



**T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI**

**ORTAOKUL
OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ
ÖĞRETİM PROGRAMI
SATRANÇ MODÜLÜ**

**TÜRKİYE YÜZYILI
MAARİF MODELİ**

2026

İÇİNDEKİLER

1.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ	4
1.1.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ'NÜN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI	4
1.2.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ'NÜN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR	5
1.2.1.	Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler	5
1.2.2.	Programlar Arası Bileşenler	6
1.2.3.	İçerik Çerçevesi	6
1.2.4.	Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)	7
1.2.5.	Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	7
1.2.6.	Farklılaştırma	7
1.3.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ TEMA,ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU	9
1.4.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ'NÜN YAPISI	11
2.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ'NÜN TEMALARI	13

1. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ

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

Bireyin fiziksel, psikolojik ve sosyal yönden bütüncül bir şekilde gelişmesini sağlamak amacıyla oluşturulan Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde söz konusu alanların gelişimine katkı sağlayacak beceriler kullanılmıştır. Model, köklerden geleceğe felsefesi ile geçmişten güç alan ve bu güç ile çağın gereklerine uyum sağlayan bireylerin yetiştirilmesini amaçlamaktadır. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni ile Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin benimsediği temel felsefe ve amaçlardan hareketle beceri bileşenleri dikkate alınarak oluşturulan öğrenme çıktıları ile yapılandırılmıştır. Söz konusu öğrenme çıktıları; Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'ndeki kavramsal beceriler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, eğilimler, değerler, okuryazarlık becerileri, beceriler arası ilişkiler ve alan becerileri ile ilişkilendirilmiştir. Bu bileşenler ile oluşturulan Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde öğrencilerin sadece bilgi basamağına yönelik becerileri değil bu çağın gerektirdiği üst düzey düşünme becerileri edinmesi de amaçlanmıştır.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde dikkat, hafıza, mantık yürütme, strateji geliştirme, problem çözme, analitik düşünme, öngörü geliştirme gibi becerilerin yanı sıra sabır, empati, duygusal farkındalık gibi sosyal-duygusal becerilerin oyun temelli ortamlarla geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Programda birey, çevre ve topluma ilişkin değerlerin öğrenme-öğretme sürecine yansıtılması, öğrencilerin etik, adil oyun ve saygı gibi değerlerle zenginleşen bir öğrenme süreci deneyimlemesi hedeflenmektedir.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü, öğrenmeyi oyunlaştırarak öğrencilerin dikkat ve odaklanmasını, zihinsel süreçlerini derinleştirmeyi ve öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirmelerini sağlamayı amaçlamaktadır. Öğrencilerin satranç sayesinde sosyal becerilerini geliştirerek etkili iletişim kurmaları da programın önemli hedeflerindenidir. Programda bireylerin; eleştirel düşünme, problem çözme, karar verme, özgün düşünme ve sorgulama gibi üst düzey zihinsel becerilerini geliştirmeleri desteklenmektedir.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü, öğrencilerin bilgi basamağına yönelik oyun süreçleri içinde kendi çözüm yollarını geliştirerek deneme-yanılma, varsayım, analiz ve genellemeye yönelik öğrenme-öğretme yaşantılarını da ön planda tutmaktadır. Bu bağlamda satranç aracılığıyla öğrencilerin sorgulama yapma, alternatif çözümler üretme ve stratejik planlama gibi becerileri kazanmaları desteklenmekte ayrıca programda öğrencilerin etik davranış ve uygun iletişim kurma gibi becerileri kazanmaları da teşvik edilmektedir. İçeriklerin bu hedefler doğrultusunda gerçek yaşamla ilişkilendirilerek hem disiplinler arası hem de beceriler arası bütünlük bir yapıda sunulması gerekmektedir.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde yer alan Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi'nde sağlıklı bir kişilik yapısının oluşmasında; insanın kişisel anlamda tekâmülü, sosyal açıdan yaşadığı topluma uyumu ve fiziksel çevresiyle etkileşimi ile doğrudan ilişkili olduğu ifade edilmektedir. Kişilik yapısının temel taşlarından biri olan değer; insanın hem kendisi hem de çevresiyle ilişkilerinde duygu, düşünce ve davranışlarını biçimlendirir. Erdem ise eğitim-öğretim etkinlikleri sonucunda kişiye kazandırılması hedeflenen kişiliğin güçlü yanlarını ifade etmektedir. Bu erdemlere kişiler yaşantıları sonucu geliştirdikleri değerler aracılığıyla ulaşabilmektedir. Kişinin sahip olduğu değerler ise eylemlerinde kendini göstermektedir. Değerler temalarla tutarlı biçimde öğrenme-öğretme yaşantılarında ele alınmaktadır. Değerler programın dikey düzleminde hiyerarşik bir yapıda değil, öğrencilerin gelişim özellikleri de göz önünde bulundurularak birikimli bir yapıda desteklenmektedir.

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde belirtilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ve Temel İlkeleri doğrultusunda hazırlanan Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde öğrencilerin

1. Stratejik düşünme, problem çözme, akıl yürütme ve analiz etme becerilerini geliştirmeleri,
2. Zihinsel becerilerini sosyal-duygusal ve okuryazarlık becerileriyle bütünleştirerek çok yönlü gelişmeleri,
3. Satranç oyunu ile kazanılan becerileri gerçek yaşama aktarmaları,
4. Satranç oyununa karşı olan ilgilerini ve öğrenmeye yönelik eğilimlerini fark etmeleri ve geliştirmeleri,
5. Satranç aracılığıyla bireysel ve toplumsal değerleri içselleştirmeleri,
6. Problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmeleri, hızlı ve doğru karar vermeleri,
7. Yetenek ve potansiyellerini keşfetmeleri ve sistematik bir düşünce yapısı geliştirmeleri,

8. Başkalarına karşı saygılı olmaları ve bunu davranışlarıyla göstermeleri, doğruluk ve dürüstlüğü önem vermeleri,
9. Sorumluluk alarak kendilerine güvenen birey olmaları,
10. Edindikleri bilgi, beceri ve değerleri hem diğer derslere hem de günlük yaşamlarına etkili biçimde yansıtmaları amaçlanmaktadır.

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

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nün uygulanması sürecinde aşağıdaki hususlar göz önünde bulundurulmalıdır.

