi kümesini (bölüm/konu/alt konuya ilişkin sınırları) ifade eder.
Öğrenme çıktıları, eğilimler, programlar arası bileşenler ve öğrenme kanıtları arasında kurulan ve anlamlı ilişkilere dayanan öğrenme-öğretme sürecini ifade eder.	→ ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme) ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI Temel Kabuller	Öğrenme çıktıları; gözlem formu, performans görevi, öz değerlendirme formu ve akran değerlendirme formu kullanarak ölçülebilir. Öğrencilerin koşma, atlama, sıçrama, dengede durma gibi temel hareket becerilerine sahip olduğu, görsel, işitsel ve dijital kaynakları kullanabildiği, sağlıklı ve sağlıklı besinleri ayırt edebildiği kabul edilir.	Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi ile uygun ölçme ve değerlendirme araçlarını ifade eder.
Yeni bilgi ve becerilerin öğrenilmesi için sahip olunması gereken ön bilgi ve becerilerin değerlendirilmesi ile öğrenme sürecindeki ilgi ve ihtiyaçların belirlenmesini ifade eder.	→ Ön Değerlendirme Süreci Köprü Kurma	Öğrencilerin koşma, atlama, sıçrama, dengede durma gibi temel hareket becerileri gözlemlenebilir. Öğrencilerin sağlıklı ve sağlıklı besinler ile ilgili bilgileri soru cevap tekniği kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerden koşma, atlama, sıçrama, dengede durma gibi temel bedensel hareketlere yönelik becerileri kendi yaşantılarından yararlanarak göstermeleri istenebilir. Öğrencilere günlük hayatta farkında olmadan yaptıkları nefes çalışmaları neler olabilir sorusu sorularak nefes çalışmaları ile ilgili ilişki kurmaları sağlanabilir. Çevresinde gördüğü beslenme şekillerini sağlıklı ve sağlıklı olarak ayırması beklenebilir.	Önceki eğitim-öğretim süreçlerinden getirildiği kabul edilen bilgi ve becerileri ifade eder.
Hedeflenen öğrenci özellikleri ve temel öğrenme yaklaşımları ile uyumlu öğrenme-öğretme yaşantılarının hayata geçirildiği uygulamaları ifade eder.	→ Öğrenme-Öğretme Uygulamaları	BOM.1.1.2 Bir öyküden faydalanarak nefes çalışmalarına merak uyandırıcı ve ilgi çekici biçimde örnekler verilir (E1.1). Öğrencilerden yapılan çalışmaları gözlemlemesi beklenir. Öğrencilerin gözlemlediği çalışmalara eşlik etmesi sağlanır. Öğrencilere doğru nefes alıp verme ile ilgili çalışmalar yaptırılır (örneğin burundan nefes alıp ağızdan vermek, doğru beden duruşu, dik durmak vb.). Doğru nefes alıp vermenin sağlıklı yaşamla ilişkisine değinilir (D13.4). Öğrencilerin doğada duydukları sesleri taklit ederek nefes çalışmaları yapması sağlanır. Yapılan çalışmaların değerlendirilmesinde gözlem formu, öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.	Mevcut bilgi ve beceriler ile edinilecek bilgi ve beceriler arasında bağlantı oluşturma sürecinin yanı sıra edinilecek bilgi ve beceriler ile günlük hayat deneyimleri arasında bağ kurmayı ifade eder.
Öğrenme özellikleri bakımından farklılık gösteren öğrencilere yönelik çeşitli zenginleştirme ve desteklemeye ilişkin öğrenme-öğretme yaşantılarını ifade eder.	→ FARKLILAŞTIRMA Zenginleştirme Destekleme	Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmaları, ekipman kullanarak, zorluk seviyesi artırılarak yaptırılabilir. Farklı spor dalları veya fiziksel etkinlikler için farklı ısınma türleri olup olmadığı, ısınmanın vücut üzerindeki fizyolojik etkileri (kan akışı, kas sıcaklığı, sinir sistemi aktivasyonu vb.) araştırılabilir. Isınma ve hazırlık çalışmalarını desteklemek için hareketlerin hızı düşürülebilir. Hareketler parçalara bölünerek öğrencilerin algılaması kolaylaştırılabilir. Öğrencilere doğru nefes alıp verme alışkanlığı kazandırmak için burundan nefes alıp ağızdan nefes verme egzersizleri yaptırılabilir.	Akranlarından daha ileri düzeydeki öğrencilere genişletilmiş ve derinlemesine öğrenme fırsatları sunan, onların bilgi ve becerilerini geliştiren eğitim yaklaşımlarını ifade eder.
Programın güçlü ve iyileştirilmesi gereken yönlerinin öğretmenler tarafından değerlendirilmesini ifade eder.	→ ÖĞRETMEN YANSITMALARI	Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.	Öğrenme sürecinde daha fazla zaman ve tekrara ihtiyaç duyan öğrencilere ortam, içerik, süreç ve ürün bağlamında uyarlanmış öğrenme-öğretme yaşantılarını ifade eder.



2. BEDEN EĞİTİMİ, OYUN VE MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NDA YER ALAN FARKLI SINIF DÜZEYLERİNE AİT TEMALAR

1. SINIF

1. TEMA: HAREKET EDİYORUM, SAĞLIĞIMI KORUYORUM

Temada öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmaları ile nefes çalışmaları yapabilmeleri, kişisel ve genel alanlarını çözümleyebilmeleri, yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapabilmeleri, fiziksel etkinlikler sırasında vücutlarında meydana gelen değişiklikleri gözlemleyebilmeleri, dengeli ve düzenli beslenmenin önemini açıklayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 34

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB.1. Temel Beceriler, KB2.2. Gözlemleme, KB2.4. Çözümleme

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.6. Analitiklik, E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık

Değerler D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D5. Duyarlılık, D8. Mahremiyet, D13. Sağlıklı Yaşam, D17. Tasarruf

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Oyun, Okul Öncesi, Hayat Bilgisi

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma Becerisi



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.1.1.1. Isınma ve hazırlık çalışmaları yapabilmek

BOM.1.1.2. Nefes çalışmaları yapabilmek

BOM.1.1.3. Kişisel ve genel alanını çözümleyebilmek

a) Kişisel ve genel alanını belirler.

b) Kişisel ve genel alan arasındaki ilişkileri belirler.

BOM.1.1.4. Yer değiştirme hareketlerini gözlemleyebilmek

a) Yer değiştirme hareketlerini gözlemleyerek belirler.

b) Yer değiştirme hareketlerini gözlemleyerek veri toplar.

c) Yer değiştirme hareketlerinin nasıl yapıldığını kaydeder.

BOM.1.1.5. Dengeleme hareketlerini gözlemleyebilmek

a) Dengeleme hareketlerini gözlemleyerek belirler.

b) Gözlemlendiği dengeleme hareketleri ile ilgili veri toplar.

c) Dengeleme hareketlerinin nasıl yapıldığını kaydeder.

BOM.1.1.6. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyebilmek

a) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyerek belirler.

b) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyerek veri toplar.

c) Nesne kontrolü gerektiren hareketlerin nasıl yapıldığını kaydeder.

BOM.1.1.7. Fiziksel etkinlikler yapılırken vücudunda meydana gelen değişiklikleri gözlemleyebilmek

a) Fiziksel etkinlik yaparken vücudunda meydana gelecek değişiklikleri belirler.

b) Fiziksel etkinlikler sırasında vücudunda meydana gelecek değişikliklerle ilgili veri toplar.

c) Fiziksel etkinlik sırasında vücudunda meydana gelen değişiklikler ile ilgili topladığı verileri kaydeder.

BOM.1.1.8. Dengeli ve düzenli beslenmenin önemini açıklayabilmek

İÇERİK ÇERÇEVESİ Hareket
Sağlık

Genellemeler Hareket ve sağlıklı beslenme, sağlıklı yaşam için önemlidir.

Anahtar Kavramlar beslenme, dengeleme, hareket, ısınma, nefes, nesne kontrolü, sağlık, yer değiştirme

ÖĞRENME**KANITLARI****(Ölçme ve Değerlendirme)**

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, performans görevi, öz değerlendirme formu ve akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmasındaki hareketlerin yansıtılmasına ilişkin bir performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**Temel Kabuller**

Öğrencilerin koşma, atlama, sıçrama, dengede durma gibi temel hareket becerilerine sahip olduğu, görsel, işitsel ve dijital kaynakları kullanabildiği, sağlıklı ve sağlıklı besinleri ayırt edebildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin koşma, atlama, sıçrama, dengede durma gibi temel hareket becerileri gözlemlenebilir. Öğrencilerin sağlıklı ve sağlıklı besinler ile ilgili bilgileri soru cevap tekniği kullanılarak değerlendirilebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerden koşma, atlama, sıçrama, dengede durma gibi temel bedensel hareketlere yönelik becerileri kendi yaşantılarından yararlanarak göstermeleri istenebilir. Öğrencilere, günlük yaşamda farkında olmadan yaptıkları nefes çalışmalarının neler olabileceği sorularak öğrencilerin nefes çalışmaları ile ilgili ilişki kurmaları sağlanabilir. Çevresinde gördüğü beslenme şekillerini sağlıklı ve sağlıklı olarak ayırması beklenebilir.

Öğrenme-Öğretme**Uygulamaları****BOM.1.1.1**

Bir öyküden faydalanarak ısınma ve derse hazırlık çalışmalarına (yürüme etkinlikleri, otur kalk oyunları, uyum güven çalışmaları vb.) merak uyandırıcı ve ilgi çekici biçimde örnekler verilir (**E1.1**). Yürüme etkinlikleri; serbest yürüme, eşli yürüme, "s" şeklinde yürüme, müzik eşliğinde yürüme, ritim eşliğinde yürüme şeklinde yapılır. Öğrencilerden yapılan çalışmalar gözlemlenmesi beklenir. Hareketler yapılırken öğrencilerin etkin şekilde dinlemesi, arkadaşları ile etkili iletişim kurması ve grup iletişimine katılması sağlanır (**D4.2, SDB2.1, D3.4**). Öğrencilerin yapılan çalışmalara odaklanmış bir şekilde eşlik etmesi beklenir (**E3.2**). Isınma ve hazırlık çalışmaları fiziksel egzersizler öncesi sakatlanmaları engellemek amacıyla her dersin başında yapılmalıdır. Öğrencilere çalışmalar yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır (**D17.3, D8.4**). Yapılan çalışmalara ilişkin ısınma ve hazırlık çalışmalarını sergileyebileceği performans görevi verilebilir.

BOM.1.1.2

Bir öyküden faydalanarak nefes çalışmalarına merak uyandırıcı ve ilgi çekici biçimde örnekler verilir (**E1.1**). Öğrencilerden yapılan çalışmalar gözlemlenmesi beklenir. Öğrencilerin gözlemlediği çalışmalara eşlik etmesi sağlanır. Öğrencilere doğru nefes alıp verme ile ilgili çalışmalar yaptırılır (örneğin burundan nefes alıp ağızdan vermek, doğru beden duruşu, dik durmak vb.). Doğru nefes alıp vermenin sağlıklı yaşamla ilişkisine değinilir (**D13.4**). Öğrencilerin doğada duydukları sesleri taklit ederek nefes çalışmaları yapması sağlanır. Yapılan çalışmaların değerlendirilmesinde gözlem formu, öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.1.3

Tebeşir, ip, çember vb. malzemelerle kişisel ve genel alan belirlenir. Öğrencilere kişisel ve genel alan arasındaki ilişkiyi belirlemeleri için müzik eşliğinde (genel alanda yürüme-leri, müzik sustuğunda kişisel alanlarına gitmeleri gibi) oyunlar oynatılır (**E2.5**). Öğrencilere yapılan çalışmalar esnasında odaklanarak zihinsel ve bedensel enerjilerini en iyi düzeyde kullanabilecekleri ortamlar oluşturulur (**E3.2**). Çalışmalarda öğrencilerin aktif rol alması sağlanarak grupla çalışma becerilerini geliştirmeleri beklenir (**D3.4, SDB2.2**). Kişisel ve genel alanlar belirlenirken aynı zamanda güvenli ortam oluşturma becerisinin geliştirilmesi de sağlanır (**BEOSAB10**). Öğrencilere oyunlar ve fiziksel etkinlikler sırasında kendilerinin ve çevredekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları, duyarlı ve tedbirli davranmaları gerektiği hatırlatılır (**D5.1, SDB2.3**). Yapılan çalışmaların değerlendirilmesinde gözlem formu, öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.1.4

Yer değiştirme hareketlerine (yürüme, koşma, atlama-sıçrama, adım al sek, galop-kayma, yuvarlanma, tırmanma) örnekler verilir ve öğrencilerin hareketleri gözlemlenmesi beklenir. Yürüme etkinliği, orta hızdaki bir müzik eşliğinde serbest yürüme olarak ya da bir öykü veya masaldan (tavşan ile kaplumbağa vb.) yola çıkılarak çevresindeki varlıkların hareket hızlarını taklit etme yoluyla ve oyunlaştırılarak verilir (**E2.5**). Öğrencilerin gözlem yoluyla öğrendikleri yer değiştirme hareketlerine (yürüme, koşma, atlama-sıçrama, adım al sek, galop-kayma, yuvarlanma, tırmanma) eşlik etmesi sağlanır. Yer değiştirme hareketlerinin öğrencilerin koordinasyon, hız ve çevikliklerinin gelişmesi için önemli olduğu vurgulanır. Öğrencilerden öğrendikleri hareketlerden üç tanesini seçerek sergilemeleri istenir (**OB9**). Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol almaları sağlanarak grupla çalışma becerisinin geliştirilmesi beklenir (**SDB2.1, SDB2.2**). Öğrencilerin yaşlarına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılmaları sağlanır (**D13.2**). Yapılan çalışmaların değerlendirilmesinde gözlem formu, öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.1.5

Dengeleme hareketlerine (eğilme, esnetme, dönme-salınım, ağırlık aktarımı, atlama-konma, başlama-durma, statik-dinamik denge, duruş-oturuş ve itme-çekme) örnekler vererek öğrencilerin hareketleri gözlemlenmesi beklenir. Hareketler uygulanırken her hareketin nasıl yapıldığına dair dönüt verilerek öğrencilerin veri toplaması sağlanır (**OB7**). Öğrencilerin gözlem yoluyla öğrendikleri hareketlere gösterip yaptırma gibi yöntemlerle eşlik etmesi istenir. Öğrencilerin öğrendikleri hareketleri sergileyebilmeleri için yaşlarına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif faaliyetlere katılmaları sağlanır (**D13.2, OB9**). Yapılan çalışmaların değerlendirilmesinde gözlem formu, öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.1.6

Nesneleri (top, balon, sünger vb.) atma-tutma, yakalama, yuvarlama gibi hareketler örneklenip öğrencilerin hareketleri odaklanarak gözlemlenmesi beklenir (**E3.2**). Hareketler uygulanırken her hareketin nasıl yapıldığına dair dönüt verilerek öğrencilerin veri toplaması sağlanır (**OB7**). Öğrencilerin gözlem yoluyla öğrendikleri hareketlere gösterip yaptırma vb. yöntemlerle eşlik etmesi istenir. Bu hareketler önce serbest sonra ritmik olarak tekrarlanır. Öğrencilerin öğrendikleri hareketleri sergilemeleri için yaşlarına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif faaliyetlere katılmaları sağlanır (**D13.2**,

OB9). Yapılan çalışmaların değerlendirilmesinde gözlem formu, öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.1.7

Öğrencilere spor yaparken vücutlarında ne gibi değişiklikler olabileceği ile ilgili sorular sorulur. Ardından öğrencilerden düz koşu yaptırılarak vücutlarında meydana gelen değişiklikleri incelemeleri istenir. Soru cevap, tartışma gibi yöntemlerle fiziksel etkinlikler yapılırken öğrencilerin vücutlarında meydana gelen kalp atış hızı, nefes alma sıklığı, vücut sıcaklığı, cilt görünüşü, terleme gibi değişikliklerle ilgili cevaplar alınıp veri toplanması sağlanır (**E3.6**). Öğrencilerin fiziksel etkinlikler sırasında vücutlarında meydana gelen değişikliklerle ilgili kaydettikleri bilgileri söylemesi istenir. Yapılan çalışmaların değerlendirilmesinde gözlem formu, öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.1.8

Öğrencilere önce dengeli ve düzenli beslenme hakkındaki fikirleri, ardından dengeli ve düzenli beslenmenin sağlıklarını nasıl etkilediği ile ilgili bilgi edinme ve anlama ihtiyacına yönelik sorular sorulur (**E3.8**). Dengeli ve düzenli beslenmenin sağlık üzerindeki etkileri ile ilgili görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan bilgiler paylaşılır. Sağlıklı yaşam için yeterli, dengeli ve sağlıklı beslenmenin, fiziksel aktivite alışkanlığının yaşam boyu devam etmesi gerektiği vurgulanır (**D13.2**). Öğrencilerden yeterli, dengeli ve sağlıklı beslenmenin, sosyal ve sportif etkinliklere katılmanın önemini dijital kaynaklardan da yararlanarak afiş hazırlama, resim yapma, şiir yazma vb. etkinliklerle sunması istenir (**OB2**). Yapılan çalışmalar okul ve sınıf panosunda sergilenir. Etkinliklerin değerlendirilmesinde gözlem formu, öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmaları, ekipman kullanarak, zorluk seviyesi artırılarak yaptırılabilir. Farklı spor dalları veya fiziksel etkinlikler için farklı ısınma türleri olup olmadığı, ısınmanın vücut üzerindeki fizyolojik etkileri (kan akışı, kas sıcaklığı, sinir sistemi aktivasyonu vb.) araştırılabilir.

Nefes çalışmaları ile ilgili öğrencilere diyafram nefesini kavrayabilmek için balon şişirme oyunu (karnı balon gibi düşünerek nefes aldığı anda balonu şişirip nefes verdiğinde söndürme) oynatılabilir. Diyafram nefesi öğrenildikten sonra 4-7-8 nefes tekniği (4 saniye boyunca burundan derin nefes alma, 7 saniye nefes tutma, 8 saniye boyunca ağızdan nefes verme) anlatılarak tekniğin uygulanması istenebilir. Öğrencilerden kişisel alanlarını kendilerinin belirlemesi istenebilir. Öğrencilere kişisel ve genel alanla ilgili farklı oyunlar oynatılabilir. Örneğin müzik eşliğinde dans ederken kişisel alan belli bir ölçüde genişletip daraltılabilir. Yer değiştirme hareketleri, hareketleri yaparken yön değiştirerek (ters yöne koşma ve zıplama gibi), hareketlerin hızı artırılarak oyunlaştırılabilir.

Tek ayak üzerinde dönüşler yaptırılarak öğrencilerin çevikliği ve dengesi geliştirilebilir. Bir mesafe belirlenerek tek ayak üzerinde ileri sıçrama etkinlikleri yapıp etkinlikler hız artırılarak tekrarlanabilir. Seksek oyunları oynatılabilir.

Farklı nesneler kullanılarak nesne kontrolü gerektiren hareketler zenginleştirilebilir.

Öğrencilere dijital kaynaklar kullanılarak farklı spor dallarından ve fiziksel etkinliklerden örnekler izletilerek öğrencilerden fiziksel egzersizler sırasında kişilerin vücutlarında ne gibi değişiklikler olduğunu gözlemlemesi ve bununla ilgili fikir belirtmesi istenebilir.

Öğrencilere hızlı egzersizler ya da durağan egzersizler yaptırılarak öğrencilerin o sırada vücudunda meydana gelen değişiklikleri açıklaması sağlanabilir.

Öğrencilere sporcu beslenmesi ile ilgili bilgiler verilebilir. Etkinlikler merak uyandıracak şekilde ve bireysel öğrenme ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olabilir.

Destekleme Isınma ve hazırlık çalışmalarını desteklemek için hareketlerin hızı düşürülebilir. Hareketler parçalara bölünerek öğrencilerin algılaması kolaylaştırılabilir.

Öğrencilere doğru nefes alıp verme alışkanlığı kazandırmak için burundan nefes alıp ağızdan nefes verme egzersizleri yaptırılabilir. Drama yöntemiyle hayvanların nefes alış veriş taklit ettirilerek egzersizlerin somutlaştırılması sağlanabilir.

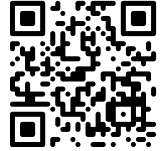
Öğrencilerin kişisel alanlarını kendileri belirlemeleri sağlanarak kişisel ve genel alan farkındalığı kazandırılabilir.

Yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketler uygulanırken hareketler basitten karmaşığa olacak şekilde düzenlenerek öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemelerine olanak sağlanabilir. Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri tek tek göstermesi istenebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrencilere akran geri bildirimi ve iş birlikli öğrenme fırsatları sunularak öğrencilerin birbirlerinden öğrenmeleri sağlanabilir.

Fiziksel etkinlik sırasında vücutta meydana gelen değişiklikler basamaklandırılabilir. Her bir kavram adım adım açıklanıp içerik küçük parçalara bölünerek sunulabilir (kalp atış hızının artması, nefesin hızlanması, kasların çalışması, vücut sıcaklığının artması, terleme). Sağlıklı besinler ile ilgili soru cevap yöntemi kullanılarak öğrencilerin fikirleri alınabilir. Öğrencilere sağlıklı beslenme ile ilgili içeriği anlamayı kolaylaştıracak ipuçları verilerek öğrencilerden kendi beslenmesini değerlendirmesi istenebilir. Sağlıklı besinler ile ilgili öğrenmeyi kolaylaştıracak görsel ve dijital materyaller kullanılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: RİTİMLE HAREKET EDİYORUM

Temada öğrencilerin tekerleme ve sayışmacaların ritmine uygun hareket edebilmeleri, vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak müziklere uygun hareketler sergileyebilmeleri, dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilmeleri, tekerleme ve sayışmacalara ritim çalgıları ile eşlik edebilmeleri ve dinlediği öyküdeki varlıkların seslerini farklı ses kaynakları kullanarak taklit edebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 56

ALAN

BECERİLERİ SAB13. Müziksel Hareket, BEOSAB5. Ritmik Hareket Etme

KAVRAMSAL

BECERİLER KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER

E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.1. Empati, E2.3. Girişkenlik, E2.4. Güven, E2.5. Oyunseverlik, E3.1. Muhakeme, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitiklik

PROGRAMLAR ARASI

BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal

Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim

Değerler

D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D11. Özgürlük, D17. Tasarruf

Okuryazarlık Becerileri

OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI

İLİŞKİLER

Beden Eğitimi ve Oyun, Okul Öncesi, Müzik

BECERİLER ARASI

İLİŞKİLER

-

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.1.2.1. Tekerleme ve sayışmacaların ritmine uygun hareket edebilme

- a) Tekerleme ve sayışmacaların ritmini algılar.
- b) Tekerleme ve sayışmacaların ritmine uygun hareket eder.
- c) Tekerleme ve sayışmacalar yoluyla ritmik hareket becerilerini sergiler.

BOM.1.2.2. Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak müziklere uygun hareketler sergileyebilme

- a) Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak müziklere uygun hareket belirler.
- b) Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak belirlediği hareketleri sergiler.

BOM.1.2.3. Dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilme

- a) Dinlediği müziklerin ritmik yapısına uygun hareketler belirler.
- b) Dinlediği müziklerin ritmik yapısına uygun hareketler sergiler.

BOM.1.2.4. Tekerleme ve sayışmacalara ritim çalgıları ile eşlik edebilme

BOM.1.2.5. Dinlediği öyküdeki varlıkların seslerini farklı ses kaynakları kullanarak taklit edebilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ Hareket

Ritim

Genellemeler Ritim egzersizleri yapmak ritim duygumuzu geliştirir.

Anahtar Kavramlar alkış, bedensel hareketler, ritim çalgısı, ritim kalıbı, sayışmaca, tekerleme, yürüme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu ve grup değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak müziklere eşlik edebileceği ve ritim çalışmaları yapabileceği bir performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, öğrencilerin birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin beden perküsyonuyla ve hareketle doğaçlama ritim üretebildiği, ürettikleri ritme beden perküsyonu, hareket ve dansla eşlik edebildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin beden perküsyonuyla, hareketle doğaçlama ritim üretebildiği, ürettikleri ritme beden perküsyonu, hareket ve dansla eşlik edebildiği gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden doğaçlama ritim üretme, hareket ve dans etme becerilerini kendi yaşantılarından yararlanarak göstermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BOM.1.2.1

Tekerleme ve sayışmacalar dinletilerek ve söylenerek derse başlanır. Tekerleme ve sayışmacalara her heceye bir alkış gelecek şekilde ritim tutulur. Öğrencilerin dinlediği tekerleme ve sayışmacaların ritmine odaklanarak gözlemlemesi ve ritmi fark etmesi beklenir (E3.2). Öğrencilerin dinlediği tekerleme ve sayışmacalara her heceye bir alkış gelecek şekilde eşlik etmesi sağlanır. Öğrencilere farklı tekerleme ve sayışmacalarla çalışmalar yaptırılarak öğrencilerin ritme eşlik etmesi sağlanır (E3.1). Öğrencilerden kendi seçtikleri tekerlemelere ve sayışmacalara eşlik etmeleri ve çalışmalarını sergilemeleri istenir. Bu çalışmalar grup çalışmaları şeklinde iş birlikli olarak yaptırılır, öğrencilerin iletişim becerilerinin gelişmesi sağlanır (D3.4). Öğrencilere grup çalışmalarında arkadaşlarıyla etkili iletişim ve duygudaşlık kurması, ahlaka uygun, adaletli ve yapıcı davranışlarda bulunması gerektiği vurgulanır (SDB2.1, E2.1, D1.2, D10.3, E2.4). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme, bulundukları grubu değerlendirmeleri için grup değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.2.2

Öğrencilere vücudunu kullanarak nasıl ses çıkarabileceği sorulur. Parmak şıklatma, alkış, dizlere vurma, ayakları yere vurma gibi hareketler örneklenerek öğrencilerin çıkarılan sesleri merakla incelemesi beklenir (E1.1). Öğrencilere yeni hareketler bulabilmelerine için beyin fırtınası yaptırılır (E3.6). Bu sayede öğrencilerin vücutlarını ritim çalgısı gibi kullanabileceklerini fark etmeleri sağlanır. Öğrencilere bir müzik dinletilir. Öğrencilerden dinledikleri müziğin ritmine uygun vücut hareketleri seçmesi istenir. Öğrencilerin belirlediği hareketlerle vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinlenen müziğe eşlik etmeleri ve çalışmalarını sergilemeleri sağlanır (OB9). Çalışmalar değerlendirilirken öğrencilerin çalışmalarını sergileme konusundaki gayreti ve bu yöndeki kararlarını uygulama çabası göz önünde bulundurulur (E1.3, SDB1.2). Öğrenciler çalışmalarını sergilemeleri için cesaretlendirilir (E2.3, D11.1). Öğrencilere vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak müziklere eşlik edebileceği ve ritim çalışmaları yapabileceği bir performans görevi verilebilir.

BOM.1.2.3

Öğrencilere 2/4 ve 4/4'lük ritmik yapıdaki şarkılar dinletilerek öğrencilerin dinlediği şarkıların ritmik yapısını algılamaları beklenir. Öğrencilerden dinledikleri şarkının ritmine uygun alkış yaparak şarkıya eşlik etmeleri istenir. Şarkıların ritmik yapıları algılandıktan sonra öğrencilerden bu şarkıların ritmine uygun hareketler belirlemeleri istenir. Öğrencilere 2/4 ve 4/4'lük ritmik yapıda farklı şarkılar dinletilir. Öğrencilerden dinletilen şarkılardan birini seçmesi ve bu şarkıya uygun hareketler oluşturması istenir. Öğrencilere seçtiği şarkıların ritmik yapısına uygun hareketler sergileyebileceği ortamlar oluşturulur (OB9). Öğrencilere çalışmalarını sergilerken kendine inanması ve güvenmesini sağlayacak dönütler verilir. (E1.4, E1.5). Beceri oyunlaştırılarak da verilebilir (E2.5). Öğrencilere çalışmalar yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır (D17.3, D8.4). Öğrencilere müziklere ritmine uygun hareketlerle eşlik edebileceği performans görevi verilebilir.

BOM.1.2.4

Orff çalgıları kullanılarak derse başlanır. Bir tekerleme veya sayısmaca söylenerek tekerleme veya sayısmacaya orff çalgılarıyla eşlik edilir. Öğrencilerin odaklanarak merak içinde gözlemlemesi beklenir (**E3.2, E1.1**). Öğrencilerin seslendirilen tekerleme veya sayısmacanın ritmini fark etmesi sağlanır. Öğrencilerden birer Orff çalgısı seçmesi ve tekerleme veya sayısmacaya çalgıyla eşlik etmesi istenir. Yansılama yoluyla farklı tekerleme ve sayısmacalar öğretilerek çalışmalar sürdürülür. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.2.5

Bir öykü veya masal ile derse başlanır. Öğrencilerden dinlediği öykü veya masaldaki varlıkların seslerini yaşantılarından yola çıkarak gözden geçirmesi beklenir. Öykü veya masaldaki varlıkların sesleri taklit edilirken varlıkların seslerinin incelik-kalınlık ve gürlük özelliklerine dikkat edilmesi sağlanır. Öğrencilerden gruplara ayrılarak kendi öykülerini oluşturmaları istenir (**SDB2.1, D3.4, E3.3**). Diğer gruplardan öyküde geçen varlıkların seslerini ritim çalgıları, beden perküsyonu gibi farklı ses kaynakları kullanarak uygulamaları beklenir (**OB9**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme, bulundukları grupları değerlendirmeleri için grup değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilere farklı tekerleme ve sayısmacalar gösterilerek metinlerdeki hangi kelimelerin hangi seslerle tekrarlandığı, hangi seslerin daha kuvvetli söylendiği, metinlerdeki bazı kelimelerin anlamı gibi derinlemesine analiz yaptırılabilir. Tekermeler ve sayısmacalar farklı hızlarda ve tonlarda söylenilerek ritmik yapı pekiştirilebilir.

Öğrencilerden vücutlarını ritim çalgısı gibi kullanırken tempo artırılarak müziklere uygun hareketler sergilemeleri istenebilir. Grup çalışmasında hareketleri eşlemeye dikkat ederek uygulamaları istenebilir. Farklı beden hareketleri bulmaları istenebilir.

Öğrencilere farklı ritim aletleri gösterilerek karmaşık ritimlerle müziklere eşlik edilmesi istenebilir. Grup çalışması yaptırılarak öğrencilerden eş zamanlı çalmaları istenebilir.

Öğrencilere hızlı ve yavaş tempolar arasında geçiş yaptırılarak öğrencilerin ritme uygun farklı kas gruplarını çalıştıracak hareketler geliştirmeleri sağlanabilir. Grup çalışması yaptırılarak öğrencilerden eş zamanlı hareketler yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden dijital kaynakları kullanarak farklı ses kaynaklarını araştırmaları ve araştırma sonuçlarını sunmaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilere kolay tekerlemeler ve sayısmacalar verilerek süreç desteklenebilir. İçerik, küçük parçalara bölünerek ve öğrencilerin kendi hızlarında ilerlemelerine olanak sağlayacak şekilde verilebilir.

Basit ve yavaş hızlarda ritimler verilerek öğrencilerden bunlara eşlik etmesi istenebilir. Etkinlikler, oyunlaştırılarak ve öğrencilerin kendi seçtikleri ritim aletleriyle eşlik etmeleri sağlanarak yaptırılabilir. Örneğin ritim aleti çalarken şarkıya uygun hareket edip şarkı durduğunda heykel olunabilir.

Öğrencilerin kendi seçtikleri müziklere uygun hareket etmesi sağlanarak süreç desteklenebilir. Doğada duyduğu sesleri ve hayvan seslerini taklit etmesi istenebilir. Süreç küçük parçalara bölünerek(önce sadece kalın ses, sonra ince ses gibi) öğrencilerin

kendi hızlarında ilerlemeleri sağlanabilir. Öğrencilere ipuçları verilerek destek sağlanabilir. Öğrencilere ekran geri bildirimi ve iş birlikli öğrenme fırsatları sunularak öğrencilerin birbirlerinden öğrenmeleri istenebilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: MÜZİKLİ OYUNLAR OYNUYORUM

Temada öğrencilerin oyunu kurallara uygun oynayabilmeleri, oyun ile ilgili basit stratejilerini oyuna yansıtabilmeleri, oyun ve etkinlikler sırasında iletişim kurmanın önemini açıklayabilmeleri ve müzikli geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 44

ALAN
BECERİLERİ BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.14. Yorumlama

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.3. Yaratıcılık, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.6. Analitiklik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Oyun, Okul Öncesi, Müzik

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.1.3.1. Oyunu kurallara uygun oynayabilme

BOM.1.3.2. Oyun ile ilgili basit stratejilerini oyuna yansıtabilme

a) Oyun ile ilgili stratejik durumu belirler.

b) Oyun ile ilgili stratejik durumun çözümüne ilişkin öneri sunar.

c) Oyun ile ilgili stratejisini uygular.

BOM.1.3.3. Oyun ve etkinlikler sırasında iletişim kurmanın önemini yorumlayabilme

a) Oyun ve etkinlikler sırasındaki iletişimi inceler.

b) Oyun ve etkinlikler sırasında iletişim kurmanın önemini yorumlar.

c) Oyun ve etkinlikler sırasında iletişim kurmanın önemini kendi cümleleriyle ifade eder.

BOM.1.3.4. Müzikli geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Müzikli Oyun

Oyun

Genellemeler

Oyunlar iletişim kurmada önemli bir araçtır.

Anahtar Kavramlar

çocuk oyunları, geleneksel oyun, müzikli oyunlar, oyun, strateji

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, performans görevi, öz değerlendirme formu ve akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere oyun kuralları ve oyun stratejileri ile ilgili performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyun, oyun kuralları, oyun oynanırken toplu hareket etme gibi becerilere sahip olduğu kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin oyun, oyun kuralları, oyun oynanırken toplu hareket etme gibi becerileri gözlemlenebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerden oyun, oyun kuralları, oyun oynanırken toplu hareket etme gibi becerileri kendi yaşantılarından yararlanarak göstermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.1.3.1

Öğrencilere oynatılacak olan oyun ve kuralları anlatılır **(OB1)**. Öğrencilerden oyunu oynarken kurallara uyması beklenir. Öğrencilere oyun oynanırken saygılı, dürüst ve adil olunması gerektiği hatırlatılır **(D1.2)**. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.3.2

Öğrencilere bir oyun oynatılarak derse başlanır. Öğrencilerden oyunda karşılaştıkları problemleri gözden geçirmeleri beklenir. Öğrencilerin karşılaştıkları problemlere ilişkin strateji belirlemeleri sağlanır. Soru cevap tekniği, beyin fırtınası gibi yöntemler kullanılarak öğrencilerin belirledikleri stratejileri sunması beklenir. Oyun oynatılarak öğrencilerden belirledikleri stratejileri uygulamaları istenir. Öğrencilere oyunlar oynanırken bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları, kendi ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları, duyarlı ve dikkatli davranmaları gerektiği hatırlatılır **(D8.4, SDB2.3, D5.1)**. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilere oyun stratejileri ile ilgili performans görevi verilebilir.

BOM.1.3.3

Öğrencilerden gruplara ayrılmaları istenir **(SDB2.2)**. Bu gruplardan kendi oyunlarını oluşturmaları beklenir **(E3.3)**. Oyun kurallarının tartışılarak belirlenmesi istenir **(E3.5, E3.6, D3.4, SDB2.2)**. Grupların oluşturdukları oyunları birbirlerine oynatması sağlanır **(E2.5)**. Öğrencilerden oyun oynayan grubun iletişiminin incelenmesi istenir. Oyun oynayan grubun iletişimi hakkında soru cevap tekniği, beyin fırtınası gibi yöntemler kullanarak öğrencilerin yorum yapması beklenir **(E3.6)**. Öğrencilerin oyun ve etkinlikler sırasında iletişim kurmanın önemine ilişkin düşüncelerini oyun içindeki yaşantılarını gözden geçirerek kendi cümleleriyle ifade etmesi sağlanır **(SDB2.1)**. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.3.4

Öğrencilere müzikli geleneksel çocuk oyunlarından ya da Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) "Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu Öğretmen Uygulama Kılavuzu" kitabından müzikli oyunlar seçilerek oynatılır **(E2.5)**. Öğrencilere oyunlar oynanırken nezaketli, dürüst, hakkaniyetli davranmaları, başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları, kendi ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları, duyarlı ve dikkatli olmaları gerektiği hatırlatılır **(D14.1, D6.1, D6.2, D1.2, BEOSAB8, SDB2.3, D5.1)**. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilere kuralları daha karmaşık oyunlar ve farklı strateji oyunları oynatılabilir. Öğrencilerden farklı stratejilerin kullanıldığı oyunları araştırmaları istenebilir. Oyunlardaki kuralları ve stratejileri günlük hayatta karşılaştığı problemlerin çözümüne nasıl yansıttığı ile ilgili davranışlarını sorgulaması ve sorgulama sonucunu arkadaşlarıyla paylaşması istenebilir.

Öğrencilerden duygudaşlığın ve sözsüz iletişimin ne olduğunun düşünülmesi ve araştırılması istenebilir. Sözsüz iletişim kullanılarak oyunlarda nasıl iletişim kurulabileceği ile ilgili çalışmalar yapılması istenebilir.

Öğrencilerden çevrelerinde gördükleri yöresel çocuk oyunlarının araştırılması ve bunların paylaşılması istenebilir.

Destekleme

Öğrencilere oyun kuralları basit ve anlaşılır şekilde tekrarlanabilir. Küçük ipuçları ile dönütler verilebilir. Öğrencilere kurallara uygun bir şekilde oyunun nasıl oynanacağı gösterilebilir. Kurallar doğru uygulandığında öğrencilere olumlu geri bildirim verilerek öğrencilerin kuralları kalıcı olarak öğrenmesi sağlanabilir.

