



T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI

ORTAOKUL
OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ
ÖĞRETİM PROGRAMI
GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ

TÜRKİYE YÜZYILI
MAARİF MODELİ
2026

İÇİNDEKİLER

1. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ	4
1.1. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ'NÜN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI	4
1.2. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ'NÜN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR	5
1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler	6
1.2.2. Programlar Arası Bileşenler (Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri, Değerler ve Okuryazarlık Becerileri)	7
1.2.3. İçerik Çerçevesi	7
1.2.4. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)	8
1.2.5. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	8
1.2.6. Farklılaştırma	9
1.3. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ ÜNİTELERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU	10
1.4. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ'NÜN YAPISI	11
2. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ'NDE YER ALAN ÜNİTELER	13
1. ÜNİTE	13
2. ÜNİTE	17
3. ÜNİTE	21

1. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ

1.1. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ'NÜN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni doğrultusunda hazırlanmıştır. Bu çerçevede modül, öğrencilerin kültürel kimliklerini tanımaları, geçmişle bağ kurmaları ve toplumsal değerleri içselleştirmeleri için önemli bir araç olarak yapılandırılmıştır. Bu modül; bireyin zihinsel, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimini çok boyutlu olarak desteklemeyi hedefleyen bütüncül bir eğitim yaklaşımı temelinde hazırlanmıştır. Geleneksel oyunlar, kültürümüzün taşıyıcı unsurlarından biri olarak değerlendirilmekte ve bu doğrultuda öğrencilerin hem bireysel hem toplumsal düzeyde aidiyet geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır.

Program; öğrencilerin oyun yoluyla öğrenme süreçlerine etkin katılımını sağlamayı, geçmişten günümüze aktarılan oyun kültürünü tanımalarını, anlamlandırmalarını ve bu kültürü yaşatma sorumluluğu kazanmalarını amaçlamaktadır. Bu amaçla modül içeriğinde alan becerileri, eğilimler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerileri bir arada ele alınmıştır. Modül hazırlanırken öğrencilerin oyunlarda iş birliği yapmaları, adil oyun ilkesine uymaları, iletişim kurmaları ve problem çözmeleri desteklenmiştir. Aynı zamanda modülde Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi doğrultusunda değerlerin tutum ve davranışa dönüştürülmesini amaçlayan bir yaklaşımla vatanseverlik, temizlik, merhamet, özgürlük, mahremiyet gibi değerlerin günlük yaşama yansıtılması da gözetilmiştir.

Bu öğretim programı ile öğrencilerin; geleneksel oyunları tanımaları ve uygulamaları, oyunların tarihsel ve kültürel bağlamını fark etmeleri, geleneksel oyunlar yoluyla fiziksel etkinliğe katılmaları, oyun kurma ve yönetme becerilerini geliştirmeleri, yerel oyun mirasına sahip çıkmaları, kültürel sürekliliği sağlama bilinci kazanmaları aynı zamanda eğlenerek öğrenmeleri amaçlanmaktadır. Böylece öğrenciler, öğrenme süreci boyunca Türkçeyi doğru ve etkili kullanarak iletişim kurma, gözlem yapma, karar verme, sorumluluk alma, üretme ve iş birliği gibi becerilerini geliştirme fırsatı elde ederler.

Disiplinler arası bütüncül yaklaşım çerçevesinde Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü; beden eğitimi, sosyal bilgiler, görsel sanatlar, müzik, Türkçe gibi farklı derslerle ilişkilendirilerek hazırlanmıştır. Oyun ortamları, öğrencilerin kültürel değerlerle yoğrulmuş bir öğrenme atmosferinde sosyalleşmelerine ve millî kimliklerini güçlendirmelerine zemin hazırlar.

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Temel İlkeleri" esas alınarak hazırlanan Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü ile öğrencilerin

- geleneksel oyunları tanımaları, uygulamaları ve bu oyunların kültürel, tarihsel ve toplumsal bağlamını fark etmeleri,
- oyun yoluyla fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişimlerini desteklemeleri,
- geleneksel oyunlarda yer alan toplumsal değerleri (adalet, saygı, yardımlaşma, sabır vb.) tanımaları ve bu değerleri davranışa dönüştürmeleri,
- yerel, bölgesel ve ulusal oyun çeşitliliğini tanıyarak kültürel mirasa karşı duyarlılık geliştirmeleri,
- geleneksel oyunları çağdaş bağlamda yorumlayarak özgün oyunlar tasarlamaları ve oyun kurma becerisi kazanmaları,
- adil oyun ilkesine uygun davranışlar sergileyerek kurallara saygı gösterme, birlikte hareket etme ve takım ruhu geliştirme becerilerini kazanmaları,
- sözlü kültür ürünleri (tekerleme, mâni, türkü vb.) aracılığıyla Türkçeyi doğru ve etkili biçimde kullanmaları,
- farklı kültürlerden oyun örneklerini tanıyarak kültürel çeşitliliğe açık ve saygılı bireyler hâline gelmeleri,
- dijital bağımlılıkla mücadelede alternatif bir yaşam becerisi olarak geleneksel oyunların farkına varmaları,
- oyunlar aracılığıyla sosyal-duygusal öğrenme becerileri geliştirmeleri,

- yaşanabilir bir toplum ve sürdürülebilir kültürel yapı için geleneksel oyunlara yönelik duyarlılık ve koruma bilinci geliştirmeleri,
- oyun sürecinde gözlem yapma, karar verme, problem çözme ve özgün düşünme becerilerini geliştirmeleri,
- güvenli ve düzenli oyun ortamları oluşturma, oyun materyallerini doğru ve etkili kullanma becerisi kazanmaları,
- geleneksel oyunları aile ve toplumla paylaşarak oyun kültürünün nesiller arası aktarımına katkıda bulunmaları amaçlanmaktadır.

1.2. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ'NÜN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü; öğrencilerin fiziksel, sosyal, duygusal ve kültürel gelişimlerini desteklemeyi amaçlayan disiplinler arası bir yapıda hazırlanmıştır. Programın uygulanmasında aşağıdaki esaslara dikkat edilmesi gerekmektedir:

1. Program, öğrencilerin geleneksel oyunları deneyimleyerek öğrenmelerini esas alır. Bu süreçte oyunlar yalnızca bir fiziksel etkinlik olarak değil kültürel aktarımın sağlandığı, kişilik yapısının "Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi"nde desteklendiği ve becerilerin yapılandırıldığı kapsamlı bir öğrenme ortamı olarak değerlendirilmelidir.
2. Öğrencilerin zihinsel, duyuşsal, sosyal ve fiziksel gelişimleri birlikte ele alınır. Geleneksel oyunlar; hareket becerilerinin geliştirilmesinin yanı sıra değerlerin içselleştirilmesi, sosyal etkileşimlerin kurulması ve kültürel aidiyetin güçlendirilmesi amacıyla da kullanılır.
3. Programda yer alan öğrenme çıktıları değiştirilmeden oyun etkinlikleri; kapsayıcılık ilkesi doğrultusunda, farklı gereksinimleri olan öğrencilerin katılımını destekleyecek biçimde uyarlanmalıdır. Bu kapsamda sınıfta; göçmen, engelli veya farklı gelişim özelliklerine sahip öğrencilerin bulunması durumunda oyun hakkına erişimi, sosyal uyumu ve eşit katılımı güçlendiren düzenlemelere yer verilmelidir.
4. Tüm öğrencilerin programa etkin şekilde katılımı esastır. Oyunlar seçilirken öğrencilerin fiziksel, zihinsel ve duygusal özellikleri dikkate alınmalı; ihtiyaç duyan bireyler için uyarlanmış oyun biçimleri kullanılmalıdır.
5. Programda farklı yörelere ait geleneksel oyunlara yer verilmesi teşvik edilir. Öğrencilerin kendi ailelerinden, mahallelerinden ve yerel çevrelerinden derledikleri oyunlara programda yer verilmesi kültürel aktarımı güçlendirir.
6. Afet ve acil durumlar gibi olağan dışı yaşam koşullarında oyunun çocukların psikososyal iyilik hâlini destekleyen işlevi dikkate alınmalıdır. Bu süreçlerde oyun; çocukların stresle başa çıkmalarına, güven duygularını güçlendirmelerine, akranlarıyla sağlıklı etkileşim kurmalarına ve normalleşme sürecine uyum sağlamalarına katkı sunan eğitsel ve destekleyici bir araç olarak ele alınmalıdır.
7. Öğrenme süreçlerinde öğrencilerin değerleri içselleştirmeleri, sosyal-duygusal öğrenme becerilerini geliştirmeleri ve Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni eğilimlerini kazanmaları önemlidir. Bu doğrultuda oyun süreçleri yalnızca fiziksel etkinlik değil aynı zamanda karakter eğitimi ortamı olarak yapılandırılmalıdır.
8. Oyun ortamlarının fiziksel güvenliği sağlanmalı; öğrenciler arasında iş birliği, saygı ve adil oyun anlayışı desteklenmelidir. Oyunlar, öğrencilerin liderlik rollerini deneyimlemelerine ve sosyal ilişkiler kurmalarına olanak tanınmalıdır.
9. Oyunların uygulanacağı ortamın (sınıf içi, okul bahçesi, spor salonu vb.) özellikleri ve mevcut materyaller göz önünde bulundurularak ders planlanmalıdır. Gerektiğinde öğretmen rehberliğinde oyun materyalleri öğrencilerle tasarlanabilir.
10. Program, öğretmene oyunların seçiminde ve uyarlanmasında pedagojik esneklik sunar. Öğretmen, öğrencilerin gelişim düzeylerini ve ilgi alanlarını gözетerek öğrenme çıktılarına karşılamanı sağlayan oyunları seçebilir veya uyarlayabilir.
11. Programda yer alan öğrenme çıktıları korunarak geleneksel oyun etkinlikleri, öğrencilerin günümüz yaşam alışkanlıklarıyla ilişki kurmalarını sağlayacak biçimde zenginleştirilebilir. Bu kapsamda

