



T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

(5, 6, 7 VE 8. SINIFLAR)

TÜRKİYE YÜZYILI
MAARİF MODELİ

2025

İÇİNDEKİLER

1. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI	4
1.1. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI	4
1.2. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR	5
1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler	6
1.2.2. Programlar Arası Bileşenler (Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri, Okuryazarlık Becerileri, Değerler)	6
1.2.3. Disiplinler Arası ve Beceriler Arası İlişkiler	7
1.2.4. İçerik Çerçevesi	7
1.2.5. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)	7
1.2.6. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	8
1.2.7. Farklılaştırma	9
1.3. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ TEMALARI, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU	9
1.4. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI	12
2. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SINIF DÜZEYLERİNE AİT TEMALAR	14
5. SINIF	14
6. SINIF	35
7. SINIF	57
8. SINIF	79

1. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

1.1. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI

Yaşam boyu fiziksel aktivite alışkanlığına sahip bir toplumun inşası günümüz dünyasının çok yönlü sorunları düşünüldüğünde her zamankinden daha önemli bir görev hâline gelmiştir. Okulları fiziksel aktivite alışkanlığı kazanmanın temel kaynağı olarak değerlendirirsek bu potansiyelin etkin kullanımı sağlıklı toplum inşasını kolaylaştıracaktır. Bir bütün olarak düşünüldüğünde okullar, öğrencilerde fiziksel aktivite alışkanlığı sağlamak için önemli bir potansiyele sahiptir. Bu potansiyelin verimli bir şekilde değerlendirilmesinin odak noktasında nitelikli beden eğitimi dersleri bulunmaktadır. Bu anlamda fiziksel aktiviteyi günlük yaşamın bir parçası hâline getirebilmek için fiziksel aktivitenin eğlenceli yönlerini deneyimleyip aktivitelere istekle katılım gösteren, öz güveni yüksek, hareket becerileri ve fiziksel uygunluğu gelişmiş, fiziksel aktivitenin sağlıklı ilişkisini özümsemiş ve hareket yoluyla çok yönlü gelişimi sağlamış bireyler yetiştirmek beden eğitimi ve spor dersinin temel yaklaşımıdır. Düzenli fiziksel aktiviteye katılım alışkanlığına sahip bireylerin yetişmesi için ilköğretim dönemi çok önemli bir yere sahiptir. Bu bağlamda ilkokul ile başlayan bu sürecin ortaokul döneminde tamamlayıcı şekilde devam etmesi için programlar bütüncül bir anlayışla Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin benimsediği ilke ve yaklaşımlarla hazırlanmıştır. Beden eğitimi ve spor dersinin doğasına çok uygun bir anlayış olan bütüncül eğitim, modelin bileşenleri kullanılarak yapılandırılmıştır.

Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı; düzenli fiziksel aktivite alışkanlığının çok yönlü, uzun süreli ve ilişkisel yapısı dikkate alınarak hazırlanmıştır. Programda öğrencilerin ilkokul döneminde kazandıkları hareket becerilerini sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinlikler yoluyla geliştirmeleri, kavramlarla ilişkilendirmeleri ve farklı fiziksel aktivite ortamlarında kullanabilmeleri hedeflenmiştir. Ayrıca sağlıklı yaşam anlayışını geliştiren, motivasyonu artıran ilgi çekici içeriklere de yer verilmiştir. Günlük yaşamlarında fiziksel aktivitenin sürekliliğini sağlamak üzere öğrenciler için gerekli bilgi, beceri ve tutumlar öğrencilerin eğlenmelerini, sorgulamalarını, değer vermelerini ve oyun oynamalarını destekleyici bir öğrenme ortamında sunulmuştur. Bu bağlamda öğrenme çıktıları sadeleştirilerek somut öğrenme ve öğretme uygulamalarına odaklanılmış ve öğrencileri aktif, sosyal ve sağlıklı olmaya teşvik eden eğilim, değer, okuryazarlık ve sosyal-duygusal öğrenme becerilerine öncelik verilmiştir.

Programda öğrencilerin edindikleri becerileri farklı etkinlik ve oyun türlerinde kullanabilmelerini sağlayacak içerik çerçevesi sunulması hedeflenmiştir. Nihai olarak Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin yapısı esas alınarak mevcut programlar, uluslararası örnekler ve güncel araştırmalar incelenmiş; öğretmenlerin geri bildirimleri de dikkate alınarak bu öğretim programı hazırlanmıştır.

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

1. Beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri (BEOSAB) olan hareketi sergileme, hareket kavramlarını uygulama, taktik ve strateji geliştirme, fiziksel aktiviteye katılma, ritmik hareket etme, fiziksel uygunluk sağlama, eşle/grupla hareket etme, adil oyun anlayışına uygun davranma, takım/grup liderliği sergileme ve güvenli ortam oluşturma becerilerini geliştirmeleri,
2. Kavramsal, sosyal-duygusal öğrenme ve okuryazarlık becerilerini beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri ile bütüncül şekilde kullanmaları,
3. Sahip oldukları değer ve eğilimleri beden eğitimi öğrenme ortamına yansıtırken aynı zamanda yeni değer ve eğilimler edinmeleri,
4. Sağlıklı bir yaşam tarzı için fiziksel aktivitenin önemini anlamaları ve bu doğrultuda düzenli fiziksel aktivite alışkanlığı kazanmaları,
5. Edindikleri bilgi, beceri ve tutumları öğrenme sürecine, diğer derslere ve günlük yaşamlarına yansıtmaları amaçlanmaktadır.

1.2. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR

Öğretim programının uygulanması sürecinde şu hususlara dikkat edilmelidir:

1. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bütüncül eğitim anlayışına uygun olarak, beden eğitimi ve spor derslerinde alan becerileri ve kavramsal becerilerin yanı sıra eğilim, değer, okuryazarlık ve sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin etkin şekilde işletilmesi sağlamalıdır.
2. Programın temel ilkesi "hareket yoluyla çok yönlü gelişim" olduğu için tüm temalarda hareketin gelişimi odak nokta olmalı ve sarmal yapıya dikkat edilmelidir..
3. Öğrenme ortamı hazırlanırken öğrencileri eğlendiren, öğrencilerin öz güvenlerini geliştirmelerini destekleyen, öğrencilere çeşitlilik sunan güdüleyici bir iklim oluşturulmalıdır. Bunun yanı sıra sosyal etkileşim, kişiye uygun öğrenme, memnun olma gibi unsurları içeren anlamlı beden eğitimi deneyimleri sunulmalıdır.
4. Beden eğitimi ve spor dersi, farklı sınıf seviyelerinde devam eden bir ders olduğundan bir önceki sınıf seviyesine ait ön öğrenme eksiklikleri zümre öğretmenlerince tespit edilmeli ve bu eksiklikleri gidermeye yönelik çalışmalar, eğitim öğretim yılı başında karara bağlanmalıdır.
5. Programda yer alan öğrenme çıktıları BEOSAB ile kavramsal beceriler işletilerek hazırlanmıştır. BEOSAB kapsayıcı olması bakımından hareketi sergileme, hareket kavramlarını uygulama, taktik ve strateji geliştirme, fiziksel aktiviteye katılma, ritmik hareket etme, fiziksel uygunluk sağlama, eşle/grupla hareket etme, adil oyun anlayışına uygun davranma, takım/grup liderliği sergileme ve güvenli ortam oluşturma becerilerinden oluşmaktadır. Bazı öğrenme çıktıları temel becerilerden oluşmaktadır. Alana özgü ihtiyaç duyulan bazı kavramlar temel beceri olarak düşünülmelidir.
6. Okullarda bireysel, sosyal ve çevresel farklılıkların geniş bir yelpazede olduğu göz önünde bulundurulmalı; tüm öğrencilerin katılımını destekleyecek şekilde birey, sosyal çevre ve fiziki çevre özellikleri dikkate alınarak çeşitlendirme ve uyarlamalar yapılmalıdır.
7. Öğrencilerin aktif oldukları, problem çözme ve iş birliğine uygun model temelli yaklaşımlar (spor eğitimi, taktiksel oyun, bireysel ve sosyal sorumluluk, akran öğretimi, iş birlikli öğretim modeli vb.) ve içeriğe en uygun öğretim stilleri (komut, alıştırma, eşli çalışma, kendini denetleme, katılım, yönlendirilmiş buluş, problem çözme, öğrencinin tasarımı, öğrencinin başlatması ve kendi kendine öğrenme) kullanılmalıdır.
8. Öğretim programında içerik çerçeveleri kapsayıcı temalar altında yapılandırılmıştır. Bunun temel gerekçesi, beden eğitimi ve spor dersindeki birçok öğrenme çıktısının hareket yoluyla verilen birbirini tamamlayıcı içeriklerden oluşmasıdır. Diğer bir gerekçe ise beden eğitimi ve spor dersinin kendine özgü doğası gereği dersin işlendiği yer, tesis, ekipman, iklim şartları gibi birçok faktörden etkilenebilmesidir. Bu nedenle içerik çerçeveleri kapsayıcı konu başlıklarıyla oluşturulmuş ve okulun tesis, ekipman, iklim şartları, öğrenci profili etkenlerine bağlı olarak çeşitlendirilmesine olanak tanınmıştır. Bu bağlamda etkinlik ve oyunlar, hedeflenen tüm öğrenme çıktılarının sağlanması koşuluyla çeşitlendirilebilir, temaların saatleri ve yerleri değiştirilebilir.
9. Beden eğitimi ve spor dersinin öğrenme-öğretme uygulamalarını zenginleştirmek ve öğrencilerin okul dışı zamanlarda da takibini sağlamak amacıyla öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alınarak dijital eğitim içerikleri ve çeşitli teknolojiler (sanal sınıf, mobil uygulamalar, oyunlaştırma araçları vb.) kullanılmalıdır.
10. Beden eğitimi ve spor dersinde çeşitli materyallere ihtiyaç duyulmaktadır. Öğretmenler programın hedeflediği yapıyı etkili bir şekilde uygulayabilmek için dönem başında gerekli materyalleri belirlemeli, yetkililerden talep etmeli ve hazır hâle getirmeye çalışmalıdır. Bununla birlikte beden eğitimi ve spor dersi, materyal tasarımı için oldukça uygun bir yapıya sahiptir. Bu bağlamda hem materyal çeşitliliğini sağlamak hem de öğrencilerin el becerileri ve yaratıcılıklarını geliştirebilmek için materyaller (karton raket, uzun saplı araçlar, halka, oyun çarşafı, kum torbası vb.) tasarlanmalıdır.
11. Ölçme ve değerlendirme anlayışı öğrenme odaklı olmalı ve sürece yönelik bir yaklaşım benimsenmelidir. Bu bağlamda öğrencilerin öğrenme durumları biçimlendirici değerlendirmeye yönelik araçlarla değerlendirilmelidir. Dereceli puanlama anahtarları, gözlem formları, kontrol listeleri, performans görevleri, öz değerlendirme, akran değerlendirme gibi ölçme ve değerlendirme araçları sıkça kullanılmalıdır.

12. Öğretmenlerden hem zenginleştirme hem de destekleme faaliyetlerini bireysel farklılıklara duyarlı biçimde ve kapsayıcı bir anlayışla gerçekleştirmesi beklenmektedir. Bu bağlamda farklılaştırma bölümlerinde öğrencilere kendi beceri seviyesine uygun etkinlikler ve gerekli zaman verildiğinde tüm öğrencilerin öğrenebileceği anlayışı ile programın hedefine ulaşması sağlanmalıdır. Öğrencilerin kendi potansiyellerine ulaşabilmesi için farklılaştırma uygulamaları öğretmenler tarafından öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve istekleri göz önünde bulundurularak planlanmalı ve uygulanmalıdır. Öğrencilerin özel gereksinimleri olduğu durumlarda farklılaştırma uygulamalarında gerekli uyarlamalar yapılmalıdır.
13. Uzun vadeli bir gelişim için önemli olan beden eğitimi ve spor dersinde çeşitlilik sunulmasıdır. Bu bağlamda öğrencinin ileride birçok spor branşını yapabilmesine zemin hazırlayacak hareket ve oyun çeşitliliğine sahip olmasına dikkat edilmeli, yeteneği olan öğrenciler bu bakış açısıyla keşfedilmeli ve yönlendirilmelidir.
14. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme çıktılarının gerçekleşebilmesi için disiplinler arası iş birliği ve günlük yaşamla ilişkilendirme yapılmalıdır. Öğrencilerin edindikleri becerileri hem diğer derslerde hem de ders dışındaki uygun fiziksel aktivite ortamlarında kullanabilmeleri için öğrencilere rehberlik edilmelidir.
15. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın hedefine ulaşabilmesi için kişisel (öğrenciler, öğretmenler, veliler, okul yöneticileri, antrenörler vb.) ve kurumsal paydaşların (okul, il-ilçe gençlik ve spor müdürlükleri, spor federasyonları, kulüpler, belediyeler, il sağlık müdürlükleri vb.) iş birliği içinde olması önemlidir. Bu iş birliğinin sağlanmasında okul yönetimi ile öğretmenler yönlendirici olmalıdır.

1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler

Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı, BEOSAB ve kavramsal becerilerle bu becerilerin tamamlayıcısı niteliğindeki eğilimler esas alınarak hazırlanmıştır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli çerçevesinde belirlenen beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri "hareketi sergileme, hareket kavramlarını uygulama, taktik ve strateji geliştirme, fiziksel aktiviteye katılma, ritmik hareket etme, fiziksel uygunluk sağlama, eşle/grupla hareket etme, adil oyun anlayışına uygun davranma, takım/grup liderliği sergileme ve güvenli ortam oluşturma"dır. BEOSAB bireyin sadece fiziksel değil bilişsel, sosyal-duygusal gelişimini de göz önünde bulundurarak çok yönlü bir eğitim anlayışını benimsemektedir. Bireylerin yaşam boyu fiziksel aktivite alışkanlığı kazanmalarını, sağlıklı yaşam tarzı benimsemelerini ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmelerini destekler. Her bir beceri tanımlandıktan sonra ilgili süreç bileşenleri işletilerek becerilerin kazanılmasına yönelik kapsamlı bir çerçeve sunulmuştur. Programda öğrenme çıktıları bu alan becerilerini destekleyecek şekilde yapılandırılmıştır. Alan becerilerinin karşılayamadığı beceriler için kavramsal beceriler (temel, bütünleşik) kullanılmıştır. Öğrencinin öğrenme sürecini desteklemek için Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın tüm hedef ve süreçleri; alan becerileri, kavramsal beceriler ve eğilimler bir bütün hâlinde düşünülüp yürütülmelidir.

1.2.2. Programlar Arası Bileşenler (Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri, Okuryazarlık Becerileri, Değerler)

Programlar arası bileşenler; sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerileri olarak sınıflandırılmıştır. Geçmişin "öğrenen insan" modeli bugünün dünyasında "öğrenmeyi öğrenen, sorgulayan, yeni durumlara kolaylıkla uyum sağlayan, sadece bilişsel değil sosyal-duygusal yönden de gelişen insan" profiline karşılık gelmektedir. Bu nedenle sosyal-duygusal öğrenme becerileri, öğrencilerin okul içindeki ve okul dışındaki hayatlarında başarılı olmaları için öğrencileri destekleyecek bir yeterlik kümesi olarak ele alınmaktadır. Beden eğitimi ve spor dersinin hem okulda hem de günlük yaşamda düzenli fiziksel aktiviteye katılım alışkanlığını hedefleyen yönü, sosyal-duygusal öğrenme becerilerini tercih değil bir gereklilik hâline getirmektedir. Bireyin düzenli fiziksel aktiviteye katılım sürecinin motivasyon, öz güven, yeterlik, etkileşim gibi yönleri göz önünde bulundurulduğunda beden eğitimi ve spor dersi öğretim sürecinin sosyal-duygusal öğrenme becerileri olmadan başarılı bir şekilde gerçekleşmeyeceği dikkate alınmalıdır.

Beden eğitimi ve spor dersinin amaçlarına ulaşabilmesi için öğrenme-öğretme yaşantılarında tema ile tutarlı bir biçimde ele alınması gereken bir diğer bileşen "değerler"dir. Sağlıklı bir kişilik; bireyin kişisel gelişimi, yaşadığı topluma uyumu ve fiziksel çevresiyle doğrudan ilişkilidir. Sosyal ve fiziksel çevreyle ilişkilerde sağlıklı kişilik özelliklerinin oluşmasını sağlayan değerler bireyin kendisi, çevresi ve toplum açısından önemli bir yapıdır. Beden eğitimi ve spor dersleri, bu

değerlerin eyleme geçirilmesi için uygun bir zemin sunar. Bu bağlamda değerler, Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın hedeflediği beceriler ve içerik çerçevesi ile uyumlu bir şekilde bu sürecin doğal bir bileşeni olarak değerlendirilmelidir. Okuryazarlık becerileri, sürecin bir diğer önemli bileşeni olup öğrencinin çok yönlü gelişiminin önemli bir parçasıdır. Okuryazarlık becerileri programın temel amaçlara ulaşabilmesinin tamamlayıcı bir unsuru olarak ele alınmalı ve süreç bileşenleri öğrenme-öğretme sürecinde gerçekleştirilen etkinliklerle birleştirilmelidir.

1.2.3. Disiplinler Arası ve Beceriler Arası İlişkiler

Programda temanın öğrenme çıktılarını desteklemek amacıyla disiplinler arası ve beceriler arası ilişkilerin kurulması önemli görülmüştür. Beden eğitimi ve spor dersinde edinilen bilgi ve becerilerin hayat bilgisi, müzik, fen bilimleri gibi alanlarla nasıl uyumlu hâle getirileceği öğrenme-öğretme süreçlerinde belirtilmiştir. Beceriler arası ilişkiler ise öğrenme çıktılarıyla doğrudan bağlantılı olmasa da temanın hedeflerine ulaşmak için gerekli olan alan becerilerini ve kavramsal becerileri ifade etmektedir. Bu doğrultuda bazı beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri öğrenme çıktısı olarak değil beceriler arası ilişkilerin bir parçası olarak kullanılmıştır. Öğrenme ve öğretme süreçlerinin disiplinler arası ve beceriler arası ilişkileri etkin bir şekilde kullanacak biçimde planlanmasının programın bütüncül yaklaşımının başarısı için önemli olduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

1.2.4. İçerik Çerçevesi

Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın içerik çerçevesi bölümünde tema kapsamında ele alınacak konulara yer verilmiştir. Bu içerikler, çeşitli hareket becerilerini edinme ve farklı durumlarda kullanabilmeye birlikte düzenli fiziksel aktiviteye katılımı ve sağlık anlayışını destekleyecek içeriklerden oluşturulmuştur. Program kapsamında verilmesi amaçlanan içerik, öğrenme çıktılarına yansıtılmış ve öğrenme-öğretme uygulamalarında somutlaştırılmıştır.

Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın içerik çerçevesi oluşturulurken sporlara hazırlayıcı oyun türlerinde çeşitlilik sağlanmış, özelleşmiş hareket becerilerinin gelişimi sürdürülmüş, fiziksel uygunluk ve zindelik gelişimi ile ilgili konulara yer verilmiş, yaşam boyu fiziksel aktivite alışkanlığının kazandırılması amacı dikkate alınmış, öğrencilerin ihtiyaçları gözetilmiş ve Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli beceri çerçevesi ile uyum esas alınmıştır. Oyun temaları içerisinde yer alan kategoriler (hücum, hedef, file/duvar vb.), farklı oyun kümelerini temsil etmektedir. Çeşitliliği sağlamak amacıyla tema adı ve içerik çerçevesinde yapılandırılan oyunlar seçilmeli ve farklı temalara geçildiğinde aynı oyun türü tekrar edilmemelidir. Okulların özel şartlarına göre uygulamalarda yer verilebilecek bazı içeriklere (su sporları, kış sporları, savunma sporları vb.) "açık alan ve macera etkinlikleri" ya da "spor eğitimi" temalarında yer verilebilir. Mevcut programlarda yer alan içerik unsurları gözden geçirilerek öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alınmış ve içeriklerin hem çeşitlendirilmesi hem de ihtiyaca göre farklı düzeylerde tekrar edilmesi sağlanmıştır. İçerik çerçevesinin kapsamını belirtmek ve yönlendirmek için anahtar kavramlara ve bazı temalarda genellemelere yer verilmiştir.

1.2.5. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)

Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme kanıtları bölümünde ölçme ve değerlendirme süreçlerinin amaçlarına ve dersin öğrenme çıktılarına yönelik kanıt oluşturabilecek araçlar sunulmuştur. Beden eğitimi ve spor dersi öğrencilerin bireysel farklılıklarının gözlenebildiği ve bu farklardan dolayı değerlendirmelerin güç olabildiği bir derstir. Bu anlamda öğrencilerin başlangıç seviyeleri dikkate alınarak ürün ve sürecin de değerlendirilmesi çok önemlidir. Başlangıç seviyesini anlayabilmek için tanılayıcı değerlendirme yöntemlerinin dersin başında kullanılması önemsenmiştir. Süreç esnasında "öğrenme için değerlendirme" anlayışıyla öğrencilerin seviyesinin belirlenmesi değil öğrenme durumlarının gecikmeden tespit edilmesi sağlanmalıdır. Bu bağlamda süreci değerlendirmeye uygun olarak çeşitlendirilmiş ölçme ve değerlendirme yöntemlerinin kullanılması teşvik edilmiştir. Bu doğrultuda bu dersle ilgili ölçme ve değerlendirme süreçleri aşağıda belirtilen hususlar dikkate alınarak tasarlanmıştır:

1. Programda öğrenme çıktılarına ve öğrenci özelliklerine uygun olmak koşuluyla öğrenme kanıtı oluşturmak adına tanılayıcı ve biçimlendirici değerlendirme ön planda tutulmuştur.
2. Programda öğrenme çıktılarına yönelik ölçme ve değerlendirme önerilerine yer verilmiştir. Değerler, eğilimler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri ve okuryazarlık becerileri öğrenme-öğretme uygulamalarının bir parçası olduklarından ve içeriğe entegre edildiklerinden programın öğrenme kanıtları bölümünde bunlara ilişkin doğrudan ölçme ve değerlendirme araçlarına yer verilmemiştir.
3. Programda verilen ölçme ve değerlendirme araçları rehber görevi üstlenmektedir. Bu bağlamda öğretmenler, ölç-

me ve değerlendirme süreçlerinin amaçlarına ve öğrenme çıktılarına uygun olmak koşuluyla farklı ölçme ve değerlendirme araçları kullanabilirler.

4. Beden eğitimi ve spor dersinin çok yönlü doğası gereği sadece fiziksel odaklı ölçümler yeterli değildir. Diğer becerilerin de değerlendirilmesine özen gösterilmelidir.
5. Programda her temanın en az bir öğrenme çıktısını değerlendirmeye yönelik performans görevi verilmeye çalışılmıştır.
6. Programda ölçme ve değerlendirme araçları kapsamında performans görevlerinin kullanımına önem verilmiştir. Performans görevleri, öğrencilerin fiziksel becerilerinin yanı sıra bütüncül gelişimlerini destekleyici uygulamalar içermektedir.

1.2.6. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları

Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme-öğretme yaşantıları bölümünde programda yer alan içerik ve diğer bileşenleri öğrenme çıktıları ile ilişkilendiren, süreç bileşenlerinin aşamalarını yansıtan öğrenme yaşantılarına yer verilmiştir. Öğrenme-öğretme uygulamaları; öğrencilerin bu tema için gerekli ön öğrenmelerini yansıtan temel kabuller, mevcut durumlarını tespit etmeye yönelik ön değerlendirme ve günlük yaşam ya da diğer disiplinlerle ilişki kurmalarını sağlayacak köprü kurma bölümleri ile başlamaktadır. Öğrenme-öğretme uygulamalarına başlamadan önce bu bölümler dikkate alınmalıdır. Uygulamalarda öğrencilerin anlamlı beden eğitimi (sosyal etkileşim, kişiye uygun öğrenme, eğlenme, memnun olma, mücadele) anlayışını deneyimlemelerine uygun bir öğrenme ortamı oluşturulmalıdır. Beden eğitimi ve spor dersinin bağlamı gereği içerik çerçevesi, programı kapsayan temalarda zenginleştirilerek sunulmuştur. Bu bağlamda tema içinde yer alan öğrenme çıktılarıyla ilgili uygulamaların takvimi okulun şartlarına göre değişiklik gösterebilir ancak tüm uygulamalar öngörülen içeriklere uygun şekilde tema içinde verilmelidir. Öğrenme-öğretme uygulamalarında öğrencilere yaşam boyu fiziksel aktivite alışkanlığını sağlayıcı bilgi, beceri ve tutumların bütüncül anlayış içerisinde sunulması sağlanmalıdır. Öğrenme ortamlarında sağlıklı bir rekabet ve saygı ikliminin oluşturulması, iş birliğinin teşvik edilmesi ve tüm öğrencilere eşit katılım fırsatları sunulması büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda uygulamalarda bu ilkeler dikkate alınarak öğrencilere ilgilerini çeken, öz yeterlik ve öz güvenlerini geliştiren fırsatlar sunulmalıdır. Bireysel farklılıkların göz önünde bulundurulduğu bu süreçte oyun ve etkinliklerin zorluk seviyelerinin sınıfın seviyesine uygun olmasına özen gösterilmelidir.

Öğrenme-öğretme sürecinde beden eğitimi alanına özel öğretim stillerinin (komut, alıştırma, eşli çalışma, kendini denetleme, katılım, yönlendirilmiş buluş, problem çözme, öğrencinin tasarımı, öğrencinin başlatması, kendi kendine öğrenme vb.) ve öğretim modellerinin (doğrudan, bireyselleştirilmiş, iş birlikli, spor eğitimi, akran, araştırma, taktiksel oyun, bireysel ve sosyal sorumluluk vb.) kullanılması sağlanmalıdır. Stil ve modellere konu alanı, öğrenci profili ve diğer koşullar dikkate alınarak karar verilmelidir.

Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nda bazı temalar aracılığıyla hareket eğitiminin sürekliliği sağlanmıştır. İlkokul döneminde kazanılan temel ve birleşik hareket becerileri oyun, atletizm, jimnastik, ritim gibi içeriklerle pekiştirilmiş; sınıf seviyesi ilerledikçe öğrencilere edindikleri becerileri farklı oyun türlerinde ve etkinliklerde kullanabilecekleri bir çeşitlilik sunulmuştur. Bu yapının zengin öğrenme yaşantıları ile sürdürülmesi sağlanmalıdır. Beden eğitimi ve spor dersinde öğrencinin çok yönlü gelişimini ve düzenli fiziksel aktivite alışkanlığı edinmesini destekleyen bazı içerikler "Sağlıkla İlgili Fiziksel Uygunluk, Kültürel Birikimlerimiz ve Oyun, Egzersize Katılım" temaları altında sunulmuştur. Bu temalarda gerçekleştirilen öğrenme-öğretme uygulamalarında öğrencinin eğlenceli bir ortamda motivasyon ve öz güveninin gelişimi desteklenmelidir. Ayrıca öğrencilerin zindelik ile fiziksel aktivite arasındaki ilişkiyi kurabilmeleri, fiziksel uygunluklarının gelişmesi, kültürel birikimleri ve değerlerimizi öğrenme-öğretme süreçlerinde özümsemeleri sağlanmalıdır. Düzenli fiziksel aktivite alışkanlığı kazandırmayı amaçlayan temaların işlevselliğini artırmak için öğrencilerin öğrendikleri beceriler günlük hayatla ilişkilendirilerek pekiştirilmelidir.

Öğrenme-öğretme uygulamalarında öğrencilerin eğilim, değer, okuryazarlık ve sosyal-duygusal öğrenme becerilerini kazanmalarına yönelik öneriler de sunulmuştur. Bu özelliklerin öğrencilere kazandırılması, beden eğitimi ve spor dersinin öğrenme ortamında yapılacak bazı müdahalelerle sağlanabilir. Oyun ve fiziksel aktivitelerin doğasında bulunan sevgi, saygı, iş birliği, empati, azim, kararlılık, öz yeterlik, öz güven, sorumluluk, karar verme gibi eğilim, değer ve sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin öğretilmesinde soru sorma, örnek hikâyeler anlatma, telkin, eylem öğrenme, gözlem, davranış sözleşmeleri yapma, bire bir görüşme, odak grup görüşmeleri gibi stratejilere yer verilmelidir.

1.2.7. Farklılaştırma

Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın "farklılaştırma" bölümü, "zenginleştirme" ve "destekleme" alt bölümlerinden oluşmaktadır. Farklılaştırmanın bir boyutu olan zenginleştirme; fiziksel yeterliliği yüksek, hareket becerileri ile taktik ve stratejileri daha hızlı öğrenen, programda hedeflenen diğer bilgi ve becerileri etkin bir şekilde kullanabilen öğrencilerin potansiyellerini en üst düzeye çıkarabilmek amacıyla öğretmene yönelik öneriler sunar. Bu bölümde mevcut içerik çerçevesi ve öğrenme çıktılarına bağlı kalınarak öğrencilerin konuyu hem derinlemesine öğrenmelerini hem de günlük yaşamla ilişkilendirmelerini sağlayacak önerilere yer verilmiştir.

Destekleme, öğrenme-öğretme uygulamalarında zorluk yaşayan öğrencilere gerekli ek zaman ve desteğin sağlanabilmesi için öğretmene yönelik önerilerin sunulduğu bölümdür. Bu bölümde ise mevcut içerik çerçevesi ve öğrenme çıktılarına bağlı kalınarak öğrencilerin daha yaşantılarla ve görsel, yazılı, dijital materyallerin de desteğiyle kendi hızlarında ve seviyelerinde ilerlemelerini sağlayacak önerilere yer verilmiştir.

Farklılaştırma bölümü; her öğrencinin yetenek, ilgi ve öğrenme stillerini tanıyarak öğrencilere kapsayıcı bir eğitim ortamı oluşturmak amacıyla hazırlanmıştır. Program uygulanırken etkinlikler kapsayıcılık ilkesi gereği öğrencilerin kendi hızlarında ilerleyebilmelerine fırsat verecek şekilde öğrencilerin ilgi, istek ve ihtiyaçları doğrultusunda hazırlanmalı ve planlamalıdır.

1.3. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ TEMALARI, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU

5-8. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ SINIFLARA GÖRE TEMALAR

5. Sınıf	6. Sınıf	7. Sınıf	8. Sınıf
BES.5.1. Hareket ve Zindelik	BES.6.1. Sağlıkla İlgili Fiziksel Uygunluk	BES.7.1. Performansla İlgili Fiziksel Uygunluk	BES.8.1. Egzersize Katılım
BES.5.2. İş Birlikli Oyunlar	BES.6.2. Hedef Oyunları	BES.7.2. File ve Duvar Oyunları	BES.8.2. Spor Eğitimi
BES.5.3. Hayalimdeki Oyun	BES.6.3. Spor Engel Tanımaz	BES.7.3. Açık Alan ve Macera Etkinlikleri	BES.8.3. Turnuvaya Katılım
BES.5.4. Hareketin Estetiği ve Ritmi	BES.6.4. Kültürel Birikimlerimiz ve Oyun	BES.7.4. Kültürel Birikimlerimiz ve Oyun	BES.8.4. Spor Şenliği
BES.5.5. Daha Hızlı, Daha Yüksekçe, Daha Güçlü ve Birlikte	BES.6.5. Hücum Oyunları	BES.7.5. Hücum Oyunları	

Aşağıdaki tablolarda Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın temalarının işleniş sırası sınıf seviyelerine göre sunulmuştur. Ayrıca bu tablolarda temalara ait öğrenme çıktısı sayıları, ders saatleri ve yüzdeleri verilmiştir.

5. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. Hareket ve Zindelik	4	12	17
2. İş Birlikli Oyunlar	3	18	25
3. Hayalimdeki Oyun	3	10	14
4. Hareketin Estetiği ve Ritmi	3	12	17
5. Daha Hızlı, Daha Yüksekçe, Daha Güçlü ve Birlikte	3	16	23
Okul Temelli Planlama*		4	5
TOPLAM	16	72	100

6. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. Sağlıkla İlgili Fiziksel Uygunluk	4	12	17
2. Hedef Oyunları	3	14	20
3. Spor Engel Tanımaz	3	8	11
4. Kültürel Birikimlerimiz ve Oyun	3	14	19
5. Hücum Oyunları	4	20	28
Okul Temelli Planlama*		4	5
TOPLAM	17	72	100

7. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. Performansla İlgili Fiziksel Uygunluk	3	12	17
2. File ve Duvar Oyunları	3	20	28
3. Açık Alan ve Macera Etkinlikleri	3	14	19
4. Kültürel Birikimlerimiz ve Oyun	3	10	14
5. Hücüm Oyunları	3	12	17
Okul Temelli Planlama*		4	5
TOPLAM	15	72	100

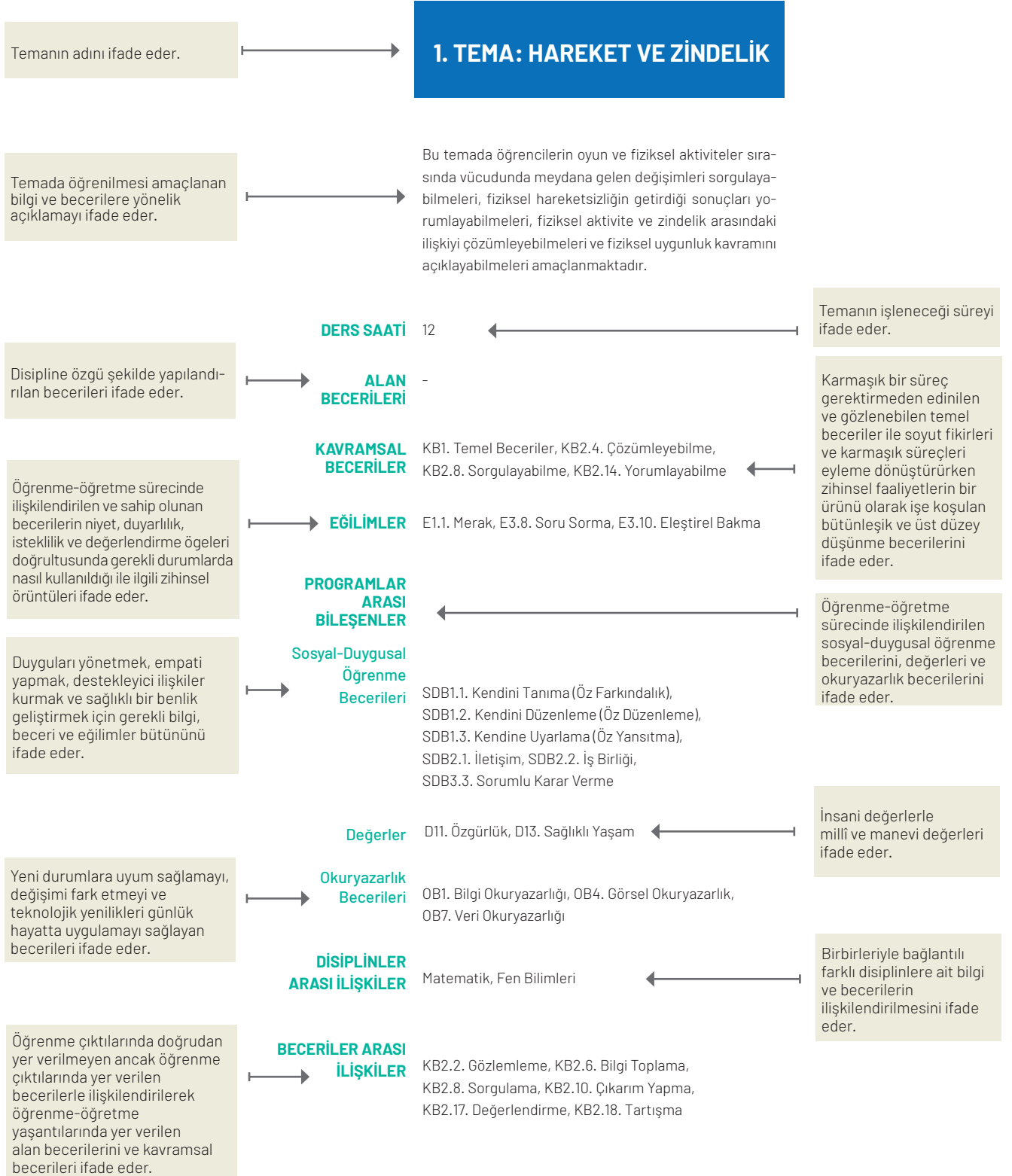
8. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ

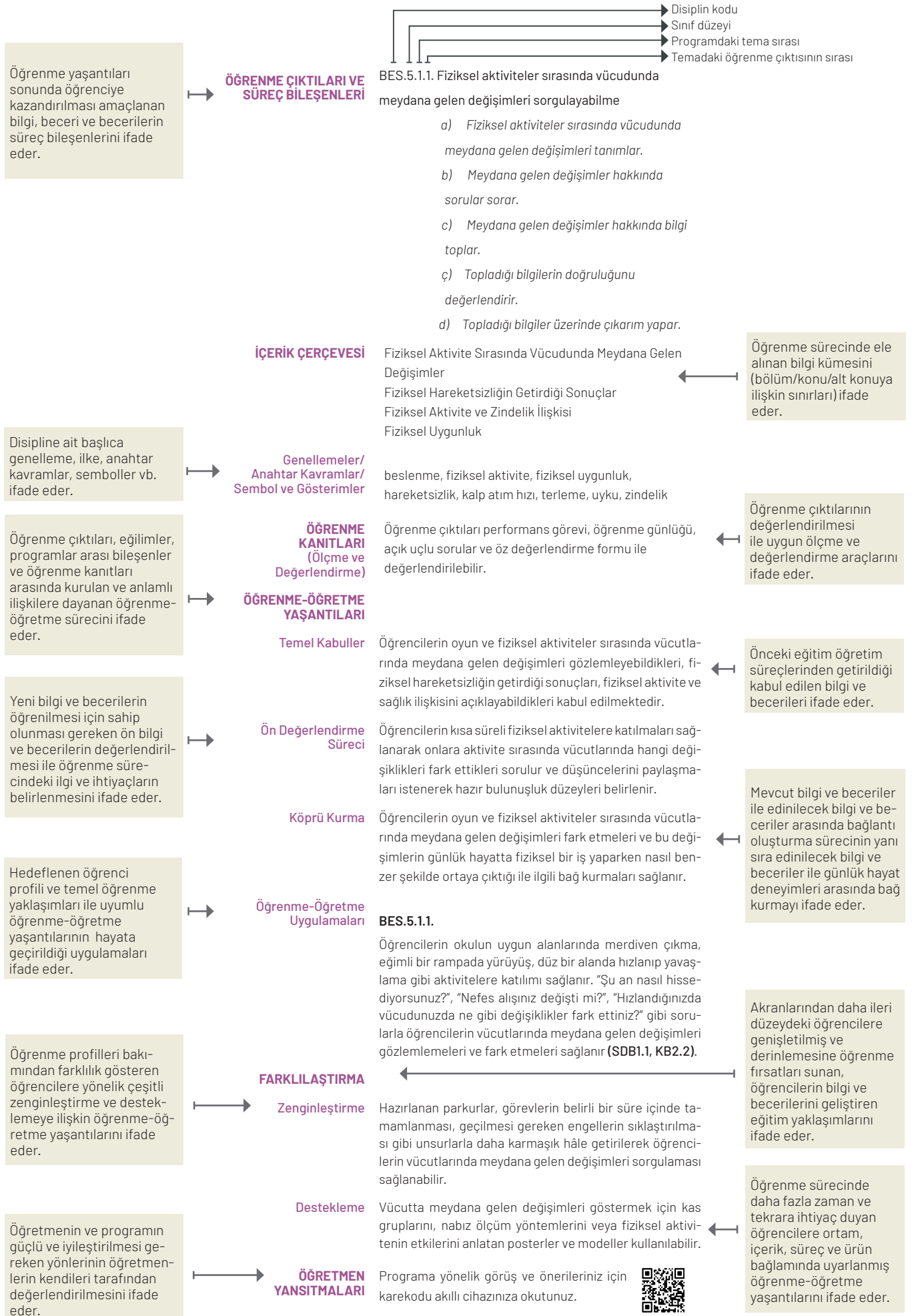
TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. Egzersize Katılım	2	12	17
2. Spor Eğitimi	4	22	31
3. Turnuvaya Katılım	4	22	31
4. Spor Şenliği	2	12	17
Okul Temelli Planlama*		4	4
TOPLAM	12	72	100

- 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 VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı; sosyal ve duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerilerinin bulunduğu "programlar arası bileşenler", temada kazandırılması amaçlanan içerik ve becerilerin belirtildiği "öğrenme çıktıları", öğrenme-öğretme sürecinde kullanılacak ölçme ve değerlendirme kanıtlarının bulunduğu "öğrenme kanıtları", temadaki konu başlıklarının yer aldığı "içerik çerçevesi", öğrenme çıktısına uygun strateji, yöntem ve tekniklerin önerildiği "öğrenme-öğretme yaşantıları", öğrencinin bireysel farklılıkları dikkate alınarak belirlenen alternatif öğrenme uygulamalarının yer aldığı "farklılaştırma" bölümlerinden oluşmaktadır.





2. BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SINIF DÜZEYLERİNE AİT TEMALAR

5. SINIF

1. TEMA: HAREKET VE ZİNDELİK

Bu temada öğrencilerin oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında vücudunda meydana gelen değişimleri sorgulayabilmeleri, fiziksel hareketsizliğin getirdiği sonuçları yorumlayabilmeleri, fiziksel aktivite ve zindelik arasındaki ilişkiyi çözümleyebilmeleri ve fiziksel uygunluk kavramını açıklayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 12

ALAN BECERİLERİ -

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

KB1. Temel Beceriler, KB2.4. Çözümleme, KB2.8. Sorgulama, KB2.14. Yorumlama

EĞİLİMLER

E1.1. Merak, E3.8. Soru Sorma, E3.10. Eleştirel Bakma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

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

Değerler

D11. Özgürlük, D13. Sağlıklı Yaşam

Okuryazarlık Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Matematik, Fen Bilimleri

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

KB2.2. Gözlemleme, KB2.6. Bilgi Toplama, KB2.8. Sorgulama, KB2.10. Çıkarım Yapma, KB2.17. Değerlendirme



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.5.1.1. Fiziksel aktiviteler sırasında vücudunda meydana gelen değişimleri sorgulayabilme

- a) Fiziksel aktiviteler sırasında vücudunda meydana gelen değişimleri tanımlar.
- b) Vücudunda meydana gelen değişimler hakkında sorular sorar.
- c) Vücudunda meydana gelen değişimler hakkında bilgi toplar.
- ç) Topladığı bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.
- d) Topladığı bilgiler üzerinde çıkarım yapar.

BES.5.1.2. Fiziksel hareketsizliğin getirdiği sonuçları yorumlayabilme

- a) Fiziksel hareketsizliğin getirdiği sonuçları inceler.
- b) Fiziksel hareketsizliğin getirdiği sonuçları farklı örneklerle açıklar.
- c) Fiziksel hareketsizliğin getirdiği sonuçları yeniden ifade eder.

BES.5.1.3. Fiziksel aktivite ve zindelik ilişkisini çözümleyebilme

- a) Fiziksel aktivite ve zindeliğe ilişkin bileşenleri belirler.
- b) Fiziksel aktivite ve zindeliğe ilişkin bileşenler arasındaki ilişkiyi belirler.

BES.5.1.4. Fiziksel uygunluk kavramını açıklayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Fiziksel Aktivite Sırasında Vücudunda Meydana Gelen Değişimler
Fiziksel Hareketsizliğin Getirdiği Sonuçlar
Fiziksel Aktivite ve Zindelik İlişkisi
Fiziksel Uygunluk

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

beslenme, fiziksel aktivite, fiziksel uygunluk, hareketsizlik, kalp atım hızı, terleme, uyku, zindelik

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları performans görevi, öğrenme günlüğü, açık uçlu sorular ve öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

Öğrencilere günlük hayatta yaptıkları aktiviteler sonrası vücutlarında meydana gelen değişimleri içeren günlük tutma; fiziksel hareketsizliğin olumsuz etkilerini önlemek için bireylerin ve toplumun neler yapabileceğini içeren afişler, broşürler veya poster hazırlamaları ile ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi süreç bileşenlerini içine alan ölçütlerden oluşan analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Öğrenciler okul sonrası zamanlarında uyku sürelerini, beslenme şekillerini, teknoloji kullanım sürelerini ve fiziksel aktivitelerini not etmelerine yönelik öğrenme günlüğü kullanabilir. Verilen öğrenme günlüğü kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında vücutlarında meydana gelen değişimleri gözlemleyebildikleri; fiziksel hareketsizliğin getirdiği sonuçları, fiziksel aktivite ve sağlık ilişkisini açıklayabildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci Öğrencilerin kısa süreli fiziksel aktivitelere katılımı sağlanarak aktivite sırasında vücutlarında hangi değişiklikleri fark ettikleri sorulur ve düşüncelerini paylaşmaları istenerek hazır bulunuşluk düzeyleri belirlenebilir. Öğrencilerden fiziksel hareketsizliğin getirdiği sonuçlara örnekler vermeleri istenerek bu sonuçların günlük yaşamlarını nasıl etkileyebileceği ile ilgili fikirlerini ifade etmeleri sağlanabilir.

Öğrencilere aşağıda sunulan örnek sorular yöneltilerek öğrencilerin fiziksel aktivite ve zindelik arasındaki ilişkiye yönelik ön bilgileri değerlendirilebilir:

- Düzenli fiziksel aktivite yapmak vücudunuzun hangi yönlerini geliştirir?
- Fiziksel olarak aktif olmanın sağlığınıza ne gibi faydaları vardır?

Köprü Kurma Öğrencilerin oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında vücutlarında meydana gelen değişimleri fark etmeleri ve bu değişimlerle günlük hayatta fiziksel bir iş yaparken meydana gelen değişimler arasında bağ kurmaları sağlanabilir. Öğrencilerden çevrelerinde fiziksel olarak aktif olan ve olmayan bireyleri gözlemleyerek fiziksel aktivitenin bütüncül sağlık anlayışına etkisini ifade etmeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BES.5.1.1.

Öğrencilerin okulun uygun alanlarında merdiven çıkma, eğimli bir rampada yürüme, düz bir alanda hızlanıp yavaşlama gibi aktivitelere katılımı sağlanır. “Şu an nasıl hissediyorsunuz?”, “Nefes alıyorsunuz değişti mi?”, “Hızlandığınızda vücudunuzda ne gibi değişiklikler fark ettiniz?” gibi sorularla öğrencilerin vücutlarında meydana gelen değişimleri gözlemlemeleri ve fark etmeleri sağlanır (**SDB1.1, KB2.2**). Sorulara verilen yanıtlar göz önünde bulundurularak öğrencilerin aktiviteleri yeniden deneyimlemeleri ve fiziksel aktiviteler sırasında vücutlarında meydana gelen değişimleri tanımlamaları sağlanır. Öğrenciler denge tahtası, hedef atışları, su kovası taşıma, minder üzerinde yürüme, yön bulma, tırmanma duvarı, sürünme tüneli gibi etkinlikleri içeren macera parkuruna dâhil edilir. Öğrencilerin gruplar hâlinde macera parkurunu deneyimlemeleri sağlanır. Uygulamalar sırasında “Tırmanırken neler hissettiniz? Hissettiklerinizle ilgili bana ya da arkadaşlarınıza sormak istediğiniz sorular var mı?” gibi sorularla öğrencilerin oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında vücutlarında meydana gelen değişimler hakkında soru sormaları sağlanır (**SDB1.1**). Öğrencilerin soruları sorarken kendilerini etki altında kalmadan özgürce ifade etmeleri desteklenir (**D11.2, E3.8**). Öğrencilerden parkur sırasında vücutlarında meydana gelen değişimleri gözlemleyip not almaları istenir (**KB2.2**). “Şu anki nabzınızı ölçüp not alınız, terleme durumunuzu gözlemleyiniz.” ifadesiyle oyun ve etkinlikler sırasında öğrencilerin vücutlarında meydana gelen değişimlerle ilgili veri toplamaları ve bunları kaydetmeleri sağlanır (**SDB1.2, KB2.6, OB1**). Oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında aktivitenin şiddetine bağlı olarak nabız, terleme gibi fizyolojik tepkilerin değişebileceği vurgulanarak öğrencilerin aktivite sürecinde topladığı bilgilerin doğruluğunu değerlendirmeleri sağlanır (**KB2.6, KB2.17, E3.10**). Öğrencilerden fiziksel aktiviteler sırasında vücutlarında meydana gelen değişimler hakkında topladıkları ve doğruluğunu değerlendirdikleri bilgileri tablolaştırmaları istenir. “Hangi aktivitelerde nabzınız çok arttı?”, “Terleme düzeyiniz hangi aktivitede daha azdı?” gibi sorularla öğrencilerin topladıkları bilgiler üzerinden çıkarım yapmaları sağlanır. Öğrencilerin topladıkları bilgileri karşılaştırmaları ve değerlendirmeleri istenerek bir sonuca ulaşmaları sağlanır (**KB2.10, SDB3.3**). Günlük yaşamlarında yaptıkları aktivitelerden sonra vücutlarında meydana gelen değişimleri günlüğe kaydetmeleri istenir ve “günlük tutma” performans görevi verilebilir (**SDB1.2**).

BES.5.1.2.

Öğrencilere fiziksel hareketsizliğin bireylerin fiziksel, duygusal ve sosyal sağlığına etkilerinin neler olabileceği ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin bu etkileri düşünmeleri sağlanır (**KB2.8**). Fiziksel hareketsizliğin şişmanlık, obezite, diyabet, kas kaybı, kalp-damar hastalıkları gibi sağlık sorunlarına neden olabileceği; bunun yanında öz güven kaybı, stres, motivasyon eksikliği gibi duygusal etkiler yaratabileceği üzerinde durularak öğrencilerin fiziksel hareketsizliğin getirdiği sonuçları incelemeleri sağlanır. Fiziksel hareketsizlik nedeniyle oluşabilecek sorunları ve bu sorunların günlük hayata etkilerini içeren metinler, istatistikler, grafikler veya videolar sürece dâhil edilerek öğrencilerin gruplar hâlinde fiziksel hareketsizliğin getirdiği sonuçları farklı örneklerle açıklamaları istenir (**SDB2.2, OB4, OB7**). Her grubun fiziksel hareketsizliğin getirdiği sonuçlara ilişkin düşüncelerini paylaşması istenir ve sonuçları kendi bakış açıları ile yeniden ifade etmeleri sağlanır (**SDB2.1**). Öğrencilere fiziksel hareketsizliğin sonuçlarına ilişkin farkındalık oluşturmaya hedefleyen, fiziksel hareketsizliğin olumsuz etkilerini önlemek için bireylerin ve toplumun neler yapabileceğini içeren afişler, broşürler veya posterler hazırlama görevi verilebilir (**SDB1.2, D13.4, OB4**).

BES.5.1.3.

Öğrencilere fiziksel aktivite ve zindeliğe ilişkin bileşenlerle ilgili çeşitli senaryolar sunularak öğrencilerin fiziksel aktivite ve bu bileşenler arasındaki ilişkiyi belirlemeleri sağlanır. Örneğin "Bir gece çok güzel uyuduğunuzu hayal edin, spor yaparken enerjiniz nasıl olur?", "Bir hafta boyunca düzenli olarak fiziksel aktivite yaptığınızı düşünün, vücudunuzda nasıl değişiklikler olur?" gibi sorular yönlendirilir. Sorular aracılığıyla öğrencilerin beslenme, uyku, teknoloji bağımlılığı ve fiziksel aktivite bileşenlerinin zindelik üzerindeki etkilerini fark etmeleri sağlanır (**SDB1.1**). Verilen cevaplar doğrultusunda sorular yapılandırılarak öğrencilerin düzenli aktivite, sağlıklı beslenme, uyku gibi fiziksel aktivite ve zindeliğe ilişkin bileşenleri belirlemeleri sağlanır. Öğrencilerin gruplar hâlinde "sağlıklı beslenme, fiziksel aktivitenin vücuda etkileri, uykunun zindelik ile ilişkisi, teknoloji bağımlılığının zindelik ve fiziksel aktivite üzerindeki olumsuz etkileri" başlıklarını temel alarak araştırma yapmaları istenir (**KB2.6**). Öğrencilerden bu kavramları eleştirel bir bakış açısıyla tartışmaları ve fiziksel aktivite ile zindelik arasındaki ilişkiyi belirlemeleri sağlanır (**SDB2.1, SDB3.3, E3.10**). Tartışmalarda obezite, diyabet, kalp hastalıkları, postür bozukluğu gibi konulara değinilerek öğrencilerin fiziksel aktivite ve zindelik arasındaki ilişkiyle ilgili çıkarım yapmaları sağlanır (**KB2.10**). Bu bağlamda öğrencilerin sağlıklı beslenme ve fiziksel aktiviteye katılma konusunda istekli olmaları beklenir (**D13.1, D13.2**). Öğrencilere öğrenme günlükleri verilerek onlardan uyku sürelerini, beslenme şekillerini, teknoloji kullanım sürelerini ve fiziksel aktivitelerini not etmeleri istenebilir.

BES.5.1.4.

Öğrencilerden merdiven çıkma, uzun süre yürüme, ağır bir çantayı taşıma gibi günlük aktiviteleri zorlanmadan yapabilmek için vücutlarının hangi özelliklere sahip olması gerektiğini tahmin etmeleri istenir. Bu sorularla fiziksel uygunluk kavramına yönelik merak uyandırılır ve öğrenciler düşünmeye teşvik edilir (**E1.1**). Öğrencilerin ip atlama, hafif tempoda koşma, diz çekme gibi fiziksel aktiviteleri içeren uygulamalara katılımı sağlanır. "Bu aktiviteleri yaparken zorlandınız mı?", "Bu aktiviteleri düzenli olarak yapmanın faydaları neler olabilir?", "Fiziksel aktiviteleri daha kolay yapabilmek için neye ihtiyaç duyarsınız?" gibi sorular sorularak fiziksel uygunluğun bileşenleri (kalp-damar sistemi dayanıklılığı, kas kuvveti, kas dayanıklılığı, esneklik, vücut kompozisyonu vb.) ile ilgili açıklamalar yapılır. Bileşenlerin sağlıklı bir yaşam sürdürmedeki rolleri açıklanarak fiziksel uygunluğu sağlamak ve korumak için dengeli beslenme, aktif bir yaşam tarzı benimseme konularında öğrencilerin istekli olmaları beklenir (**D13.2**). Öğrencilerden fiziksel uygunluk kavramını açıklamaları istenir ve bu süreç açık uçlu sorular ile değerlendirilebilir. Ayrıca fiziksel uygunluk bileşenlerini içeren öz değerlendirme formları ile öğrencilerin kendi fiziksel uygunluklarına yönelik değerlendirme yapmaları istenebilir (**KB2.17, SDB1.3**).

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Hazırlanan parkurlar görevlerin belirli bir süre içinde tamamlanması, geçilmesi gereken engellerin sıklaştırılması gibi unsurlarla daha karmaşık hâle getirilerek öğrencilerin vücutlarında meydana gelen değişimleri sorgulamaları sağlanabilir. Öğrencilere adımsayar, nabızölçer gibi teknolojik araçlar sunularak aktiviteler sırasında vücutlarında meydana gelen değişimlere ilişkin topladıkları verilerin doğruluğunu test etmeleri sağlanabilir. Öğrencilerin sınıf arkadaşlarının nabız, terleme düzeyleri, solunum hızı, adım sayısı gibi verilerini analiz edip yorumlamaları sağlanabilir. Fiziksel aktivite, beslenme, uyku ve diğer yaşam tarzı faktörlerinin kronik hastalıklar (kalp hastalıkları, diyabet, obezite vb.) üzerindeki etkilerini araştırmaya ve bu konu ile ilgili yayınları okumaya teşvik edilirler. Spor hekimleri, fizyoterapistler, diyetisyenler veya egzersiz uzmanları ile iletişim kurmaları ve onlardan bilgi ve geri bildirim almaları sağlanabilir. Öğrencilerin kendi aktivitelerini ve zindelik durumlarını (uyku düzeni, adım sayısı vb.) kaydedip takip edebilecekleri uygulamaları kullanmaları ve kendi verilerini analiz etmeleri istenerek teknolojinin olumlu yanlarını kavramaları sağlanabilir.

Destekleme Vücutta meydana gelen değişimleri göstermek için kas gruplarını, nabız ölçüm yöntemlerini veya fiziksel aktivitenin etkilerini anlatan posterler ve modeller kullanılabilir. Vücutlarında meydana gelen değişiklikleri kaydetmekte zorlanan öğrenciler için akran desteğine başvurulabilir. Fiziksel aktivite ve zindelik ilişkisi ile ilgili yazılı, görsel ve dijital materyaller sunulabilir. Farklı fiziksel uygunluğa sahip kişiler (sporcu, masa başında çalışan vb.) ile ilgili senaryolar canlandırmaları istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: İŞ BİRLİKLİ OYUNLAR

Bu temada öğrencilerin iş birliği gerektiren oyunlarda hareket kavramlarını uygulayabilmeleri, hareket becerilerini sergileyebilmeleri ve birlikte taktik ve strateji geliştirebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 18

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik, E3.6. Analitiklik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D10. Mütevazılık, D16. Sorumluluk, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Sosyal Bilgiler

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.4. Çözümleme, KB2.17. Değerlendirme, KB3.2. Problem Çözme, BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.5.2.1. İş birlikli oyunlarda hareket kavramlarını uygulayabilme

- a) İş birlikli oyunlarda hareket kavramlarını ayırt eder.
- b) İş birlikli oyunlarda hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurar.
- c) İş birlikli oyunlarda kavramlara uygun hareket eder.

BES.5.2.2. İş birlikli oyunlarda hareket becerisi sergileyebilme

- a) İş birlikli oyunlarda hareket becerilerini algılar.
- b) İş birlikli oyunlarda hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) İş birlikli oyunlarda hareket becerilerini farklı ortamlarda uygular.

BES.5.2.3. İş birlikli oyunlarda taktik ve strateji geliştirebilme

- a) İş birlikli oyunlarda taktiksel problemi belirler.
- b) İş birlikli oyunlarda belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- c) İş birlikli oyunlarda seçilen taktik ve stratejiyi uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

İş birlikli Oyunlarda Hareket Kavramları
İş birlikli Oyunlarda Hareket Becerileri
İş birlikli Oyunlarda Taktik ve Strateji

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

beceri, bireysel sorumluluk, hareket, iş birliği, strateji, taktik, yardımlaşma

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve Değerlendirme)

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

Öğrencilere performans görevi olarak iş birlikli oyunlarda kullanılabilecek çeşitli materyaller tasarlama görevi verilebilir. Bu performans görevi, süreç bileşenlerini içine alan ölçütlerden oluşan bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin temel ve birleştirilmiş hareket becerileri ile hareket kavramlarını oyun ve fiziksel aktivitelerde uygulayabilecek bilgi ve becerilere sahip oldukları, grupla uyumlu hareket edebildikleri, iş birliğine dayalı oyun türlerini bildikleri ve bazı taktik ve stratejileri uygulayabildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilere oynadıkları oyunlar hakkında sorular sorularak öğrencilerden bu süreçte neler deneyimlediklerini, hangi hareket becerilerini sergilediklerini, grup arkadaşlarıyla iş birliği içerisinde nasıl hareket ettiklerini paylaşmaları istenebilir. İş birlikli oyunlarda karşılaştıkları zorluklara ya da problem durumlarına birlikte çözüm önerileri, taktik ve stratejiler sunmaları istenerek ön bilgileri kontrol edilir.

Köprü Kurma Öğrencilere günlük yaşamlarında hangi durumlarda iş birliği yapmaları gerektiği sorulabilir. Öğrencilerden okul, ev veya sosyal ortamlarda iş birliği gerektiren durumları tartışmaları istenerek hedeflere ulaşmada birlikte çalışmanın ve hareket etmenin oyunlarda ve günlük yaşamdaki önemine değinilir. Oyunların iş birlikli olmasının ve oyunlara bireysel katkıların ortak bir amaçta birleştiği vurgulanarak hedeflere ulaşabilmek için oyunlara herkesin katkıda bulunması gerektiği belirtilir. Ülkemizde ve farklı ülkelerde iş birliği gerektiren oyun türlerinin neler olduğuyla ilgili bilgi paylaşımı yapılarak kültürel benzerlik ve farklılıkları ayırt etmeleri sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BES.5.2.1.

Öğrencilerin ortak bir amaca ulaşmak için birlikte hareket etmelerini gerektiren oyunlar sürece dâhil edilir. Seçilen iş birlikli oyunlarda yardımlaşma, paylaşma, görev dağılımı, sorumluluk, roller, birlikte hareket etmenin önemi gibi kavramları fark etmeleri sağlanır (**E2.2, D16.3, D20.2**). Öğrencilerden öğretmen rehberliğinde heterojen gruplara ayrılarak grubun ortak amaçlarını, grup üyelerinin sorumluluklarını belirlemeleri istenir (**SDB2.2**). Seçilen iş birlikli oyunlarda öğrencilerin grup üyeleri ile hareket ederek alan, yön, ebat, tempo gibi hareket kavramlarını ayırt etmeleri sağlanır. Nesneyi grup üyeleri ile yardımlaşarak hedefe ulaştırma, farklı yönlerde yavaş ya da hızlı hareket etme gibi çeşitli durumları içeren iş birliğine dayalı oyun ortamları oluşturulur. Bu oyunlarla öğrencilerin bireysel sorumluluk almaları, eşle ya da grupta senkronize hareket etmeleri istenerek hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurmaları sağlanır (**SDB3.1**). Öğrencilerden oyunlarda yer alan görevleri grup arkadaşlarıyla tamamlamaları istenerek iş birlikli oyunlarda ilgili kavramlara uygun hareket etmeleri sağlanır. Oynanan oyunlarda öğrencilere "Takım arkadaşlarınızla nasıl bir etkileşim kurdunuz?", "Birlikte çalışırken neyi daha iyi yapabilirsiniz?" gibi sorular sorularak grupta iş birliği yapmanın, yardımlaşmanın, düşüncelerini başkaları ile tartışmanın önemi üzerinde durulur (**SDB1.2, SDB2.2**). Öğrencilerin deneyimledikleri iş birlikli oyunlardaki grup çalışmaları ve gruptaki bireysel sorumlulukları öz ve akran değerlendirme formları ile değerlendirilebilir (**E2.2**).

BES.5.2.2.

Öğrenciler atlama, dönme, tutma, yakalama, raketle topa vurma, top sektirme, hedef oyunları gibi hareket becerilerini deneyimleyebilecekleri iş birlikli oyunlara dâhil edilir. Oyunlarda eğimli, düz veya sert zeminlerde farklı yönlerde hareket etme, nesneleri grupta hedefe ulaştırma gibi görevlere yer verilerek hareket becerilerini algılamaları sağlanır (**SDB2.2**). Öğrencilerin ortak bir amaca ulaşmak için birlikte çalışmaları gerektiği vurgulanır. Farklı hareket becerilerini içeren ve iş birliği gerektiren istasyonlar hazırlanır. Öğrencilerden öğretmen rehberliğinde heterojen gruplara ayrılarak istasyonlarda yer alan hareket becerilerini uygulamaları istenir (**D3.4**). Öğrencilerden istasyonda yer alan hareket becerilerinin uygulama adımlarını grup üyeleri ile çözümleyip, belirlemeleri istenerek hareket becerilerinin basamaklarını göstermeleri sağlanır (**KB2.4, SDB2.2**). Süreç, istasyonlara yerleştirilen becerilerin basamaklarına ilişkin görseller ile desteklenir (**OB4**). Öğrencilerden hareket becerilerinin basamaklarını belirlerken grup üyeleri ile hareketi analiz etmeleri istenir (**E3.6**). Tüm gruplar istasyonları tamamlandıktan sonra öğrencilerin hareket becerilerinin basamaklarını tartışmaları sağlanır. Öğrencilerin deneyimledikleri hareket becerilerini içeren farklı oyunlar sürece dâhil edilir. Oyunun içerdiği hedeflere ulaşabilmek için grubun birlikte, dayanışma içinde hareket etmesinin önemi vurgulanır ve öğrencilerin iş birlikli oyunlardaki hareket becerilerini farklı ortamlarda uygulamaları sağlanır (**SDB2.2, D4.1**). Öğrencilerin oyunlarda farklı rolleri ve farklı pozisyonları denemelerine fırsat verilerek birbirlerinin öğrenmelerine yardımcı olmalarının önemi vurgulanır ve oyunlardan keyif almaları sağlanır (**E2.5, SDB3.1**).

Öğrencilere “Gruptaki arkadaşlarınıza nasıl yardımcı oldunuz?”, “Bu oyunda önemli olan neydi?” gibi sorular sorularak iş birliği, iletişim, dayanışma ve grup dinamiği kavramlarına ilişkin farkındalık kazandırılır (**SDB1.2, SDB2.1, D20.2, SBAB5.2**). Öğrencilerden süreç boyunca birbirlerinin öğrenmelerine destek olmaları, sorumluluk alarak ekip içinde aktif roller üstlenmeleri ve liderlik becerilerini geliştirmeleri istenir (**BEOSAB9**). Öğrencilerden performans görevi olarak iş birlikli oyunlarda kullanılabilecek çeşitli materyaller (paraşüt, farklı boyutlarda çemberler, toplar, engeller, deniz makarnaları vb.) tasarımları istenebilir. Öğrencilerin değerlendirme sonuçlarını analiz ederek materyallerini yeniden yapılanmaları istenebilir (**OB7**).

BES.5.2.3.

İş birliği gerektiren oyunlar sürece dâhil edilerek öğrencilerden bu oyunların amaçlarını keşfetmeleri istenir (**KB1**). Öğrencilerin oyunları deneyimlemeleri sağlanır ve iş birlikli oyun esnasında karşılaştıkları taktiksel problemleri belirlemeleri istenir (**KB1**). Öğrencilere “Birlikte hareket ederken karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?”, “Birlikte hedefe ulaşmak için nasıl bir görev paylaşımı yaptınız?” gibi sorular sorularak problem durumlarını belirlemeleri ve problem durumları üzerinde tartışmaları sağlanır (**KB3.2, SDB1.2**). Öğrenciler tarafından oyunun amaçlarına yönelik belirlenen taktiksel problemler yapılandırılır ve grupların problemlerin çözümüne ilişkin öneri sunmaları sağlanır (**KB3.2, SDB3.3**). Örneğin “Bir nesneyi birlikte taşıırken gruptaki herkesin hızını nasıl senkronize edebilirsiniz?”, “Görevinizi kolaylaştırmak için gruptaki üyelerin görev dağılımında nasıl bir değişiklik yapardınız?” gibi sorularla öğrencilerin iş birliğine dayalı taktiksel çözüm önerileri geliştirmeleri istenir. Grupların belirledikleri ve geliştirdikleri taktik ve stratejileri uygulamaları sağlanır. Grupların uygulamalar esnasında önerilerinin etkililiğini test etmeleri istenir (**SDB3.3**). Uygulama sırasında “Taktik ya da stratejinizin işe yaradığını nasıl anladınız?”, “Birlikte hareket ederken eksik kalan yönleriniz nelerdi? Bunları nasıl geliştirebilirsiniz?” gibi sorularla öğrencilerin grup arkadaşları ile çözüm önerilerinin etkililiğini tartışmaları sağlanır (**KB2.17, SDB2.2, D10.1**). Öğrencilere iş birliği gerektiren oyunlara ilişkin taktik ve strateji geliştirmeleri için problem durumları verilerek çözüm yollarını bulma görevleri verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

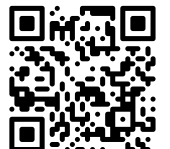
Birden fazla beceriyi içeren daha karmaşık, eş zamanlı koordinasyon gerektiren iş birlikli oyunlar tasarlanabilir. Örneğin bir nesneyi taşıırken çeşitli engellerin üzerinden atlamayı gerektiren oyun alanları tasarlanabilir. Standart oyun alanları ve ekipmanları yerine farklı zeminler (kum, çim, minder), eğimli yüzeyler ve farklı boyutlarda ve ağırlıklarda nesneler kullanılarak oyunların zorluk seviyeleri artırılabilir. Öğrencilerden oynadıkları oyunları video kaydına almaları ve bu kayıtları analiz ederek kullandıkları taktiklerin etkinliğini değerlendirmeleri istenebilir. Oyunlara beklenmedik durumlar, değişen kurallar veya hedefler eklenerek öğrencilerin grup ile iş birliği içerisinde taktiklerini ve stratejilerini sürekli olarak değişen durumlara uyarlamaları sağlanabilir.

Destekleme

Yazılı, görsel ve dijital materyaller kullanılarak hareket kavramları ve beceriler arasındaki ilişki anlamlandırılabilir. Oyunlarda küçük alan kullanmak, hedef alanını büyütme, gruplardaki öğrenci sayısını artırmak, atılması ya da yuvarlanması daha kolay olan topları seçmek şeklinde değişiklikler ile oyunlar yapılandırılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: HAYALİMDEKİ OYUN

Bu temada öğrencilerin tasarlayacakları özgün oyunlarda güvenli ortama yönelik önleyici tedbirler alabilmeleri, oyunların farklı özelliklerini birleştirerek özgün bir oyun oluşturabilmeleri ve tasarladıkları oyunlarda adil oyun anlayışına uygun davranabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 10

ALAN BECERİLERİ BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma, BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.20. Sentezleyebilme

EĞİLİMLER E2.5. Oyunseverlik, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D14. Saygı, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Görsel Sanatlar, Sosyal Bilgiler

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.2. Gözlemlleme, KB2.7. Karşılaştırma, KB2.17. Değerlendirme, KB3.2. Problem Çözme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.5.3.1. Tasarlayacakları oyunlarda güvenli ortam oluşturabilme

- a) *Tasarlayacakları oyunlarda ortaya çıkabilecek riskleri belirler.*
- b) *Tasarlayacakları oyunlarda belirlenen risklere yönelik önleyici tedbirler alır.*

BES.5.3.2. Oyunların farklı özelliklerinden yararlanarak özgün bir oyun sentezleyebilme

- a) *Tasarlayacağı oyunun özelliklerini belirler.*
- b) *Tasarlayacağı oyunun özellikleri arasında ilişki kurar.*
- c) *Özgün bir oyun oluşturur.*

BES.5.3.3. Tasarlanan oyunlarda adil oyun anlayışına uygun davranabilme

- a) *Tasarlanan oyunlarda adil oyun anlayışını açıklar.*
- b) *Tasarlanan oyunlarda adil oyun anlayışına uygun hareket eder.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Güvenli Ortam Oluşturma

Özgün Oyun Oluşturma

Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

adil oyun, güvenli ortam, oyun, tasarı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları kontrol listesi, öz değerlendirme formları ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak özgün bir şekilde oluşturulan oyunların özelliklerini içeren poster oluşturma ve bu oyunlara ilişkin materyal tasarlama verilebilir. Performans görevlerinde süreç bileşenlerini içine alan bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyunlarda ortaya çıkabilecek riskleri belirleyebildikleri, oyunu oluşturan bileşenleri (malzeme, kural, strateji vb.) bildikleri ve adil oyun anlayışını açıklayabildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç

Oynadıkları oyunlarda güvenlik açısından dikkat etmeleri gereken durumlar ve kaza ya da yaralanmaları önlemek için neler yapabilecekleri ile ilgili sorular sorularak öğrencilerden almaları gereken güvenlik önlemlerini ifade etmeleri istenebilir. Daha önce oynadıkları, oynamaktan keyif aldıkları oyunlara örnekler vermeleri istenerek oyunların kural, malzeme, oyuncu sayıları gibi farklı özelliklerini açıklamaları istenebilir. Öğrencilerden adil oyun anlayışı ile ilgili düşüncelerini ifade etmeleri istenerek daha önce oynadıkları oyunlarda adil oyun kavramı ile ilgili yaşadıkları deneyimleri anlatmaları sağlanabilir.