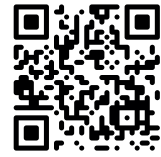
Öğrencilere oynanacak oyunla ilgili basit stratejiler örneklenebilir. Öğrencilere strateji geliştirebilmeleri için daha fazla zaman verilebilir. Öğrencilerin bulduğu stratejiyi uygulaması sağlanarak beceri geliştirilebilir. Öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemesi beklenir.

Öğrencilere basit iletişim kuralları anlatılabilir. Grup çalışmaları yaptırılarak ya da takım oyunları ile öğrencilerin iletişim becerileri geliştirilebilir. Öğrencilere akran öğretimi ile iş birlikli çalışmalar yaptırılabilir.

Öğrencilere müzikli geleneksel çocuk oyunlarını tanıtan öyküler okunabilir. Öykü sonunda anlatılan oyunun kuralları tartışılıp oyun oynanırken öğrencilere komutlar verilerek rehberlik edilebilir. Oyunlar parçalara bölünerek önce oyun müziği ardından oyun kuralları verilebilir. Öğrencilerden oyun müziği eşliğinde verilen kurallara uyarak oyun oynaması beklenir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: HALAY ÖĞRENİYORUM

Temada öğrencilerin halk oyunları türlerinden halayın tanımını yapabilmeleri, halayın yöresel müzik, kostüm ve adımlarını öğrenmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 38

ALAN
BECERİLERİ SAB9. Müziksel Dinleme, SAB13. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D10. Mütevazılık, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı , OB2. Dijital Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Oyun, Okul Öncesi, Müzik

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER KB2.12. Mevcut Bilgiye/Veriye Dayalı Tahmin Etme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- BOM.1.4.1. Halk oyunları türlerinden halayın tanımını yapabilme
- BOM.1.4.2. Halk oyunları türlerinden halayın geleneksel giyim kuşam özelliklerini açıklayabilme
- BOM.1.4.3. Halay müziklerinin özelliklerini fark edebilme
- a) Halay müziklerinin müziksel bileşenlerini tanıır.
 - b) Halay müziklerinin müziksel bileşenlerini ayırt eder.
 - c) Halay müziklerin müziksel bileşenlerini açıklar
- BOM.1.4.4. Halay adımlarını sergileyebilme
- a) Halayın ritmik yapısına uygun hareketler belirler.
 - b) Halayı ritimsel ve ezgisel yapısına uygun olarak sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Halay

Genellemeler Halay, ülkemizin doğusuna özgü bir halk oyunları türüdür.

Anahtar Kavramlar ağır güvenk, delilo, giyim kuşam, halay, halk oyunları, kırıkhan, tirge

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, derecelendirme ölçeği ve akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere halay çalışmalarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin koşma, atlama, sıçrama, dengede durma gibi temel hareket becerilerine sahip olduğu, ritme uygun hareket edebildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin koşma, atlama, sıçrama, dengede durma gibi temel hareket becerileri ve ritme uygun hareket edebildiği gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden koşma, atlama, sıçrama, dengede durma gibi bazı temel bedensel hareketlere yönelik becerileri kendi yaşantılarından yararlanarak göstermeleri ve öğrencilerin verilen ritme uygun hareket etmeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BOM.1.4.1

Öğrencilere görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak halay videoları izletilir. Soru cevap yöntemi kullanılarak öğrencilerin halay ile ilgili düşünceleri alınır. Halay oyunlarının ortak özellikleri üzerinde durulur. Halay ile ilgili görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak türle ilgili bilgilerin pekiştirilmesi sağlanır. Öğrencilerden edindiği bilgilerle halayın tanımını yapması istenir. Öğrencilerden geleneksel kültür unsurlarımızdan biri olan halk oyunlarını öğrenirken millî, manevi, insani, kültürel değerleri sevmeyi ve onlara saygı duymayı da öğrenmesi beklenir (D19.1, D19.2, OB5). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir.

BOM.1.4.2

Halk oyunları türlerinden halayın geleneksel giyim kuşamı görsel ve dijital materyaller kullanılarak tanıtılır. Halayın geleneksel giyim kuşam parçaları gösterilerek parçaların yöresel isimleri üzerinde durulur. Öğrencilerden dijital kaynaklardan yararlanarak halay türü geleneksel giyim kuşam parçalarının tanıtıldığı afiş, bilgi görseli gibi çalışmalar hazırlaması istenebilir (OB2). Öğrencilerin çalışmaları sınıf ya da okul panosunda sergilenebilir. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.1.4.3

Öğrencilere dijital kaynaklardan yararlanarak halay müzikleri dinletilir. Öğrencilerin dinletilen müziklerin ritimsel öğelerini ve müziklerde kullanılan çalgıları tanıması sağlanır (OB1). Farklı halay müziklerini odaklanarak dinlemesi ve müziksel bileşenlerini (kullanılan çalgılar, usul, hız vb.) ayırt etmesi beklenir (E3.2). Öğrencilere farklı türlerden halk oyunları müzikleri dinletilerek halay müziklerinin ayırt edilmesi sağlanır. Öğrencilerin dinledikleri müziklerden hangilerinin halay müziği olduğunu söylemesi istenir. Etkinlikler oyunlaştırılarak verilebilir (E2.5). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir.

BOM.1.4.4

Öğrencilerin daha önce izlediği halk oyunları videolarından ve yaşantılarından yola çıkarak halay ile ilgili edindiği bilgileri gözden geçirmesi beklenir (KB2.12). Halay oyunlarından "delilo", "tırge", "kırıkhan" ve "ağır gövenk" oyunları müziğiyle sergilenerek öğrencilerin halay adımlarındaki ritmik yapıyı fark etmesi sağlanır. Bu adımlar gösterip yaptırma yöntemiyle öğrencilere tekrar ettirilir. Halay oyunları uygulanırken jest ve mimiklerle eşlik etmenin anlatımı kuvvetlendirebileceği vurgulanır (OB1). Hareketler tekrar edilirken öğrencilerin jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Öğrencilerin öğrendiği oyunları müzik eşliğinde okulda düzenlenecek belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sergilemesi, çalışmalarda aktif rol alması ve ekip çalışmasının önemini kavraması sağlanır (OB9, D3.4, SDB2.2). Ekip çalışmalarında iş birliği içinde yaptıkları çalışmayı uygulamaları; ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri; saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği öğrencilere hatırlatılır (SDB2.2, D10.3, D20.3). Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri sağlanabilir (SDB1.3). Yapılan çalışmalar derecelendirme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere halay çalışmalarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden farklı Türk halk oyunları türlerini araştırması istenebilir. Farklı kültürlerin geleneksel halk oyunlarını dijital kaynaklardan araştırması istenebilir. Farklı kültürlerin geleneksel halk oyunlarından örnekler sunması istenebilir. Farklı kültürlerin geleneksel giyim kuşamını ve müziklerini araştırması ve sunması istenebilir.

Destekleme Öğrencilere halk oyunu türlerinden halayın tanımı yapılırken görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılabilir. Halayın tanımı basitleştirilerek öğrencilerin daha kolay anlaması sağlanabilir.

Öğrencilerin geleneksel halay giyim kuşamının özelliklerini kavrayabilmeleri için derse halay yöresi kostümü getirilerek parçalar tek tek tanıtılıp parçaların isimleri tekrar ettirilebilir. Halay türü geleneksel giyim kuşamı ile ilgili soru cevap etkinlikleri yapılabilir.

Öğrencilere halay müziklerinde kullanılan çalgıların resimleri veya kartları gösterilebilir (davul, zurna, bağlama, klarnet vb.). Öğrencilere çalgıların sesleri dinletilerek müzikal özellikleri ile ilgili kısa bilgiler verilebilir. Ardından öğrencilere bir halay müziği dinletilerek hangi çalgıları duydukları sorulabilir.

Öğrencilerin halay adımlarını daha kolay kavrayabilmeleri için adımlar parçalara bölünebilir. Adımlar öğretilirken yavaş hızda başlanıp hareketler algılandıkça hız arttırılabilir. Müzik eşliğinde daha fazla tekrar yaptırılarak öğrenilen adımların kalıcı olması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. SINIF**1. TEMA: SAĞLIĞIM İÇİN HAREKET EDİYORUM**

Temada öğrencilerin fiziksel etkinlikler için ısınma ve hazırlık çalışmaları ile nefes çalışmaları yapmaları, işaretler yoluyla alan farkındalığı kazanmaları, yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyebilmeleri, oyun ve fiziksel etkinliklere katılmanın sağlık açısından önemini açıklayabilmeleri ile oyun ve fiziksel etkinlikler sırasında sağlığını korumakla ilgili akıl yürütebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 34**ALAN
BECERİLERİ** -**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.2. Gözlemlleme**EĞİLİMLER** E1.1. Merak, E1.2. Bağımsızlık, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.3. Girişkenlik, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.6. Analitiklik**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER****Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler

D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D11. Özgürlük, D13. Sağlıklı Yaşam, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf

Okuryazarlık Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Beden Eğitimi ve Oyun, Okul Öncesi, Müzik, Hayat Bilgisi

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma, BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.2.1.1. Isınma ve hazırlık çalışmalarını gözlemleyebilme

- a) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarında yapılan hareketleri gözlemleyerek belirler.
- b) Gözlemleri sonucunda hareketlerin nasıl yapıldığına dair veri toplar.
- c) Hareketlerin nasıl yapıldığını hareketlere eşlik ederek kaydeder.

BOM.2.1.2. Nefes çalışmaları yapabilme

BOM.2.1.3. İşaretler yoluyla alan farkındalığı kazanabilme

BOM.2.1.4. Yer değiştirme hareketlerini gözlemleyebilme

- a) Yer değiştirme hareketlerini gözlemleyerek belirler.
- b) Yer değiştirme hareketlerini gözlemleyerek veri toplar.
- c) Yer değiştirme hareketlerinin nasıl yapıldığını duyuları aracılığıyla kaydeder.

BOM.2.1.5. Dengeleme hareketlerini gözlemleyebilme

- a) Dengeleme hareketlerini gözlemleyerek belirler.
- b) Gözlemlediği dengeleme hareketleri ile ilgili veri toplar.
- c) Dengeleme hareketlerinin nasıl yapıldığını duyuları aracılığıyla kaydeder.

BOM.2.1.6. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyebilme

- a) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyerek belirler.
- b) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyerek veri toplar.
- c) Nesne kontrolü gerektiren hareketlerin nasıl yapıldığını duyuları aracılığıyla kaydeder.

BOM.2.1.7. Oyun ve fiziksel etkinliklere katılmanın sağlık açısından önemini açıklayabilme

BOM.2.1.8. Oyun ve fiziksel etkinlikler sırasında sağlığını korumanın önemini açıklayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hareket

Sağlık

Genellemeler

Sağlıklı yaşam için oyun ve fiziksel etkinliklere katılmak çok önemlidir.

Anahtar Kavramlar

dengeleme, fiziksel etkinlik, hareket, ısınma, nefes, nesne kontrolü, oyun, sağlık, yer değiştirme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu, grup değerlendirme formu, kontrol listesi, derecelendirme ölçeği ve performans görevi kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere fiziksel aktivitelere katılmanın sağlık açısından önemi ile ilgili dijital kaynaklardan yararlanarak araştırma yapabilecekleri bir performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmaları ile nefes çalışmaları yapabildiği, kişisel alanını ve genel alanı ayırt edebildiği, yer değiştirme, dengeleme ve nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapabildiği, fiziksel etkinlikler ile sağlığın ilişkili olduğunu bildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmaları ile nefes çalışmaları yapabildiği, kişisel alanını ve genel alanı ayırt edebildiği, yer değiştirme, dengeleme ve nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapabildiği gözlemlenebilir. Öğrencilerin sağlıklı yaşam ile fiziksel etkinlikler arasındaki ilişkiyi fark etmeleri için soru cevap tekniği kullanılabilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden temel bedensel hareketlere yönelik becerileri kendi yaşantılarından yararlanarak göstermeleri istenebilir. Öğrencilere günlük yaşamda farkında olmadan yaptıkları nefes çalışmalarının neler olabileceği sorularak nefes çalışmaları ile ilişki kurmaları sağlanabilir. Öğrencilere fiziksel etkinliklere katıldıklarında ve oyun oynadıklarında nasıl hissettikleri sorulabilir. Öğrencilere fiziksel etkinliklerin sağlıklı yaşam için önemi sorularak öğrencilerin günlük yaşamlarından örnekler vermesi istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.2.1.1

Bir öyküden faydalanarak ısınma ve derse hazırlık çalışmalarına (yürüme etkinlikleri, otur kalk oyunları, uyum güven çalışmaları vb.) merak uyandırıcı ve ilgi çekici biçimde örnekler verilir (**E1.1**). Yürüme etkinlikleri; serbest yürüme, eşli yürüme, "s" şeklinde yürüme, müzik eşliğinde yürüme, ritim eşliğinde yürüme şeklinde yapılır. Öğrencilerden yapılan çalışmaları bilgi edinme ihtiyacıyla odaklanarak gözlemlemesi beklenir (**OB1, E3.2**). Öğrencilerin gözlem yoluyla topladıkları verilere dayanarak yapılan çalışmalara eşlik etmesi sağlanır. Öğrencilerden gruplara ayrılmalrı ve grup içinde iletişim kurup öğrendikleri hareketleri kendi oluşturdukları öyküde kullanarak görev ve sorumluluklarını yerine getirmeleri istenir (**SDB2.1, SDB2.2, D4.2, D3.2, D16.3**). Isınma ve hazırlık çalışmaları fiziksel egzersizler öncesi sakatlanmaları engellemek amacıyla her dersin başında yapılmalıdır. Öğrencilere çalışmalar yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır (**D17.3, D8.4**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme, bağlı oldukları grubu değerlendirmeleri için grup değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.1.2

Yaratıcı drama yoluyla nefes çalışmalarına oyunlaştırılarak örnekler verilir (**E2.5**). Öğrencilerden nefes çalışmalarını bilgi edinme ihtiyacıyla odaklanarak gözlemlemesi ve bu çalışmalara eşlik etmesi istenir (**OB1, E3.2**). Öğrencilerin motivasyonunu artıracak geri dönütler verilip nefes çalışmalarını doğru şekilde yapabilecek yeteneğe ve kapasiteye sahip olduğu vurgusu yapılarak kendilerine olan güvenlerinin gelişmesine destek sağlanır (**SDB1.2, E1.5, SDB1.1, D3.1**). Öğrencilerin öz güvenli olurken aynı zamanda kibirten uzak, sade, saygılı, sabırlı, duyarlı ve yapıcı davranışlar sergilemeleri gerektiği vurgulanır (**D10.2, D10.3**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.1.3

İşaret, işaretlerin ortası, sağ çeyrek ve sol çeyrek kavramları yere iki işaret konularak gösterip yaptırma yöntemiyle verilir. Öğrencilere süreç içerisinde geri dönütler verilerek yanlış öğrenmelerin önüne geçilir. Öğrenme süreci oyunlaştırılarak öğrencilerin motivasyonu artırılır (**E2.5, SDB1.2**). Yapılan çalışmalar kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.1.4

Yer değiştirme hareketleri (yürüme, koşma, atlama, sıçrama, adım al sek, galop kayma, yuvarlanma, tırmanma) içinde hız değişikliği bulunan bir müzik eşliğinde örneklenir ve öğrencilerin hareketleri odaklanarak gözlemlemesi beklenir (**E3.2**). Öğrencilerin yer değiştirme hareketlerinin yapılışı ile ilgili gözlem yoluyla veri toplaması ve hareketlere eşlik etmesi sağlanır. Öğrencilerden öğrendikleri hareketlerden üç tanesini seçip deneyimlerinden de yararlanarak özgün çalışmalar sergilemeleri istenir (**E3.3**). Yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sportif etkinliklere katılması sağlanır (**D13.2**). Öğrencilerin etkinliklerde aktif rol alması, ekip çalışmalarına katılması ve bu çalışmalarda ekip arkadaşlarıyla yardımlaşması ve dostluk kurması beklenir (**D3.4, SDB2.2, D4.2**). Öğrencilerin sağlıklı bir yaşam sürmek için fiziksel etkinliklere katılmaları gerektiği vurgulanır (**D13.2**). Öğrencilere sportif faaliyetlere katılmanın fiziksel aktivite alışkanlığı kazanmada önemli olduğu hatırlatılır (**BEOSAB4**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.1.5

Bir masal ya da öyküden yararlanarak dengeleme hareketleri (eğilme, esnetme, dönme-salınım, ağırlık aktarımı, atlama-konma, başlama-durma, statik-dinamik denge, duruş, oturuş, itme, çekme) örneklenir ve öğrencilerin odaklanarak hareketleri gözlemlemesi beklenir (**E3.2**). Öğrencilere yaratıcı drama yöntemi kullanılarak hayvanların hareketlerini taklit edebileceği etkinlikler yaptırılır. Hareketlerin yapılışı ile ilgili veri toplaması ve hareketlere özgün fikirlerle eşlik etmesi sağlanır (**E3.3**). Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri sergilemeleri istenebilir (**OB9**). Öğrencilerin dengeleme hareketlerini sergiledikten sonra kendini sözlü olarak değerlendirmesi istenir (**SDB1.3**). Bu çalışmalar grup etkinlikleri şeklinde iş birliği yaptırılarak öğrencilerin grup iletişimine katılması, yeni fikir ve önerilere açık olması, görev bilincine sahip olması ve girişkenliğini artırması sağlanır (**SDB2.1, E3.5, D16.3, E2.3**). Yapılan çalışmalar derecelendirme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme, bağlı oldukları grubu değerlendirmeleri için grup değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.1.6

Nesneleri (top, balon, sünger vb.) atma, tutma, yakalama, yuvarlama gibi hareketler örneklenerek öğrencilerin hareketleri odaklanarak gözlemlemesi beklenir (**E3.2**). Öğrencilerin gözlem yoluyla hareketlerin yapılışı ile ilgili veri toplaması ve hareketlere eşlik etmesi sağlanır (**OB7**). Öğrenciler hareketlere eşlik ederken motivasyon artırıcı geri dönütler verilerek öğrencilerin öz yansıtma becerileri desteklenir (**SDB1.3**). Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri şarkı eşliğinde sergilemeleri bu sayede yeni bir duruma uyum sağlamaları beklenir (**OB9, SDB3.2**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak

değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.1.7

Oyun ve fiziksel etkinliklere katılmanın sağlık açısından önemi ile ilgili beyin fırtınası, soru cevap tekniği gibi yöntemler kullanılarak öğrencilerin bilgi ihtiyacını fark etmesi sağlanır (**E3.6, OB1**). Öğrencilere fiziksel aktivite alışkanlığı kazanmanın sağlıklı bir yaşam için önemli olduğu hatırlatılır (**D13.2**). Öğrencilere fiziksel etkinlikler yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları, özenli kullanmaları ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır (**D17.3**). Öğrencilerden dijital kaynaklardan yararlanarak fiziksel aktivitelere katılmanın sağlık açısından önemi ile ilgili araştırma yapıp edindiği bilgileri sınıfta arkadaşlarıyla paylaşması istenebilir (**OB2**). Yapılan çalışmalar performans görevi verilerek değerlendirilebilir.

BOM.2.1.8

Öğrencilere sorular sorularak oyun ve fiziksel etkinliklere katılırken sağlıklarını korumak için nelere dikkat etmeleri gerektiği ile ilgili cevaplara ulaşmaları sağlanır. Sağlıklı ve dengeli beslenmenin sağlığı korumadaki önemi üzerinde durulur (**OB1**). Sakatlıkların önlenmesi için fiziksel etkinliklerden önce yapılan ısınma ve sonrasında yapılan soğuma çalışmalarının beden sağlığını korumadaki önemi vurgulanır. Öğrencilerin düşüncelerini özgürce ifade edebileceği ortamlar oluşturulur (**E1.2, D11.2**). Öğrencilere düşüncelerini ifade ederken nazik ve saygılı olması ayrıca özenli ve yapıcı bir dil kullanması gerektiği hatırlatılır (**D14.1, SDB3.3**). Öğrencilerin oyun ve fiziksel etkinliklere katılırken çevresindeki olası tehlikelere karşı (çarpışma, güvenli mesafede durma vb.) dikkatli olması ve bu tür durumlara karşı tedbirli davranması gerektiği vurgulanır (**BE0SAB10**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Isınma ve hazırlık çalışmaları zorluk seviyesi artırılarak farklı çeviklik ve kuvvet egzersizleri ile zenginleştirilebilir. Çeşitli ekipmanlar kullanılarak ısınma ve hazırlık çalışmaları oyunlaştırılarak verilebilir. Ekipmanlar yardımıyla parkurlar kurularak ısınma ve hazırlık çalışmalarını içeren etkinlikler düzenlenebilir. Zenginleştirme sürecinde öğrenme ortamları öğrencilerin farklı öğrenme stillerine göre bireysel ve iş birlikli çalışmalara katkı sağlayacak şekilde tasarlanabilir. Bununla birlikte okul dışı öğrenme ortamları da sürece dâhil edilebilir.

Öğrencilerin rahat bir pozisyonda oturması sağlanarak ellerini karınlarına koymaları ve derin nefes alıp vererek karınlarının nasıl şişip indiğini gözlemlemeleri istenebilir. Nefes çalışmalarının odaklanma, beden farkındalığını artırma, rahatlama ve stresi yönetmedeki önemi vurgulanabilir.

İşaretler yoluyla alan farkındalığını artırmak için bu çalışmaların kullanıldığı spor ve sanat dallarıyla ilgili görsel ve dijital materyaller kullanılarak ileri düzey çalışmaları görmesi sağlanabilir. Öğrencilere komutlar verilerek komuta uygun alana geçmesi beklenebilir. Komutlar giderek hızlandırılarak hızlı düşünme ve karar verme becerisi geliştirilebilir.

Yer değiştirme hareketleri; yan yürüme ve koşma, komutlarla öne, arkaya, sağa ve sola atlama ve zıplama gibi çalışmalarla karmaşılaştırılarak zenginleştirilebilir.

Denge hareketleri denge tahtası kullanılarak (yumuşak zemin, minder vb. malzemelerle güvenlik önlemleri alınarak) yapılabilir. Tek ayak üzerinde dururken diğer ayağı öne ve arkaya uzatarak öğrencilerin dengeleme hareketleri geliştirilebilir.

İşaretler yoluyla parkur hazırlanıp nesneyle parkurda hareket etme becerisi nin karmaşılaştırılarak geliştirilmesi sağlanabilir.

Öğrencilere bağışıklık sistemi hakkında, fiziksel etkinliklere katılmanın vücudu hastalıklara karşı dirençli hâle getirdiği ve bağışıklığı güçlendirdiği ile ilgili bilgiler verilerek dijital kaynaklardan içerikler izletilip farklı fikirler geliştirmesi sağlanabilir.

Oyun ve fiziksel etkinliklere katılırken sağlığını korumak için dikkat edilmesi gerekenlerle ilgili ısınma ve soğuma çalışmalarının, yeterli su tüketiminin, güvenlik kuralları ve nefes egzersizlerinin önemi üzerinde durulabilir.

Destekleme Isınma ve hazırlık çalışmalarını desteklemek için hareketlerin hızı düşürülebilir. Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmalarına ilişkin kartlar, büyük resimler, semboller vb. gösterilerek öğrencilerin bu adımları takip etmeleri sağlanabilir. Öğrencilerin birbirlerini gözlemleyerek ısınma ve hazırlık çalışmalarını doğru yapmaları sağlanabilir.

Nefes çalışmaları somut örnekler verilerek (nefes alırken çiçek koklama, nefes verirken mum üfleme vb.) oyunlaştırılabilir. Somut örnekler öğrencilerin nefes tekniklerini öğrenmesine katkı sağlayabilir.

Öğrencilere alan farkındalığı kazandırmak için içerik küçük parçalara bölünerek tek tek ve kendi hızında yapması sağlanabilir. Öğrenme süreci oyunlaştırılarak öğrencilerin motivasyonu artırılabilir. Akran öğretimi sağlanarak çalışmalar desteklenebilir.

Yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketler uygulanırken hareketler basitten karmaşığa olacak şekilde düzenlenerek öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemelerine olanak sağlanabilir. Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri tek tek göstermesi istenebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Akran geri bildirimi ve iş birlikli öğrenme fırsatları sunularak öğrencilerin birbirlerinden öğrenmeleri sağlanabilir.

Oyun ve fiziksel etkinliklerin sağlık açısından önemine ilişkin görsel ve dijital materyaller kullanılabilir. Oyun ve fiziksel etkinliklerin önemi ile ilgili bilgiler öyküleştirilerek verilebilir. Fiziksel aktivite ve sağlıklı yaşam ile ilgili sorular sorulup, cevaplara ilişkin ipuçları verilerek doğru bilgilere ulaşılması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: RİTMİK HAREKET EDİYORUM

Temada öğrencilerin tekerleme ve sayışmacaların ritmine uygun hareket edebilmeleri, vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak müziklere uygun hareketler sergileyebilmeleri, tekerleme ve sayışmacalara ritim çalgıları ile eşlik edebilmeleri, dinlediği müziklerdeki hız değişikliklerine uygun hareket edebilmeleri, basit ritmik yapıdaki müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilmeleri, canlı ve cansız varlıkların seslerini farklı ses kaynakları kullanarak yansıtabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 56

ALAN

BECERİLERİ BEOSAB5. Ritmik Hareket Etme, SAB12. Müziksel Yaratıcılık, SAB13. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL

BECERİLER KB2.15.Yansıtma

EĞİLİMLER

E1.1. Merak, E2.1. Empati, E2.3. Girişkenlik, E2.4. Güven, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitiklik

PROGRAMLAR ARASI

BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal

Öğrenme Becerileri SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler

D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D7. Estetik, D10. Mütevazılık, D14. Saygı, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri

OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI

İLİŞKİLER

Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik

BECERİLER ARASI

İLİŞKİLER

-

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.2.2.1. Tekerleme ve sayışmacaların ritmine uygun hareket edebilme

- a) Tekerleme ve sayışmacaların ritmini algılar.
- b) Tekerleme ve sayışmacalara alkışla eşlik eder.
- c) Tekerleme ve sayışmacalar yoluyla ritmik hareket becerilerini sergiler.

BOM.2.2.2. Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilme

- a) Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak müziklere uygun hareket belirler.
- b) Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak belirlediği hareketleri sergiler.

BOM.2.2.3. Tekerleme ve sayışmacalara ritim çalgıları ile eşlik edebilme

- a) Tekerleme ve sayışmacalara uygun ritim kalıplarını belirler.
- b) Tekerleme ve sayışmacalara ritim çalgıları ile eşlik ederken kullanacağı ritim kalıplarını seçer.
- c) Tekerleme ve sayışmacalara ritim çalgılarıyla ve özgün ritim kalıplarıyla eşlik eder.

BOM.2.2.4. Dinlediği müziklerdeki hız değişikliklerine uygun hareketler sergileyebilme

- a) Dinlediği müziklerdeki hız değişikliklerine uygun hareketler belirler.
- b) Dinlediği müziklerdeki hız değişikliklerine uygun hareketler sergiler.

BOM.2.2.5. Basit ritmik yapıdaki müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilme

- a) 2/4'lük, 3/4'lük ve 4/4'lük basit ritmik yapıdaki müziklerin ritmine uygun hareketler belirler.
- b) 2/4'lük, 3/4'lük ve 4/4'lük basit ritmik yapıdaki müziklerin ritmine uygun hareketler sergiler.

BOM.2.2.6. Çevresindeki canlı ve cansız varlıkların seslerini farklı ses kaynakları kullanarak yansıtabilme

- a) Çevresindeki canlı ve cansız varlıkların seslerini deneyimlerine dayanarak gözden geçirir.
- b) Deneyimlerine dayanarak çevresindeki canlı ve cansız varlıkların seslerine ilişkin çıkarım yapar.
- c) Çevresindeki canlı ve cansız varlıkların seslerine ilişkin çıkarımlarını değerlendirir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Ritim
Hareket
Ritim Çalgıları
Ses Kaynakları

Genellemeler

Vücudumuzdan ritim çalgısı gibi ses çıkarabilir, şarkılara ritimle eşlik edebiliriz.

Anahtar Kavramlar

alkış, bedensel hareketler, gürlük, hız değişikliği, ritim çalgısı, ritim kalıbı, sayışmaca, ses kaynakları, tekerleme, yürüme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu, grup değerlendirme formu ve derecelendirme ölçeği kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere ritim çalışmaları yapabileceği bir performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin beden perküsyonuyla ve hareketle doğaçlama ritim üretebildiği, dinlediği müziklerin ritmine uygun hareket edebildiği, dinlediği müziklere ritim çalgılarıyla eşlik edebildiği, duyduğu sesleri farklı ses kaynakları kullanarak taklit edebildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin beden perküsyonuyla ve hareketle doğaçlama ritim üretebildiği, dinlediği müziklerin ritmine uygun hareket edebildiği, dinlediği müziklere ritim çalgılarıyla eşlik edebildiği, duyduğu sesleri farklı ses kaynakları kullanarak taklit edebildiği gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden doğaçlama ritim üretme, hareket ve dans etme becerilerini kendi yaşantılarından yararlanarak göstermeleri istenebilir. Öğrencilerden dinledikleri müziklere ritim çalgılarıyla eşlik etmeleri ve müziklerin ritmine uygun hareket etmeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.2.2.1

Tekerleme ve sayısmacalar söylenerek derse başlanır. Öğrencilerin dinlediği tekerleme ve sayısmacaların ritmini odaklanarak gözlemlemesi ve fark etmesi beklenir **(E3.2)**. Öğrencilerin tekerleme ve sayısmacalara alkışla eşlik ederek ritmi algılamaları sağlanır. Öğrencilerden daha önce öğrendikleri bir tekerleme ya da sayısmacayı tekrar etmeleri istenir. Öğrencilerin bu tekerleme ve sayısmacalara alkışla eşlik ederek tekerleme ya da sayısmacanın ritmini pekiştirmeleri sağlanır. Öğrencilerden tekerleme ve sayısmacaların ritmine uygun yürümeleri istenir. Öğrenciler gruplara ayrılır. Ritmik yürüyüşler grup çalışmaları şeklinde yapılarak öğrencilerin iletişim becerilerinin geliştirilmesi sağlanır **(SDB2.1)**. Öğrencilere grup çalışmalarında uyumlu davranarak arkadaşlarıyla etkili iletişim ve empati kurmaları, ahlaka uygun, adaletli ve yapıcı davranışlarda bulunmaları gerektiği hatırlatılır **(D10.3, SDB2.1, E2.1, E2.4)**. Öğrencilerin grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirmeleri beklenir **(D3.4)**. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme, bulundukları grupları değerlendirmeleri için grup değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.2.2

Parmak şıklatma, alkış, dizlere vurma, ayakları yere vurma gibi hareketler örneklenerek öğrencilere ön bilgileri hatırlatılır. Öğrencilere görsel, işitsel ve dijital kaynaklar kullanılarak vücutlarından nasıl ses çıkarabileceklerine ilişkin farklı örnekler sunulur. Öğrencilerin yeni hareketler bulabilmelerine ilişkin beyin fırtınası yaptırılır **(E3.6)**. Öğrencilerin incelediği örnekler ve yaşantılarından yola çıkarak kendi oluşturacağı beden hareketlerini ve bunları nasıl uygulaması gerektiği ile ilgili özgün düşüncelerini arkadaşlarıyla paylaşarak iletişim becerilerini ve girişkenliği arttırması sağlanır **(SDB2.1, D14.1, E2.3)**. Öğrencilere bir müzik

dinletilerek müziğe uygun hareketler belirlemesi beklenir. Öğrencilerden vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinledikleri müziklere kendi oluşturdukları hareketlerle eşlik etmeleri istenir. Bu çalışmalarla öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmeleri sağlanır **(E3.3)** Öğrencilerin dijital kaynaklardan yararlanarak vücutlarından nasıl ses çıkarabileceklerine ilişkin farklı örnekler araştırmaları ve bu örnekleri sınıfta arkadaşlarına uygulatmaları istenebilir **(OB2)**. Yapılan çalışmalar derecelendirme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

BOM.2.2.3

Orff çalgıları kullanarak derse başlanır. Bir tekerleme veya sayısmaca söylenerek Orff çalgılarıyla eşlik edilir. Öğrencilerin yapılan çalışmayı merak edip odaklanarak gözlemlemesi ve ritmi hissetmesi sağlanır **(E3.2, E1.1)**. Farklı bir tekerleme ya da sayısmaca verilerek öğrencilerin bu tekerleme ya da sayısmacanın ritmine uygun ritim kalıplarını belirlemesi istenir. Öğrencilerden belirledikleri ritim kalıplarından birini seçmesi ve seçtikleri ritim çalgılarıyla tekerleme ve sayısmacalara eşlik etmesi beklenir. Seçilen ritim kalıplarının tekerleme ve sayısmacaların ritmi ile uyumlu bir bütün oluşturması gerektiği vurgulanır **(D7.2)**. Öğrencilerin yaptıkları özgün çalışmaları sunabilecekleri ortamlar oluşturulur **(E3.3)**. Öğrencilerin çalışmalarını belirli gün ve haftalarla ilgili etkinliklerde sergilemeleri sağlanır **(OB9)**. Öğrencilere ritim çalışmaları yapabileceği bir performans görevi verilebilir.

BOM.2.2.4

Öğrencilere yavaş ve hızlı şarkılar dinletilerek şarkıların hızını hissetmeleri sağlanır. Şarkıların hızına uygun alkış yapmaları istenir. Öğrencilere içinde hız değişikliği bulunan bir şarkı dinletilerek şarkının içindeki hız değişikliklerine dikkat çekilir. Öğrencilerden gruplara ayrılmalrı istenir. Grupların iş birliğiyle etkili iletişim kurarak ve yardımlaşarak içinde hız değişikliği bulunan şarkının hızına uygun hareketler belirlemeleri sağlanır **(SDB2.2, D4.2, D20.2)**. Gruplardan belirledikleri hareketlerle şarkıya eşlik etmeleri beklenir. Grupların çalışmalarını sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur. Çalışmalar sergilenirken şarkının konusuna uygun kostüm, dekor gibi materyallerden yararlanılabileceği vurgulanır. Öğrenciler çalışmalarını belirli gün ve haftalarla ilgili okul içi etkinliklerde sergileyebilir **(OB9)**. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için grup değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.2.5

Öğrencilere 2/4'lük, 3/4'lük ve 4/4'lük müzikler dinletilerek müziklerin ritmik yapılarına odaklanmaları ve müzikleri algılamaları sağlanır **(E3.2)**. Öğrencilerden dinlenen müziklerden birini seçerek seçilen müziğin ritmine uygun özgün hareketler belirlemeleri istenir **(E3.3)**. Öğrencilerin 2/4'lük, 3/4'lük ve 4/4'lük ritmik yapıdaki müziklerin ritmine uygun belirledikleri hareketleri sergilemeleri sağlanır. Öğrencilerin çalışmalarını sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol almaları beklenir **(D3.4)**. Çalışmalar sergilenirken şarkının konusuna uygun kostüm, dekor gibi materyallerden faydalanılabileceği vurgulanır. Öğrenciler çalışmalarını belirli gün ve haftalarla ilgili okul içi etkinliklerde sergileyebilir **(OB9)**. Yapılan çalışmalar derecelendirme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.2.6

Öğrencilerin çevresindeki canlı ve cansız varlıkların seslerini (incelik, kalınlık, gürlük özellikleri gibi) yaşantılarından yola çıkarak soru cevap tekniği, beyin fırtınası gibi yöntemlerle gözden geçirmesini sağlayacak etkinlikler düzenlenerek derse başlanır **(E3.6)**. Öğrencilere canlı ve cansız varlıkların seslerine ilişkin görsel, işitsel ve dijital materyaller sunulur. Öğrencilerin varlıkların sesleriyle ilgili düşüncelerini yaşantılarıyla da ilişkilendirip paylaşarak çıkarımda bulunmasını sağlanır. Edindiği çıkarımları eleştirel bakış açısıyla değerlendirerek yansıtması sağlanır **(D3.3)**. Öğrencilere farklı görsel, işitsel ve dijital materyaller sunulur. Öğrencilerden görsel, işitsel veya dijital olarak sunulan canlı veya cansız varlıkların seslerini farklı ses kaynakları kullanarak (ritim çalgıları, beden perküsyonu vb.) sergilemesi istenir. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Tekerlemeler ve sayısmacaların ritmi arttırılarak öğrencilerin ritme uygun yürüyüş çalışmaları pekiştirilebilir. Çalışmalarda farklı ve karmaşık tekerleme ve sayısmacalar kullanılabilir.

Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilme sürecini zenginleştirmek için farklı türlerde müzikler kullanılabilir. Öğrencilerden aynı müziğe her seferinde farklı hareketler kullanmaları istenebilir.

Öğrencilerin her çalışmada farklı ritim çalgısı seçmesi sağlanarak süreç zenginleştirilebilir. Öğrencilerin tekerleme ve sayısmacalara beden hareketleri ve ritim aletlerini birlikte kullanarak eşlik etmeleri istenebilir.

Öğrencilere eşli çalışmalar yaptırılarak içinde hız değişikliği bulunan farklı şarkılara uygun hareketler bulmaları sağlanabilir. Öğrencilerin çalışmalarını sergilerken eş güdüme dikkat etmeleri gerektiği vurgulanabilir.

Öğrencilerin basit ritmik yapıdaki müziklerin ritmine uygun hareketler sergilemesi istenirken hızlı tempoda müzikler kullanarak koordinasyon, çeviklik ve hızlı düşünme becerileri geliştirilebilir.

Öğrencilerin canlı varlıkların seslerini ritim aletleri kullanarak, cansız varlıkların seslerini vücutlarını ritim çalgısı gibi kullanarak sergilemesi istenebilir. Süreç, canlı ve cansız varlıkların isimleri karışık söylenip öğrencilerin sesleri uygun kaynakla çıkarması beklenerek oyunlaştırılabilir. Çalışmalar sınıfta ya da dersin yapıldığı alanda bulunan sıra, kalem, ağaç dalları, zemin gibi nesneler kullanılarak da yapılabilir.