- öğrencilerin; geleneksel oyunların hareket etme, birlikte oynama, kültürel aktarım, iletişim ve sosyal uyum açısından günümüzde de değer taşıdığını fark etmeleri desteklenmelidir.
12. Program, diğer derslerle ilişkilendirilerek uygulanabilir. Özellikle sosyal bilgiler, müzik, görsel sanatlar ve beden eğitimi gibi derslerle ortak üniteler üzerinden bütünleştirilmiş uygulamalara yer verilmesi önerilir.
 13. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'ne göre öğretim programlarında yer alan farklılaştırma, öğrenme kanıtları, öğrenme-öğretme uygulamaları, temel kabuller, ön değerlendirme süreci ve köprü kurma bölümleri öğretmen tarafından planlanarak uygulanmalıdır. Bu planlamaların doğrudan ilgili öğrenme çıktıları ile içerik çerçevesine dayandırılması ve öğretim programının belirlediği sınırlar kapsamında yürütülmesi esastır.
 14. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü'ndeki içerik ve ünitelerin planlaması, bir ve iki saatlik derslere uygun şekilde yapılmıştır. Bu planlamada ünite ve öğrenme çıktısı sayılarında herhangi bir değişiklik yapılmamıştır. Her iki ders saati seçeneğinde de öğrenme çıktıları korunmakta; öğrenme ve öğretme süreçlerinin kapsamı ile derinliği ise öğrencilerin hazır bulunuşlukları, ilgi ve ihtiyaçları ile okulun imkânları göz önünde bulundurularak farklılaştırılabilmektedir.
 15. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'ne göre esnek tasarıma dayalı öğretim programı yapısı seçmeli dersler için kullanılabilir. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü de bu yapı doğrultusunda hazırlanmış olup programlar arası bileşenlerin öğrenme çıktıları ile ilişkilendirilerek işlenmesine ilişkin detaylar "Programlar Arası Bileşenlere Yönelik Uygulamalar" başlığı altında sunulmuştur.

Bu esaslar doğrultusunda uygulanan Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü, öğrencilerin sadece oyun oynama becerilerini değil aynı zamanda birlikte yaşama kültürünü, tarihsel ve kültürel farkındalıklarını, sağlıklı yaşam alışkanlıklarını ve sosyal sorumluluk bilinçlerini de geliştirmeye katkıda bulunur.

1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde alan becerileri; kavramsal becerileri ve/veya alana özgü bütünsel becerileri kapsayacak ayrıca bu becerilerin süreç bileşenlerini de içerecek şekilde yapılandırılmıştır.

Kavramsal beceriler ise karmaşık bir süreç gerektirmeden edinilen ve gözlenebilen temel beceriler ile soyut fikirleri ve karmaşık süreçleri eyleme dönüştürürken zihinsel faaliyetlerin bir ürünü olarak kullanılan bütünsel ve üst düzey düşünme becerilerini ifade eder.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü'nde beceriler; birbirleriyle ilişkili, tamamlayıcı ve çok boyutlu bir yapıda modellenmiştir. Bu yapı; öğrencilerin zihinsel, sosyal-duygusal ve fiziksel gelişimlerini destekleyerek öğrenme sürecinin etkililiğini artırmayı hedeflemektedir.

Modül üç üniteden oluşmaktadır ve her ünite öğrencilere farklı becerilerin kazandırılması hedeflenmiştir. Birinci ünite öne çıkan hareketi sergileme, taktik/strateji geliştirme gibi alan becerileri; özetleme, karşılaştırma, yorumlama gibi kavramsal becerilerle anlamlı biçimde ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda öğrenciler, oyunların yapısını kavramsal düzlemde analiz ederken fiziksel becerilerini uygulama ve stratejik düşünme becerilerini geliştirme fırsatı da bulurlar.

İkinci ünite fiziksel aktiviteye katılma, adil oyun anlayışı, liderlik gibi alan becerileri ile kavramsal becerilerden çözümleme birlikte kurgulanmıştır. Bu yapı sayesinde öğrenciler; geleneksel oyunların sosyal gelişimleri üzerindeki etkilerini fark eder, takım çalışmalarına katılır, liderlik gibi yönlerini keşfederek çok boyutlu bir deneyim süreci yaşarlar. Ayrıca bu süreçte iletişim, iş birliği, kendini düzenleme gibi sosyal-duygusal öğrenme becerileri ve değerlerle kurulan ilişki; öğrencinin oyun ortamında etik, saygılı ve sorumlu davranışlar sergilemesini destekler.

Üçüncü ünite ise geleneksel oyunların kültürel boyutunun fark edilmesi amaçlanmaktadır. Bu kapsamda bilgi toplama, sorgulama gibi kavramsal beceriler, hareketi sergileme alan becerisiyle ilişkilendirilmektedir. Bu ilişkilendirme, öğrencilerin günümüzdeki oyunlarla geçmişteki oyunlar arasındaki benzerlik ve farklılıkları kavramsal düzeyde analiz edebilmelerini ve farklı yörelere ait oyunları kültürel bağlamda incelemelerini sağlar. Bu beceriler aynı zamanda öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılığını

artırır ve vatanseverlik, aile bütünlüğü, sorumluluk gibi değerleri içselleştirmelerine katkıda bulunur. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü'nün yapılandırılmasında eğilimler, becerilerin eyleme dönüştürülmesini sağlayan temel bir bileşen olarak göz önünde bulundurulmuştur. Programın her ünitesinde benlik eğilimleri, sosyal ve entellektüel eğilimlerin kavramsal beceriler ve alan becerileriyle olan kuramsal ilişkisi analiz edilmiştir. Bu bağlamda eğilimler; öğrenme çıktılarını tetikleyici, değerleri besleyici ve becerilerin somut eylemlere dönüşmesini kolaylaştırıcı bir işlevle sürece dâhil edilmiştir.

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

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin öngördüğü bütüncül eğitim yaklaşımı doğrultusunda programlar arası bileşenlerle güçlü bir şekilde ilişkilendirilmiş yapıdadır. Bu ders ile öğrencilerin zihinsel, sosyal-duygusal, fiziksel ve ahlaki gelişimlerini destekleyen bir öğrenme ortamı sunulur. Öğrenme sürecinde yalnızca fiziksel becerilerin gelişimi değil aynı zamanda öğrencinin değerlerle donanabilmesi, duygu ve davranışlarını yönetebilmesi, ilişkiler kurabilmesi ve topluma duyarlı olarak hareket edebilmesi hedeflenir.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde üç farklı programlar arası bileşen tanımlanmaktadır. Bu bileşenler şunlardır:

1. Sosyal-duygusal öğrenme becerileri
2. Ahlaki pusula olarak millî ve manevi değerlerimiz: Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi
3. Öğretim programlarını zenginleştiren sistem düşüncesi ve okuryazarlık becerileri

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

Sosyal-duygusal öğrenme becerileri dersin temel bileşenlerinden biri olarak ele alınır. Öz farkındalık, öz yönetim, etkili iletişim, iş birliği, sorumlu karar alma gibi beceriler; ders sürecinde geleneksel oyunlar, takım çalışmaları, liderlik görevleri ve çeşitli etkinlikler ile kazandırılır.

Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi

Bu ders ile öğrencinin karakter gelişimi "Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi" ile uyumlu olarak ön plana alınır. Adalet, çalışkanlık, sorumluluk, saygı, özgürlük gibi değerler öğrenci davranışlarına eylem düzeyinde yansıtılır. Oyun yoluyla kazanılan bu değerler, öğrencinin bireysel gelişimini desteklemesinin yanı sıra toplumsal sorumluluk bilinciyle hareket etmesine de katkıda bulunur.