Köprü Kurma

Çocukların geçmişte hangi oyunları oynadıkları, bu oyunlardan hangilerinin hâlâ oynandığı gibi noktalara odaklanılarak öğrencilerin tasarlayacakları oyunlarla yakın çevrelerindeki ortak miras öğeleri arasında bağ kurmaları sağlanabilir. Adil oyun anlayışına uygun oynama ile etik değerler, birbirine saygı gösterme, toplumsal sorumluluk gibi unsurlar arasında ilişki kurmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BES.5.3.1.

Öğrencilere oyunlarda güvenli bir ortam oluşturma, olası riskleri en aza indirmenin neden önemli olduğu ile ilgili sorular sorulur ve öğrencilerin tasarlayacakları oyunlara yönelik ortamın güvenli olup olmadığına ilişkin kontrol çalışması yapmaları sağlanır. Öğrencilerden küçük gruplara ayrılarak kontrol listesi oluşturmaları istenir. Listede zeminin güvenli olup olmadığı, malzemelerin hasarlı veya risk oluşturabilecek durumda olup olmadığı; alandaki sabit direk, kenar veya engellerin riskleri yer alır. Öğrencilerin oluşturulan listeye göre alanı kontrol ederek oyunlarda ortaya çıkabilecek riskleri belirlemeleri sağlanır (**SDB2.2, SDB3.3, KB2.2**). Gruplardan belirledikleri riskleri birbirleri ile paylaşarak ortaya çıkabilecek sorunları değerlendirmeleri istenir (**KB2.17, OB7**). Öğrencilerin belirledikleri risklere yönelik çözüm önerileri geliştirerek önleyici tedbirler almaları sağlanır. Sabit direklerin ve keskin kenarların çevresinin yumuşak malzemeler ile kaplanması, oyun sınırlarının belirlenmesi ve işaretlenmesi, kaygan zeminler için oyun alanının değiştirilmesi, çevrede zarar görebilecek bitkilerin oyun alanı dışında bırakılması gibi çözüm önerileri sunmaları sağlanır (**SDB3.3, D5.2**). Sundukları çözüm önerilerini küçük gruplar hâlinde yardımlaşarak uygulamaları ve güvenli ortam oluşturmaları istenir (**D20.2, KB3.2**). Öğrencilerin tasarlayacakları oyunlara ilişkin riskleri belirleme, çözüm önerileri geliştirme ve güvenli bir ortam oluşturmadaki bireysel katkılarını analiz etmeleri ve öz değerlendirme formu ile süreci değerlendirmeleri sağlanabilir.

BES.5.3.2.

Öğrencilerden sokakta, evde ve okulda arkadaşlarıyla oynadıkları oyunlardan örnekler vermeleri istenir ve verdikleri örneklerden birkaçı seçilerek bunları oynamaları sağlanır (**SDB1.1**). Oynadıkları oyunlarda kullanılan özelliklerin (oyunun amaçları, malzemeler, kuralları, stratejiler, roller, alan düzeni vb.) neler olduğunu belirlemeleri istenir (**KB1**). Öğrenciler gruplara ayrılır ve her grubun oyunla ilgili özgün bir fikir (yeni malzemeler ekleme, oyuncu sayısını değiştirme, daha küçük alanda oynama vb.) sunmaları istenerek tasarlayacakları oyunun özelliklerini belirlemeleri sağlanır (**SDB1.1, SDB1.2**). Bu özgün fikirlerin farklı görüşlere saygı gösterilerek iş birliği içerisinde tartışılması sağlanır ve yeni bir oyun fikri oluşturmaları istenir (**D14.1, SDB2.2**). Öğrencilerin yeni bir oyuna ilişkin belirledikleri oyuncu sayısı, oyun alanı, malzemeler gibi özellikler arasında ilişki kurmaları sağlanır. Grupların tasarlayacakları oyunların geliştirilmesi gereken yönlerini eleştirel bir bakış açısıyla belirlemeleri ve süre, oyuncu sayısı, alan gibi özellikleri birleştirerek özgün bir oyun oluşturmaları sağlanır (**SDB1.2, E3.10**). Tüm öğrencilerin eşit katılımı ile grupların tasarladığı oyunların sırayla oynanması sağlanır (**SDB3.1**). Gruplardan oyunlara ilişkin karşılaştırmalar yaparak oyunlar arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirlemeleri istenir (**KB2.7**). Tasarlanan oyunlara ait özellikleri içeren posterler oluşturulabilir ve sergilenebilir (**OB4**). Ayrıca öğrencilere tasarladıkları oyunlara ilişkin materyal tasarlama görevi verilebilir.

BES.5.3.3.

Öğrencilere adil oyun kavramını içeren hikâye anlatılır ya da videolar izletilir. Öğrencilerden hikâye ya da videolarda yer alan içerikleri analiz etmeleri istenerek "Eşitlik ilkesine uygun bir oyun ortamı var mıydı?", "Hoşgörü eksik olduğunda oyunda neler yaşanabilir?" gibi sorularla öğrencilerde dürüstlük, eşitlik, saygı, nezaket, hoşgörü gibi değerlerin oyunlarda neden önemli olduğuna ilişkin farkındalık kazandırılır (**D6.2, D14.1**). Öğrencilerden tasarladıkları oyunlardaki adil oyun anlayışını açıklamaları istenir. Her hikâyede oyunlara eşit şartlarda katılımının sağlanması, kurallara uygun davranılması, dürüst ve saygılı davranışlar

bileşenlerine vurgu yapılır. Öğrencilerin tasarladıkları oyunları oynamaları istenir ve oyun esnasında adil oyun anlayışına uygun hareket etmeleri sağlanır. Grupların oyun sırasında adil oyun anlayışına uygun olan ve olmayan davranışları gözlemleyip kaydetmeleri istenir. Oyun sonunda grupların oyun sırasında gözlemledikleri olumlu ve olumsuz davranışları paylaşmaları sağlanır. Oyun sırasında adil davranmanın takım ruhu ve sürecin keyifli geçmesi üzerindeki etkilerini değerlendirmeleri istenir **(SDB3.3, E2.5)**. Öğrencilerden öz değerlendirme formları ile değerlendirme yapmaları istenerek oyun sırasında adil oyun anlayışına ne kadar uyabildiklerini tespit etmeleri ve süreçteki deneyimlerini paylaşmaları istenebilir **(SDB1.2, SDB1.3)**.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Farklı ülkelerden oyun örneklerini incelemeleri istenip, kendi tasarlayacakları oyunlara ilişkin bileşenleri belirlerken bu oyunların özelliklerinden yararlanmaları sağlanabilir. Öğrencilerden tasarladıkları oyunların patentini almak ile ilgili araştırma yapmaları istenebilir. Tasarladıkları özgün oyunları farklı grupların denemesi sağlanarak verilen dönütler çerçevesinde oyunu yeniden yapılandırmaları istenebilir. Tasarladıkları oyunlara çeşitli engel durumlarına sahip arkadaşlarının da katılabilmesi için oyuna dair çeşitli düzenlemeler yapmaları istenebilir. Tasarlanan özgün oyunlarda kullanılan malzemelere geri dönüştürülebilir malzemeler (karton, plastik şişe vb.) dâhil edilerek çevresel farkındalık ile süreç zenginleştirilebilir. Adil oyun anlayışını içeren senaryolar dâhil edilerek süreci canlandırmaları istenebilir.

Destekleme Yazılı, görsel ve dijital materyaller kullanılarak birbirinden farklı oyunların özelliklerini içeren özgün oyun tasarımları desteklenebilir. Tasarlanan oyunların özelliklerini (oyuncu sayısı, oyun alanı vb.) kendi seviyelerine uygun hâle getirmeleri istenerek oyuna katılım durumları artırılabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: HAREKETİN ESTETİĞİ VE RİTMİ

Bu temada öğrencilerin jimnastiğe ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilmeleri, jimnastiğe ilişkin hareket becerilerini sergileyebilmeleri ve müzik eşliğinde dansa özgü ritmik hareket edebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 12

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama, BEOSAB5. Ritmik Hareket Etme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E1.2. Bağımsızlık, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitiklik, E3.10. Eleştirel Bakma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D7. Estetik

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Müzik, Türkçe

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.4. Çözümleme, KB2.13. Yapılandırma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.5.4.1. Jimnastiğe ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilme

- a) *Jimnastiğe ilişkin hareket kavramlarını ayırt eder.*
- b) *Jimnastiğe ilişkin hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurar.*
- c) *Jimnastiğe ilişkin hareket kavramlarına uygun hareket eder.*

BES.5.4.2. Jimnastiğe ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- a) *Jimnastiğe ilişkin hareket becerilerini algılar.*
- b) *Jimnastiğe ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.*
- c) *Jimnastiğe ilişkin hareket becerilerini farklı ortamlarda uygular.*

BES.5.4.3. Müzik eşliğinde dansa özgü ritmik hareket edebilme

- a) *Harekete veya müziğe ilişkin ritmi algılar.*
- b) *Verilen ritme uygun hareket eder.*
- c) *Müzik eşliğinde dansa özgü ritmik hareket becerilerini sergiler.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Jimnastiğe İlişkin Hareket Kavramları
Jimnastiğe İlişkin Hareket Becerileri
Dansa Özgü Ritmik Hareketler

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

beceri, jimnastik, dans, estetik, hareket, müzik, ritim

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları öz değerlendirme formu, grup değerlendirme formu, analitik dereceli puanlama anahtarı ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Öğrencilere performans görevi olarak farklı müzikleri içeren dans koreografileri oluşturma verilebilir. Performans görevinde süreç bileşenlerini içine alan analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin jimnastiğe ilişkin hareket kavramlarını temel düzeyde bildikleri, temel jimnastik hareketlerini uygulayabildikleri, müziğe ilişkin ritmi algılayarak ritmik hareket becerilerine yönelik temel yetkinliğe sahip oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilerden jimnastiğe ilişkin hatırladıkları ya da bildikleri hareket becerilerini göstermeleri istenerek öğrencilerin kendi deneyimlerini paylaşmaları sağlanabilir. Ritmik hareket becerileri için müzik ya da ritim dinletilerek öğrencilerden bu ritme uygun hareket etmeleri istenebilir.

Köprü Kurma

Denge, esneklik, koordinasyon gibi bileşenleri gerektiren jimnastik hareketleri ile bir dans performansı ya da spor etkinliği hareketleri arasında ilişki kurmaları sağlanabilir. Grupla yapılan dans etkinliklerine katılmaları sağlanarak bireysel becerilerin ortak bir performansla dönüştüğü ile ilişkili bağ kurmaları sağlanabilir. Öğrencilerin farklı ritim türleri (örneğin 3/4 ya da 4/4 tempo) ile uyumlu bir şekilde jimnastik hareketlerini uygulayarak müzik ile hareket becerileri arasında bağ kurmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BES.5.4.1.

Öğrencilerden atın koşması (galop), tavşanın sıçraması (çift ayak sıçrama) gibi hayvan hareketlerini taklit etmeleri istenir. Öğrencilere "Bu hareket jimnastikte hangi temel beceriye benzetilebilir?", "Bu hareketin adı ne olabilir?" gibi sorular sorularak her hareketin jimnastikteki karşılığını öğrencilerin keşfetmesi sağlanır (**E3.10**). Uygulama sonunda tavşanın sıçrayışının jimnastikte çift ayak sıçrama hareketine benzediği, atın koşmasının jimnastikte geçiş hareketi olarak kullanıldığı gibi örnekler vurgulanarak öğrencilerin jimnastiğe ilişkin kavramları ayırt etmeleri sağlanır. Öğrencilerin ayırt ettikleri kavramları uygulayabilmeleri için duruşlar (ters bank, planör vb.), yuvarlanmalar (öne, geriye), vücut ağırlık transferi (çember, kartvil vb.), yön değişikliği (180° dönüşler vb.), geçişler, bağlantılar gibi jimnastik kavramlarının yer aldığı istasyonlar hazırlanır. İstasyonlarda yer alan jimnastik kavramlarının görselleri sürece dâhil edilerek öğrencilerin hareketle bağ kurmaları desteklenir (**OB4**). Uygulama boyunca her hareketin jimnastik kavramları ile ilişkisi vurgulanır ve vücut ağırlık transferinin jimnastiğe ilişkin hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurmaları sağlanır. Öğrencilerden jimnastiğe ilişkin deneyimledikleri hareket kavramlarını bir araya getirerek kısa, özgün bir jimnastik serisi (öne yuvarlanma-180° dönüş-ters bank-çemberden geçiş-kartal duruşu vb.) oluşturmaları istenir (**E3.3**). Öğrencilerden oluşturdıkları serileri grup ya da bireysel olarak sunmaları istenir (**SDB1.2**). Oluşturulan serilerde hareketlerin jimnastik kavramı ile olan ilişkisi vurgulanarak öğrencilerin jimnastiğe ilişkin kavramlara uygun hareket etmeleri sağlanır. "Hangi hareketleri birleştirmek zordu?", "Seçtiğiniz hareketler arasında geçiş yaparken nelere dikkat ettiniz?" gibi sorular sorularak jimnastik kavramlarını uygularken hareketlere odaklanmaları sağlanır (**E3.2, SDB1.1, SDB1.2**). Sunulan seri hareketler grup ya da öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir. Elde edilen veriler kullanılarak grafikler oluşturulabilir, seride zorlanılan ve kolaylıkla yapılabilen hareketler incelenebilir (**OB7**).

BES.5.4.2.

Öğrencilere kaya gibi sabit durma, bir kuşun kanatlarını açması gibi kolları açıp dengede durma şeklinde birkaç jimnastik hareketin başlangıç pozisyonları gösterilerek öğrencilerden hareketleri tamamlamaları ve hareketlerin nasıl yapıldığını keşfetmeleri istenir. Öğrencilere hareketleri yaparken zorlandıkları kısımlar ve hareketi daha iyi yapmak için nasıl hareket etmeleri gerektiği ile ilgili sorular sorulur, jimnastiğe ilişkin hareket becerilerini algılamaları sağlanır (**SDB1.2**). Öğrenciler gruplara ayrılır ve her grubun jimnastiğe ilişkin hareket becerilerinden (öne yuvarlanma, köprü hareketi, galop-kayma vb.) bir tanesini seçmeleri istenir. Öğrencilerden hareketi oluşturan basamakları grup arkadaşlarıyla belirlemeye çalışarak analiz etmeleri ve çözümlemeleri istenir (**E3.6, SDB2.2, KB2.4**). Yaptıkları analizler sonucunda jimnastiğe ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını göstermeleri sağlanır (**SDB3.3**). Öğrencilerden hareketi oluşturan basamakları içeren posterler hazırlamaları ve posterlerde yer alan basamakları takip ederek hareketi uygulamaları istenir (**OB4**). Öğrencilerin diğer grupların oluşturduğu hareket basamakları posterlerini kullanarak becerileri deneyimlemeleri sağlanır. Gruplar birbirlerine geri bildirimler verir ve farklı bakış açılarına sahip öğrencilerin birbirlerini dinlemeleri sağlanarak hareket beceri basamaklarını yeniden yapılandırılmaları sağlanır (**SDB2.3**). Jimnastiğe ilişkin hareket becerilerinin kullanılmasını olanaklı kılan bir hikâye ya da senaryo başlatılır ve öğrencilerden bu hikâyede yer alan jimnastik becerilerini uygulamaları istenir. Örneğin "Ormanda ilerlerken karşınıza yıkılmış bir ağaç çıktı, ağacın altından yuvarlanarak hızlıca ilerleyin." yönergesine yer verilebilir. Etkinlik sonrasında öğrencilerden gruplar hâlinde kendi hikâyelerini oluşturmaları istenir (**SDB2.2**). Hikâyelerine uygun jimnastik becerilerini eklemeleri istenerek jimnastiğe ilişkin hareket becerilerini farklı ortamlarda uygulamaları sağlanır (**SDB3.1**). Öğrencilerin uyguladıkları jimnastiğe ilişkin hareket becerileri analitik dereceli puanlama anaharı ile değerlendirilebilir.

BES.5.4.3.

Seçilen bir müzik eşliğinde öğrencilerin özgürce dans etmeleri istenir **(E1.2)**. Müzik durduğunda öğrencilerin hareketsiz kalmaları, müzik devam ettiğinde ise yeniden dans etmeleri istenerek öğrencilerin harekete ve müziğe ilişkin ritmi algılamaları sağlanır. Öğrencilerin müziğin temposuna uyum sağlaması beklenir. Müziğin ritmi hızlandırılarak ya da yavaşlatılarak dansın zorluk seviyesi değiştirilebilir. Öğrencilere “Dans etmek size ne hissettirdi?” gibi sorular yöneltilerek uygulamalar esnasında duygularına ilişkin farkındalıkları artırılır **(SDB1.1)**. Öğrencilerle çeşitli adımlamaları içeren bir dans türü seçilir **(KB1)**. Sürece halk dansları da dâhil edilerek öğrencilerin farklı kültürlerin danslarını keşfetmeleri sağlanabilir. Dansın adımlamaları gösterilir ya da görsel materyallerle desteklenir. Öğrencilerin bireysel olarak adımlamaları denemeleri sağlanır. Seçilen dansa yer alan adımlamaları yapabilmeleri için kendi öğrenme durumlarını geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmaları istenir **(SDB1.2)**. Denemeler sonucunda öz değerlendirme formları ile öğrenciler belirledikleri hedefleri gerçekleştirme sürecinde kendilerini değerlendirebilirler **(SDB1.2)**. Öğrencilerden bireysel olarak denedikleri adımlamaları grupla bir arada yapmaları istenir. Öğrencilerin belirlenen dansa özgü adımlamaları müzikle birleştirmeleri ve ritme uygun hareket etmeleri sağlanır. Öğrencilerden uygulama süresince grupları ile uyumlu bir bütün oluşturarak estetik bakış açısıyla dans koreografisi oluşturmaları ve koreografilerini denemeleri istenir **(KB2.13, D7.2)**. Grupların oluşturdıkları koreografileri sırayla sunmaları ve müzik eşliğinde dansa özgü ritmik hareket becerilerini sergilemeleri sağlanır **(KB1)**. Öğrencilere farklı müzikleri içeren dans koreografileri oluşturma performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA**Zenginleştirme**

Denge duruşlarını, farklı yuvarlanma türlerini, dönüşleri akıcı bir şekilde birleştirerek daha karmaşık jimnastik serileri oluşturmaları istenebilir. Hareketleri sadece doğru bir şekilde yapmaya değil akıcı, zarif ve estetik bir şekilde sergilemeye odaklanmaları teşvik edilebilir. Performanslarını iyileştirmek için hareketleri video kaydına almaları, uygulamalarını analiz etmeleri ve teknolojik araçları kullanmaları istenebilir; geri bildirim almaları sağlanabilir. Ritim ve dans konusunda daha istekli ve ilgili öğrencilerden dans topluluğu oluşturularak öğrencilerin dans gösterilerini sunmaları sağlanabilir. Jimnastik ve dansın tarihsel ve kültürel gelişimini araştırmaları ve farklı kültürlere ait dansları incelemeleri istenebilir.

Destekleme

Jimnastiğe ilişkin hareket becerilerinin ayrıntılı şekilde basamaklandırılması sağlanabilir. Daha yavaş tempolu müzikler tercih edilerek öğrencilerin grup ile uyumu sağlanabilir. Ritmi algılamakta zorluk çeken öğrenciler ile basit ritim çalışmaları (ellerle ritim tutma) ve basit adımlama çalışmaları yapılabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



5. TEMA: DAHA HIZLI, DAHA YÜKSEĞE, DAHA GÜÇLÜ VE BİRLİKTE

Bu temada öğrencilerin atletizme ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilmeleri, hareket becerilerini sergileyebilmeleri, olimpiik ve paralimpiik oyunların önemini ifade edebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 16

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.1. Empati, E2.2. Sorumluluk, E3.5. Açık Fikirlilik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Öz Düzenleme, SDB2.1. İletişim,
SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.2. Esneklik

Değerler D4. Dostluk

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Görsel Sanatlar, Türkçe

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.8. Sorgulama, KB2.10. Çıkarım Yapma, KB2.18. Tartışma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.5.5.1. Çocuk atletizmine ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilme

- Çocuk atletizmine ilişkin kavramları ayırt eder.
- Çocuk atletizmine ilişkin beceriler ile kavramlar arasında ilişki kurar.
- Çocuk atletizmine ilişkin kavramlara uygun hareket eder.

BES.5.5.2. Çocuk atletizmine ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- Çocuk atletizmine ilişkin hareket becerilerini algılar.
- Çocuk atletizmine ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- Çocuk atletizmine ilişkin hareket becerilerini farklı ortamlarda uygular.

BES.5.5.3. Olimpik ve paralimpik oyunların önemini açıklayabilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Çocuk Atletizmine İlişkin Hareket Kavramları

Çocuk Atletizmine İlişkin Hareket Becerileri

Olimpik ve Paralimpik Oyunlar

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

beceri, çocuk atletizmi, hareket, olimpik oyunlar, paralimpik oyunlar

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları akran değerlendirme formu, gözlem formu ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Öğrencilere performans görevi olarak olimpik ya da paralimpik oyunlarla ilişkili bir tema seçme ve afiş hazırlama verilebilir. Performans görevinde süreç bileşenlerini içine alan бүтүncүл dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin atma, atlama, koşu, hız gibi temel kavramları ayırt edebildikleri; bu becerileri sergileyebildikleri, paralimpik oyunların kişiler için anlamını ve önemini ifade edebildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilere "Atletizm ile ilgili bir etkinliğe katıldınız mı?", "Atletizm ile ilgili bir etkinlik izlediniz mi?" gibi sorular sorularak beden eğitimi ve spor dersinde yapılan etkinliklerin hangilerinin atletizmle ilgili olabileceği tartışılabilir. Öğrencilerin koşu, sıçrama, hedefe nesne atma gibi hareketleri deneyimleyebilecekleri bir aktiviteye katılmaları sağlanabilir. Öğrencilerin hareket becerilerini algılama ve uygulama düzeyleri gözlemlenerek hazır bulunuşluk düzeyleri gözlem formu ile belirlenebilir. Öğrencilere olimpik ve paralimpik oyunlara ait simgeler (olimpiyat halkası, paralimpik logosu vb.) gösterilerek bu görsellerin ne ifade ettiğini tahmin etmeleri istenebilir.

Öğrencilere aşağıdaki örnek sorular yöneltilerek öğrencilerin oyunların önemine ilişkin ön bilgileri değerlendirilebilir:

- Olimpik ve paralimpik oyunlar sizin için ne ifade ediyor?
- Olimpik ve paralimpik oyunların neden düzenlendiğini düşünüyorsunuz?

Köprü Kurma Öğrencilere koşu, atma, atlama, hız, denge gibi temel atletizm becerilerini günlük yaşamda nasıl kullanabilecekleri ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin yaşamlarında sergiledikleri aktivitelerle bu beceriler arasında ilişki kurmaları sağlanabilir. Atletizmin Antik Olimpiyat Oyunları'ndan modern olimpiik ve paralimpiik oyunlara kadar her dönemde yer aldığına, olimpiyatın evrensel değerleri ile sporun birleştirici gücü arasında güçlü bir köprü olduğuna vurgu yapılarak öğrencilerin atletizmin olimpiik ve paralimpiik oyunlar için temel bir spor dalı olduğuna yönelik ilişki kurmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları **BES.5.5.1.**

Çocuk atletizmine ilişkin atma, atlama, koşu, hız gibi hareket kavramlarını içeren görseller (öne doğru çift ayak sıçrayan çocuk görseli, hedefe atış yapan çocuk görseli vb.) sürece dâhil edilerek öğrencilerden harekete ilişkin kavramları tahmin etmeleri ve çıkarım yapmaları istenir (**KB2.10**). Örneğin hedefe top atan bir çocuk görselinde öğrencilerden bu hareketi, atma ile ilişkilendirmeleri beklenir. Atletizmin temel alt dallarına ilişkin beceriler uygulamalı bir şekilde açıklanarak videolarla desteklenir. Atletizmin alt dallarına (koşular, atmalar, atlamalar vb.) özgü hareket kavramlarını içeren istasyonlar hazırlanır. İstasyonlar örneğin koşular istasyonu için hızlanma, çıkış; atlamalar için sıçrama öncesi hızlanma, adımlama gibi bileşenleri içerecek şekilde düzenlenebilir. Öğrencilerden gruplar hâlinde istasyonları deneyimlemeleri ve atletizme ilişkin kavramları ayırt etmeleri istenir (**SDB1.2**). Öğrencilerin hareketleri farklı hız ve mesafelerde denemeleri teşvik edilerek atletizme ilişkin beceri ve kavramlar arasında bağ kurmaları sağlanır (**SDB1.1**). Öğrencilerden yapmakta zorlandıkları hareket istasyonlarını belirlemeleri istenir ve o istasyonlarda daha fazla zaman geçirmelerine imkân verilerek atletizme ilişkin kavramlara uygun hareket etmeleri sağlanır (**SDB1.2**). İstasyonda yer alan hareket kavramlarına ilişkin akran değerlendirme formları kullanılarak öğrencilerin birbirlerine geri bildirim vermeleri sağlanabilir.

BES.5.5.2.

Çeşitli ağırlıkta ve büyüklükte toplar, plastik ya da köpükten roketler, içi kum dolu keseler, çemberler gibi malzemeler öğrencilere gösterilir ve bunları incelemelerine olanak sağlanarak öğrencilerde merak uyandırılır (**E1.1**). Bu malzemeleri kullanabilecekleri hareket becerileri ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin çıkarımda bulunmaları desteklenir (**KB2.8**). Öğrencilerin çeşitli atma, atlama, koşma gibi atletizmin alt dallarına ilişkin hareket becerilerini bu malzemeleri kullanarak denemeleri sağlanır. Örneğin öğrenciler çemberlerin içine belirli mesafeden çift ayak atlayabilir, kum dolu keseleri belirledikleri mesafeden uzağa atmaya çalışabilir. Öğrencilerin bu uygulamalar ile çocuk atletizmine ilişkin hareket becerilerini algılamaları sağlanır. Öğrencilerden gruplara ayrılarak atletizme ilişkin bir hareket becerisi (çemberin içine çift ayakla atlama, kum kesesini belirlenen hedefe isabet ettirme vb.) seçmeleri istenir. Gruplardan seçtikleri hareketin basamaklarının neler olabileceğini tartışmaları ve hareketleri denemeleri sağlanarak atletizme ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını göstermeleri istenir (**KB2.18, SDB2.2**). Seçtikleri hareketlerin nasıl yapıldığı; adımlamaların, atışların neden önemli olabileceği ile ilgili sorular sorularak hareket becerilerini oluşturan basamaklara vurgu yapılır. Hareket becerilerine ilişkin basamakları deneyimleyen gruplardan birbirlerine dönüt vermeleri istenerek gösterdikleri basamaklarda gerekli görülen adımlamaları yeniden düzenlemeleri sağlanır (**SDB2.2, SDB2.3**). Gruplardan belirledikleri basamakları içeren hareket kartları hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden atletizme ilişkin farklı alan (kapalı, açık vb.) ve zeminlerdeki (çim, toprak vb.) deneyimlerine örnekler vermeleri istenerek farklı ortamlar ile ilişki kurmaları sağlanır. Öğrencilerin farklı ortamlara ilişkin deneyimler yaşayabilecekleri alanlar hazırlanır (**SDB3.2**). Minderlerin üzerine yerleştirilen engellerin üzerinden atlama, çim veya toprak zemin üzerinde bayrak koşusu, şeritler oluşturarak koşu şeritlerinde hızlanma, hedefe daha uzak mesafeden nesne atma gibi alanlar hazırlanarak öğrencilerin çocuk atletizmine ilişkin hareket beceri-

lerini farklı ortamlarda uygulamaları sağlanır. Hazırlanan ortamlarda hareketlerin nasıl değiştiği, kolaylaştığı ya da zorlaştığı ile ilgili tartışma yapılır, öğrencilerin kendi duygu ve davranışlarını yönetmeleri sağlanır **(SDB1.2)**. Uygulama sırasında öğrenciler gözlemlenir ve süreç gözlem formu ile değerlendirilebilir.

BES.5.5.3.

Öğrencilere olimpiik ve paralimpiik oyunlar ile atletizmin tarihsel ve kültürel önemini, ülkeler ve kişiler için anlamını araştırmaları için görevler verilir **(E2.2, D4.5, OB1)**. Araştırmalarında atletizmin olimpiyatların temelini oluşturduğu; fiziksel, zihinsel ve sosyal katkılarının yanı sıra oyunların barış, dostluk, adil oyun anlayışı, kültürler arası etkileşim ve birleştirici rol değerleriyle ilişkilendirildiği vurgulanır. Öğrencilere atletizm yarışmalarını içeren olimpiik ve paralimpiik oyunlara ait videolar izletilerek öğrencilerden bu oyunların ülkeler ve bireyler için önemine ilişkin fikirlerini ifade etmeleri istenir **(E3.5, SDB2.1)**. Paralimpiik atletizm yarışmaları örnekleri verilerek eşitlik, azim, dayanışma, empati gibi kavramların önemi vurgulanır **(E2.1)**. Barış, adil oyun anlayışı, dayanışma gibi kavramları yansıtan atletizm temalı istasyonlar hazırlanır. Örneğin dayanışma istasyonunda bayrak koşularını içeren; eşitlik ve empati istasyonunda ise öğrencilerin gözleri kapalı olarak arkadaşlarının rehberliğinde oyunu tamamladıkları etkinlikler hazırlanır **(SDB2.3)**. İstasyonlar tamamlandıktan sonra öğrencilerden istasyonda yer alan değerlerin olimpiik ve paralimpiik oyunlar için neden önemli olduğunu tartışmaları istenir. Öğrencilerden grup oluşturmaları ve olimpiik ya da paralimpiik oyunlarla ilişkili bir tema (barış, eşitlik, dayanışma, adil oyun anlayışı vb.) seçmeleri istenir. Seçtikleri temayı yansıtan görseller, sloganlar gibi öğelere yer verilerek afiş hazırlamaları performans görevi olarak verilebilir **(SDB2.2)**. Her grup hazırladığı afişi kısaca sunar ve hazırlanan afişlerin okul alanında sergilenmesi sağlanır **(OB4)**.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Etkinlikler sırasında ulaştıkları hedefleri değiştirerek daha uzağa atma, daha uzağa atlama, daha kısa sürede koşma gibi öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerini göz önünde bulundurarak yeni hedefler belirlemeleri sağlanabilir. İstasyonların ya da görevlerin öğrenciler tarafından tasarlanması istenerek yaratıcılık ve sorumluluk duygusu kazanmaya teşvik edilebilir. Çocuk atletizmi ile ilgili ulusal veya uluslararası örneklerin videoları izletilerek öğrencilerden kendi deneyimlerini bu örneklerle karşılaştırmaları istenebilir. Öğrencilerin belirledikleri hareket becerilerini içeren oyunlar, yarışmalar düzenlenerek okul ortamında olimpiik oyun ortamının oluşturulması sağlanabilir. Olimpiyatlara ya da paralimpiik oyunlara katılmış sporcular ile söyleşiler düzenlenerek öğrenciler soru sormaya teşvik edilebilir.

Destekleme

Grup çalışmaları görsel, işitsel ve dijital materyaller ile desteklenerek öğrencilerin çocuk atletizmine ilişkin kavramları ayırt etmeleri sağlanabilir. Olimpiik ve paralimpiik oyunların önemini vurgulayan değerleri daha anlaşılır kılmak için hikâyeleştirme ve canlandırma etkinlikleri düzenlenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



6. SINIF

1. TEMA: SAĞLIKLA İLGİLİ FİZİKSEL UYGUNLUK

Bu temada öğrencilerin sağlıkla ilgili fiziksel uygunluk bileşenlerini (kalp-damar sistemi dayanıklılığı, kas kuvveti, kas dayanıklılığı, esneklik ve vücut kompozisyonu) ayırt edip geliştirmeleri, fiziksel uygunluk ve zindelik arasındaki ilişkiyi çözümleyerek sağlıklı yaşam bilinci kazanmaları, fiziksel aktivite sırasında meydana gelebilecek yaralanmalarda temel ilk yardım ilkelerini uygulayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 12

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB6. Fiziksel Uygunluk Sağlama

KAVRAMSAL BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.4. Çözümleyebilme

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D6. Dürüstlük, D13. Sağlıklı Yaşam, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Fen Bilimleri, Türkçe

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER KB2.7. Karşılaştırma, KB2.18 Tartışma, SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.6.1.1. Sağlıkla ilgili fiziksel uygunluğu sağlayabilme

- a) Sağlıkla ilgili fiziksel uygunluk bileşenlerini açıklar.
- b) Sağlıkla ilgili fiziksel uygunluk bileşenlerini içeren hareketleri uygular.
- c) Sağlıkla ilgili fiziksel uygunluk bileşenlerini geliştirir.

BES.6.1.2. Fiziksel uygunluk ve zindelik arasındaki ilişkiyi çözümleyebilme

- a) Fiziksel uygunluk ve zindeliğe ilişkin parçaları belirler.
- b) Fiziksel uygunluk ve zindelik arasındaki ilişkiyi belirler.

BES.6.1.3. Fiziksel aktivite sırasında meydana gelebilecek yaralanmalarda temel ilk yardım uygulamalarını sergileyebilme

- a) Fiziksel aktivite sırasında meydana gelebilecek yaralanmalarda temel ilk yardım uygulamalarını algılar.
- b) Fiziksel aktivite sırasında meydana gelebilecek yaralanmalarda temel ilk yardım uygulamalarını gösterir.
- c) Fiziksel aktivite sırasında meydana gelebilecek farklı yaralanma durumlarında temel ilk yardımı uygular.

BES.6.1.4. Fiziksel aktiviteye katılımı destekleyen teknolojik araçları belirleyebilme

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Sağlıkla İlgili Fiziksel Uygunluk
Fiziksel Uygunluk ve Zindelik İlişkisi
Temel İlk Yardım Uygulamaları
Fiziksel Aktiviteye Katılımı Destekleyen Teknolojiler

Genellemeler/ Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

fiziksel uygunluk ilkeleri, ilk yardım, sağlık, teknoloji, zindelik

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları açık uçlu sorular, kontrol listesi, beceri testleri, performans görevi ve bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilere performans görevi olarak fiziksel uygunluk ve zindelik ilişkisi ile ilgili görsel materyal ya da kavram haritaları hazırlama verilebilir. Bu performans görevi süreç bileşenlerini içine alan ölçütlerden oluşan bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerden fiziksel uygunluğu destekleyici teknolojik araçları inceleyip belirledikleri bir aracı nasıl kullanabileceklerini paylaşmaya yönelik performans görevi istenebilir. Bu performans görevi derecelendirme ölçeği ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin fiziksel uygunluk kavramını açıklayabildikleri; fiziksel aktivite ve zindelik ilişkisini sağlıklı beslenme, uyku gibi temel bileşenler üzerinden yorumlayabildikleri; ilk yardıma ilişkin genel bilgilere sahip oldukları kabul edilir.



Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin fiziksel uygunluk seviyelerini belirleyebilmek için seçili fiziksel uygunluk bileşenleri ile ilgili ve bu yaş grubuna uygun testler (vücut ağırlığı, boy uzunluğu, otur-uzan, mekik, şınav vb.) kullanılabilir.

Öğrencilere fiziksel uygunluk kavramı, bileşenleri ve bu bileşenlerin zindelik ile ilişkisine dair çıkarım yapabilecekleri sorular sorulabilir. "Fiziksel aktivite sırasında ne tür yaralanmalar gerçekleşebilir ve bu yaralanmalarda hangi ilk yardım müdahaleleri yapılmalıdır?" gibi sorular sorularak yaralanmalar ve ilk yardıma ilişkin düşüncelerini arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir.

Köprü Kurma Fiziksel uygunluk düzeyi düşük olan bireylerin günlük hayatta yaşayabilecekleri zorluklarla ilgili merak uyandıracak sorular sorulup örnekler (merdiven çıkma, yürüyüş, ev işleri, yük taşıma vb.) verilebilir. Bu tür örnekler sağlıklı ilgili fiziksel uygunluk bileşenleri ile (aerobik dayanıklılık-uzun mesafe yürüyüş; sağlıklı beslenme-vücut kompozisyonu vb.) ilişkilendirilebilir.

Günlük hayatta sağlıklı yaşam alışkanlıkları edinebilme konusu fiziksel uygunluk ve zindelik özelinde farklı örnekler (zindeliğin boyutları) üzerinden ilişkilendirilebilir.