Destekleme Tekerleme ve sayısmacalar yavaş hızda söylenerek öğrencilerin ritmi daha kolay algılamaları sağlanabilir. Grup çalışmalarıyla akran öğretimi yaptırılabilir. Kısa ve basit tekerlemeler kullanılabilir.

Çalışmalarda basit ve yavaş tempoda müzikler kullanılarak öğrencilerin ritmi ve vücut hareketlerini takip etmeleri sağlanabilir.

Çalışmalarda basit ve yavaş hızda tekerleme ve sayısmacalar kullanılabilir. Grup çalışmaları yaptırılarak akran öğretimi sağlanabilir.

Öğrencilerin içinde hız değişikliği bulunan şarkılara önce tek hareketle eşlik etmeleri sağlanarak müzikteki hız değişikliğini kavramaları sağlanabilir. Ardından müziklerin yavaş

ve hızlı bölümlerine iki ayrı hareket kullanmaları belirtilerek süreç desteklenebilir.

Öğrencilerin basit ritmik yapıdaki müziklerin ritmine uygun hareketler sergilemesi istenirken yavaş tempolu müzikler kullanarak ritmik yapının kolay anlaşılması sağlanabilir.

Öğrencilere görsel ve dijital örnekler sunularak öğrencilerin canlı ve cansız varlıkların seslerini farklı ses kaynakları kullanarak nasıl sergileyebileceği konusunda farkındalık sağlanabilir. Canlı ve cansız varlıkların seslerinin farklı kaynaklar kullanarak sergilenmesi için öğrenciler seçecekleri kaynak konusunda serbest bırakabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: OYUN OYNUYORUM

Temada öğrencilerin her oyunun kendine özgü kuralları olduğunu çözümleyebilmesi, oyun ve etkinlikler sırasında jestle mimiği (beden dili) kullanabilmesi ve müzikli geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 44

**ALAN
BECERİLERİ** -

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

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitiklik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri -

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.2.3.1. Her oyunun kendine özgü kuralları olduğunu çözümleyebilme

a) Oynanacak oyunun kurallarını belirler.

b) Oyun kuralları arasındaki ilişkileri belirler.

BOM.2.3.2. Oyun ve etkinlikler sırasında jest ve mimiği kullanabilme

BOM.2.3.3. Müzikli geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ Müzikli Oyun
Oyun

Genellemeler Oyun içinde jest ve mimiği oyunlara yansıtmak oyunun anlamını güçlendirir.

Anahtar Kavramlar beden dili, çocuk oyunları, geleneksel oyun, jest, kural, mimik, müzikli oyunlar, oyun

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilere oyun kuralları ile ilgili performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin oyun kurallarına uyma, oyun ile ilgili basit stratejilerini oyuna yansıtabildiği, oyun ve etkinlikler sırasında iletişim kurmanın önemini bildiği ve geleneksel çocuk oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilere bir oyun oynatılarak oyunun kurallarına uyduğu, oyunla ilgili basit stratejiler geliştirebildiği, oyun sırasında arkadaşlarıyla iletişim kurduğu gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere günlük yaşamlarında kurallara uymanın neden gerekli olduğu sorularak oyun kuralları ile ilgili köprü kurmaları sağlanabilir. Öğrencilerden günlük yaşamlarında jest ve mimiklerini hangi durumlarda kullandıklarını örneklemeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BOM.2.3.1

Açık alanda oynanacak bir oyun seçilerek öğrencilere oyunun kuralları anlatılır. Öğrencilerin oyunu kurallara uygun olarak oynaması istenir (**E2.5**). Oyun sonunda soru cevap tekniği kullanılarak öğrencilerden bu oyunun kurallarını söylemesi istenir (**E3.6**). Öğrencilerden grup çalışmasıyla yeni bir oyun oluşturmaları ve oyunun kurallarını belirlemeleri istenir (**SDB2.2, D3.4, E3.3**). Oyunun kuralları belirlendikten sonra kurallar arasındaki ilişkilerin belirlenmesine ilişkin soru cevap tekniği, beyin fırtınası gibi yöntemler kullanılır (**E3.6**). Oluşturulan oyunun kurallarına uygun olarak oynanması istenir. Öğrencilere oyunlar oynanırken saygılı, dürüst ve adil olunması gerektiği hatırlatılır (**D1.2, BEOSAB8**). Öğrencilere oyun kuralları ile ilgili performans görevi verilebilir.

BOM.2.3.2

Öğrencilere duyguları anlatan bir kelime (üzgün, sinirli, mutlu vb.) verilerek bu kelimeyi hiç konuşmadan yalnızca jest ve mimiklerini kullanarak anlatması istenir (**E2.5**). Etkinlik devam ettirilerek sözsüz iletişim becerilerinin gelişimine katkı sağlanır (**SDB2.1**). Etkinlik bitiminde öğrencilerden jest ve mimikleri kullanma ile ilgili deneyimlerini gözden geçirmeleri beklenir. Ardından jest ve mimiklerin duyguları ifade etmedeki önemi ile ilgili düşüncelerini belirtmeleri istenir. Jest ve mimiklerin kullanılabileceği farklı etkinlikler tasarlanabilir. Oyun ve etkinlikler sırasında jest ve mimiklerin kullanımının oyunun veya etkinliğin amacını ve anlatımını kuvvetlendirebileceği vurgulanır. Öğrencilere oyunlar oynanırken bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları (**D8.4**), kendisinin ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları, duyarlı (**SDB2.3**) ve dikkatli davranmaları gerektiği hatırlatılır (**D5.1**). Yapılan çalışmalar kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.3.3

Müzikli geleneksel çocuk oyunlarından ya da MEB "Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu Öğretmen Uygulama Kılavuzu" kitabından müzikli oyunlar seçilerek oynatılır (**E2.5**). Öğrencilere oyunlar oynarken nezaketli, dürüst, hakkaniyetli davranmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri, başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları, kendisinin ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları, duyarlı ve dikkatli olmaları gerektiği hatırlatılır (**D14.1, D6.1, D6.2, D1.2, BEOSAB8, D8.4, SDB2.3, D5.1**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Öğrencilere kuralları daha karmaşık oyunlar ve farklı strateji oyunları oynatılabilir. Farklı stratejilerin kullanıldığı başka oyunların araştırılması istenebilir. Oyunlardaki kuralları ve stratejileri günlük hayatta karşılaştığı problemlerin çözümüne nasıl yansıttığı ile ilgili düşüncelerini sorgulaması ve paylaşması istenebilir.

Öğrencilerden jest ve mimiklerin kullanıldığı oyunları ve sanat türlerini araştırması ve araştırma sonuçlarını sınıfta arkadaşlarıyla paylaşması istenebilir.

Öğrencilerden çevresindeki yöresel çocuk oyunlarını araştırması ve bunları arkadaşlarıyla paylaşması istenebilir.

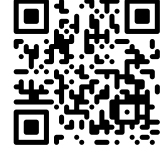
Destekleme Öğrencilere oyun kuralları basit ve anlaşılır şekilde tekrarlanabilir. Öğrencilerin oyun kurallarını kavramalarını kolaylaştırmak için görsel materyaller, bilgi kartları ve açıklayıcı videolardan yararlanılabilir. Küçük ipuçları ile dönütler verilebilir. Öğrencilere kurallara uygun bir şekilde oyunun nasıl oynanacağı gösterilebilir. Kurallar doğru uygulandığında öğrencilere olumlu geri bildirim verilerek öğrencilerin kuralları kalıcı olarak öğrenmesi sağlanabilir.

Öğrencilere jest ve mimiklerini kullanabilecekleri taklit yapma oyunları oynatılabilir. Drama yöntemi kullanılarak jest ve mimiklerini kullanacakları etkinlikler düzenlenebilir. Örneğin öğrencilerden kendilerine verilen bir kelimeyi sadece jest ve mimiklerini kullanarak anlatmaları istenebilir.

Öğrencilere müzikli geleneksel çocuk oyunlarını tanıtmak için görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılabilir. Oyunlar oynanırken öğrencilere komutlar verilerek rehberlik edilebilir. Oyunlar parçalara bölünerek önce oyun müziği ardından oyun kuralları öğretilebilir. Öğrencilere oyunların kuralları açıklanarak öğrencilerin oyunları kurallara uygun şekilde oynamaları sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: KAŞIK OYUNLARI ÖĞRENİYORUM

Temada öğrencilerin halk oyunları türlerinden kaşık oyunlarının tanımını yapabilmeleri, kaşık oyunlarının yöresel müzik, kostüm ve adımlarını öğrenmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 38

ALAN
BECERİLERİ SAB9. Müziksel Dinleme, SAB13. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D10. Mütevazılık, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik, Okul Öncesi

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER KB2.12. Mevcut Bilgiye/Veriye Dayalı Tahmin Etme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- BOM.2.4.1. Halk oyunları türlerinden kaşığın tanımını yapabilme
- BOM.2.4.2. Kaşık oyunlarının geleneksel giyim kuşam özelliklerini açıklayabilme
- BOM.2.4.3. Kaşık oyunları müziklerinin özelliklerini fark edebilme
- a) Kaşık oyunları müziklerinin müziksel bileşenlerini tanıır.
 - b) Kaşık oyunları müziklerinin müziksel bileşenlerini ayırt eder.
 - c) Kaşık oyunları müziklerinin müziksel bileşenlerini açıklar.
- BOM.2.4.4. Kaşık oyunlarının adımlarını sergileyebilme
- a) Kaşık oyunlarının ritmik yapısına uygun hareketler belirler.
 - b) Kaşık oyunlarının ritimsel ve ezgisel yapısına uygun hareketler sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ Kaşık Oyunları

Genellemeler Kaşık türü oyunlar kaşık ile grup hâlinde oynanan oyunlardır.

Anahtar Kavramlar halk oyunları, ham çökelek, kaşık oyunları, kesik çayır, Silifke'nin yoğurdu, Türkmen kızı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu ve çalışma kâğıdı kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere kaşık oyunlarının geleneksel giyim kuşamı ile ilgili araştırma yapacakları ve kaşık oyunlarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

Öğrencilere kaşık oyunlarının genel özellikleri ile ilgili çalışma kâğıdı verilebilir. Çalışma kâğıdının değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin dinledikleri müziklerin ritmine uygun hareket edebildiği ve halay oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin dinledikleri müziklerin ritmine uygun hareket edebildiği ve halay oyunlarını oynayabildiği gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere daha önce kaşıkla oynanan halk oyunları izleyip izlemedikleri ve kaşık oyunlarında dikkatlerini çeken unsurların neler olduğu sorulabilir. Öğrencilerden bildikleri kaşık oyunlarını göstermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.2.4.1

Öğrencilere görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak kaşık oyunları videoları izletilir. Soru cevap tekniği kullanılarak öğrencilerin kaşık oyunları ile ilgili düşünceleri alınır. Türk halk oyunları türlerinden kaşık oyunlarının ortak özellikleri üzerinde durulur. Kaşık oyunları ile ilgili görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak türle ilgili bilgilerin pekiştirilmesi sağlanır. Öğrencilerin edindiği bilgilerle kaşık oyunlarının tanımını yapması sağlanır. Öğrencilerin geleneksel kültür unsurlarımızdan biri olan halk oyunlarını öğrenirken millî, manevî, insani, kültürel değerleri sevmeyi ve onlara saygı duymayı da öğrenmesi beklenir (**D19.1, D19.2, OB5**). Yapılan çalışmalarda öğretilen bilgiler çalışma kâğıdı kullanılarak değerlendirilebilir.

BOM.2.4.2

Kaşık oyunlarının geleneksel giyim kuşamı görsel ve dijital materyaller kullanılarak tanıtılır. Kaşık oyunlarının geleneksel giyim kuşam parçaları gösterilerek parçaların yöresel isimleri üzerinde durulur. Öğrencilerden, dijital kaynaklardan yararlanarak kaşık oyunlarının geleneksel giyim kuşam parçalarını tanıtan afiş ya da bilgi görseli gibi çalışmalar hazırlamaları istenebilir (**OB2**). Öğrencilere kaşık oyunlarının geleneksel giyim kuşamı ile ilgili araştırma yapmalarına yönelik performans görevi verilebilir.

BOM.2.4.3

Öğrencilere kaşık oyunları müzikleri dijital kaynaklardan yararlanarak dinletilir. Öğrencilerin dinletilen müziklerin ritimsel öğelerini ve müziklerde kullanılan çalgıları tanıması sağlanır (**OB1**). Ardından farklı kaşık oyunları müziklerini odaklanarak dinlemesi ve müziksel bileşenlerini (kullanılan çalgılar, usul, hız vb.) ayırt etmesi beklenir (**E3.2**). Farklı türlerden halk oyunları müzikleri dinletilerek kaşık oyunlarının müziklerini ayırt etmesi sağlanır. Öğrencilerin dinledikleri müziklerden hangilerinin kaşık oyunları müziği olduğunu söylemesi istenir. Etkinlikler oyunlaştırılarak da verilebilir (**E2.5**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.2.4.4

Öğrencilerin daha önce izlediği halk oyunları videolarından ve yaşantılarından yola çıkarak kaşık oyunları ile ilgili edindiği bilgileri gözden geçirmesi beklenir (**KB2.12**). Kaşık oyunlarından "Türkmen kızı", "Silifke'nin yoğurdu", "kesik çayır" ve "ham çökelek" oyunları müziğiyle sergilenerek öğrencilerin adımlardaki ritmik yapıyı fark etmesi sağlanır. Bu adımlar gösterip yaptırma yöntemiyle tekrar ettirilir. Kaşık oyunları uygulanırken anlatımı kuvvetlendirmek için jest ve mimiklerle eşlik etmenin anlatımı kuvvetlendirebileceği vurgulanır (**OB1**). Hareketler tekrar edilirken öğrencilerin jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Öğrencilerin öğrendiği oyunları müzik eşliğinde okulda düzenlenen belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sergilemesi, çalışmalarda aktif rol alması ve ekip çalışmasının önemini kavraması sağlanır (**OB9, D3.4, SDB2.2**). Öğrencilerin ekip çalışmalarında iş birliği içinde yaptıkları çalışmayı uygulamaları, ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri, saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği hatırlatılır (**SDB2.2, D10.3, D20.3**). Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri sağlanabilir (**SDB1.3**). Yapılan çalışmalar gözlem ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilere kaşık oyunları çalışmalarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden farklı Türk halk oyunları türlerini araştırması istenebilir. Öğrencilerin farklı kültürlerin geleneksel halk oyunlarını dijital kaynaklardan araştırması istenebilir. Öğrencilerin farklı kültürlerin geleneksel halk oyunlarından örnekler sunması istenebilir. Öğrencilerin farklı kültürlerin geleneksel giyim kuşamını ve müziklerini araştırması ve sunması istenebilir.

Destekleme Öğrencilere kaşık oyunları tanımı yapılırken görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılabilir. Kaşık oyunlarının tanımı basitleştirilerek öğrencilerin daha kolay anlaması sağlanabilir.

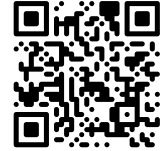
Öğrencilerin kaşık oyunları geleneksel giyim kuşamının özelliklerini kavrayabilmeleri için derse kaşık türü halk oyunları kostümü getirilerek parçalar tek tek tanıtılıp parçaların isimleri tekrar ettirilebilir. Kaşık türü geleneksel giyim kuşamı ile ilgili soru cevap tekniği kullanılabilir.

Kaşık türü halk oyunları müzikleri görsel ve dijital kaynaklardan yararlanarak çeşitlendirilebilir. Öğrencilerin müziklerdeki ritmi takip etmesi sağlanabilir. Müzikler dinlenirken öğrencilere çalgılarla ilgili sorular sorulabilir. Kaşık oyunları müzikleri dinlenirken müziğe alkışla eşlik ederek ritmi fark etmeleri sağlanabilir.

Öğrencilerin kaşık oyunlarının adımlarını daha kolay kavrayabilmeleri için adımlar parçalara bölünebilir. Adımlar öğretilirken yavaş hızda başlanıp hareketler algılandıkça hız arttırılabilir. Müzik eşliğinde daha fazla tekrar yaptırılarak öğrenilen adımların kalıcı olması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. SINIF**1. TEMA: HAREKET ET, SAĞLIKLI BESLEN**

Temada öğrencilerin fiziksel etkinlikler için ısınma, hazırlık ve nefes çalışmaları yapmaları, yer değiştirme ve dengeleme hareketlerini sergileyebilmeleri, nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyebilmeleri ve sağlıklı beslenmenin önemini açıklayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 34

ALAN

BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma

KAVRAMSAL

BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.2. Gözlemleme

EĞİLİMLER

E1.2. Bağımsızlık, E3.1. Muhakeme, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.5. Açık Fikirlilik

PROGRAMLAR ARASI**BİLEŞENLER****Sosyal-Duygusal**

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

Değerler

D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D11. Özgürlük, D13. Sağlıklı Yaşam, D14. Saygı, D17. Tasarruf, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI**İLİŞKİLER**

Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik, Hayat Bilgisi

BECERİLER ARASI**İLİŞKİLER**

BEOSAB5. Ritmik Hareket Etme, BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.3.1.1. Isınma ve hazırlık çalışmalarına katılabilmek

- a) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarına katılma ihtiyacını fark eder.
- b) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarında düzeyini geliştirmek için plan yapar.
- c) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarını yaptığı plana uygun olarak uygular.

BOM.3.1.2. Nefes çalışmaları yapabilmek

BOM.3.1.3. Yer değiştirme hareketlerini artan bir doğrulukla sergileyebilmek

- a) Yer değiştirme hareketlerini algılar.
- b) Yer değiştirme hareketlerinin basamaklarını gösterir.
- c) Yer değiştirme hareketlerini uygular.

BOM.3.1.4. Dengeleme hareketlerini artan bir doğrulukla sergileyebilmek

- a) Dengeleme hareketlerini algılar.
- b) Dengeleme hareketlerinin basamaklarını gösterir.
- c) Dengeleme hareketlerini uygular.

BOM.3.1.5. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyebilmek

- a) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyerek belirler.
- b) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri gözlemleyerek veri toplar.
- c) Nesne kontrolü gerektiren hareketlerin nasıl yapıldığını duyuları aracılığıyla kaydeder.

BOM.3.1.6. Sağlıklı beslenmenin önemini açıklayabilmek

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hareket

Sağlıklı Beslenme

Genellemeler

Sağlıklı yaşam için fiziksel etkinliklere katılmak ve sağlıklı beslenmek çok önemlidir.

Anahtar Kavramlar

beslenme piramidi, dengeleme, fiziksel etkinlik, hareket, ısınma, nefes, nesne kontrolü, oyun, sağlık, sağlıklı beslenme, yer değiştirme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu ve çalışma kâğıdı kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilerin yer değiştirme, dengeleme ve nesne kontrolü gerektiren hareketlerle ilgili bilgilerini yansıtmaya ilişkin performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

Öğrencilere sağlıklı ve sağlıksız besinlerle ilgili çalışma kâğıdı verilebilir. Çalışma kâğıdının değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmaları ile nefes çalışmaları yapabildiği, işaretler yoluyla konumunu belirleyebildiği, yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapabildiği, oyun ve fiziksel etkinliklere katılmanın sağlık açısından önemini bildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmaları ile nefes çalışmaları yapabildiği, işaretler yoluyla konumunu belirleyebildiği, yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapabildiği gözlemlenebilir. Öğrencilere sorular sorularak oyun ve fiziksel etkinliklere katılmanın sağlık açısından önemi hakkındaki bilgileri değerlendirilebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden temel bedensel hareketlere yönelik becerileri kendi yaşantılarından yararlanarak göstermeleri istenebilir. Öğrencilere günlük yaşamda farkında olmadan yaptıkları nefes çalışmalarının neler olabileceği sorularak nefes çalışmaları ile ilişki kurmaları sağlanabilir. Öğrencilere fiziksel aktivitelere katıldıklarında ve oyun oynadıklarında nasıl hissettikleri sorulur. Öğrencilere günlük yaşamlarında nasıl beslendikleri ile ilgili sorular sorularak örnekler vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.3.1.1

Isınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel egzersizler öncesi neden gerekli olduğu sorusu sorulur. Öğrencilerin deneyimlerinden yola çıkarak bu çalışmaların neden yapılacağı ile ilgili bilgi ihtiyacını fark etmesi sağlanır (**OB1**). Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmalarına ilişkin örnek vermeleri istenir. Görsel ve dijital materyallerden yararlanarak örnekler çoğaltılır. Çevresinde gördüğü ve yaşantılarından edindiği bilgileri açık şekilde ifade etmesi sağlanır (**E3.5**). Öğrencilerin düşüncelerini özgürce tartışıp ifade edebileceği ortamlar oluşturulur (**E1.2, D11.2, SDB2.1**). Öğrencilere düşüncelerini ifade ederken nazik ve saygılı olması ayrıca özenli ve yapıcı bir dil kullanması gerektiği hatırlatılır (**D14.1, SDB3.3**). Öğrencilerden ısınma ve derse hazırlık çalışmaları yaptırmak ve düzeylerini geliştirmek için odaklanarak bir plan yapmaları istenir (**E3.2**). Öğrenciler gruplara ayrılır. Oluşturulan grupların iş birliği içinde yaptıkları planı uygulamaları sağlanır (**SDB2.2, D20.3**). Grupların grup lideri seçmesi istenir (**BEOSAB9**). Grup liderinden kendi grubuna yapılan planı uygulatması istenir. Çalışmalar grup lideri değiştirilerek tekrarlanır. Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.1.2

Bir öykü veya masaldan yararlanarak nefes çalışmalarına örnek verilir. Öğrencilerden deneyimlerini gözden geçirerek nefes çalışmalarına eşlik etmeleri istenir. Çevresinde duyduğu canlı ve cansız varlıkların seslerini nefes çalışmalarında kullanmaları istenir. Öğrencilerin nefes çalışmaları ile ilgili deneyimlerini müzik ve spor çalışmalarında uygulayarak değerlendirmesi ve kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapması sağlanır (**SDB1.2, E3.3**). Öğrencilerin bu çıkarımlarını değerlendirebileceği ortamlar oluşturulur (**OB9**). Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması beklenir (**D3.4**). Yapılan çalışmaların değerlendirilmesinde gözlem formu, öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.1.3

Yer değiştirme hareketlerine (yürüme, koşma, atlama, sıçrama, adım al sek, galop kayma, yuvarlanma, tırmanma) önce yavaş, sonra orta hızda ve son olarak hızlı bir müzik eşliğinde örnek verilir. Öğrencilerin odaklanarak hareketleri algılaması beklenir **(E3.2)**. Öğrencilerden yer değiştirme hareketlerinin basamaklarını göstermeleri istenir. Öğrencilerin hareketleri artan bir doğrulukla uygulaması sağlanır **(E3.1)**. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması, yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılması sağlanır **(D3.4, D13.2)**. Öğrencilere yer değiştirme hareketlerini uygulayabilecekleri performans görevi verilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.1.4

Dengeleme hareketlerine (eğilme, esnetme, dönme-salınım, ağırlık aktarımı, atlama-konma, başlama-durma, statik-dinamik denge, duruş, oturuş, itme, çekme) müzik eşliğinde müziğin ritmine uygun olarak örnek verilir **(BEOSAB5)**. Öğrencilerin odaklanarak hareketleri algılaması beklenir **(E3.2)**. Öğrencilerden dengeleme hareketlerinin basamaklarını göstermeleri istenir. Öğrencilerden hareketleri artan bir doğrulukla sergilemeleri beklenir **(E3.1)**. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması, yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılması beklenir **(D3.4, D13.2)**. Öğrencilere dengeleme hareketlerini uygulayabilecekleri performans görevi verilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.1.5

Nesneleri (top, balon, sünger vb.) atma, tutma, yakalama, yuvarlama gibi hareketlere artan bir hızla örnekler verilip öğrencilerin odaklanarak hareketleri gözlemlenmesi beklenir **(E3.2)**. Öğrencilerin hareketlerin yapılışı ile ilgili veri toplaması ve hareketlerin yapılış hızına dikkat etmesi istenir **(OB7)**. Öğrencilerin öğrendikleri hareketleri artan bir hızla sergilemeleri sağlanır **(E3.1)**. Öğrencilere çalışmalar yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır **(D17.3, D8.4)**. Öğrencilere nesne kontrolü gerektiren hareketleri uygulayabilecekleri performans görevi verilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.1.6

Öğrencilere sorular sorularak sağlıklı ve sağlıklı besinlerle ilgili bilgilerini hatırlamaları sağlanır. Öğrencilere görsel ve dijital materyallerden yararlanarak beslenme piramidi ile ilgili örnekler sunulur **(OB2)**. Öğrencilerden dijital kaynaklardan yararlanarak sağlıklı ve sağlıklı besinlerle ilgili sunum hazırlamaları istenebilir **(OB2)**. Yapılan çalışmalarda öğrenilen bilgiler çalışma kağıdı kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Isınma ve hazırlık çalışmaları zorluk seviyesi artırılarak farklı çeviklik ve kuvvet egzersizleri ile zenginleştirilebilir. Isınma ve hazırlık çalışmaları çeşitli ekipmanlar kullanılarak yaptırılabilir. Ekipmanlar yardımıyla parkurlar kurularak ısınma ve hazırlık çalışmalarını içeren etkinlikler düzenlenebilir. Öğrencilerden konu ile ilgili sunum hazırlamaları ve sunmaları istenebilir.

Öğrencilere dijital kaynaklardan yararlanarak nefes egzersizlerinin sergilendiği çalışmalar izletilebilir. Bu çalışmalarda edindiği izlenimleri uygulaması istenebilir. Nefes çalışmalarının odaklanma, beden farkındalığını arttırma, rahatlama ve stresi yönetmedeki önemi ile ilgili araştırma yapıp çalışmaları arkadaşlarıyla paylaşması sağlanabilir.

Yer değiştirme hareketleri, yan yürüme ve koşma, komutlarla öne, arkaya, sağa ve sola atlama ve zıplama gibi çalışmalar karmaşılaştırılarak zenginleştirilebilir.

Denge hareketleri denge tahtası kullanılarak (yumuşak zemin, minder vb. malzemelerle güvenlik önlemleri alınarak) yapılabilir. Tek ayak üzerinde dururken diğer ayağı öne ve arkaya uzatarak öğrencilerin dengeleme hareketleri geliştirilebilir.

İşaretler yoluyla parkur hazırlanıp nesneyle parkurda hareket etme becerisi karmaşılaştırılarak geliştirilmesi sağlanabilir.

Öğrencilerin sağlıklı beslenme ve beslenme piramidi ile ilgili görsel ve dijital materyaller aracılığıyla araştırma yapması ve edindiği bilgileri arkadaşlarına sunması istenebilir.

Destekleme Isınma ve hazırlık çalışmalarını desteklemek için hareketlerin hızı düşürülebilir. Öğrencilerin birbirlerini gözlemleyerek ısınma ve hazırlık çalışmalarını doğru yapmaları sağlanabilir.

Nefes çalışmaları somut örnekler verilerek (nefes alırken çiçek koklama, nefes verirken mum üfleme vb.) oyunlaştırılabilir. Somut örnekler öğrencilerin nefes tekniklerini öğrenmesine katkı sağlayabilir.

Yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketler uygulanırken hareketler basitten karmaşığa olacak şekilde düzenlenerek öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemelerine olanak sağlanabilir. Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri tek tek göstermesi istenebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Akran geri bildirimi ve iş birlikli öğrenme fırsatları sunularak öğrencilerin birbirlerinden öğrenmeleri sağlanabilir.

Sağlıklı beslenme ve beslenme piramidine ilişkin görsel ve dijital materyaller kullanılabilir. İçerik öyküleştirilerek ve şarkılar yardımıyla verilebilir. Sağlıklı beslenme ve beslenme piramidi ile ilgili sorular sorulup cevaplara ilişkin ipuçları verilerek öğrencilerin doğru cevaplara ulaşması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: DUYGULARIMI RİTİMLE ANLATIYORUM

Temada öğrencilerin vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak duyduğu basit ritmi yorumlayabilmesi, dinlediği ve söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilmesi, müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerine, şarkıların ritmine ve müziklerde yer alan farklı ezgi cümlelerine uygun hareketler sergileyebilmesi ve dinlediği müziklerle ilgili duygu ve düşüncelerini ifade edebilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 56

ALAN

BECERİLERİ SAB12. Müziksel Yaratıcılık, SAB13. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL

BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.14. Yorumlama

EĞİLİMLER

E1.1. Merak, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.5. Açık Fikirlilik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal

Öğrenme Becerileri SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler

D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D15. Sevgi, D7. Estetik, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri

OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI

İLİŞKİLER

Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik

BECERİLER ARASI

İLİŞKİLER

-

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.3.2.1. Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak duyduğu basit ritmi yorumlayabilme

- a) Gözlem yoluyla vücudundan nasıl ses çıkarabileceğini inceler.
- b) Duyduğu ritmi kendine uygun şekilde dönüştürür.
- c) Dönüştürdüğü ritmi kendi yorumuyla ifade eder.

BOM.3.2.2. Dinlediği ve söylediği müziklere özgün ritim kalıplarıyla eşlik edebilme

- a) Dinlediği ve söylediği müziklere nasıl eşlik edebileceği ile ilgili amacını belirler.
- b) Dinlediği ve söylediği müziklere eşlik ederken kullanacağı ritim çalgıları ve kalıplarını seçer.
- c) Seçtiği ritim çalgıları ve ritim kalıpları ile müziklere eşlik ederek bir ürün oluşturur.

BOM.3.2.3. Müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerine uygun hareketler sergileyebilme

- a) Dinlediği müziklerin ritmik yapısına uygun hareketler belirler.
- b) Dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergiler.

BOM.3.2.4. Şarkıların ritmine uygun hareketler sergileyebilme

- a) Dinlediği basit ve aksak ritimli şarkıların ritmik yapısına uygun hareketler belirler.
- b) Dinlediği basit ve aksak ritimli şarkıların ritmine uygun hareketler sergiler.

BOM.3.2.5. Müziklerde yer alan farklı ezgi cümlelerine uygun hareketler sergileyebilme

- a) Müziklerde yer alan farklı ezgi cümlelerini belirler.
- b) Müziklerde yer alan farklı ezgi cümlelerinde kullanacağı hareketleri seçer.
- c) Müziklerde yer alan farklı ezgi cümlelerine uygun hareketler sergiler.

BOM.3.2.6. Dinlediği müziklerle ilgili duygu ve düşüncelerini ifade edebilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Beden Hareketleri
Ritim
Ritim Çalgıları

Genellemeler Duygularımızı ritimle ve müzikle ifade edebiliriz.

Anahtar Kavramlar alkış, bedensel hareketler, ezgi cümleleri, ritim çalgısı, ritim kalıbı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerine uygun hareket edebilecekleri ve müziklerde yer alan farklı ezgi cümlelerine uygun hareketler sergileyebilecekleri bir performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin beden perküsyonuyla ve hareketle doğaçlama ritim üretebildiği, dinlediği müziklerin ritmine uygun hareket edebildiği, dinlediği müziklere ritim çalgılarıyla eşlik edebildiği, dinlediği müziklerdeki hız değişikliklerine uygun hareket edebildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilere basit ritmik yapıda bir müzik dinletilerek doğaçlama ritim üretmeleri istenebilir, ürettikleri ritimlerle müziklere eşlik etmeleri sağlanabilir. Öğrencilerden dinledikleri müziklere beden perküsyonu, hareket, dans ve ritim çalgılarıyla eşlik etmeleri istenerek süreç gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden doğaçlama ritim üretme, hareket ve dans etme becerilerini kendi yaşantılarından yararlanarak göstermeleri istenebilir. Öğrencilere sorular sorularak dinledikleri müziklerin duygularını nasıl etkilediğini günlük yaşamlarından örnekler vererek açıklamaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.3.2.1

Öğrencilerin vücudundan nasıl ses çıkarabileceklerini hatırlamaları için bir şarkı söylenip şarkıya parmak şıklatma, alkış, dizlere vurma, ayakları yere vurma gibi hareketlerle eşlik edilerek merak uyandırıcı şekilde derse başlanır (**E1.1**). Öğrencilerin yapılan hareketleri odaklanarak incelemesi beklenir (**E3.2**). 2/4'lük veya 4/4'lük basit bir ritim, ritim çalgısı ile seslendirilir ve öğrencilerden duyduğu basit ritmi "a" sesiyle tekrar etmeleri istenir. Tekrar ettikleri ritme hangi vücut hareketleri ile eşlik edeceklerini belirleyerek kendilerine uygun şekle dönüştürmeleri beklenir. Öğrencilerden duydukları basit ritimleri kendi yorumları ile sergilemeleri istenir. Bu çalışmalar her seferinde farklı beden hareketleri ile yeni yorumlar katılarak tekrarlanır. Çalışmalar eşli yaptırılarak eşlerin birbirleriyle etkili iletişim kurarak iş birliği içinde çalışması sağlanır (**D4.2, SDB2.1, SDB2.2**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.2.2

Öğrencilere dinlediği ve söylediği müziklere eşlik etmekteki amacın ne olduğu ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin derinlemesine düşünmeleri ve konu hakkındaki duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri, ritim duygusunu geliştirmek cevabını vermeleri beklenir (**SDB3.3, SDB2.1**). Öğrencilerin dinlenen ve söylenen şarkılara ritim çalgılarıyla eşlik etmenin ritim duygusunu geliştirmek için önemli olduğu sonucuna varması sağlanır. Öğrencilere dijital kaynaklar kullanılarak 2/4'lük, 3/4'lük ya da 4/4'lük şarkılar dinletilip şarkıların ritmini algılamaları beklenir (**OB2**). Öğrencilerin şarkıların ritmine uygun ritim kalıbı oluşturmaları ve oluşturulan ritim kalıbını seslendireceği ritim çalgısını seçerek dinlenen şarkılara eşlik etmeleri sağlanır. Öğrencilerden daha önce öğrendiği bir şarkıyı seçerek şarkıyı seslendirirken kendi oluşturduğu ritim kalıbı ve seçtiği ritim çalgısı ile şarkıya eşlik etmesi istenir. Etkinlikler grup çalışmaları şeklinde düzenlenebilir. Öğrencilerin grup çalışmalarında arkadaşlarının düşüncelerine saygılı ve ön yargısız bakabilmeleri, anlayışlı ve barışçıl olmaları gerektiği vurgulanır (**E3.5, D15.1**). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.2.3

Öğrencilerin dijital kaynakları kullanarak içinde aynı ve farklı söz kümeleri bulunan şarkılar bulmaları sağlanır (**OB2**). Öğrencilerden buldukları şarkılardan birini seçerek şarkıdaki aynı ve farklı söz kümelerini belirlemeleri ve şarkının ritmik yapısına uygun hareketler oluşturmaları istenir. Hareket oluştururken tekrar eden sözlere aynı, değişen sözlere farklı hareketler kullanmaları gerektiği vurgulanır. Öğrencilerden seçtikleri şarkının anlatımına ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri istenir (**SDB2.1**). Öğrencilere hareketleri uygularken şarkı sözlerine uygun duyguyu yansıtacak jest ve mimikler kullanarak anlatım kuvvetlendirebilecekleri vurgulanır. Öğrencilerin oluşturdukları özgün çalışmaları sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur (**E3.3, OB9**). Hazırlanan çalışmalar belirli gün ve haftalarla ilgili etkinliklerde sergilenebilir. Öğrencilerin performanslarını sergilerken şarkının konusuna ve duygusuna uygun kostüm ve dekordan yararlanmaları sağlanır. Materyallerden yararlanarak performans sergilemenin özgün üretkenliğe katkıda bulunduğu vurgulanır (**D7.2**). Öğrencilere müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerine uygun hareket edebilecekleri performans görevi verilebilir.

BOM.3.2.4

Öğrencilere dijital kaynaklar kullanılarak önce basit, sonra aksak ritmik yapıda birer şarkı dinletilir. Öğrencilerin gruplara ayrılmaları istenir. Grupların iş birliği içinde şarkıların ritmine uygun çeşitli doğaçlama vücut hareketleri belirlemeleri sağlanır (**SDB2.2, E3.3**). Öğrencilere şarkılara hareket oluştururken jest ve mimikler kullanmalarının şarkının anlatımını kuvvetlendirebileceği hatırlatılır (**SDB2.1**). Grupların oluşturdukları çalışmaları sergilemeleri sağlanır. Öğrencilerin oluşturdukları çalışmaları sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması beklenir (**D3.4**). Hazırlanan çalışmalar belirli gün ve haftalarla ilgili etkinliklerde de sergilenebilir (**OB9**). Öğrencilerin performanslarını sergilerken şarkının konusuna ve duygusuna uygun kostüm ve dekordan yararlanmaları sağlanır. Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.2.5

Öğrencilere dijital kaynaklar kullanılarak içinde farklı ezgi cümleleri bulunan bir şarkı dinletilerek derse başlanır (**OB2, E3.2**). Öğrencilerden odaklanarak ezgi cümlelerini belirlemeleri istenir. Öğrencilerden belirlediği ezgi cümlelerine uygun hareketler bularak kendilerini dansla ifade etmeleri istenir (**SDB2.1**). Öğrencilerin oluşturdukları çalışmaları sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur (**OB9**). Hazırlanan çalışmalar belirli gün ve haftalarla ilgili etkinliklerde de sergilenebilir. Performanslarını sergilerken şarkının konusuna ve duygusuna uygun kostüm ve dekordan yararlanmaları sağlanır (**D3.4**). Öğrencilere farklı ezgi cümleleri olan müzikler bularak ezgi cümlelerine uygun hareketler sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir.