Sistem Düşüncesi ve Okuryazarlık Becerileri

Dersin önemli bileşenlerinden biri okuryazarlık becerileridir. Öğrencilerin görsel okuryazarlık ve kültür okuryazarlığı becerileri; geleneksel oyunların kuralları, yapısı ve stratejileri üzerinden geliştirilmektedir. Ayrıca geleneksel oyunlarla ilgili bilgilerin araştırılması, dijital araçlarla analiz edilmesi ve sunulması süreçleri de öğrencilerin bilgi ve dijital okuryazarlık becerilerini pekiştirecek niteliktedir. Sistem düşüncesi yaklaşımıyla öğrenciler; geleneksel oyunlardaki oyuncuların rolleri, oyunun kuralları ve oyun ortamındaki koşullar arasındaki ilişkileri analiz etmeyi ve bu ilişkileri oyun sırasında uygulayabilecekleri stratejilere dönüştürmeyi öğrenirler.

1.2.3. İçerik Çerçevesi

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü'nün içerik çerçevesi yapılandırılırken Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde yer alan beceri çerçevesi; değerler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, eğilimler ve okuryazarlık becerileri dikkate alınmıştır. İçerik, öğrenme çıktılarıyla bütünleştirilmiş şekilde yatay boyutta planlanarak bilgi, beceri ve değerlerin çok yönlü olarak aktarılması hedeflenmiştir.

Disipline özgü bilgi kümeleri oluşturulurken öğrencilerin zihinsel gelişim düzeyleri ve kültürel yakınlıkları esas alınmıştır. Programda geleneksel oyunlara özgü temel bilgi, beceri ve tutumların kazandırılması amaçlanırken öğrencilerin fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimlerinin desteklenmesine olanak tanıyan içerikler de öne çıkarılmıştır. Bu kapsamda yerel, bölgesel ve ulusal düzeyde yaygın olarak oynanan geleneksel oyunların programa dâhil edilmesi hedeflenmiş; öğrencilerin yaşadıkları çevreden, ailelerinden ve kültürel bağlamdan örneklerle içeriği zenginleştirmeleri teşvik edilmiştir. Ayrıca geleneksel oyunların tarihsel bağlamı, kültürel değeri ve toplum içindeki işlevleriyle ilişkilendirilmesi

yoluyla öğrencilerin kültürel mirası tanımaları ve anlamlandırmaları sağlanmaya çalışılmıştır. İçerik çerçevesi; öğretim programının genel felsefesiyle uyumlu biçimde bilgi, beceri ve değer bütünlüğünü gözeterek oluşturulmuştur. Öğretim ortamlarında kullanılacak yöntem, teknik ve uygulamalara ilişkin tercihler; programı uygulayacak eğitimcilere esneklik tanıyacak şekilde açık uçlu bırakılmıştır.

1.2.4. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)

Ölçme ve değerlendirme süreçleri, Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü öğrenme çıktıları doğrultusunda öğretmen tarafından planlanır ve uygulanır. Ölçme ve değerlendirme yöntemleri öğrencilerin bireysel gelişim düzeyleri, ihtiyaçları ve özellikleri dikkate alınarak yürütülür. Her öğrencinin farklı yeteneklere, ilgi alanlarına ve öğrenme ihtiyaçlarına sahip olması; ölçme ve değerlendirme yöntemlerinin yetenek, ihtiyaç ve bireysel farklılıklarına göre çeşitlendirilmesini zorunlu kılar.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü kapsamında beceri ölçümleri, süreç odaklı gözlem formları, öğrenci ürün dosyaları ve performans görevleri araç olarak kullanılmalıdır. Bu araçlar, öğrencilerin bilgi ve becerilerdeki yetkinliklerinin yanı sıra eğilim ve değerlerdeki gelişimlerinin izlenmesine imkân sağlar. Böylece değerlendirme süreci yalnızca sonuç odaklı bir ölçüm anlayışına dayanmaz; öğrencinin öğrenme sürecindeki ilerlemesi ve gelişim düzeyini de takip edecek şekilde yürütülür.

Öğretmenler, öğrenme çıktılarının niteliğine uygun olarak ölçme ve değerlendirme sürecinde farklı ölçme araçlarından yararlanabilir. Süreç içinde öğrencilerin; katılımını, kurallara uyma durumlarını, iş birliği becerilerini ve öğrenme gelişimlerini izlemek amacıyla kontrol listeleri, gözlem formları ve derecelendirme ölçekleri kullanılabilir. Performansa dayalı çalışmaların değerlendirilmesinde analitik veya bütüncül dereceli puanlama anahtarlarından yararlanılabilir. Öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerini fark etmelerini ve geliştirmeleri gereken yönleri belirlemelerini desteklemek için öz değerlendirme formları kullanılabilir. Öğretmen, öğrenme çıktısının özelliğine göre bu araçlardan birini veya birden fazlasını kullanarak ölçme ve değerlendirme sürecini planlayabilir.

Değerlendirme sürecinde sağlanan açık, anlaşılır ve yapılandırılmış geri bildirimler; öğrencilerin öğrenme çıktılarının amacını anlamalarına, hedeflenen öğrenme çıktısına ulaşma ölçütlerini kavramalarına ve öz değerlendirme becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunur. Bu bağlamda ölçme ve değerlendirme uygulamaları, öğrencinin öğrenme sorumluluğunu üstlenmesini destekleyen bir işlev üstlenir.

Ölçme ve değerlendirme sürecinin geliştirici, yönlendirici ve motive edici nitelikte tasarlanması; öğrencilerin Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü kapsamındaki gelişimlerini desteklerken öğrenme-öğretme sürecinin niteliğinin artırılması ve sürecin iyileştirilmesine katkıda bulunur.

1.2.5. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bütüncül program anlayışı doğrultusunda öğretim süreci, bilgi, beceri, eğilim ve değerler arasında kurulan anlamlı ilişkiler üzerine yapılandırılır. Bu süreç, öğrencinin bireysel özelliklerine saygı gösteren ve bütüncül gelişimini merkeze alan bir yaklaşım çerçevesinde yürütülür.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü kapsamında yürütülen öğrenme yaşantılarında öğrencilerin aktif katılımı esastır. Öğrencilerin etkinlikler yoluyla deneyim kazanmaları, uygulama yapmaları ve düşünceleri teşvik edilir.

Yaşantı temelli, proje temelli, bağlam temelli, sorgulamaya dayalı ve iş birlikli öğrenme yaklaşımları vb. doğrultusunda öğrencilerin deneyim kazanmaları, araştırma ve sorgulama süreçlerine katılmaları ve gerçek yaşam bağlamları içinde anlamlı öğrenmeler elde etmeleri amaçlanır. Bu çerçevede Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü sürecinde öğrencilerin bilgi, beceri, eğilim ve değerleri bir bütün olarak kullanmaları sağlanmakta; zihinsel, sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimleri bütüncül bir öğrenme süreci içinde desteklenmektedir.

Öğrenme-öğretme yaşantılarına ilişkin ünitelere ait temel kabuller, ön değerlendirme süreci, köprü kurma etkinlikleri ve öğrenme-öğretme uygulamaları programın esnek yapısı gereği hazır olarak sunulmamaktadır. Bu unsurlar, dersin özellikleri ve öğrenci ihtiyaçları dikkate alınarak öğretmen tarafından planlanmalıdır.

Temel Kabuller

Öğrencilerin önceki öğrenme deneyimlerinden hareketle Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü kapsamında temel kavram ve kurallar hakkında bilgi sahibi oldukları, derse özgü temel becerileri belirli bir yeterlik düzeyinde uygulayabildikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme

Öğrencilerin Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü kapsamındaki mevcut bilgi, beceri ve fiziksel uygunluk düzeylerinin yanı sıra öğrenme çıktılarına yönelik hazır bulunuşluk durumlarının belirlenmesi amacıyla öğretmen tarafından planlanır ve uygulanır. Bu süreçte öğrencilerin bireysel farklılıkları ile ilgi ve ihtiyaçlarını ortaya koymak amacıyla gözlem, beceri uygulamaları ve uygun ölçme araçlarından yararlanılabilir. Elde edilen veriler doğrultusunda öğretim sürecinin planlanması, öğrenme ortamının düzenlenmesi ve içeriğin öğrenci düzeyine uygun biçimde yapılandırılması sağlanır.

Köprü Kurma

Öğrencilerin mevcut bilgi ve becerileri ile Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü kapsamında kazanacakları yeni bilgi ve beceriler arasında bağlantı kurması amacıyla öğretmen tarafından planlanır ve uygulanır. Bu süreçte öğrencilerin daha önce öğrendikleri ya da deneyimledikleri bilgi ve becerileri derse özgü yeni öğrenme yaşantılarına yansıtmaları teşvik edilir. Böylece öğrencilerin öğretim programındaki öğrenme çıktılarına ulaşmalarını desteklemek amacıyla önceki ve yeni öğrenmeler arasında anlamlı bağlar kurmaları sağlanır.

Köprü kurma sürecinin ünitenin geneline yönelik olarak tasarlanması esastır ancak süreç konu alanının gerektirdiği ölçüde, bir öğrenme çıktısına veya birden fazla öğrenme çıktısına yönelik olarak da kurgulanabilir.