Fen bilimleri dersi ile ilişki kurularak vücut sistemleri konusu ve fiziksel uygunluk ilişkisi örnek durumlar üzerinden tartışılabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BES.6.1.1.

Öğrencilerin statik ve dinamik esnetme içeren oyun ve fiziksel aktivitelere katılmaları sağlanır (**E2.5**). Fiziksel uygunluğun sağlıklı ilgili bileşenlerine (kalp-damar sistemi dayanıklılığı, kas kuvveti, kas dayanıklılığı, esneklik ve vücut kompozisyonu) örnekler verilerek öğrencilerin bu bileşenleri fark etmeleri sağlanır. Seçilen bileşen ile ilgili oyun ve fiziksel etkinlikler tasarlanıp öğrencilerin oyunda esneklik, dayanıklılık, kuvvet gibi bileşenleri deneyimlemeleri sağlanır. Oyun ve fiziksel aktiviteler sonrası sorular sorularak öğrencilerden bu bileşenleri açıklamaları istenir. Bu süreç, öğrencilerin seçili fiziksel uygunluk bileşenlerini anlamalarına ve bileşenleri birbirlerine açıklamalarına yardımcı olacak uygun grup görevleri ile devam ettirilir (**E2.2, D16.3, SDB2.1, SDB2.2**). Fiziksel uygunluk geliştirici oyun türleri (dayanıklılık oyunları, kuvvet oyunları vb.) ya da istasyon çalışmaları açıklanarak öğrencilerin uygulama yapacakları etkinliklere odaklanmaları istenir (**E2.5, E3.2**). Bu etkinlikler sırasında fiziksel aktivitenin sıklığı, şiddeti (yoğunluk), süresi ve türü öğretmen tarafından açıklanır. Öğrencilerin fiziksel uygunluğun sağlıklı ilgili bileşenlerini içeren hareketleri oyun ve etkinliklerde uygulaması sağlanır (**D13.2**). Öğrencilerin farklı yoğunluk, süre ve türlerde kuvvet ve dayanıklılık geliştiren bireysel ve grup çalışmalarına katılmaları sağlanarak öğrencilere kendi seviyelerini görme ve hareketleri tekrar etme fırsatı sunulur (**E1.3, SDB1.2**). Bu süreçte hem bireysel hem de grup çalışmaları sürdürülerek öğrencilerin kendi seviyelerine ilişkin farkındalıklarının artması gelişim için hedef koymaları ve bu hedef doğrultusunda belirlenecek fiziksel uygunluk bileşenlerini geliştirmeleri sağlanır (**SDB1.2, SDB2.2**). Öğrencilerin fiziksel uygunluğu sağlayabilme durumu, oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında gözlemlenerek kontrol listesi ya da bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Ayrıca fiziksel uygunluk testleri ile öğrencinin fiziksel uygunluk durumu değerlendirilebilir ve ön değerlendirmede gerçekleşen test sonucu ile karşılaştırılması sağlanabilir (**KB2.7**).

BES.6.1.2.

Öğrenciler gruplara ayrılarak fiziksel uygunluk ve zindelik ilişkisi konularında öğrenme takımları oluşturulur. Her gruba fiziksel uygunluk ve zihinsel sağlık ilişkisi, fiziksel uygunluk ve fiziksel sağlık ilişkisi, fiziksel uygunluk ve duygusal sağlık ilişkisi, fiziksel uygunluk ve sosyal sağlık ilişkisi gibi farklı konular dağıtılarak öğrencilerin ilgili konuda bilgi toplamaları ve ulaşılan bilgileri doğrulamaları sağlanır (**OB1**). Grubun sorumlu olduğu konu üzerinde çalışarak birbirlerinin öğrenme süreçlerine yardımcı olmaları ve konunun özelliklerini belirle-

meleri istenir (**D3.4, SDB2.2, SDB3.3**). Bu süreçte öğrenciler fiziksel uygunluk ve zindelik konularında güvenilir bilgi kaynaklarından araştırma yapmaları konusunda yönlendirilir (**SBAB2, OB1**). Grupların bu ilişkiyi deneyim yoluyla pekiştirebilmeleri için önce fiziksel uygunluk geliştirici aktivitelere katılabilecekleri, sonra zindelik ilişkisi kurabilecekleri farklı istasyonlar kurulur (**SDB2.2**). İlk istasyonda aerobik dayanıklılık çalışmaları yapılır. Öğrenciler belirli bir süre boyunca düşük ya da orta yoğunlukta aktivitelere dâhil edilerek öğrencilerin kalp atış hızları artırılır ve bu aktivitenin etkisini gözlemlemeleri sağlanır. İkinci istasyonda kas kuvveti ve dayanıklılığına yönelik hareketlerin şınav, plank veya direnç bantları kullanılarak yapılması sağlanır. Bu istasyonda öğrencilerden kas gücü ve dayanıklılıklarını artırmaları beklenir. Üçüncü istasyonda ise esneklik üzerine odaklanılır. Öğrencilerin pilates, yoga veya farklı tür esnetme çalışmalarıyla (dinamik, statik vb.) esnekliklerini geliştirmeleri sağlanır. İstasyonlar tamamlandıktan sonra vücut kompozisyonu ve zindelik ilişkisi de konuya dâhil edilerek öğrencilerin fiziksel uygunluk gelişimine bağlı zindelik gelişimini farklı yönleriyle tartışmaları ve arasındaki ilişkiyi belirlemeleri sağlanır (**D13.2, KB2.18, SDB2.1**). Süreç sonunda öğrencilerden zindelik gelişimini destekleyen sağlıklı yaşam alışkanlıkları (düzenli fiziksel aktiviteye katılım, ekran süresini azaltma, dengeli beslenme, yeterli uyku vb.) ile ilgili örnekler vermeleri ve kendilerine hedefler koymaları istenir (**SDB1.2, D13.1, E3.2**). Öğrencilere yedi günlük zindelik hedeflerini ve fiziksel aktivite yapma durumlarını içeren kontrol listesi dağıtılır. Listeye önce zindelik hedeflerini; sonra da bir hafta boyunca fiziksel aktivite, uyku ve ekran süresi bileşenlerini yazmaları istenir. Öğrencilerden üzerlerine düşen görevleri kuralına uygun şekilde gerçekleştirmeleri beklenir (**OB7, E1.3, E2.2, D6.2**). Öğrencilere bu hedeflerine ulaştıkça fiziksel uygunluk ve zindelik seviyelerinin artacağı ve böylece fiziksel aktiviteye daha öz güvenle katılacakları hatırlatılır. Öğrencilerin fiziksel uygunluk ve zindelik ilişkisini çözümleyebilme durumu açık uçlu sorular ile değerlendirilebilir.

BES.6.1.3.

Öğrencilerden fiziksel aktivite sırasında meydana gelebilecek yaralanmalar ve bu durumlarda temel ilk yardım ilkelerinin neler olabileceği ile ilgili merak ettiklerini sormaları istenir (**E1.1, E3.8**). Yaralanmaları önlemek ya da azaltmak için ısınma-soğuma, esnetme, uygun ekipman kullanımı, dinlenme, beslenme gibi önleyici tedbirlerin neler olabileceği üzerinde durulur. İlk yardım ilkeleri konusunda bilgi verilirken öğrencilerin geçmiş yaşantılarından hareketle çeşitli yaralanma senaryoları oluşturmaları ve farklı durumlarda yapmaları gereken temel ilk yardım aşamalarını görmeleri sağlanır (**SDB1.1, SDB1.2, E3.2**). Öğrencilerin küçük gruplar hâlinde fiziksel aktiviteler sırasında yaşanan burkulma, çıkık, kanama, kırık, solunum yolu tıkanıklığı gibi farklı durumlara ilişkin çalışma yapırları hazırlanır, içerik ile ilgili simülasyon uygulamaları için istasyonlar kurulur ve ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olmaları sağlanır (**SDB2.1, SDB2.2, D4.1**). Her bir istasyonda öncelikle temel ilk yardım uygulamaları gösterilir ve öğrencilerin fiziksel aktivite sırasında meydana gelebilecek yaralanmalarla ilgili temel ilk yardım uygulamalarını algılamaları sağlanır. Öğretmen rehberliğinde her istasyonda yaralanma türlerine yönelik uygulama yapılarak öğrencilerin uygulamaları sırasıyla göstermeleri istenir (**SDB3.2**). Kesik veya sıyrığa bağlı kanama durumunda (1) temizleyin, (2) baskı uygulayın, (3) temiz bir bandaj ile yarayı kapatın ya da burkulma durumunda (1) hareket ettirmeyin, (2) soğuk uygulama yapın, (3) bandaj ya dabezle sarın, (4) yaralı uzvu kalp hizasında yukarıda tutun gibi aşamalar öğrencilere açıklanır ve öğrencilerin ilk yardım uygulamalarını göstermeleri sağlanır. Gruplardan kendi istasyonlarındaki uygulamaları bitirdikten sonra diğer istasyona geçip oradaki yaralanma türüne uygun şekilde temel ilk yardım uygulamalarını farklı durumlarda uygulamaları beklenir (**SDBS3.1**). Öğrencilerin uygulama süreçlerindeki performanslarının değerlendirilmesi için bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

BES.6.1.4.

Fiziksel aktiviteye katılımı destekleyen teknolojik araçlardan bazıları (akıllı saat, adımsayar, mobil uygulamalar, web 2.0 araçları, giyilebilir teknolojiler, yapay zekâ vb.) öğrencilere gösterilerek bu araçların fiziksel aktiviteyi nasıl desteklediği ve nasıl etkili kullanılabilecekleri ile ilgili sorularla öğrencilerin düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır (**SDB2.1**). Fiziksel aktiviteye katılımı destekleyen bu araçları deneyimleyebilmelerine olanak sağlayacak istasyonlar (mobil uygulamalar ile oyun ya da ölçüm, akıllı saat kullanımı, teknoloji destekli etkileşimli egzersiz vb.) hazırlanır (**E2.5**). Öğrencilerin istasyonlarda yer alan araçları deneyimledikten sonra fikirlerini paylaşmaları sağlanır (**SDB3.3, E3.5**). Öğrencilerden bir haftalık fiziksel aktivite hedefi belirlemeleri (günde 30 dakika yürüyüş yapmak, belirli bir adım sayısına ulaşmak, kuvveti geliştirmek vb.) ve bu hedefe ulaşmak için teknolojik bir aracı kullanmaları ya da hangi araçların kullanılabileceğini araştırmaları istenir (**E3.2, D3.4, OB2, SDB1.2**). Araçların işlevselliği, öğrencinin hedefiyle uyumu, kullanım kolaylığı ve ulaşılabilirliği göz önünde bulundurulur. Süreç sonunda öğrencilerden hedeflerine ulaşma sürecinde teknolojik araçların ne kadar etkili olduğu, hangi araçları daha kullanışlı buldukları ve bu araçların fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarını nasıl etkilediği ile ilgili düşüncelerini ifade etmeleri istenir (**E3.4, D16.3, SDB1.2**). Teknolojinin sağlıklı yaşamı desteklemek için etkili bir araç olabileceği vurgulanarak, teknolojiyi bağımlılığa dönüşmeden bilinçli ve dengeli bir şekilde kullanmanın önemi üzerinde durulur (**OB2**). Fiziksel uygunluğu destekleyici teknolojik araçları inceleyip belirledikleri bir aracı nasıl kullanabileceklerini paylaşmaya yönelik performans görevi istenebilir.

FARKLILAŞTIRMA**Zenginleştirme**

Fiziksel uygunluk ve zindelik ile ilgili öğrenciler araştırma yapmaya ve elde ettikleri bilgileri sınıf ve okul panolarında paylaşmaya teşvik edilebilir. Ayrıca fiziksel uygunluk seviyesini etkileyen çeşitli faktörleri (bireysel, çevresel vb.) inceleyerek bu faktörlerin önemini tartışmaları sağlanabilir. Öğrencilerden fiziksel uygunluğun kronik hastalıklar üzerindeki koruyucu etkileri ile ilgili yayınları okumaları ve bu bilgileri arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir. İlk yardım konusunda yalnızca temel uygulamalar yerine kas yırtıkları, burkulmalar, sıcağın çarpması gibi daha detaylı senaryoları içeren durumları incelemeleri ve bu durumlara uygun prosedürleri öğrenerek grup hâlinde sunum yapmaları sağlanabilir. Fiziksel aktiviteye katılımı destekleyici giyilebilir teknoloji, yapay zekâ gibi farklı sistemleri araştırmaları ve bunların kullanım alanlarını belirlemeleri istenebilir. Öğrenciler okullarda sağlıklı yaşam tarzının ve fiziksel uygunluğun gelişimine yönelik ulusal ya da uluslararası projelere başvurmaları için yönlendirilebilir.

Destekleme

Fiziksel uygunluk hedefleri doğrultusunda derslerde bireyselleştirilmiş program ile çalışma yapmaları sağlanabilir. Verilen görev kartları aracılığıyla fiziksel uygunluk ve zindelik ilişkisini tekrar etmeleri sağlanabilir. Dijital kaynaklardan temel ilk yardım uygulamaları ile ilgili video ya da animasyon izlemeleri ve derslerde bunları ekran desteği ile tekrar etmeleri sağlanabilir. Web 2.0 araçları üzerinden fiziksel aktiviteye katılımı destekleyen araçlar ile ilgili etkileşimli uygulamalara katılmaları istenebilir. Oyunlaştırma uygulamaları yoluyla fiziksel uygunluk hedefleri belirlemeleri sağlanabilir ve çeşitli ödül sistemleriyle motivasyonları artırılabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: HEDEF OYUNLARI

Bu temada öğrencilerin oyunun dinamiklerini anlamaları; hedef oyunlarına özgü etkili stratejiler geliştirmeleri; farklı hücum/savunma senaryolarını deneyimleyerek hedefe odaklanma, isabet, uygun oranda güç kullanma, hedefe yakın yerde durma, hedefi engelleme, zamanlama gibi temel kavram ve taktikleri uygulamaları; hedef sporlarına hazırlayıcı becerileri geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 14

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.1. Empati, E2.2. Sorumluluk, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.7. Sistematiçlik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

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

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

Okuryazarlık Becerileri OB7. Veri Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Fen Bilimleri, Türkçe

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.17. Değerlendirme, SBAB5.4. Müzakere Etme



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.6.2.1. Hedef oyunlarına ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilme

- a) Hedef oyunlarına ilişkin hareket kavramlarını ayırt eder.
- b) Hedef oyunlarına ilişkin hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurar.
- c) Hedef oyunlarına ilişkin hareket kavramlarına uygun hareket eder.

BES.6.2.2. Hedef oyunlarına ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Hedef oyunlarına ilişkin hareket becerilerini algılar.
- b) Hedef oyunlarına ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Hedef oyunlarına ilişkin hareket becerilerini farklı ortamlarda uygular.

BES.6.2.3. Hedef oyunlarına ilişkin taktik ve strateji geliştirebilme

- a) Hedef oyunlarına ilişkin verilen taktiksel problemi belirler.
- b) Hedef oyunlarına ilişkin verilen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- c) Hedef oyunlarına ilişkin seçilen taktik ve stratejiyi uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hedef Oyunlarına İlişkin Kavramlar

Hedef Oyunlarına İlişkin Hareket Becerileri

Hedef Oyunlarına İlişkin Taktik ve Stratejiler

Genellemeler/ Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

Genellemeler

Hedef oyunları okçuluk, dart, bocce, golf, bowling, curling gibi sporları ya da odağında oyuncuların bir nesneyi hedef alana doğru gönderdiği oyunları temsil eder.

Anahtar Kavramlar

atış, hedef, nişan alma, puanlama, sıra

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu, açık uçlu sorular, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, akran değerlendirme, öz değerlendirme ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Öğrencilere performans görevi olarak hedef oyunlarına yönelik çeşitli materyaller (dart hedef tahtası ve oku, ok, hedef tahtası, bowling için lobut, bel sepeti, halka vb.) tasarlama ve bu materyalleri kullanarak etkinlikler düzenleme verilebilir. Ayrıca taktik ve strateji raporu hazırlama ve sunma performans görevi verilebilir. Performans görevlerinin değerlendirilmesinde bütüncül ve analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyun ve etkinliklerde kullanılabilecek kavramları bildikleri, oyunlarda gerekli temel hareket becerilerine sahip oldukları, bu hareket becerilerini artık branşlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerde kullanabilecek seviyede oldukları ve farklı oyun türlerinde çeşitli taktik ve stratejileri geliştirdikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç Öğrencilere bir istasyon hazırlanabilir. Bu istasyonda hedef oyunları ile ilişkili bilgi, beceri ve taktik/strateji duraklarına yer verilebilir. İstasyon çalışması gerçekleşirken öğrenciler gözlem formuna göre değerlendirilebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerin konuya dikkatlerini çekmek için öğrencilere günlük hayatta bir nesneyi hedefe atmakla ilgili karşılaştıkları durum ya da oyunlara ilişkin örnekler verilebilir. Örneğin "Kâğıttan bir uçak yaparak onu belirli bir hedefe en doğru şekilde nasıl uçurursunuz?" sorusu rüzgârın etkisi, hız, kuvvet ve açı kavramları üzerinden tartışılabilir. Bu fikirler hedef oyunlarına bağlanır ve öğrencilerden bir nesnenin hedefe doğru atılması sırasında benzer stratejilerin kullanılabileceğini açıklamaları istenebilir. Bunun dışında hedef oyunlarından hangilerini bildikleri ve bu oyunlarda meşhur sporcu ya da takımları (Okçuluk Millî Takımı vb.) tanıyıp tanımadıkları sorularak güncel spor olayları ile ilişki kurmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BES.6.2.1.

Öğrencilerden bir hedefi vurma veya belirli bir noktaya isabetli bir atış yapma ile ilgili deneyimlerini paylaşmaları istenir (**E3.5, SDB1.1**). Nesneyi belirli bir hedefe ya da alana atma odağı olan oyunlardan (dart, bocce, okçuluk, bowling, golf vb.) hangilerini bildikleri ve bu oyunların ortak özelliklerinin neler olabileceği sorulur. Öğrenciler soru ve ipuçlarıyla bu tür oyunların hareket kavramlarını (oyunun alanı, yön, hedefe odaklanma, isabet, uygun oranda güç kullanma, hedefe yakın yerde durma, hedefi engelleme, zamanlama, ekipman ile ilişki vb.) tanımlamaya yönlendirilir ve öğrencilerin hedef oyunlarına ilişkin hareket kavramlarını ayırt etmeleri sağlanır (**E3.2**). Öğrenciler, hedef oyunları ile ilgili teknik ve taktik bilgileri keşfetmeleri için çeşitli etkinliklere dâhil edilir. Örneğin bocce için topun hedefe yakınlık seviyesi veya dart için doğru atış tekniği üzerine çalışmaları istenir (**SDB1.2**). Bu süreçte hareket kavramlarının (hız, doğruluk, açı ve kuvvet vb.) belirli becerilerle nasıl ilişkilendirileceği açıklanır. Öğrencilerden oyunların özel ihtiyaçlarını tartışmaları ve hedefe odaklanma, isabet, hedefe yakın yerde durma, zamanlama, açı, ilişki, doğru güç kullanma gibi kavramları istasyon uygulamasında deneyimleyerek hedef oyunlarına ilişkin hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurmaları beklenir (**D3.4, E3.2, E3.7**). Öğrenciler oyunların genel kurallarına uygun olarak belirli hedeflere atış yapmayı gerektiren etkinliklere katılır. Örneğin farklı mesafelerden hedef tahtasına top atma, dar bir alanda bocce oynama, hedefe atmayı engellemeye çalışan bir arkadaşının üstünden hedefe atma gibi etkinliklerle kavramlara uygun olarak hareket etmeleri sağlanır. Öğrencilerden hedef oyunlarına yönelik çeşitli materyaller (dart hedef tahtası ve oku, ok hedef tahtası, bowling için lobut, bel sepeti, halka vb.) tasarımları ve bu materyalleri kullanarak hareket kavramlarını uygulayabilme becerisi geliştirecek etkinlik düzenlemeleri performans görevi olarak verilebilir (**SDB1.2**). Aynı zamanda öğrencilere öz değerlendirme formu verilerek performans görevine ilişkin kendilerini değerlendirmeleri istenebilir (**OB7, KB2.17, SDB1.2**).

BES.6.2.2.

Öğrencilerin bir nesneyi atabilecekleri hedef alanı oluşturularak (hedef tahtası, sepet, top, lobut vb.) öğrencilerde merak duygusu uyandırılır (**E1.1**). Öğrencilerden nesneyi hedefe sırayla atmaları istenir. Her atış sonrasında öğrencilere hareketlerini analiz etmeleri için "Topu hedefe atarken hız, açı, isabet ve uygun güç kullanma faktörlerinin nasıl etkili olduğunu düşündünüz mü?" sorusu sorulur (**SDB1.2**). Atışlar sırasında öğrencilere verilen geri bildirimlerle atma becerilerinde ihtiyaç duyulan becerileri algılamaları sağlanır.

Daha sonra öğrenciler eşleştirilir ve eşlerden biri atış yaparken diğeri atış sırasında kullanılan hareketlerin aşamalarını gözlemler ve arkadaşına görev kâğıdına bakarak geri bildirim verme görevini yerine getirir (**SDB2.2, D16.3**). Örneğin görev kâğıtları üzerinde bowling, dart ya da ok atışı sırasında elin başlangıç pozisyonu, kolun hareketi ve hedefe yönelme basamakları, yaygın hatalar ve verilecek geri bildirim ifadesi kısımlarına yer verilir ve gözlemci rolündeki öğrencinin arkadaşını bu listeye göre kontrol etmesi sağlanır (**KB2.17**). Öğrenciler, rollerini sırayla değiştirerek gözlem yapar ve birbirlerine geri bildirim verir (**E2.1, SDB3.1**). Bu etkinlik sırasında öğrencilerin hareket basamaklarını daha iyi kavramaları için teknik açıklamalar yapılır. Bu süreçte öğrenciler, hedef oyunlarına ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir. Son aşamada öğrencilerin farklı hedef oyunlarının yer aldığı öğrenme çevrelerinde (dart atışı, bocce, mini bowling ya da hedef odaklı eğitsel oyunlar vb.) alıştırma yapmaları sağlanır. Alıştırmalar tamamlandıktan sonra öğrencilerin hareket becerilerini farklı oyun alanlarında deneyimlemelerine fırsat sunulur (**E2.5, SDB3.2**). Bu süreçte öğrenciler hedef oyunlarına ilişkin geliştirilmesi gereken yönleri müzakere etmeye teşvik edilir (**D10.1, SBAB5.4**). Öğrencilerin seçili oyunlara ilişkin hareket becerileri akran değerlendirme formu ile değerlendirilebilir (**KB2.17**).

BES.6.2.3.

Öğrencilerin engellerden kaçtığı, hedef alanı koruduğu ya da diğer takım oyuncusunun hedefe atmasını engellediği bir parkur oyunu ile hem ısınmaları hem de genel olarak hedef oyunlarının taktik ve stratejilerine odaklanmaları sağlanır (**E3.2**). Daha sonra öğrenciler küçük gruplara ayrılır ve her gruba bir taktiksel problem sunulur. Örneğin bocce ya da bowling oyununda hedefe uygun hız ve yönde yuvarlama şeklinde taktiksel problem hazırlanmışsa "Bir öğrenci hedefe topu gönderebilmek için en uygun başlangıç alanını gösterebilir mi?", "Hedefe topu gönderebilmek için ne yapmanız gerekiyor?" gibi sorularla öğrenciler grup olarak düşünmeye yönlendirilir ve hedef oyunlarına ilişkin taktiksel problemi belirlemeleri sağlanır (**SDB2.2, SDB3.3**). Belirlenen probleme yönelik çözümler üretmeleri için öğrencilere grup içinde fikir alışverişi yapma zamanı sunulur. Her gruptan hedefe ulaşmak için en etkili taktik/stratejiyi tartışmaları ve öneriler sunmaları istenir (**E2.2, E3.2, SDB2.2, SDB3.3**). Bocce oyununda hedefe odaklanıp doğru bir başlangıç noktası belirlemek ya da darta hedefin farklı bir bölgesine odaklanmayı seçmek şeklinde çözüm önerilerini grup içinde sunmaları ve en uygun öneriye karar vermeleri beklenir. Kararların ardından öğrencilere belirledikleri çözüm önerileri doğrultusunda alıştırma ve deneme yapma imkânı verilir. Grupların okçuluk, bowling, bocce, dart ya da odağında hedefe atma olan oyunlara özgü geliştirdikleri taktik/stratejiyi uygulayabilmek için gerekli teknik ve becerileri geliştirme alıştırmaları yapmaları sağlanır. Bu uygulama sırasında öğrencilerin bireysel teknikleri gözlemlenir ve öğrencilere geri bildirim sunulur. Belirledikleri taktik ve stratejiyi düzenlenmiş oyunlarda uygulamaları beklenir (**SDB1.2**). Bu uygulamalar sırasında öğrencilerin geliştirdikleri taktik ve stratejilerin etkililik durumunu analiz etmeleri ve gerektiğinde değişiklik yaparak hedef oyunlarına ilişkin seçilen taktik ve stratejiyi uygulamaları sağlanır (**SDB1.2, SDB3.2**). Öğrencilerin öğrendiklerini değerlendirmek için bir "Taktik ve Strateji Raporu" etkinliği yapılabilir. Her öğrenci ya da grup oyunda karşılaştığı taktiksel problemi, bu probleme nasıl bir çözüm ürettiğini ve uygulanan taktiğin ne kadar etkili olduğunu yazılı ya da sözlü olarak açıklayabilir (**SDB3.3**). Bu süreç açık uçlu sorular ve bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Ayrıca bir turnuva düzenlenerek öğrencilerin taktik ve stratejilerini gerçek bir oyun içerisinde sergilemeleri sağlanabilir. Öğrenme süreçleri oyun ve strateji ile ilişkilendirilen gözlem formu ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerin özgün hedef oyunları tasarlamaları ve bu oyunlara farklı boyutlarda, şekillerde hedefler ekleyerek oyunların zorluk seviyelerini artırmaları sağlanabilir. Tasarımlarında rüzgâr, mesafe, rakip pozisyonu gibi değişkenlerin taktiksel kararlar üzerindeki etkilerini analiz etmeleri istenebilir. Ayrıca uygulamalara el-göz koordinasyonu, denge, tepki süresi gibi motor becerileri geliştirmeye yönelik özel çalışmalar dâhil edilebilir. Standart tekniklerin yanı sıra okçulukta farklı yay tutuşları veya dartta farklı atış tekniklerini deneyerek bu stillerin avantaj ve dezavantajlarını tartışmaları sağlanabilir. Bu süreçte öğrencilerden oyunlarında uyguladıkları taktik ve stratejilerin etkililiğini gözlemleyerek taktik ve strateji geliştirme önerileri sunmaları sağlanabilir.

Destekleme Öğrencilere hareket kavramlarını uygulama ve hareket becerilerini geliştirme sürecinde ekran desteği sunularak öğrencilerin hızlı geri bildirim almaları sağlanabilir.

Taktiksel problemler daha temel seviyede sunularak çözüm yolları bulmaları ve denemeleri istenebilir. Hedef oyunların amaç, taktik ve becerilerini öğrencilerin dijital içeriklerle eğlenceli şekilde öğrenmeleri sağlanabilir. Hedef oyunları ile ilgili kısa süreli hedef belirlemeleri sağlanarak bir çizelge aracılığıyla öğrencilerin ilerlemeleri takip edilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: SPOR ENGEL TANIMAZ

Bu temada öğrencilerin engelli sporlarına hazırlayıcı oyun ve etkinliklerde hareket kavramlarını uygulayabilmeleri, taktik ve strateji geliştirebilmeleri, hareket becerilerini geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 8

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

KAVRAMSAL BECERİLER -

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E2.1. Empati, E2.2. Sorumluluk, E2.3. Girişkenlik, E2.5. Oyunseverlik, E3.1. Uzmanlaşma, E3.2. Odaklanma, E3.4. Gerçeği Arama, E3.5. Açık Fikirlilik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D16. Sorumluluk, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Sosyal Bilgiler, Türkçe, Bilişim ve Teknoloji

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme, KB2.8. Sorgulama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.6.3.1. Engelli sporlarına ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilme

- a) Engelli sporlarına ilişkin hareket kavramlarını ayırt eder.
- b) Engelli sporlarına ilişkin hareket becerileri ve hareket kavramları arasında ilişki kurar.
- c) Engelli sporlarına ilişkin hareket kavramlarına uygun hareket eder.

BES.6.3.2. Engelli sporlarına ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Engelli sporlarına ilişkin hareket becerilerini algılar.
- b) Engelli sporlarına ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Engelli sporlarına ilişkin hareket becerilerini farklı ortamlarda uygular.

BES.6.3.3. Engelli sporlarına ilişkin taktik ve strateji geliştirebilme

- a) Engelli sporlarına ilişkin verilen taktiksel problemi belirler.
- b) Engelli sporlarına ilişkin verilen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- c) Engelli sporlarına ilişkin seçilen taktik ve stratejiyi uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Engelli Sporlarına İlişkin Kavramlar

Engelli Sporlarına İlişkin Hareket Becerileri

Engelli Sporlarına İlişkin Taktik/Stratejiler

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

empati, engelli farkındalığı, işitme engelliler olimpiyat oyunları, kapsayıcılık, mücadele, özel sporcular, paralimpik oyunlar, uyarlanmış beden eğitimi

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu, bütüncül dereceli puanlama anahtarı ve performans görevi ile değerlendirilir.

Öğrencilere performans görevi olarak paralimpik oyunlara yönelik çeşitli materyaller (göz bandı, golbol topu vb.) tasarlama ve bu materyalleri kullanarak etkinlik düzenleme verilebilir. Performans görevi, süreç bileşenlerini içeren analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Engelli bireylerin yaptıkları sporlar hakkında öğrencilerin ön bilgilere sahip oldukları kabul edilir. Engelli farkındalığı ve kapsayıcılık bağlamında herkesin oyun ve fiziksel aktivitelere katılma hakkı olduğunu bildikleri kabul edilmektedir. Farklı oyun türlerinde edindikleri beceri ve taktiklere ilişkin öğrenmelerini transfer edebilecek seviyede oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç

Daha önce öğrendikleri oyun türlerinden biri seçilip öğrencilere bu oyunu farklı engel grupları için nasıl uyarlayabilecekleri sorulabilir. Bu soruya verilen cevaplara göre oyun farklı engel grupları için uyarlanır ve öğrencilerin ilgili oyunu deneyimlemesi sağlanabilir. Öğrenciler oyun sırasında gözlemlenerek öğrencilerin oynanan oyunlara (para atletizm, para okçuluk, oturarak voleybol vb.) ilişkin beceri ve taktik geliştirme durumları değerlendirilebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden paralimpik oyunlar ile ilgili örnekler vermeleri istenebilir. Farklı engelli sporlarında başarılar elde etmiş takım ve sporcular (ampute futbol, golbol, para masa tenisi, para yüzme, para okçuluk, para halter, para tekvando, para atıcılık, para atletizm millî takımı vb.) hakkında bilgi verilerek bu sporlarla ilgili konuşulabilir. Yüzme, okçuluk, futbol, voleybol, masa tenisi, tekvando, atletizm gibi sporların paralimpik oyunlarla benzerlik ve farklılıkları üzerinde durularak öğrencilerin sporlar arasında kurmaları sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları **BES.6.3.1.**

"Paralimpik oyunlar nedir?", "Özel gereksinimli sporcu kimdir?" gibi sorularla öğrencilerin düşüncelerini ifade etmeleri ve bu oyunlara dair tahminlerini paylaşmaları sağlanır (**E2.3, E3.5, SDB2.1**). Engellilik türleri ve paralimpik oyunlara hangi engel gruplarının katıldığı ile ilgili sorular sorularak öğrencilerde merak uyandırılır (**E1.1**). Tekerlekli sandalye basketbolu, golbol, bocce paralimpik oyunları ile ilgili dijital, görsel materyaller kullanılarak ya da bu oyunlar tanıtılarak oyunların oynandığı alan, kullanılan ekipman, destek alınan insan (ilişki farkındalığı), beden farkındalığı gibi konularda hareket kavramlarını anlamaları sağlanır (**OB4**). Bu oyunlarda ihtiyaç duyulan beceriler, oyun alanı, yön ve ekipmanlar hakkında sorular sorularak gelen cevaplara göre açıklamalar yapılır; öğrencilerin hareket kavramlarını ayırt etmeleri sağlanır. Öğrenciler seçili oyunlara hazırlık için oluşturulan istasyonlara yönlendirilir. Her istasyonda o oyunun hareket kavramlarını öğrenmelerine yönelik bir etkinlik yaptırılır. Örneğin golbol istasyonunda gözleri bağlı bir şekilde topun sesini takip ederek savunma pozisyonu alma, alan farkındalığı geliştirme ve topu hedefe yuvarlayabilmek için yön algısı geliştirme üzerine çalışır. Bocce istasyonunda ise öğrenciler topları belirlenen bir hedefe doğru yuvarlarken doğruluk ve kuvvet kontrolü (efor farkındalığı) üzerine çalışır. Bu istasyonlarda öğrencilerden zorlandıkları durumları paylaşmaları istenir (**SDB1.2**). Öğrencilerin zorlanılan duruma ilişkin farkındalık kazanmaları sağlanır, bireysel farklılıkları anlayıp özel gereksinimli bireyler ile empati kurmalarına yardımcı olunur. Özel gereksinimli bireylerin spora ve toplumsal hayata etkin katılımları konusunda duyarlı olmaları beklenir (**SDB2.3, D5.1, E2.1**). Bu etkinlikler devam ederken hedefin doğruluğu, uygulanan güç, hedefe olan mesafe, hedefi gözü kapalı bulmanın zorluğu gibi konularda istasyonda yer alan öğrencilere sorular sorulur ve beceri ile kavram arasında ilişki kurmaları sağlanır (**E3.2**). Öğrendikleri becerileri uygulamaları için gruplara spor salonunda ya da farklı alanlarda oyunlar oynatılır (**E2.5**). Golbol için karartılmış bir alan oluşturulabilir ya da öğrencilerin gözlerini kapatmaları sağlanabilir. Açık alanda ampute futbol oynatılarak hız, denge ve kontrol kavramları üzerine öğrencilerin becerileri geliştirilebilir. Bocce oyununda ise farklı zemin koşulları yaratılarak öğrencilerden top kontrolünü nasıl uyarladıklarını gözlemlmeleri istenir (**SDB3.1**). Öğrencilerin bu farklı oyun alanlarında edinilen becerileri deneyimlemeleri ve paralimpik oyunlara ilişkin hareket kavramlarına uygun hareket etmeleri sağlanır (**SDB3.2**). Her istasyonda gözlem formu kullanarak değerlendirme yapılabilir.

BES.6.3.2.

Engelli sporlarının (tekerlekli sandalye basketbolu, golbol, para atletizm vb.) genel özellikleri ve seçili oyuna özgü temel beceriler açıklandıktan sonra ilgili hareket becerileri gösterilir. Hareket becerisini tüm öğrencilerin denemesi sağlanarak öğrencilere ipuçları verilir ve öğrencilerin seçili oyuna ilişkin becerileri algılaması sağlanır. Öğrenciler gruplara ayrılarak her gruba seçili paralimpik oyunun farklı becerilerine yönelik alıştırmalar etkinlikleri sunulur. Her gruptan bir öğrencinin lider olarak seçilmesi istenir ve bu kişiye grubu koordine etme görevi verilir (**BEOSAB9, D16.3, SDB2.2**). Öğrencilere salıştırma etkinliği sırasında seçili oyunun hareket becerilerini alıştırmalar etkinliği sırasında deneme ve tekrar etme fırsatı sunulur. Gruplara bu alıştırmalar sürecinde zaman, tekrar sıklığı, dinlenme kararları bırakılır (**E2.2**).