- Program Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde yer alan bilgiler doğrultusunda hazırlanmıştır. Öğrenme-öğretme yaşantıları söz konusu metin dikkate alınarak tasarlanması gerekmektedir. Yapılacak etkinlikler hedeflenen öğrenci profiline ulaşmayı sağlamaya yönelik olmalı ve planlamalar bu doğrultuda yapılmalıdır.
- Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde yer alan öğrenme-öğretme yaşantılarına Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde yer verilmeyip uygulama öğretmene bırakılmıştır. Öğrenme çıktısına ulaşmak için gereken becerilerin dikkate alınarak planlamanın yapılması gerekmektedir. Bu hususa dikkat edilerek uygulamalar farklılaştırılabilir.
- Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli öğrencinin bütüncül gelişimini dikkate aldığı için Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü uygulanırken zihinsel gelişiminin yanında, sosyal ve duygusal gelişimine destek olacak şekilde planlamalar yapılmalıdır.
- Bütüncül gelişim dikkate alınarak uygulanacak Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde Türkçemizin doğru ve etkili kullanımına, öğrencilerin söz varlığının ve dil becerilerinin geliştirilmesine özen gösterilmelidir.
- Program doğrultusunda yapılacak olan etkinlikler; öğrencilerin aktif katılımının sağlanması, düşüncelerin özgürce ifade edilmesi, sosyal ve duygusal becerilere yönelik gelişimlerinin desteklenmesini sağlayacak şekilde olmalıdır.
- Satranç oyununa özgü yetkinlikleri gelişmiş öğrencilerin dersi alabileceği gibi başlangıç düzeyinde satranç bilgisi olan veya satranç ile ilgili herhangi bir bilgiye sahip olmayan öğrenciler de bu dersi alabilecektir.
- On iki tema olarak hazırlanan Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde satrançla ilgili temel bilgilerden yola çıkılarak öğrencinin üst düzey düşünme becerileri geliştirmeleri amaçlanmıştır. Programdaki temalar "Satrancı Tanımak"la başlayıp "Satranç Kültürü Oluşturmak"la tamamlanmıştır.
- Öğretim materyalleri ve etkinlikler, Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde yer alan öğrenme çıktıları ve süreç bileşenleri dikkate alınarak tasarlanmalıdır.
- Teknolojiyi kullanmaya yönelik öğrenme çıktılarında teknolojiye doğru ve güvenli bir biçimde yararlanma ve teknolojiyi verimli kullanmanın önemi vurgulanmalıdır.
- Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde öğrencilerin ulaştığı bilgileri beceri olarak ortaya koyacağı uygulamalara ağırlık verilmesi gerekmektedir.
- Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'ne göre esnek tasarıma dayalı öğretim programı yapısı dersler için kullanılabilir. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde bu yapı doğrultusunda hazırlanmış olup programlar arası bileşenlerin öğrenme çıktıları ile ilişkilendirilerek işlenmesine ilişkin detaylar "Programlar Arası Bileşenlere Yönelik Uygulamalar" başlığı altında sunulmuştur.
- Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde hazırlanacak materyal ve etkinliklerde ön değerlendirme sürecine ve köprü kurmaya yer verilmesi anlamlı öğrenmeye katkı sağlayacaktır.
- 1 ders saati süresince, Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde öğrencilerin temaya ilişkin bilgi ve becerileri edinmelerini sağlamak amacıyla öğrenme çıktıları aynı tutulacak, etkinlik sayısı azaltılarak uygulanacaktır. 36 saatlik programda öğrencilerin uygulama çalışmalarında azaltmalar yapılacaktır. Örneğin taşların hareketine yönelik uygulama aşaması kısa tutulacaktır. Bu programda öğrenme çıktılarında herhangi bir azaltmaya gidilmeden bütün kazanımların gerçekleştirilmesi gerekmektedir.

1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü hazırlanırken programın öğrenme çıktılarına uygun

olarak Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli alan becerilerinden faydalanılmıştır. Programdaki öğrenme çıktıları kullanılan alan becerilerini destekleyecek şekilde yapılandırılmıştır. Programdaki öğrenme çıktıları destekleyecek alan becerilerinin kullanılamayacağı yerlerde ise sadece kavramlar beceriler kullanılmıştır.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde eğilimler, belirli bir durumda bir eylemi gerçekleştirme farkındalığı ve isteği ya da becerileri eyleme geçirmeye yönelik yatkınlıklar olarak da ifade edilmiştir. İnsanların sahip olduğu eğilimler, becerilerin eyleme dönüştürülme biçimini doğrudan etkileyeceğinden ve kişinin bir görevi başarıyla tamamlamasına katkı sağlayacağından hareketle Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde öğrenme çıktıları eğilimlerle desteklenerek söz konusu becerilerin geliştirilmesi desteklenmiştir.

1.2.2. Programlar Arası Bileşenler

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü hazırlanırken "Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri", "Okuryazarlık Becerileri", "Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi"nde yer alan değerler kullanılmıştır.

Geçmişte öğrenen konumunda bulunan insan günümüzde öğrenmeyi öğrenen, sorgulayan, süreçte aktif rol oynayan, sadece zihinsel değil sosyal ve duygusal yönden de gelişen insan konumundadır. Bu nedenle günümüzde sosyal-duygusal öğrenme becerileri daha önemli hâle gelmiştir. Sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin bireyin gerek kendisi gerek çevresi ile olumlu yönde ilişkiler kurabilme ve duygularını kontrol edip yönetebilmesi gibi becerileri ihtiva ettiği düşünüldüğünde söz konusu becerilerin Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nün yapısına uygun olduğu görülmektedir. Bu nedenle program hazırlanırken sosyal-duygusal öğrenme becerileri Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nü oluşturan temaların doğasına uygun olarak öğrenme çıktıları ile ilişkilendirilip azami ölçüde kullanılmasına özen gösterilmiştir.