1.2.6. Farklılaştırma

Farklılaştırmaya yönelik tüm uygulamalar; öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve istekleri göz önünde bulundurularak öğretmenler tarafından hazır bulunuşluk düzeyi, öğrenme hızı ve öğrenme profillerine göre gruplandırma yapılarak; içerik, süreç, öğrenme ortamı ve ürün boyutlarında uyarlamalar geliştirilerek; esnek öğretim yöntem ve teknikleri kullanılarak; süreç içinde sürekli, geliştirici (biçimlendirici) değerlendirmelerle izlenip gerekli düzenlemeler yapılarak planlanır ve yürütülür.

Öğretmenlerin planlama sürecinde yararlanmak üzere Millî Eğitim Bakanlığı tarafından onaylanmış dijital içeriklere, öğretmen kılavuz kitaplarına ve güvenilir basılı kaynaklara erişimleri ve bu kaynakları etkin biçimde kullanmaları beklenir. Bu doğrultuda içerik, süreç ve ürün boyutları öğrencilerin özelliklerine göre düzenlenir. Böylece her öğrencinin derse özgü bilgi ve becerileri kendi düzeyinde geliştirilmesi ve öğrenme sürecine aktif katılım sağlaması hedeflenir.

Zenginleştirme

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü kapsamında akranlarına göre daha ileri düzeyde olan öğrenciler için öğretmen tarafından planlanır ve uygulanır. Bu süreçte öğretim programının ötesinde genişletilmiş ve derinlemesine öğrenme fırsatları sunularak öğrencilerin derse özgü bilgi ve becerilerini en üst düzeyde geliştirmeleri amaçlanır. Uygulamalar; görsel materyaller ve çeşitli etkinliklerle desteklenir, bireysel veya grup çalışmalarıyla zenginleştirilir ve öğrenmeler günlük yaşam bağlamıyla ilişkilendirilir.

Destekleme

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü kapsamında öğrenme sürecinde daha fazla zaman ve tekrar ihtiyacı duyan öğrenciler için öğretmen tarafından planlanır ve uygulanır. Bu kapsamda içerik, süreç, ürün ve öğrenme ortamında gerekli uyarlamalar yapılarak öğrencilerin kendi hızlarında ilerleyebilmeleri için uygun zaman ve destek sağlanır.

Öğrencilerin güçlü yönlerini ortaya çıkarmaya ve öz güvenlerini geliştirmeye yönelik düzenlemeler yapılarak süreç temelli ölçme ve değerlendirme uygulamaları kullanılabilir. Böylece her öğrencinin branşa özgü bilgi ve becerilerini bireysel ihtiyaçlarına uygun biçimde geliştirmesi desteklenir.

1.3. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ'NÜN ÜNİTE, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ (1 SAAT)

ÜNİTE	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. GELENEKSEL OYUN KÜLTÜRÜ VE UYGULAMA BECERİSİ	4	10	28
2. GELENEKSEL OYUNLAR YOLUYLA KİŞİSEL VE SOSYAL GELİŞİM	4	10	28
3. KÜLTÜRÜN YAŞATILMASINDA OYUNLARIN ROLÜ	5	13	36
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	3	8
TOPLAM	13	36	100

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ (2 SAAT)

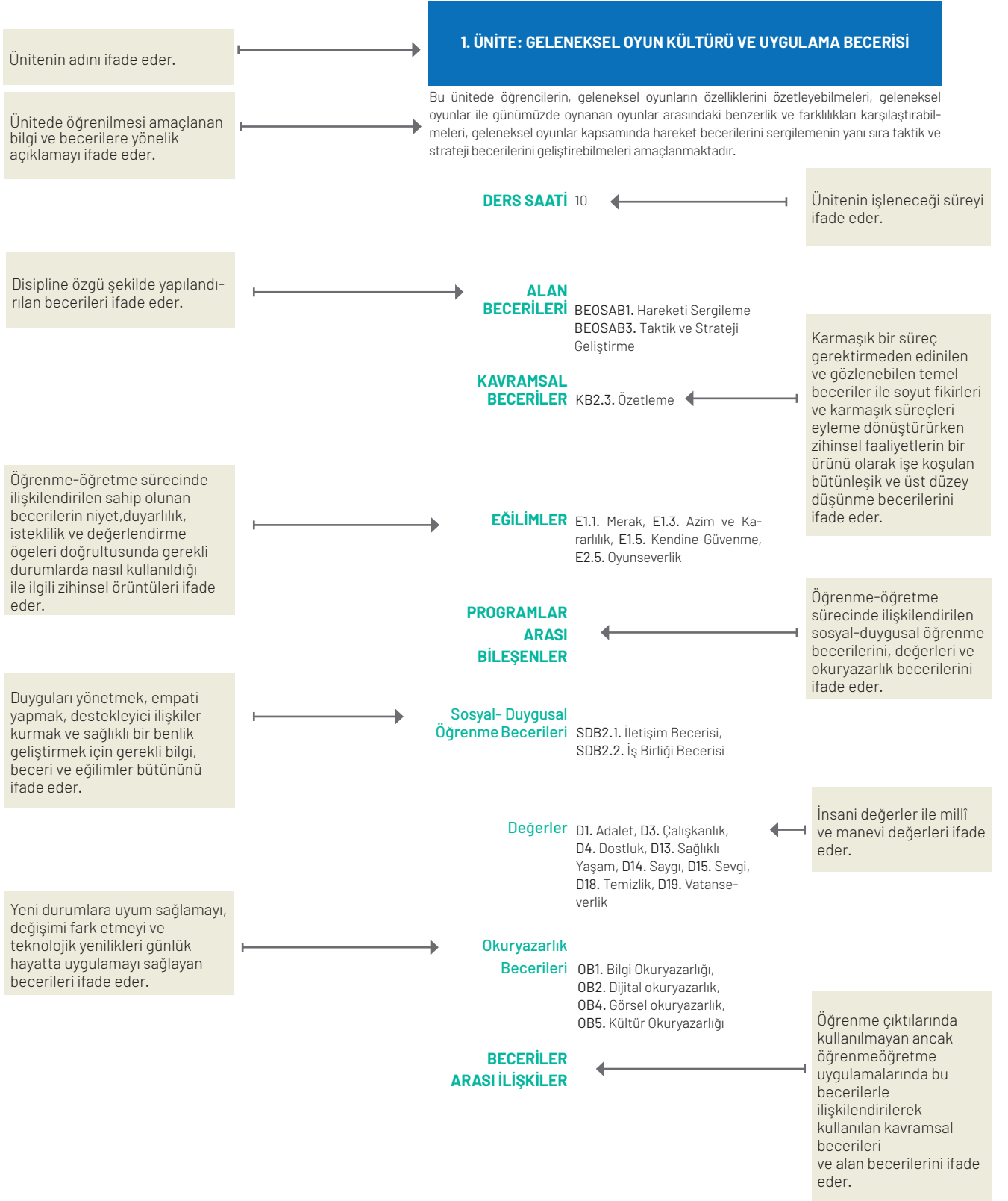
ÜNİTE	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. GELENEKSEL OYUN KÜLTÜRÜ VE UYGULAMA BECERİSİ	4	20	28
2. GELENEKSEL OYUNLAR YOLUYLA KİŞİSEL VE SOSYAL GELİŞİM	4	20	28
3. KÜLTÜRÜN YAŞATILMASINDA OYUNLARIN ROLÜ	5	26	36
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	6	8
TOPLAM	13	72	100

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü'ndeki içerik ve ünitelerin haftalık planlaması, 1 ve 2 saatlik süreler için yukarıdaki tablolarda belirtilmiş olup ünite ve öğrenme çıktısı sayısında herhangi bir değişiklik yapılmaz.

*Zümre öğretmenler kurulu tarafından ders kapsamında yapılması kararlaştırılan okul dışı öğrenme etkinlikleri; yerel çalışmalar, sosyal etkinlikler, proje ve okuma çalışmaları, araştırma ve gözlem gibi çalışmalar için ayrılan süredir. Söz konusu çalışmalar için ayrılan süre, eğitim öğretim yılı başında planlanır ve yıllık planlarda ifade edilir. Eğitim öğretim yılı başında yapılması kararlaştırılan çalışmalar; okulun, öğrencinin ve çevrenin ihtiyaçları dikkate alınarak yıl içerisinde güncellenebilir.

1.4. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ'NÜN YAPISI

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Geleneksel Oyunlar Modülü ünitelerinin yapısı aşağıdaki bilgi görse-
linde verilmiştir.



Öğrenme yaşantıları sonunda öğrenciye kazandırılması amaçlanan bilgi, beceri ve becerilerin süreç bileşenlerini ifade eder.

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

OOEG0.1.1. Geleneksel oyunların özelliklerini özetleyebilme

- a) Geleneksel oyunların temel unsurlarını (kurallar, malzeme, mekân, katılımcı sayısı vb.) analiz ederek çözümler.
- b) Geleneksel oyunların özelliklerini benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırır.
- c) İncelediği oyunlardan elde ettiği bilgileri kendi cümleleriyle aktararak yorumlar.