Bu alıřtırmalarda örneğın golbol oynayan grup topu hedefe yuvarlar, topun hızını ve yönünü kontrol etmek ile ilgili çalışır; diğır grup gelen topu karşılama ve tutma ile ilgili çalışabilir (SDB2.2). Öğrencilerden alıřtırma yaptıkları sırada edindikleri deneyimi grup olarak paylaşmaları ve birbirlerine yardımcı olmaları istenir (D20.2). Gruplarda yer alan öğrenciler bu alıřtırmalar sırasında paralimpik oyuna ilişkin hareket becerilerinin (golbol atış teknikleri, oturarak voleybolda pas verme vb.) basamaklarını gösterir ve birbirlerini kontrol ederler. Grup ilgili oyunun hareket becerilerinde hazır olduğunu düşündüğünde diğır alıřtırma etkinliğı başlatılır (E3.1). Farklı paralimpik oyunların beceri basamaklarını gösteren öğrencilerin bu becerilerini oyunlarda sergilemeleri sağlanır. Öğrencilere paralimpik oyunlarda kullanılan materyaller tasarlayarak bu materyalleri kullandıkları etkinlikler tasarlama performans görevi verilebilir (SDB1.2). Ayrıca alıřtırmalar sırasında öğrencilerin seçili paralimpik oyunlara ilişkin hareket becerileri takip edilerek bu beceriler gözlem formu ile değerlendirilebilir.

BES.6.3.3.

Engelli sporlarına ilişkin oyunlar hazırlanarak öğrencilere oyunun amacının ne olabileceğı ile ilgili sorular sorulur. Gelen cevaplara yönelik ipucu ve açıklamalarla öğrencilerin oyunun amaçlarını anlamaları sağlanır (E3.4). Öğrencilerden bu amaç doğrultusunda problemleri belirlemeleri istenir (SDB3.3). Örneğın bir oyunda "topu kaleye gözü kapalı atmak, başka oyunda tek ayak üstünde belirli bir alana kořmak, bir başka oyunda hedef topa yaklařmak için topun hızını ve yönünü kontrol etmek" gibi problemleri öğrencilerin belirlemesi sağlanır. Her grup, problemi çözmek için olası stratejiler üzerinde tartırır ve çözüm yollarını sorgular (KB2.8, SDB3.2). Örneğın bir gruptan gözü kapalı topun aç ve doğruluğunu hesaplayarak hedefe ulaşmayı planlaması, diğır gruptan ise tek ayak üstünde dengesini ve hızını kontrol etmesini sağlayan stratejiler geliřtirmesi istenir. Bu süreçte öğrencilerden karar alma becerilerini kullanarak ve takım içinde fikir birliğı sağlayarak paralimpik oyunlara ilişkin verilen problemin çözümüne dair öneriler sunmaları beklenir (E3.5, D3.4, SDB2.2, SDB3.3). Öğrencilerin oyun sırasında problemin çözümüne dair sundukları önerileri uygulamaları sağlanır (E1.3, SDB1.2). Daha sonra öğrencilere geliřtirdikleri taktik ve stratejileri bir oyun içinde deneme imkânı sunulur. Bu süreçte öğrencilere aldıkları kararların oyundaki karşılığını görebilmeleri için paralimpik oyunlara ilişkin seçilen taktik ve stratejiyi uygulama fırsatı sunulur (E2.5, SDB1.2). Öğrencilerin oyunlarda taktik ve strateji geliřtirme performansları bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

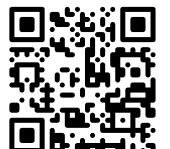
FARKLILAřTIRMA

Zenginleřtirme Öğrencilerden engelli ve engelsiz sporcuların birlikte oynayabilecekleri yeni bir spor dalı tasarlamaları ve bu spor dalı için eşit katılım ve fırsat sağlayan kurallar geliřtirmeleri istenebilir. Bu süreçte paralimpik sporcular, antrenörler, spor bilimciler ve spor ekipmanı tasarımcılarıyla iletişim kurarak tasarladıkları spor hakkında görüşme yapmaları sağlanabilir. İstedikleri bir engelli sporunu arşivlerden izlemeleri ve bu oyunda dikkatlerini çeken kavram, beceri ve taktikleri paylaşmaları istenebilir. Paralimpik sporcuların hayatları ile ilgili film ya da belgesel izlemeleri ve bu insanların zorluklarla nasıl mücadele ettiklerini sunmaları istenebilir.

Destekleme Akran desteğı sunularak engelli sporlarına hazırlayıcı oyun ve etkinlikler sürece dâhil edilebilir. Paralimpik sporcuların hayatları ile ilgili film ya da belgesel izlemeleri istenebilir. Paralimpik oyunlardan örneklerin olduğı videolar izletilerek bu oyunların benzer ve farklı yönlerini söylemeleri istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: KÜLTÜREL BİRİKİMLERİMİZ VE OYUN

Bu temada öğrencilerin kültürel birikim ve değerlerimize duyarlı olmaları, Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi yorumlayabilmeleri, kültürümüzün önemli öğeleri olan halk oyunları ve geleneksel oyunlara ilişkin hareket becerilerini sergileyebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 14

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.14. Yorumlama

EĞİLİMLER E1.3. Azim ve Kararlılık, E2.2. Sorumluluk, E3.2. Odaklanma, E3.7. Sistematiiklik, E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D6. Dürüstlük, D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik

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

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Müzik, Sosyal Bilgiler

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.7. Karşılaştırma, KB2.8. Sorgulama, SBAB3. Tarihsel Empati, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.6.4.1. Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi yorumlayabilme

- a) Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi inceler.
- b) Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi yorumlar.
- c) Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi yeniden ifade eder.

BES.6.4.2. Seçili halk oyununa ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Seçili halk oyununa ilişkin hareket becerilerini algılar.
- b) Seçili halk oyununa ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Seçili halk oyununa ilişkin hareket becerilerini uygular.

BES.6.4.3. Geleneksel oyunlara ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Geleneksel oyunlara ilişkin hareket becerilerini algılar.
- b) Geleneksel oyunlara ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Geleneksel oyunlara ilişkin hareket becerilerini farklı ortamlarda uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Mustafa Kemal Atatürk'ün Spora Verdiği Önem

Halk Oyunları

Geleneksel Oyunlar

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

adımlama, çocuk ve spor, figür, folklor, gelenek, geleneksel kıyafet, kutlamalar, kültür, millî bayramlar, müzik, ritim, törenler

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu, kontrol listesi, açık uçlu sorular, akran değerlendirme ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önem ile ilgili poster ya da afiş tasarımları verilebilir. Bu performans görevi süreç bileşenlerini içeren bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Grup olarak halk oyunu sergileme performans görevi değerlendirilebilir. Bu performans görevi süreç bileşenlerini içeren analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin Mustafa Kemal Atatürk'ün spora, geleneksel oyunlara ve halk oyunlarına verdiği önem hakkında bilgi sahip oldukları; çeşitli geleneksel çocuk oyunlarını oynadıkları; halk oyunlarına temel oluşturan ritmik hareket becerilerine ve halk oyunu ile ilgili ön bilgilere sahip oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç

Mustafa Kemal Atatürk'ün ilgi duyduğu sporlar ve söylediği sözlerle ilgili örnekler verilir, sorular sorulabilir. Yakın çevreye ait halk oyunlarından birisi ya da ritim tutabilecekleri bir etkinlik seçilerek öğrencilerden beceri seviyelerini müzik eşliğinde göstermeleri istenebilir. Öğrencilere daha önce oynadıkları geleneksel oyunlarla ilgili sorular sorulabilir. Gelen cevaplara göre birkaç oyuna karar verilip öğrencilerin bu oyunu hep birlikte oynamaları sağlanabilir. Oyunlar sırasında öğrencilerin beceri seviyeleri gözlemlenebilir.

Köprü Kurma Mustafa Kemal Atatürk'ün gençlerin bedensel ve zihinsel gelişimini desteklemek amacıyla sporun gelişimine verdiği katkılarla Türkiye Cumhuriyeti'nin hedefleri arasında nasıl bağlantı olduğu tartışılabilir. Öğrencilerden geleneksel bir oyun ya da halk oyunu hakkında aile büyüklerinden, mahallelerinden veya yaşadıkları çevreden bilgi toplamaları ve öğrendiklerini arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir. Öğrencilerin kendi seçtikleri bir geleneksel oyun hareketini günlük hayatlarında yaptıkları hareketlerle ilişkilendirmeleri sağlanabilir. Bir halk oyunu hareketini öğrenip bu hareketi aile büyüklerine ya da bir halk oyununu aile büyüklerinden öğrenip bu oyunu arkadaşlarına göstermeleri sağlanabilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları BES.6.4.1.

Öğrencilerden Mustafa Kemal Atatürk döneminde spora verilen önemi gösteren sözleri paylaşmaları ve o dönemde gerçekleşen spor olaylarını dijital kaynaklardan araştırmaları istenir (**OB2**). Türkiye Cumhuriyeti kurulduktan sonra TBMM'nin kısıtlı imkânlarla rağmen bütçe ayırıp 1924 Paris Oyunları'nda ülkemizin temsil edilmesine öncü olmasından hareketle durulur. Öğrencilerin bu konuda katkısı olanları vefa ve saygıyla anmaları beklenir (**D19.2**). Bununla birlikte özellikle 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı ile ilişkilendirilerek Atatürk'ün gençlere, spora verdiği değer ve bu bayramlara istekle katılmanın önemi vurgulanır (**OB5, D19.2**). "Sağlıklı bir toplumun inşası, millî kimlik ve yurttaşlık bilinci, gençlerin eğitimi, sporun teşvik edilmesi, uluslararası organizasyonlara katılım, millî bayramlar ve törenler, spor tesisleri ve altyapı çalışmaları, spor ve kültürel etkileşim, Mustafa Kemal Atatürk'ün bireysel olarak ilgilendiği sporlar ve bu konu üzerine sözleri" konu başlıkları oluşturulan gruplara dağıtılır. Gruplardan Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi kendi aralarında görev dağılımı yaparak incelemeleri istenir (**E2.2, D16.3, SDB2.2**). Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi farklı boyutlarıyla inceledikten sonra grupların kendi araştırdıkları konulara ilişkin yorumlarını sınıf arkadaşlarıyla paylaşmaları sağlanır (**SDB3.3**). Grupların konularını yorumladıkları sırada tüm öğrencilerin görüşlerini belirtebilecekleri ya da merak ettiklerini sorabilecekleri bir öğrenme ortamı oluşturulur (**KB2.8, E3.8**). Yorumlar paylaşıldıktan sonra grupların gelen katkısı da dikkate alarak, konuyu bağlamın dışına çıkmadan yeniden ifade etmeleri sağlanır. Öğrencilerin grup olarak konuyu yorumlayabilme durumları açık uçlu sorular veya akran değerlendirme ile değerlendirilebilir. Ayrıca gruplara inceledikleri konulara ilişkin poster ya da afiş tasarlama performans görevi verilebilir.

BES.6.4.2.

Halk oyunlarının bir kültürün geleneklerini, değerlerini ve sosyal bağlarını koruma veya yaşatma açısından taşıdığı önemin hikâye veya örnek olaylarla anlatılması sağlanarak öğrencilerden halk oyunlarımız ile kültürümüz arasındaki ilişkiyi açıklamaları istenir (**OB5, KB1**). Mustafa Kemal Atatürk'ün sevdiği halk oyunları ile ilgili örnekler verilerek Atatürk'ün halk oyunlarına neden bu kadar değer verdiği konusu üzerinde durulur. Türkiye'nin farklı bölgelerinden halk oyunları oynayan insan figürlerinin ve bölgeleri sembolize eden renk ya da motiflerin yer aldığı görsel ve dijital materyaller sunularak halk oyunlarının Türkiye'nin farklı kültürlerini birleştiren, ortak bir değer olan yönlerinin açıklanması istenir (**D19.1**). Ardından seçilen halk oyununa ilişkin adımlar öğretmen tarafından gösterilerek öğrencilerin harekete ilişkin becerileri algılamaları sağlanır. Seçilen hareket becerisinin öğretmen rehberliğinde bireysel, eşli ya da grup olarak denenmesi sağlanır. Bu süreçte öğrencilerden geri bildirimleri takip etmeleri ve harekete ilişkin becerileri tekrar etmeleri istenir (**E3.2**). Öğrenciler gruplara ayrılır ve her grubun verilen hareket becerisinin basamakları ile ilgili alıştırmayı sürdürmesi sağlanır (**D16.3, SDB1.2**). Bu alıştırmalar sırasında gruplar öğretmen tarafından gözlemlenir ve öğrencilere geri bildirimler verilerek hareketlerin basamaklarını doğru formda yapmaları desteklenir. Seçili halk oyunu yöresine ilişkin tüm hareket basamakları tamamlanıncaya kadar bu alıştırmalar bireysel, eşli ya da grup olarak devam ettirilir (**E1.3**).

Halk oyununa ilişkin hareket becerilerini yeterince tekrar ettikten sonra öğrencilerden bireysel, eşli ya da grup ile bu becerileri sergilemeleri istenir. Hareket becerilerinin daha temel hareketlerden başlanarak zamanla parça-bütün ilişkisi içerisinde uyumlu yapılmasına dikkat edilir (**E3.7**). Seçilen halk oyununa özgü jest, mimik, tavır ve hareket örüntülerinin sürece dâhil edilmesiyle alıştırmaya etkinlikleri devam ettirilir. Gruplara seçili halk oyununa özgü becerileri müzik eşliğinde sergilemelerini gerektiren performans görevleri verilebilir (**OB9, SDB2.2**).

BES.6.4.3.

Öğrencilere günümüzde ve geçmişte oynanan oyunlar ile ilgili sorular sorarak öğrencilerden bu oyunların benzerlik ve farklılıklarını açıklamaları istenir. Geçmişten günümüze aktarılan geleneksel oyunların kültürün sürekliliğini sağlamada üstlendiği role ilişkin öğrencilerin fikir edinmeleri ve kültür ile geleneksel oyunlarımız arasında bağ kurmaları sağlanır (**OB5, D19.3, SBAB3**). Farklı bölgelerden ya da ülkelerden geleneksel oyunlara örnekler verilerek geleneksel oyunlarımızın farklı ülkelerde oynanan oyunlarla benzerlik ve farklılıkları karşılaştırılır (**KB2.7, SDB2.3**). Öğrencilere seçilen geleneksel oyunun amacı, kuralları, süresi; takımların oluşumu, düzeni; roller, liderlik ya da kaptanlık ve malzeme konularında açıklamalar yapılır. Takımlar oluşturulduktan sonra oyunun anlaşılıp anlaşılmadığını kontrol etmek amacıyla oyun önce yarışma odağı olmadan deneme amaçlı oynatılır ve öğrencilerin oyuna ilişkin hareket becerilerini algılamaları sağlanır. Bu süreçte öğrencilere hatalar ile ilgili geri bildirimler verilir ve oyuna ilişkin hareket becerilerinin basamakları gösterilir. Öğrencilere oyun alanında bu becerilere ilişkin alıştırmaya fırsatı verildikten sonra öğrencilerin oyun sırasında hareket becerilerinin basamaklarını göstermeleri sağlanır. Oyunlar sırasında kurallara uygun davranan takımlar takdir edilir ve adil oyun anlayışına uygun davranış örneklerini öğrencilerin fark etmeleri sağlanır (**BEOSAB8, D6.1**). Seçilen oyunun hareket becerisine benzer başka oyunlar seçilerek ya da seçilen oyun çeşitlendirilerek öğrencilere hareket becerilerini farklı bağlamlarda kullanma fırsatları sunulur (**SDB3.1**). Öğrencilerin oyunlara ilişkin beceriyi sergileme durumları kontrol listesi ya da gözlem formu ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önemi diğer dünya liderleri veya düşünürlerin spora bakış açılarıyla karşılaştırmaları ve bu yaklaşımlar arasındaki farklılıkları tartışmaları istenebilir. Ayrıca Atatürk döneminde sporun kurumsallaşması adına atılan adımlar ve bu adımların Türk sporuna etkileri incelenebilir. Millî bayramlarımızda (23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı; 19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı) yapılan törenlerde halk oyunu becerilerini sahnede sergilemeleri istenebilir. Geleneksel ve modern çocuk oyunları karşılaştırılarak bu oyunların fiziksel aktivite düzeyi, kullanılan materyaller ve teknolojiyle ilişkisi tartışılabilir. Öğrenciler geçmiş ve günümüz oyunlarından esinlenerek, her iki dönemin özelliklerini harmanlayan yeni bir oyun tasarlayıp bu oyunun nasıl oynanacağını açıklayan kurallar oluşturabilir.

Destekleme Mustafa Kemal Atatürk'ün spora verdiği önem ya da geleneksel oyunlarla ilgili kısa ve net bilgiler içeren görsel ve videolar sunularak öğrenme süreci desteklenebilir. Halk oyunları konusunda öğrenciler, temel bir figürün veya hareketin adım adım gösterildiği ve hızlı geri bildirim aldığı bir öğrenme ortamında çalıştırılabilir. Geleneksel oyunlar için öğrencilerin önce bireysel olarak oyunda kullanılan temel becerileri öğrenmeleri ve oyunlarda uygulamaları. Öğrencilerin bir geleneksel oyuna katılmaları sağlanarak yaptıkları her doğru verilen geri bildirim ve ödüllerle motivasyon ve öz güvenleri desteklenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



5. TEMA: HÜCUM OYUNLARI

Bu temada öğrencilerin hücum oyunlarının dinamiklerini anlamaları; rakip savunmasını aşmak için etkili stratejiler geliştirmeleri; farklı hücum senaryolarını deneyimleyerek boş alan yaratma, pas verme, hareket etme, zamanlama gibi temel kavram ve taktikleri uygulamaları; hücum sporlarına hazırlayıcı becerileri geliştirmeleri ve güvenlik konularına dikkat edebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 20

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme, BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.4. Kendini Tanıma, E2.1. Empati, E2.5. Oyunseverlik, E3.3. Yaratıcılık

**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), SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D5. Duyarlılık, D8. Mahremiyet, D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri OB7. Veri Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Sosyal Bilgiler, Türkçe, Matematik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.17. Değerlendirme, KB2.18. Tartışma, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.6.5.1. Hücum oyunlarında güvenli ortam oluşturabilme

- a) *Hücum oyunları oynarken oluşabilecek riskleri tanımlar.*
- b) *Hücum oyunları oynarken oluşabilecek risklere ilişkin önleyici tedbirler alır.*

BES.6.5.2. Hücum oyunlarına ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilme

- a) *Hücum oyunlarına ilişkin hareket kavramlarını ayırır.*
- b) *Hücum oyunlarına ilişkin hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurar.*
- c) *Hücum oyunlarına ilişkin hareket kavramına uygun hareket eder.*

BES.6.5.3. Hücum oyunlarına ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- a) *Hücum oyunlarına ilişkin hareket becerilerini algılar.*
- b) *Hücum oyunlarına ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.*
- c) *Hücum oyunlarına ilişkin hareket becerilerini farklı ortamlarda uygular.*

BES.6.5.4. Hücum oyunlarına ilişkin taktik ve strateji geliştirebilme

- a) *Hücum oyunlarına ilişkin verilen taktiksel problemi belirler.*
- b) *Hücum oyunlarına ilişkin verilen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.*
- c) *Hücum oyunlarına ilişkin seçilen taktik veya stratejiyi uygular.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hücum Oyunlarında Güvenli Ortam
Hücum Oyunlarına İlişkin Kavramlar
Hücum Oyunları İlişkin Beceriler
Hücum Oyunları İlişkin Taktik ve Stratejiler

Genellemeler/

Genellemeler

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

Hücum oyunları futbol, basketbol, hentbol, hokey, ultimate frizbi gibi sporları ya da taktiksel odağında hücum olan oyunları temsil eder.

Anahtar Kavramlar

boşluk yaratma, hücum, kontrol, pas, savunma, sonlandırma, şut, top sürme

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, kontrol listesi, öz değerlendirme formu ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Öğrencilere performans görevi olarak hücum oyunlarına yönelik çeşitli materyaller (toplar, frizbi vb.) tasarlama ve tasarladıkları bu materyalleri taktik ve beceri geliştirici oyunlarda kullanma verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin oyun ve etkinliklerde kullanılabilecek temel bilgi ve becerilere sahip oldukları, bu hareketleri branşlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerde kullanabilecekleri, farklı oyun türlerinde temel taktik ve stratejileri geliştirdikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilere bir istasyon hazırlanabilir. Bu istasyonda farklı hücum ve savunma durumlarını içeren bilgi, beceri ve taktik/strateji duraklarına yer verilebilir. Öğrenciler istasyon çalışması sırasında gözlem formuna göre değerlendirilebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden hücum oyunlarında olası risk faktörlerini tahmin etmeleri ve bu faktörlere göre çevrelerindeki oyun alanlarını gözlemlemeleri istenebilir. Öğrencilere oynadıkları ya da ilgi duydukları oyunlarla ilgili sorular sorulabilir. Verilen cevaplara göre hücum oyunları kategorisinde yer alan oyunları sınıflandırmaları istenebilir. Bu sınıflandırmada yer alan spor türlerinin beceri ve taktiklerini günlük hayatta katıldıkları oyunlarda kullanmaları beklenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BES.6.5.1.

Öğrencilerden hazırlanan oyun alanını gözlemleyerek güvenli olan ve olmayan durumları belirlemeleri istenir. Öğrencilerden her bir durumu değerlendirmeleri ve olası riskleri kaydedebilecekleri kontrol listesi hazırlamaları istenerek öğrencilerin oyunlar sırasında alabilecekleri güvenlik tedbirlerini tanımlamaları sağlanır (**OB7**). Isınma-soğuma, esnetme hareketleri, doğru tekniği uygulama, kaliteli ve yaşa uygun malzeme kullanma, çevre özelliklerini kontrol etme (zemin, ekipman, hava şartları vb.) hususları tartışılarak riskleri önleyici tedbirler almaları istenir (**SDB3.3**). Kişisel sınırlarını koruma, başkalarının sınırlarına saygı gösterme, kurallara uyma gibi güvenli alan oluşturma bileşenlerine vurgu yapılarak öğrencilerin oyunlarda bu hususlara dikkat etmeleri beklenir (**BEOSAB8, D8.4 D14.1**) Öğrencilerin oyun alanlarında güvenli ortam oluşturabilme durumları kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

BES.6.5.2.

Öğrencilere hücum oyunları (futbol, basketbol, hentbol, frizbi, hokey vb.) ile ilgili çeşitli sorular sorularak bu oyunları tanınması sağlanır. Taktiksel benzerliklerine göre uygun oyunlar seçildikten sonra öğrencilere oyunun amacı, kuralları, roller, oyunun alanı, grup sayısı, taktiksel yapı gibi konularda bilgi verilir. Oyunun amacına ulaşabilmesi için pozisyon alma, alan kullanımı, savunma, hızlı ve doğru karar verme, zamanlama, sonlandırma gibi kavramları ayırt etmeleri sağlanır. Oyunlarda amaca ulaşabilmek için hangi bilgi ve becerilere ihtiyaç olduğu sorularak hem beceri ile kavramlar arasında ilişki kurması hem de bu becerileri geliştirebilmek için hazırlık yapmaları sağlanır (**SDB1.1, SDB1.2, E1.4**). Öğrencilere bu kavram ve becerileri sergileyebilecekleri oyunlar oynatılır ve öğrencilerin gözlem ve geri bildirimler yoluyla ilgili kavramlara (alan kullanımı, pozisyon alma, hızlı ve doğru karar verme, zamanlama vb.) uygun hareket etmesi sağlanır (**E2.5**). Öğrencilere hücum oyunlarına yönelik çeşitli materyaller (toplar, frizbi vb.) tasarlama ve tasarladıkları bu materyalleri hücum oyunlarında kullanma performans görevi verilebilir. Aynı zamanda öğrencilerin öz değerlendirme formu ile performans görevine ilişkin kendilerini değerlendirmeleri istenebilir (**KB2.17, SDB1.3**).

BES.6.5.3.

Seçilen hücum oyunu esnek kurallı ve basit formuyla oynatılarak süreç başlatılır. Soru, ipucu ve açıklamalarla öğrencilerin oyunda ihtiyaç duyulan becerileri algılaması sağlanır. Öğrencilerin hücum oyunlarına ilişkin algıladıkları becerilerin basamaklarını (futbolda pas çalışması için duruş, topa yaklaşma, ayak pozisyonu, vuruş tekniği, pasın hızı ve yönü, geri dönüş ve pozisyon alma vb.) bireysel ya da grup olarak çalışması istenir. Beceri çalışmaları yapıldıktan sonra oyun tekrar düzenlenmiş formuyla gruba oynatılır. Bu oyun sonrasında eksik olduğu tespit edilen becerilerin gelişimine yönelik alıştırmalar etkinlikleri düzenlenir. Bu alıştırmalar etkinlikleri bittikten sonra öğrencilerin hareket becerilerini oyun alanında tekrar ve çeşitlendirmelerle birlikte farklı durumlarda uygulaması sağlanır (**SDB3.1**). Bu süreçte becerinin gelişmesi için oyunları tekrar etmek yerine "oyun-alıştırma-oyun" döngüsü ile becerileri geliştirmesi için uygulama çalışmalarının tekrar etmesi sağlanır (**E1.3**).

Oyunlar arasında adil oyun anlayışına uygun davranışlar vurgulanarak oyun bitiminde haftanın adil oyuna uygun davranan grubu seçilir (**BEOSAB8**). Adil oyun konusu vurgulanırken oyunlarda kendisine yapılması istenmeyen davranışların başkalarına da yapılmaması gerektiği örnekler üzerinden açıklanır (**D5.1, E2.1**). Oyunlar bittiğinde öğrenciler hem katılanı hem de kazananı takdir etmeye teşvik edilir (**D14.1**). Bu öğrenme çıktısı hücum oyunlarının becerilerini geliştiren farklı oyun ve etkinliklerle de yapılandırılabilir. Örneğin beceri istasyonları kurularak seçili oyun türünün becerileri farklı istasyonlarda çalışılabilir. Bu öğrenme çıktısı bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

BES.6.5.4.

Hücum oyunlarına özgü yapılandırılmış bir öğrenme ortamı içerisinde öğrencilerin kavram, beceri ve taktiklerin bir bütün içerisinde olması konusunu tartışmaları sağlanır (**KB2.18**). Oyun öncesi ya da sonrası "Bu durumda ne yaparsınız?" sorusuyla oyunun amacına ulaşabilmek için öğrencilerin oyundaki taktiksel problemi (boşluk oluşturma ve boşlukta hareket etme, topa sahip olma, hızlı hücum, alan savunması vb.) belirlemeleri sağlanır. Problem belirlendikten sonra öğrencilere grup olarak düşünmeleri ve kendi çözüm önerilerini geliştirmeleri için zaman verilir (**SDB2.2, SDB3.3**). Öğrencilere grup olarak çözüm ile ilgili verdikleri kararı uygulayabilmek için ihtiyaç duyulan becerileri oyun ya da alıştırma yoluyla geliştirme fırsatları sunulur. Çözümle ilişkili taktik ve stratejilerin oyun içerisinde gösterilmesi beklenir. Örneğin kuyruk kapma ile ilgili bir hazırlayıcı oyun yapısında taktiksel problem alan farkındalığı göstererek kuyruğu kapmak için etkili ve hızlı hücum stratejileri uygulamak şeklinde belirlenir. Öğrencilerin bu problemi belirlemeleri, çözüm önerileri geliştirmeleri, ihtiyaç duyulan becerileri çalışmaları ve oyunda uygulamaları sağlanır (**E2.5, E3.3, SDB3.3**). Bu döngü öğrenme ortamı içerisinde çeşitlendirilerek işletilebilir. Öğrencilerin taktik ve strateji geliştirmelerine yardımcı olmak için "Bu oyunda amaç ne?", "Bu amaçla ulaşmak için hangi becerilere ihtiyacınız var?", "Bu durumda ne yapmanız gerekiyor?", "İlk stratejiniz neydi?", "Bu sorunu çözmek için kaç strateji denediniz?", "En etkili olanı neydi?", "Diğer grubun taktik ve stratejilerini izleyip bir şeyler öğrendiniz mi?" gibi sorular sorulur (**SDB1.2**). Öğrencilere grup hâlinde oyun tasarlama ve bu oyunlara özgü taktik/stratejileri belirleme performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden bir risk matrisi oluşturarak oyun alanındaki potansiyel tehlikeleri sınıflandırmaları ve bu riskleri önceliklendirmeleri istenebilir. Bu süreçte farklı oyunlar, ortamlar ve oyuncu özelliklerine uygun kişiselleştirilmiş güvenlik protokolleri tasarlamaya ve uygulamaya teşvik edilebilir. Ayrıca spor teknolojilerinin taktik ve strateji geliştirmedeki rolünü araştırmaları ve bu teknolojileri kullanarak müsabaka analizi yapmaları sağlanabilir. Öğrencilerden seçtikleri bir hücum oyununu izlemeleri ve bu oyunlara ilişkin kavram, beceri ve taktikleri değerlendirmeleri istenebilir.

Destekleme Hücum oyunlarının oynanacağı oyun alanları kontrol etmesi ve potansiyel tehlikeleri belirlemeleri istenebilir. Isınma ve soğuma hareketlerini arkadaş yardımıyla yapmaları sağlanabilir. Farklı hücum oyunlarının kavram, beceri ve taktiklerine ilişkin video örneklerini izlemeleri istenebilir. Bu kavram, beceri ve taktiklerin zorluk seviyesi uygun hâle getirilmiş oyunlarda uygulanması sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



7. SINIF

1. TEMA: PERFORMANSLA İLGİLİ FİZİKSEL UYGUNLUK

Bu temada öğrencilerin egzersiz ve beslenme ilişkisini yorumlayabilmeleri, performansla ilgili fiziksel uygunluğu farklı etkinlikleri deneyimleyerek geliştirebilmeleri, egzersiz ve beslenme konusunda medyada yer alan kaynakların güvenilirliğini sorgulayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 12

ALAN BECERİLERİ BEOSAB6. Fiziksel Uygunluk Sağlama

KAVRAMSAL BECERİLER KB2.8. Sorgulama, KB2.14. Yorumlama

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve kararlılık, E2.2. Sorumluluk, E3.4. Gerçeği Arama, E3.6. Analitiklik, E3.9. Şüphe Duyma, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D4. Dostluk, D13. Sağlıklı Yaşam, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Fen Bilimleri

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER KB2.17. Değerlendirme, KB2.18. Tartışma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.7.1.1. Egzersiz ve beslenme ilişkisini yorumlayabilme

- a) *Egzersiz ve beslenme ilişkisini inceler.*
- b) *Egzersiz ve beslenme ilişkisini kurar.*
- c) *Egzersiz ve beslenme ilişkisini yeniden ifade eder.*

BES.7.1.2. Performansla ilgili fiziksel uygunluğu sağlayabilme

- a) *Performansla ilgili fiziksel uygunluğu açıklar.*
- b) *Performansla ilgili fiziksel uygunluk bileşenlerini içeren hareketleri uygular.*
- c) *Performansla ilgili fiziksel uygunluk bileşenlerini geliştirir.*

BES.7.1.3. Egzersiz ve beslenme konusunda medyada yer alan kaynakların güvenilirliğini sorgulayabilme

- a) *Medyada egzersiz ve beslenme ile ilgili merak ettiği konuyu tanımlar.*
- b) *Medyada egzersiz ve beslenme ile ilgili konu hakkında sorular sorar.*
- c) *İlgili konu hakkında bilgi toplar.*
- ç) *Toplanan bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.*
- d) *Toplanan bilgiler üzerinde çıkarım yapar.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Egzersiz ve Beslenme İlişkisi

Performansla İlgili Fiziksel Uygunluk Bileşenleri

Egzersiz ve Beslenme Konusunda Medyada Yer Alan Kaynaklar

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/

Sembol ve Gösterimler

akademik yayın, beslenme, çeviklik, denge, egzersiz, görsel medya, güç, güncellik, güvenilir bilgi, hız, koordinasyon, objektiflik, reaksiyon zamanı, sosyal medya, yazılı medya

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve

Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları açık uçlu sorular, akran değerlendirme, kontrol listesi ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Öğrencilere performans görevi olarak medyada karşılaştıkları egzersiz ve beslenme içeren bilgilerin doğruluğunu nasıl sorgulayabileceklerini içeren bir araştırma yapma verilebilir. Bu görev, süreç bileşenlerinden oluşan performans kriterlerini barındıran bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin fiziksel uygunluğun sağlıkla ilişkili bileşenlerini açıklayabildikleri, bazı fiziksel uygunluk bileşenlerini çeşitli oyun ve etkinlikler yoluyla geliştirebildikleri, fiziksel uygunluk ve zindelik ilişkisini farklı boyutlarıyla yorumlayabildikleri, beslenmenin fiziksel uygunluk ve sağlık için önemi konusunda bilgi sahibi oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere egzersiz ile beslenme arasındaki ilişki, bu ilişkinin sağlıklı yaşam üzerine etkileri ve fiziksel uygunluğun sağlıkla ilgili bileşenlerine dair açık uçlu sorular sorulabilir. Ayrıca öğrencilerin fiziksel uygunluk seviyeleri fiziksel uygunluk testleri ya da gözlem formu ile tespit edilebilir.

Köprü Kurma Fiziksel uygunluk seviyesini geliştirmek için ihtiyaç duyulan beslenme tarzı ve egzersiz türlerine ilişkin örnekler verilerek fiziksel uygunluğun gelişimi için egzersiz ve beslenmenin önemine dikkat çekilebilir. Günlük hayatta egzersiz yapan ve sağlıklı beslenen bireylerle egzersiz yapmayan ve sağlıklı beslenen bireyler arasındaki farkları keşfetmeleri sağlanabilir. Öğrencilerden günlük hayatta hangi egzersizler yapıldığında hangi fiziksel uygunluk bileşeninin gelişebileceği ile ilgili örnekler vermeleri istenerek günlük hayatta fiziksel uygunluk geliştirici egzersizlere katılma hedefleri oluşturmaları istenebilir. Medyada yer alan egzersiz ve beslenme ile ilgili bazı bilgiler sunularak bu bilgilerin yanlış olması durumunda insanların hayatının nasıl etkilenebileceği üzerine düşüncelerini paylaşmaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BES.7.1.1.

“Fiziksel uygunluğunuzu geliştirebilmek için planlı, yapılandırılmış ve tekrar eden fiziksel aktiviteler ne denir?” sorusu sorulur ve ipuçları verilerek öğrencilerin egzersiz kavramını anlamaları sağlanır. Egzersiz yaparken egzersizin öncesinde ya da sonrasında tüketilmesi gereken besinler, egzersiz ve beslenmenin sağlıklı yaşama etkisi konularında günlük hayattan örnekler sunularak öğrencilerden bu ilişkiyi incelemeleri istenir (**D13.1**). Örneğin sporcuların öğünleri görseller veya afişler aracılığıyla öğrencilere sunularak bu öğünlerin protein, yağ ve karbonhidrat açısından öğrencilerle incelenmesi sağlanır (**OB4**). Öğrencilerin verilen örneklerle egzersiz ve beslenme arasındaki ilişkiyi kavramaları sağlanır. Öğrencilerle egzersiz türlerine (kuvvet egzersizleri, esnetme egzersizleri, aerobik egzersizler vb.) yönelik etkinlikler düzenlenir ve uygulanır. Bu etkinliklerde öğrencilerden farklı egzersiz türlerini deneyimlemeleri, ağırlıklı olarak hangi besin öğelerinin (karbonhidrat, protein, vitamin vb.) tüketilmesi gerektiğini grup olarak tartışmaları ve gerekçeleriyle ifade etmeleri beklenir (**KB2.18, E3.6, SDB3.3**). Öğrencilerin hem grup içinde sorumluluk üstlenerek etkili iletişim becerileri sergilemeleri hem de egzersiz ile beslenme arasındaki ilişkiyi kurmaları sağlanır (**E2.2, D16.3, SDB2.1**). Öğrencilerin kuvvet, aerobik, denge egzersizleri gibi farklı egzersiz türlerini deneyimlemeleri için uygun bir öğrenme ortamı hazırlanır. Öğrencilere bu egzersiz türlerine odaklanan örnek bir egzersiz ve beslenme planı sunulur. Örnek olarak sunulan planlarda, seçilen egzersiz türü için hangi besin öğelerinin (karbonhidrat, protein, vitamin vb.) neden daha önemli olduğunu açıklamaları ve kendi cümleleriyle örnekler vererek ifade etmeleri beklenir (**SDB3.3**). Egzersiz ve beslenme ilişkisine yönelik açık uçlu sorularla öğrenciler değerlendirilebilir.