Alanyazında farklı türlerde okuryazarlık becerileri yer almaktadır. Bu beceriler arasında Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'ne uygun olanlar seçilerek Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde yer almıştır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde yer alan okuryazarlık becerilerine ait süreç bileşenleri üç düzeyde öğrencilere kazandırılmak üzere kurgulanmıştır. Bu üç düzey; okuryazarlık türünde geçen temel bilgi, terim, kavram ve olguları tanımlama, anlama, bunların farkında olma ve duyarlılık göstermeye yönelik farkındalık düzeyi; öğrencilerin bu bilgi, terim, kavram ve olgulara yönelik bütüncül ilişkiyi fark etmelerine yönelik işlevsellik düzeyi ve edinilen bilgilere göre öğrencilerin eyleme geçeceği eylemsellik düzeyidir. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde temanın yapısına uygun olacak şekilde bilgi, veri, görsel okuryazarlık ve dijital okuryazarlık becerilerine yer verilmiştir.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'ne göre değer, kişinin varoluşsal olarak anlam kazanmasına, hayata anlam katmasına ve kendi içinde ahenkli olmasına, ahlaklı ve erdemli bir kişilik yapısı oluşturmaya zemin hazırlamaktadır. Diğer yandan içinde yaşadığı toplumla bütünleşmesi ve nitelikli toplumsal ilişkiler geliştirmesine kılavuzluk etmektedir. İnsanın sosyal ve fiziksel çevresiyle ilişkilerinde olumlu kişilik özelliklerinin ortaya çıkmasını sağlayan değer; insan, toplum ve çevre açısından gerekli bir yapıdır. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde yer verilen değerler temalardaki öğrenme çıktılarına uygun olarak değerler setinden seçilip kullanılmıştır. Değerler setinden seçilen her değer ilgili temanın en az bir öğrenme çıktısı ile ilişkilendirilmesi sağlanmıştır.

1.2.3. İçerik Çerçevesi

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde öğretim programlarının temel bileşenlerinden olan içerik çerçevesi, öğrenme sürecinde ele alınan bilgi kümesini temsil ettiği, becerilerin gerçekleşmesine zemin hazırlayan içerik çerçevesi, becerilerle bir araya gelerek öğrenme çıktıları oluşturduğu ve "Öğrenci ne bilmeli?" sorusuna cevap verdiği şeklinde ifade edilmiştir. Bu kapsamda içerik çerçevesi, belirli bir disiplinde önemli olan genellemeleri, ilkeleri, anahtar kavramları ve sembolleri ifade etmektedir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde içerik çerçevesi; öğrenilmesinin amaç olarak görüldüğü bir bilgi kataloğunu temsil etmekten ziyade sağlam, güvenilir, dayanıklı ve geçerli bilgiye karşılık gelmektedir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nden hareketle Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nün içerik çerçevesi bölümünde tema kapsamında ele alınacak konulara ve anahtar kavramlara yer verilmiştir. Bu içerikler, satranç oyununa yönelik zihinsel becerileri edinme anlayışını destekleyecek içeriklerden oluşturulmuştur. Program kapsamında verilmesi amaçlanan içerik, öğrenme çıktılarına yansıtılmıştır. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde içerik düzenlemesinde bir konuya ait alt konular birbirinin ön koşulu olacak şekilde tasarlanmıştır. Anlamlı öğrenmelerin oluşması için dersin özelliğine göre temalar belirlenmiştir. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde belirlenen on iki tema birbiriyle ilişkili, sistematik ve bütüncül bir yapıda oluşturulmuştur. Söz konusu bütüncül yapının işlevsel olması için bilgi kümeleri oluşturulmuş ve bu kümeler arasında ilişkiler kurularak içerik çerçevesi oluşturulmuştur.

1.2.4. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'ne göre ölçme ve değerlendirme hem öğretimin bir parçası hem de öğretimi tamamlayan bir süreçtir. Bir öğretim programı uygulanırken uygulamanın her adımında öğrencinin gelişiminin incelenmesi, öğrenme-öğretme sürecinin öğrenme çıktılarına ulaşıp ulaşılmadığının izlenmesi gerekir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli öğretim programlarında öğrenmeleri iyileştirmek için sürekli, geliştirici (biçimlendirici) ölçme ve değerlendirme kullanılması gerektiği; öğretim tasarım ve uygulamasında birinci önceliğin öğrenme sürecinde derinleşme olmasının teşvik edildiği bir anlayışın benimsendiği göz önünde bulundurularak Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde yapılacak ölçme ve değerlendirme süreçleri uygulamaya yönelik, süreç içerisinde ve anında geri bildirimlerle desteklenerek yürütülmüştür. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nün yapısı gereği sürecin değerlendirilmesine daha uygun olduğu düşünülerek süreç değerlendirmesine yoğunlaşılmıştır. Ayrıca her tema için en az bir performans görevinin verilmesi ve uygulanması uygundur. Bu performans görevleri mümkün olduğunca sınıf ortamında yapılacak şekilde yapılandırılmalıdır. Ayrıca Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde yer verilen değerler, eğilimler, okuryazarlık ve sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin not ile değerlendirmesi yapılmayacaktır.

1.2.5. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'ne göre öğretim programları yapısal olarak bilgi, beceri, eğilimler ve değerler arasında kurulan anlamlı ağlara dayanmakta ve bu yönüyle dinamik bir öğrenme-öğretme sürecine işaret etmektedir. Bu dinamik süreç bütüncül program anlayışı gereği, öğrencilerin doğuştan gelen özelliklerine saygı duyan ve her bir öğrencinin bütüncül gelişimini merkeze alan bir yapı sunmaktadır. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nde bu felsefeden hareketle öğrenme çıktılarına ulaşmaya yönelik öğrenme-öğretme yaşantıları bilgi, beceri, eğilim ve değerler arasındaki kurulan ağlar dikkate alınarak anlamlı öğrenmelere ulaşılacak şekilde planlanmıştır. İlgili temadaki öğrenme çıktılarına ulaşılmasında ihtiyaç duyulan ön öğrenmeler, öğretim programlarında temel kabuller olarak ifade edilmektedir. Öğrencilerin bildiği kabul edilen öğrenmeleri kapsayan temel kabuller, ön değerlendirme sürecinde ele alınmakla birlikte bu yönüyle öğretime hazırlık sürecinin gözlenebilir ve ölçülebilir bir aşamasını oluşturmaktadır. Kazandırılacak becerinin içinde yer alan süreç bileşenleri ya da önceki beceriye ait süreç bileşenleri temel kabullerin beceri boyutundaki yansımalarıdır.