BOM.3.2.6

Öğrencilere sözlü veya sözsüz müzikler dinletilerek derse başlanır. Müziklerin öğrencilerde uyandırdığı duygular konusunda sözlü tartışma teknikleri kullanılarak öğrencilerin düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır (**SDB2.1**). Öğrencilerden duygu ve düşüncelerini ifade edebilecekleri dans, kompozisyon, resim, şiir, afiş hazırlama, drama gibi çalışmalar yapmaları istenir (**D3.4**). Öğrencilerin oluşturdukları çalışmaları sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur. Kompozisyon, resim, şiir, afiş gibi yazılı çalışmaların sınıf panosunda sergilenmesi sağlanır. Öğrencilerin dans, drama gibi performansları sergilerken uygun

kostüm ve dekordan yararlanması sağlanır **(OB9)**. Öğrencilerin aldıkları görevleri zamanında ve eksiksiz yerine getirmesi beklenir **(D16.3)**. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilme sürecini zenginleştirmek için farklı türlerde müzikler kullanılabilir. Öğrencilerden aynı müziğe her seferinde farklı hareketler bularak eşlik etmesi istenebilir. Grup çalışmaları yaptırılarak uyumlu hareket etmeleri istenebilir. Ritimle zıt hareketler yapmaları istenerek öğrencilerin ritmi daha derin bir şekilde anlamaları sağlanabilir.

Öğrencilere farklı müzik türlerinden eserler dinletilerek bu müziklere eşlik etmesi istenebilir. Farklı kültürlerden ritim çalışmaları örneklerini araştırıp uygulaması istenebilir. Grup çalışmaları yaptırılarak uyumlu hareket etmeleri istenebilir.

Öğrencilerden benzer söz kümeleri olan şarkılar araştırmaları istenebilir. Farklı söz kümelerine karmaşık hareketler bulmaları istenebilir.

Öğrencilerden şarkının ritmini ve melodisini ayrı düşünerek melodisine uygun hareketler bulması istenebilir. Şarkıların sözlerini dinleyerek şarkı sözüne ve ritmine uygun hareketler bulması istenebilir.

Öğrencilerden müzikal formun ne olduğunu araştırmaları ve bu çalışmalarını sunmaları istenebilir.

Öğrencilere farklı müzik türlerinin insanlarda ne tür duygu değişimleri oluşturduğuna ilişkin araştırma yapması istenerek süreç zenginleştirilebilir.

Destekleme Öğrencilerin vücutlarını ritim çalgısı gibi kullanabilme, duyduğu ritmi yorumlayabilme becerilerini geliştirebilmek için basit ritimler seçilerek bol tekrar yaptırılabilir. Akran öğretimiyle ritmi taklit etme gibi çalışmalar yaptırılarak süreç oyunlaştırılabilir.

Öğrencilerin şarkılara basit ritim kalıpları kullanarak eşlik etmeleri sağlanabilir. Öğrenciler bir şarkıya tek bir ritim kalıbıyla eşlik edebilir. Öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemeleri sağlanabilir.

Öğrencilere müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerini belirleyecekleri çalışmalar yaptırılabilir. Farklı müzikler dinletilerek aynı ve farklı söz kümelerini ayırt etme becerileri geliştirilebilir. Öğrencilerin şarkılardaki aynı söz cümlelerine aynı hareketleri yapmaları gerektiği vurgulanabilir. Öğrencilerin aynı ve farklı söz kümelerine basit hareketlerle eşlik etmeleri sağlanarak öğrenmeleri kolaylaştırılabilir.

Öğrencilerin kendi seçtikleri şarkıların ritmine uygun hareket etmesi istenebilir.

Öğrencilere farklı ezgi cümlelerini belirlemeye ilişkin ipuçları verilerek ezgi cümlelerini ayırt etmesi sağlanabilir. Süreç oyunlaştırılarak verilebilir.

Öğrencilerin dinledikleri müziklerle ilgili duygu ve düşüncelerini jest ve mimiklerini kullanarak ifade etmeleri istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: BİRLİKTE OYUN OYNAYALIM

Temada öğrencilerin oyun ve etkinliklerde öz güven ve güvenin önemini fark edebilmesi, oyun ve etkinlikler sırasında jest ve mimiklerini oyunlara yansıtabilmesi, basit kurallı oyunlar oluşturabilmesi ve müzikli geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 44

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB.2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.4. Güven, E2.5. Oyunseverlik, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitiklik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma, BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.3.3.1. Oyun ve etkinliklerde öz güven ve güvenin önemini açıklayabilme

BOM.3.3.2. Oyun ve etkinlikler sırasında jest ve mimiklerini kullanabilme

BOM.3.3.3. Basit kurallı oyunlar oluşturabilme

a) Oluşturacağı oyunu ve kuralları belirler.

b) Oyunun amacı ve kuralları arasında ilişki kurar.

c) Basit kurallı oyun oluşturur.

BOM.3.3.4. Geleneksel müzikli çocuk oyunlarını oynayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Müzikli Oyun

Oyun

Genellemeler Oyun içinde ekip arkadaşımıza ve kendimize güvenmek oyunda başarılı sonuçlar elde etmemize yardımcı olur.

Anahtar Kavramlar basit kurallı oyun, etkinlik, güven, müzikli oyun, oyun, öz güven

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere basit kurallı oyunlar oluşturmalarına yönelik performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin her oyunun kendine özgü kuralları olduğunu bildiği, oyun ve etkinliklerde jest ve mimiklerini kullanabildiği ve geleneksel çocuk oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilere bir oyun oynatılarak oyunun kurallarına uyduğu ve oyunu oynarken jest ve mimiklerini kullanabildiği gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere sorular sorularak güven ve özgüven kavramları ile ilgili düşüncelerini açıklamaları istenebilir. Öğrencilerden oyunlar sırasında jest ve mimik kullanmanın oyunlara nasıl katkı sağlayabileceği ile ilgili düşüncelerini ifade etmeleri istenebilir. Öğrencilerin günlük yaşamlarında oynadıkları müzikli ve basit kurallı olan oyunların isimlerini söylemeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.3.3.1

Öğrencilere öz güvenin kişinin kendi beceri ve yeteneklerine duyduğu güven olduğu, güvenin ise başkalarına duyulan inanç olduğu bilgisi verilir (**E1.4, E1.5, E2.4, OB1**). Bireysel oyunlarda ve grup oyunlarında başarı ve gelişim için öz güven ve güven kavramlarının önemi vurgulanır. Öğrencilerin öz güven ve güvenle ilgili düşüncelerini öğrenmek için tartışma yöntemleri kullanılır (**E3.6**). Öğrencilere bir grup oyunu oynatılıp oyun sonunda kendilerini değerlendirmeleri istenerek öz güvenleri ile ilgili akıl yürütmeleri sağlanır (**E2.5, SDB1.3, D10.1**). Bu değerlendirmeleri yaparken oyun içinde arkadaşlarına duyduğu güven ile ilgili fikirleri de sorulur. Bu tartışma genişletilerek güven-öz güven duygusunun hayatlarındaki önemine ilişkin düşüncelerini paylaşmaları sağlanır. Arkadaşlarla güvene dayalı ilişki kurmanın önemi vurgulanır (**D4.3**). Öğrencilerden grup arkadaşlarından birine içeriği güven ve öz güven olan bir mektup yazması, mektupta güven ve öz güven ile ilgili düşüncelerini paylaşması, güven ve öz güvenin kişilik gelişimine ve grup oyunlarına nasıl katkı sağladığına özellikle yer verilmesi istenir (**SDB2.1**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.3.2

Öğrencilere dijital kaynaklardan yararlanılarak mim gösterisi videoları izletilir. Öğrencilere konuşmadan, yalnızca jest ve mimiklerini kullanarak duygularını ifade edebilecekleri bilgisi hatırlatılır (**OB1**). Öğrenciler iki gruba ayrılır (**SDB2.2**). Gruplardan biri bir şarkı veya türkü ismi belirler. Belirlenen şarkı veya türkü ismini diğer gruptan seçilen bir öğrenciye söyler. Şarkı veya türkü isminin söylendiği öğrencinin şarkı veya türkü ismini grup arkadaşlarına konuşmadan, jest ve mimiklerini kullanarak anlatması beklenir. Gruplar sırayla şarkı ismi anlatarak oyunu sürdürür (**E2.5**). Oyun sonunda gruplar birbirlerini değerlendirerek hangi grubun sözsüz iletişim becerisinin daha iyi ve anlaşılır olduğuna ilişkin gözlemlerini paylaşırlar. Oyun ve etkinlikler sırasında jest ve mimiklerini kullanımının önemi vurgulanır. Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.3.3

Öğrencilerden yaşantılarından ve gözlemlerinden yola çıkarak nasıl bir oyun oluşturabileceklerine ilişkin düşüncelerini paylaşmaları istenir. Her oyunun bir amacı ve kuralları olduğu sonucuna varması beklenir. Öğrencilerden gruplara ayrılarak basit kuralları olan bir oyun oluşturmaları istenir (**SDB2.2, E3.3**). Grupların önce oluşturacağı oyunu ve oyunun kurallarını belirlemesi sağlanır (**D3.4**). Öğrencilerden oyunun kurallarının oyunun amacına uygun olup olmadığını değerlendirmeleri istenir (**E3.6**). Oyunun amacı ve kuralları arasında bir ilişki olması gerektiği vurgulanır. Grupların oluşturdukları basit kurallı oyunu önce kendilerinin oynamaları, daha sonra diğer gruplara oynatmaları istenebilir (**SDB2.2, E2.5, D3.4**). Öğrencilere oyunlar oynanırken saygılı, dürüst ve adil olunması gerektiği hatırlatılır (**D1.2, BEOSAB8**). Öğrencilerin oyunlar oynanırken güvenli alan oluşturma becerilerini geliştirmeleri beklenir (**BEOSAB10**). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere basit kurallı oyunlar oluşturmalarına ilişkin performans görevi verilebilir.

BOM.3.3.4

Müzikli geleneksel çocuk oyunlarından ya da MEB "Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu Öğretmen Uygulama Kılavuzu" kitabından müzikli oyunlar seçilerek oynatılır (**E2.5**). Öğrencilere oyunlar oynanırken nezaketli, dürüst, hakkaniyetli davranmaları, bedensel ve mekânsal

mahremiyetlerine dikkat etmeleri, başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları, kendisinin ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları, duyarlı ve dikkatli olmaları gerektiği hatırlatılır (D14.1, D6.1, D6.2, D1.2, BEOSAB8, D8.4, SDB2.3, D5.1). Yapılan çalışmalar gözlem formu ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden yaratıcı drama yönteminden yararlanarak güven ve öz güven duygusu ile ilgili bir senaryo hazırlamaları istenebilir. Bu drama içeriğinde zıt karakterden de yararlanarak güven ve öz güven konusuna değinilmesi istenebilir. Bu çalışmalar gruplar hâlinde yaptırılabilir. Oyun sonunda drama içindeki güven ve öz güven duygularının yansıtıldığı bölümlerin analizini yapmaları istenebilir.

Öğrencilere kuralları daha karmaşık oyunlar ve farklı strateji oyunları oynatılabilir. Öğrencilerden farklı stratejilerin kullanıldığı oyunların araştırılması istenebilir. Oyunlardaki kuralları ve stratejileri günlük hayatta karşılaştığı problemlerin çözümüne nasıl yansıttığını sorgulaması ve sorgulama sonucunu arkadaşlarıyla paylaşması istenebilir.

Öğrencilerden jest ve mimiklerin kullanıldığı oyunları ve sanat türlerini araştırması ve araştırma sonuçlarını arkadaşlarıyla paylaşması istenebilir.

Çevresinde gördüğü yöresel çocuk oyunlarını araştırması ve bunları paylaşması istenebilir.

Destekleme Öğrencilere ekip çalışması yaptırılarak ve iş birlikli oyunlar oynatılarak güven ve öz güven kavramlarının pekiştirilmesine yardımcı olunabilir. Öğrencilerin kavramları daha iyi anlamaları için konuyla ilgili drama çalışmaları yaptırılabilir.

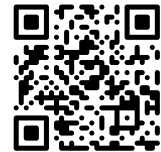
Öğrencilere taklit içeren oyunlar oynatılarak jest ve mimiklerini kullanmaları sağlanabilir. Drama yöntemi kullanılarak öğrencilerin jest ve mimiklerini kullanacakları etkinlikler düzenlenebilir.

Öğrencilerin oyunlarda kuralları belirleyebilmesi için oyun türlerine göre kural setleri hazırlanabilir. Öğrencilerin kurallara sadık kalması sağlanarak oyunlarda kurallara uymanın önemi vurgulanabilir.

Öğrencilere müzikli geleneksel çocuk oyunlarını tanıtmak için görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılabilir. Oyunlar oynanırken öğrencilere komutlar verilerek rehberlik edilebilir. Oyunlar parçalara bölünerek önce oyun müziği, sonra oyun kuralları öğretilebilir. Öğrencilere oyunların kuralları açıklanarak öğrencilerin oyunları kurallara uygun şekilde oynamaları sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: KARŞILAMA OYUNLARI ÖĞRENİYORUM

Temada öğrencilerin halk oyunları türlerini ve geleneksel giyimkuşamını sınıflandırabilmesi, halk oyunları türlerinden karşılamının tanımını yapabilmeleri, karşılamının geleneksel müzik, kostüm ve adımlarını öğrenmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 38

ALAN
BECERİLERİ SAB9. Müziksel Dinleme, SAB13. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.5. Sınıflandırma

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitiklik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D10. Mütevazılık, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER KB2.12. Mevcut Bilgiye/Veriye Dayalı Tahmin Etme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.3.4.1. Halk oyunlarını türlerine göre sınıflandırabilme

- a) Ülkemizdeki halk oyunları türlerine ilişkin ölçütleri belirler.
- b) Ülkemizdeki halk oyunları türlerinin özelliklerini ayırır.
- c) Halk oyunlarını türlerine göre tasnif eder.
- ç) Halk oyunları tür özelliklerini etiketler.

BOM.3.4.2. Geleneksel halk oyunları giyim kuşamını yörelerine göre sınıflandırabilme

- a) Geleneksel halk oyunları giyim kuşamının yöresel özelliklerine ilişkin ölçütleri belirler.
- b) Geleneksel halk oyunları giyim kuşamının yöresel özelliklerini ayırır.
- c) Geleneksel halk oyunları giyim kuşamını yöresel özelliklerine göre tasnif eder.
- ç) Geleneksel halk oyunları giyim kuşamının yöresel özelliklerini etiketler.

BOM.3.4.3. Halk oyunları türlerinden karşılamının tanımını yapabilme

BOM.3.4.4. Karşılama oyunlarının geleneksel giyim kuşam özelliklerini açıklayabilme

BOM.3.4.5. Karşılama müziklerinin özelliklerini fark edebilme

- a) Karşılama müziklerinin müziksel bileşenlerini tanıır.
- b) Karşılama müziklerinin müziksel bileşenlerini ayırt eder.
- c) Karşılama müziklerinin müziksel bileşenlerini açıklar.

BOM.3.4.6. Karşılama oyunlarının adımlarını sergileyebilme

- a) Karşılama oyunlarının ritmik yapısına uygun hareketler belirler.
- b) Karşılama oyunlarını ritimsel ve ezgisel yapısına uygun olarak sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Halk Oyunları Türleri

Karşılama Oyunları

Genellemeler

Karşılama oyunları karşılıklı oynanan oyunlardır.

Anahtar Kavramlar

giyim kuşam, halk oyunları, karşılama, kız karşılaması, mendil, takuş

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu, performans görevi, çalışma kâğıdı, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere karşılama oyunlarının geleneksel giyim kuşamı ile ilgili araştırma yapacakları performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

Öğrencilere halk oyunlarının türleri ve halk oyunları türlerinden karşılama ile ilgili çalışma kâğıdı verilebilir. Çalışma kâğıdının değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin dinledikleri ritme uygun hareket edebildiği, halay ve kaşık oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin dinledikleri ritme uygun hareket edebildiği, halay ve kaşık oyunlarını oynayabildiği gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerin yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketleri halk oyunlarında nasıl kullandığıyla ilgili bağ kurmasına yönelik sorular sorulabilir. Günlük yaşamda sergilediği ritmik hareketlerin halk oyunları ile benzer yönlerine ilişkin düşüncelerini açıklaması istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.3.4.1

Öğrencilere dijital kaynaklardan yararlanarak ülkemizdeki halk oyunları türlerinden örnekler izletilir. Soru cevap tekniği, beyin fırtınası gibi yöntemler işe koşulup türler arasındaki farklılıkları tespit ederek halk oyunları türlerine ilişkin ölçütler belirlenir (**E3.6**). Ölçütler belirlendikten sonra farklı örnekler izletilerek öğrencilerin halk oyunları türlerini ayırması sağlanır. Öğrencilere her türle ilgili örnekler izletilerek hangi türe ait olabileceği ile ilgili sorular sorulur (**OB1**). Öğrencilerin izlediği halk oyunları örneklerini türleriyle eşleştirebileceği farklı etkinlikler yapılır. Öğrencilerin türlerle ilgili etiketlediği bilgileri tasnif edeceği etkinlikler tasarlanarak bilgilerini aktarması beklenir. Öğrencilerin geleneksel kültür unsurlarımızdan biri olan halk oyunlarını öğrenirken millî, manevî, insani, kültürel değerleri sevmeyi ve onlara saygı duymayı da öğrenmesi sağlanır (**OB5, D19.1, D19.2**). Yapılan çalışmalarda öğretilen bilgiler çalışma kâğıdı kullanılarak değerlendirilebilir.

BOM.3.4.2

Öğrencilere görsel ve dijital kaynaklardan yararlanarak geleneksel halk oyunları giyim kuşamı ile ilgili örnekler gösterilip geleneksel giyim kuşamının yöresel özellikleri üzerinde durulur. Yörelere arasındaki benzerlikler ve farklılıklarla ilgili sorular sorularak ölçütlerin belirlenmesi sağlanır. Belirlediği ölçütlere uygun olarak geleneksel giyim kuşamı yöresel özelliklerine göre ayırması beklenir. Ayırdığı yöresel giyim kuşamı türlerine göre tasnif etmesi istenir. Geleneksel giyim kuşamı ile ilgili etiketlediği bilgileri tasnif edeceği etkinlikler tasarlanarak (afiş hazırlama, sunum yapma vb.) bilgilerini aktarması sağlanır (**E3.3**). Bu çalışmalarla millî kimliğini ve kültürel mirasını tanıyarak bunların gelecek nesillere aktarılması için çaba göstermesi beklenir (**D19.1, D19.2**). Öğrencilere halk oyunlarının geleneksel giyim kuşamı ile ilgili araştırma yapmalarına yönelik performans görevi verilebilir.

BOM.3.4.3

Öğrencilere görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak karşılama oyunları videoları izletilir. Soru cevap tekniği kullanılarak öğrencilerin karşılama oyunları ile ilgili düşünceleri alınır. Karşılama oyunlarının ortak özellikleri üzerinde durulur. Karşılama oyunları ile ilgili görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak türle ilgili bilgilerin pekiştirilmesi sağlanır. Öğrencilerin edindiği bilgilerle karşılama oyunlarının tanımını yapması sağlanır. Öğrencilerin geleneksel kültür unsurlarımızdan biri olan halk oyunlarını öğrenirken millî, manevî, insani, kültürel değerleri sevmeyi ve onlara saygı duymayı da öğrenmesi beklenir (**D19.1, D19.2, OB5**). Yapılan çalışmalarda öğretilen bilgiler çalışma kâğıdı kullanılarak değerlendirilebilir.

BOM.3.4.4

Halk oyunları türlerinden karşılamının geleneksel giyim kuşamı görsel ve dijital materyaller kullanılarak tanıtılır. Karşılama oyunlarının geleneksel giyim kuşam parçaları gösterilerek parçaların yöresel isimleri üzerinde durulur. Öğrencilerden dijital kaynaklardan yararlanarak karşılama oyunlarının geleneksel giyim kuşam parçalarının tanıtıldığı afiş, bilgi görseli gibi çalışmalar hazırlaması istenebilir (**OB2**). Öğrencilere karşılama türü halk oyunlarının geleneksel giyim kuşamı ile ilgili performans görevi verilebilir.

BOM.3.4.5

Öğrencilere karşılama oyunları müzikleri dijital kaynaklardan yararlanılarak dinletilir. Öğrencilerin dinletilen müziklerin ritimsel öğelerini ve müziklerde kullanılan çalgıları tanıması sağlanır (**OB1**). Ardından farklı karşılama oyunları müziklerini odaklanarak dinlemesi ve müziksel bileşenlerini (kullanılan çalgılar, usul, hız vb.) ayırt etmesi beklenir (**E3.2**). Farklı türlerden halk oyunları müzikleri dinletilerek karşılama oyunlarının müziklerini ayırt etmesi sağlanır. Öğrencilerin dinledikleri müziklerden hangilerinin karşılama oyunlarının müziği olduğunu söylemesi istenir. Etkinlikler oyunlaştırılarak da verilebilir (**E2.5**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.3.4.6

Öğrencilerin daha önce izlediği halk oyunları videolarından ve kendi yaşantılarından yola çıkarak karşılama oyunları ile ilgili edindiği bilgileri gözden geçirmesi beklenir (**KB2.12**). Karşılama oyunlarından "takuş", "kız karşılaması", "mendil" oyunları müziğiyle sergilenerek karşılama oyunlarının adımlarındaki ritmik yapıyı fark etmesi sağlanır. Bu adımlar gösterip yaptırma yöntemiyle tekrar ettirilir. Karşılama oyunları uygulanırken jest ve mimiklerle eşlik etmenin anlatımı kuvvetlendirebileceği vurgulanır (**OB1**). Hareketler tekrar edilirken öğrencilerin jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Öğrencilerin öğrendiği oyunları müzik eşliğinde okulda düzenlenen belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sergileyerek çalışmalarda aktif rol alması ve ekip çalışmasının önemini kavraması sağlanır (**OB9, D3.4, SDB2.2**). Öğrencilerin ekip çalışmalarında iş birliği içinde yaptıkları çalışmayı uygulamaları, ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri, saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği hatırlatılır (**SDB2.2, D10.3, D20.3**). Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri sağlanabilir (**SDB1.3**). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerin harita üzerinde halk oyunları türlerini ve geleneksel giyim kuşamını sınıflandırabileceği etkinlikler düzenlenebilir.

Öğrencilerden ülkemizde Türk halk oyunları çalışmaları yapan kurum ve kuruluşları araştırması istenebilir. Ülkemizde Türk halk oyunlarının yaygınlaştırılması ve geliştirilmesi için nasıl çalışmalar yapıldığının araştırılması istenebilir.

Destekleme Öğrencilerin ülkemizdeki halk oyunları türlerini kavrayabilmeleri için harita üzerine türlerle ilgili görseller yerleştirilebilir. Öğrencilere türlerle ilgili ipuçları verilerek görselleri harita üzerine öğrencilerin yerleştirmesi beklenebilir.

Öğrencilere karşılama oyunları tanımı yapılırken görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılabilir. Karşılama oyunlarının tanımı basitleştirilerek öğrencilerin daha kolay anlaması sağlanabilir.

Öğrencilerin karşılama türü giyim kuşam özelliklerini kavrayabilmeleri için derse karşılama türü halk oyunları kostümü getirilerek parçalar tek tek tanıtılıp parçaların isimleri tekrar ettirilebilir. Karşılama türü geleneksel giyim kuşamı ile ilgili soru cevap etkinlikleri düzenlenebilir.

Karşılama türü halk oyunları müzikleri görsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak çeşitlendirilebilir. Öğrencilerin müziklerdeki ritmi takip etmesi sağlanabilir. Müzikler dinlenirken çalgılarla ilgili sorular sorulabilir. Karşılama oyunları müzikleri dinlenirken müziğe alkışla eşlik ederek ritmi fark etmeleri sağlanabilir.

Öğrencilerin karşılama oyunlarının adımlarını daha kolay kavrayabilmeleri için adımlar parçalara bölünebilir. Adımlar öğretilirken yavaş hızda başlanıp hareketler algılandıkça hız arttırılabilir. Müzik eşliğinde daha fazla tekrar yaptırılarak öğrenilen adımların kalıcı olması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. SINIF

1. TEMA: HAREKET ET, SAĞLIKLI KAL

Temada öğrencilerin fiziksel etkinlikler için ısınma ve hazırlık çalışmalarını bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabilmeleri, nefes çalışmaları yapmaları, dönüş hareketlerini sergileyebilmeleri, öğrendiği hareketleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabilmeleri ve sağlıklı beslenmenin önemini açıklayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 16

ALAN
BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E3.1. Muhakeme, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitiklik, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER

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

Değerler D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D13. Sağlıklı Yaşam, D15. Sevgi, D17. Tasarruf, D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi, Fen Bilimleri

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.4.1.1. Isınma ve hazırlık çalışmalarını bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabilme

a) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarında kullanacağı hareketleri belirler.

b) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarında yapılan hareketler ile kendi özgün çalışmasında kullanacağı hareketler arasında ilişki kurar.

c) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarında yapılan hareketleri kullanarak özgün bir bütün oluşturur.

BOM.4.1.2. Nefes çalışmaları yapabilme

BOM.4.1.3. Dönüş hareketlerini sergileyebilme

a) Dönüş hareketlerini algılar.

b) Dönüş hareketlerinin basamaklarını gösterir.

c) Dönüş hareketlerini uygular.

BOM.4.1.4. Öğrendiği hareketleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabilme

a) Öğrendiği temel hareketleri belirler.

b) Hareketler arasında ilişki kurar.

c) Hareketleri birleştirerek özgün bir bütün oluşturur.

BOM.4.1.5. Sağlıklı beslenmenin önemini açıklayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hareket

Sağlıklı Beslenme

Genellemeler

Sağlık, dengeli beslenme ve fiziksel etkinliklerin yaşam biçimi hâline getirilmesiyle korunur.

Anahtar Kavramlar

beslenme piramidi, dengeleme, dönüş, fiziksel etkinlik, hareket, ısınma, nefes, nesne kontrolü, oyun, sağlık, sağlıklı beslenme, yer değiştirme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; çalışma kâğıdı, grup değerlendirme formu, performans görevi ve öz değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere istasyon çalışmalarının yansıtılmasına ilişkin performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

Öğrencilere sağlıklı beslenmenin önemi ile ilgili çalışma kâğıdı verilebilir. Çalışma kâğıdının değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmalarına katılabildiği, nefes çalışmaları yapabildiği, verev kavramını bildiği, temel bedensel hareketleri yapabildiği ve sağlıklı beslenmenin önemini açıklayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmalarına katılabildiği, nefes çalışmaları yapabildiği, verev kavramını bildiği, temel bedensel hareketleri yapabildiği gözlemlenebilir. Öğrencilere sağlıklı beslenme hakkında sorular sorularak konu hakkındaki bilgileri değerlendirilebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden temel bedensel hareketlere yönelik becerileri kendi yaşantılarından yararlanarak göstermeleri istenebilir. Öğrencilere "Günlük yaşamda farkında olmadan yaptığınız nefes çalışmaları nelerdir?" sorusu sorularak nefes çalışmaları ile ilgili ilişki kurulması sağlanabilir. Öğrencilere fiziksel etkinliklere katıldıklarında ve oyun oynadıklarında kendilerini nasıl hissettikleri sorulabilir. Öğrencilere günlük yaşamlarında nasıl beslendikleri ile ilgili sorular sorularak yaşamlarından örnek vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.4.1.1

Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel egzersizler öncesi sakatlanmaları engellemek amacıyla her dersin başında yapılması gerektiği hatırlatılır. Isınma ve derse hazırlık çalışmalarına örnek verilir, öğrencilerin deneyimlerinden yola çıkarak yapılan çalışmalara eşlik edip kendi çalışmalarında kullanacakları hareketleri belirlemeleri beklenir **(E3.3)**. Isınma ve hazırlık çalışmaları yapılırken, uygulanan hareketlerle kendi kullanacağı hareketleri değerlendirerek, bu hareketlerin uygun olup olmadığını düşünmesi beklenir **(E3.6)**. Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmaları yapılırken hareketlerin kendi arasında hiyerarşik bir ilişki içinde olması gerektiği ve hareketlerin doğru sıralama ile yapılması gerektiği bilgisi verilir. Öğrenciler gruplara ayrılır **(SDB2.1)**. Oluşturulan gruplardan iş birliği içinde bir müzik seçip, ısınma ve hazırlık çalışmalarından seçtikleri hareketleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturmaları istenir. Grupların grup lideri seçmesi istenir **(BEOSAB9)**. Grup liderinin kendi özgün çalışmasını yaptırması sağlanır. Çalışmalar grup lideri değiştirilerek tekrarlanır. Öğrencilere grup çalışmaları sırasında ılımlı ve anlayışlı yaklaşımlar sergilemeleri, sabırlı, saygılı ve nazik olmaları gerektiği hatırlatılır **(D15.1, D10.3)**. Yapılan çalışmaların değerlendirilmesinde grup değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.4.1.2

Nefes çalışmaları ile ilgili görsel, işitsel ve dijital materyallerden yararlanarak örnekler sergilenir. Öğrencilerden deneyimlerini gözden geçirip beceri ve bilgilerini nefes çalışmalarına yoğunlaştırarak çalışmaları örneklemeleri istenir **(E3.1)**. Çevresinde duyduğu canlı ve cansız varlıkların seslerini nefes çalışmalarında nasıl kullanabileceğini düşünmesi istenir. Öğrencilerin nefes çalışmaları ile ilgili deneyimlerini müzik ve spor çalışmalarında uygulayarak değerlendirmesi sağlanır **(D3.4, OB9)**. Öğrencilere çalışmalarını sergilerken anlayışlı ve barışçıl tutumlar sergilemeleri gerektiği vurgulanır **(D15.1)**. Öğrencilerden dijital kaynaklardan yararlanarak farklı nefes tekniklerini araştırması ve sınıfta arkadaşlarına sunması istenebilir **(OB2)**. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.4.1.3

Dönüş hareketleri (sağdan ve soldan tam tur dönüş, sağdan ve soldan yarım tur dönüş, sağdan ve soldan çeyrek tur dönüş) merak uyandırıcı ve ilgi çekici biçimde örneklenir ve öğrencilerin odaklanarak hareketleri algılaması beklenir (**E1.1, E3.2**). Öğrencilerden algıladığı dönüş hareketlerinin basamaklarını göstermesi istenir. Öğrencilerin öğrendikleri dönüş hareketlerini uygulaması sağlanır. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması sağlanarak grupta çalışma becerisi geliştirmesi beklenir (**SDB2.2, D3.4**). Yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılması sağlanır (**D13.2**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.4.1.4

Öğrencilere istasyon çalışmaları hakkında bilgi verilir (**OB1**). Öğrencilerin yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketleri hatırlamaları sağlanır. Öğrencilerin, deneyimlerinden yola çıkarak bu hareketleri tekrar etmeleri istenir. Öğrenciler gruplara ayrılır (**SDB2.1**). Her grup yapacağı istasyon çalışmasında kullanacağı hareketleri belirler. Öğrencilere istasyon çalışmasında hareketler belirlenirken sonraki adımlar düşünülerek istasyonun başlangıcında kolay, ilerledikçe zorluk seviyesi artan hareketler seçilmesi, her hareket grubunun kullanılması ve hareketlerin uyum içinde olması gerektiği vurgulanır. Grupların oluşturduğu özgün çalışmalarını sergilemesi sağlanır. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması sağlanarak grup iletişimine katılması beklenir (**D3.4, SDB2.2, SDB2.1**). Yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılması sağlanır (**D13.2**). Öğrencilere çalışmalar yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine, kişisel ve ortak alanların temizliğine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır (**D17.3, D8.4, D18.1, D18.2, D8.4**). Öğrencilere istasyon çalışmalarını uygulayabilecekleri performans görevi verilebilir. Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

BOM.4.1.5

Öğrencilerle beslenme piramidi görseli paylaşılarak piramit hakkında bilgi verilir. Beslenme piramidinden yararlanarak öğrencilerden kendi beslenmeleri ile ilgili düşüncelerini paylaşmaları istenir (**SDB2.1**). Ardından tartışma yöntemleri kullanılarak öğrencilerin derinlemesine düşünmesi ve sağlıklı beslenmenin önemi ile ilgili düşüncelerini paylaşması sağlanır (**SDB3.3**). Öğrencilerden sağlıklı ve sağlıklı besinleri ayırt ederek sağlıklı besinleri tercih etmesi beklenir (**E3.10, D13.1**). Yapılan çalışmalar çalışma kâğıdı kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA**Zenginleştirme**

Isınma ve hazırlık çalışmaları düzeyi arttırılarak, farklı ekipmanlar yardımıyla farklı parkurlar kurularak zenginleştirilebilir. Öğrencilerden konu ile ilgili sunum hazırlamaları ve sınıfta arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir.

Öğrencilere dijital kaynaklardan yararlanarak nefes egzersizlerinin sergilendiği çalışmalar izletilebilir. Bu çalışmalarda edindiği bilgileri uygulaması istenebilir. Nefes çalışmalarının odaklanma, beden farkındalığını arttırma, rahatlama ve stresi yönetmedeki önemi ile ilgili çalışmalarını arkadaşlarıyla paylaşması sağlanabilir. Nefes kapasitesini arttırmaya yönelik cihazları araştırması ve bunlarla ilgili bilgileri paylaşması istenebilir.

Dönüş hareketlerinin kullanıldığı spor ve sanat dallarıyla ilgili görsel ve dijital materyaller kullanılarak ileri düzey çalışmaları görmesi sağlanabilir. Öğrencilerin ileri düzey dönüş teknikleri ile ilgili edindiği bilgileri paylaşması ve sunum yapması istenebilir. Öğrencilerin öğrendiği farklı dönüş hareketlerini sergilemesi istenebilir.

Öğrencilerin daha önce öğrendiği hareketlerle özgün çalışmalarını çeşitlendirmesi ve geliştirmesi istenebilir. Öğrencilerin istasyon oluştururken hangi harekette hangi kas gruplarının çalıştığını araştırması ve edindiği bilgileri arkadaşlarıyla paylaşması sağlanabilir.

Öğrencilerin sağlıklı beslenme ve beslenme piramidi ile ilgili konular hakkında genel ağdan yararlanarak araştırma yapması ve edindiği bilgileri arkadaşlarına sunması beklenebilir. Sunumunu yaparken beslenme piramidinden yararlanması istenebilir.

Destekleme Isınma ve hazırlık çalışmalarını desteklemek için hareketlerin hızı düşürülebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrencilerin birbirlerini gözlemleyerek ısınma ve hazırlık çalışmalarını doğru yapmaları sağlanabilir.

Nefes çalışmaları somut örnekler verilerek (nefes alırken çiçek koklama, nefes verirken mum üfleme vb.) oyunlaştırılabilir. Somut örnekler öğrencilerin nefes tekniklerini öğrenmesine katkı sağlayabilir.

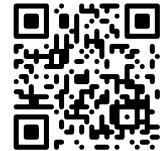
Öğrencilere dönüş hareketleri parçalara bölünerek anlamayı kolaylaştıracak şekilde verilebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrenme süreci oyunlaştırılarak öğrencilerin motivasyonu arttırılabilir. Akran öğretimi sağlanarak çalışmalar desteklenebilir.

İstasyon çalışması yapılırken yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketler basitten karmaşığa olacak şekilde düzenlenerek öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemelerine olanak sağlanabilir. Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri tek tek göstermesi istenebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Akran geri bildirimi ve iş birlikli öğrenme fırsatları sunularak öğrencilerin birbirlerinden öğrenmeleri sağlanabilir.

Sağlıklı beslenme ve beslenme piramidine ilişkin görsel ve dijital materyaller kullanılabilir. İçerik öyküleştirilerek ve şarkılar yardımıyla verilebilir. Sağlıklı beslenme ve beslenme piramidi ile ilgili sorular sorulup cevaplara ilişkin ipuçları verilerek doğru cevaplara ulaşılması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: FARKLI RİTİMLERLE HAREKET EDİYORUM

Temada öğrencilerin vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilmesi, dinlediği ve söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilmesi, 5/8'lik ezgilere uygun hareket oluşturabilmesi, müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerini harekete dönüştürebilmesi, müziklerde yer alan aynı ve farklı ezgi cümlelerini dansa dönüştürebilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 12

ALAN
BECERİLERİ SAB12. Müziksel Yaratıcılık, SAB13. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL
BECERİLER -

EĞİLİMLER E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitiklik

PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER

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

Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER -

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.4.2.1. Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilme

- a) Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak müziklere uygun hareket belirler.
- b) Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak belirlediği hareketleri sergiler.

BOM.4.2.2. Dinlediği ve söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilme

- a) Dinlediği veya söylediği müziklere nasıl eşlik edebileceği ile ilgili amacını belirler.
- b) Dinlediği veya söylediği müziklere eşlik ederken kullanacağı ritim çalgıları ve ritim kalıplarını seçer.
- c) Seçtiği ritim çalgıları ve ritim kalıpları ile müziklere eşlik ederek bir ürün oluşturur.

BOM.4.2.3. Farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareket oluşturabilme

- a) 5/8'lik ezgilere uygun hareketler belirler.
- b) 5/8'lik ezgilere uygun hareketler seçer.
- c) 5/8'lik ezgiler için seçtiği hareketleri sergiler.

BOM.4.2.4. Müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerini harekete dönüştürebilme

- a) Müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerini belirler.
- b) Müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerinde kullanacağı hareketleri seçer.
- c) Seçtiği hareketleri sergiler.

BOM.4.2.5. Müziklerde yer alan aynı ve farklı ezgi cümlelerini dansa dönüştürebilme

- a) Müziklerdeki aynı ve farklı ezgi cümlelerinin ezgisel yapısına uygun hareketler belirler.
- b) Müziklerdeki aynı ve farklı ezgi cümlelerinin ezgisel yapısına uygun hareketler sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Beden Hareketleri

Ritim

Ritim Çalgıları

Genellemeler

Şarkı ve türkülere beden hareketleri ve ritim çalgılarıyla eşlik edilebilir.