BES.7.1.2.

Fiziksel uygunluğun sağlıkla ilgili bileşenleri hakkında kısa açıklamalar yapılır, performansla ilgili bileşenlere dair sorular sorularak öğrencilerin çıkarımda bulunmaları sağlanır. Denge, çeviklik, koordinasyon, güç, reaksiyon, hız gibi bileşenlere vurgu yapılır. Performansla ilgili bileşenleri geliştirmek için yapılabilecek egzersizler ve bu egzersizlerin yapılabileceği alanlar konusunda öğrencilerin sahip oldukları bilgileri paylaşmaları sağlanır (**SDB1.1**). Fiziksel uygunluğu geliştirmek için egzersize başlamanın günlük yaşamda neleri değiştirebileceği üzerine öğrencilerden örnekler vermeleri istenir ve fiziksel uygunluğun yaşam kalitesi üzerindeki etkilerini fark etmeleri sağlanır (**E1.1**). Fiziksel uygunluğu geliştiren ve sıkça uygulanan egzersiz türleri açıklanarak farklı egzersizler (squat, merdiven, mekik, burpee egzersizleri vb.) hazırlanır; öğrencilerin bu etkinliklere katılmaları, etkinlikleri uygulamalı göstermeleri sağlanır (**E1.3**). Öğrencilerden sunulan egzersizin hangi fiziksel uygunluk bileşenini daha çok geliştirmekle ilgili olduğunu belirlemeleri ve bu bileşenin özelliklerini açıklamaları istenir (**SDB1.2**).

Seçilen fiziksel uygunluk bileşenine (denge, koordinasyon, çeviklik, reaksiyon vb.) ilişkin egzersizler oluşturulur ve öğrencilerin bireysel, eşli ya da grup olarak bu bileşenleri geliştirmeye yönelik uygulamalar yapmaları sağlanır. Örneğin koordinasyon gelişimi için drip-ling, koşarken frizbi yakalama, sıçrayıp topa vurma, top yakalama, ip atlama; reaksiyon için görsel ya da sesli uyaranlar ile harekete geçiren çalışmalar; çeviklik için koniler arasından geçme, diz çekme, sıçrama çalışmaları; güç için squat ve ağırlık çalışmaları gibi etkinliklere katılmaları sağlanabilir. Bu etkinliklerle öğrencilerin egzersiz çeşitlerini deneyimlemeleri ve fiziksel uygunluğu geliştirmeleri sağlanır. Öğrencilerden seçtikleri bir bileşen ile ilgili egzersiz planı hazırlamaları istenir (**SDB1.2**). Öğrencilerden hazırladıkları planları sınıf arkadaşlarına uygulamalı olarak yaptırmaları istenir (**D4.1, SDB2.2**). Planlarını uygulama süreci akran değerlendirme ve kontrol listesi ile değerlendirilebilir (**KB2.17**).

BES.7.1.3.

Öğrencilere "Egzersiz ve beslenme ile ilgili haber gördüğünüzde o bilginin doğru olup olmadığını nasıl anlarsınız?" gibi sorular yöneltilerek konu hakkındaki hazır bulunuşluk düzeyleri tespit edilir. Günlük hayatta karşılaşılabilecekleri "Bu hareket boy uzatıyor.", "Bu diyetle bir haftada beş kilo verin.", "Bu antrenmanla iki ayda kaslarınızı geliştirin." gibi manşetlerin yer aldığı gazete kupürleri, sosyal medya paylaşımları ya da spor haberleri öğrencilerle paylaşılır. Öğrencilerden bu bilgilerden ilgilerini en çok çeken konuyu seçerek tanımlamaları istenir (**E1.1, SDB1.1**). Öğrencilerin merak ettikleri konular hakkında gerekli açıklamalar yapılır ve yönlendirmelerle "Egzersiz nasıl yapılmalıdır?", "Beslenmede dikkat edilmesi gereken hususlar nelerdir?" gibi soru sormaları istenir. Sorularına doğru cevapları alabilmeleri için öğrenciler güvenilir haber ve medya kaynaklarına yönlendirilirler. Belirledikleri konu hakkında bilgi toplamak amacıyla kitaplar, makaleler, genel ağ kaynakları, haber siteleri ile uzman görüşlerinden yararlanarak araştırma yapmaları ve bilgi toplamaları sağlanır (**OB1**). Bilgi toplama sürecinde farklı kaynaklardan bilgi toplamanın, sorgulamanın ve eleştirel bakmanın önemine dair soru ve örnek durumlar paylaşılır (**E3.4, E3.9, E3.10**). Edindikleri bilgileri sınıf içinde paylaşmaları için bir bilgi panosu ya da dijital ortamda sanal sınıf hazırlamaları istenir (**OB2**). Öğrencilerin pano ya da sanal sınıfta paylaştıkları bu bilgilerin doğruluğunu öğretmen rehberliğinde tüm sınıfın katılımı ile değerlendirmeleri sağlanır. Bu süreçte egzersiz ve beslenme ile ilişkili medyada yer alan doğru bilinen yanlışlar üzerine "Egzersizde ne kadar yorulursanız o kadar faydalı olur.", "Egzersiz açken yapılmalı." gibi bazı örnekler paylaşarak medyada egzersiz ve beslenme hakkında yayınlanan bilgilerin ne kadar güvenilir olduğu üzerine çıkarımlarda bulunmaları istenir (**E3.6**). Öğrencilere performans görevi olarak medyada karşılaştıkları egzersiz ve beslenme ile ilgili bilgilerin doğruluğunu nasıl sorgulayabileceklerini araştırmaları verilebilir. Araştırma sonucunda ulaştıkları bilgileri sınıf içinde ya da dijital ortamda paylaşmaları istenebilir (**OB2**).

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden farklı egzersiz türlerinin enerji harcama ve vücut üzerindeki etkileri üzerine bir araştırma yapmaları istenebilir. Fiziksel uygunluk hedefleri belirlemeleri ve bu hedeflere ulaşmak için bir egzersiz planı hazırlamaları istenebilir. Fiziksel uygunluk hedefleri doğrultusunda gün içerisinde yaptığı egzersizlerin yansıtıldığı bir dijital hikâye (vlog) hazırlamaları istenebilir. Dayanıklılık sporcuları için karbonhidrat yüklemesinin veya kuvvet sporcuları için protein ihtiyacını karşılamanın önemini araştırmaları istenebilir. Besin takviyelerinin ve performans artırıcı maddelerin (kreatin, kafein, beta-alanin) egzersiz performansı üzerindeki etkilerini ve potansiyel risklerini değerlendirmeleri sağlanabilir. Medyada egzersiz ve beslenme konularında yer alan paylaşımları incelemeleri ve bu konularda karşılaşılan en yaygın yanlış bilgileri arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir.

Destekleme Egzersiz ve beslenme arasındaki ilişki hakkında ilgi uyandırmak için kısa videolar izletilebilir. Hangi besin gruplarının egzersiz yaparken ne seviyede enerji verdiğini ve neden önemli olduğunu açıklamalarına yardımcı olabilecek karşılaştırma tabloları sunulabilir. Fiziksel uygunluğun performans bileşenlerini geliştirmeleri için kendi seviyelerine uygun egzersiz planı oluşturmaları sağlanarak günlük hayatta egzersize teşvik edilebilirler. Öğrencilere bireyselleştirilmiş istasyon çalışmaları yaptırılarak öğrencilerin fiziksel uygunluk gelişimleri desteklenebilir. Medyada egzersiz ve beslenme konularında yer alan paylaşımlardan örnekler sunularak öğrenciler doğruluğunu kontrol edebilecekleri güvenilir kaynaklara yönlendirilebilirler.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: FİLE VE DUVAR OYUNLARI

Bu temada öğrencilerin oyunun dinamiklerini anlayabilmeleri; file ve duvar oyunlarına özgü etkili stratejiler geliştirebilmeleri; farklı hücum, savunma ve servis senaryolarını deneyimleyerek pas türleri, alan savunması, uygun servis, file önü oyun, zamanlama gibi temel kavram ve taktikleri uygulayabilmeleri; file ve duvar oyunlarına hazırlayıcı becerileri geliştirebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 20

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.1. Empati, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma

**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, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.1. Uyum, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler -

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Türkçe, Matematik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.14. Yorumlama, KB2.17. Değerlendirme



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.7.2.1. File ve duvar oyunlarına ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilme

- File ve duvar oyunlarına ilişkin hareket kavramlarını ayırt eder.
- File ve duvar oyunlarına ilişkin hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurar.
- File ve duvar oyunlarına ilişkin hareket kavramlarına uygun olarak hareket eder.

BES.7.2.2. File ve duvar oyunlarına ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- File ve duvar oyunlarına ilişkin hareket becerilerini algılar.
- File ve duvar oyunlarına ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- File ve duvar oyunlarına ilişkin hareket becerilerini farklı ortamlarda uygular.

BES.7.2.3. File ve duvar oyunlarına ilişkin taktik ve strateji geliştirebilme

- File ve duvar oyunlarına ilişkin verilen taktiksel problemi belirler.
- File ve duvar oyunlarına ilişkin verilen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- File ve duvar oyunlarına ilişkin seçilen taktik veya stratejiyi uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

File ve Duvar Oyunlarına İlişkin Kavramlar

File ve Duvar Oyunlarına İlişkin Beceriler

File ve Duvar Oyunlarına İlişkin Taktik ve Stratejiler

Genellemeler/

Genellemeler

Anahtar Kavramlar/

File ve duvar oyunları voleybol, masa tenisi, tenis, badminton, pickleball, squash gibi sporları ya da bu sporlara hazırlayıcı oyunları temsil eder.

Sembol ve Gösterimler

Anahtar Kavramlar

net, ralli, servis, set

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve

Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu, bütüncül dereceli puanlama anahtarı ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Öğrencilere performans görevi olarak file ve duvar oyunlarına hazırlayıcı oyun ya da etkinlikler tasarlama ve bunları akranlarına uygulama verilebilir. Performans görevi süreç bileşenlerini içine alan ölçütlerden oluşan bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin farklı oyun türlerinde edindikleri becerileri file ve duvar oyunlarına transfer edebilecek düzeyde oldukları, file ve duvar oyunları ile ilgili temel beceriler ile bu oyunlara hazırlayıcı genel taktik ve strateji bilgisine sahip oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç Öğrencilere bir istasyon kurulabilir. Bu istasyonda file ve duvar oyunları ile ilişkili bilgi, beceri ve taktik/strateji duraklarına yer verilebilir. Öğrenciler istasyon çalışması sırasında gözlem formuna göre değerlendirilebilir.

Köprü Kurma Öğrencilerden file ve duvar oyunlarının oynandığı alan ve kullanılan malzemelere örnekler vermeleri istenebilir. Verilen malzeme örneklerine (badminton raketi, tenis raketi, tenis topu vb.) bağlı olarak öğrencilere bu malzemeler kullanılarak malzeme ile oyunlar arasında ilişki kurmaları sağlanabilir. Hücum ya da hedef oyunlarından bazı taktiklere örnekler verilerek öğrencilerden file ve duvar oyunlarına ilişkin taktiklerin benzerlik ve farklılıklarını yorumlamaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları **BES.7.2.1.**

Öğrencilere dijital ya da görsel materyaller üzerinden file ve duvar oyunları (voleybol, masa tenisi, tenis, badminton, squash, pickleball vb.) ile ilgili çeşitli sorular sorulup öğrencilerin bu oyun türlerini tanımaları sağlanır (**OB4**). Seçilen bir oyun ile ilgili hareket becerileri ve ilişkili kavramlar gösterilir. Hareket becerileri gösterilirken öğrencilerin dikkati kavramsal noktalara çekilir. Hareket kavramlarını (raket ile ilişki, oyunun gerçekleştiği alan, zamanlama, dönüşler, pozisyon alma vb.) uygulayabilmeleri için öğrencilere sorular yöneltilip hareketin özelliklerini düşünmeleri ve bu kavramları gözlemlerine dayanarak ayırt etmeleri istenir (**SDB1.1**). Farklı etkinlik istasyonları oluşturularak öğrenciler gruplara ayrılır ve her grup farklı bir etkinlik istasyonuna yönlendirilir. Her bir istasyon, belirlenen alana özgü farklı hareket kavramlarının (servis, dönüş, zamanlama, yön, pozisyon vb.) uygulandığı oyun alanlarını ifade eder. Gruplardan tüm istasyonlardaki hareket kavramlarını sırayla uygulamaları ve hareket sırasında hangi kavramları kullandıklarını açıklamaları istenir (**SDB2.2, E3.2**). Öğrencilere istasyondaki etkinlikleri yaparken doğru uygulamalar için geri bildirimler verilir. Uygulamaların sonunda öğrencilerin uyguladıkları hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurmaları sağlanır (**E2.1, D5.1**). Öğrenciler gruplara ayrılarak mini bir oyun düzenlenir. Öğrencilerden öğrendikleri file ve duvar oyunlarına ilişkin hareket kavramlarına uygun hareket etmeleri beklenir. Oyun sonunda her grup, kendi oyun performansını değerlendirir ve "Hangi kavramları doğru uyguladınız?", "Daha iyi yapmak için neyi değiştirdiniz?" gibi sorularla öğrencilerin öz değerlendirme ve eleştirel düşünme becerileri desteklenir (**SDB1.2**). Gruplara ayrılan öğrencilerin öğrendikleri kavramlara uygun oyun tasarımları ve oyunu uygulamaları performans görevi olarak verilebilir. Bu oyunlar, diğer gruplar tarafından gözlemlenir ve hareket kavramlarının uygun şekilde kullanılıp kullanılmadığı değerlendirilir.

BES.7.2.2.

File ve duvar oyunlarına (squash, voleybol, masa tenisi, ayak tenisi, eşli duvar pas oyunu, zıplayan top oyunu vb.) özgü temel hareketler tanımlanır. Oyuna özgü hareket becerilerini öğrencilerin deneyimlemeleri sağlanarak hazır bulunuşluk düzeyleri tespit edilir. File ve duvar oyunlarına örnek olabilecek oyunlar sürece dâhil edilerek hareket becerilerine ilişkin çeşitli sorularla öğrencilerin oyunlardaki hareket becerilerini algılamaları sağlanır. Öğrencilerin hareketi algılamalarını kolaylaştıracak görsel materyaller ile süreç desteklenir. Farklı istasyonlar hazırlanarak öğrencilerin file ve duvar oyunlarına özgü temel hareket basamaklarını uygulamaları sağlanır ve uygulama sırasında kendi hareketlerini yorumlamaları istenir (**KB2.14, SDB1.3**). Öğrencilerin farklı oyun ve etkinliklerle hareket becerisinin basamaklarını tekrar etmeleri ve bu basamakları göstermeleri sağlanır. Öğrencilere hareket becerilerini farklı oyun türlerinde deneyimleme ve geliştirme fırsatı verilerek öğrencilerin file ve duvar oyunlarına ilişkin hareket becerilerini farklı durumlarda uygulamaları sağlanır (**SDB3.1**).

Bu süreçte öğrencilerin hareketleri gözlemlenir ve öğrencilere bireysel geri bildirimler verilir. Öğrencilerden gruplara ayrılarak öğrendikleri hareket becerilerini içeren kısa bir oyun ya da etkinlik tasarımları istenir. Tasarladıkları oyun ya da etkinliği arkadaşlarına uygulamaları sağlanır (**SDB1.2**). Hazırlanan oyunlarda öğrencilerin farklı rol ve sorumluluklar (takım lideri, takım kaptanı, gözlemci, uygulayıcı vb.) üstlenmeleri istenir (**SDB3.1, D16.3**). Uygulamaların sonunda öğrenci gruplarının birbirlerinin oyun ve uygulamalarına ilişkin verileri kaydetmeleri ve değerlendirmeleri sağlanır (**KB2.17, SDB2.3**). Öğrencilerin hazırladıkları oyun ya da etkinlikler bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

BES.7.2.3

Farklı spor malzemeleri (voleybol topu, masa tenisi raketi, pinpon topu, badminton raketi, çember vb.) öğrencilere sunularak, bu malzemelerle ne tür oyunlar oynanacağı ve hangi spor branşlarına özgü becerilerin sergilenebileceği ile ilgili sorular sorulup öğrencilerde merak uyandırılır (**E1.1**). Öğrencilere file ve duvar oyunlarındaki taktik ve stratejilere hazırlayıcı oyunların amaçları ve kuralları açıklanarak öğrencilerin oyunlara katılımı sağlanır. Öğrencilerden oyunu deneyimlemeleri ve verilen ipuçlarıyla oyuna ilişkin taktiksel problemleri belirlemeleri istenir. Öğrenciler taktiksel problemlerin çözümüne ilişkin yolları tartışmaları için gruplara ayrılır (**SDB2.1**). Taktiksel problemlere (alanı savunma, sahaya yerleşim, servis, blok, topa sahip olma vb.) ilişkin grubun güçlü ve zayıf yanlarını analiz etme, pozisyon alma, rakibin hareketlerini takip etme gibi durumların tartışılması ve olası çözüm önerilerinin sunulması sağlanır (**SDB3.3**). Oyunlar farklı zorluk seviyelerinde tekrarlanarak grupların başarılı olabilmek için daha özgün strateji ve taktik geliştirmeleri desteklenir. Çözüm önerilerini geliştiren öğrencilerin oyunları farklı zorluk derecelerinde oynarken seçtikleri taktik ve stratejileri uygulamaları istenir (**SDB3.2**). Taktiksel problemler öğrencilerin seviyesine göre çeşitlendirilerek farklı zorluk seviyelerinde sunulur. Farklı taktiksel problemleri (sayı kazanma, atağa karşı savunma yapma vb.) öğrencilerin belirlemeleri, çözüm yolları geliştirmeleri ve sınıf içi oyunlarda belirledikleri taktiklerle kendi çözümlerini uygulamaları sağlanır (**E2.5**). Oyunlar sırasında öğrenciler gözlemlenir ve takımın kullandığı taktik ve stratejilerin işlevselliği bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme File ve duvar oyunlarındaki hareket kavramlarından birini seçmeleri ve bu hareketin detaylı analizini yapmaları istenebilir. Arkadaşları ile paylaşmak için farklı file ve duvar oyunlarını araştırmaları ve hazırlayıcı özgün oyunlar tasarımları istenebilir. Verilen karmaşık yapıdaki bir taktiksel problemin çözüm yollarını bulmaları ve buldukları çözümleri denemeleri istenebilir. Farklı oyun yüzeylerinin (çim, toprak, sentetik vb.) ve farklı ekipmanların (raketerler, toplar vb.) oyun dinamiklerini nasıl etkilediğini araştırmaya ve bu etkileri analiz etmeye teşvik edilebilirler. Standart vuruş ve servis tekniklerinin daha zorlu çeşitlerini denemeleri, farklı teknikleri birleştirerek karmaşık vuruş kombinasyonları oluşturmaları istenebilir.

Destekleme Seçilen spor branşıyla ilgili temel hareket becerilerini video üzerinden gözlemlemeleri ve bu becerilerle ilgili bireysel, eşli ya da grup alıştırılmaları yapmaları istenebilir. Dijital kaynaklardan ilgili oyuna ilişkin hareketleri izlemeleri ve bu hareketlerin ilişkili olduğu kavramları sınıflandırmaları istenebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını uygulama ve hareket becerilerini geliştirme sürecinde akran desteği sunularak öğrencileri hızlı geri bildirim almaları sağlanabilir. Taktiksel problemler daha temel seviyede sunularak çözüm yollarını bulmaları ve denemeleri istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: AÇIK ALAN VE MACERA ETKİNLİKLERİ

Bu temada öğrencilerin açık alan ve macera etkinliklerine özgü beceri ve tekniklerle iş birliği, iletişim, problem çözme, liderlik, takım olarak mücadele etme, grup dinamiği sağlama, çevreye duyarlılık ve güvenlik ile ilgili bilgi ve becerileri edinebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 14

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme, BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma

KAVRAMSAL BECERİLER -

EĞİLİMLER E2.2. Sorumluluk, E2.3. Girişkenlik, E2.4. Güven, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D.14. Saygı, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık, OB8. Sürdürülebilirlik Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Sosyal Bilgiler

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER SBAB10.1. Harita Okuma Becerisi, KB2.17. Değerlendirme



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.7.3.1. Açık alan ve macera etkinliklerinde güvenli ortam oluşturabilme

- a) Açık alan ve macera etkinliklerine özgü riskleri belirler.
- b) Açık alan ve macera etkinliklerinde önleyici tedbirler alır.

BES.7.3.2. Açık alan ve macera etkinliklerine ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Açık alan ve Macera etkinliklerine ilişkin hareket becerilerini algılar.
- b) Açık alan ve Macera etkinliklerine ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Açık alan ve Macera etkinliklerine ilişkin hareket becerilerini farklı durumlarda uygular.

BES.7.3.3. Açık alan ve macera etkinliklerinde grup liderliği sergileyebilme

- a) Açık alan ve macera etkinliklerinde grup liderliği özelliklerini tanımlar.
- b) Açık alan ve macera etkinliklerinde grup liderliği özelliklerini davranışlarıyla gösterir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Açık Alan ve Macera Etkinliklerinde Güvenli Ortam

Açık Alan ve Macera Etkinliklerine İlişkin Hareket Becerileri

Açık Alan ve Macera Etkinliklerinde Liderlik

Genellemeler/
Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

çevreye duyarlılık, güvenlik önlemleri, iletişim, iş birliği, problem çözme, takım mücadelesi, yön bulma

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu, öz değerlendirme, akran değerlendirme, analitik dereceli puanlama anahtarı ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Öğrencilere performans görevi olarak macera parkuru ya da oryantiring etkinliği hazırlama ve bu etkinliklerde takım hâlinde yarışma verilebilir. Bu performans görevi, süreç bileşenlerini içine alan ölçütlerden oluşan gözlem formu ya da bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin farklı oyun türlerinde güvenli ortam oluşturma ile ilgili bilgi ve becerilere sahip oldukları, doğada gerçekleşen bazı aktiviteleri deneyimledikleri, bahçede oynanan farklı oyun türlerine ilişkin becerilerini geliştirdikleri; iş birliği, iletişim, problem çözme, birlikte karar verme, liderlik ve grup dinamiği sağlama konularında temel bilgi ve yeterliliklere sahip oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç

Öğrencilerin açık alan ve macera etkinliklerine özgü malzemeler, riskler ve önleyici tedbirler hakkındaki bilgilerini değerlendirmek için öğrencilere açık uçlu sorular sorulabilir. Açık alan ve macera etkinliklerine özgü bir parkur (güvenlik, yürüyüş, macera oyunu, nefes egzersizi vb.) oluşturularak öğrencilerin mevcut bilgi ve beceri durumları kontrol edilebilir.

Köprü Kurma Öğrencilere günlük yaşamlarında karşılaşılabilecekleri riskler ve aldıkları güvenlik önlemleriyle ilgili sorular sorulur ve bunları açık alanlarda alınması gereken önlemlerle ilişkilendirmeleri sağlanabilir. Örneğin bisiklet sürerken kask takmanın önemi, açık havada spor yaparken hava koşullarına uygun kıyafet seçimi gibi konular ele alınabilir. Grup etkinliklerinde sınırları koruma, başkalarının sınırlarına saygı gösterme, tehlikeli durumlardan kaçınma yöntemleri gibi konuları yorumlamaları istenebilir. Açık alan ve macera etkinliklerine özgü hareket becerileri, öğrencilerin günlük yaşamda gerçekleştirdikleri fiziksel aktivitelerle ilişkilendirilebilir. Örneğin yürüme, koşma, tırmanma, yön bulma gibi beceriler bir doğa yürüyüşü ile ilişkilendirilerek açıklanabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BES.7.3.1.

Açık alan ve macera etkinliklerine uygun ekipmanlar (kamp çadırı, pusula, ip, düdük, harita, tırmanış ekipmanları vb.) öğrencilere gösterilerek tanıtılır ve bunları incelemeleri istenir. "Bu malzemeler hangi durumlarda kullanılır?", "Bu ekipmanlar açık alan etkinliklerinde hangi risklere karşı önlem sağlar?", "Daha önce bu malzemeleri hiç kullandınız mı?" ya da "Bu malzemelere ihtiyaç duyduğunuz oldu mu?" gibi sorularla öğrencilerin dikkatleri çekilir (**SDB1.1**). Bu aşamada öğrencilerden malzemelerin işlevlerine dair kısa açıklamalar yapmaları istenir. Açık alan ve macera etkinliklerinde karşılaşılabilecek riskler açıklanarak bu risklere yönelik önleyici tedbirler (kaygan bir zeminde nasıl hareket edilmesi gerektiği, tırmanış sırasında kullanılacak ekipmanların kontrolü, bisiklete binerken kask kullanımı, hava durumu takibi vb.) hakkında bilgiler verilir. Öğrencilere gruplar hâlinde açık alan ve macera etkinliklerine özgü riskleri belirleme görevleri verilir (**SDB2.2**). Her grubun belirlenen bir etkinlik senaryosunda (doğa yürüyüşü parkuru, tırmanış etkinliği, kamp ortamı, bisiklete binme vb.) uygulama yaparak süreci deneyimlemesi ve bu süreçte açık alan ve macera etkinliklerine özgü riskleri belirlemesi istenir (**SDB3.2**). Öğrencilere açık alan ve macera etkinliklerinde önleyici tedbirlerin nasıl alınacağı (tırmanış öncesinde emniyet kemerinin nasıl bağlanacağı, doğa yürüyüşü öncesinde hava durumunun nasıl kontrol edileceği, izcilik yaparken nelerin temin edilmesi gerektiği vb.) uygulamalı olarak gösterilir. Öğrencilere açık alan ve macera etkinliklerine ilişkin genel uygulamalar yapıldıktan sonra bir etkinlik seçilir ve bu etkinlik öncesi önleyici tedbirleri almaları sağlanır. Aldıkları tedbirlerin doğruluğundan emin olmaları için öğrencilerden bu tedbirleri neden aldıkları ile ilgili açıklama yapmaları istenir (**SDB3.3**). Farklı gruplara ayrılan öğrencilere açık alan ve macera etkinliklerinde risk algılama ve önleyici tedbir alma becerilerinin değerlendirilmesi için güvenli ortam oluşturma etkinliği (doğa yürüyüşü parkuru, okçuluk yarışmalarının yapılacağı alan düzenlemesi, bisiklet yarışlarının yapıldığı güzergâhı oluşturma, kamp alanı oluşturma vb.) yaptırılır. Grupların oluşturulan farklı macera etkinliği ortamlarını değerlendirmesi sağlanır (**KB2.17, SDB2.2**). Öğrencilerin davranışları bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Bu süreçte öğrencilerin çevre bilincini gözetmeleri ve grup çalışmasındaki sorumluluklarını yerine getirmeleri beklenir (**D5.2, E2.2, OB8**).

BES.7.3.2.

Açık alan ve macera etkinliklerine özgü farklı malzeme (kamp çadırı, pusula, ip, düdük, baton, harita, tırmanış ekipmanları vb.) ve bazı değerlerin (anda kal, her zaman dikkatli ol, düşüncelerini dürüstçe söyle, farklı deneyimlere açık ol, güvenli ortam oluşturma vb.) yazılı olduğu sözleşme metni öğrencilere gösterilir ve tüm öğrenciler tarafından bu sözleşmenin imzalanması sağlanır (**E2.4, SDB2.2, D6.2**). Açık alan ve macera etkinliklerinde güven oluşturma, iş birliği, iletişim, takım mücadelesi, problem çözme gibi kavramların neden önemli olduğu öğrencilere sorulur ve örnekler üzerinden açıklanır (**SDB3.3**). El ele tutuşarak, dirsek dirseğe değerek ya da elden ele aktarak tamamlanması gereken bir görev verilerek takım olma yolunda bir adım atmaları sağlanır (**SDB2.2**). Açık alan ve macera etkin-

likleri, iletişim, iş birliği, takım mücadelesi ve problem çözme becerilerini geliştirme çerçevesinde yapılandırılır. Açık alan ve macera etkinliklerine (izcilik, oryantiring, tırmanma, kayak, kampçılık, ip/halat etkinlikleri vb.) özgü materyaller öğrencilere tanıtılır ve bilgi verilir. Açık alan ve macera etkinliklerinde kullanılan hareket becerilerinden (yürüme, koşma, tırmanma, yön bulma vb.) örnekler verilerek bu becerilerin açık alanda nerede ve hangi şekilde kullanılabileceği uygulama alanında gösterilir. Engebeli ve bozuk zeminde yürürken baton desteği ile dengeli adım atma, ip/bağ gibi malzemelerle farklı şekillerde düğüm atma, farklı alanlarda (okul bina içi, okul bahçesi, okul çevresindeki yollar vb.) haritayı okuyarak yön belirleme ve pusula kullanımı becerileri uygulamalı olarak gösterilir (**SBAB10.1**). Açık alan ve macera etkinliği seçilerek bu etkinliğe ilişkin amaç hakkında öğrenciler bilgilendirilir ve öğrencilere etkinliğe özgü hareket becerileri gösterilir. Gösterilen hareket becerilerinin öğrenciler tarafından deneyimlenmesi sağlanarak öğrencilerin açık alan ve macera etkinliklerine özgü hareket becerilerini algılamaları sağlanır. Etkinliğe ilişkin hareket becerileri basamaklara ayrılarak öğrencilerden uygulamaya devam etmeleri istenir. Öğrenciler gruplara ayrılarak uygulama sırasında öğrencilerden açık alan ve macera etkinliklerine özgü hareket becerilerinin basamaklarını göstermeleri beklenir. Öğrencilerden açık alan ve macera etkinliklerinde kullanılan hareket becerilerini farklı durumlarda (hazırlanmış bir haritadaki hedefi pusula yardımı ile bulma, ip kullanarak bir nesneyi çekme, düğüm atma, bir engeli aşmak için ekipman kullanmak vb.) denemeleri istenir (**SDB3.2, OB.4**). Yapılan etkinlik sırasında öğrencilerden "Bu hareketi daha kolay hâle nasıl getirebilirsiniz?" sorusu ile bir sonraki aşama için karar vermeleri beklenir (**SDB1.2, SDB2.2**). Çeşitli becerilerin kazanılmasının ardından bir macera parkuru oluşturulur. Bu parkurda öğrenciler düğüm atma, ip üzerinde denge sağlama, engeller üzerinden sıçrayarak geçme, nesnelerle daraltılmış alandan nesnelere temas etmeden geçebilme, harita okuyarak hedefe ulaşma gibi hareket becerilerini sergiler. Parkur farklı zorluk seviyelerinde çeşitlendirilerek öğrencilerin hareket becerilerini farklı durumlarda uygulaması sağlanır. Öğrencilere kazandıkları becerileri değerlendirmeler için parkur ya da oryantiring etkinlikleri hazırlama ve takımlar hâlinde küçük yarışmalar düzenleme performans görevi verilebilir (**SDB1.2**).

BES.7.3.3.

Öğrencilere "Lider kimdir?", "Lider insan hangi özelliklere sahip olabilir?", "Lider olmak için neler yapılabilir?" gibi sorular sorularak öğrencilerin cevapları üzerinden liderlik özelliklerinin neler olduğu hakkında bilgi verilir ve bu özellikler üzerine saygı çerçevesinde kısa bir tartışma yapılır (**SDB2.1, D.14.1, E3.10**). Tartışmada "Etkili iletişim, planlama, karar verme, güven sağlama, ekip motivasyonu, sorumluluk alma, problem çözme" gibi liderlik özelliklerinin açık alan ve macera etkinliklerinde neden önemli olduğu örneklerle açıklanır. Öğrencilerden bu özelliklere ilişkin grup liderliği özelliklerini tanımlamaları istenir. Açık alan ve macera etkinliklerine özgü farklı liderlik durumları içeren etkinlikler (Bir öğrenci oryantiring sırasında gruptan ayrı düşer ve lider ekibi organize ederek kaybolan üyenin bulunması için bir arama planı oluşturur, açık alan ve macera etkinliklerinde oluşabilecek farklı risk durumlarını canlandırmaları sağlanarak liderden güvenli bir şekilde bu riskli duruma çözüm bulması istenir vb.) tasarlanır (**SDB3.2**). Her öğrenciye grup liderliği gerektiren farklı özelliklerin yazılı olduğu kartlar ile (grubu güvenli bir şekilde belirlenen bir noktaya yönlendirme, ekipman kullanımını organize etme, bir zorluk karşısında grup kararını yönlendirme vb.) görevler atanır (**SDB2.2**). Liderlik özelliklerini geliştirmek amacıyla öğretmen tarafından örnek bir liderlik davranışı (grup üyelerinin bir halat köprüsü üzerinden geçerek karşı tarafa güvenli bir şekilde ulaşması sağlama vb.) sergilenir. Öğrenciler küçük gruplara ayrılır ve her gruptaki öğrencilerin sırasıyla liderlik görevi üstlenmesi sağlanır (**D16.3**). Liderlerden grubunu açık alan ve macera etkinliklerine özgü belirli bir göreve (harita ve pusula yardımıyla bir hedefi bulma, bir engeli aşmak için iş birliği yapma v.) yönlendirmeleri beklenir (**E2.3**). Görev sırasında liderin etkin iletişim kurma, hızlı karar verme, grubu etkili bir

şekilde yönlendirme gibi açık alan ve macera etkinliklerinde grup liderliği özelliklerini göstermesi sağlanır. Etkinlikler tamamlandıktan sonra öğrencilerden bir araya gelerek liderlik sürecine dair tecrübelerini paylaşması istenir **(E3.5, SDB1.1)**. Her liderden karşılaştığı zorlukları ve bu zorlukları nasıl aştığını grup üyelerine aktarması beklenir. Grup üyeleri de liderin davranışlarını değerlendirir ve liderlik özelliklerinin görev sırasında nasıl uygulandığını tartışır **(SDB2.3)**. Etkinlik sonunda öğrencilerden bir sonraki liderlik deneyimlerinde uygulayabilecekleri yeni yaklaşımlar belirlemeleri istenir. Öğrencilerin liderlik davranışları analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Açık alan ve macera etkinliklerinde farklı durum senaryolarında gerçekleşebilecek risklere karşı önleyici tedbirler almaları istenebilir. Ayrılıp birleşme (jigsaw) tekniği ile öğrencilerin farklı açık alan ve macera etkinliklerinde uzmanlaşmaları ve grup arkadaşlarına öğretmeleri sağlanabilir. İş birliği, iletişim, takım mücadelesi, güven oluşturma ve problem çözme-yi geliştirici oyunlar hazırlamaları ve arkadaşlarıyla oynamaları istenebilir. Açık alan becerilerini (ip bağlama, harita okuma, yön bulma vb.) farklı durumlarda (rüzgârlı ya da yağmurlu havada, spor salonunda, okul koridorunda, yürürken ya da durarak vb.) uygulamaları istenebilir. Farklı açık alan ve macera etkinlikleri, ortamlar, hava koşulları, grup büyüklükleri ve katılımcıların bireysel özellikleri (deneyim seviyesi, fiziksel dayanıklılık vb.) için detaylı ve kişiselleştirilmiş güvenlik protokolleri tasarlamaları ve uygulamaları istenebilir. Standart hareketlerin daha zorlu örüntülerini denemeye ve farklı teknikleri birleştirerek karmaşık hareket kombinasyonları (kısa zamanda kamp alanı oluşturma, buz tırmanışı, zor engellerden oluşan parkur yarışması vb.) oluşturmaya teşvik edilebilirler.