Ön değerlendirme süreci, ilgili ünite, tema veya öğrenme alanı için gerekli olan bilgilerin ifade edildiği temel kabullere öğrencilerin sahip olup olmadığının nasıl değerlendirileceğini ifade eden bölümdür. Öğrencilerin hangi bilgi ve becerilere sahip olduklarının belirlenmesinin yanı sıra öğrenme sürecinde ilgi ve ihtiyaçlarını belirlemek amacıyla da ön değerlendirme yapılabilir.

Köprü kurma, öğrencilerin mevcut bilgi ve becerileri ile edinecekleri bilgi ve beceriler arasında bağlantı oluşturma sürecini ifade eder. Bu süreçte yeni bilgi ve becerilerin daha iyi anlaşılması, öğrenilmesi, dolayısıyla yapılandırılması sağlanır. Bu yaklaşım, öğrencilerin daha önce öğrendikleri veya deneyimlediklerini yeni öğrenme süreçlerine yansıtma teşvik eder.

Öğrenme-öğretme uygulamaları, programın temel öğrenme yaklaşımları ile uyumlu şekilde öğrenci merkezli bir anlayış çerçevesinde yapılandırılmaktadır. Bu anlayışla birlikte öğrenci soruları, seçimleri ve özerkliğinin ön plana çıktığı; öğretmenlerin öğretici rolünün yanında rehber ve kolaylaştırıcı rollerini üstlendiği bir yapı ortaya konmaktadır. Öğrenciler; farklı ön bilgi ve deneyimlere sahip, farklı biçim ve hızlarda öğrenen, öğrenme sürecinin aktif ve yansıtıcı katılımcıları olarak görülür. Öğretmenler ise öğrencilere rehberlik ederek bilgi, beceri, eğilim ve değerlerin kazandırılmasında öğrenme sürecini öğrenci merkezli bir biçimde tasarlayan tasarım uzmanları olarak görülür.

1.2.6. Farklılaştırma

Farklılaştırmaya yönelik uygulamalar öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda hazırbulunuşluk düzeyi, öğrenme hızı ve öğrenme profillerine göre planlanır. İçerik, süreç, öğrenme ortamı ve ürün boyutlarında esnek öğretim yöntemi ve teknikleri kullanılarak yürütülür ve süreç içinde geliştirici (biçimlendirici) değerlendirmelerle izlenir.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde farklılaştırılmış öğretim; bir çatı kavram olarak öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik, bireyselleştirilmiş ve esnek bir yaklaşımı temsil ettiği, bu yaklaşımın; tüm öğrencilerin ilgi, yetenek ve ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak kapsayıcı bir eğitim ortamı oluşturduğu ve farklılaştırılmış öğretimin, öğrencilerin her birinin benzersiz öğrenme ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik bir strateji olduğu ifade edilmiştir.

Zenginleştirme, akranlarına göre daha ileri düzeyde olan öğrenciler için tasarlanmış bir stratejidir. Bu strateji; öğretim programının ötesinde genişletilmiş ve derinlemesine öğrenme fırsatları sağlayarak öğrencilerin bilgi ve becerilerini mümkün olan en üst düzeyde geliştirmeyi amaçlar. Öğrencilerin ileri düzey kavramları ve karmaşık düşünce yapılarını keşfetmelerini teşvik eder. Öğrenmeyi zenginleştirmede kullanılan uygulama ve ortamlar; öğrencilerin dikkatini çekme, öğrenilen bilgilerin kalıcı olmasını sağlama ve birden fazla duyuya hitap etme amacıyla tasarlanır.

Farklılaştırılmış öğretimin destekleme boyutu, öğrenme sürecinde daha fazla zaman ve tekrara ihtiyaç duyan öğrenciler için içerik, süreç, ürün ve öğrenme ortamındaki uyarlamaları kapsar. Bu durum, öğrencilerin öğrenme becerilerinin düşük olduğu anlamına gelmez. Bu öğrenciler derinlemesine düşünme ve problem çözme konusunda yetenekli olabilir. Bu noktada önemli olan, kendi hızlarında ilerleyebilmeleri için gereken zamanı ve desteği almalarıdır, 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 somut yaşantılarla ve görsel, yazılı, dijital materyallerin de desteğiyle kendi hızlarında ve seviyelerinde ilerlemelelerini sağlayacak önerilere yer verilmiştir. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü doğrultusunda hazırlanacak olan ders kitaplarında farklılaştırma, zenginleştirme ve destekleme bölümleri yer almayacaktır.

1.3. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ TEMA,ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ (2 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde (%)
SATRANCI TANIYALIM	3	2	3
SATRANÇ TAHTASI	4	4	6
SATRANÇ TAŞLARI VE HAREKETLERİ	4	6	8
TAŞ İSTEME	2	6	8
ŞAH VE MAT	3	6	8
SATRANÇTA HÜCUM VE SAVUNMA	2	6	8
BASİT MATLAR OPOZİSYON VE İKİ HAMLE-LİK MATLAR	3	7	10
TAŞ DEĞİŞİMLERİ VE FEDA	4	8	11
KURALLAR VE PUANLAMA	5	6	8
AÇMAZ, SALDIRI VE SATRANÇ SAATİ	3	8	11
SATRANÇTA BERABERLİK VE AÇILIŞ	2	7	10
SATRANÇ KÜLTÜRÜ	4	2	3
*OKUL TEMELLİ PLANLAMA		4	6
Toplam	39	72	100

* 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.