Disiplin kodu
Programdaki ünite sırası
Ünitedeki öğrenme çıktısının sırası

Öğrenme sürecinde ele alınan bilgi kümesini (bölüm/konu/alt konuya ilişkin sınırları) ifade eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Geleneksel Oyunların Özellikleri
Geleneksel Oyunlar ile Günümüzde Oynanan Oyunları Karşılaştırma
Geleneksel Oyunlarda Hareket Becerileri
Geleneksel Oyunlarda Taktik ve Stratejiler

Anahtar kavramlar

geleneksel oyun, hareket becerisi, strateji, taktik

Disipline ait başlıca anahtar kavramları ifade eder.

Öğrenme çıktıları, programlar arası bileşenler arasında kurulan ve anlamlı ilişkilere dayanan öğrenme-öğretme sürecini ifade eder.

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

OOEG0.1.1

- Öğrencilerden buldukları temel unsurlardan yola çıkarak geleneksel oyunlar arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirlemeleri beklenir (OB1).

Öğretmenin ve programın güçlü olan ve iyileştirilmesi gereken yönlerinin öğretmenler tarafından değerlendirilmesini ifade eder.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ'NDE YER ALAN ÜNİTELER

1. ÜNİTE: GELENEKSEL OYUN KÜLTÜRÜ VE UYGULAMA BECERİSİ

Bu ünite de öğrencilerin geleneksel oyunların özelliklerini özetleyebilmeleri, geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan oyunlar arasındaki benzerlik ve farklılıkları karşılaştırabilmeleri, geleneksel oyunlar kapsamında hareket becerilerini sergilemenin yanı sıra taktik ve strateji becerilerini geliştirebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 10

ALAN
BECERİLERİ BEOSAB1. Hareketi Sergileme
BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

KAVRAMSAL
BECERİLER KB2.3. Özetleme, KB2.7. Karşılaştırma

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.5. Oyunseverlik, E3.1. Muhakeme, E3.2. Odaklanma, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.6. Analitiklik, E3.7. Sistemati klik, E3.8. Soru Sorma, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D13. Sağlıklı Yaşam, D14. Saygı, D15. Sevgi, D17. Tasarruf, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER KB2.4. Çözümleme, KB2.15. Yansıtma

**ÖĞRENME ÇIKTILARI VE
SÜREÇ BİLEŞENLERİ****OOEGO.1.1. Geleneksel oyunların özelliklerini özetleyebilme**

- a) *Geleneksel oyunların temel unsurlarını analiz ederek çözümler.*
- b) *Geleneksel oyunların özelliklerini benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırır.*
- c) *İncelediği oyunlardan elde ettiği bilgileri kendi cümleleriyle aktararak yorumlar.*

OOEGO.1.2. Geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan oyunları karşılaştırabilme

- a) *Geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan oyunların özelliklerini belirler.*
- b) *Geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan oyunların özelliklerine ilişkin benzerlikleri listeler.*
- c) *Geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan oyunların özelliklerine ilişkin farklılıkları listeler.*

OOEGO.1.3. Geleneksel oyunlarda hareket becerilerini sergileyebilme

- a) *Geleneksel oyunlarda kullanılan hareket becerilerini algılar.*
- b) *Geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini basamaklar hâlinde gösterir.*
- c) *Geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini farklı durum ve ortamlarda uygular.*

OOEGO.1.4. Geleneksel oyunlarda taktik ve strateji geliştirebilme

- a) *Geleneksel oyunlarda karşılaşılan taktiksel veya stratejik problemi belirler.*
- b) *Belirlenen problemi veya durumu çözmek için uygun taktik veya strateji önerir.*
- c) *Seçtiği taktiği ya da stratejiyi uygular.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Geleneksel Oyunların Özellikleri

Geleneksel Oyunlar ile Günümüzde Oynanan Oyunları Karşılaştırma

Geleneksel Oyunlarda Hareket Becerileri

Geleneksel Oyunlarda Taktik ve Stratejiler

Anahtar Kavramlar

geleneksel oyun, hareket becerisi, strateji, taktik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLERE YÖNELİK
UYGULAMALAR****OOEGO.1.1**

- Öğrencilerin seçilen geleneksel oyunlara ait görselleri inceleyerek oyunların temel unsurlarını belirlemeleri ve bu unsurlar arasındaki ilişkileri çözümlemeleri sağlanır (OB4).
- Öğrencilerden buldukları temel unsurlardan yola çıkarak geleneksel oyunlar arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirlemeleri beklenir (OB1).
- Öğrencilerin inceledikleri oyunlardan elde ettikleri bilgileri tartışma yöntemiyle değerlendirerek yorumlamaları sağlanır (D3.3).
- Bu süreçte geleneksel oyunların millî kültür içindeki yerini fark etmeleri ve bu kültürel mirasın yaşatılmasına yönelik sorumluluk üstlenmeleri desteklenir (D19.1).
- Öğrencilerden geleneksel oyunların sosyal ve fiziksel gelişime katkılarını fark ederek bu oyunları akran grubu içerisinde kurallarına uygun şekilde sergilemeleri beklenir. Bu süreçte öğrencilerin eğitsel oyun yöntemi ile etkin katılım göstermeleri sağlanır (D13.2).

OOEGO.1.2

- Öğrencilerin seçilen geleneksel oyunun geçmişte ve günümüzde oynanış şekillerinin yer aldığı görselleri inceleyerek oyunun özelliklerini belirlemeleri istenir (OB4).
- Öğrencilerden buldukları özelliklerden yola çıkarak oyunun geçmişte ve günümüzde oynanış şekli ile ilgili benzerlik ve farklılıkları listelemeleri beklenir (OB1).

- Öğrencilerin karşılaştırma yaparken seçilen oyunun kültürel unsurlarını fark etmeleri sağlanır ve bu oyunları oynayarak belirledikleri unsurları uygulamaya yansıtma, oynadıkları oyunları değerlendirmeleri desteklenir (OB5).
- Öğrencilerden geleneksel ve dijital oyunları; oynadıkları ortam, kullanılan araçlar, fiziksel hareket, sosyal etkileşim ve kültürel özellikler bakımından karşılaştırmaları istenir. Şehirleşme, oyun alanlarının değişmesi, teknoloji kullanımı ve günlük yaşam alışkanlıklarının çocukların oyun tercihleri üzerindeki etkilerini belirlemeleri sağlanır (SDB2.3, OB1).

OOEGO.1.3

- Öğrencilerin koşma, sıçrama, yön değiştirme, denge kurma, eğilme, uzanma, atma ve yakalama gibi temel beden hareketlerini içeren geleneksel oyunlara etkin katılmaları, seçilen oyuna ait hareket becerilerini eğitsel oyun yöntemiyle doğru ve sıralı biçimde sergilemeleri sağlanır (D3.1, D13.2).
- Öğrencilerden geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini belirli basamaklar hâlinde sistematik biçimde göstermeleri beklenir. Bu süreçte öğrencilerin hareketleri doğru sıra ve teknikle uygulamaya dikkat etmeleri sağlanır (D3.2).
- Değer telkini ve eğitsel oyun yöntemleri aracılığıyla öğrencilerin arkadaşlarına karşı nazik davranmaları ve onlarla vakit geçirmeyi önemsemeleri hedeflenir (D4.2, D4.4).
- Öğrencilerin; hareket becerilerini sergilerken nazik ve ilkeli davranmanın, empati kurmanın ve etkili iletişim geliştirmenin oyunun ayrılmaz bir parçası olduğunu fark etmeleri ve bu değerleri davranışlarına yansıtma yaparak yaşayarak öğrenme yaklaşımı doğrultusunda desteklenir (D14.1, D14.2).
- Değer telkini ve eğitsel oyun yöntemleri aracılığıyla öğrencilerin geleneksel oyunlarda hareket becerilerini uygularken arkadaşlarına karşı anlayışlı ve barışçıl olmaları, onların başarısı ve mutluluğu için destekleyici bir tutum sergilemeleri hedeflenir (D15.1, D15.4).
- Öğrencilerin oyun süreci boyunca hem kendi sınırlarını fark etmeleri hem de başkalarının kişisel özgürlük alanlarına saygı göstererek bu sınırları korumaya özen göstermeleri desteklenir (D8.1).
- Öğrencilerden takım oyunlarında yardımlaşma ve iş birliği içinde hareket etmeleri, ihtiyaç duyduklarında takım arkadaşlarına destek olmaları, ortak hedef doğrultusunda sorumluluk almaları ve grup başarısına katkıda bulunmaları beklenir (D20.2, SDB2.1, SDB2.2).
- Öğrencilerin hareket becerilerini sergilerken nazik ve ilkeli davranmanın, empati kurmanın ve etkili iletişim geliştirmenin oyunun ayrılmaz bir parçası olduğunu fark etmeleri ve bu değerleri davranışlarına yansıtma değer telkini yöntemi ile desteklenir (D14.1, D14.2).
- Öğrencilerin oyun oynanan ortamın temizlik ve düzeninin yetersiz olmasının doğurabileceği sorunları belirlemeleri, bu konuda sorumluluk almaları ve süreçte tartışma yoluyla çözüm önerileri geliştirmeleri değer analizi yöntemiyle sağlanır (D18.2).
- Öğrencilerin geleneksel oyunlarda kullanılan araç ve gereçleri ihtiyaçları doğrultusunda kullanmaları, mevcut malzemeleri koruyarak yeniden kullanmaları ve israf etmemeleri sağlanır (D17.1, D17.2).
- Öğrencilerden geleneksel oyunlara özgü temel hareket becerilerini değişen oyun kuralları, grup dinamikleri, farklı zeminler gibi çeşitli durum ve ortamlarda esnek bir şekilde uygulamaları beklenir (D3.4).