Anahtar Kavramlar

aksak ritim, alkış, bedensel hareketler, ezgi cümleleri, ritim çalgısı, ritim kalıbı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere farklı ritmik yapıdaki şarkı ve türkülere uygun hareketler oluşturabileceği performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin beden perküsyonuyla ve hareketle doğaçlama ritim üretebildiği, dinlediği müziklerin ritmine uygun hareket edebildiği, dinlediği müziklere ritim çalgılarıyla eşlik edebildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerden beden perküsyonuyla ve hareketle doğaçlama ritim üretmeleri, dinledikleri müziklerin ritmine uygun hareket etmeleri, dinledikleri müziklere ritim çalgılarıyla eşlik etmeleri istenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerin günlük yaşantılarında çevrelerinde duyduğu ritmik seslerin neler olduğunu söylemeleri istenebilir. Öğrencilerden ritim, hareket ve dans etme becerilerini kendi yaşantılarından örnekler vererek göstermeleri istenebilir. Öğrencilere ritminin farklı olduğunu düşündükleri şarkı ve türkülerin isimleri sorulabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.4.2.1

Parmak şıklatma, alkış, dizlere vurma, ayakları yere vurma gibi hareketler örneklenerek öğrencilere ön bilgileri hatırlatılır. Öğrencilere görsel, işitsel ve dijital kaynaklar kullanılarak vücutlarından nasıl ses çıkarabileceklerine ilişkin farklı örnekler sunulur. 5/8'lik aksak bir ritim seslendirilir ve öğrencilerden duyduğu aksak ritmi alkışla tekrar etmeleri istenir. Öğrencilere 5/8'lik aksak ritimli bir şarkı veya türkü dinletilerek öğrencilerin yeni hareketler bulabilmeleri için beyin fırtınası yaptırılır (**E3.6**). Öğrencilerin dinledikleri şarkı veya türküyü hangi vücut hareketleri ile eşlik edeceklerini belirlemeleri istenir. Öğrencilerden vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinledikleri müziklere kendi oluşturdukları hareketlerle eşlik etmeleri beklenir. Bu çalışmalarla öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmeleri sağlanır (**E3.3**). Öğrencilerin oluşturdukları özgün çalışmaları sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur (**E3.3, OB9**). Hazırlanan çalışmalar belirli gün ve haftalarla ilgili etkinliklerde sergilenebilir. Performanslar sergilenirken şarkının konusuna ve duygusuna uygun kostüm ve dekordan yararlanılması sağlanabilir. Materyallerden yararlanarak performans sergilemenin özgün üretkenliğe katkıda bulunduğu vurgulanır (**D7.2**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.4.2.2

Öğrencilere dinlediği ve söylediği müziklere eşlik etmekteki amaçlarının ne olduğu sorularak ön bilgilerin gözden geçirilmesi sağlanır. Dinlenen ve söylenen müziklere ritim çalgılarıyla eşlik etmenin ritim duygusunu geliştirmek için önemli olduğu vurgulanır. Öğrencilere 5/8'lik aksak ritimli müzikler dinletilerek öğrencilerin müziklere odaklanması ve müziklerin ritminin algılanması sağlanır (**E3.2**). Öğrencilerin müziklerin ritmine uygun ritim kalıbı oluşturmaları ve oluşturulan ritim kalıbını seslendireceği ritim çalgısını seçerek dinlenen müziklere eşlik etmesi sağlanır (**D3.4, SDB2.1**). Öğrencilerden daha önce öğrendiği 5/8'lik aksak ritimli bir şarkı veya türküyü seslendirirken 5/8'lik şarkı veya türküyü kendi oluşturduğu ritim kalıbı ve seçtiği ritim çalgısı ile eşlik etmesi istenir (**E3.3**). Bu çalışmalar her seferinde farklı ritim kalıpları ve ritim çalgıları ile yeni yorumlar katılarak tekrarlanabilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.4.2.3

Öğrencilere 5/8'lik şarkı ve türküler dinletilir. Öğrencilerin gruplara ayrılarak bu şarkı veya türkülerden birini seçmesi ve iş birliği içinde şarkının ritmik yapısına uygun hareketler belirlemeleri istenir (**SDB2.2**). Ardından belirledikleri hareketlerden şarkı veya türküye uygun olanları seçmeleri beklenir. Grupların seçtikleri hareketleri seçtikleri şarkı veya türkü eşliğinde sergileyecekleri ortamlar oluşturulur (**OB9**). Öğrencilerin grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirmesi beklenir (**D3.4**). Hazırlanan çalışmalar belirli gün ve haftalarla ilgili etkinliklerde de sergilenebilir. Performanslar sergilenirken şarkının konusuna ve duygusuna uygun kostüm ve dekordan faydalanılması sağlanır. Öğrencilere farklı ritmik yapıdaki şarkı ve türkülere uygun hareketler oluşturabileceği performans görevi verilebilir.

BOM.4.2.4

Öğrencilerden dijital kaynakları kullanarak içinde aynı ve farklı söz kümeleri bulunan şarkı ya da türküler bulmaları istenir (**OB2**). Öğrencilerin buldukları şarkı veya türkülerden birini seçerek şarkı ya da türküdeki aynı ve farklı söz kümelerini belirlemeleri sağlanır. Öğrencilerden belirledikleri her söz kümesi için hareket oluşturmaları istenir (**E3.3**). Öğrencilere şarkıdaki aynı söz kümelerinde aynı, farklı söz kümelerinde ise farklı hareketlerin yapılması gerektiği hatırlatılır. Öğrencilere dinledikleri müziklerdeki sözlerin anlamına dikkat etmeleri, hareketleri düşünürken sözlerdeki anlamı da pekiştirecek şekilde hareket oluşturabilecekleri vurgulanır (**SDB1.1**). Öğrencilerin hazırladıkları çalışmalarını sergileyecekleri ortamlar oluşturulur (**OB9**). Hazırlanan çalışmalar belirli gün ve haftalarla ilgili etkinliklerde de sergilenebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.4.2.5

Öğrencilere aynı ve farklı ezgi cümlelerinden oluşan iki veya üç bölümlü şarkılar dinletilir. Öğrencilerin şarkılardaki farklı bölümleri odaklanarak belirlemeleri ve belirledikleri şarkı bölümlerine uygun hareket oluşturmaları istenir (**E3.2, E3.3**). Öğrencilere hareket oluştururken tekrar eden ezgi cümlelerine aynı, farklı ezgi cümlelerine farklı hareketler oluşturmaları gerektiği hatırlatılır. Tekrar eden ezgi cümleleri için basit ama etkili hareketler seçilir. Farklı ezgi cümlelerinde dansın akışını zenginleştirmek için farklı hareketler kullanılmalıdır. Öğrencilere dinledikleri şarkının anlamını düşünmeleri, şarkılara hareket oluştururken jest ve mimiklerini kullanmalarının şarkının anlatımını kuvvetlendirebileceği hatırlatılır. Öğrencilerin hazırladıkları çalışmaları sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur. Çalışmalar sergilenirken şarkının konusuna ve duygusuna uygun kostüm ve dekordan yararlanılması sağlanır (**SDB2.2, OB9**). Materyallerden yararlanarak performans sergilemenin özgün üretkenliğe katkıda bulunduğu vurgulanır (**D7.2**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA**Zenginleştirme**

Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilme sürecini zenginleştirmek için farklı türlerde müzikler kullanılabilir. Öğrencilerden aynı müziğe her seferinde farklı hareketler kullanmaları istenebilir. Grup çalışmaları yaptırılarak uyumlu hareket etmeleri istenebilir. Ritimle zıt hareketler yapmaları istenerek öğrencilerin ritmi daha derin bir şekilde anlamaları sağlanabilir.

Öğrencilerden farklı kültürlerden aksak ritim çalışma örneklerini araştırıp bunları uygulaması istenebilir. Grup çalışmaları yaptırılarak uyumlu hareket etmeleri beklenebilir. Ülkemizdeki ritim çalışmaları ve ritim sanatçıları ile ilgili araştırmalar yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden benzer söz kümeleri olan şarkıları araştırmaları istenebilir. Farklı söz kümelerine karmaşık hareketler bulmaları istenebilir. Öğrencilerden şarkının ritmini ve melodisini ayrı düşünerek melodisine uygun hareketler bulması istenebilir. Şarkıların sözlerini dinleyerek söz ve ritmine uygun hareketler bulması istenebilir.

Öğrencilerden şarkılarda bölüm kavramını araştırmaları ve konuyla ilgili çalışmalarını sunmaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerin vücutlarını ritim çalgısı gibi kullanarak duyduğu ritmi yorumlayabilme özelliklerini geliştirebilmek için basit ritimler seçilerek bol tekrar yapılabilir. Akran öğretimiyle ritmi taklit etme gibi çalışmalar yaptırılarak süreç oyunlaştırılabilir.

Öğrencilerin şarkılara basit ritim kalıpları kullanarak eşlik etmeleri sağlanabilir. Öğrenciler bir şarkıya tek bir ritim kalıbıyla eşlik edebilir. Öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemesi sağlanabilir.

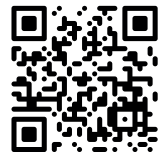
Öğrencilerin 5/8'lik ritmi algılayabilmeleri için yavaş hızda bir şarkı veya türkü seçilebilir. Öğrencilerin şarkı veya türkünün ritmine uygun tek bir hareket belirleyerek şarkı veya türküyü bu hareketle eşlik etmesi istenebilir. Öğrencilerin kendi seçtikleri şarkıların ritmine uygun hareket etmesi beklenebilir.

Öğrencilere müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerini belirleyebilecekleri çalışmalar yaptırılabilir. Farklı müzikler dinletilerek aynı ve farklı söz kümelerini ayırt etme becerileri geliştirilebilir. Öğrencilerin şarkılardaki aynı söz cümlelerine aynı hareketleri yapmaları gerektiği vurgulanabilir. Öğrencilerin aynı ve farklı söz kümelerine basit hareketlerle eşlik etmeleri sağlanarak öğrenmeleri kolaylaştırılabilir.

Öğrencilere farklı ezgi cümlelerini belirlemeye yönelik ipuçları verilerek ezgi cümlelerini ayırt etmesi istenebilir. Ezgi cümleleri için basit hareketler seçilmesi sağlanabilir. Süreç oyunlaştırılarak verilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: GÜVENELİM, OYNAYALIM

Temada öğrencilerin oyun ve etkinliklerde ekip arkadaşına güvenmenin önemini fark edebilmesi, oyun ve fiziksel etkinliklerde ekip çalışmasının önemini kavrayabilmesi, kurallı takım oyunları oluşturabilmesi ve müzikli geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 22

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel beceriler, KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.6. Analitiklik, E3.8. Soru Sorma, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Sosyal Bilgiler, Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.4.3.1. Oyun ve etkinliklerde ekip arkadaşına güvenmenin önemini açıklayabilme

BOM.4.3.2. Oyun ve fiziksel etkinliklerde ekip çalışmasının önemini açıklayabilme

BOM.4.3.3. Kurallı takım oyunları oluşturabilme

a) Oluşturacağı oyunu ve kuralları belirler.

b) Oyunun amacı ve kuralları arasında ilişki kurar.

c) Basit kurallı oyun oluşturur.

BOM.4.3.4. Müzikli geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Müzikli Oyun

Oyun

Takım Oyunu

Genellemeler Oyun ve etkinliklerde başarılı olmanın anahtarı kendine ve ekip arkadaşına güvenmektir.

Anahtar Kavramlar etkinlik, güven, kurallı oyun, müzikli oyun, oyun, öz güven

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; performans görevi, grup değerlendirme formu, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere kurallı takım oyunları oluşturmalarına yönelik performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin öz güven ve güven kavramlarını bildiği, oyun ve etkinliklerde jest ve mimiklerini kullanmanın önemini bildiği, basit kurallı oyunlar oluşturabildiği ve geleneksel çocuk oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerden kurallı bir oyun oynamaları ve oyun sırasında jest ve mimiklerini kullanmaları istenebilir. Öğrencilerin oyun sırasında öz güven ve güven duyguları gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere öz güven ve güven kavramları ile ilgili sorular sorulabilir. Öz güvenin oyunlara ve fiziksel etkinliklere nasıl bir katkı sunduğuna yönelik düşünceleri alınabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları **BOM.4.3.1**

Öğrencilere güven ve öz güvenle ilgili duygu ve düşünceleri sorularak derse başlanır. Öğrencilerin yaşantılarından yola çıkarak oyun ve etkinliklerde ekip arkadaşına güven duymanın oyuna katkısı ile ilgili düşüncelerini paylaşmaları istenir (**SDB2.2, D3.4**). Düşüncelerini kalıpların dışına çıkarak meraklı, bilme, anlama, bilgi ihtiyacını fark etme ve keşfetme arzusu içinde özgürce ifade etmesi sağlanır (**OB1, E3.8**). Sözlü tartışma teknikleri kullanılarak öğrencilerin oyunlarda ekip arkadaşına güven duymanın oyuna katkısı ile ilgili akıl yürütebileceği ortamlar oluşturulur (**E3.6**). Öğrencilerin akıl yürüterek ulaştığı sonuçları oynadıkları oyunlara yansıtmaları beklenir. Öğrencilere bir oyun oynatılır ve oynadıkları oyun sonrası toplu bir değerlendirme yapılarak öğrencilerin düşüncelerini sözlü olarak paylaşmaları sağlanır (**E2.5**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.4.3.2

Öğrenciler iki gruba ayrılır (**SDB2.2**). Öğrencilerden daha önce oynadıkları bir oyunu oynamaları istenir (**E2.5**). Grupların kendi görev paylaşımlarını yapmaları sağlanır. Öğrencilerden bulundukları gruptaki görev ve sorumluluklarını yerine getirerek ekiplerine katkı sağlamaları beklenir (**D16.3, D3.4**). Öğrencilere oyun içinde iş birliği yapmanın başarıya ulaşmadaki önemi hatırlatılır (**D20.4, SDB2.2**). Öğrencilerden grup oyunlarında birbirleriyle yardımlaşması beklenir (**D20.2**). Öğrencilere grup çalışmaları sırasında ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri, saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği hatırlatılır (**D10.3, D20.3**). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

BOM.4.3.3

Öğrencilerin gruplara ayrılmaları istenir (**SDB2.2**). Öğrencilerin tartışma yöntemlerini kullanarak oluşturulacak oyunun türüne (strateji, beceri, hız gibi özellikler gerektiren oyunlar) karar vermeleri sağlanır (**E3.10, D3.4**). Oyunun türü belirlenirken oyun alanının (açık hava, sınıf, spor salonu vb.) ve kullanılacak malzemenin düşünülmesi gerektiği vurgulanır. Öğrencilere çalışmalar yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları gerektiği hatırlatılır (**D17.3**). Oyun türü belirlendikten sonra oyunun amacı, oyunda kaç takım olacağı, takımların kaç kişiden oluşacağı ve oyunun kurallarının belirlenmesi istenir. Öğrencilere oyunun amacı ve kuralları arasında bir ilişki olması gerektiği hatırlatılır. Gruplardan oluşturdukları oyunu belirledikleri kurallara ve amaca uygun şekilde oynamaları istenir. Öğrencilerden oyunun kuralları ve amacı arasında bir ilişki olup olmadığını tartışma tekniklerini kullanarak değerlendirmeleri beklenir (**E3.6**). Değerlendirmelerin ardından uygun olmayan kuralların düzeltilerek oyunun tekrar oynanması sağlanır. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması sağlanarak grupta çalışma becerilerini geliştirmeleri beklenir (**D3.4**). Öğrencilere kurallı takım oyunu oluşturma ile ilgili performans görevi verilebilir. Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.4.3.4

Müzikli geleneksel çocuk oyunlarından ya da MEB "Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu Öğretmen Uygulama Kılavuzu" kitabından müzikli oyunlar seçilerek oynatılır (**E2.5**). Öğrencilere oyunlar oynanırken nezaketli, dürüst, hakkaniyetli davranışları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri, başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları, kendisinin ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları, duyarlı ve dikkatli olmaları gerektiği hatırlatılır (**D14.1, D6.1**,

D6.2, D1.2, BEOSAB8, D8.4, SDB2.3, D5.1). Yapılan çalışmalar gözlem formu, grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilere ekip çalışması yaparken güven duygusunun nasıl geliştirilebileceğine ilişkin araştırma yapma görevi verilerek süreç zenginleştirilebilir. Ekip çalışmalarında başarıya ulaşmadaki unsurların neler olduğuna ilişkin sunum yapılması istenebilir.

Öğrencilere kuralları daha karmaşık oyunlar ve farklı strateji oyunları oynatılabilir. Öğrencilerin farklı stratejilerin kullanıldığı başka oyunları araştırması istenebilir. Öğrencilerin oyunlardaki kuralları ve stratejileri günlük hayatta karşılaştığı problemlerin çözümüne nasıl yansıttığı ile ilgili düşüncelerini sorgulaması ve paylaşması istenebilir.

Öğrencilerin çevresinde gördüğü yöresel çocuk oyunlarını araştırması ve bunları paylaşması istenebilir.

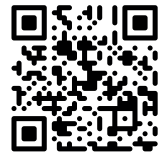
Destekleme Öğrencilere ekip çalışması gerektirecek ve ekip çalışmasının önemini pekiştirecek etkinlikler düzenlenebilir, iş birlikli oyunlar oynatılarak güven kavramının pekiştirilmesine yardımcı olunabilir. Öğrencilere oyunlar sırasında ekip arkadaşlarına güvenmenin başarıya ulaşmada önemli olduğu anlatılabilir. Öğrencilerin kavramı daha iyi anlamaları için konuyla ilgili drama çalışmaları yaptırılabilir.

Oluşturulan takım oyunları basit kurallar içerebilir. Öğrencilerin takım oyunlarında kuralları belirleyebilmesi için oyun türlerine göre kural setleri hazırlanabilir. Öğrencilerin kurallara sadık kalması sağlanarak oyunlarda kurallara uymanın önemi vurgulanabilir.

Öğrencilere müzikli geleneksel çocuk oyunlarını tanıtmak için görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılabilir. Oyunlar oynanırken öğrencilere komutlar verilerek rehberlik edilebilir. Oyunlar parçalara bölünerek önce oyun müziği ardından oyun kuralları öğretilir. Öğrencilere oyunların kuralları açıklanarak öğrencilerin oyunları kurallara uygun şekilde oynamaları sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: TEKE YÖRESİ OYUNLARINI ÖĞRENİYORUM

Temada öğrencilerin Teke yöresi halk oyunlarının genel özelliklerini açıklayabilmesi, Teke yöresi halk oyunlarının müzik, kostüm ve adımlarını öğrenmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 18

ALAN
BECERİLERİ SAB9. Müziksel Dinleme, SAB13. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1. Temel beceriler

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.2 .İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D10. Mütevazılık, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER KB2.12. Mevcut Bilgiye/Veriye Dayalı Tahmin Etme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- BOM.4.4.1. Teke yöresi halk oyunlarının genel özelliklerini açıklayabilme
- BOM.4.4.2. Teke yöresi geleneksel giyim kuşam özelliklerini açıklayabilme
- BOM.4.4.3. Teke yöresi halk oyunları müziklerinin özelliklerini fark edebilme
- a) Teke yöresi halk oyunları müziklerinin müziksel bileşenlerini tanıır.
 - b) Teke yöresi halk oyunları müziklerinin müziksel bileşenlerini ayırt eder.
 - c) Teke yöresi halk oyunları müziklerinin müziksel bileşenlerini açıklar.
- BOM.4.4.4. Teke yöresi halk oyunları adımlarını sergileyebilme
- a) Teke yöresi halk oyunlarının ritmik yapısına uygun hareketler belirler.
 - b) Teke yöresi halk oyunlarını ritimsel ve ezgisel yapısına uygun olarak sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

- Genellemeler** Teke oyunları, ülkemizin güneyindeki Teke yöresinde oynanan oyunlardandır.
- Anahtar Kavramlar** çek deveci develeri, geleneksel giyim kuşam, halk oyunları, Teke yöresi, Teke zortlatması, yayla yolları

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, performans görevi, öz değerlendirme formu ve çalışma kâğıdı kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere Teke yöresi geleneksel giyim kuşamı ve Teke oyunları ile ilgili çalışmalarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

Öğrencilere Teke yöresi halk oyunlarının genel özellikleri ile ilgili çalışma kâğıdı verilebilir. Çalışma kâğıdının değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

- Temel Kabuller** Öğrencilerin ritme uygun hareket edebildiği, halay, kaşık ve karşılama oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.
- Ön Değerlendirme Süreci** Öğrencilerin ritme uygun hareket edebilme becerilerini sergileyebileceği etkinlikler düzenlenebilir. Halay, kaşık ve karşılama oyunlarından istediklerini oynamaları sağlanabilir.
- Köprü Kurma** Çevresinde karşılaştığı halk oyunları etkinliklerine yönelik gözlemlerini paylaşması istenebilir. Halk oyunları adımlarının ve oyun isimlerinin nereden geldiğine yönelik fikirlerini paylaşmaları için soru cevap tekniği kullanılabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.4.4.1

Öğrencilere görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak Teke yöresi oyunlarının videoları izletilir. Soru cevap tekniği kullanılarak öğrencilerin Teke yöresi oyunları ile ilgili düşünceleri alınır. Teke yöresi oyunlarının ortak özellikleri üzerinde durulur. Teke yöresi oyunları ile ilgili görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak türle ilgili bilgilerin pekiştirilmesi sağlanır. Öğrencilerin edindiği bilgilerle Teke yöresi oyunlarının tanımını yapması sağlanır. Öğrencilerin geleneksel kültür unsurlarımızdan biri olan halk oyunlarını öğrenirken millî, manevî, insani, kültürel değerleri sevmeyi ve onlara saygı duymayı da öğrenmesi beklenir (**D19.1, D19.2, OB5**). Yapılan çalışmalarda öğretilen bilgiler çalışma kâğıdı kullanılarak değerlendirilebilir.

BOM.4.4.2

Teke yöresi geleneksel giyim kuşamı görsel ve dijital materyaller kullanılarak tanıtılır. Teke yöresi halk oyunları geleneksel giyim kuşam parçaları gösterilerek parçaların yöresel isimleri üzerinde durulur. Öğrencilerden dijital kaynaklardan yararlanarak Teke yöresi geleneksel giyim kuşam parçalarının tanıtıldığı afiş, bilgi görseli gibi çalışmalar hazırlaması istenebilir (**OB2**). Öğrencilere Teke yöresi oyunlarının geleneksel giyim kuşamı ile ilgili performans görevi verilebilir.

BOM.4.4.3

Öğrencilere Teke yöresi oyunlarının müzikleri dijital kaynaklardan dinletilir. Öğrencilerin dinletilen müziklerin ritimsel öğelerini ve müziklerde kullanılan çalgıları tanıması sağlanır (**OB1**). Öğrencilerden farklı Teke yöresi oyunlarının müziklerini odaklanarak dinlemesi ve müziksel bileşenlerini (kullanılan çalgılar, usul, hız vb.) ayırt etmesi beklenir (**E3.2**). Farklı türlerden halk oyunları müzikleri dinletilerek Teke yöresi oyunlarının müziklerini ayırt etmesi sağlanır. Öğrencilerin dinledikleri müziklerden hangilerinin Teke yöresine ait olduğunu söylemesi istenir. Etkinlikler oyunlaştırılarak da verilebilir (**E2.5**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.4.4.4

Öğrencilerin daha önce izlediği halk oyunları videolarından ve yaşantılarından yola çıkarak Teke yöresi oyunları ile ilgili edindiği bilgileri gözden geçirmesi beklenir (**KB2.12**). Teke yöresi oyunlarından “çek deveci develeri”, “yayla yolları”, “Teke zortlatması” müziğiyle sergilenerek öğrencilerin adımlardaki ritmik yapıyı fark etmesi sağlanır. Bu adımlar gösterip yaptırma yöntemiyle tekrar ettirilir. Teke yöresi oyunları uygulanırken adımlara jest ve mimiklerle eşlik etmenin anlatımı kuvvetlendirebileceği vurgulanır (**OB1**). Hareketler tekrar edilirken öğrencilerin jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Öğrencilerin öğrendiği oyunları müzik eşliğinde okulda düzenlenen belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sergileyerek çalışmalarda aktif rol alması ve ekip çalışmasının önemini kavraması sağlanır (**OB9, D3.4, SDB2.2**). Öğrencilere ekip çalışmalarında iş birlikli, ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri, saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği hatırlatılır (**SDB2.2, D10.3, D20.3**). Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri sağlanır (**SDB1.3**). Öğrencilere Teke yöresi oyunlarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden ülkemizde yapılan halk oyunları yarışmaları ve festivallerini araştırmaları istenebilir. Teke yöresi geleneksel giyim kuşamı, adımları ve müziklerinin farklı yörelerle benzer özelliklerini araştırması istenebilir.

Destekleme Öğrencilere Teke yöresi oyunları tanımı yapılırken görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılabilir. Teke yöresi oyunlarının tanımı basitleştirilerek öğrencilerin oyunları daha kolay anlaması sağlanabilir.

Öğrencilerin Teke yöresi giyim kuşam özelliklerini kavrayabilmeleri için derse halk oyunları kostümü getirilerek parçalar tek tek tanıtılıp parçaların isimleri tekrar ettirilebilir. Teke yöresi geleneksel giyim kuşamı ile ilgili soru cevap etkinlikleri yapılabilir.

Teke yöresi halk oyunları müzikleri görsel ve dijital kaynaklardan yararlanarak çeşitlendirilebilir. Öğrencilerin müziklerdeki ritmi takip etmesi sağlanabilir. Müzikler dinlenirken çalgılarla ilgili sorular sorulabilir. Teke yöresi oyunlarının müzikleri dinlenirken müziğe alkışla eşlik edilerek ritmi fark etmeleri sağlanabilir.

Öğrencilerin Teke yöresi oyunlarının adımlarını daha kolay kavrayabilmeleri için adımlar parçalara bölünebilir. Öğrencilerden öğrendikleri adımları tek tek göstermesi istenebilir. Adımlar desteklenerek yaptırılabilir. Adımlar öğretilirken yavaş hızda başlanıp hareketler algılandıkça hız arttırılabilir. Müzik eşliğinde daha fazla tekrar yaptırılarak öğrenilen adımların kalıcı olması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



5. SINIF

1. TEMA: HAREKETLİ YAŞAM, SAĞLIKLI GELECEK

Temada öğrencilerin fiziksel etkinlikler için ısınma ve hazırlık çalışmaları ile dönüş hareketlerini uygulayabilmeleri, özgün istasyon çalışmalarını oluşturabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 7

**ALAN
BECERİLERİ**

BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER

E1.1. Merak, E1.2. Bağımsızlık, E3.2. Odaklanma, E3.5. Açık Fikirlilik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler

D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D11. Özgürlük, D13. Sağlıklı Yaşam, D14. Saygı, D.16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D18. Temizlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Beden Eğitimi ve Spor

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.5.1.1. Isınma ve hazırlık çalışmalarına katılabilmek

- a) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarına katılma ihtiyacını fark eder.
- b) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarında düzeyini geliştirmek için plan yapar.
- c) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarını yaptığı plana göre uygular.

BOM.5.1.2. Dönüş hareketlerini sergileyebilme

- a) Dönüş hareketlerini algılar.
- b) Dönüş hareketlerinin basamaklarını gösterir.
- c) Dönüş hareketlerini uygular.

BOM.5.1.3. Öğrendiği hareketleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabilme

- a) Öğrendiği temel hareketleri belirler.
- b) Hareketler arasında ilişki kurar.
- c) Hareketleri birleştirerek özgün bir bütün oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hareket
İstasyon Çalışması

Genellemeler

Sağlıklı yaşam hareketle sağlanır.

Anahtar Kavramlar

dengeleme, dönüş, fiziksel etkinlik, hareket, ısınma, istasyon, nefes, nesne kontrolü, sağlık, yer değiştirme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilerin dönüş hareketleri ile ilgili bilgilerini yansıtmaya ilişkin bir performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin öğrendikleri hareketleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabildikleri, nefes çalışmaları yapabildikleri ve dönüş hareketlerini bildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere günlük yaşantıları ile ilişkili kas gruplarını çalıştıran temel hareketleri içeren farklı etkinlikler yaptırılabilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerin koşma, atlama, sıçrama, dengede durma gibi bazı temel bedensel hareketlere yönelik becerilere kendi yaşantılarından yararlanarak örnek vermeleri istenebilir. Öğrencilere fiziksel etkinliklere katıldıklarında nasıl hissettikleri ve yaptıkları spor çalışmaları ile ilgili sorular sorulabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.5.1.1

Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel egzersizler öncesi neden gerekli olduğu sorulur. Öğrencilerin deneyimlerinden yola çıkarak bu çalışmaların neden yapılacağı ile ilgili bilgi ihtiyacını fark etmesi sağlanır (**OB1**). Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmalarından örnekler (yürüme etkinlikleri, otur-kalk oyunları, uyum güven çalışmaları vb.) verilir. Yürüme etkinlikleri; serbest yürüme, eşli yürüme, "s" şeklinde yürüme, müzik eşliğinde yürüme, ritim eşliğinde yürüme şeklinde yapılır. Görsel ve dijital materyallerden yararlanarak örnekler çoğaltılır. Öğrencilerin çevresinde gördüğü ve yaşantılarından edindiği ısınma ve hazırlık çalışmaları ile ilgili bilgileri açık şekilde ifade etmesi sağlanır (**E3.5**). Öğrencilerin düşüncelerini özgürce tartışıp ifade edebilecekleri ortamlar oluşturulur (**E1.2, D11.2**). Öğrencilere düşüncelerini ifade ederken nazik ve saygılı olmaları ayrıca özenli ve yapıcı bir dil kullanmaları gerektiği hatırlatılır (**D14.1, SDB3.3**). Öğrencilerden ısınma ve derse hazırlık çalışmaları yaptırmak ve düzeylerini geliştirmek için odaklanarak bir plan yapmaları istenir (**E3.2**). Öğrenciler gruplara ayrılır. Oluşturulan grupların iş birliği içinde yardımlaşarak yaptıkları planı uygulamaları sağlanır (**SDB2.2, D20.3**). Grupların grup lideri seçmesi beklenir (**BEOSAB9**). Grup liderinin kendi grubuna yapılan planı uygulaması istenir. Çalışmalar grup lideri değiştirilerek tekrarlanır. Isınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel egzersizler öncesi sakatlanmaları engellemek amacıyla her dersin başında yapılması gerektiği hatırlatılır. Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.5.1.2

Dönüş hareketlerine (sağdan ve soldan tam tur dönüş, sağdan ve soldan yarım tur dönüş, sağdan ve soldan çeyrek tur dönüş) merak uyandırıcı ve ilgi çekici biçimde örnekler verilir (**E1.1**). Öğrencilerin hareketleri odaklanarak algılaması beklenir (**E3.2**). Görsel ve dijital materyallerden yararlanarak örnekler çoğaltılır (**OB2**). Öğrencilerden gözlemlediği dönüş hareketlerinin basamaklarını göstermesi istenir. Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri müzik eşliğinde uygulaması beklenir (**OB9**). Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması, yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılması sağlanır (**D3.4, D13.2**). Öğrencilerin bu konuda motivasyon geliştirmesi beklenir (**D16.3**). Öğrencilere dönüş hareketleri ile ilgili performans görevi verilebilir.

BOM.5.1.3

Öğrencilere istasyon çalışmaları hakkındaki bilgiler hatırlatılır. Öğrencilerin yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketleri hatırlamaları sağlanır. Öğrencilerden deneyimlerinden yola çıkarak bu hareketleri tekrar etmeleri istenir. Öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun yapacağı istasyon çalışmasında kullanacağı hareketleri belirlemesi beklenir. Öğrencilere istasyon çalışmasında hareketler belirlenirken sonraki adımlar düşünülerek istasyonun başlangıcında kolay, ilerledikçe zorluk seviyesi artan hareketler seçilmesi, her hareket grubunun kullanılması ve hareketlerin uyum ve ahenk içinde olması gerektiği vurgulanır. Grupların oluşturduğu özgün çalışmalarını sergilemesi sağlanır. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol almaları sağlanarak grup iletişimine katılmaları beklenir (**D3.4, SDB2.2, SDB2.1**). Öğrencilerin yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılmaları sağlanır (**D13.2**). Öğrencilere çalışmalar yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine, kişisel ve ortak alanların temizliğine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda

bulunmamaları gerektiği hatırlatılır (D17.3, D18.1, D18.2, D8.4). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Isınma ve hazırlık çalışmaları için zorluk seviyesi arttırılarak farklı ekipmanlar yardımıyla farklı parkurlar kurularak çalışmalar zenginleştirilebilir. Öğrencilere dijital materyallerden yararlanarak ısınma ve hazırlık çalışmaları ile ilgili örnekler izletilebilir. Öğrencilerden bu çalışmalarda izlediği hareketleri uygulaması istenebilir. Öğrencilerden konu ile ilgili sunum hazırlamaları ve sunmaları istenebilir.

Dönüş hareketlerinin kullanıldığı spor ve sanat dallarıyla ilgili görsel ve dijital materyaller kullanılarak öğrencilerin ileri düzey çalışmaları görmesi ve uygulaması sağlanabilir. Bununla ilgili bilgilerini paylaşması ve sunum yapması istenebilir. Öğrendiği farklı dönüş hareketlerini sergilemesi istenebilir.

Öğrencilerin istasyon çalışmalarında öğrendiği hareketlerle özgün çalışmalarını çeşitlendirmesi ve geliştirmesi istenebilir. İstasyon oluştururken hangi harekette hangi kas gruplarının çalıştığını araştırması ve bilgilerini paylaşması beklenebilir.

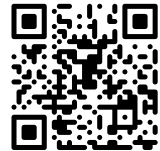
Destekleme Isınma ve hazırlık çalışmalarını desteklemek için hareketlerin hızı düşürülebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrencilerin birbirlerini gözlemleyerek ısınma ve hazırlık çalışmalarını doğru yapmaları sağlanabilir.

Öğrencilere dönüş hareketleri parçalara bölünerek anlamayı kolaylaştıracak şekilde verilebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrenme süreci oyunlaştırılarak öğrencilerin motivasyonu arttırılabilir. Akran öğretimi sağlanarak çalışmalar desteklenebilir.

İstasyon çalışması yaptırılırken yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketler basitten karmaşığa olacak şekilde düzenlenerek öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemelerine olanak sağlanabilir. Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri tek tek göstermesi istenebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrencilere akran geri bildirimi ve iş birlikli öğrenme fırsatları sunulurken öğrencilerin birbirlerinden öğrenmeleri sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: FARKLI RİTİMLER

Temada öğrencilerin vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilmesi, dinlediği ve söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilmesi, 5/8'lik ezgilere uygun hareket oluşturabilmesi, şarkı ve türkülerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 6

ALAN
BECERİLERİ SAB12. Müziksel Yaratıcılık, SAB13. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL
BECERİLER KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.3. Girişkenlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.6. Analitiklik, E3.9. Şüphe Duyma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D10. Mütevazılık, D16. Sorumluluk, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER -

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.5.2.1. Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak özgün bir ritim oluşturabilme

- a) 5/8'lik ezgilerdeki 2 ve 3 zamanlı vuruşları belirler.
- b) 2 ve 3 zamanlı vuruşlar arasında ilişki kurar.
- c) 2 ve 3 zamanlı vuruşları birleştirerek özgün bir bütün oluşturur.

BOM.5.2.2. Dinlediği ve söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilme

- a) Dinlediği ve söylediği müziklerin vuruşlarını belirler.
- b) Dinlediği ve söylediği müziklere eşlik edeceği ritim kalıbını seçer.
- c) Seçtiği ritim kalıbıyla dinlediği ve söylediği müziklere ritim çalgısıyla eşlik eder.

BOM.5.2.3. Farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareketler sergileyebilme

- a) 5/8'lik ezgilere uygun hareketler belirler.
- b) 5/8'lik yapıdaki ezgilere uygun hareketler sergiler.

BOM.5.2.4. Şarkı veya türkülerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebilme

- a) Şarkı veya türkülerdeki farklı bölümleri belirler.
- b) Şarkı veya türkülerdeki bölümlere uygun hareketler seçer.
- c) Hazırladığı dansı sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dans
Hareket
Ritim

Genellemeler

Müzik ve ritmi vücut hareketleriyle bütünleştirmek ritim duygusunu geliştirmeye yardımcı olur.