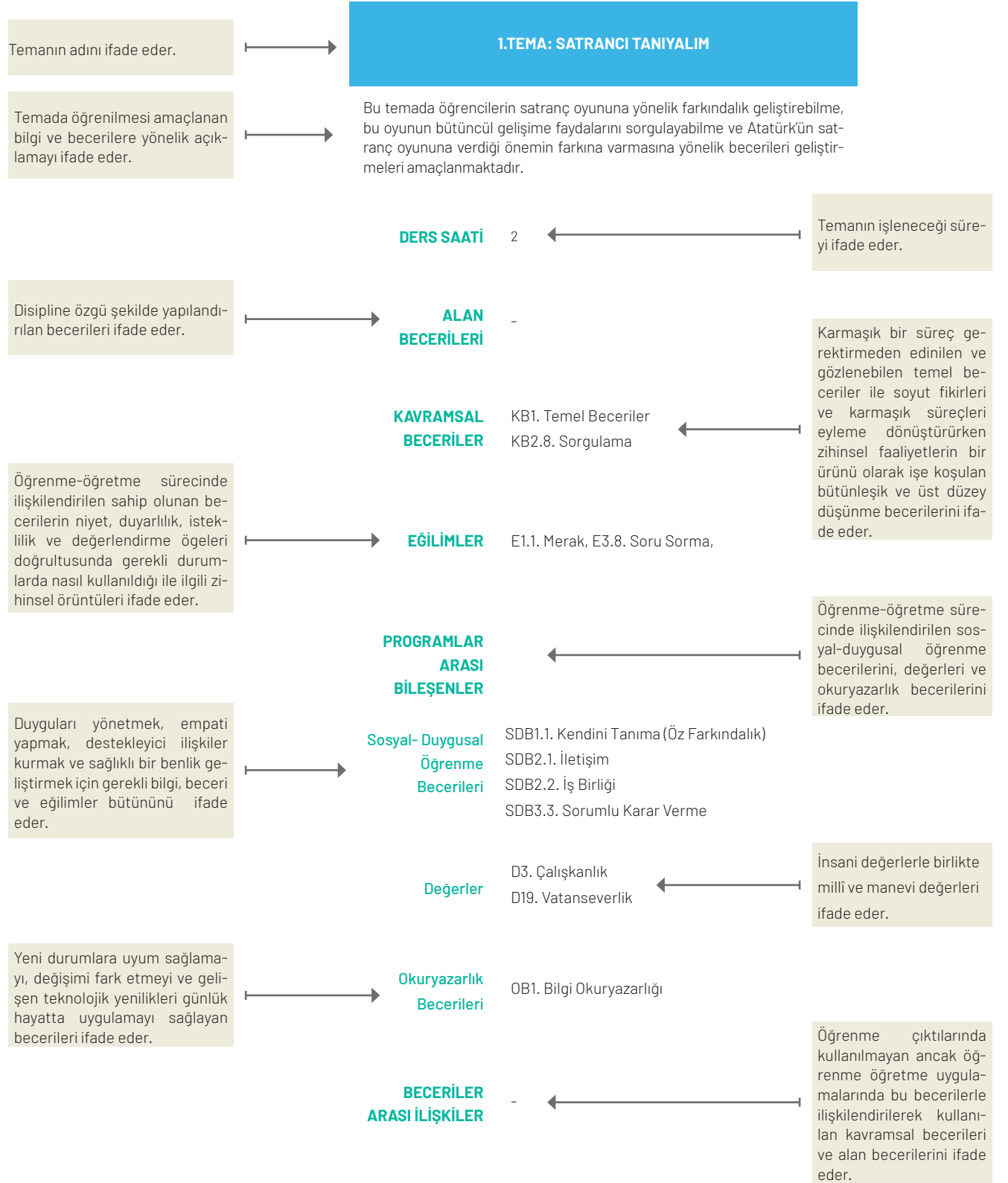
OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ (1 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde (%)
SATRANCI TANIYALIM	3	1	4
SATRANÇ TAHTASI	4	2	6
SATRANÇ TAŞLARI VE HAREKETLERİ	4	3	8
TAŞ İSTEME	2	3	8
ŞAH VE MAT	3	3	8
SATRANÇTA HÜCUM VE SAVUNMA	2	3	8
BASİT MATLAR OPOZİSYON VE İKİ HAMLELİK MATLAR	3	3	8
TAŞ DEĞİŞİMLERİ VE FEDA	4	3	8
KURALLAR VE PUANLAMA	5	3	8
AÇMAZ, SALDIRI VE SATRANÇ SAATİ	3	4	11
SATRANÇTA BERABERLİK VE AÇILIŞ	2	4	11
SATRANÇ KÜLTÜRÜ	4	1	4
*OKUL TEMELLİ PLANLAMA		3	8
Toplam	39	36	100

* 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.

Not: Bir saatlik programdaki öğrenme çıktılarında bir değişiklik olmayıp ders saati azaltılmıştır.

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



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

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- Disiplin kodu
- Programdaki tema sırası
- Temadaki öğrenme çıktısının sırası

OOEST.1.1. Satranç oyununu tanıyabilme.

OOEST.1.2. Satranç oyununun bütüncül gelişime faydalarını sorgulayabilme.

- a) Bütüncül gelişimi tanımlar.
- b) Satranç oyununun bütüncül gelişime faydasına yönelik sorular sorar.
- c) Soruların cevaplarına yönelik bilgiler toplar.
- d) Topladığı bilgileri değerlendirir.
- e) Ulaştığı bilgiler üzerinden satrancın bütüncül gelişime faydasına yönelik çıkarım yapar.

OOEST.1.3. Güvenilir kaynaklardan elde ettiği bilgilerden hareketle Atatürk'ün satranç oyununa verdiği önemi açıklayabilme.

Öğrenme-öğretme sürecinde ele alınan bilgi kümesini (konuya/alt konuya ilişkin sınırlar) ifade eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Satranç Tarihi, Satranç Kuralları
Satrancın Faydaları
Atatürk ve Satranç

Disipline ait başlıca anahtar kavramları ifade eder.

Anahtar Kavramlar

bütüncül gelişim, satranç,
satrancın önemi,
satranç oyun kuralları

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

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

Sosyal-Duygusal
Öğrenme
Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

OOEST.1.1

Öğrencilerin satrançla ilgili temel kavram bilgilerini sorgulamaları istenir (**SDB1.1**).

Bilinen kavramlar not edilir. Daha sonra öğrencilerden bu kavramlar üzerinden bilmedikleri kavramları ve öğrenmek istedikleri kavramların neler olduğunu işaretlemeleri istenir (**OB1**).

Öğrencilerden öğrenmek istedikleri ortak kavramlara göre gruplar oluşturmaları istenir. Ardından bu kavramlar üzerinde grup içinde konuşmaları ve ihtiyaç duyduklarında öğrenmek istedikleri kavramla ilgili diğer gruplardan yardım almaları sağlanır (**D3.4, SDB2.2**).

Öğretmenin ve programın güçlü ve iyileştirilmesi gereken yönlerinin öğretmenlerin kendileri tarafından değerlendirilmesini ifade eder.