OOEGO.1.4

- Öğrencilerden seçilen geleneksel oyunda bulunan taktiksel veya stratejik problemi belirlemeleri istenir (OB1).
- Öğrencilerden belirledikleri taktiksel veya stratejik problemi çözmek için uygun taktik ve strateji üretmeleri beklenir (SDB3.3).
- Öğrencilerden karar verme yöntemi ile seçecekleri taktik ya da stratejiyi belirlemeleri ve uygulamada dürüst, adil ve kurallara uygun bir tutum sergilemeleri beklenir (D1.2, D6.2).
- Öğrencilerin geleneksel oyunlar sırasında strateji geliştirirken sergilenen nazik ve ilkeli tutumları rol oynama yöntemi ile içselleştirerek davranışa dönüştürmeleri hedeflenir (D14.1, D14.2).
- Öğrencilerden arkadaşlarının ürettiği taktik ya da stratejiyi uygulamaları, düşüncelerine saygı gösterip sürece katılmaları beklenir (SDB2.2).



ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.

2. ÜNİTE: GELENEKSEL OYUNLAR YOLUYLA KİŞİSEL VE SOSYAL GELİŞİM

Bu ünite de öğrencilerin geleneksel oyunların kişisel ve sosyal gelişim üzerindeki etkilerini çözümlmeleri, bu oyunlara fiziksel olarak katılmaları, adil oyun anlayışına uygun davranmaları ve liderlik becerileri sergilemeleri beklenmektedir.

DERS SAATİ 10

ALAN

BECERİLERİ BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma, BEOSAB9. Takım/Grup Liderliği Sergileme

KAVRAMSAL

BECERİLER KB2.4. Çözümleme

EĞİLİMLER

E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E2.1 Empati, E2.2. Sorumluluk, E2.3. Girişkenlik, E2.4. Güven, E2.5. Oyunseverlik, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.7. Sistemati klik

PROGRAMLAR ARASI

BİLEŞENLER

**Sosyal Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler

D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D5. Duyarlılık D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D12. Sabır, D13. Sağ lıklı Yaşam, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D18. Temizlik,

Okuryazarlık Becerileri

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

BECERİLER ARASI

İLİŞKİLER

KB2.10. Çıkarım Yapma

**ÖĞRENME ÇIKTILARI VE
SÜREÇ BİLEŞENLERİ****OOEG0.2.1. Geleneksel oyunlar aracılığıyla fiziksel aktiviteye katılabilme**

- a) *Geleneksel oyunlar aracılığıyla fiziksel etkinlik ihtiyacını fark eder.*
- b) *Geleneksel oyunlarla katılacağı fiziksel etkinliği planlar.*
- c) *Geleneksel oyunlar aracılığıyla gerçekleştireceği fiziksel etkinlik planını uygular.*

OOEG0.2.2. Geleneksel oyunların kişisel ve sosyal gelişimdeki etkisini çözümleyebilme

- a) *Geleneksel oyunların kişisel ve sosyal gelişime katkıda bulunan unsurlarını belirler.*
- b) *Belirlenen unsurlar arasındaki ilişkiyi ve gelişime olan etkilerini belirler.*

OOEG0.2.3. Geleneksel oyunlarda adil oyun anlayışına uygun davranabilme

- a) *Geleneksel oyunlarda adil oyun anlayışının temel ilkelerini açıklar.*
- b) *Geleneksel oyunlarda adil oyun anlayışına uygun hareket eder.*

OOEG0.2.4. Geleneksel oyun etkinliklerinde liderlik sergileyebilme

- a) *Geleneksel oyun etkinliğinde liderlik rollerini tanımlar.*
- b) *Tanımladığı liderlik rollerini etkinlik sürecinde gösterir.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Geleneksel Oyunlar Aracılığıyla Fiziksel Aktiviteye Katılma

Geleneksel Oyunların Kişisel ve Sosyal Gelişime Etkisi

Geleneksel Oyunlarda Adil Oyun Anlayışı

Geleneksel Oyun Etkinliklerinde Liderlik

Anahtar Kavramlar

adil oyun, liderlik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLERE YÖNELİK
UYGULAMALAR****OOEG0.2.1**

- Öğrencilerin sağlıklı yaşam için gerekli adımlardan biri olan sportif etkinliklere katılmaları yaparak-yaşayarak öğrenme yöntemi doğrultusunda geleneksel oyunlar aracılığıyla sağlanır (D13.2).
- Öğrencilerin bireysel farklılıkları ve ihtiyaçları göz önünde bulundurularak özel gereksinimli öğrencilerin oyunlara etkin ve güvenli katılımını destekleyen kapsayıcı oyun örneklerine yer verilir. Öğrencilerin birbirlerinin gereksinimlerini fark etmeleri ve iş birliği içinde hareket etmeleri desteklenir. Oyunların kuralları, süresi, alanı, araç gereçleri ve oyuncu rolleri; okulun imkânları ve öğrencilerin ihtiyaçları doğrultusunda uyarlanır (D5.1, SDB2.2).
- Öğrencilerin temiz bir çevrenin oyun kalitesi ve kendi sağlıklarına etkilerini günlük yaşamla ilişkilendirmeleri; ev, sınıf, okul bahçesi gibi alanların düzenlenmesinde gönüllü görev alarak bu farkındalığı davranışa dönüştürmeleri soru-cevap ve tartışma teknikleri aracılığıyla sağlanır (D18.2).
- Öğrencilerin geleneksel oyunlar üzerinden arkadaşlarına destek olmaları, etkili iletişim kurmaları, güvene dayalı ilişkiler geliştirmeleri ve akranlarıyla vakit geçirmeyi önemsemeleri değer telkini yöntemi aracılığıyla sağlanır (D4.1, D4.2, D4.3, D4.4).
- Öğrencilerin oynanan geleneksel oyunların içeriğine göre nazik olmaları, ilkeli davranmaları, empati kurmaları ve etkili iletişim becerileri sergilemeleri eğitimsel oyun yöntemiyle sağlanır (D14.1, D14.2).
- Öğrencilerin oyun süreci boyunca hem kendi sınırlarını fark etmeleri hem de başkalarının kişisel özgürlük alanlarına saygı göstererek bu sınırları korumaya özen göstermeleri desteklenir. Süreçte öğrencilerin yaparak-yaşayarak öğrenme yöntemi çerçevesinde gerçek oyun durumları içerisinde deneyim

kazanmaları sağlanır (D8.1).

- Öğrencilerin eğitsel oyun yöntemi aracılığıyla oyunun kurallarına uymaları, düşünce, duygu ve davranışlarında öz denetim sağlayarak kontrollü bir tutum sergilemeleri hedeflenir (D12.2, D12.3).
- Öğrencilerden oyun oynarken duygu ve düşüncelerini etkili bir şekilde ifade etmeleri ve arkadaşlarını etkin şekilde dinlemeleri beklenir (SDB2.1).
- Öğrencilerin oynadığı geleneksel oyunların içeriğine göre ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturmaları ya da bir takıma katılmaları amaçlanır (SDB2.2).
- Öğrencilerden seçilen geleneksel oyunların amacı ve katılımcı sayısına uygun fiziksel etkinlikleri planlamaları beklenir. Bu süreçte oyunu daha iyi bilen öğrencilerin bilgi ve deneyimlerini arkadaşlarıyla paylaşarak onlara rehberlik etmeleri akran öğretimi yöntemiyle desteklenir (D3.2).
- Öğrencilerin hazırlanan geleneksel oyun planını, oyunun kurallarına ve güvenlik prensiplerine sadık kalarak sahada uygulamaları ve süreci yönetmeleri amaçlanır (SDB1.2).
- Öğrencilerin öğrendikleri geleneksel oyunlardan uygun olanları ev, park gibi okul dışındaki yerlerde güvenlik koşullarını gözeterek aileleri ve yakın çevreleriyle oynamaları teşvik edilir. Öğrencilerden bu oyunları günlük yaşamlarında hangi ortamda, kimlerle ve nasıl uygulayabileceklerini planlamaları beklenir (D13.2, SDB1.2).