Anahtar Kavramlar

aksak ritim, alkış, bedensel hareketler, ezgi cümleleri, ritim çalgısı, ritim kalıbı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere farklı ritmik yapıdaki şarkı ve türkülere uygun hareketler oluşturabileceği ve müziklerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebileceği performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin vücutlarını ritim çalgısı gibi kullanarak dinlediklerini müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebildikleri, dinledikleri ve söyledikleri müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebildikleri ve farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareketler oluşturabildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilere bir müziğe eşlik ederken hangi ritim çalgısını kullanmak istedikleri sorulabilir. Farklı ritmik yapıdaki müziklere uygun hareket etme becerileri gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerin bildikleri farklı ritmik yapıdaki şarkı ya da türküyü söylemeleri istenebilir. Öğrencilere müziklerdeki farklı bölümleri belirlemelerine ve bu bölümlere uygun hareket oluştururken nelere dikkat edeceklerine yönelik sorular sorulabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BOM.5.2.1

Öğrencilere 5/8'lik aksak ritimli ezgiler dinletilir. Öğrencilerin ezgileri merak içinde dinlemeleri, aksak ritimlerdeki 3 zamanlı vuruşu belirlemelerine yönelik ipuçları verilerek saymaları sağlanır (**E1.1**). 3 zamanlı vuruşu hissettiklerinde alkışla ezgilere eşlik ederek 2 ve 3 vuruşları belirlemeleri sağlanır (**E3.9**). 2 ve 3 zamanlı vuruşlar bir araya geldiğinde 5/8'lik aksak ritimleri oluşturduğu anlatılır (**OB1**). 3 zamanlı vuruşlarda göğse vurarak, 2 zamanlı vuruşlarda alkış yaparak aksak ritimlerin pekiştirilmesi sağlanır. Öğrencilere 5/8'lik ezgilere vücutlarını kullanarak eşlik edebilecekleri grup çalışmaları yaptırılır (**SDB2.1, D3.4**). Öğrencilerin grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirmesi beklenir (**D3.4**). Ardından öğrencilerden kendi belirledikleri hareketlerle kendi oluşturdukları aksak ritim kalıplarına eşlik ederek özgün çalışmalar ortaya koymaları istenir (**E3.3**). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.5.2.2

Öğrencilere 5/8'lik şarkı veya türküler dinletilir. Öğrencilerin 5/8'lik şarkı veya türkülerle alkışla eşlik etmesi istenerek müziklerin vuruşlarını odaklanarak belirlemesi sağlanır (**E3.2**). Öğrencilerden 5/8'lik bir şarkı veya türkü seçmesi ve bu şarkı veya türküyü uygun ritim kalıpları oluşturması istenir (**E3.3**). Öğrencilerin oluşturdukları ritim kalıplarından birini seçmesi sağlanır. Öğrencilere şarkılara ritim çalgılarıyla eşlik ederken bazı vuruşların kuvvetli, bazı vuruşların hafif yapılmasının anlatımı kuvvetlendirebileceği hatırlatılır. Öğrencilerden yapılacak çalışma için bir ritim çalgısı seçmesi istenir. Öğrencilerin seçtikleri 5/8'lik şarkı veya türküyü söylerken seçtikleri ritim çalgısı ve ritim kalıbıyla şarkı veya türküyü eşlik etmesi beklenir. Öğrencilerin hazırladıkları çalışmaları sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.5.2.3

Öğrencilerin dijital kaynaklardan yararlanarak daha önce öğrendikleri 5/8'lik şarkı veya türkülerini listelemeleri sağlanır (**OB2**). Öğrencilerin gruplara ayrılması istenir. Grupların 5/8'lik şarkı veya türkülerden birini seçmesi beklenir. Bu çalışmalar grup etkinlikleri şeklinde yaptırılarak öğrencilerin grup iletişimine katılması, yeni fikir ve önerilere açık olması, görev bilincine sahip olması ve girişkenliğini arttırması sağlanır (**SDB2.1, E3.5, D16.3, E2.3**). Seçilen şarkı veya türkünün içselleştirilmesi ve 3 zamanlı vuruşlarının belirlenmesi için farklı etkinlikler yapılır. Öğrencilere 3 zamanlı vuruşlarda daha büyük ve akıcı, 2 zamanlı vuruşlarda ise daha kısa ve hızlı hareketler seçebilecekleri bilgisi verilir (**OB1**). Gruplardan iş birliği içinde seçtikleri şarkı veya türküyü uygun hareketler belirlemeleri istenir (**E3.3**). Gruplara seçtikleri şarkı veya türküyü uygun hareketler belirlerken jest ve mimiklerini kullanmanın anlatımı kuvvetlendirebileceği hatırlatılır. Grupların seçilen şarkı veya türküyü hareket oluştururken jest ve mimiklerini de

kullanmaları beklenir. Grupların hazırladıkları çalışmaları sergilemeleri sağlanır. Çalışmalar sergilenirken şarkının konusuna ve duygusuna uygun kostüm ve dekordan yararlanılması istenir **(SDB2.2, OB9)**. Öğrencilere farklı ritmik yapıdaki şarkı ve türkülerle uygun hareketler oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir.

BOM.5.2.4

Öğrencilerin daha önce öğrendikleri 2 ya da 3 bölümlü şarkı veya türkülerden birini seçmeleri istenir. Şarkı veya türkünün bölümlerinin belirlenmesine yönelik soru cevap tekniği kullanılır **(E3.6)**. Şarkı veya türkünün bölümleri belirlenirken şarkı veya türkünün duygusuna ve ritmik yapısına uygun hareketler seçilmesi gerektiği hatırlatılır. Örneğin yavaş hızdaki bölümlerde daha ağır, çabuk hızdaki bölümlerde daha enerjik hareketler tercih edilmelidir. Öğrencilere bu şarkı veya türküyü bir grup etkinliği yapacakları söylenir **(SDB2.1, D3.4)**. Oluşturulan grupların işbirliği içinde çalışması sağlanır **(SDB2.1)**. Öğrencilere grup çalışmaları sırasında ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri, saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği hatırlatılır **(D10.3, D20.3)**. Şarkı veya türküdeki bölümler için seçecekleri hareketlere birlikte karar verileceği vurgulanır. Öğrencilerin şarkı veya türküdeki bölümlerin duygusuna ve ritmik yapısına uygun hareketler seçmesi sağlanır. Öğrencilerin sınıf etkinliği olarak hazırladıkları dans çalışmalarını belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sunmaları istenir **(OB9)**. Çalışmalar sergilenirken şarkının konusuna ve duygusuna uygun kostüm ve dekordan yararlanılması sağlanır **(SDB2.2, OB9)**. Materyallerden yararlanarak performans sergilemenin özgün üretkenliğe katkıda bulunduğu vurgulanır **(D7.2)**. Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere müziklerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebileceği çalışmalar için performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilere 5/8'lik aksak ritimli bir şarkıya vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak hareket oluştururken her vuruş için ayrı hareket kullanmaları söylenebilir. Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak dinlediği müziklerin ritmine uygun hareketler sergileyebilme sürecini zenginleştirmek için farklı türlerde ve ritimlerde müzikler kullanılabilir. Öğrencilerden aynı müziğe her seferinde farklı hareketler kullanmaları istenebilir. Öğrencilere grup çalışmaları yaptırılarak öğrencilerden uyumlu hareket etmeleri istenebilir. Ritimle zıt hareketler yapmaları istenerek öğrencilerin ritmi daha derin bir şekilde anlamalarını sağlanabilir.

Öğrencilerden Türk müziğinde kullanılan aksak ritimleri araştırması ve bu çalışmaları sınıfta sergilemesi istenebilir. Araştırmaları sonucunda grup çalışması yaptırılarak öğrencilerden uyumlu hareket etmeleri istenebilir. Öğrencilerden farklı materyaller kullanılarak yapılan ritim çalışmaları ile ilgili dijital kaynaklardan araştırma yapmaları ve araştırmalarını sunmaları istenebilir.

Öğrencilerden farklı kültürlerin ritmik yapılarını ve bu kültürlerin danslarını araştırmaları istenebilir. Öğrencilerin araştırma sonuçlarını paylaşmaları ve bu ritimlere uygun hareketler sergilemeleri sağlanabilir.

Öğrencilere şarkı veya türkünün sözlerine ya da duygusuna uygun bir tema verilerek onların hareketlerini bu temaya uygun şekilde oluşturmaları istenebilir. Öğrencilerin şarkıların bölümleri için farklı dans türleri kullanmaları sağlanabilir.

Destekleme Öğrencilerin 5/8'lik aksak ritmi kavramaları için yavaş tempoda bir şarkı veya türkü seçilerek bu şarkı veya türküyü alkışla ve sayarak eşlik etmeleri sağlanabilir. Şarkı ve türkülerdeki 2 ve 3 zamanlı vuruşlara farklı hareketler kullanılabilir (Örneğin 2 zamanlı vuruşta alkış yapma, 3 zamanlı vuruşta dizlere vurma vb.).

Öğrencilere yavaş hızda 5/8'lik aksak ritimli bir şarkı ya da türkü dinletilerek şarkının ritmini saymaları istenebilir. Öğrencilerin 5/8'lik şarkı ya da türkülere basit ritim kalıpları kullanarak eşlik etmeleri sağlanabilir. Öğrenciler şarkı ya da türküyü tek bir ritim kalıbıyla eşlik edebilir.

5/8'lik ölçü basit bir şekilde anlatılarak öğrencilerin ritmi anlamalarına yardımcı olunabilir. Ritmi kavramaları için ritme uygun yürüme çalışmaları yaptırılabilir. Öğrencilerin 5/8'lik aksak ritimli bir şarkı veya türküyü tek bir hareketle eşlik etmeleri sağlanabilir. Çalışma için yavaş tempolu bir şarkı veya türkü seçilebilir.

Öğrencilere şarkı veya türküdeki bölümler tanıtılabilir. Hareketlere basit adım ve hareketlerle başlanabilir. Öğrencilerin şarkı ya da türkünün bölümlerini kavramaları için görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan faydalanılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: TAKIM OL, ADİL OYNA

Temada öğrencilerin oyun ve etkinliklerde adil oyun davranışına uygun hareket edebilmeleri, kurallı takım oyunları oluşturabilmeleri ve geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 9

ALAN
BECERİLERİ BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1. Temel beceriler, KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.6. Analitiklik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık

Değerler D1. Adalet, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D9. Merhamet, D12. Sabır, D14. Saygı, D17. Tasarruf

Okuryazarlık Becerileri -

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Spor

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER KB2.18. Tartışma, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.5.3.1. Oyun ve etkinliklerde adil oyun davranışına uygun hareket edebilme

a) Oyun ve etkinliklerde adil oyun anlayışını açıklar.

b) Oyun ve etkinliklerde adil oyun anlayışına göre hareket eder.

BOM.5.3.2. Kurallı takım oyunları oluşturabilme

a) Oluşturacağı oyunu ve kuralları belirler.

b) Oyunun amacı ve kuralları arasında ilişki kurar.

c) Kurallı oyun oluşturur.

BOM.5.3.3. Geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Adil Oyun Oynama

Geleneksel Çocuk Oyunları

Kurallı Takım Oyunları

Genellemeler Oyun ve fiziksel etkinliklerde adil olunur.

Anahtar Kavramlar adil oyun, çocuk oyunları, takım oyunları

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; performans görevi, gözlem formu, grup değerlendirme formu öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere kurallı takım oyunları oluşturmalarına yönelik performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin kurallı oyun oluşturabildiği, ekip arkadaşına güvenmenin önemini ve geleneksel çocuk oyunlarını bildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerden kurallı bir oyun oluşturmaları istenebilir. Öğrencilerin oyun sırasında öz güven ve güven duyguları gözlemlenebilir. Öğrencilere ekip arkadaşına güvenmenin oyunlara nasıl katkı sağlayacağı ile ilgili sorular sorulabilir.

Köprü Kurma Öğrencilere oyun oynanırken adil olunması ile ilgili düşünceleri sorulabilir. Öğrencilerden oyunlarda adil olmanın önemi ile ilgili düşüncelerini paylaşmaları istenerek günlük yaşamla bağ kurmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.5.3.1

Öğrencilere adil oyuna uygun davranışların neler olduğu sorulur. Öğrencilerden oyun kurallarına uyma, arkadaşlarına saygılı, iş birlikli, hoşgörülü, sabırlı davranmaları, tarafsız ve dürüstçe cevap vermeleri beklenir (**SDB2.3, SDB2.2, D12.2, D1.2, D6.2, D14.1**). Öğrencilere bir oyun oynatılır (**E2.5**). Öğrencilerin oyunu oynarken adil oyuna uygun davranışlar sergilemesi, rakiplerine ve takım arkadaşlarına karşı saygılı davranması, iş birliği ve hoşgörü içinde hareket etmesi, merhametli olması, kazanmaya ve kaybetmeye uygun davranışlar sergilemesi beklenir (**SDB2.3, D14.1, SDB2.2, D9.1**). Böylece öğrencilerin etik değerlere bağlılık, sorumluluk bilinci ve sportmenlik davranışlarını geliştirmesi sağlanır. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.5.3.2

Öğrencilerden tartışma yöntemlerini kullanarak oluşturulacak oyunun türüne (strateji, beceri, hız gibi özellikler gerektiren oyunlar) karar vermeleri istenir (**E3.6, KB2.18**). Oyunun türü belirlenirken oyun alanının (açık hava, sınıf, spor salonu vb.) ve kullanılacak malzemenin düşünülmesi gerektiği vurgulanır. Oyun türü belirlendikten sonra öğrencilerden oyunun amacı, oyunda kaç takım olacağı, takımların kaç kişiden oluşacağı ve oyunun kurallarının belirlenmesi istenir. Öğrencilere oyunun amacı ve kuralları arasında bir ilişki olması gerektiği hatırlatılır. Öğrencilerden oluşturdukları oyunu belirledikleri kurallara ve amaca uygun şekilde oynamaları istenir (**E2.5**). Öğrencilerden oyunun kuralları ve amacı arasında bir ilişki olup olmadığını tartışma teknikleri kullanılarak değerlendirmeleri beklenir (**E3.6**). Değerlendirmelerin ardından uygun olmayan kuralların düzeltilerek oyunun tekrar oynanması sağlanır. Öğrencilere çalışma yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır (**D17.3, D8.4**). Öğrencilere kurallı takım oyunları oluşturmalarına yönelik performans görevi verilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.5.3.3

Öğrencilere geleneksel çocuk oyunlarından ya da MEB "Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu Öğretmen Uygulama Kılavuzu" kitabından sınıf seviyesine uygun oyunlar seçilerek oynatılır (**E2.5**). Öğrencilere oyunlar oynanırken nezaketli, dürüst, hakkaniyetli davranmaları, başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları, kendisinin ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları, duyarlı ve dikkatli olmaları gerektiği hatırlatılır (**D14.1, D6.1, D6.2, D1.2, BEOSAB8, SDB2.3, D5.1**). Yapılan çalışmalar gözlem formu, grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerin oyun ve etkinliklerde adil oyun anlayışına uygun davranma becerilerini zenginleştirmek için öğrencilere grup ve takım oyunları oynatılabilir. Öğrencilerin kendilerini başkalarının yerine koyabileceği, empati oyunları oynatılabilir. Adalet değeri üzerine bir tartışma yapılabilir.

Öğrencilere bir oyun türü verilerek (strateji, beceri, hız gibi özellikler gerektiren oyunlar) bu türde bir takım oyunu oluşturmaları istenebilir. Her turda kurallar eklenerek oyunun zorluk seviyesi arttırılabilir. Öğrencilerden farklı türlerde birkaç oyun oluşturmaları istenebilir.

Çevresinde gördüğü yöresel çocuk oyunlarını araştırması ve bunları paylaşması istenebilir.

Destekleme Öğrencilerin adil oyuna uygun davranışlar sergileyebilmesi için kurallar basitleştirilerek tekrar edilebilir. Öğrencilere takım oyunları oynatılabilir. Adil oyuna uygun davranışlar sergilendiğinde olumlu geri bildirim yapılabilir.

Öğrencilerin oyun oluştururken basit kurallarla başlaması istenebilir. Kurallı takım oyunları oluşturulurken her öğrencinin görev alması sağlanabilir. Öğrencilere oyun oynanırken kuralları hatırlatmak için kısa ve net komutlar verilebilir.

Öğrencilere geleneksel çocuk oyunlarını tanıtan hikâyeler okunabilir. Hikâyelerin sonunda oynanacak oyunun kuralları tartışılıp verilen karara göre oyun oynanırken öğrencilere komutlar verilerek rehberlik edilebilir. Oyunlar parçalara bölünerek anlatılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: HORON

Temada öğrencilerin halk oyunları türlerinden horonun genel özelliklerini açıklayabilmesi, horonun kostüm, müzik ve adımlarını öğrenmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 11

ALAN
BECERİLERİ SAB9. Müziksel Dinleme, SAB13. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1. Temel beceriler

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB1.3. Kendine Uyarlama, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D10. Mütevazılık, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER KB2.12. Mevcut Bilgiye/Veriye Dayalı Tahmin Etme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- BOM.5.4.1. Halk oyunları türlerinden horonun genel özelliklerini açıklayabilme
- BOM.5.4.2. Halk oyunları türlerinden horonun geleneksel giyim kuşam özelliklerini açıklayabilme
- BOM.5.4.3. Horon oyunları müziklerinin özelliklerini ayırt edebilme
- a) Horon oyunları müziklerinin müziksel bileşenlerini fark eder.
 - b) Horon oyunları müziklerinin müziksel bileşenlerini ayırt eder.
 - c) Horon oyunları müziklerinin müziksel bileşenlerini açıklar.
- BOM.5.4.4. Horon oyunlarının adımlarını sergileyebilme
- a) Horon oyunlarının ritmik yapısına uygun hareketler belirler.
 - b) Horon oyunlarını ritimsel ve ezgisel yapısına uygun sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Horon

Genellemeler Ülkemizin kuzeyinde Doğu Karadeniz'de el ele tutuşarak oynanan oyunlar horon oyunlarıdır.

Anahtar Kavramlar düz horon, geleneksel giyim kuşam, halk oyunları, horon, horon kurma

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, performans görevi ve öz değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere horon oyunlarını sergileyebilecekleri ve horon oyunlarının geleneksel giyim kuşamı ile ilgili araştırmalarını sunabilecekleri bir performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin halk oyunlarındaki temel hareketleri bildiği, ritmik hareket edebildiği, halay, kaşık, karşılama ve Teke oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin halk oyunlarındaki temel hareketleri, ritmik hareketler sergileyebilecekleri etkinlikler düzenlenebilir. Öğrencilerden halay, kaşık, karşılama ve Teke oyunlarından bildiklerini sergilemeleri istenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere geleneksel oyunlar ile halk oyunları arasında benzer yönler olup olmadığı sorularak düşüncelerini açıklamaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.5.4.1

Öğrencilere görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak horon oyunlarının videoları izletilir. Soru cevap tekniği kullanılarak öğrencilerin horon oyunları ile ilgili düşünceleri alınır. Horon oyunlarının ortak özellikleri üzerinde durulur. Horon oyunları ile ilgili görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılarak türle ilgili bilgilerin pekiştirilmesi sağlanır. Öğrencilerin edindiği bilgilerle horon oyunlarının tanımını yapması sağlanır. Öğrencilerin geleneksel kültür unsurlarından biri olan halk oyunlarını öğrenirken millî, manevi, insani, kültürel değerleri sevmeyi ve onlara saygı duymayı da öğrenmesi beklenir (**D19.1, D19.2, OB5**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.5.4.2

Halk oyunları türlerinden horonun geleneksel giyim kuşamı görsel ve dijital materyaller kullanılarak tanıtılır. Horonun geleneksel giyim kuşam parçaları gösterilerek parçaların yöresel isimleri üzerinde durulur. Öğrencilerden dijital kaynaklardan yararlanarak horon oyunları geleneksel giyim kuşam parçalarının tanıtıldığı afiş, bilgi görseli gibi çalışmalar hazırlaması istenebilir (**OB2**). Öğrencilere horonun geleneksel giyim kuşamı ile ilgili performans görevi verilebilir.

BOM.5.4.3

Öğrencilere horon müzikleri dijital kaynaklardan yararlanarak dinletilir (**OB2**). Öğrencilerin dinletilen müziklerin ritimsel öğelerini ve müziklerde kullanılan çalgıları tanıması sağlanır (**OB1**). Ardından farklı horon müziklerini odaklanarak dinlemesi ve müziksel bileşenlerini (kullanılan çalgılar, usul, hız vb.) ayırt etmesi beklenir (**E3.2**). Farklı türlerden halk oyunları müzikleri dinletilerek horon müziklerini ayırt etmesi istenir. Öğrencilerin dinledikleri müziklerden hangilerinin horon müziği olduğunu söylemesi beklenir. Etkinlikler oyunlaştırılarak da verilebilir (**E2.5**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.5.4.4

Öğrencilerin daha önce izlediği halk oyunları videolarından ve yaşantılarından yola çıkarak horon oyunları ile ilgili edindiği bilgileri gözden geçirmesi beklenir (**KB2.12**). Horon oyunlarından “düz horon” ve “horon kurma” oyunları müziğiyle sergilenerek horon oyunlarının adımlarındaki ritmik yapıyı fark etmesi sağlanır. Bu adımlar gösterip yaptırma yöntemiyle tekrar ettirilir. Horon oyunları uygulanırken jest ve mimiklerle eşlik etmenin anlatımı kuvvetlendirebileceği vurgulanır (**OB1**). Hareketler tekrar edilirken öğrencilerin jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Öğrencilerin öğrendiği oyunları müzik eşliğinde okulda düzenlenen belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sergileyerek çalışmalarda aktif rol alması ve ekip çalışmasının önemini kavraması sağlanır (**OB9, D3.4, SDB2.2**). Öğrencilerin ekip çalışmalarında iş birliği içinde yaptıkları çalışmayı uygulamaları; ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri; saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği hatırlatılır (**SDB2.2, D10.3, D20.3**). Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri sağlanır (**SDB1.3**). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilere öğrendikleri horon oyunlarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden ülkemizde yapılan halk oyunları yarışmaları ve festivallerini araştırmaları istenebilir. Horon oyunlarının geleneksel giyim kuşamı, adımları ve müziklerinin farklı türden oyunlarla benzer özelliklerini araştırması istenebilir.

Destekleme Öğrencilere horon oyunları tanımı yapılırken görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılabilir. Horon oyunlarının tanımı basitleştirilerek öğrencilerin daha kolay anlaması sağlanabilir.

Öğrencilerin horonun geleneksel giyim kuşam özelliklerini kavrayabilmeleri için derse horon kostümü getirilerek parçalar tek tek tanıtılıp öğrencilere parçaların isimleri tekrar ettirilebilir. Horonun geleneksel giyim kuşamı ile ilgili soru cevap etkinlikleri yapılabilir.

Öğrencilere horon müzikleri görsel ve dijital kaynaklardan yararlanarak çeşitlendirilebilir. Öğrencilerin müziklerdeki ritmi takip etmesi sağlanabilir. Müzikler dinlenirken çalgılarla ilgili sorular sorulabilir. Horon müzikleri dinlenirken öğrencilerin müziğe alkışla eşlik ederek ritmi fark etmeleri sağlanabilir.

Öğrencilerin horon oyunlarının adımlarını daha kolay kavrayabilmeleri için adımlar parçalara bölünebilir. Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri tek tek göstermesi istenebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Adımlar öğretilirken yavaş hızda başlanıp hareketler algılandıkça hız arttırılabilir. Müzik eşliğinde daha fazla tekrar yaptırılarak öğrenilen adımların kalıcı olması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



6. SINIF

1. TEMA: SAĞLIKLI ADIMLAR

Temada öğrencilerin fiziksel etkinlikler için ısınma ve hazırlık çalışmaları ile dönüş hareketlerini uygulayabilmeleri, halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri gözlemleyebilmeleri ve özgün istasyon çalışmalarını oluşturabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 7

**ALAN
BECERİLERİ** BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.2. Gözlemlleme, KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.2. Bağımsızlık, E3.2. Odaklanma, E3.5. Açık Fikirlilik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D11. Özgürlük, D13. Sağlıklı Yaşam, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.6.1.1. Isınma ve hazırlık çalışmalarına katılabilmek

- a) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarına katılma ihtiyacını fark eder.
- b) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarında düzeyini geliştirmek için plan yapar.
- c) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarını yaptığı plana uygun olarak uygular.

BOM.6.1.2. Halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri gözlemleyebilme

- a) Halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri gözlemleyerek belirler.
- b) Halk oyunlarında kullanılan temel hareketlerin nasıl yapıldığı ile ilgili veri toplar.
- c) Halk oyunlarında kullanılan temel hareketlerin nasıl yapıldığını kaydeder.

BOM.6.1.3. Öğrendiği hareketleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabilme

- a) Öğrendiği temel hareketleri belirler.
- b) Hareketler arasında ilişki kurar.
- c) Hareketleri birleştirerek özgün bir bütün oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Halk Oyunları
Hareket

Genellemeler Sakatlanmamak için ısınır, sağlıklı olmak için hareket ederiz.

Anahtar Kavramlar bel kırma, dengeleme, fiziksel etkinlik, hareket, ısınma, istasyon, nesne kontrolü, omuz sallama, topuk koyma, yaylanma, yer değiştirme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir. Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmaları ile ilgili performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmalarına katıldığı, dönüş hareketlerini öğrendiği ve öğrendikleri hareketlerle özgün bir bütün oluşturabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilere günlük yaşantıları ile ilişkili kas gruplarını çalıştıran temel hareketler yaptırılarak öğrencilerin temel hareket becerileri gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere halk oyunları ve spor faaliyetlerine katılıp katılmadığı sorulabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.6.1.1

Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel egzersizler öncesi neden gerekli olduğu ile ilgili bilgileri soru cevap, tartışma vb. yöntemler kullanılarak hatırlaması sağlanır. Öğrencilerin deneyimlerinden yola çıkarak bu çalışmaların neden yapılacağı ile ilgili bilgi ihtiyacını fark etmesi beklenir **(OB1)**. Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışması örnekleri verilir (yürüme etkinlikleri, otur-kalk oyunları, uyum güven çalışmaları gibi). Yürüme etkinlikleri; serbest yürüme, eşli yürüme, "s" şeklinde yürüme, müzik eşliğinde yürüme, ritim eşliğinde yürüme şeklinde yapılır. Görsel ve dijital materyallerden yararlanarak örnekler çoğaltılır. Öğrencilerin çevresinde gördüğü ve yaşantılarından edindiği ısınma ve derse hazırlık çalışmaları ile ilgili bilgileri açık şekilde ifade etmesi sağlanır **(E3.5)**. Öğrencilerin düşüncelerini özgürce tartışıp ifade edebileceği ortamlar oluşturulur **(E1.2, D11.2)**. Öğrencilere düşüncelerini ifade ederken nazik ve saygılı olması, özenli ve yapıcı bir dil kullanması gerektiği hatırlatılır **(D14.1, SDB3.3)**. Öğrencilerden ısınma ve derse hazırlık çalışmaları yapmak ve düzeylerini geliştirmek için odaklanarak bir plan yapmaları istenir **(E3.2)**. Her ders başında bir lider seçilerek liderin kendi ısınma ve derse hazırlık planını uygulaması sağlanır **(BEOSAB9)**. Isınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel egzersizler öncesi sakatlanmaları engellemek amacıyla her dersin başında yapılması gerektiği hatırlatılır. Düzenli olarak her fiziksel egzersiz öncesi ısınma ve derse hazırlık çalışması yaptırılarak öğrencilerin bu çalışmaları alışkanlık hâline getirmesi sağlanır. Öğrencilere dijital kaynaklardan yararlanarak farklı spor dallarına özgü ısınma ve hazırlık çalışmalarını araştırarak sunmaları istenebilir **(OB2)**. Yapılan çalışmalar performans görevi verilerek değerlendirilebilir.

BOM.6.1.2

Halk oyunlarında kullanılan yaylanma, topuk koyma, bel kırma ve omuz sallama gibi hareketlere merak uyandıracak şekilde örnek verilir **(E1.1)**. Örneklendirme görsel ve dijital kaynaklar kullanılarak da yapılabilir. Öğrencilerin odaklanarak hareketleri gözlemlemesi istenir **(E3.2)**. Öğrencilerden hareketlere eşlik ederek hareketlerin nasıl yapıldığına dair veri toplaması beklenir **(OB1)**. Öğrencilere öğrenilen hareketler uygulatarak hareketlerin kaydedilmesi sağlanır **(OB9)**. Bu çalışmalarla öğrencilerin kültürel zenginlikleri fark etmesi beklenir **(D19.2)**. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.6.1.3

Öğrencilere istasyon çalışmaları hakkındaki bilgiler hatırlatılır. Öğrencilerin yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketleri hatırlamaları sağlanır. Deneyimlerinden yola çıkarak bu hareketleri tekrar etmeleri istenir. Öğrenciler gruplara ayrılır. Her grup bir müzik seçer ve bu müzik eşliğinde yapacağı istasyon çalışmasında kullanacağı hareketleri belirler. Öğrencilere istasyon çalışmasında hareketler belirlenirken sonraki adımlar düşünülerek istasyonun başlangıcında kolay, ilerledikçe zorluk seviyesi artan hareketler seçilmesi, her hareket grubunun kullanılması ve hareketlerin uyum ve ahenk içinde olması gerektiği vurgulanır **(SDB3.2)**. Grupların oluşturduğu özgün çalışmalarını müzik eşliğinde sergilemesi sağlanır **(D3.4)**. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması ve grup iletişimine katılması, aldığı görevleri yerine getirirken özverili davranması beklenir **(D3.4, SDB2.2, SDB2.1, D16.3)**. Öğrencilerin yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılması sağlanır **(D13.2)**. Öğrencilere çalışmalar yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine,

kişisel ve ortak alanların temizliğine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır (D17.3, D8.4, D18.1, D18.2, D8.4). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden her dersin başında bir tema seçmesi ve ısınma hazırlık çalışmasında kullanılan hareketleri bu temaya uyarlaması istenebilir. Ekipmanlar yardımıyla hareketlerin zorluk seviyesi arttırılarak ısınma ve derse hazırlık çalışmaları zenginleştirilebilir. Statik esneme yerine dinamik esneme hareketleri kullanılabilir.

Öğrencilerin halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri bir araya getirerek ritmik olarak sergilemesi istenebilir.

Öğrendiği hareketlerle özgün istasyon çalışmalarını farklı müzikler kullanarak çeşitlendirmesi ve geliştirmesi istenebilir. İstasyon oluştururken hangi harekette hangi kas gruplarının çalıştığını araştırması ve bilgilerini paylaşması beklenebilir. Farklı hareketler gösterilip yaptırılarak bu hareketlerde hangi kas gruplarının çalıştığını açıklaması istenebilir.

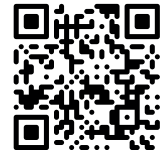
Destekleme Isınma ve hazırlık çalışmalarını desteklemek için hareketlerin hızı düşürülebilir. Hareketler küçük parçalara bölünüp desteklenerek yaptırılabilir. Öğrencilerin birbirlerini gözlemleyerek ısınma ve hazırlık çalışmalarını doğru yapmaları sağlanabilir.

Öğrencilere halk oyunlarındaki temel hareketler parçalara bölünerek anlamayı kolaylaştıracak şekilde verilebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrenme süreci oyunlaştırılarak öğrencilerin motivasyonu arttırılabilir. Akran öğretimi sağlanarak çalışmalar desteklenebilir.

İstasyon çalışması yaptırılırken yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketler basitten karmaşığa olacak şekilde düzenlenerek öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemelerine olanak sağlanabilir. Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri tek tek göstermesi istenebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Akran geri bildirimi ve iş birlikli öğrenme fırsatları sunularak öğrencilerin birbirlerinden öğrenmeleri sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: RİTİMLERLE DANS

Temada öğrencilerin dinlediği ve söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilmesi, 6/8'lik ve 7/8'lik ezgilere uygun hareketler oluşturabilmesi, şarkı veya türkülerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 6

**ALAN
BECERİLERİ** SAB12. Müziksel Yaratıcılık, SAB13. Müziksel Hareket

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E2.3. Girişkenlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.6. Analitiklik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D10. Mütevazılık, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** -

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.6.2.1. Dinlediği veya söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilme

- a) Dinlediği veya söylediği müziklerin vuruşlarını belirler.
- b) Dinlediği veya söylediği müziklere eşlik edeceği ritim kalıbını seçer.
- c) Seçtiği ritim kalıbıyla dinlediği veya söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik eder.

BOM.6.2.2. Farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareketler sergileyebilme

- a) 6/8'lik ve 7/8'lik ezgilere uygun hareketler belirler.
- b) 6/8'lik ve 7/8'lik ezgilere uygun hareketler sergiler.

BOM.6.2.3. Müziklerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebilme

- a) Şarkı veya türkülerdeki farklı bölümleri belirler.
- b) Şarkı veya türkülerdeki bölümlere uygun hareketler seçer.
- c) Seçtiği hareketlerle hazırladığı dansı sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dans
Hareket
Ritim

Genellemeler Müzik ve ritmi vücut hareketleriyle bütünleştirmek aksak ritimleri pekiştirmeye yardımcı olur.

Anahtar Kavramlar aksak ritim, ezgi cümleleri, ritim çalgısı, ritim kalıbı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, performans görevi ve öz değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareketler sergileyebileceği ve müziklerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebileceği performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin 5/8'lik müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebildiği, 5/8'lik ezgilere uygun hareketler sergileyebildiği ve müziklerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilere aksak ritimli bir müzik dinletilerek ritim çalgıları ile eşlik ederken ya da aksak ritme hareket oluştururken nelere dikkat ettikleri ve müziklerdeki farklı bölümleri nasıl ayırt edebilecekleri sorulabilir.

Köprü Kurma Öğrencilere günlük yaşantılarında ritim duygusunu ne zaman ve hangi durumlarda hissettikleri sorulabilir. Öğrencilere günlük yaşamdaki hangi hareketlerin ritmik olduğuna örnek vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.6.2.1

Öğrencilere 6/8'lik ve 7/8'lik şarkı veya türküler dinletilir. Öğrencilerin 6/8'lik ve 7/8'lik şarkı veya türkülerle alkışla eşlik etmesi istenerek, şarkı veya türkülerle odaklanarak vuruşları belirlemesi sağlanır **(E3.2)**. Öğrencilerden 6/8'lik ya da 7/8'lik bir şarkı veya türkü seçmesi ve bu şarkı veya türküyü uygun ritim kalıpları oluşturması istenir **(E3.3)**. Öğrencilerin oluşturdukları ritim kalıplarından birini seçmesi beklenir. Öğrencilere şarkı ya da türkülerle ritim çalgıları ile eşlik ederken bazı vuruşların kuvvetli, bazı vuruşların hafif yapılmasının anlatımı kuvvetlendirebileceği hatırlatılır. Öğrencilerden yapılacak çalışma için bir ritim çalgısı seçmesi istenir. Öğrencilerin seçtikleri 6/8'lik ya da 7/8'lik şarkı veya türküyü söylerken seçtikleri ritim çalgısı ve ritim kalıbıyla şarkı veya türküyü eşlik etmesi beklenir. Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri sağlanabilir **(SDB1.3)**. Öğrencilere ritim çalışmaları yapılırken ortak kullanım alanlarında ritim çalgıları ile ders materyallerini korumaları, özenli kullanmaları ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır **(D17.3)**. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.6.2.2

Öğrencilerin dijital kaynaklardan yararlanarak daha önce öğrendikleri 6/8'lik şarkı veya türkülerini listelemeleri sağlanır **(OB2)**. Öğrencilerin gruplara ayrılması istenir **(SDB2.2)**. Grupların 6/8'lik şarkı veya türkülerden birini seçmesi beklenir. Seçilen şarkı veya türkünün içselleştirilmesi ve 3 zamanlı vuruşlarının belirlenmesi için farklı etkinlikler yapılabilir (ilk 3 zamanlı vuruşta sıraya vurma, ikinci 3 zamanlı vuruşta göğşe vurma veya alkış yapma vb.). Gruplardan seçtikleri şarkı veya türküyü uygun hareketler belirlemeleri istenir. Gruplara seçtikleri şarkı veya türküyü uygun hareketler belirlerken jest ve mimikleri kullanmanın anlatımı kuvvetlendirebileceği hatırlatılır. Grupların seçilen şarkı veya türküyü hareket oluştururken jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Grupların hazırladıkları çalışmaları sergilemeleri sağlanır **(OB9)**. Öğrencilere grup çalışmalarında iş birliği içinde çalışmaları gerektiği vurgulanarak tüm öğrencilerin grup iletişimine katılması, yeni fikir ve önerilere açık, görev bilincine sahip olması ve girişkenliğini arttırması sağlanır **(SDB2.2, SDB2.1, D3.4, E3.5, D10.1, D16.3, E2.3)**. Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareketler sergileyeceği performans görevi verilebilir.

BOM.6.2.3

Öğrencilerin daha önce öğrendikleri 2 ya da 3 bölümlü şarkı veya türkülerden birini seçmeleri istenir. Şarkı veya türkünün bölümlerinin belirlenmesinde soru cevap tekniği kullanılır **(E3.6)**. Şarkı veya türkünün bölümleri belirlenirken şarkı veya türkünün duygusuna ve ritmik yapısına uygun hareketler seçilmesi gerektiği hatırlatılır. Örneğin yavaş hızdaki bölümlerde daha ağır, çabuk hızdaki bölümlerde daha enerjik hareketler tercih edilmelidir. Öğrencilerden gruplara ayrılması istenir **(SDB2.2)**. Grupların seçtikleri şarkı veya türkü için oluşturacakları hareketlere iş birliği içinde birlikte karar vermesi gerektiği vurgulanır **(SDB2.2)**. Öğrencilerin şarkı veya türküdeki bölümlerin duygusuna ve ritmik yapısına uygun hareketler seçmesi sağlanır. Grupların hazırladıkları dans çalışmalarını belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sunmaları istenir **(OB9)**. Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere müziklerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebileceği performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden Türk müziğinde kullanılan aksak ritimleri araştırması ve bu çalışmalarını sınıfta sergilemesi istenebilir. Grup çalışması yaptırılarak uyumlu hareket edilmesi istenebilir. Farklı materyaller kullanılarak yapılan ritim çalışmalarını dijital kaynaklardan araştırması ve araştırma sonuçlarını sınıfta sunması istenebilir.

Öğrencilerden farklı kültürlerin ritmik yapılarını ve bu kültürlerin danslarını araştırmaları istenebilir. Araştırma sonuçlarını paylaşmaları ve bu ritimlere uygun hareketler sergilemesi sağlanabilir.

Öğrencilere şarkı veya türkünün sözlerine ya da duygusuna uygun bir tema verilerek öğrencilerin hareketlerini bu temaya uygun şekilde oluşturmaları istenebilir. Öğrencilerin şarkıların bölümleri için farklı dans türleri kullanmaları sağlanabilir.