ÖĞRETİM YANSITIMLARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI SATRANÇ MODÜLÜ'NÜN TEMALARI**1.TEMA: SATRANCI TANIYALIM**

Bu temada öğrencilerin satranç oyununa yönelik farkındalık geliştirebilme, satranç oyununun bütüncül gelişime faydalarını sorgulayabilme ve Atatürk'ün satranç oyununa verdiği önemin farkına varmasına yönelik beceri geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 2

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.8. Sorgulama

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E3.8. Soru Sorma

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D3. Çalışkanlık, D19. Vatanseverlik

**Okuryazarlık
Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** -

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

00EST.1.1. Satranç oyununu tanıyabilme.

00EST.1.2. Satranç oyununun bütüncül gelişime faydalarını sorgulayabilme.

a) Bütüncül gelişimi tanımlar.

b) Satranç oyununun bütüncül gelişime faydasına yönelik sorular sorar.

c) Soruların cevaplarına yönelik bilgiler toplar.

d) Topladığı bilgileri değerlendirir.

e) Ulaştığı bilgiler üzerinden satrancın bütüncül gelişime faydasına yönelik çıkarım yapar.

00EST.1.3. Güvenilir kaynaklardan elde ettiği bilgilerden hareketle Atatürk'ün satranç oyununa verdiği önemi açıklayabilme.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Satranç Tarihi
Atatürk ve Satranç
Satrancın Faydaları
Satranç Kuralları

Anahtar Kavramlar satranç, satrancın önemi, satranç oyun kuralları, bütüncül gelişim

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

00EST.1.1

Öğrencilerin satrançla ilgili temel kavram bilgilerini sorgulamaları istenir (**SDB1.1**).

Bilinen kavramlar not edilir. Daha sonra öğrencilerden bu kavramlar üzerinden bildikler kavramları ve öğrenmek istedikleri kavramların neler olduğunu işaretlemeleri istenir (**OB1**).

Öğrencilerden öğrenmek istedikleri ortak kavramlara göre gruplar oluşturmaları istenir. Ardından bu kavramlar üzerinde grup içinde konuşmaları ve ihtiyaç duyduklarında öğrenmek istedikleri kavramla ilgili diğer gruplardan yardım almaları sağlanır (**D3.4, SDB2.2**).

00EST.1.2

Öğrencilerin satrancın bütüncül gelişime faydalarına yönelik duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri istenir (**SDB2.1**).

Öğrencilerin zihninde satranç oyunu hakkında oluşan sorulara güvenilir bilgiye ulaşma yollarını kullanarak cevap bulmaları sağlanır (**D3.3**).

Öğrencilerden belirlediği aracı kullanarak satranç oyununun faydalarına ilişkin bilgilere ulaşmaları istenir (**OB1**).

00EST.1.3

Öğrencilerden Atatürk'ün satranç oyununa verdiği önemi araştırıp öğrenmeleri istenir (**D19.2**).

Öğrencilerden Atatürk'ün satranç oyununa verdiği önem ile ilgili bilgi edineceği güvenilir kaynağı belirlemeleri bu kaynaklardan elde ettikleri bilgileri doğrulamaları ve not etmeleri istenir (**SDB3.3, OB1**).

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2.TEMA: SATRANÇ TAHTASI

Bu temada öğrencilerin satranç tahtasını tanıma, tahtayı oyuncular arasına yerleştirme, kareleri isimlendirebilme ve merkez karelerin önemini fark edebilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 4

ALAN BECERİLERİ SAB1. Sanatsal Algılama (SAB1.1. Sanatsal Gözlemleme)

KAVRAMSAL BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.4. Çözümleme, KB2.7. Karşılaştırma

EĞİLİMLER E1.1. Merak

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D3. Çalışkanlık

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

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER -

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EST.2.1. Satranç tahtasını tanıma sürecinde tahtayı oluşturan bileşenleri gözlemleyebilme.

- a) Tahta üzerindeki görsel bileşenleri fark eder.
- b) Tahtayı oluşturan görsel bileşenleri ifade eder.

00EST.2.2. Satranç tahtasını, tahtanın köşe rengine ve siyah beyaz oyuncu yönüne dikkat ederek oyuncular arasına doğru yerleştirebilme.

00EST.2.3. Satranç tahtasında kare isimlendirilmesine yönelik çözümleme yapabilme.

- a) Satranç tahtasında yatay ve dikey isimleri belirler.
- b) Yatay ve dikey arasındaki ilişkiyi belirleyerek kare isimlendirmesi yapar.

00EST.2.4. Satranç tahtası üzerindeki merkez kareleri, oyun kontrolü ve bu karelerdeki taşların hareket alanı yönünden diğer karelerle karşılaştırabilme.

- a) Satranç tahtası üzerindeki merkez karelerle diğer karelerin özelliklerini oyun kontrolü ve oyuna hâkimiyet açısından belirler.
- b) Satranç tahtası üzerindeki merkez karelerle diğer karelerin benzerliklerini oyun kontrolü ve oyuna hâkimiyet açısından listeler.
- c) Satranç tahtası üzerindeki merkez karelerle diğer karelerin farklılıklarını oyun kontrolü ve oyuna hâkimiyet açısından listeler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Satranç Tahtasının Özellikleri
Satranç Tahtasını Yerleştirme
Kare İsimlendirme
Merkez Kareler

Anahtar Kavramlar

satranç tahtası, merkez kareler, yatay-dikey-çapraz doğrultu

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EST.2.1

Öğrencilerden gösterilen satranç tahtası görselini anlamaları, okumaları ve yorumlamaları istenir **(OB4)**.

Öğrencilerin satranç tahtasını oluşturan bileşenlerin fark edilmesine yönelik verilen ipuçlarına dikkat etmeleri istenir **(SDB2.3)**.

Öğrencilerden satranç tahtasını oluşturan bileşenleri kendi cümleleri ile aktarmaları istenir **(OB1)**.

00EST.2.2

Öğrencilerden satranç tahtasındaki renk, sayı ve harf bileşenlerine dikkat ederek tahtanın oyuncular arasına yerleştirilmesinin bir kural dâhilinde olup olmayacağı yönünde sorgulama yapmaları istenir **(D3.3)**.

Öğrencilerin sorgulama ve araştırma sonucunda öğrendiği bilgilerden yola çıkarak satranç tahtasını oyuncular arasına doğru şekilde yerleştirmeleri istenir **(SDB1.1)**.