Destekleme

Açık alan ve macera etkinliklerinde güvenlik ile ilgili önlemler alınmadığında oluşabilecek durumları dijital kaynaklardan izlemeleri istenebilir. Açık alan ve macera etkinliklerinde kullanılan güvenlik malzemelerinin (kask, düdük, harita, emniyet kemeri vb.) hangi durumlarda kullanıldığını açıklamaları istenebilir. Açık alan ve macera etkinliklerine özgü becerileri zorluk seviyesi düşük parkurlarda kendi seviyesinde ve kendi hızında yaparak ilerlemesi sağlanabilir. Açık alan ve macera etkinliklerine özgü becerilerini geliştirmek için akran desteği ile çalışmalar yapmaları sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: KÜLTÜREL BİRİKİMLERİMİZ VE OYUN

Bu temada öğrencilerin ülkemizde sporun gelişim sürecinde atılan adımları ve elde ettiği başarılarla öncü olmuş başarılı spor insanlarını tanıyabilmeleri, kültürümüzün önemli bir ögesi olan halk oyunlarını oynayabilmeleri ve geleneksel oyunlarımızı deneyimleyerek bu oyunlara özgü hareket becerilerini sergileyebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 10

ALAN BECERİLERİ BE0SAB1. Hareketi Sergileme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E2.2. Sorumluluk, E2.3. Girişkenlik, E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D4. Dostluk, D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Müzik, Sosyal Bilgiler

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.6. Bilgi Toplama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.7. 4.1. Beden eğitimi ve spor alanının öncülerini tanıyabilme

BES.7.4.2. Halk oyununa ilişkin hareket örüntülerini sergileyebilme

- a) Seçili halk oyununa ilişkin hareket örüntülerini algılar.
- b) Seçili halk oyununa ilişkin hareket örüntülerinin basamaklarını gösterir.
- c) Seçili halk oyununa ilişkin hareket örüntülerini uygular.

BES.7.4.3. Geleneksel oyunlara ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Geleneksel oyunlara ilişkin verilen hareket becerilerini algılar.
- b) Geleneksel oyunlara ilişkin verilen hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Geleneksel oyunlara ilişkin seçilen hareket becerilerini farklı ortamlarda uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Ülkemizin Spor Öncüleri

Halk Oyunları

Geleneksel Oyunlar

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/

Sembol ve Gösterimler

folklor, kültür, millî bayramlar, olimpiyat başarıları, oyun, spor tekkeleri, tören, ülke temsili

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve

Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları bütüncül dereceli puanlama anahtarı, kontrol listesi ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak beden eğitimi ve sporun öncü isimleri ile ilgili poster hazırlama, halk oyunu gösterisi hazırlama ve sınıf içi geleneksel oyun şenliği hazırlama verilebilir. Performans görevlerinin değerlendirilmesinde bütüncül dereceli puanlama anahtarı ya da kontrol listesi kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin başta Mustafa Kemal Atatürk olmak üzere beden eğitimi ve spor alanında öncü olmuş bazı kişiler hakkında bilgi sahibi oldukları, bir yörenin halk oyununa ilişkin temel becerileri geliştirdikleri ve farklı geleneksel oyunları oynayarak bu oyunlara ilişkin çeşitli hareket becerilerine sahip oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilere beden eğitimi ve spor alanında öncü olmuş, başarılar elde etmiş kişilerle ilgili açık uçlu sorular sorulabilir. Halk oyunlarına yönelik hazır bulunuşluk düzeylerini değerlendirmek amacıyla basit ritimli müzikler eşliğinde halk oyunu adımlamaları yapmaları istenerek öğrencilerin adımlamaları gözlem formu ile değerlendirilebilir. Öğrencilerden daha önce oynadıkları geleneksel oyunları söylemeleri istenerek seçecekleri oyunlara birlikte karar vermeleri ve bu oyunları hep beraber oynamaları sağlanabilir. Oyunlar sırasında öğrencilerin beceri seviyeleri gözlem formu ile değerlendirilebilir.

Köprü Kurma

İlkleri başardığımız (ilk madalya, ilk kez temsil, en çok kazanılan madalya vb.) olimpiik ya da paralimpiik oyunlardan hareketle öğrencilerden bu tip başarı hikâyelerinin önemini yorumlamaları istenebilir. Öğrencilerden yaşadıkları bölgede oynanan halk oyunlarına örnekler vermeleri ve bu oyunlara ilişkin hareketleri göstermeleri istenebilir.

Öğrencilerden Kırkpınar Yağlı Güreşleri, Elmalı Yağlı Güreşleri gibi uzun yıllardır var olan geleneksel oyun organizasyonlarını incelemeleri, günümüzde gerçekleşen organizasyonlarla benzerlik ve farklılıklarını arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BES.7.4.1.

Türk sporunda öncü olmuş, ilklere imza atmış, ülkemizi temsil etmiş kişilerin hayatları ve başarılarını içeren tanıtım kartları hazırlanır. Bu kartlar öğrencilere dağıtılır. Öğrencilere seçtikleri kişi hakkında araştırma yapmaları için zaman verilir. Araştırmalarını tamamlayan öğrencilerden, o kişinin hayatı ve başarılarıyla ilgili hikâyeler oluşturmaları ve bu hikâyeleri sınıfta arkadaşlarına anlatmaları istenir (**SDB1.2, SDB2.1**). Bu sayede öğrencilerin Türk spor tarihinde izler bırakmış kişilere ilişkin farkındalık kazanmaları ve bu öncü isimlerle bağ kurmaları sağlanır (**OB1, D19.2**). Arkadaşlarından dinledikleri sporcuların hayatlarından yola çıkarak bazı öncü isimlerin hayat kesitlerini (Selim Sırrı Tarcan'ın beden eğitimi derslerini başlatma süreci, Halet Çambel'in olimpiyatlara katılım hikâyesi vb.) canlandırmaları (yaratıcı drama, doğaçlama, pandomim vb.) istenir. Bu etkinlikler yoluyla öğrencilerin geçmiş ile bağ kurmaları ve bu alanlarda ülkesini temsil edenleri takdir etmesi sağlanır (**D19.1, E1.1, SDB3.1**). Öğrencilerden ayrıca sporculardan ilham alarak kendi hikâyelerini oluşturmaları ve bunları bir anlatı olarak sunmaları istenir. Bu hikâyelerde, sporcunun hayallerine ulaşma süreci, yaşadığı zorluklar, bunları nasıl aştığı gibi ayrıntıların yer alması beklenir (**SDB3.2, E1.3**). Öğrencilere öğrendikleri bilgileri kullanarak kendi seçtikleri bir öncü sporcunun başarılarını ve katkılarını anlatan poster hazırlama performans görevi verilebilir (**SDB1.2, OB.4**). Hazırlanan posterler okul panosunda sergilenerek diğer öğrencilerin de Türk spor tarihine olan ilgisi artırılır.

BES.7.4.2.

Farklı yörelerin halk oyunları (zeybek, hora, bar, halay, teke, kafkas vb.) anlatılarak ya da izletilerek bu oyunların kültürümüzdeki önemi üzerine öğrencilerin görüşlerini paylaşmaları istenir (**OB2, OB5, SDB2.1**). Öğrencilere daha önce oynadıkları halk oyunu oynatılır ve bu oyunu oynayabilme seviyesine ilişkin mevcut durumları anlaşılır. Öğrencilerin daha önce öğrendikleri halk oyunu ile ilgili eksikleri varsa bu halk oyunu ile ilgili basamaklama ve uygulama alıştırmaları öğretmenin yönlendirmesiyle tekrarlanır. Grup hazır olduktan sonra farklı yörelere ait halk oyunlarında kullanılan müzikler öğrencilere dinletilerek öğrencilerin dikkati çekilir ve öğretmen ya da belirlenen halk oyununu bilen bir öğrenci tarafından bu yörenin halk oyunları adımlamaları gösterilir. Öğrencilerin, izledikleri hareket becerilerini bulundukları yerde deneyerek halk oyunlarına ilişkin hareket becerilerini algılamaları sağlanır. Daha sonra öğrencilerden öğretmen yönlendirmesiyle bu hareket becerilerini bireysel, eşli ya da grup hâlinde denemeleri istenir. Öğrencilerin bu süreçte dikkatli şekilde geri bildirimleri takip ve harekete ilişkin becerileri tekrar etmeleri sağlanır (**E3.2**). Öğrenciler gruplara ayrılır ve her grubun alıştırmayı tekrar ederken hareket becerisinin basamaklarını göstermesi beklenir (**D16.3**). Bu alıştırmalar sırasında gruplar öğretmen tarafından gözlemlenir ve geri bildirimler verilerek öğrencilerin hareketlerin basamaklarını doğru formda yapmaları sağlanır. Seçili halk oyunu yöresine ilişkin tüm hareket basamakları tamamlanıncaya kadar bu alıştırmalar bireysel, eşli, ya da grup olarak devam ettirilir ve öğrencilerin seçili halk oyunlarına ilişkin hareket becerilerini göstermeleri sağlanır (**E1.3**). Hareket becerileri ile ilgili alıştırmaların müzik eşliğinde gerçekleşmesi sağlanır ve geri bildirimler ile öğrencilerin beceriyi uyum ile yapma süreci desteklenir (**SDB3.1**). Bu süreçte özellikle beceriyi yapmakta zorlanan öğrencilerin akran öğretimi çerçevesinde birbirlerine ritim ve hareket öğretiminde destek olmaları sağlanır (**E2.2, D4.1**). Çalışmaların sonunda öğrencilerden halk oyununa özgü hareket becerilerini sergileyen kısa bir gösteri hazırlamaları istenir (**OB9, SDB2.2**). Bu gösterilerdeki öğrenci performansları analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Seçilen bazı gösterilerin bayram ve törenlerde grup tarafından sergilenmesi sağlanabilir.

BES.7.4.3.

Güreş türleri (yağlı, karakucak, aba, şalvar vb.), okçuluk, aşık oyunu ve cirit gibi geleneksel oyunlara özgü farklı spor malzemeleri (güreş ayakkabısı, kispet, ok, yay, aşık kemiği vb.) ya da bu malzemeler ile ilgili görsel içerikler öğrencilere gösterilerek öğrencilerin dikkati çekilir (**E1.1**). Bu geleneksel oyunların tarihçesi, öğretildiği kurumlar (güreş tekkesi, okçular tekkesi vb.) ve bu oyunlardan hangilerinin bugün hâlâ var olduğunu öğrencilerin sorgulaması sağlanarak kültürel mirasın sürekliliği üzerinde durulur (**D19.1**). Bu oyunlardan hareketle öğrencilerden günümüzde oynanan oyunlara örnekler vermeleri istenerek oyunların benzerlik ve farklılıkları üzerinde durulur (**SDB1.1, SDB2.3**). Geleneksel oyunların kültürümüzdeki yeri ve önemi üzerine öğrencilerin yazılı ve görsel kaynaklardan bilgi toplamaları sağlanır (**KB2.6, OB1, OB5**). Malzemelerin nasıl kullanılması gerektiği öğrencilere gösterilir ve ilgili oyunlar tanıtılır. Tanıtılan bu oyunların yapısı, amaçları, kuralları gibi konularda bilgi verildikten sonra öğrencilere bu oyunlarda gerekli becerilerin neler olabileceği sorularak öğrencilerden fikirlerini gerekçeleriyle açıklamaları istenir (**SDB3.3**). Verilen cevaplar öğretmen tarafından yönlendirilerek oyunda gerekli beceriler gösterilir. Bu süreç ile öğrencilerin seçili geleneksel oyunlara ilişkin hareket becerilerini algılamaları sağlanır. Geleneksel oyunların (güreş, okçuluk, aşık oyunu vb.) amaçları ve kuralları öğrencilere aktarıldıktan sonra yarışma odağı olmadan bu oyunlar öğrencilere oynatılabilir. Bireysel ya da takımla oyun ya da alıştırma tekrarlayan öğrencilerden gerekli hareket becerilerini göstermeleri istenir. Öğrencilerin seçilen oyunda ilgili hareket becerilerini bireysel, eşli ya da grup alıştırma yoluyla tekrar etmeleri sağlanır. Seçilen oyunlar hazırlayıcı oyun, esnek kurallı oyun ve tam kurallı oyun formlarında oynatarak öğrencilerin hareket becerilerini farklı ortamlarda uygulamaları sağlanır. Farklı geleneksel oyunlar seçilerek bu öğrenme döngüsünün sürdürülmesine ve öğrencilerin çeşitli geleneksel oyunları deneyimlemelerine olanak verilir (**SDB3.1**). Çeşitli geleneksel oyunları tanıyan ve uygulama fırsatı bulan öğrencilerden mini geleneksel oyun şenliği düzenlemeleri istenebilir (**E2.3, SDB2.2**). Öğrencilerin seçili oyunlara ilişkin hareket becerileri kontrol listesi ya da bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Beden eğitimi ve sporun öncü insanları ile ilgili film ve belgeselleri izlemeleri ya da onlar hakkında yazılan kitap ya da gazete haberlerini araştırmaları istenebilir. Belirli bir yöre üzerine bir halk oyunu gösterisi hazırlamaları ve millî bayramlarda (23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı, 19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı) sınıf ya da okulda gösteri yapmaları istenebilir. Halk oyunlarının kültürümüzdeki önemi üzerine araştırma yapmaları istenebilir. Geri dönüşüm veya doğal malzemeler kullanarak geleneksel spor malzemelerini tasarlamaları ve bu malzemeler ile etkinlik düzenlemeleri istenebilir.

Destekleme Beden eğitimi ve sporun öncü insanların yaptıklarını kronolojik olarak hazırlamaları istenebilir. Basit ritimli halk oyunları hareketleri görev olarak verilip alıştırma yapmaları istenebilir. Geleneksel halk oyunlarımızdaki ritim ve hareketleri izleyerek bunlar arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirlemeleri istenebilir. Bir geleneksel spor dalında öğrendikleri hareket becerilerini oyun sırasında uygulamaları sağlanabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



5. TEMA: HÜCUM OYUNLARI

Bu temada öğrencilerin farklı hücum oyunlarının dinamiklerini anlamaları; rakip savunmasını aşmak için etkili stratejiler geliştirmeleri; farklı hücum senaryolarını deneyimleyerek boş alan yaratma, pas verme, hareket etme, zamanlama gibi kavram ve taktikleri uygulamaları; hücum sporlarına ilişkin becerileri geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 12

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

KAVRAMSAL BECERİLER -

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E2.1. Empati, E2.5. Oyunseverlik, E3.3. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D5. Duyarlılık, D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri -

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Sosyal Bilgiler, Türkçe, Matematik

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER KB2.17. Değerlendirme, KB2.18. Tartışma, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.7.5.1. Hücum oyunlarına ilişkin hareket kavramlarını uygulayabilme

- Hücum oyunlarına ilişkin hareket kavramlarını ayırt eder.
- Hücum oyunlarına ilişkin hareket becerileri ile hareket kavramları arasında ilişki kurar.
- Hücum oyunlarına ilişkin hareket kavramlarına uygun hareket eder.

BES.7.5.2. Hücum oyunlarına ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- Hücum oyunlarına ilişkin hareket becerilerini algılar.
- Hücum oyunlarına ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- Hücum oyunlarına ilişkin hareket becerilerini farklı ortamlarda uygular.

BES.7.5.3. Hücum oyunlarına ilişkin farklı zorluk seviyelerinde taktik ve strateji geliştirebilme

- Hücum oyunlarına ilişkin taktiksel problemi belirler.
- Hücum oyunlarına ilişkin problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- Hücum oyunlarına ilişkin seçilen taktik veya stratejiyi uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Hücum Oyunlarına İlişkin Kavramlar
Hücum Oyunları İlişkin Beceriler
Hücum Oyunları İlişkin Taktik ve Stratejiler

Genellemeler/

Genellemeler

Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

Hücum oyunları futbol, basketbol, hentbol, hokey, ultimate frizbi gibi sporları ya da taktiksel odağında hücum olan oyunları temsil eder.

Anahtar Kavramlar

hareket becerileri, hücum, savunma

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları gözlem formu, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, kontrol listesi, öz değerlendirme ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Öğrencilere performans görevi olarak hücum oyunlarına hazırlayıcı, hareket kavramlarını uygulama ve taktiksel farkındalığı geliştirme fırsatı sunan oyunlar hazırlama verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin farklı hücum oyunlarını deneyimledikleri, oyun ve etkinliklerde kullanılabilecek temel bilgi ve becerilere sahip oldukları, temel hücum ve savunma stratejilerini geliştirdikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç

Öğrencilere bir hücum oyunu oynatılabilir. Bu oyun sırasında öğrencilerin beceri ve taktik/strateji uygulayabilme durumları gözlemlenebilir.

Köprü Kurma

Oynadıkları hücum oyunları ile ilgili sorular sorulabilir. Daha önce oynadıkları hücum oyunlarının beceri ve taktiklerini göstermeleri istenerek bu beceri ve taktikleri farklı hücum oyunları ile ilişkilendirmeleri sağlanabilir. Hızlı hücum, boşluk yaratma gibi örnekler üzerinden bazı taktikler gösterilerek başka hangi oyunlarda bu taktiklerin kullanılabileceğini örneklendirmeleri istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BES.7.5.1.

Bir önceki sınıf düzeyinde seçilen hücum oyunundan (futbol, basketbol, hentbol, frizbi, hokey vb.) farklı bir oyun seçilir ve bu oyunun özellikleri, kuralları ve kavramları ile ilgili açıklamalar yapılır. Seçilen oyunun amacı, temel kuralları ve dikkat edilmesi gereken konuların örnek durumlar üzerinden soru, ipucu ve açıklamalarla öğrenciler tarafından anlaşılması sağlanır. Oyunun amacına ulaşabilmesi için ihtiyaç duyulan taktik ve stratejileri (alan savunması, topa sahip olmayı sürdürme vb.) öğrencilerin anlayabilmeleri için örnekler verilir ve öğrencinin ilgili kavramları (alan kullanımı, pozisyon alma, savunma açıkları, hızlı ve doğru karar verme, zamanlama, sonlandırma vb.) ayırt etmeleri sağlanır. Öğrencilere bu alanda grup olarak taktiği uygulayabilmek için hangi bilgi ve becerilere ihtiyaç olduğu sorularak hem beceri ile kavramlar arasında ilişki kurmaları hem de bu becerilere ulaşabilmek için düzenleme yapmaları sağlanır (**SDB1.2, E1.4**). Öğrencilere bu kavram ve becerileri sergileyebilecekleri oyunlar oynatılır ve öğrencilerin gözlem ve geri bildirimler yoluyla ilgili kavramlara (alan kullanımı, pozisyon alma, hızlı ve doğru karar verme, zamanlama vb.) uygun hareket etmeleri sağlanır (**E2.5**). Öğrencileri hücum oyunlarına hazırlayan, hareket kavramlarını uygulama ve taktiksel farkındalığı geliştirme fırsatı sunan oyunlar hazırlama performans görevi verilebilir. Aynı zamanda öğrencilere öz değerlendirme formu uygulanarak performans görevine ilişkin kendilerini değerlendirmeleri istenebilir (**KB2.17, SDB1.3**).

BES.7.5.2.

Seçilen hücum oyunu esnek kurallı formuyla oynatılarak süreç başlatılır. Daha sonra soru ve ipuçlarıyla öğrencilerin ihtiyaç duydukları becerileri algılamaları sağlanır. Öğrencilerin hücum oyunlarına ilişkin algıladıkları becerilerin basamaklarını (basketbolda şut çalışması için duruş, top tutuşu, ayak pozisyonu, hedefe odaklanma, bilek ve elin hareketi vb.) bireysel ya da grup olarak göstermeleri istenir. Beceri çalışmaları yapıldıktan sonra oyun, düzenlenmiş formuyla tekrar oynatılır. Oyuna ait ihtiyaç duyulan becerilerin bireysel ya da gruplar hâlinde çalışılması sağlanır. Yeni ve farklı etkinlikler hazırlanarak öğrencilerin hareket becerilerini tekrar ve çeşitlendirmelerle farklı durumlarda uygulamaları sağlanır (**SDB3.2**). Bu süreçte öğrencilerin becerilerinin gelişmesi için oyunu sürekli tekrar etmek yerine oyun-alıştırma-oyun döngüsü kullanılarak uygulama çalışmaları değiştirilir (**E1.3**). Oyunlar öncesinde adil oyun anlayışına uygun davranışlar vurgulanarak oyunun bitiminde haftanın adil oyun anlayışına uygun davranan takım seçilerek ödüllendirilebilir (**BEOSAB8.**). Adil oyun anlayışı vurgulanırken oyunlarda kendilerine yapılmasını istemedikleri davranışları başkalarına da yapmamaları gerektiği örnekler üzerinden açıklanır, oyunlar bittiğinde oyunun kazananını ve oyunlara katılanı tebrik etmeleri için öğrencilere fırsat verilir (**D5.1, D14.1, E2.1**). Bu öğrenme çıktısı hücum oyunlarının becerilerini geliştiren farklı oyun ve etkinliklerle de yapılandırılabilir. Beceri istasyonları kurularak öğrencilerin hareket becerileri bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

BES.7.5.3.

Hücum oyunlarına özgü yapılandırılmış bir öğrenme çerçevesi içerisinde öğrencilerden kavram, beceri ve taktiklerin bir bütün içerisinde olması konusunu tartışmaları istenir (**KB2.18**). Hücum oyunları içerisinde uygulama öncesi ya da uygulama aralarında sorularla öğrencilerin oyundaki taktiksel problemi (boşluk oluşturma ve boşlukta hareket etme, topa sahip olma, kenar oyunu, hücum ve savunma vb.) belirlemeleri sağlanır. Problem belirlendikten sonra öğrencilere grup olarak düşünmeleri ve çözüm önerilerini belirlemeleri için zaman verilir (**SDB2.2, SDB3.3**). Belirledikleri farklı çözümleri uygulama sırasında gösteren öğrencilerden problemin çözümüne ilişkin öneriler sunmaları istenir. Öğrencilerin grup olarak çözüm ile ilgili verdikleri kararı uygulayabilmeleri için ihtiyaç duyulan becerileri

alıştırmalar yoluyla geliştirmeleri istenir (**BEOSAB1.1**). Sonrasında çözüm ile ilişkili belirlendikleri taktik ya da stratejiyi oyun içerisinde göstermeleri sağlanır. Öğrencilerden sırasıyla problemi belirlemeleri, çözüm önerileri geliştirmeleri, ihtiyaç duyulan becerileri çalışmaları ve oyunda uygulamaları istenir (**E2.5, E3.3, SDB3.2**). Bu döngü öğrenme ortamı içerisinde çeşitlendirilerek işletilebilir. Öğrencilerin taktik ve strateji geliştirmelerine yardımcı olmak için “Bu oyunda amaç ne?”, “Bu amaca ulaşmak için hangi becerilere ihtiyacınız var?”, “Bu durumda ne yapmanız gerekiyor?”, “İlk stratejiniz neydi?”, “Bu sorunu çözmek için kaç strateji denediniz?” gibi sorular sorulur (**SDB1.2**). Öğrencilere gruplara ayrılarak oyun oluşturma, oluşturdukları oyuna özgü taktik ve stratejileri belirleme ve bunu oyunda uygulama performans görevi verilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden seçilen hücum oyununa ilişkin maçları video analizleri ve performans verileriyle incelemeleri, oyun stratejilerini tespit etmeleri ve bu verilerden yola çıkarak kendi taktiklerini geliştirmeleri istenebilir. Hücum ve savunmada karar almalarını gerektiren roller verilip oyunlarda uygulamalara katılmaları sağlanabilir.

Destekleme Dönüşümlü hücum ve savunma alıştırmaları hazırlanarak öğrencilerin geçişleri anlamaları sağlanabilir. Hücum oyununda bir taktiksel problem sunularak öğrencilerden akran desteği ile bu problemi basamaklamaları ve uygulamaları istenebilir. Seçilen hücum oyununun hareket becerilerini basamaklama sürecine ilişkin görsel ya da yazılı materyaller sunulabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



8. SINIF

1. TEMA: EGZERSİZE KATILIM

Bu temada öğrencilerin fiziksel uygunluk düzeyini fark ederek egzersiz planı hazırlamaları ve uygulamaları, egzersizler sırasında vücutlarında meydana gelen fizyolojik değişimleri açıklayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 12

ALAN BECERİLERİ BE0SAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılabilme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.5. Kendine Güvenme, E2.2. Sorumluluk, E3.2. Odaklanma,
E3.10. Eleştirel Bakma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D4. Dostluk, D13. Sağlıklı Yaşam

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Fen Bilimleri

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.7. Karşılaştırma, KB2.18. Tartışma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.8.1.1. Egzersiz sırasında vücudunda meydana gelen fizyolojik değişimleri açıklayabilme

BES.8.1.2. Fiziksel uygunluğunu geliştirebilmek için egzersize katılabilme

- a) Fiziksel uygunluk düzeyini fark eder.
- b) Fiziksel uygunluk düzeyini geliştirmek için egzersiz planı yapar.
- c) Egzersiz planını uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Egzersiz Sırasında Vücudunda Meydana Gelen Fizyolojik Değişimler
Egzersize Katılım

Genellemeler/
Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

düzenli fiziksel aktivite, egzersiz planı, fizyolojik değişim

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları açık uçlu sorular, kontrol listesi, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, performans görevi ve portfolyo ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden birbirlerinin performansını gözlemleyebilecekleri ve geri bildirim verebilecekleri bir istasyon hazırlamaları istenebilir. Bu görev, bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin hazırladıkları egzersiz planına uyma durumunun takibi için egzersiz türü, sıklığı, süresi ve yoğunluğu bilgilerinin yer aldığı ve dönem boyunca bu bilgileri dolduracakları bir portfolyo hazırlamaları istenebilir. Portfolyoların değerlendirilmesinde kontrol listesi kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin egzersiz, nabız gibi temel kavramları bildikleri; fiziksel uygunluğun bileşenlerini öğrendikleri ve bu bileşenlere özgü becerileri uygulayabilir düzeyde oldukları; uygulama sırasında sorumluluk gerektiren rolleri üstlenebilecek seviyede oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç

Öğrencilere egzersiz sırasında vücutlarında meydana gelen fizyolojik değişimleri ve fiziksel uygunluğun bileşenlerini açıklayabilmelerine yönelik açık uçlu sorular sorulabilir. Ayrıca öğrencilerin mevcut fiziksel uygunluk seviyeleri fiziksel uygunluk testleri ya da gözlem formu ile tespit edilebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerden günlük yaşamlarında nabız ölçtükleri ya da fiziksel aktiviteler sırasında nefes alma hızlarının değiştiğini fark ettikleri durumları paylaşmaları istenebilir. Bu süreçte, deneyimledikleri fiziksel değişimlerin nedenleri üzerine tartışma yapmaları sağlanabilir. Fiziksel aktivitelerde kullanılan malzemelere (egzersiz lastiği, balon vb.) ilişkin önceki deneyimlerini paylaşmaları ve bu malzemelerin hangi kas gruplarını çalıştırabileceğine dair tahminlerde bulunmaları istenebilir. Fen bilimleri dersiyle bağlantı kurularak egzersiz sırasında gerçekleşen değişimler üzerinden vücut sistemleri konusu tartışmaya açılabilir. Enerji üretimi, kas hareketleri ve solunum kapasitesi arasındaki ilişkiyi anlamalarına yardımcı olmak için günlük yaşamdan bir fiziksel aktivite örneği vermeleri ve bu aktivitenin vücutları üzerindeki etkilerini açıklamaları istenebilir. Öğrencilerden kendi günlük aktivitelerinde fiziksel uygunluğun bileşenlerini (esneklik, dayanıklılık vb.) geliştirmek için neler yapabileceklerini ve deneyimlerini paylaşmaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BES.8.1.1.

Farklı materyaller (nabız ölçer, direnç lastiği, üfleme balonu vb.) kullanılarak öğrencilerin dikkati çekilir. Nabız ölçme, üfleme balonu kullanma gibi yöntemlerin hangi değişkenleri ölçmek için kullanıldığına dair sorular sorularak öğrencilerin bilgi ihtiyaçlarını fark etmeleri sağlanır (**SDB1.1, OB1**). Öğrencilerin verdiği yanıtlar üzerinden nabız, oksijen kullanımı, iskelet kasları, egzersizin niteliğini desteklemede etkin olan diğer kaslar, kan dolaşımı ve metabolizma, enerji üretimi, iç denge (homeostasi), yorgunluk gibi konular hakkında kısa açıklamalar yapılır. Bu açıklamaların ardından öğrencilerden egzersiz fizyolojisine ilişkin bazı temel kavramları belirlemeleri ve bu kavramlara ilişkin bazı örnekler (metabolizma kavramı için yediğimiz besinlerin enerjiye dönüşmesi, solunum kavramı için egzersiz sırasında nefes alıp verme hızının artması, iç denge-homeostasi kavramı için vücudun sıcak havada terleyerek ısı dengesini sağlaması, yorgunluk kavramı için yorulmanın nedenleri vb.) vermeleri istenir (**E3.2**). Paylaşılan örnekler üzerinden hangi egzersizlerin yapılabileceğini tartışmaları istenir (**KB2.18, D4.2**). Öğrencilerden dinlenme hâlindeyken nabızlarını ölçüp kaydetmeleri istenir. Ardından belli bir süre tempolu koşu, ip atlama gibi egzersizleri farklı yoğunluklarda gerçekleştirmeleri ve aktivite sonrası tekrar nabız ölçümleri yaparak dinlenme hâlindeki değerleriyle karşılaştırmaları istenir (**KB2.7, SDB1.2**). Yapılan bu aktivitelerin vücut sistemleri ile ilişkisine dair sorularla öğrencilerin düşünmeleri ve konuya odaklanmaları sağlanır (**E3.2**). Öğrencilerin bu süreçte kalp atış hızı, oksijen ihtiyacı ve enerji üretimi arasındaki ilişkiyi tartışmaları ve vücudun artan enerji ihtiyacını karşılamak için ne gibi tepkiler verebileceğini fark etmeleri sağlanır. Öğrencilerin solunum kapasitesini gözlemlemeleri için dinlenme hâlinde ve egzersizden sonra balon şişirme yöntemi kullanılır, öğrencilerden dinlenme ile egzersizden sonra balonun şişme derecelerini karşılaştırmaları istenir (**KB2.7**). Öğrencilerin solunum kapasitesindeki bu değişimin nedenlerini tartışarak solunum sistemi, kas hareketleri ve oksijen ihtiyacı arasındaki bağlantıyı fark etmeleri sağlanır (**SDB2.1**). Değişken ağırlıktaki nesneleri taşıma gibi farklı kas gruplarını çalıştıran egzersizlerde öğrencilerin uygulamaları yapmaları istenir. Bu etkinlikler sırasında kas iskelet sistemini nasıl kullandıklarını analiz etmeleri istenir. “Hangi kas grupları aktifti?” ve “Bu hareketi daha verimli nasıl gerçekleştirebilirsiniz?” vb. sorular yöneltilerek öğrencilerin eleştirel düşünme eğilimlerini geliştirmelerine rehberlik edilir (**E3.10**). Fiziksel hareketlerin ardında yatan kas kasılması, enerji harcama ve hareket verimliliği süreçlerini uygulayarak ve gözlemleyerek öğrenmeleri sağlanır (**SDB1.1, SDB1.2**). Yapılan tüm bu etkinlikler gözden geçirilerek öğrencilerin egzersiz sırasında vücutlarında meydana gelen fizyolojik değişimleri açıklamaları sağlanır. Performans görevi kapsamında öğrencilerden birbirlerinin performansını gözlemleyecekleri ve geri bildirim verebilecekleri bir istasyon hazırlamaları istenir (**E2.2, SDB2.2**). Öğrencilerin nabız, solunum, kas hareketleri gibi temel fizyolojik değişimleri deneyebilecekleri istasyonlarda bir grup öğrenci, uygulamaları sırayla yaparken diğer gruptaki öğrencilerin arkadaşlarının performanslarını gözlemlemeleri ve arkadaşlarına geri bildirim vermeleri sağlanır (**SDB2.3**). İstasyonun sonunda öğrencilerden istasyon sırasında gözlemledikleri fizyolojik değişimleri (nabız artışı, solunum hızlanması, kas hareketleri) analiz etmeleri ve bu değişimlerin günlük yaşamla ilişkisini açıklamaları beklenir (**SDB3.3**). Öğrencilerin egzersiz sırasında vücutlarında meydana gelen fizyolojik değişimleri açıklayabilme yeterliği açık uçlu sorular ile değerlendirilebilir. Öğrencilerin istasyon çalışmalarını değerlendirmek amacıyla da bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

BES.8.1.2.

Daha önce yapılmış bazı fiziksel uygunluk testlerinin (şınav, mekik, otur, uzan, bükülü kol asılma, durarak uzun atlama, el kavrama kuvveti vb.) sonuçları öğrencilere gösterilir ve öğrencilerden bu sonuçların ne anlama geldiğini açıklamaları istenir. Bu testlerden bazıları bir grup üzerinde uygulanır ve öğrencilerin ölçüm sonuçları kaydedilir. Farklı ölçümlerin yapılacağı alanlar öğrencilerle hazırlanır ve ölçüm öncesinde öğrencilere testlerle ilgili bilgilendirmeler yapılır. Test öncesi hazırlıklar tamamlandıktan sonra (ısınma, sağlık kontrolü, uygun kıyafet, alan kontrolü vb.) öğrencilerin testlere sırayla katılmaları sağlanır. Testler önce antropometrik ölçümlerle başlatılır ve ardından öğrencilerin özellikleri ile uygun testler dikkate alınarak farklı ölçümlerle sürdürülür (otur-uzan, kol hareket sürati, durarak uzun atlama, bükülü kol asılma, 30 sn. mekik, şınav, flamingo denge vb.). Test sonuçları dijital ortamda ya da yazılı olarak kaydedilir ve öğrenciler ile sonuçlar paylaşılır (**OB7**). Bu süreçle öğrencilerin fiziksel uygunluk düzeyini fark etmeleri sağlanır (**SDB1.1**). Öğrenciler gruplara ayrılarak testlerde yer alan fiziksel uygunluk bileşenlerine yönelik egzersiz türlerini sıklık, yoğunluk ve süre prensiplerini göz önünde bulundurarak uygularlar. Örneğin kuvvet bileşeni ile ilgili testler yapılmışsa kuvvet geliştirici egzersiz planı örneği öğrencilerle paylaşarak bu planda yer alan egzersiz örnekleri derslerde uygulanır (**D13.2**). Öğrencilere vücut ağırlığı ya da direnç lastiği ile yapılabilecek egzersiz örnekleri sunularak sıklık ve yoğunlukta dikkat edilmesi gerekenler açıklanır. Örnek egzersiz planları uygulandıktan sonra öğrencilerden grup hâlinde seçtikleri ya da öğretmen tarafından belirlenen fiziksel uygunluk bileşeni üzerine egzersiz planı hazırlamaları istenir (**SDB1.2, SDB2.2**). Gruplar tarafından hazırlanan egzersiz planları öğretmen tarafından kontrol edilir ve geri bildirimler verilir. Verilen geri bildirimler doğrultusunda grupların egzersiz planlarının eksiklerini gidermesi ve örnek bir egzersiz uygulaması yapması sağlanır. Yapılan hareketlerin sayısı ve süresi öğrenciler tarafından not edilir. Grup olarak egzersiz planı hazırlayan ve örnek uygulamaları deneyimleyen öğrencilerden kendi fiziksel uygunluk seviyelerine göre seçtikleri bileşenleri geliştirmeye yönelik egzersiz planı hazırlama performans görevi verilebilir (**E1.5, SDB1.2**). Bunun dışında öğrencilerin hazırladıkları egzersiz planına uyma durumunun takibi için egzersiz türü, sıklığı, süresi ve yoğunluğu bilgilerinin yer aldığı ve dönem boyunca bu bilgileri dolduracakları bir portfolyo hazırlamaları istenebilir (**OB7**).

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilere fiziksel uygunluk geliştirici grup etkinliklerinde rehberlik veya liderlik yapma fırsatları sunulabilir. Öğrencilerden kendi nabız ve solunum ölçüm sonuçlarını analiz ederek sınıf arkadaşlarına sunmaları istenebilir. Dijital araçlar kullanılarak fizyolojik kavramları açıklayan bilgi kartları veya posterler tasarlanabilir. Egzersiz sırasında hücrelerde meydana gelen değişiklikleri (mitokondriyal aktivite, ATP üretimi, laktik asit birikimi, kas lifi tipleri ve adaptasyonları, hormonal değişiklikler vb.) derinlemesine araştırmaları istenebilir. Kendi bireysel ihtiyaçlarına, hedeflerine ve yaşam tarzlarına uygun uzun süreli egzersiz programları tasarlamaları ve uygulamaları sağlanabilir.