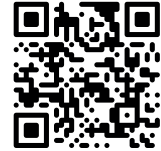
Destekleme Öğrencilerin 6/8'lik aksak ritmi kavramaları için yavaş tempoda bir şarkı veya türkü seçilerek bu şarkı veya türküye alkışla ve sayarak eşlik etmeleri sağlanabilir. Şarkı ve türkülerdeki 3 zamanlı vuruşlar için aynı hareketler kullanılabilir.

Öğrencilere 6/8'lik ve 7/8'lik ölçüler basit bir şekilde anlatılarak ritmi anlamalarına yardımcı olunabilir. Ritmi kavramaları için ritme uygun yürüme çalışmaları yaptırılabilir. Öğrencilerin 6/8'lik ve 7/8'lik bir şarkı veya türküye tek bir hareketle eşlik etmeleri sağlanabilir. Çalışma için yavaş tempolu bir şarkı ya da türkü seçilebilir.

Öğrencilere şarkı veya türküdeki bölümler tanıtılabilir. Şarkı veya türkülerin bölümlerine hareket oluştururken basit adım ve hareketlerle başlanabilir. Öğrencilerin şarkı ya da türkünün bölümlerini kavramaları için görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: TAKIM LİDERLİĞİ

Temada öğrencilerin oyun ve etkinliklerde takım ve grup liderliği sergileyebilmesi, kurallı takım oyunları oluşturabilmesi ve geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 9

ALAN
BECERİLERİ BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.6. Analitiklik, E3.9. Şüphe Duyma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.2. Esneklik

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri -

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Spor

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma, KB2.18. Tartışma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.6.3.1. Oyun ve etkinliklerde takım ve grup liderliği sergileyebilme

- a) Oyun ve etkinliklerde takım ve grup liderliği özelliklerini tanır.
- b) Oyun ve etkinliklerde takım ve grup liderliği özelliklerini gösterir.

BOM.6.3.2. Kurallı takım oyunları oluşturabilme

- a) Oluşturacağı oyunu ve kuralları belirler.
- b) Oyunun amacı ve kuralları arasında ilişki kurar.
- c) Kurallı oyun oluşturur.

BOM.6.3.3. Geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Geleneksel Oyunlar
Kurallı Oyunlar
Takım Liderliği

Genellemeler İyi bir liderlik, takım oyunlarında başarıya ulaşmada etkilidir.

Anahtar Kavramlar geleneksel çocuk oyunları, grup liderliği, liderlik, oyun, takım oyunları

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere kurallı takım oyunu oluşturmalarına yönelik performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin kuralların oyun için önemli olduğunu bildiği ve adil oyun anlayışına uygun hareket ettiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin oyunlarda kuralların neden önemli olduğu ve kuralların olmadığı bir oyunun adil olup olmayacağı soruları sorulabilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden bir takım veya grubun başarılı olmasında oyun kurallarına uymanın ve toplu hareket etmenin önemini günlük yaşamlarından örnek vererek açıklamaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.6.3.1

Öğrencilere takım ve grup oyunlarında başarılı olabilmek için takım liderinin hangi özelliklere sahip olması gerektiği sorulur. Soru cevap tekniği ve beyin fırtınası gibi yöntemler kullanılarak öğrencilerden örnek ve adil davranışlar sergileme, iletişim becerilerinin gelişmiş olması, stratejik karar verebilme, sorunlara çözüm bulabilme, takımın ve grubun motivasyonunu yüksek tutma, sorumluluk alma, planlı olma gibi cevaplar vermeleri beklenir. Öğrencilerden liderlik özellikleri ile ilgili düşüncelerini açıklamaları istenir. Öğrencilerden gruplara ayrılmaları ve bir grup lideri seçmeleri istenir (**SDB2.2**). Gruplara bir takım oyunu oynatılarak oyun sonunda seçilen liderin lider özelliklerini gösterip göstermediğini tartışmaları sağlanır (**E2.5**). Tartışmanın ardından grup liderleri değiştirilerek öğrencilerin sorumluluk alma, karar verme ve etkili iletişim kurma becerilerini pekiştirmesi amacıyla farklı oyunlar oynatılır (**D3.4, SDB3.2, D4.2, D14.1**). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.6.3.2

Öğrencilerden tartışma yöntemlerini kullanarak oluşturulacak oyunun türüne (strateji, beceri, hız gibi özellikler gerektiren oyunlar) karar vermeleri istenir (**KB2.18, E3.6, SDB3.2**). Oyunun türü belirlenirken oyun alanının (açık hava, sınıf, spor salonu vb.) ve kullanılacak malzemenin düşünülmesi gerektiği vurgulanır. Oyun türü belirlendikten sonra oyunun amacı, oyunda kaç takım olacağı, takımların kaç kişiden oluşacağı ve oyunun kurallarının belirlenmesi istenir. Öğrencilere oyunun amacı ve kuralları arasında bir ilişki olması gerektiği hatırlatılır. Öğrencilerden oluşturdukları oyunu belirledikleri kurallara ve amaca uygun şekilde oynamaları istenir (**E2.5**). Öğrencilerden oyunun kuralları ve amacı arasında bir ilişki olup olmadığını tartışma teknikleri kullanılarak değerlendirmeleri beklenir (**E3.9**). Değerlendirmelerin ardından uygun olmayan kuralların düzeltilerek oyunun tekrar oynanması sağlanır. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilere kurallı takım oyunu oluşturmalarına yönelik performans görevi verilebilir.

BOM.6.3.3

Geleneksel çocuk oyunlarından ya da MEB "Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu Öğretmen Uygulama Kılavuzu" kitabından oyunlar seçilerek oynatılır (**E2.5**). Öğrencilere oyunlar oynanırken nezaketli, dürüst, hakkaniyetli davranmaları; bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri; başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları; kendisinin ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları; duyarlı ve dikkatli olmaları gerektiği hatırlatılır (**D14.1, D6.1, D6.2, D1.2, BEOSAB8, D8.4, SDB2.3, D5.1**). Yapılan çalışmalar gözlem formu, grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerin yabancı kültürlerin kurallı takım oyunlarını araştırması ve sunması istenebilir. Bu oyunların kültürel unsurlarının oyuna nasıl yansıdığını anlatması istenebilir.

Çevresinde gördüğü yöresel çocuk oyunlarını araştırması ve bunları paylaşması istenebilir. Farklı kültürlerin yöresel çocuk oyunlarını araştırması istenebilir.

Destekleme Öğrencilere basit ve küçük liderlik görevleri verilerek liderlik özellikleri geliştirilebilir. Öğrencilere iyi bir liderlik için grup içi iletişimin çok önemli olduğu hatırlatılabilir. Yaratıcı drama etkinlikleri ile liderlik özelliklerinin kavratılması sağlanabilir.

Öğrencilerin oyun oluştururken basit kurallarla başlaması istenebilir. Kurallı takım oyunları oluşturulurken her öğrencinin görev alması sağlanabilir. Öğrencilere oyun oynanırken kuralları hatırlatmak için kısa ve net komutlar verilebilir.

Öğrencilere geleneksel çocuk oyunları dijital kaynaklar kullanılarak tanıtılabilir. Oyunlar oynanırken öğrencilere komutlar verilerek rehberlik edilebilir. Oyunlar parçalara bölünerek anlatılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: HORON

Temada öğrencilerin halk oyunları türlerinden horonun geleneksel giyim kuşamı ve müziksel özelliklerini yansıtabilmesi ile horon adımlarını sergileyebilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 11

**ALAN
BECERİLERİ** SAB13. Müziksel Hareket

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER -

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D10. Mütevazılık, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** SAB8. Müziksel Dinleme, KB2.12. Mevcut Bilgiye/Veriye Dayalı Tahmin Etme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.6.4.1. Halk oyunları türlerinden horonun genel özelliklerini açıklayabilme

BOM.6.4.2. Horon adımlarını sergileyebilme

a) Horonun ritmik yapısına uygun hareketler belirler.

b) Horon oyunlarını ritimsel ve ezgisel yapısına uygun olarak sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Horon

Genellemeler

Ülkemizin kuzeyinde Doğu Karadeniz'de el ele tutuşarak oynanan oyunlar horon oyunlarıdır.

Anahtar Kavramlar

Atabarı, geleneksel giyim kuşam, halk oyunları, Hemşin horonu, horon

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere halk oyunları türlerinden horonun geleneksel giyim kuşamı ve müziksel özellikleri ile horon oyunlarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir. Verilen performans görevleri analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin ritme uygun hareket edebildiği, halay, kaşık, karşılama, teke ve horon oyunlarından "düz horon" ve "horon kurma" oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin halk oyunlarını oynarken hangi temel hareket becerilerinin geliştiği ve hangi halk oyunları türünü oynarken kendilerini daha rahat hissettikleri sorulabilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerin günlük yaşamlarında kullandıkları temel hareketler ve halk oyunları oynarken yaptıkları hareketler arasındaki benzerlikler sorularak örnek vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.6.4.1

Öğrencilerin dijital kaynaklardan yararlanarak halk oyunları türlerinden horonun karakteristik özellikleri hatırlaması sağlanır **(OB2)**. Görsel ve dijital kaynaklardan yararlanılıp horonun geleneksel giyim kuşam parçaları gösterilerek parçaların yöresel isimleri sorulur. Öğrencilerin giyim kuşam parçalarının isimlerini hatırlamaları beklenir. Öğrencilere horon müzikleri dinletilerek öğrencilerin horon müzikleri ile ilgili bilgilerini hatırlamaları sağlanır **(SAB8)**. Farklı türlerden halk oyunları müzikleri dinletilerek horon oyunlarına ait müzikleri ayırt etmesi istenir. Öğrencilerin horon ile ilgili bilgilerini (halk oyunları, geleneksel giyim kuşam ve müziksel özellikleri) gözden geçirmeleri beklenir.

Öğrencilerin geleneksel kültür unsurlarımızdan biri olan halk oyunlarını öğrenirken millî, manevi, insani, kültürel değerleri sevmeyi ve onlara saygı duymayı da öğrenmesi sağlanır **(OB5, D19.1, D19.2)**. Öğrencilere horonun geleneksel giyim kuşamı ve müziksel özellikleri ile ilgili performans görevi verilebilir. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.6.4.2

Öğrencilerin daha önce izlediği halk oyunları videolarından ve yaşantılarından yola çıkarak halk oyunları türlerinden horon ile ilgili edindikleri bilgileri gözden geçirmeleri beklenir **(KB2.12)**. Horon oyunlardan “Atabarı” ve “Hemşin horonu” oyunları müziğiyle sergilenerek horon adımlarındaki ritmik yapıyı fark etmeleri sağlanır. Bu adımlar gösterip yaptırma yöntemiyle tekrar ettirilir. Horon oyunları uygulanırken jest ve mimiklerle eşlik etmenin anlatımı kuvvetlendirebileceği vurgulanır **(OB1)**. Hareketler tekrar edilirken öğrencilerin jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Öğrencilerin öğrendiği oyunları müzik eşliğinde okulda düzenlenen belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sergileyerek çalışmada aktif rol alması ve ekip çalışmasının önemini kavraması sağlanır **(OB9, D3.4, SDB2.2)**. Öğrencilere ekip çalışmalarında iş birliği içinde yaptıkları çalışmayı uygulamaları, ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri, saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği hatırlatılır. Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri sağlanabilir **(SDB2.2, D10.3, D20.3, SDB1.3)**. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilere öğrendikleri horon oyunlarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerin halk oyunları ile ilgili bilgilerini zenginleştirmek için hem teorik hem pratik çalışmalar yaptırılabilir. Halk oyunları türlerine ilişkin araştırma yapabilecekleri görevler verilebilir. Öğrencilere dijital kaynaklardan yararlanarak halk oyunları örnekleri izletilebilir, dans ve müzik uyumu, kullanılan çalgılar gibi konularda sorular sorularak bilgilerini pekiştirmeleri sağlanabilir.

Destekleme Halk oyunları türlerinden horonun geleneksel giyim kuşam ve müziksel bileşenleri basitleştirilerek öğrencilerin daha kolay anlaması sağlanabilir. Öğrencilerin horon ile ilgili bilgilerini pekiştirmesi için soru cevap tekniği kullanılabilir.

Öğrencilerin horon oyunlarının adımlarını daha kolay kavrayabilmeleri için adımlar aşamalı verilebilir. Adımlar öğretilirken yavaş hızda başlanıp hareketler algılandıkça hız arttırılabilir. Adımlar desteklenerek yaptırılabilir. Müzik eşliğinde daha fazla tekrar yaptırılarak öğrenilen adımların kalıcı olması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



7. SINIF

1. TEMA: HAREKET ET

Temada öğrencilerin fiziksel etkinlikler için ısınma ve hazırlık çalışmaları ile halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri uygulayabilmeleri, özgün istasyon çalışmalarını oluşturabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 7

**ALAN
BECERİLERİ** BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.2. Gözlemlleme, KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.2. Bağımsızlık, E3.2. Odaklanma, E3.5. Açık Fikirlilik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D11. Özgürlük, D13. Sağlıklı Yaşam, D14. Saygı, D17. Tasarruf, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.7.1.1. Isınma ve hazırlık çalışmalarına katılabilme

- a) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarına katılma ihtiyacını fark eder.
- b) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarında düzeyini geliştirmek için plan yapar.
- c) Isınma ve derse hazırlık çalışmalarını yaptığı plana uygun olarak uygular.

BOM.7.1.2. Halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri gözlemleyebilme

- a) Halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri gözlemleyerek belirler.
- b) Halk oyunlarında kullanılan temel hareketlerin nasıl yapıldığı ile ilgili veri toplar.
- c) Halk oyunlarında kullanılan temel hareketlerin nasıl yapıldığını kaydeder.

BOM.7.1.3. Öğrendiği hareketleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabilme

- a) Öğrendiği temel hareketleri belirler.
- b) Hareketler arasında ilişki kurar.
- c) Hareketleri birleştirerek özgün bir bütün oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Isınma ve Hazırlık
İstasyon Çalışmaları
Temel Halk Oyunları Hareketleri

Genellemeler

Fiziksel etkinliklere katılarak hareket etmek sağlığını korumak için önemlidir.

Anahtar Kavramlar

çökme, dengeleme, diz kırma, diz vurma, fiziksel etkinlik, hareket, ısınma, istasyon, nesne kontrolü, yer değiştirme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir. Öğrenilen bilgilerin yansıtılması için istasyon çalışması performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmalarına katılabildiği, halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri bildiği ve öğrendiği hareketleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmaları ile halk oyunlarında kullanılan temel hareketlerden hangilerini yaparken kendilerini daha rahat hissettikleri sorulabilir. Öğrencilere öğrendikleri hareketlerle istasyon oluştururken nelere dikkat edilmesi gerektiği sorulabilir.

Köprü Kurma Öğrencilerin halk oyunları ve spor faaliyetlerine katılıp katılmadığı sorularak yaptıkları çalışmalar ile ilgili fikirleri alınabilir. Öğrencilere katıldıkları spor etkinliklerinde yaptıkları hareketlerle halk oyunlarında yapılan hareketlerin benzerlikleri ve farklılıklarına örnek vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BOM.7.1.1

Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel egzersizler öncesi neden gerekli olduğu ile ilgili bilgileri soru cevap, tartışma gibi yöntem ve teknikleri kullanarak hatırlaması sağlanır. Öğrencilerin deneyimlerinden yola çıkarak bu çalışmaların neden yapılacağı ile ilgili bilgi ihtiyacını fark etmesi beklenir **(OB1)**. Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmaları örneklerle gösterilir (yürüme etkinlikleri, otur-kalk oyunları, uyum güven çalışmaları vb.). Yürüme etkinlikleri; serbest yürüme, eşli yürüme, "s" şeklinde yürüme, müzik eşliğinde yürüme, ritim eşliğinde yürüme şeklinde yapılır. Görsel ve dijital materyallerden faydalanarak örnekler çoğaltılır. Öğrencilerin çevresinde gördüğü ve yaşadıklarından edindiği ısınma ve derse hazırlık çalışmaları ile ilgili bilgileri açık şekilde ifade etmesi sağlanır **(E3.5)**. Öğrencilerin düşüncelerini özgürce tartışıp ifade edebileceği ortamlar oluşturulur **(E1.2, D11.2)**. Öğrencilere düşüncelerini ifade ederken nazik ve saygılı olması, özenli ve yapıcı bir dil kullanması gerektiği hatırlatılır **(D14.1, SDB3.3)**. Öğrencilerden ısınma ve derse hazırlık çalışmaları yaptırmak ve düzeylerini geliştirmek için odaklanarak bir plan yapmaları istenir **(E3.2)**. Her ders başında bir lider seçilerek liderin kendi ısınma ve derse hazırlık planını uygulaması sağlanır **(BEOSAB9)**. Isınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel egzersizler öncesi sakatlanmaları engellemek amacıyla her dersin başında yapılması gerektiği hatırlatılır. Düzenli olarak her fiziksel egzersiz öncesi ısınma ve derse hazırlık çalışması yaptırılarak öğrencilerin bu çalışmaları alışkanlık hâline getirmesi sağlanır. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.7.1.2

Halk oyunlarında kullanılan çökme, diz vurma, diz kırma gibi hareketler merak uyandırıcı şekilde gösterilir **(E1.1)**. Örnek gösterme çalışması görsel ve dijital kaynaklar kullanılarak da yapılabilir. Öğrencilerin hareketleri odaklanarak gözlemlemesi istenir **(E3.2)**. Öğrencilerden hareketlere eşlik ederek hareketlerin nasıl yapıldığına ilişkin veri toplaması beklenir **(OB1)**. Öğrencilere öğrenilen hareketler uygulatarak hareketlerin kaydedilmesi sağlanır **(OB9)**. Bu çalışmalarla öğrencilerin kültürel zenginlikleri fark etmesi beklenir **(D19.2)**. Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.7.1.3

Öğrencilerin istasyon çalışmaları hakkındaki bilgileri hatırlamaları için soru cevap tekniği kullanılır. Öğrencilerin yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketleri hatırlamaları sağlanır. Deneyimlerinden yola çıkarak bu hareketleri tekrar etmeleri istenir. Öğrenciler bir müzik seçer ve bu müzik eşliğinde yapacağı istasyon çalışmasında kullanacağı hareketleri belirler. İstasyon çalışmasında hareketler belirlenirken sonraki adımlar düşünülerek istasyonun başlangıcında kolay, ilerledikçe zorluk seviyesi artan hareketler seçilmesi, her hareket grubunun kullanılması ve hareketlerin uyum içinde olması gerektiği vurgulanır. **(SDB3.2)**. Öğrencilerden istasyon çalışması yapılırken bu bilgilere dikkat ederek hareketler arasında ilişki kurmaları beklenir. Öğrencilerin oluşturduğu özgün çalışmalarını müzik eşliğinde sergilemesi sağlanır **(D3.4)**. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması ve grup iletişimine katılması beklenir **(D3.4, SDB2.2, SDB2.1)**. Yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere

katılması sağlanır **(D13.2)**. Öğrencilere çalışmalar yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine, kişisel ve ortak alanların temizliğine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır **(D17.3, D18.1, D18.2, D8.4)**. Öğrencilere istasyon çalışmalarını uygulayabilecekleri performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilere ısınma ve hazırlık çalışmalarında koşarken yüksek diz çekme, topukları kalçaya getirme, yan koşma gibi dinamik ısınma egzersizleri yaptırılabilir. Tek ayak üzerinde uzun süreli durma, tek ayak üzerinde dönme gibi denge çalışmalarıyla ilgili zorluk seviyesi artırılabilir. Komutlarla hızlanma ve durma çalışmaları yaptırılabilir. Halk oyunlarında kullanılan çökme, diz vurma, diz kırma gibi hareketler komutlarla hız artırılarak oyunlaştırılabilir. Öğrencilere istasyon çalışmaları süreli olarak yaptırılabilir. Süreli çalışmalar ile öğrencilerin hız ve çeviklikleri geliştirilebilir.

Destekleme Isınma ve hazırlık çalışmalarını desteklemek için hareketlerin zorluk seviyesi yavaşça artırılabilir. Öğrencilerin birbirlerini gözlemleyerek ısınma ve hazırlık çalışmalarını doğru yapmaları sağlanabilir.

Öğrencilere halk oyunlarındaki temel hareketler parçalara bölünerek anlamayı kolaylaştıracak şekilde verilebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrenme süreci oyunlaştırılarak öğrencilerin motivasyonu artırılabilir.

İstasyon çalışması yaptırılırken öğrencilerin kendi yapabildiği hareketlerden bir istasyon oluşturması ve öğrendikleri hareketleri tek tek göstermesi istenebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Zıplama, yürüyüş ve koşma gibi hareketleri bir araya getirerek basit istasyonlar oluşturulabilir. Öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemelerine olanak sağlanmalıdır. Akran geri bildirimi ve iş birlikli öğrenme fırsatları sunularak öğrencilerin birbirlerinden öğrenmeleri sağlanabilir. Çalışmalar oyunlaştırılarak da verilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: RİTİM VE DANS

Temada öğrencilerin dinlediği ve söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilmesi, 7/8'lik ve 9/8'lik ezgilere uygun hareketler oluşturabilmesi ve özgün bir koreografi oluşturması amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 6

ALAN
BECERİLERİ SAB12. Müziksel Yaratıcılık, SAB13. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL
BECERİLER KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E2.3. Girişkenlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.6. Analitiklik, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER -

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.7.2.1. Dinlediği veya söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilme

- a) Dinlediği veya söylediği müziklerin vuruşlarını belirler.
- b) Dinlediği veya söylediği müziklere eşlik edeceği ritim kalıbını seçer.
- c) Seçtiği ritim kalıbıyla dinlediği veya söylediği müziklere ritim çalgılarıyla eşlik eder.

BOM.7.2.2. Farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareketler sergileyebilme

- a) 7/8'lik ve 9/8'lik ezgilere uygun hareketler belirler.
- b) 7/8'lik ve 9/8'lik ezgilere uygun hareketler sergiler.

BOM.7.2.3. Seçtiği müzikle uyumlu özgün bir koreografi oluşturabilme

- a) Koreografi oluştururken kullanacağı müziği ve müziğe uygun hareketleri belirler.
- b) Kullanacağı müzik, hareketler ve sahne arasında ilişki kurar.
- c) Kullanacağı müziğe uygun hareketlerle özgün bir koreografi oluşturarak sahneler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hareket
Koreografi
Ritim

Genellemeler Müzik, ritim ve dans bir araya getirilerek özgün koreografiler oluşturulabilir.

Anahtar Kavramlar aksak ritim, koreografi, ritim çalgısı, ritim kalıbı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; performans görevi, öz değerlendirme formu ve grup değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareketler sergileyebileceği ve ritim çalgıları ile yaptığı çalışmalarla ilgili performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin 6/8'lik ve 7/8'lik müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebildiği, 6/8'lik ve 7/8'lik ezgilere uygun hareketler sergileyebildiği ve müziklerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin 6/8'lik ve 7/8'lik müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebildiği, 6/8'lik ve 7/8'lik ezgilere uygun hareketler sergileyebildiği gözlemlenebilir. Öğrencilere koreografi kavramıyla ilgili sorular sorulabilir.

Köprü Kurma Öğrencilere aksak ritimli şarkı veya türkülerin vuruşlarını belirlerken ve bu şarkı veya türkülere hareket oluştururken nelere dikkat edilmesi gerektiği ile ilgili sorulabilir. Öğrencilerin katıldıkları dans etkinlikleri ve bu dans etkinliklerinde sahnelemesinde dikkatlerini çeken unsurları açıklamaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BOM.7.2.1

Öğrencilere 7/8'lik şarkı veya türküler dinletilir. Öğrencilerin 7/8'lik şarkı veya türkülere alkışla eşlik etmesi ve müziklerin vuruşlarını odaklanarak belirlemesi sağlanır (**E3.2**). Öğrencilerden 7/8'lik bir şarkı veya türkü seçmesi ve bu şarkı veya türküyü uygun ritim kalıpları oluşturması istenir (**E3.3**). Öğrencilerin oluşturdukları ritim kalıplarından birini seçmesi sağlanır. Öğrencilere şarkılara ritim çalgılarıyla eşlik ederken bazı vuruşların kuvvetli, bazı vuruşların hafif yapılmasının anlatımı kuvvetlendirebileceği hatırlatılır. Öğrencilerden yapılacak çalışma için bir ritim çalgısı seçmesi istenir. Öğrencilerin seçtikleri 7/8'lik şarkı veya türküyü söylerken seçtikleri ritim çalgısı ve ritim kalıbıyla şarkı veya türküyü eşlik etmesi beklenir. Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri istenir (**SDB1.3**). Öğrencilere ritim çalışmaları yapılırken ortak kullanım alanlarında ritim çalgılarını ve ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır (**D17.3, D8.4**). Öğrencilerin hazırladıkları çalışmaları belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sergilemeleri sağlanır (**OB9**). Öğrencilere ritim çalgılarıyla yapacakları performans görevi verilebilir.

BOM.7.2.2

Öğrencilerin dijital kaynaklardan yararlanarak daha önce öğrendikleri 7/8'lik ve 9/8'lik şarkı veya türkülerini listelemesi sağlanır (**OB2**). Öğrencilerin gruplara ayrılması istenir (**SDB2.2**). Grupların 7/8'lik ve 9/8'lik şarkı veya türkülerden birini seçmesi beklenir. Seçilen şarkının veya türkünün içselleştirilmesi ve 3 zamanlı vuruşlarının belirlenmesi için farklı etkinlikler yaptırılır. Gruplardan seçtikleri şarkı ya da türküyü uygun hareketler belirlemeleri istenir. Gruplara seçtikleri şarkı veya türküyü uygun hareketler belirlerken jest ve mimiklerini kullanmanın anlatımı kuvvetlendirebileceği hatırlatılır. Grupların seçilen şarkı veya türküyü hareket oluştururken jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Grupların hazırladıkları çalışmaları sergilemeleri sağlanır (**OB9**). Öğrencilere grup çalışmalarında iş birliği içinde çalışmaları gerektiği vurgulanarak tüm öğrencilerin grup iletişimine katılması, yeni fikir ve önerilere açık olması, görev bilincine sahip olması ve girişkenliğini arttırması sağlanır (**SDB2.2, SDB2.1, D3.4, E3.5, D10.1, D16.3, E2.3**). Öğrencilere farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareketler sergileyeceği performans görevi verilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.7.2.3

Öğrencilere dijital kaynaklardan yararlanılarak farklı koreografiler izletilebilir. Öğrencilerin izlediği videoların ardından soru cevap tekniği kullanılarak koreografi ve sahne ile ilgili edindiği bilgileri paylaşması sağlanır. Öğrencilere büyük sahnelerde daha geniş yayılımlar ve büyük adımlar, küçük sahnelerde daha dar yayılımlar ve küçük adımlar kullanılabileceği bilgisi verilir. Öğrencilerin gruplara ayrılması istenir (**SDB2.2, D3.4**). Grupların koreografilerinde kullanacakları hareketleri ve adımları tartışarak belirlemeleri beklenir (**E3.6**). Öğrencilerin koreografi oluştururken seçtikleri müzik, müziğe uygun hareketler ve sahnenin genişliği arasında ilişki kurması istenir (**E3.10**). Koreografi oluşturulurken kullanılacak sahnenin büyüklüğünün hareketlerin ve müziğin tekrarında önemli olabileceği vurgulanır. Büyük sahnelerde hareketlerin ve müzik bölümlerinin tekrar ettirilmesi, küçük sahnelerde hareketlerin daha küçük, adımların daha kısa yapılması gerektiği söylenir.

Bu bilgilerden yola çıkarak grupların seçtikleri müzik ve hareketlerle sahne ölçülerine uygun özgün bir koreografi oluşturmaları beklenir (**E3.3**). Grupların koreografilerini sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur (**OB9**). Öğrencilere grup çalışmalarında iş birliği içinde çalışmaları gerektiği vurgulanarak tüm öğrencilerin grup iletişimine katılması, yeni fikir ve önerilere açık olması, görev bilincine sahip olması ve girişkenliğini artırması sağlanır (**SDB2.2, SDB2.1, E3.5, D16.3, E2.3**). Koreografiler sergilenirken uygun kostüm ve dekordan yararlanılması hatırlatılır. Hazırlanan koreografiler belirli gün ve haftalarla ilgili etkinliklerde de sergilenir. Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden Türk müziğinde kullanılan aksak ritimleri araştırmaları ve bu çalışmaları sınıfta sunmaları istenebilir. Öğrencilere grup çalışmaları yaptırılarak uyumlu hareket edilmesi istenebilir. Öğrencilerin farklı materyaller kullanılarak yapılan ritim çalışmaları ile ilgili dijital kaynaklardan araştırma yapıp sunması sağlanabilir.

Öğrencilerden farklı kültürlerin ritmik yapılarını ve bu kültürlerin danslarını araştırmaları istenebilir. Araştırma sonuçlarını arkadaşlarıyla paylaşmaları ve bu ritimlere uygun hareketler oluşturarak oluşturdukları sergilemeleri sağlanabilir.

Öğrencilerden koreografinin kullanıldığı alanları, koreoloji kavramını dijital kaynakları kullanarak araştırmaları ve bu araştırma sonuçlarını sunmaları istenebilir.

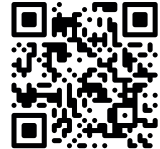
Destekleme Öğrencilerin 7/8'lik aksak ritmi kavramaları için yavaş hızda bir şarkı veya türkü seçilerek bu şarkı veya türküyü alkışla ve sayarak eşlik etmeleri sağlanabilir. Şarkı ve türkülerdeki 3 zamanlı vuruşlar için aynı hareketler kullanılabilir.

Öğrencilere 7/8'lik ve 9/8'lik ölçüler basit bir şekilde anlatılarak ritmi anlamalarına yardımcı olunabilir. Ritmi kavramaları için ritme uygun yürüme çalışmaları yaptırılabilir. Öğrencilerin 7/8'lik ve 9/8'lik bir şarkı veya türküyü tek bir hareketle eşlik etmeleri sağlanabilir. Çalışma için yavaş tempolu bir şarkı ya da türkü seçilebilir.

Öğrencilere yavaş tempolu bir şarkı verilerek önce şarkı veya türkünün ritmini ve hızını kavrayabilecekleri tempo tutma, ritme uygun yürüme gibi etkinlikler düzenlenebilir. Öğrencilere şarkı ya da türkünün bazı bölümlerinde serbest hareketler yapmaları söylenerek yaratıcılıkları geliştirilebilir. Öğrencilerin koreografilerini sergilemeden önce müzik eşliğinde daha fazla tekrar yapmaları sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: TAKIM OYUNLARI

Temada öğrencilerin oyun ve etkinliklerde grupta hareket edebilmesi, kurallı takım oyunları oluşturabilmesi ve geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 9

**ALAN
BECERİLERİ** BEOSAB7. Eşle/Grupla Hareket Etme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB.2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D1. Adalet, D4. Dostluk, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D14. Saygı, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri -

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Spor

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.7.3.1. Oyun ve etkinliklerde grupla hareket edebilme

- a) Oyun ve etkinliklerde grupla hareket ederken rolleri tanımlar.
- b) Oyun ve etkinliklerde grupla hareket ederken rolleri yerine getirir.
- c) Oyun ve etkinliklerde grupla uyumlu hareket eder.

BOM.7.3.2. Kurallı takım oyunları oluşturabilme

- a) Oluşturacağı oyunu ve kuralları belirler.
- b) Oyunun amacı ve kuralları arasında ilişki kurar.
- c) Kurallı oyun oluşturur.

BOM.7.3.3. Geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ Geleneksel Oyunlar
Oyun

Genellemeler Grupla hareket edebilmek takım oyunlarında başarıya ulaşmak için gereklidir.

Anahtar Kavramlar geleneksel çocuk oyunları, grupla hareket, oyun

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere grupla hareket edebilme becerilerine ve kurallı takım oyun oluşturmalarına yönelik performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin oyunlarda takım ve grup liderliği sergileyebildiği, kurallı takım oyunları oluşturabildiği, geleneksel çocuk oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilere geleneksel bir çocuk oyunu oynatılarak grup ve takım liderliği sergileyebilme becerileri gözlemlenebilir. Öğrencilere oyunlarda kuralların neden gerekli olduğu sorusu sorulabilir.

Köprü Kurma Öğrencilere takım oyunları oynatılarak günlük yaşantısında liderlik özelliklerini sergilediği durumları gözden geçirmesi ve takım oyunlarında liderlik özelliklerini sergileyerek oyunla bağ kurması sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BOM.7.3.1

Öğrencilere grupla hareket ederken iyi bir takım oyuncusu olabilmek için uyum içinde hareket etmek gerektiği, açık ve etkili iletişimin önemli olduğu vurgulanır (**SDB2.1, D4.2, D10.3**). Öğrenciler gruplara ayrılır. Oynanacak oyun belirlendikten sonra öğrencilerden oyun içindeki rol dağılımını yapmaları ve her öğrencinin rol tanımının yapılması istenir. Öğrencilere oyun ve fiziksel etkinlikler sırasında rollerini yerine getirirken yardımlaşmanın ve grup arkadaşlarını desteklemenin başarıya ulaşmada önemli olduğu hatırlatılır (**D20.3, D4.1, SDB2.2**). Öğrencilere yeni bir oyun oynatılarak oyun içindeki rolünü yerine getirmesi ve grupla uyumlu hareket etmesi beklenir (**E2.5**). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla hareket edebilme becerilerine yönelik performans görevi verilebilir.

BOM.7.3.2

Öğrencilerden tartışma yöntemini kullanarak oluşturulacak oyunun türüne (strateji, beceri, hız gibi özellikler gerektiren oyunlar) karar vermeleri istenir. Öğrencilere düşüncelerini ifade ederken nazik ve saygılı olması, ayrıca özenli ve yapıcı bir dil kullanması gerektiği hatırlatılır (**D14.1, SDB3.3**). Oyunun türü belirlenirken oyun alanının (açık hava, sınıf, spor salonu vb.) ve kullanılacak malzemenin düşünülmesi gerektiği vurgulanır. Oyun türü belirlendikten sonra oyunun amacı, oyunda kaç takım olacağı, takımların kaç kişiden oluşacağı ve oyunun kurallarının belirlenmesi istenir. Öğrencilere oyunun amacı ve kuralları arasında bir ilişki olması gerektiği hatırlatılır. Öğrencilerden oluşturdukları oyunu belirledikleri kurallara ve amaca uygun şekilde oynamaları istenir (**E2.5**). Öğrencilerden oyunun kuralları ve amacı arasında bir ilişki olup olmadığını tartışma yöntemi kullanılarak değerlendirmeleri beklenir. Değerlendirmelerin ardından uygun olmayan kuralların düzeltilerek oyunun tekrar oynatılması sağlanır. Öğrencilere oyunlar ve fiziksel etkinlikler sırasında kendisinin ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları, duyarlı ve tedbirli davranmaları gerektiği hatırlatılır (**D5.1, SDB2.3**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilere kurallı takım oyunu oluşturmalarına yönelik performans görevi verilebilir.

BOM.7.3.3

Geleneksel çocuk oyunlarından ya da MEB "Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu Öğretmen Uygulama Kılavuzu" kitabından müzikli oyunlar seçilerek oynatılır (**E2.5**). Öğrencilere oyun oynarken nezaketli, dürüst, hakkaniyetli davranmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri, başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları, kendisinin ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları, duyarlı ve dikkatli olmaları gerektiği hatırlatılır (**D14.1, D6.1, D6.2, D1.2, BEOSAB8, D8.4, SDB2.3, D5.1**). Yapılan çalışmalar gözlem formu, grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

- Zenginleştirme** Görsel ve dijital kaynaklardan grup uyumuyla ilgili örnekler araştırılması istenebilir. Yaratıcı drama etkinlikleri ile uyum çalışmaları yaptırılabilir.
- Öğrencilerin farklı kültürlerin kurallı takım oyunlarını araştırması ve sunması istenebilir. Bu oyunların kültürel unsurlarının oyuna nasıl yansıdığını anlatması istenebilir.
- Öğrencilerden çevresinde gördüğü yöresel çocuk oyunlarını araştırması ve bunları paylaşması istenebilir. Farklı kültürlerin yöresel çocuk oyunlarını araştırması istenebilir.
- Destekleme** Öğrencilere grup içerisinde küçük bir rol verilebilir. Yaratıcı drama çalışmalarıyla uyum kavramı pekiştirilebilir.
- Öğrencilerin oyun oluştururken basit kurallarla başlaması istenebilir. Kurallı takım oyunları oluşturulurken her öğrencinin görev alması sağlanabilir. Öğrencilere oyun oynanırken kuralları hatırlatmak için kısa ve net komutlar verilebilir.
- Öğrencilere geleneksel çocuk oyunları dijital kaynaklar kullanılarak tanıtılabilir. Oyunlar oynanırken öğrencilere komutlar verilerek rehberlik edilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: ZEYBEK

Temada öğrencilerin halk oyunları türlerinden zeybeğin genel özelliklerini açıklayabilmesi, zeybeğin kostüm, müzik ve adımlarını öğrenmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 11

**ALAN
BECERİLERİ** SAB9. Müziksel Dinleme, SAB13. Müziksel Hareket

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.1. Muhakeme, E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D10. Mütevazılık, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.12. Mevcut Bilgiye/Veriye Dayalı Tahmin Etme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.7.4.1. Halk oyunları türlerinden zeybeğin genel özelliklerini açıklayabilme

BOM.7.4.2. Zeybek oyunları geleneksel giyim kuşamının özelliklerini açıklayabilme

BOM.7.4.3. Zeybek müziklerinin özelliklerini fark edebilme

a) Zeybek müziklerinin müziksel bileşenlerini tanıtır.

b) Zeybek müziklerinin müziksel bileşenlerini ayırt eder.

c) Zeybek müziklerinin müziksel bileşenlerini açıklar.