Öğrencilerden oyuncular arasına yerleştirilen satranç tahtasının konumunu eleştirel bir bakışla değerlendirerek yerleşimin doğru olup olmadığını kontrol etmeleri istenir **(SDB1.1, OB4)**.

00EST.2.3

Satranç tahtasının üzerindeki harf ve sayıların kare isimlendirmesindeki önemine yönelik öğrencilerin düşüncelerini ifade etmeleri istenir **(SDB2.1)**.

Öğrencilerden kare isimlendirmesinin satranç oyunundaki yerini, önemini ve gerekli olup olmadığını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmeleri istenir **(D3.3)**.

Öğrencilerden satraç tahtasındaki karelerin isimlendirilmesine ilişkin kapsamlı çıkarımlarda bulunmaları istenir **(OB7)**.

00EST.2.4

Öğrencilerden satraç tahtasındaki merkez karelerin oyun kontrolü açısından diğer karelerden farklı yönlerini eleştirel bir bakış açısı ile değerlendirmeleri istenir **(D3.3)**.

Öğrencilerden merkez karedeki bir taş ile aynı taşın merkez kareler dışındaki bir karedeki hareket alanına yönelik düşünce geliştirmeleri ve bunları grupla tartışmaları istenir **(SDB2.2)**.

Öğrencilerden merkez karede bulunan bir taş ile aynı taşın tahta kenarındaki konumunu karşılaştırarak merkez karelerin önemine ilişkin görsel inceleme yapmaları ve akıl yürüterek çıkarımlarda bulunmaları istenir **(OB4)**.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3.TEMA: SATRANÇ TAŞLARI VE HAREKETLERİ

Bu temada öğrencilerin satranç taşlarını tanıma, taşların hareket özelliklerini fark etme, rakibinin taşlarını kurala uygun alabilme ve taşlar arasında güç sıralaması yapabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 6

**ALAN
BECERİLERİ** -

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

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E3.1. Muhakeme

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D1. Adalet, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D9. Merhamet, D12. Sabır,
D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D20. Yardımseverlik

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

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** -

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

OOEST.3.1. Satranç taşlarını adlarına, başlangıç konumlarına ve hareket özelliklerine göre tanıyabilme.

OOEST.3.2. Satranç tahtasının özelliklerinden ve taşların kendine özgü hareket kurallarından yola çıkarak kural dışı taş hareketlerini belirleyebilme.

OOEST.3.3. Satranç oyununda rakip oyuncunun taşını kurallara uygun alma yöntemlerini açıklayabilme.

OOEST.3.4. Satranç taşlarını hareket alanı, taşın değeri, konumu, şahın önemi gibi etkenleri göz önünde bulundurarak güçlerine göre sınıflandırabilme.

a) Satranç taşlarının hareket alanından yola çıkarak taşların gücüne yönelik ölçütleri belirler.

b) Satranç taşlarını güçlerine göre ayırır.

c) Satranç taşlarını güçlerine göre sıralar.

d) Satranç taşlarını güçlerine göre etiketler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Satranç Taşları ve Özellikleri
Satrançta Taş Alma

Anahtar Kavramlar -

PROGRAMLAR

ARASI

BİLEŞENLERE

YÖNELİK

UYGULAMALAR

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

OOEST.3.1

Öğrencilerden her bir satranç taşının tahta üzerindeki kendine has hareket yeteneğini ve değerini sabırla inceleyerek hamlelerini bu kurallara göre dikkat ve kontrole planlamaları istenir (**SDB1.2**).

Öğrencilerden satranç taşlarının kurallarla belirlenmiş özelliklerini ve sınırlarını kabul edip bunlara sadık kalarak hem oyunun adaletine hem de rakibinin hamle haklarına saygı göstermesi istenir (**D1.3, D14.1**).

Öğrencilerden satranç taşlarının isimlerini, tahtadaki konumlarını ve stratejik güçlerini doğru sembol ve kurallarla çözümleyerek oyun diline aktarması istenir (**OB1**).

OOEST.3.2

Öğrencilerden satranç tahtasının dikey, yatay ve çapraz hatlarını analiz etmeleri istenir. Öğrencilerin her taşın kendine özgü hareket sınırlarına göre bir sonraki hamlelerini planlamaları ve dürtüsel davranmadan sakın bir şekilde vermeleri beklenir (**SDB1.2**).

Her taşın tahta üzerindeki hareket özgürlüğünün ve sınırlarının farklı olduğunu kabul ederek oyun esnasında kuralları ihlal etmeden adil bir şekilde oynamaları ve taşların sorumluluğunu üstlenmeleri istenir (**D1.2, D16.3**).

Öğrencilerden satranç taşlarının hareket alanlarına yönelik sunulan görselleri incelemeleri istenir (**OB4**).

Öğrencilerin satranç tahtası üzerindeki harf ve sayı kombinasyonlarını taşların hareket biçimleriyle (düz, çapraz, L biçimi vb.) mekânsal olarak ilişkilendirerek doğru konumlandırmaları beklenir (**OB1**).

Masa başında veya fiziki oyun alanında rakibinin kural dışı bir taş hareketi yaptığını tespit ettiğinde baskı kurmadan, nezaketle ve fikir belirtme hakkını adilce kullanarak durumu hakeme veya rakibine bildirmesi bunu yaparken rakibinin kişisel alanını ihlal etmeyecek bir üslup benimsemesi beklenir (**D8.1, D8.4**).

Rakibinin oyun sırasında yaptığı kural dışı hamleleri veya hatalı hareketleri onu küçük düşürecek şekilde alay konusu yapmaması istenir (**D8.4**).

Sınıf ve grup içi pratiklerde arkadaşının yaptığı kural dışı hamleyi fark ettiğinde, bunu bir galibiyet fırsatı olarak görmek yerine kuralın doğrusunu arkadaşıyla paylaşarak dayanışma göstermesi ve ortak öğrenme sürecine katkıda bulunması beklenir (**D20.2**).

Satranç tahtası ve taşların hareket kurallarını kavramakta zorlanan arkadaşlarına kuralları ve kural dışı hamleleri anlatmak için gönüllü olması, sabırlı, yapıcı ve iyiliksever bir tutumla arkadaşının gelişimine karşılık beklemeden destek vermesi beklenir **(D20.3, D20.4)**.