OOEGO.2.2

- Öğrencilerden geleneksel oyunların kişisel ve sosyal gelişime katkı sağlayan unsurları ile ilgili bir sunu hazırlamaları veya afiş tasarımları istenebilir (OB4).
- Öğrencilere ev ortamının özellikleri ve güvenlik koşulları dikkate alınarak oynanabilecek geleneksel oyunlardan örnekler sunulur. Bu oyunların problem çözme ve strateji geliştirme gibi bilişsel; iletişim ve iş birliği gibi sosyal; duygu düzenleme ve sabretme gibi duygusal; el-göz koordinasyonu ve ince motor becerileri gibi fiziksel gelişim alanlarına katkılarını belirleyerek bu alanlar arasındaki ilişkileri açıklamaları sağlanır (SDB1.2).
- Öğrencilerden afiş veya slayt çalışması için kullanacakları araçları belirlemeleri, gerekli bilgilere ulaşmaları ve ulaştıkları bilgilerle özgün bir ürün oluşturmaları istenir (OB1).
- Öğrencilerden hazırladıkları çalışmada belirledikleri unsurlar arasındaki ilişkiyi analiz etmeleri ve bu unsurların bireysel gelişimleri üzerindeki etkilerini
- Öğrencilerin afiş veya slayt çalışması hazırlama sürecinde araştırma-inceleme yoluyla hem veri toplama ve düzenleme hem de uygun görsel seçimi aşamalarında araştırmacı ve sorgulayıcı bir yaklaşım sergilemeleri sağlanır (D3.2, D3.3).
- Öğrencilerden hazırladıkları afiş veya sunuyu sınıf arkadaşlarına sunmaları, sunum yaparken edindikleri bilgileri arkadaşlarına etkin bir şekilde aktarmaları, sunum yapan arkadaşlarını etkin bir şekilde dinlemeye özen göstermeleri beklenir (SDB2.1).
- Öğrencilerden geleneksel oyunların yalnızca eğlenme amacı taşımadığını, aynı zamanda strateji geliştirme, akıl yürütme, karar verme ve problem çözme gibi üst düzey düşünme becerileri ile iletişim ve iş birliği becerilerini destekleyen bir öğrenme aracı olduğunu fark etmeleri beklenir. Öğrencilerin seçtikleri geleneksel oyunda bu becerileri gerektiren durumları belirlemeleri ve oyun ile beceriler arasındaki ilişkileri örneklerle açıklamaları sağlanır (SDB2.1, SDB2.2).

- Öğrencilerden seçilen geleneksel oyunları oynarken edindikleri bilgiler doğrultusunda hareket etmeleri beklenir (SDB1.2).

OOEGO.2.3

- Öğrencilerden kendilerine sunulan oyun görselleri ve videoları adil oyun çerçevesinde yorumlamaları istenir (OB2, OB4).
- Öğrencilerden rol oynama tekniğiyle geleneksel oyunlarda tarafsız ve adil davranmanın önemini kavramaları, oyun sırasında sorumluluklarını yerine getirerek adil oyun ilkelerini uygulamaları istenir (D1.2).
- Öğrencilerin sorumluluk alma ve samimi tutum sergileme becerilerini uygulama içinde deneyimlemeleri eğitsel oyun yöntemi aracılığıyla sağlanır (D6.1).
- Eğitsel oyun yöntemi aracılığıyla doğru ve güvenilir davranmanın oyuna ve arkadaşlık ilişkilerine katkısı üzerinde durulur, belirlenen dürüstlük ilkelerinin geleneksel oyunlar sürecinde davranışa dönüştürülmesi hedeflenir (D6.2).
- Öğrencilerden verilen örnek olaylarla ilgili adil oyun anlayışına uygun akıl yürütmeleri ve ulaştıkları çıkarımları oynadıkları geleneksel oyunlara yansıtma- ları beklenir (OB1).
- Öğrencilerin adil oyun anlayışına yönelik iç motivasyon geliştirerek görev bilincine sahip olmaları hedeflenir (D16.3).
- Öğrencilerden adil oyun anlayışı ile ilgili duygu ve düşüncelerini etkili bir şekilde ifade etmeleri ve arkadaşlarını etkin şekilde dinlemeleri beklenir (SDB2.1).
- Öğrencilerden adil oyun anlayışı ile ilgili temel ilkelerin belirlenmesinde kendi görüş ve düşüncelerini farklı görüş ve düşünceleri dikkate alarak uyarlamaları beklenir (SDB2.2).

OOEGO.2.4

- Öğrencilerden izletilen geleneksel oyun videolarından liderlikle ilgili çıkarımlarda bulunmaları beklenir (OB2).
- Öğrencilerin üstlendikleri rolleri etkinlik sürecinde sergilerken hakkaniyetli, ölçülü ve dengeli davranmaları; görev dağılımında liyakati gözeterek hareket etmeleri hedeflenir (D1.2, D1.3, D1.4).
- Öğrencilerden oynanan geleneksel oyun sürecinde duygu ve düşüncelerini sözlü ve sözsüz iletişim yollarıyla etkili biçimde ifade etmeleri beklenir (SDB2.1).

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. ÜNİTE: KÜLTÜRÜN YAŞATILMASINDA OYUNLARIN ROLÜ

Öğrencilerin geleneksel oyunların toplumsal ve kültürel yaşamdaki yerini sorgulayarak bu oyunlara karşı farkındalık geliştirmeleri; ailelerinden ve yakın çevrelerinden edindikleri bilgiler doğrultusunda geçmişte oynanan oyunları tanımaları, bu oyunlardaki hareket becerilerini uygulamaları ve farklı yörelere ait geleneksel oyunları inceleyerek bu oyunlarda yer alan fiziksel becerileri sergilemeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 13

**ALAN
BECERİLERİ** BEOSAB1. Hareketi Sergileme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.6. Bilgi Toplama, KB2.8. Sorgulama

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E2.2. Sorumluluk, E2.3. Girişkenlik, E2.5. Oyunseverlik, E3.1. Muhakeme, E3.2. Odaklanma, E3.7. Sistemati-
lik, E3.8. Soru Sorma, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D2. Aile Bütünlüğü, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D8. Mahremiyet, D14. Saygı, D15. Sevgi,
D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik

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

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.15. Yansıtma

**ÖĞRENME ÇIKTILARI VE
SÜREÇ BİLEŞENLERİ**

OOEG0.3.1. Geleneksel oyunların toplumsal ve kültürel yaşamdaki önemini sorgulayabilme

- a) Geleneksel oyunların toplumsal ve kültürel yaşamdaki önemiyle ilgili merak ettiği konuyu tanımlar.
- b) Belirlediği konuya ilişkin araştırma sorularını sorar.
- c) Sorular doğrultusunda toplamaya gereken bilgileri toplar.
- ç) Topladığı bilgilerin doğruluk ve güvenilirlik durumunu değerlendirir.
- d) Elde ettiği bilgilerin ışığında toplumsal ve kültürel yaşamdaki öneme ilişkin çıkarım yapar.

OOEG0.3.2. Ailesinin ve yakın çevresinin geçmişte oynadığı geleneksel oyunlarla ilgili bilgi toplayabilme

- a) Geleneksel oyunlara ulaşmak için kullanacağı araçları belirler.
- b) Belirlediği aracı kullanarak geleneksel oyunlar hakkındaki bilgileri bulur.
- c) Geleneksel oyunlarla ilgili ulaşılan bilgileri doğrular.
- ç) Geleneksel oyunlar ile ilgili ulaşılan bilgileri kaydeder.

OOEG0.3.3. Ailesi ve yakın çevresinin oynadığı geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Geçmişte oynanan geleneksel oyunlarda kullanılan temel hareket becerilerini algılar.
- b) Ailesi ve yakın çevresinin oynadığı oyunlardaki hareket becerilerini basamaklar hâlinde sergiler.
- c) Ailesi ve yakın çevresinin oynadığı oyunlardaki hareket becerilerini uygular.

OOEG0.3.4. Farklı yörelere ait geleneksel oyunları sorgulayabilme

- a) Farklı yörelere ait merak ettiği geleneksel oyunları tanımlar.
- b) Farklı yörelere ait oyunlar hakkında sorular sorar.
- c) Farklı yörelere ait geleneksel oyunlar hakkında bilgi toplar.
- ç) Farklı yörelere ait toplanan bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.
- d) Farklı yörelere ait toplanan bilgilerin doğruluğu üzerinde çıkarım yapar.

OOEG0.3.5. Farklı yörelere ait geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini sergileyebilme

- a) Farklı yörelere ait oyunlardaki hareket becerilerini algılar.
- b) Farklı yörelere ait oyunlardaki hareket becerilerini basamaklar hâlinde sergiler.
- c) Farklı yörelere ait oyunlardaki hareket becerilerini uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Geleneksel Oyunların Toplumsal ve Kültürel Yaşamdaki Önemi

Geleneksel Oyunlardaki Hareket Becerileri

Anahtar Kavramlar

geleneksel oyun

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLERE YÖNELİK
UYGULAMALAR**

OOEG0.3.1

- Öğrencilerden geleneksel oyunların toplumsal ve kültürel yaşamdaki önemi ile ilgili merak ettikleri konuları soru-cevap tekniğiyle tanımlamaları ve bu konular hakkında araştırma soruları hazırlamaları istenir (D3.3).
- Öğrencilerden hazırladıkları sorular doğrultusunda bilgi toplamaları, bilgiye ulaşacakları araçları belirlemeleri, konuya ilişkin doğru ve güvenilir bilgilere ulaşmaları, bu bilgileri değerlendirip kaydetmeleri beklenir (OB1).
- Öğrencilerden topladıkları bilgilerin doğruluk ve güvenilirliğini değerlendirirken gerekçeli yargıda bulunmaları istenir (SDB.3.3).
- Öğrencilerden topladıkları bilgiler ve yaptıkları çıkarımlar sonucunda geleneksel oyunların kültürel yaşamdaki önemini fark etmeleri beklenir (OB.5).