BOM.7.4.4. Halk oyunları türlerinden zeybeğin adımlarını sergileyebilme

a) Halk oyunları türlerinden zeybeğin ritmik yapısına uygun hareketler belirler.

b) Halk oyunları türlerinden zeybeğin ritimsel ve ezgisel yapısına uygun olarak sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ Zeybek

Genellemeler Zeybek oyunları özellikle Ege yöresinde yaygın olarak oynanan oyunlardır.

Anahtar Kavramlar geleneksel giyim kuşam, halk oyunları, harmandalı, zeybek

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak ölçülebilir.

Öğrencilere zeybek oyunlarını sergileyebileceği performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin ritme uygun hareket edebildiği, halay, kaşık, karşılama, teke ve horon oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri uygulaması istenerek beceriler gözlemlenebilir. Öğrencilere öğrendikleri halk oyunları türlerinin benzer ve farklı yönleriyle ilgili sorular sorulabilir.

Köprü Kurma Öğrencilere halk oyunları türlerindeki farklılıkların neler olduğu ve bu farklılıkların nelerden kaynaklandığı sorulabilir. Öğrencilerin günlük yaşamlarında izledikleri zeybek oyunlarına örnek vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.7.4.1

Öğrencilere dijital kaynaklardan yararlanıp zeybek videoları izletilerek oyunların karakteristik özellikleri üzerinde durulur. Öğrencilerin görsel ve dijital materyallerden destek alarak zeybek oyunları ile ilgili bilgilerini pekiştirmesi sağlanır (**OB2, E3.1, OB5**). Öğrencilerin geleneksel kültür unsurlarımızdan biri olan halk oyunlarını öğrenirken millî, manevi, insani, kültürel değerleri sevmeyi ve onlara saygı duymayı da öğrenmesi beklenir (**D19.1, D19.2, OB5**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.7.4.2

Geleneksel zeybek giyim kuşamı görsel ve dijital materyaller kullanılarak tanıtılır. Görsel ve dijital kaynaklardan yararlanılıp zeybek giyim kuşam parçaları gösterilerek parçaların yöresel isimleri üzerinde durulur (**OB5**). Öğrencilerden dijital kaynaklardan yararlanarak zeybek geleneksel giyim kuşam parçalarının tanıtıldığı afiş, bilgi görseli gibi çalışmalar hazırlanması istenebilir (**OB2**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilere geleneksel zeybek giyim kuşamı ile ilgili araştırma yapabileceği performans görevi verilebilir.

BOM.7.4.3

Öğrencilere zeybek müzikleri dijital kaynaklardan yararlanılarak dinletilir. Öğrencilerin dinletilen müziklerin ritimsel öğelerini ve müziklerde kullanılan çalgıları tanıması sağlanır (**OB1**). Sonra farklı zeybek müziklerini odaklanarak dinlemesi ve müziksel bileşenlerini (kullanılan çalgılar, usul, hız vb.) ayırt etmesi beklenir (**E3.2**). Farklı türlerden halk oyunları müzikleri dinletilerek zeybek müziklerini ayırt etmesi ve öğrencilerin dinledikleri müziklerden hangilerinin zeybek müziği olduğunu söylemesi istenir. Etkinlikler oyunlaştırılarak da verilebilir (**E2.5**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.7.4.4

Öğrencilerin daha önce izlediği halk oyunları videolarından ve yaşantılarından yola çıkarak zeybek oyunları ile ilgili edindiği bilgileri gözden geçirmesi beklenir (**KB2.12**). Zeybek oyunlarından “harmandalı” ve “Kordon zeybeği” oyunları müziğiyle sergilenerek adımlardaki ritmik yapıyı fark etmeleri sağlanır. Bu adımlar gösterip yaptırma yöntemiyle tekrar ettirilir. Zeybek oyunları uygulanırken jest ve mimiklerle eşlik etmenin anlatımı kuvvetlendirebileceği vurgulanır (**OB1**). Hareketler tekrar edilirken öğrencilerin jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Öğrencilerin öğrendiği oyunları müzik eşliğinde okulda düzenlenen belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sergileyerek çalışmalarda aktif rol alması ve ekip çalışmasının önemini kavraması sağlanır (**OB9, D3.4, SDB2.2**). Öğrencilerin ekip çalışmalarında iş birliği içinde yaptıkları çalışmayı uygulamaları; ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri; saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği hatırlatılabilir (**SDB2.2, D10.3, D20.3**). Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri sağlanabilir (**SDB1.3**). Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilere zeybek oyunlarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden ülkemizde yapılan halk oyunları yarışmaları ve festivallerini araştırmaları istenebilir. Zeybek oyunlarının adım, kostüm ve müziksel özelliklerinin farklı kültürlerdeki benzerlerini araştırması ve yaptığı araştırmaları sunması istenebilir.

Destekleme Öğrencilere zeybek türü halk oyunları tanımı yapılırken görsel, işitsel ve dijital kaynaklardan yararlanılabilir.

Öğrencilerin zeybek türü halk oyunları geleneksel giyim kuşam özelliklerini kavrayabilmeleri için derse zeybek türü halk oyunları kostümü getirilerek parçalar tek tek tanıtılıp parçaların isimleri tekrar ettirilebilir. Zeybek türü halk oyunları geleneksel giyim kuşamı ile ilgili soru cevap etkinlikleri yapılabilir.

Zeybek türüne ait halk oyunları müzikleri dijital kaynaklardan yararlanarak çeşitlendirilebilir. Öğrencilerin müziklerdeki ritmi takip etmesi ve alkışla eşlik etmesi sağlanabilir. Müzikler dinlenirken çalgılarla ilgili sorular sorulabilir. Zeybek oyunlarının müzikleri dinlenirken müziğe alkışla eşlik ederek ritmi fark etmeleri sağlanabilir.

Öğrencilerin zeybek oyunlarının adımlarını daha kolay kavrayabilmeleri için adımlar aşamalı bir şekilde verilebilir. Adımlar öğretilirken yavaş hızda başlanıp hareketler algılandıkça hız arttırılabilir. Öğrencilerden öğrendikleri hareketleri tek tek göstermesi istenebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Müzik eşliğinde daha fazla tekrar yaptırılarak öğrenilen adımların kalıcı olması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



8. SINIF

1. TEMA: HAREKET VE MOTİVASYON

Temada öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel etkinliklerdeki önemi ile ilgili akıl yürütmeleri, motivasyon tekniklerini ve halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri uygulayabilmeleri, özgün istasyon çalışmalarını oluşturabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 14

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.2. Gözlemlleme, KB2.15. Yansıtma, KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E3.1. Muhakeme, E3.2. Odaklanma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D13. Sağlıklı Yaşam, D16. Sorumluluk,
D17. Tasarruf, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.18. Tartışma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- BOM.8.1.1. Isınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel etkinliklerdeki önemini yansıtabilme
- a) Isınma ve hazırlık çalışmaları ile ilgili deneyimlerini gözden geçirir.
 - b) Isınma ve hazırlık çalışmalarının fiziksel etkinliklerdeki önemiyle ilgili deneyimlerine dayalı çıkarım yapar.
 - c) Ulaştığı çıkarımları değerlendirir.
- BOM.8.1.2. Motivasyon kavramını ve tekniklerini açıklayabilme
- BOM.8.1.3. Halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri gözlemleyebilme
- a) Halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri gözlemleyerek belirler.
 - b) Halk oyunlarında kullanılan temel hareketlerin nasıl yapıldığı ile ilgili veri toplar.
 - c) Halk oyunlarında kullanılan temel hareketlerin nasıl yapıldığını kaydeder.
- BOM.8.1.4. Öğrendiği hareketleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabilme
- a) Öğrendiği temel hareketleri belirler.
 - b) Hareketler arasında ilişki kurar.
 - c) Hareketleri birleştirerek özgün bir bütün oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hareket
Isınma ve Hazırlık
Motivasyon

Genellemeler

Motivasyon tekniklerini kullanmak fiziksel etkinlikte başarıyı arttırabilir.

Anahtar Kavramlar

çökme, dengeleme, diz vurma, diz kırma, fiziksel etkinlik, hareket, ısınma, istasyon, motivasyon, nesne kontrolü, yer değiştirme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

İstasyon çalışmaları ile ilgili bilgilerini yansıtmaya ilişkin performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

Dijital kaynaklardan yararlanılarak motivasyon teknikleri ile ilgili yapılan sunumlar analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmalarına katılabildiği, halk oyunlarında kullanılan temel hareketleri bildiği ve öğrendiği hareketleri bir araya getirerek özgün bir bütün oluşturabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin katıldıkları sosyal etkinliklerde ve spor etkinliklerinde motivasyonun neden önemli olduğu hakkındaki düşünceleri sorulabilir. Öğrencilere öğrendikleri halk oyunlarındaki temel hareketler yaptırılarak hareket becerileri gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere katıldıkları etkinliklerde kendi uyguladıkları motivasyon teknikleri sorularak örnek vermeleri istenebilir. Öğrencilere okul dışında halk oyunları ve spor faaliyetlerine katılıp katılmadığı sorulabilir. Yaptıkları çalışmalarla ilgili görüşlerini belirtmeleri sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.8.1.1

Öğrencilerden ısınma ve hazırlık çalışmaları ile ilgili deneyimlerini gözden geçirmeleri istenir. Yaptığı bu çalışmaların fiziksel etkinliklerdeki önemi ile ilgili tartışma yöntemini kullanarak deneyimlerine dayalı çıkarım yapmaları sağlanır. Öğrencilerden gruplara ayrılması istenir (**E3.1, OB1**). Oluşturulan grupların iş birliği içinde çalışması sağlanır (**SDB2.2**). Öğrencilere grup çalışmaları sırasında ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri; saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği hatırlatılır (**D10.3, D20.3**). Grupların edindiği bilgilerle ilgili sunum yaparak ulaştıkları çıkarımları değerlendirecekleri ortamlar oluşturulur. Grupların çalışmaları ile ilgili hedeflerini gerçekleştirebilme sürecinde kendilerini değerlendirmeleri istenebilir (**SDB1.2**). Yapılan çalışmalar gözlem formu ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.8.1.2

Öğrencilere ipuçları verilerek tartışma yöntemiyle motivasyon kavramı ve motivasyon teknikleri ile ilgili bilgilere ulaşması sağlanır (**OB1**). Öğrencilerin motivasyon teknikleri ile ilgili aktarılan bilgileri kendi deneyimlerinden yola çıkarak gözden geçirmesi sağlanır. Öğrencilerin fiziksel etkinliklerde kullandığı motivasyon tekniklerini kendi yaşantılarına nasıl yansıttıklarını açıklamaları istenir (**D3.1, D16.1, SDB1.2**). Öğrencilerden fiziksel etkinliklerde kullandıkları motivasyon tekniklerini tartışma yöntemlerini kullanarak değerlendirmeleri ve bu değerlendirmeleri paylaşımları beklenir (**KB2.18**). Öğrencilerden dijital kaynaklardan yararlanarak motivasyon teknikleri ile ilgili araştırma yapıp sınıfta sunmaları istenebilir (**OB2**). Yapılan çalışmalar kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.8.1.3

Öğrencilere dijital kaynaklar kullanılarak halk oyunları ile ilgili örnekler izletilir. Bu örneklerde çökme, diz vurma, diz kırma gibi hareketleri odaklanarak gözlemlemesi sağlanır (**E3.2**). Öğrencilerden hareketlere eşlik ederek hareketlerin nasıl yapıldığına dair veri toplaması beklenir. Öğrencilere öğrendikleri hareketler uygulatılarak hareketlerin kaydedilmesi sağlanır (**OB9**). Bu çalışmalarla öğrencilerin kültürel zenginlikleri fark etmesi beklenir (**D19.2**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.8.1.4

Öğrencilere istasyon çalışmaları hakkındaki bilgileri soru cevap tekniği kullanılarak hatırlatılır. Öğrencilerin yer değiştirme ve dengeleme hareketleri ile nesne kontrolü gerektiren hareketleri hatırlamaları sağlanır. Deneyimlerinden yola çıkarak bu hareketleri

tekrar etmeleri istenir. Öğrenciler gruplara ayrılır. Her grup bir müzik seçer ve bu müzik eşliğinde yapacağı istasyon çalışmasında kullanacağı hareketleri belirler. Öğrencilere istasyon çalışmasında hareketler belirlenirken sonraki adımlar düşünülerek istasyonun başlangıcında kolay, ilerledikçe zorluk seviyesi artan hareketler seçilmesi, her hareket grubunun kullanılması ve hareketlerin uyum içinde olması gerektiği vurgulanmalıdır **(SDB3.2)**. Grupların oluşturduğu özgün çalışmalarını müzik eşliğinde sergilemesi sağlanır **(D3.4)**. Öğrencilerin çalışmalarda aktif rol alması ve grup iletişimine katılması beklenir **(D3.4, SDB2.2, SDB2.1)**. Yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılması sağlanır **(D13.2)**. Öğrencilere çalışmalar yapılırken ortak kullanım alanlarında kişisel eşyalarını ile ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine, kişisel ve ortak alanların temizliğine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır **(D17.3, D8.4, D18.1, D18.2)**. Öğrencilere istasyon çalışmalarını uygulayabilecekleri performans görevi verilebilir. Yapılan çalışmalar gözlem formu ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerin ısınma ve performans arasındaki ilişkiyi gözlemlemesi ve gözlem sonuçlarını paylaşması istenebilir. Anketler oluşturarak öğrencilerin ısınma ve hazırlık çalışmaları ile ilgili düşünceleri ve deneyimlerini keşfetmeleri sağlanabilir. Isınmanın fizyolojik açıklamaları ile ilgili araştırma ve sunum yaptırılabilir.

Öğrencilerden motivasyon tekniklerinin hangi alanlarda kullanıldığını dijital kaynaklardan araştırarak araştırma sonuçlarını paylaşması ve sunum yapması istenebilir. Farklı alanlarda kullanılan motivasyon tekniklerini uygulaması istenebilir.

Halk oyunlarında kullanılan çökme, diz vurma, diz kırma gibi hareketler komutlarla hız artırılarak oynatılabilir.

Öğrencilere istasyon çalışmaları süreli olarak yaptırılabilir. Süreli çalışmalar ile öğrencilerin hız ve çeviklikleri geliştirilebilir.

Destekleme Isınma ve hazırlık çalışmalarını desteklemek için hareketlerin zorluk seviyesi yavaşça artırılabilir. Zıplama, yürüyüş ve koşma gibi hareketleri bir araya getirerek basit istasyonlar oluşturulabilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrencilerin birbirlerini gözlemleyerek ısınma ve hazırlık çalışmalarını doğru yapmaları sağlanabilir.

Öğrencilere basit bir hedef konularak bu hedefe ulaşmak için neler yapabilecekleri sorulabilir. Dönütler verilerek bu söylemlerin onlarda yarattığı duygu ve düşünceleri paylaşmaları istenebilir. Olumlu dönütlerin onlarda ne gibi sonuçlar doğurduğu konusunda düşünmeleri sağlanabilir.

Öğrencilere halk oyunlarındaki temel hareketler aşamalar hâlinde anlamayı kolaylaştıracak şekilde verilebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrenme süreci oynatılarak öğrencilerin motivasyonu artırılabilir. Akran öğretimi sağlanarak çalışmalar desteklenebilir.

İstasyon çalışması yaptırılırken öğrencilerin kendi yapabildiği hareketlerden bir istasyon oluşturması ve öğrendikleri hareketleri tek tek göstermesi istenebilir. Hareketler desteklenerek yaptırılabilir. Öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemelerine olanak sağlanmalıdır. Akran geri bildirim ve iş birliği öğrenme fırsatları sunularak öğrencilerin birbirlerinden öğrenmeleri sağlanabilir. Çalışmalar oynatılarak da verilebilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: RİTİM, DANS VE KOREOGRAFI

Temada öğrencilerin dinlediği ve söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilmesi, ezgilere uygun hareketler ve belli bir temada hazırladıkları koreografilerini sergilemesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 14

**ALAN
BECERİLERİ** SAB12. Müziksel Yaratıcılık, SAB13. Müziksel Hareket

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E2.3. Girişkenlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.6. Analitiklik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D11. Özgürlük, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** -

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.8.2.1. Dinlediği veya söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebilme

- a) Dinlediği veya söylediği müziklerin vuruşlarını belirler.
- b) Dinlediği veya söylediği müziklere eşlik edeceği ritim kalıbını seçer.
- c) Seçtiği ritim kalıbıyla dinlediği veya söylediği müziklere ritim çalgıları ile eşlik eder.

BOM.8.2.2. Ezgilere uygun hareketler sergileyebilme

- a) Ezgilere uygun hareketler belirler.
- b) Ezgilere uygun hareketler sergiler.

BOM.8.2.3. Belli bir tema kapsamında hazırlanan koreografiyi sergileyebilme

- a) Koreografi oluştururken kullanacağı müziği ve müziğe uygun hareketleri belirler.
- b) Kullanacağı müzik, hareketler ve sahne arasında ilişki kurar.
- c) Kullanacağı müziğe uygun hareketlerle özgün bir koreografi oluşturarak sahneler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hareket
Koreografi
Ritim

Genellemeler Müzik, ritim ve dans çalışmaları ritim duygusunun gelişmesine katkı sağlar.

Anahtar Kavramlar aksak ritim, koreografi, ritim çalgısı, ritim kalıbı, tema

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, kontrol listesi, akran değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilere ritim çalışmaları yapabileceği, farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareketleri ve hazırladıkları koreografileri sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin 7/8'lik ve 9/8'lik müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebildiği, 7/8'lik ve 9/8'lik ezgilere uygun hareketler sergileyebildiği ve müziklerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebildiği, koreografi kavramını bildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerin 7/8'lik ve 9/8'lik müziklere ritim çalgıları ile eşlik edebildiği, 7/8'lik ve 9/8'lik ezgilere uygun hareketler sergileyebildiği, müziklerdeki farklı bölümleri dansa dönüştürebildiği çalışmalar ile koreografi çalışmaları gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere doğaçlama ritim, hareket ve dans ile ilgili dijital kaynaklar kullanılarak videolar izletilebilir. Kendi yaşantılarından yola çıkarak doğaçlama ritim, hareket ve dans çalışmalarıyla ilgili örnek vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BOM.8.2.1

Öğrencilere 9/8'lik şarkı veya türküler dinletilir. Öğrencilerin 9/8'lik şarkı veya türkülerle alkişla eşlik etmesi ve müziklerin vuruşlarını odaklanarak belirlemesi sağlanır (**E3.2**). Öğrencilerden 9/8'lik bir şarkı veya türkü seçmesi ve bu şarkı veya türküyü uygun ritim kalıpları oluşturması istenir (**E3.3**). Öğrencilerin oluşturdukları ritim kalıplarından birini seçmesi sağlanır. Öğrencilere şarkı veya türkülerle vücutlarını ritim çalgısı gibi kullanarak ya da ritim çalgılarıyla eşlik ederken bazı vuruşların kuvvetli, bazı vuruşların hafif yapılmasının anlatımı kuvvetlendirebileceği hatırlatılır. Öğrencilerin seçtikleri 9/8'lik şarkı veya türküyü söylerken vücudunu ritim çalgısı gibi kullanarak ya da seçtikleri ritim çalgısı ve ritim kalıbıyla şarkı veya türküyü eşlik etmesi beklenir. Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri sağlanabilir (**SDB1.3**). Öğrencilere ritim çalışmaları yapılırken ortak kullanım alanlarında ritim çalgılarını ile ders materyallerini korumaları ve özenli kullanmaları, bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları gerektiği hatırlatılır (**D17.3, D8.4**). Öğrencilerin hazırladıkları çalışmaları belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sergilemeleri istenir (**OB9**). Yapılan çalışmalar gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere ritim çalgılarıyla yapacakları çalışmalar için performans görevi verilebilir.

BOM.8.2.2

Öğrencilerin gruplara ayrılması istenir (**SDB2.2**). Grupların dijital kaynaklardan yararlanarak daha önce öğrendikleri şarkı veya türkülerden bir liste hazırlamaları sağlanır (**OB2**). Grupların listeledikleri şarkı veya türkülerden birini seçmesi beklenir. Gruplardan seçtikleri şarkı ya da türküyü uygun hareketler belirlemeleri istenir. Gruplara seçtikleri şarkı veya türküyü uygun hareketler belirlerken jest ve mimikleri kullanmanın anlatımı kuvvetlendirebileceği hatırlatılır. Grupların seçilen şarkı veya türküyü hareket oluştururken jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Grupların hazırladıkları çalışmaları sergilemeleri sağlanır (**OB9**). Öğrencilere grup çalışmalarında iş birliği içinde çalışmaları gerektiği vurgulanarak tüm öğrencilerin grup iletişimine katılması, yeni fikir ve önerilere açık olması, görev bilincine sahip olması ve girişkenliğini artırması sağlanır (**SDB2.1, SDB2.2, D3.4, E3.5, D10.1, D16.3, E2.3**). Yapılan çalışmalar kontrol listesi ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareketler sergilediği performans görevi verilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.8.2.3

Öğrencilere dijital kaynaklardan yararlanılarak farklı koreografiler izletilir. İzledikleri koreografilerdeki temaya dikkat etmeleri sağlanır. Öğrencilerin gruplara ayrılması, grupların oluşturacakları koreografi için iş birliği içinde bir tema belirlemeleri istenir (**SDB2.2**). Grupların koreografilerinde kullanacakları temaya uygun hareketleri ve adımları tartışarak belirlemeleri beklenir (**E3.6**). Öğrencilerin koreografi oluştururken seçtikleri temaya uygun müzik, müziğe uygun hareketler ve sahnenin genişliği arasında ilişki kurması istenir. Koreografi oluşturulurken dikkat edilmesi gereken unsurlar hatırlatılır. Bu bilgilerden yola çıkarak grupların seçtikleri temaya uygun müzik ve hareketlerle sahne ölçülerine uygun özgün bir koreografi oluşturmaları beklenir (**E3.3**). Grupların koreografilerini sergileyebilecekleri ortamlar oluşturulur (**OB9**). Öğrencilere grup çalışmalarında iş birliği içinde çalışmaları gerektiği vurgulanarak tüm öğrencilerin

grup iletişimine katılması, yeni fikir ve önerilere açık olması, görev bilincine sahip olması ve girişkenliğini arttırması sağlanır (**SDB2.2, SDB2.1, E3.5, D16.3, E2.3, D11.1**). Koreografiler sergilenirken uygun kostüm ve dekordan yararlanılması gerektiği hatırlatılır. Hazırlanan koreografiler belirli gün ve haftalarla ilgili etkinliklerde de sergilenebilir. Öğrencilere hazırladıkları koreografileri sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden Türk müziğinde kullanılan aksak ritimleri araştırmaları ve bu çalışmalarını sınıfta sunmaları istenebilir. Öğrencilere eşli çalışmalar yaptırılarak uyumlu hareket edilmesi istenebilir. Farklı materyaller kullanılarak yapılan ritim çalışmaları ile ilgili dijital kaynaklardan araştırma yapıp araştırmalarını sunması sağlanabilir.

Öğrencilerden farklı kültürlerin ritmik yapılarını ve bu kültürlerin danslarını araştırmaları istenebilir. Araştırma sonuçlarını arkadaşlarıyla paylaşmaları ve farklı kültürlerin ritmik yapısına uygun hareketler oluşturarak sergilemeleri sağlanabilir.

Öğrencilerden koreografinin kullanıldığı alanları, koreoloji kavramını, "Benesh" hareket notasyonunu dijital kaynakları kullanarak araştırmaları ve bu araştırma sonuçlarını sunmaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerin aksak ritimleri kavramaları için şarkı ve türkülere alkışla ve sayarak eşlik etmeleri sağlanabilir. Şarkı ve türkülerdeki 3 zamanlı vuruşlar için aynı hareketler kullanılabilir.

Öğrencilere seçtikleri şarkı ya da türkünün ritmini kavramaları için ritme uygun yürüme çalışmaları yaptırılabilir. Öğrencilerin şarkı veya türküyü basit hareketlerle eşlik etmeleri sağlanabilir. Çalışma için yavaş tempolu bir şarkı ya da türkü seçilebilir.

Öğrencilere yavaş tempolu bir şarkı verilerek önce şarkı veya türkünün ritmini ve hızını kavrayabilecekleri tempo tutma, ritme uygun yürüme gibi etkinlikler düzenlenebilir. Öğrencilere oluşturacakları koreografinin temasını belirleyebilmelerine yönelik ipuçları verilebilir. Ardından şarkıyı kendi istedikleri şekilde bölümlere ayırmaları ve her bölüm için bir hareket belirlemeleri istenebilir. Öğrencilere şarkı ya da türkünün bazı bölümlerinde serbest hareketler yapmaları söylenerek yaratıcılıkları geliştirilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: OYUNLARDA TAKTİK VE STRATEJİ

Temada öğrencilerin oyun ve etkinliklerde taktik ve strateji geliştirebilmesi, kurallı takım oyunları oluşturabilmesi ve geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 18

ALAN
BECERİLERİ BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB.2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.6. Analitiklik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER Beden Eğitimi ve Spor

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.8.3.1. Oyun ve etkinliklerde strateji kullanabilme

- a) Oyun ve etkinliklerde stratejik problemi veya durumu belirler.
- b) Oyun ve etkinliklerde belirlenen problemin veya durumun çözümüne ilişkin karar verir.
- c) Oyun ve etkinliklerde strateji becerilerini geliştirir.
- ç) Oyun ve etkinliklerde stratejisini uygular.

BOM.8.3.2. Kurallı takım oyunları oluşturabilme

- a) Oluşturacağı oyunu ve kuralları belirler.
- b) Oyunun amacı ve kuralları arasında ilişki kurar.
- c) Kurallı oyun oluşturur.

BOM.8.3.3. Geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilme.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Geleneksel Oyunlar
Kurallı Takım Oyunları
Taktik ve Strateji

Genellemeler Oyunlarda iyi taktik ve strateji yapmak başarıya giden yolda önemlidir.

Anahtar Kavramlar geleneksel oyunlar, kurallı oyun, strateji, taktik

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere oyun ve etkinliklerde taktik ve strateji geliştirmelerine yönelik performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin oyun ve etkinliklerde grupla hareket edebildiği, kurallı takım oyunları oluşturabildiği, geleneksel çocuk oyunlarını oynayabildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilerden kurallı bir takım oyunu oluşturmaları istenerek oyun sırasındaki strateji geliştirme becerileri gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere dijital kaynaklar kullanılarak takım oyunları ve kurallı oyunlar ile ilgili videolar izletilebilir. Verilen örnekler değerlendirilerek taktik ve strateji ile ilgili yorum yapmaları sağlanabilir. Kendi yaşantılarından yola çıkarak olay ve durumlar karşısında uyguladıkları taktik ve stratejilerle ilgili düşünceleri sorularak günlük yaşamla bağ kurmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.8.3.1

Öğrencilere oyun ve etkinliklerde taktik ve strateji geliştirmek için planlamanın, düşünmenin ve hızlı karar vermenin önemli olduğu bilgisi verilir (OB1). Öğrencilere daha önce öğrendikleri bir oyun bazı kuralları değiştirilerek oynatılır (E2.5). Oyun bittiğinde oyundaki stratejik problemleri belirlemeleri istenir (E3.6). Belirlenen problemlerin çözümü için soru cevap, beyin fırtınası gibi yöntem ve teknikler kullanılarak problemlerin çözümüne ilişkin karar verilmesi sağlanır (SDB3.3). Öğrencilere oyun tekrar oynatılır. Tespit edilen problemlerin çözümüne ilişkin kararlar uygulanarak öğrencilerin strateji becerilerini geliştirmeleri beklenir. Öğrenciler gruplara ayrılabilir (SDB2.2). Öğrencilere farklı oyunlar oynatılarak oyunun kurallarını iyi anlamaları, ekip çalışmasının başarıya ulaşmak için önemli olduğu, oyunun gidişatına göre hızlı düşünüp yeni stratejiler geliştirilmesi gerektiği hatırlatılarak öğrendiği bilgileri oyunlarda kullanması beklenir (D3.4). Yapılan çalışmalar gözlem formu ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilere oyun ve etkinliklerde taktik ve strateji geliştirmelerine yönelik performans görevi verilebilir.

BOM.8.3.2

Öğrencilerden tartışma yöntemini kullanarak oluşturulacak oyunun türüne (strateji, beceri, hız gibi özellikler gerektiren oyunlar) karar vermeleri istenir. Oyunun türü belirlenirken oyun alanının (açık hava, sınıf, spor salonu vb.) ve kullanılacak malzemelerin düşünülmesi gerektiği vurgulanır. Oyun türü belirlendikten sonra oyunun amacı, oyunda kaç takım olacağı, takımların kaç kişiden oluşacağı ve oyunun kurallarının belirlenmesi istenir. Öğrencilere oyunun amacı ve kuralları arasında bir ilişki olması gerektiği hatırlatılır. Öğrencilerden oluşturdukları oyunu belirledikleri kurallara ve amaca uygun şekilde oynamaları istenir (E2.5). Öğrencilerden oyunun kuralları ve amacı arasında bir ilişki olup olmadığını tartışma teknikleri kullanılarak değerlendirmeleri beklenir (E3.6). Değerlendirmelerin ardından uygun olmayan kuralların düzeltilerek oyunun tekrar oynanması sağlanır. Yapılan çalışmalar gözlem formu ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.8.3.3

Geleneksel çocuk oyunlarından ya da MEB "Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu Öğretmen Uygulama Kılavuzu" kitabından oyunlar seçilerek oynatılır (E2.5). Öğrencilere oyunlar oynanırken nezaketli, dürüst, hakkaniyetli davranmaları; bedensel ve mekânsal mahremiyetlerine dikkat etmeleri; başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaları; kendisinin ve çevresindekilerin sağlığını tehdit edecek olumsuz davranışlardan kaçınmaları; duyarlı ve dikkatli olmaları gerektiği hatırlatılır (D14.1, D6.1, D6.2, D1.2, BEOSAB8, D8.4, SDB2.3, D5.1). Yapılan çalışmalar gözlem formu, grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden taktik ve strateji oyunlarını araştırmaları ve bunları sergilemeleri istenebilir. Aynı oyunlar için farklı stratejiler belirlemesi sağlanabilir.

Öğrencilerin yabancı kültürlerin kurallı takım oyunlarını araştırması ve bu araştırma sonuçlarını sunması istenebilir. Kültürel unsurlarının oyuna nasıl yansıtıldığını anlatması istenebilir.

Çevresinde gördüğü yöresel çocuk oyunlarını araştırması ve bunları paylaşması istenebilir. Farklı kültürlerin yöresel çocuk oyunlarının araştırılması istenebilir.

Destekleme Öğrencilere basit taktik ve stratejiler verilebilir. Öğrencilerin kendi seviyelerinde taktik ve strateji belirlemeleri istenebilir.

Öğrencilerin oyun oluştururken basit kurallarla başlaması istenebilir. Kurallı takım oyunları oluşturulurken her öğrencinin görev alması sağlanabilir. Öğrencilere oyun oynanırken kuralları hatırlatmak için kısa ve net komutlar verilebilir.

Öğrencilere geleneksel çocuk oyunları dijital kaynaklardan yararlanarak tanıtılabilir. Oyunlar oynanırken öğrencilere komutlar verilerek rehberlik edilebilir. Oyunlar parçalara bölünerek anlatılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: ZEYBEK

Temada öğrencilerin halk oyunları türlerinden zeybeğin geleneksel giyim kuşamı, müziği ve adımlarını öğrenmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 22

**ALAN
BECERİLERİ** SAB13. Müziksel Hareket

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER -

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D10. Mütevazılık, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi ve Spor, Müzik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** SAB9. Müziksel Dinleme, KB2.12. Mevcut Bilgiye/Veriye Dayalı Tahmin Etme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BOM.8.4.1. Halk oyunları türlerinden zeybeğin genel özelliklerini açıklayabilme

BOM.8.4.2. Halk oyunları türlerinden zeybeğin adımlarını sergileyebilme

a) Halk oyunları türlerinden zeybeğin ritmik yapısına uygun hareketler belirler.

b) Halk oyunları türlerinden zeybeğin ritimsel ve ezgisel yapısına uygun olarak sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ Zeybek

Genellemeler Zeybek oyunları Ege yöresinde yaygın olarak oynanan oyunlardır.

Anahtar Kavramlar aksak ritim, koreografi, ritim çalgısı, ritim kalıbı, tema

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, grup değerlendirme formu, performans görevi, öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilere zeybek oyunlarını sergileyebilecekleri, geleneksel zeybek giyim kuşamı ve müziksel özellikleri ile ilgili araştırmalarını sunabilecekleri performans görevi verilebilir. Verilen performans görevi analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmesi için öz değerlendirme formu, birbirlerini değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin ritme uygun hareket edebildiği, halk oyunları türlerinden halay, karşılama, horon, kaşık ve Teke oyunları ile harmandalı ve Kordon zeybeğini bildiği kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilere öğrendikleri halk oyunlarındaki temel hareketler yapıtırlarak hareket becerilerine sahip olduğu ve bildikleri bir halk oyununu oynamaları istenerek halk oyunları ile ilgili bilgileri gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerin çökme, diz vurma, diz kırma ve dönüş hareketlerini dans dışında hangi durumlarda kullandıklarına yönelik sorular sorularak günlük yaşamla bağ kurması sağlanabilir. Öğrencilerin halk oyunları ile ilgili katıldığı etkinliklere örnek vermeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BOM.8.4.1

Öğrencilerin dijital kaynaklardan yararlanarak halk oyunları türlerinden zeybeğin karakteristik özelliklerini hatırlamaları sağlanır **(OB2)**. Görsel ve dijital kaynaklardan yararlanılıp halk oyunları türlerinden zeybeğin geleneksel giyim kuşam parçaları gösterilerek parçaların yöresel isimleri sorulur. Öğrencilerin giyim kuşam parçalarının isimlerini hatırlamaları beklenir. Öğrencilere zeybek müzikleri dinletilerek öğrencilerin zeybek müzikleri ile ilgili bilgilerini hatırlamaları sağlanır **(SAB9)**. Farklı türlerden halk oyunları müzikleri dinletilerek zeybek müziklerini ayırt etmesi istenir. Öğrencilerin halk oyunları türlerinden zeybek ile ilgili bilgilerini (halk oyunları, geleneksel giyim kuşam ve müziksel özellikleri) gözden geçirmeleri beklenir. Öğrencilerin geleneksel kültür unsurlarımızdan biri olan halk oyunlarını öğrenirken millî, manevî, insani, kültürel değerleri sevmeyi ve onlara saygı duymayı da öğrenmesi sağlanır **(OB5, D19.1, D19.2)**. Öğrencilere halk oyunları türlerinden zeybeğin geleneksel giyim kuşamı, müziksel özellikleri ve oyunları ile ilgili performans görevi verilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

BOM.8.4.2

Öğrencilerin daha önce izlediği halk oyunları videolarından ve yaşantılarından yola çıkarak halk oyunları türlerinden zeybek ile ilgili edindiği bilgileri gözden geçirmesi beklenir **(KB2.12)**. Zeybek oyunlarından "Yund Dağları", "Kerimoğlu zeybeği", "Arpazlı zeybeği" ve "Muğla zeybeği" oyunları müzikleriyle sergilenerek adımlardaki ritmik yapıyı fark etmesi sağlanır. Bu adımlar gösterip yaptırma yöntemiyle tekrar ettirilir. Zeybek oyunları oynanırken anlatımı kuvvetlendirmek için jest ve mimiklerle eşlik etmenin önemi vurgulanır **(OB1)**. Hareketler tekrar edilirken öğrencilerin jest ve mimiklerini de kullanmaları beklenir. Öğrencilerin öğrendiği oyunları müzik eşliğinde okulda düzenlenen belirli gün ve haftalar ile ilgili etkinliklerde sergileyerek çalışmalarda aktif rol alması ve ekip çalışmasının önemini kavraması sağlanır **(OB9, D3.4, SDB2.2)**. Öğrencilerin ekip çalışmalarında iş birliği içinde yaptıkları çalışmayı uygulamaları; ılımlı, iyimser ve sabırlı yaklaşımlar sergilemeleri; saygılı, nazik ve yardımsever olmaları gerektiği hatırlatılır **(SDB2.2, D10.3, D20.3)**. Öğrencilerin kendi çalışmalarını değerlendirmeleri sağlanabilir **(SDB1.3)**. Öğrencilerden dijital kaynaklardan yararlanarak daha önce öğrenmedikleri bir zeybek oyununu öğrenip sınıfta arkadaşlarına sunması istenebilir **(OB2)**. Yapılan çalışmalar gözlem formu ve grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri için öz değerlendirme, arkadaşlarını değerlendirmeleri için akran değerlendirme formu kullanılabilir. Öğrencilere zeybek oyunlarını sergileyebilecekleri performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Öğrencilerin farklı zeybek oyunlarını araştırması ve araştırdığı oyunları sergilemesi sağlanabilir.

Öğrencilerden ülkemizde yapılan halk oyunları yarışmaları ve festivallerini araştırmaları istenebilir. Zeybek oyunlarının adım, kostüm ve müziksel özelliklerinin farklı kültürlerdeki benzerlerini araştırması ve yaptığı araştırmayı sunması istenebilir.

Öğrencilerden Atatürk'ün halk oyunları alanındaki çalışmalarını araştırmaları istenebilir.

Destekleme

Zeybek oyunlarının geleneksel giyim kuşamı ve müziksel bileşenleri basitleştirilerek öğrencilerin daha kolay anlaması sağlanabilir. Öğrencilerin zeybek ile ilgili bilgilerini hatırlamaları ve pekiştirmeleri için soru cevap tekniği kullanılabilir.

Öğrencilerin zeybek oyunlarının adımlarını daha kolay kavrayabilmeleri için adımlar aşamalar hâlinde verilebilir. Adımlar öğretilirken yavaş hızda başlanıp hareketler algılandıkça hız arttırılabilir. Müzik eşliğinde daha fazla tekrar yaptırılarak öğrenilen adımların kalıcı olması sağlanabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