Destekleme Öğrencilerin fizyolojik kavramları açıklayan basit bilgi kartları tasarlamaları, hafif bir egzersiz sırasında (1 dakika boyunca yerinde zıplama vb.) solunum hızlarındaki ve nabızlarındaki değişiklikleri gözlemlemeleri sağlanabilir. Öğrencilerden dijital araçları kullanarak bir fizyolojik kavramı basit ve görsel bir şekilde anlatan posterler hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden örnek egzersiz planı hazırlama sürecini desteklemek için farklı egzersiz planlarını incelemeleri, dijital araçlar yardımıyla egzersiz uygulamalarını incelemeleri istenebilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA: SPOR EĞİTİMİ

Bu temada öğrencilerin bireysel veya takım sporları yoluyla spora ilişkin hareket becerilerini sergileyebilmeleri, takım içerisinde verilen sorumluluğa uygun hareket edebilmeleri, grup liderliği sergileyebilmeleri ve oyunlarda adil oyun anlayışına uygun davranabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 22

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB7. Eşle/Grupla Hareket Etme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma, BEOSAB9. Takım veya Grup Liderliği Sergileme

KAVRAMSAL BECERİLER -

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.2. Sorumluluk, E2.3. Girişkenlik, E3.3. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Öz Yansıtma, SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik

Değerler D1. Adalet, D6. Dürüstlük, D12. Sabır, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER Görsel Sanatlar, Sosyal Bilgiler

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER KB2.8. Sorgulama, KB2.17. Değerlendirme, KB2.18. Tartışma, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.8.2.1. Seçilen spor branşına ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Seçilen spor branşına ilişkin hareket becerilerini algılar.
- b) Seçilen spor branşına ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Seçilen spor branşına ilişkin hareket becerilerini farklı durumlarda uygular.

BES.8.2.2. Takımdaki sorumluluğuna uygun hareket edebilme

- a) Takımdaki sorumluluğuna ilişkin rolleri tanımlar.
- b) Takımdaki sorumluluğuna ilişkin rolleri yerine getirir.
- c) Takımdaki sorumluluğuna uygun hareket eder.

BES.8.2.3. Seçilen spor branşına ilişkin oyunlarda grup liderliği sergileyebilme

- a) Seçilen spor branşına ilişkin oyunlarda grup liderliği özelliklerini tanımlar.
- b) Seçilen spor branşına ilişkin oyunlarda grup liderliği özelliklerini davranışlarıyla gösterir.

BES. 8.2.4. Seçilen spor branşına ilişkin oyunlarda adil oyun anlayışına uygun davranabilme

- a) Seçilen spor branşına ilişkin oyunlarda adil oyun anlayışını açıklar.
- b) Seçilen spor branşına ilişkin oyunlarda adil oyun anlayışına uygun hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Spor Branşına İlişkin Beceriler
Takımda Sorumluluk Alma
Liderlik Becerisi Sergileme
Adil Oyun Anlayışı

Genellemeler/ Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

adil oyun, liderlik, sorumluluk, takım rolü

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları bütüncül dereceli puanlama anahtarı, akran değerlendirme formu, kontrol listesi, öz değerlendirme formu, gözlem formu ve performans görevi ile değerlendirilebilir.

Rol ve sorumluluk kartları oluşturma, rollerine ilişkin yardımcı materyaller (skor kartı vb.) hazırlama, takımlara yönelik özgün isim ve logo bulma performans görevi verilebilir. Performans görevlerinin değerlendirilmesinde süreç bileşenlerini içine alan analitik dereceli puanlama anahtarı ve öğrencilerin kendilerini değerlendirebilmeleri için öz değerlendirme formu kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin farklı spor branşlarına hazırlayıcı oyun ve etkinliklere katılarak farklı oyun türlerine ilişkin ve spora hazırlayıcı hareket becerilerini sergileyebildikleri, kişisel ve sosyal sorumluluk gerektiren rolleri üstlenebilecek seviyede oldukları, liderlikle ilgili rolleri deneyimledikleri ve adil oyun ilkelerini bildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci Farklı spor branşlarına ilişkin beceri ve motorik özelliklerin yer aldığı oyun ya da parkurlar oluşturulabilir. Spor ortamlarında farklı rol ve sorumluluklarını algılamaya yönelik "Spor ortamında oyunculuk dışında ne tür roller vardır?" sorusu sorulabilir. Öğrencilerden izledikleri müsabakalarda karşılaştıkları adil oyun anlayışına uygun sporcu davranışlarını paylaşmaları istenebilir. Öğrencilerin hareket becerileri ve fiziksel uygunluk seviyeleri kontrol listesi ya da gözlem formu ile değerlendirilebilir.

Köprü Kurma Seçilen spor branşına ilişkin becerileri sergileyebilecekleri etkinlikler düzenlenerek öğrencilerin ön öğrenmeleri ile bağlantı kurmaları sağlanabilir. Öğrencilerden oyun ve fiziksel aktivite ortamlarında liderlik ve farklı sorumluluklar üstlenmenin önemini açıklayan örnekler vermeleri istenerek günlük yaşamda bu sorumlulukların önemi ile ilgili fikir yürütmeleri ve anlayış geliştirmeleri sağlanabilir. Medyada yer alan adil oyun anlayışına uygun sporcu davranışlarını araştırmaları, seçtikleri örnek davranışı arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları **BES.8.2.1.**

Seçilen spor branşına ilişkin malzemeler tanıtılarak öğrencilerin dikkati çekilir ve bu malzemelerin ne işe yaradığı sorularak malzemelerin işlevlerini düşünmeleri sağlanır **(E1.1)**. Malzemelerin nasıl kullanılması gerektiği açıklanır ve seçilen spor branşına ilişkin hareketler gösterilir. Bu esnada öğrencilerin hareketi denemesi sağlanarak "Bu hareketleri yaptığımızda vücudunuzun hangi bölümleri daha aktif olarak kullanılıyor?", "Hareketi yaparken dikkat ettiğiniz en belirgin özellik neydi?" vb. sorularla seçilen spor branşındaki hareket becerilerini algılamaları sağlanır. Öğrenciler seçilen spor branşına ilişkin hareket becerilerini uygularken her aşamada gerekli açıklamalar yapılır. Uygulama sırasında hareketi yaparken vücut açılarıyla ilgili sorular sorularak beden farkındalığının artırılması sağlanır. Ayrıca öğrencilerin hareket sırasında hissettikleri duyguları ifade etmeleri ve zorlandıkları noktaları fark etmeleri için "Bu adımı daha iyi yapabilmek için neyi değiştirmelisiniz?" sorusu yöneltilir **(SDB1.1, SDB1.2, SDB1.3)**. Öğrencilerden gruplara ayrılarak seçilen spor branşına ilişkin algıladıkları becerilerin basamaklarını (voleybolda smaç çalışması için adımlama, sıçrama, kolu açma, topa vurma ve düşme vb.) uygulamalar sırasında göstermeleri istenir. Öğrencilere kendi yeterliklerini güçlendirmeleri amacıyla pozitif geri bildirimler verilir, zorlandıkları noktalarda öğrenciler desteklenir ve başarıları vurgulanarak öz güvenleri artırılır **(E1.5)**. Öğrencilerin seçilen spor branşına yönelik hareket becerilerini farklı oyun ortamlarında (açık alan, kapalı alan, mini oyun sahası vb.) ve çeşitli beceri odaklı oyunlarla uygulamaları sağlanır. Bu süreçte öğrencilerin hareketleri gözlemlenerek bireysel geri bildirimler verilir. Öğrencilerin seçilen spor branşına ilişkin beceriyi sergileyebilme durumu, hazırlanan istasyon çalışmalarında bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

BES.8.2.2.

Öğrencilere seçilen spor branşına ilişkin antrenör, hakem, istatistikçi, malzemeci vb. farklı takım rolleri ve sorumlulukları tanıtılır. Öğrenciler seçilen spor branşına uygun olarak takımlara ayrılarak her gruptaki öğrencilere bir takım rolü (antrenör, basın görevlisi, hakem, istatistikçi, malzemeci vb.) verilir veya bir rol seçmeleri sağlanır. Öğrenciler rollerini daha iyi özümsemeleri ve sorumluluklarını kavramaları için iş birliği içinde çalışmaya ve dijital veya fiziksel materyallerden yararlanmaya teşvik edilir **(OB2, SDB2.2)**. Budoğrultuda öğrencilere belirlenen hedefleri gerçekleştirme sürecinde sorumluluklarını planlama ve yürütme becerilerinin geliştirmeye yönelik "rol ve sorumluluklar" poster, afiş veya kartı hazırlama performans görevi verilir **(E1.4, OB4)**. Süreç boyunca öğrencilerden yaratıcı düşünme becerilerini kullanarak rollerini temsil eden görseller çizmeleri ve takım içindeki işleyişi kolaylaştıracak materyaller (skor kartları vb.) üretmeleri istenir **(SDB1.2, E.3.3)**.

Oyunlar içerisinde öğrencilerin hem takımın bir oyuncusu olarak oyuna dâhil olmalarına hem de takım rollerinin sorumluluklarını yerine getirmelerine fırsat verilir **(E2.2)**. Bu süreçte öğrencilere rollerini deneyimlemelerini, ilgili sorumlulukları üstlenmelerini ve liderlik becerilerini dönüşümlü olarak sergilemelerini destekleyen oyunlar oynatılır **(E2.3, D16.3, SDB3.2)**. Her takımın kendi oyun alanını belirlemesi ve uygulamalarını bu alan içerisinde yapması sağlanır. Takımlardan seçilen spor branşına ilişkin takım rolüne ait sorumlulukları yerine getirmelerine yönelik mini oyunlar düzenlemeleri istenir. Bu süreçte öğrencilerden takım rollerini benimsemeleri, içselleştirmeleri ve grup dinamiğini güçlendirmeleri için takımlarına yönelik özgün isim ve logo bulma çalışması yapma performans görevi istenir **(OB4, SDB2.2, E3.3, SBAB5.2)**. Takım kaptanlarının takımlarının isim ve logolarını diğer takımlarla paylaşmaları sağlanır **(D16.3)**. Süreç boyunca öğrenciler rollerini uygularken takım hedefleri doğrultusunda arkadaşları ile iş birliği yapmaya teşvik edilir **(E1.3)**. Oyunlar sırasında sözlü iletişimle düşüncelerini ve stratejilerini ifade etmeleri; sözsüz iletişim yoluyla da beden dili, jest ve mimiklerini kullanarak takım arkadaşlarıyla uyum içinde olmaları sağlanır **(SDB2.1)**. Ayrıca öğrenciler yazılı iletişim becerilerini geliştirmek için oyun kuralları, strateji planları veya takım içi mesajlaşmalar oluşturmaya teşvik edilir. Öğrencilerin değerlendirilmesinde performans görevleri kullanılabilir **(KB2.17)**.

BES.8.2.3.

Öğrencilerin “Bir liderin takım içindeki en önemli rolü nedir?”, “Zor bir durumda bir lider nasıl hareket etmelidir?” vb. sorularla liderlik konusundaki hazır bulunuşlukları değerlendirilir **(SDB1.1)**. Takımlardan spor dünyasından bir lider seçerek onun liderlik özelliklerini; iletişim becerisi, karar verme yeteneği, motivasyon sağlama, sorumluluk alma, problem çözme, adaletli ve saygılı olma vb. bağlamlarda tanımlamaları sağlanır **(KB2.8)**. Takımlarının hem oyuncusu hem de görevlisi olan öğrencilere, seçilen spor branşına ilişkin oyunlarda rol ve sorumluluklara yönelik liderlik özelliklerini içeren etkinlikler tasarlanır. Bu etkinliklerde her öğrencinin liderlik özelliklerini geliştirici görevleri (hakem, kaptan, antrenör, istatistikçi vb.) sırasıyla üstlenmesi sağlanır **(E1.4, E1.5, E2.2, D16.3)**. Öğrencilerden liderlik sürecini nasıl yönettiğini, kararlılığını nasıl sürdürdüğünü ve diğer deneyimlerini paylaşması istenerek karşılaştığı zorlukları ve bunları nasıl çözdüğünü takım arkadaşlarına anlatması istenir **(D12.3, SDB1.3, SDB3.2)**. Grup üyeleri liderin sergilediği davranışları değerlendirerek liderlik özelliklerinin görev sırasında nasıl uygulandığını tartışmaya teşvik edilir. Öğrencilerin liderlik davranışları, öz değerlendirme formu veya akran değerlendirme formu ile değerlendirilebilir **(KB2.17, SDB1.3)**.

BES. 8.2.4.

Öğrencilerle adil oyun kavramını yansıtan hikâyeler paylaşılır ve bu hikâyeler üzerine tartışmaları teşvik edilir. Öğrencilerden seçilen spor branşıyla ilgili adil oyun ilkelerini içeren örnek olaylar bulmaları ve spor ortamında adil oyuna uygun davranışları nasıl sergileyebileceklerini açıklamaları istenir **(KB2.18, SDB2.1)**. Kurulan takımlardan seçilen spor branşına yönelik oyunlarda adil oyun davranışlarını tutarlı bir şekilde sergilemeleri beklenir **(D6.2)**. Adil oyun davranışlarını sergilemelerini destekleyen adil oyun kartı, rozet, yeşil kart vb. uygulamalara yönelik materyal tasarımları ve kartların üzerinde belirli davranışların sembollerine (arkadaşına yardım eden bir sporcu çizimi vb.) yer vermeleri istenir **(OB4, SDB1.2, SDB2.2)**. Müsabakalar ve oyunlar esnasında adil oyun davranışı sergilendiğinde, hakem olarak görevlendirilen öğrencilerden bu kartı kullanarak doğru olan davranışı teşvik etmeleri istenir **(D1.2)**. Etkinlik sonrasında öğrencilerin kendi davranışlarını değerlendirmeleri ve gözlemledikleri adil oyun davranışlarını arkadaşlarıyla paylaşmaları sağlanır. Öğrencilerin adil oyuna yönelik davranışları gözlem formu ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilere potansiyellerini daha etkili kullanabilmeleri ve akranlarına rehberlik edebilmeleri için antrenörlük ya da liderlik rolleri fırsatı sunulabilir. Öğrencilere kendi ilgilerine veya seviyelerine uygun takım görevleri (basın görevlisi, istatistikçi, antrenör vb.) seçme fırsatı verilebilir. Öğrencilerden kendi oyunlarını tasarlamaları ve hareket becerilerini bu oyunlarda uygulamaları istenebilir. Takım rollerine ilişkin materyalleri dijital araçlar kullanarak geliştirmeleri istenebilir. Adil oyun anlayışını içeren senaryolar oluşturularak sürecin canlandırılması istenebilir.

Destekleme Öğrencilere ihtiyaçlarına yönelik seçilen spor branşına uygun ders içi veya ders dışı bireysel çalışma etkinlikleri sunulabilir. Öğrencilere takım içindeki rollerini anlamalarına yardımcı olacak yazılı, görsel ve dijital materyaller sunulabilir. Öğrencilerin liderlik özelliklerini geliştirmek için destekleyici roller (örneğin yardımcı hakem) verilebilir. Adil oyun anlayışını desteklemek için katılımcı olmanın, rakibe saygı duymanın, kaybetmeyi kabullenmenin, kazananı tebrik etmenin ve oyuna katılmaktan keyif almanın önemini vurgulayan örnekler verilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA: TURNUVAYA KATILIM

Bu temada öğrencilerin bireysel ve takım sporları yoluyla spora ilişkin hareket becerilerini sergileyebilmeleri, seçilen spor branşına ilişkin taktik ve strateji geliştirebilmeleri, turnuvadaki sorumluluklarını yerine getirebilmeleri, turnuvada adil oyuna uygun davranışlar sergileyebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 22

ALAN BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme, BEOSAB7. Eşle/Grupla Hareket Etme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

**KAVRAMSAL
BECERİLER** -

EĞİLİMLER E2.2. Sorumluluk, E3.3. Yaratıcılık, E3.10. Eleştirel Bakma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendine Uyarılma (Öz Yansıtma), SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D1. Adalet, D4. Dostluk, D10. Mütevazılık, D14. Saygı, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Görsel Sanatlar, Sosyal Bilgiler

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** SBAB5.4. Müzakere Etme, SBAB5.5. Fikri Eyleme Dönüştürme, KB2.14. Yorumlama



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.8.3.1. Seçilen spor branşına ilişkin hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Seçilen spor branşına ilişkin hareket becerilerini algılar.
- b) Seçilen spor branşına ilişkin hareket becerilerinin basamaklarını gösterir.
- c) Seçilen spor branşına ilişkin hareket becerilerini farklı durumlarda uygular.

BES.8.3.2. Seçilen spor branşına ilişkin taktik ve strateji geliştirebilme

- a) Seçilen spor branşına ilişkin taktiksel ya da stratejik problemi belirler.
- b) Seçilen spor branşına ilişkin belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- c) Seçilen spor branşına ilişkin taktiği ve stratejiyi uygular.

BES.8.3.3. Turnuvadaki sorumluluğuna uygun hareket edebilme

- a) Turnuvadaki rolüne ilişkin sorumluluğu tanımlar.
- b) Turnuvadaki rolüne ilişkin sorumluluğunu yerine getirir.
- c) Turnuvadaki sorumluluğuna uygun hareket eder.

BES. 8.3.4. Turnuvada adil oyun anlayışına uygun davranabilme

- a) Turnuvada adil oyun anlayışını açıklar.
- b) Turnuvada adil oyun anlayışına uygun hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Seçilen Spor Branşına İlişkin Hareket Becerileri
Seçilen Spor Branşına İlişkin Taktik ve Stratejiler
Adil Oyun
Turnuvada Rol ve Sorumluluklar

Genellemeler/
Anahtar Kavramlar/
Sembol ve Gösterimler

adil oyun, fikstür, rol, sorumluluk, turnuva

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

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

Öğrencilere performans görevi olarak bir spor branşının tarihini araştırma; takımlarını yansıtan bardak tasarlama; müsabaka kural açıklamalarının yer aldığı poster, afiş veya kart hazırlama verilebilir. Performans görevlerinin değerlendirilmesinde süreç bileşenlerini içine alan analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin farklı spor branşlarına hazırlayıcı oyun ve etkinliklere katılarak farklı oyun ve spor türlerine ilişkin hareket becerilerini sergileyebildikleri, oyun türlerinde (hedef, hücum, file duvar, iş birlikli vb.) çeşitli taktik ve stratejiyi uygulayabildikleri, kişisel ve sosyal beceriler açısından sorumluluk gerektiren rolleri üstlenmeye hazır oldukları, turnuvada adil oyun anlayışına uygun davranabilecek düzeyde oldukları kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreci

Öğrencilerin bir önceki temada seçilen spor branşına ilişkin hareket yetkinliğini ve taktik/strateji gelişimine ne ölçüde sahip olduklarını anlamak amacıyla kontrol listesi veya gözlem formu hazırlanabilir. Öğrencilerin takım içerisinde aldıkları rollere ilişkin sorumluluklarını ne düzeyde yerine getirdiklerini tespit etmek amacıyla gözlem formu kullanılabilir. Öğrencilerin adil oyun algılarını tespit etmek için "Adil oyun nedir?", "Adil oyun davranışları neden önemlidir?" gibi sorular yöneltilebilir. Öğrencilerden izledikleri müsabakalarda karşılaştıkları adil oyun anlayışına uygun sporcu davranışlarını tartışmaları istenebilir.

Köprü Kurma

Seçilen spor branşına ilişkin becerileri sergileyebilecekleri etkinlikler düzenlenerek öğrencilerin ön öğrenmeleri ile bağlantı kurmaları sağlanabilir. Öğrencilerin takımlardaki rollerine ilişkin mevcut bilgi ve deneyimlerini ortaya çıkarmak adına aynı rolleri aldıkları öğrencilerle bir araya gelmeleri, seçilen spor branşının ülkemizde başarılı olmuş spor insanlarını araştırmaları istenebilir. Öğrencilerden bir spor müsabakasında kullanılan belirli bir taktikle ilgili örnekler vermeleri istenebilir. Seçtikleri taktiğin uygulanışını, oyun üzerindeki etkilerini ve hedeflerini açıklamaları beklenebilir. Takımlar bir araya gelerek takımlardan daha önce izledikleri ve benzer taktiğin uygulandığı bir spor müsabakasından örnek vermeleri istenebilir. Takımların adil oyun anlayışını benimsemeleri için seçilen spor branşına dair izledikleri bir müsabakanın örnek olayını birbirleriyle paylaşmaları istenebilir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları

BES.8.3.1.

Öğrencilerin bir önceki temada oluşturulan takımlarda ve rollerde yer almaya devam ettikleri kabul edilir. Seçilen spor branşına ilişkin hareket becerilerinin öğrenciler tarafından deneyimlenmesini sağlayacak mini oyunlar (pas oyunları, hedef vurma oyunları vb.) düzenlenir. Seçilen spor branşına yönelik becerilerin oyun içinde tekrar edilmesi esnasında "Bu hareketi yaparken hangi kas gruplarını çalıştırıyorsunuz?", "Hareketi yaparken hız mı yoksa güç mü daha önemliydi?", "Hareket sırasında en dikkat edilmesi gereken neydi?" gibi sorularla öğrencilerin oyunlardaki hareket becerilerini algılamaları sağlanır (SDB1.1). Takımlardaki antrenör veya akran öğretici rolündeki öğrencilerin seçilen spor branşına ait hareketlerin yer aldığı oyunlarda becerilerin aşamalarını (hareketin başlangıç duruşu, temel teknikleri ve bitişi vb.) takım arkadaşlarına göstermeleri sağlanır. Bu süreçte öğretmen, antrenör veya akran öğretici rolündeki öğrencilere gerekli geri bildirimleri sağlayarak öğrencilerin hareketin basamaklarını algılamalarına yardımcı olur (KB2.14). Öğrenciler tarafından seçili spor branşına ilişkin turnuvaya hazırlık müsabakaları düzenlenir. Müsabakalar esnasında öğrencilerin sahip oldukları farklı rolleri tecrübe etmelerine fırsat sağlanır. Öğrencilerden rollerinin sorumluluklarını zamanında ve eksiksiz yerine getirmeleri istenir (E2.2, D16.3, SDB3.1). Takımlara seçilen spor branşının tarihini araştırma görevi verilir ve dijital ya da fiziksel araçlarla poster veya afiş hazırlamaları istenir (OB1, OB4, SDB1.2). Öğrencilere yaratıcılıklarını sergileyecekleri takım logosu ya da takımlarını simgeleyen bir "Bardak Tasarım" şablonu performans görevi olarak verilir ve öğrencilerden bir sonraki haftaya kadar kendi bardaklarını tasarlamaları istenir (E3.3). Öğrencilerle turnuva kuralları, turnuvanın formatı ve fikstür belirlenir. Turnuva formatına sınıftaki öğrenci ve takım sayısına, seçilen spor branşına göre karar verilir. Hakem olarak görevlendirilen öğrencilere takımları ile iş birliği içerisinde seçilen spor branşına yönelik "Müsabaka Kural Açıklamaları" poster, afiş, kart hazırlama performans görevi verilir (SDB2.2, OB4). Müsabakaların fikstüre uygun olarak devam etmesi sağlanır. Öğrenciler, seçilen spor branşına ilişkin müsabakalarda sergiledikleri hareket becerileri doğrultusunda akran değerlendirme ile değerlendirilir. Öğrencilerin değerlendirilmesinde performans görevleri kullanılabilir.

BES.8.3.2.

Turnuva esnasında öğrencilerin verilen rol ve sorumluluklarını (antrenör, hakem, basın görevlisi vb.) zamanında ve eksiksiz yerine getirmeleri sağlanır (**D16.3**). Turnuva esnasında takımlar, seçilen spor branşına ilişkin taktiksel problemleri belirler. Bu süreçte öğrencilerin iş birliği, problem çözme ve stratejik düşünme becerilerini (Örneğin bir voleybol maçında öğrenciler, rakibin güçlü servislerine karşı nasıl bir savunma yapmaları gerektiğini tartışarak ortak bir strateji belirler.) geliştirmelerine katkı sağlanır (**SBAB5.4**). Takımlar, belirledikleri probleme ilişkin taktik ve stratejileri tartışır ve bir sonraki müsabakada uygulayacakları stratejiler için öneri sunarlar (**SBAB5.5**). Müsabakalar esnasında öğrencileri taktiksel probleme yönelik düşünmeye sevk etmek için "Sayı nasıl alınabilir?", "Sayı vermek için etkili savunma stratejileri neler olabilir?" gibi vb. sorular sorulur (**E3.10, SDB3.3**). Öğrencilerin farklı rakiplere karşı oynanan oyunlarda nasıl daha başarılı olabileceklerini belirleyerek kendi seçtikleri taktik veya stratejiyi uygulamaları sağlanır (**SBAB5.4, SDB3.2**). Öğrenme süreçleri taktik ve strateji ile ilişkilendirilen gözlem formu ile değerlendirilebilir.

BES. 8.3.3.

Öğrencilerin sezon boyunca süren turnuvalarda çeşitli roller üstlenerek organizasyonun bir görevlisi olmaları sağlanır. Turnuva boyunca farklı takımlarda aynı role sahip öğrencilerden (antrenör, hakem, basın görevlisi vb.), düzenli aralıklarla bir araya gelerek rollerinin getirdiği sorumluluklar hakkında tartışmaları istenir. Öğrenciler, turnuva süresince üstlendikleri rolün gerekliliklerine ilişkin hedef belirleyip bu hedefleri yerine getirerek turnuvanın planlı bir şekilde ilerlemesine katkı sağlar (**E2.2, SDB1.2**). Öğrenciler oyuncu olarak takım stratejilerine uyum sağlarken hakem, istatistikçi veya basın görevlisi rollerinde de adil ve disiplinli bir şekilde hareket ederler. Örneğin hakem rolündeki öğrenciler kurallara uyulmasını sağlarken istatistikçi rolündeki öğrenciler sayıları ve skorları doğru bir şekilde kaydeder, basın görevlisi rolündeki öğrenciler ise turnuva sırasında kendi takımlarının gelişimini basılı, görsel ve dijital araçlarla kaydeder (**SDB2.2, SDB3.1, D4.1, D16.3**). Öğrencilerin rollerine ilişkin sorumluluklarının değerlendirilmesinde kontrol listesi kullanılabilir.

BES. 8.3.4.

Öğrencilerden adil oyun anlayışı ilkelerine (saygı, iş birliği, dürüstlük, kurallara uyma, centilmenlik vb.) ilişkin örnekler vermeleri istenir. Bu ilkelerin turnuvadaki müsabakalarda nasıl uygulanacağını açıklamaları ve örnekler (rakibe saygı gösterme, hataları kabul etme, kurallara sadık kalma vb.) sunmaları istenir. Müsabakaları kazanan öğrencilerden rakiplerine saygı göstererek ölçülü bir şekilde sevinmeleri beklenir (**D10.3, D14.1**). Turnuva sırasında adil oyun davranışı gösteren öğrencilerin hakemler tarafından belirlenip şenlikler sırasında adil oyuncu ödülü ile ödüllendirilmesi sağlanır. Müsabaka sonrası öğrencilerin kendi davranışlarını ve rakiplerinin davranışlarını değerlendirmeleri için "Oyunda hangi adil oyun davranışlarını sergiledim?", "Oyunda arkadaşım hangi adil oyun davranışlarını sergiledi?", "Daha iyi olabileceğim bir durum var mıydı?" gibi sorularla davranışlarını değerlendirmeleri sağlanır (**SDB1.3**). Öğrencilerin adil oyun davranışları öz değerlendirme ya da grup arkadaşlarının değerlendirebileceği akran değerlendirme formuyla değerlendirilebilir (**D1.3**).

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerin dijital araçlar kullanarak kendi sergiledikleri hareketlerin analizlerini yapmaları ve video aracılığıyla rakiplerinin güçlü ve zayıf yönlerini analiz etmeleri, buna göre kendi taktik ve stratejilerini geliştirmeleri istenebilir. Seçilen spor branşına ilişkin eğitim içeriklerini genel ağ üzerinden araştırmaları (branşın teknik ve taktik özelliklerini anlatan videolar veya animasyonlar vb.) ve buldukları içerikleri sınıf arkadaşlarıyla paylaşmaları istenebilir. Antrenör rolündeki öğrencilerden takımları için antrenman programı hazırlamaları istenebilir. Turnuvanın raporlaması ve değerlendirilmesi için dijital veya fiziksel araçlarla rapor hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden medyada yer alan spor olaylarından adil oyun anlayışına uymayan örnek olayları inceleyerek derste tartışmalar yürütmeleri istenebilir.

Destekleme Öğrencilerin hareket beceri seviyelerine uygun olarak ders içi veya ders dışı bireysel çalışma yapmalarına fırsat sunulabilir. Hareketin algılanmasını kolaylaştırmak amacıyla yavaş gösterimler ve ipuçları verilerek öğrencilerin hareketi uygulamaya hazırlanmaları sağlanabilir. Öğrencilere takım içindeki rollerini anlamalarına ve pekiştirmelerine yardımcı olacak yazılı, görsel ve dijital materyaller sunulabilir. Bu rolü başarılı sergilediği düşünülen öğrencilerden akran desteği alınabilir. Adil oyun anlayışını desteklemek için katılımcı olmanın, rakibe saygı duymanın, kaybetmeyi kabullenmenin, kazananı tebrik etmenin ve oyuna katılmaktan keyif almanın önemini vurgulayan örnekler verilebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4. TEMA: SPOR ŞENLİĞİ

Bu temada öğrencilerin çeşitli spor organizasyonlarını incelemeleri, spor şenliği organizasyonu için sorumluluklarına uygun hareket edebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 12

ALAN BECERİLERİ BEOSAB7. Eşle/Grupla Hareket Etme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

EĞİLİMLER E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum

Değerler D4. Dostluk, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Görsel Sanatlar, Sosyal Bilgiler

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

BES.8.4.1. Spor organizasyonlarını inceleyebilme

BES.8.4.2. Organizasyondaki sorumluluğuna uygun hareket edebilme

- a) Organizasyondaki sorumluluğuna ilişkin rolleri tanımlar.
- b) Organizasyondaki sorumluluğuna ilişkin rolleri yerine getirir.
- c) Organizasyondaki sorumluluğuna uygun hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Spor Organizasyonları

Organizasyonda Sorumluluklar

Genellemeler/

Anahtar Kavramlar/

Sembol ve Gösterimler

ekip çalışması, etkinlik planlama, iş birliği, spor organizasyonu, spor şenliği

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve
Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları akran değerlendirmesi, öz değerlendirme ve performans görevi ile değerlendirilebilir. Performans görevi olarak bir spor branşına ilişkin organizasyon yapısıyla ilgili sunum hazırlama verilebilir. Performans görevlerinin değerlendirilmesinde süreç bileşenlerini içine alan analitik dereceli puanlama anahtarı ya da kontrol listesi kullanılabilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin takım hâlinde ve bireysel olarak sorumluluk alıp iş birliği yapabildikleri, organizasyonlara ait rolleri tanıyıp bu rolleri etkin bir şekilde yerine getirebildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme

Süreç

Öğrencilere farklı spor organizasyonları (olimpiyatlar, okul sporları, üniversite oyunları, geleneksel spor organizasyonları vb.) hakkında sorular sorulabilir. İzledikleri organizasyonlarda görev alan yetkililerin (hakemler, antrenörler, sağlık görevlileri, organizasyon yöneticileri, medya temsilcileri vb.) sorumluluklarını paylaşmaları istenebilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerden ülkemizde düzenlenen ve başarıyla gerçekleştirilen spor organizasyonlarını incelemeleri ve daha önce üstlendikleri rollerle ilişkilendirmeleri istenebilir. Öğrenciler organizasyonların planlanmasında ve yürütülmesinde görev alan hakemler, antrenörler, organizasyon yöneticileri, sağlık görevlileri, medya temsilcileri ve gönüllülerin sorumluluklarını incelemeyle teşvik edilebilir.

Günlük yaşamda katıldıkları bir spor organizasyonunu anlatmaları istenebilir.

Spor organizasyonlarında görev alan meslek gruplarıyla ilgili sorular sorulabilir ve bu alandaki kariyer planları tartışılabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

BES. 8.4.1.

Bir önceki temada belirlenen takımlara çeşitli spor organizasyonlarını inceleme görevi verilir. Bu görevde öğrencilerden organizasyon düzenleme, lig yapısı, organizasyon komitelelerinin işlevleri, sponsorluk anlaşmaları ve etkinlik planlaması gibi konuları araştırarak bu organizasyonların nasıl işlediği hakkında bilgi edinmeleri istenir (OB1, SDB2.2). Takımlardan inceledikleri organizasyonun tarihçesini, kurallarını, organizasyonun yapısını ve öne çıkan özelliklerini fiziksel ya da dijital araçlarla sunmaları istenir (OB1, OB4, E2.2, SDB2.2). Sunumlarda farklı spor organizasyonu yapıları karşılaştırılarak başarılı bir spor organizasyonunun temelini oluşturan unsurların yer alması beklenir. Hazırlanan sunumlar performans görevi olarak değerlendirilebilir.

BES. 8.4.2.

Öğrencilere sınıf veya okul düzeyinde coşkulu ve eğlenceli bir spor şenliğinin düzenleneceği duyurularak bu etkinliğin kapsamı ve heyecan verici detayları hakkında bilgi verilir. Şenliğin öğrencilerin sportif becerilerini sergileyebilecekleri, takım ruhunu pekiştirebilecekleri ve keyifli anlar yaşayabilecekleri bir ortam sunduğu vurgulanır. Ayrıca organizasyon sürecine katılımlarının nasıl olacağı ve etkinlikte üstlenebilecekleri roller (şenlik koordinatörü, saha ve alan sorumlusu, gönüllü koordinatörü, hakem, sosyal medya sorumlusu, sağlık görevlisi, malzeme sorumlusu vb.) açıklanır. Öğrencilerden etkinlik takımları oluşturmaları sağlanarak takımdaki rol ve sorumluluklarını belirlemeleri istenir **(D16.3)**. Öğrencilerden üstlendikleri sorumluluklara ilişkin rollerini tanımlamaları istenir **(OB1, E1.4)**. Takım olarak spor şenliği için hazırlayacakları etkinliği (turnuvarın final müsabakaları, halk dansları gösterileri, geleneksel çocuk oyunları, parkur yarışları, farklı kültürlere ait oyunlar vb.) planlamaları istenir **(E1.4, SDB2.2, SBAB5.2)**. Hazırlık ve şenlik döneminde öğrencilerin aktif görev almaları ve iş birliği yaparak her rolü etkili bir şekilde yerine getirmeleri sağlanır **(SDB2.2, SBAB5.2)**. Takım rolleri ve organizasyon için üstlendikleri rollere ilişkin görevleri uyum ve koordinasyon gözeterek deneyimlemeleri sağlanır **(D4.1, SDB2.2, SDB3.1)**. Şenlik sırasında her bir öğrencinin turnuva kapsamındaki rolüne ilişkin birer ödül (en iyi hakem, en başarılı antrenör, en başarılı takım, en başarılı etkinlik vb.) almasına dikkat edilir. Sınıf içinde düzenlenen şenlik, okul bağlamına göre tüm okulun katılım sağlayacağı şekilde de düzenlenebilir. Öğrencilerin takım çalışması ve etkinlik planlama becerileri akran ve öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden spor organizasyonlarında belirlenen rollere ilişkin örnek olduğu düşünülen başarılı kişilerin (spor spikeri, spor organizatörü, spor hakemi vb.) yaşam hikâyelerini paylaşmaları istenebilir. Öğrencilerden spor yöneticileri, antrenörler veya hakemlerle çevrim içi ya da yüz yüze röportaj yapmaları istenebilir. Organizasyonun yapısını anlamaları için poster, infografik, organizasyon şeması ve çizelgeler hazırlamaları istenebilir. Şenliğe yönelik dijital veya fiziksel araçları kullanarak şenlik davetiyesi hazırlamaları istenebilir. Şenliklere ailelerin, okul idaresinin, okulun eğitim kadrosunun ve farklı sınıfların davet edilmesi sağlanabilir. Organizasyondaki rolünü ve sorumluluğunu başarılı şekilde gerçekleştireceği düşünülen öğrencilere şenlik koordinatörü, etkinlik lideri gibi roller verilebilir.

Destekleme Öğrencilere organizasyon yapısını anlamalarına ve pekiştirmelerine yardımcı olacak yazılı, görsel ve dijital materyaller sunulabilir. Öğrencilerin ilgi ve hazır bulunuşluklarına uygun olarak organizasyonda rol almaları ve sorumluluk üstlenmeleri sağlanabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