- Öğrencilerden geleneksel oyunların toplumsal ve kültürel yaşamdaki sosyal etkilerini fark ederek oyunların toplum üzerindeki önemini anlamaları istenir (SDB.2.3).
- Öğrencilerden geleneksel oyunlar ile geleneksel sporların kuralları, kullanılan araçlar, fiziksel beceriler, toplumsal katılım ve kuşaktan kuşağa aktarılma bakımından örtüşen yönlerini incelemeleri istenir. Öğrencilerin bu oyun ve sporların yaşatılmasının kültürel mirasın korunmasına katkısına ilişkin çıkarım yapmaları sağlanır (D19.3, OB5).

OOEGO.3.2

- Öğrencilerden ailesi ve yakın çevresinin geçmişte oynadıkları geleneksel oyunlarla ilgili bilgilere ulaşmak için bilgi toplayacakları araçları belirlemeleri beklenir. Bunun için öğrencilerden görüşme ya da anket tekniğini kullanmaları istenebilir (OB.1).
- Öğrencilerden bilgiyi toplarken aile bireyleri ile iletişim kurabileceği ve onlarla vakit geçirebileceği bir yöntem seçmeleri istenir (D2.1, D2.3).
- Öğrencilerin aile büyükleriyle görüşerek onların geçmişte oynadıkları geleneksel oyunları öğrenmeleri sağlanır. Bu süreçte geleneksel oyunların kuşaklar arasındaki kültür aktarımına katkısı ile aile bireylerinin birlikte nitelikli zaman geçirmesini sağlayan ve aile bağlarını güçlendiren yönleri üzerinde durulur (D2.1, D2.3, SDB2.1, OB5).
- Öğrencilere aile bireylerinden topladıkları bilgiler doğrultusunda geleneksel oyunların kültürel bir miras olduğu ve korunması gerektiği vurgulanır (OB.5).
- Öğrencilerin araştırma-sorgulama stratejisi ve değer analizi tekniği kapsamında ulaşılan bilgilerin doğruluğunu teyit ederken millî ve manevi değerlere duyarlı davranmaları hedeflenir (D14.3).
- Öğrencilerden geleneksel oyunlar ile ilgili topladıkları bilgileri arkadaşları ile paylaşmaları istenir. Bu sayede öğrenciler millî ve manevi değerlerin gelecek nesillere aktarılmasında sorumluluk üstlenir (D19.3).
- Öğrencilerden topladıkları bilgilerden hareketle belirledikleri geleneksel oyunları arkadaşlarıyla oynayarak deneyimlemeleri ve oyun sürecine aktif katılım sağlamaları beklenir (SDB1.2).

OOEGO.3.3

- Öğrencilerden geleneksel oyunların hareket becerilerini ifade etmeleri istenir. Bunun için öğrencilere geleneksel oyunlarla ilgili video izletilebilir ya da görseller sunulabilir (OB.4).
- Öğrencilerden ailesi ve yakın çevresinin oynadığı oyunlardaki hareket becerilerinin basamaklarını kendi cümleleri ile ifade etmeleri istenir (OB.1).
- Okul imkânları ve öğrenci durumları göz önünde bulundurularak "Geleneksel Aile Oyunları Günü" gibi etkinlikler düzenlenebilir. Bu etkinlikler aracılığıyla aile bireylerinin çocuklarla oyun süreçlerine etkin katılımı, kuşaklar arası kültür aktarımının sürdürülmesi, aile içi iletişimin ve aile bağlarının güçlendirilmesi ile okul-aile iş birliğinin geliştirilmesi amaçlanır. Uygulamalar, Ailenin Güçlendirilmesi Vizyon Belgesi'nde aile bireylerinin birlikte nitelikli zaman geçirmelerine ve aile içi etkileşimin desteklenmesine yönelik belirlenen amaçlarla ilişkilendirilir (D2.1, D2.3, SDB2.1, OB5).
- Öğrencilerin geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini uygularken hem kendilerinin hem de arkadaşlarının kişisel özgürlük alanlarını korumaları, kişisel bilgilerin gizliliğine saygı göstermeleri ve kişisel sınırları ihlal etmemeleri yaparak yaşıyarak öğrenme yaklaşımıyla sağlanır. Süreçte eğitsel oyun yöntemi ve uygulama tekniği kullanılır (D8.1, D8.2).

- Öğrencilerden hareket becerilerini sergilerken yaşadıkları toplumun millî ve manevî değerlerini dikkate almaları ve bu değerleri davranışlarına yansıtmaları beklenir. Süreçte değer öğretimi yaklaşımı ve örnek olay tekniğinden yararlanılır (D14.3).
- Öğrencilerden geleneksel oyunları oynarken arkadaşları ile etkili iletişim kurmaları beklenir (SDB2.1).
- Öğrencilere geleneksel oyunların kültürel bir miras olduğu ve korunması gerektiği vurgulanır (OB.5).

OOEGO.3.4

- Öğrencilere farklı yörelere ait geleneksel oyunların videoları izletilir (OB.2).
- Öğrencilerden izledikleri videolardan yola çıkarak merak ettikleri geleneksel oyunları tanımlamaları ve bu oyunlar hakkında sorular sorarak gerekli bilgileri bulmaları beklenir (OB.1).
- Öğrencilere izletilen videolarda yer alan yöresel oyunlarla ilgili merak duygusu uyandırılır. Süreçte soru-cevap tekniği kullanılır. Öğrencilerden araştırmak istedikleri bilgiye ulaşma yollarını belirlemeleri ve edindikleri bilgileri eleştirel bakış açısıyla değerlendirmeleri beklenir (D3.3).
- Öğrencilerden farklı yörelere ait oyunların benzerlik ve farklılıklarını ayırt ederek farklı kültürleri keşfetmeleri beklenir (OB5).
- Öğrencilerden farklı yörelere ait oyunları akran grubu içerisinde kurallarına uygun şekilde oynayarak deneyimlemeleri ve bu oyunların kültürel özelliklerini uygulama sürecine yansıtmaları beklenir. (SDB2.3).

OOEGO.3.5

- Öğrencilerden farklı yörelere ait oyunlardaki hareket becerilerini algılamaları beklenir. Bunun için öğrencilere farklı yörelere ait oyunların görselleri verilir ve onlardan bu görselleri incelemeleri istenir (OB4).
- Gözlem ve değer analizi tekniği aracılığıyla öğrencilerin hareket becerilerini sergiledikleri süreçte nezaket, ilkeli duruş, empati, etkili iletişim gibi kavramların ortak değerler olduğunu keşfetmelerine rehberlik edilir (D14.1, D14.2).
- Öğrencilerden farklı yörelere ait hareketlerdeki farklılıkları anlayarak yeni hareketleri öğrenmeye istekli olmaları beklenir (SDB3.1).
- Öğrencilerden farklı yörelerin oyunlarına ait izledikleri hareket becerilerini sergilemeleri ve sonrasında kendilerini değerlendirmeleri varsa düzeltilmesi gereken hareketleri yeniden yapmaları beklenir (SDB1.2).
- Öğrencilerin farklı yörelere ait geleneksel oyunları sergilemeleri sürecinde üstlendikleri görevleri özveriyle yerine getirmelerine rehberlik edilir (D16.3).
- Öğrencilerin eğitsel oyun yöntemiyle grup içi etkileşimlerde anlayışlı ve barışçıl bir tutum sergileyerek çatışmadan uzak bir oyun ortamı oluşturmaları hedeflenir (D15.1).
- Öğrencilerin akran iletişiminde nezaket kurallarını benimsemeleri ve arkadaşlarıyla nitelikli vakit geçirmeyi önemsemeleri sağlanır. Süreçte model olma yöntemi ve rol oynama tekniğinden yararlanılır (D4.2, D4.4).
- Öğrencilerde geleneksel oyunlardaki hareket becerilerinin uygulanması sürecinde kendisi ve başkalarının kişisel özgürlük alanlarını korumaları konusunda farkındalık oluşturulur. Bu süreçte yaparak-yaşayarak öğrenme yaklaşımı ve eğitsel oyun tekniği kullanılır (D8.1).
- Öğrencilerin, arkadaşlarının kişisel sınırlarını ihlal etmemeye özen göstermeleri ve bu sınırlara saygı duymaları teşvik edilir. Süreçte tartışma yöntemi uygulanır (D8.2).

- Öğrencilerden geleneksel oyunlar aracılığıyla kültürel unsurları fark etmeleri, kültürel mirasımızı korumaları ve böylece kültürümüzü yaşatmaları beklenir (OB5).

ÖĞRETMEN YANSITMALARI Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