ÖÖEST.3.3

Öğrencilerden rakip oyuncunun taşını alırken kurallara uygun hamleler yapmaları, karşı tarafın stratejisini ve haklarını gözeterek oyunu sportmence ve saygı çerçevesinde sürdürmeleri beklenir **(SDB3.1)**.

Rakip taşı tahtadan alma eylemini açıklarken veya uygularken bunun oyunun kuralları dahilinde teknik bir hamle olduğunu içselleştirmesi rakibinin taşını alırken onu rencide edecek, incitecek kışkırtıcı tavırlardan kaçınarak vicdanlı, nazik ve şefkatli bir dil kullanması beklenir **(D9.1, D9.2)**.

Öğrencilerin taş alma yöntemlerini (taşın bulunduğu kareye yerleşme, piyonun çapraz alması vb.) uygularken kuralları esnetmeden, hakikate ve oyunun özgün doğrularına sadık kalarak süreci açıklamaları istenir **(D6.2)**.

Öğrenciler rakip oyuncunun taşını alırken duygularını dengeleyerek tepkilerini yönetir **(D12.2)**.

Öğrencilerin satrançta taş almanın kuramsal yöntemlerini ve istisnalarını (geçerken alma vb.) mantıksal bir sıra içinde, doğru satranç terminolojisini kullanarak ifade edebilmeleri beklenir **(OB1)**.

ÖÖEST.3.4

Öğrencilerden taşların hareket kapasitelerini ve tahtadaki etki alanlarını nesnel ölçütlerle göre değerlendirerek taşlar arasındaki güç ilişkilerini ve taşların stratejik önemlerini analiz etmeleri beklenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerden satranç taşlarının güç sıralamasını gerekçeleriyle açıklamaları istenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerden satranç taşlarının (vezirden piyona kadar) oyundaki değerini ve gücünü doğru değerlendirmeleri, farklı yeteneklerin bütüne katkısını adil bir bakış açısıyla kavramaları beklenir **(D1.1)**.

Öğrencilerin taşların hareket alanlarını nicel verilerle (örneğin piyon=1 puan, vezir=9 puan) ilişkilendirerek görece güç dengelerini değerlendirmeleri ve bunları niteliklerine göre sınıflandırmaları istenir **(OB7)**.

Piyon, at, fil, kale, vezir ve şahın konumsal değerlerini sınıflandırırken en küçük puanlı bir piyonun dahi oyundaki hayati rolünü fark etmesi gibi toplumdaki her bireyin de statüsü ne olursa olsun eşit derecede değerli ve saygıya değer olduğunu kavraması beklenir **(D5.1)**.

Taşların puan değerleri ve konum güçleri arasındaki farkları öğrenirken takımındaki veya gruptaki her taşın birbirini tamamladığı bilincinden hareketle, gerçek hayatta da dayanışmanın ve gerektiğinde topluluğun yararı için fedakârlık yapmanın önemini kavraması ve bu hususta farkındalık oluşturmaları beklenir **(D20.2)**.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



4.TEMA: TAŞ İSTEME

Bu temada öğrencilerin taş isteme hamlelerini normal hamlelerle karşılaştırma ve satrançta tehdit kavramını sorgulayabilmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 6

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.7. Karşılaştırma, KB2.8. Sorgulama

EĞİLİMLER 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)

Değerler D3. Çalışkanlık, D12. Sabır, D14. Saygı

**Okuryazarlık
Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** -

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EST.4.1. Satranç oyununda atak yaparak taş isteme hamlesini normal hamle ile karşılaştırabilme.

- a) Taş isteme hamlesi ile normal hamlenin özelliklerini belirler.
- b) Taş isteme hamlesinin normal hamle ile benzerliklerini listeler.
- c) Taş isteme hamlesinin normal hamleden farklarını listeler.

00EST.4.2. Satranç oyununda tehdit kavramını sorgulayabilme.

- a) Satranç oyununda tehdit kavramını tanımlar.
- b) Tehdit ile ilgili sorular sorar.
- c) Tehdit ile ilgili bilgi toplar.
- d) Toplanan bilgileri değerlendirir.
- e) Toplanan bilgiler üzerinden çıkarım yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Satrançta Hamle
Taş İsteme Hamlesi
Rakip taşı isteme
Satrançta Tehdit
Örtü Konumu
Tehdit oluşturma

Anahtar Kavramlar

açarak taş isteme, örtü, rakip taşı isteme, tehdit oluşturma

PROGRAMLAR

ARASI

BİLEŞENLERE

YÖNELİK

UYGULAMALAR

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

00EST.4.1

Öğrencilerden tahtada karşılaştıkları tehdit durumlarını panik yapmadan analiz etmeleri ve savunma ya da karşı hamlelerini kontrollü biçimde planlamaları beklenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerden taş isteme hamlesinin normal hamleden farkını söylemeleri istenir **(SDB1.1)**.

Öğrencilerin taş isteme hamlesiyle rakip üzerinde stratejik baskı kurarken nezaket kurallarına uymaları, oyun hakkını korumaları ve rakibin hamle özgürlüğüne saygı göstermeleri beklenir **(D14.1)**.

Öğrencilerin sıradan bir konum değiştirme hamlesi ile taş isteme hamlesinin oluşturacağı taktiksel avantaj ve riskleri karşılaştırmaları ve bunları oyun stratejisiyle ilişkilendirmeleri beklenir **(OB1)**.

00EST.4.2

Öğrencilerin tahtada karşılaştıkları tehdit durumlarını panik yapmadan analiz etmeleri, riskleri doğru değerlendirerek savunma veya karşı hamlelerini kontrollü biçimde planlamaları beklenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerin satrançta tehdit kavramına ilişkin edindikleri bilgileri kullanarak bu kavramın oyuna etkisini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmeleri beklenir **(D3.3)**.

Öğrencilerin rakibin hamleleriyle kurduğu baskı ve tehdit pozisyonları karşısında oyun disiplinini koruyarak en uygun kurtuluş veya karşı stratejiyi bulana kadar sabırla düşünmeleri ve kararlılık göstermeleri beklenir **(D12.1)**.

Öğrencilerin akıl yürütme sonucunda tehdit hamlesine yönelik çıkarımlarını oyuna yansıtmaları, rakibin hamlesinin ardındaki görünmeyen veya gelecekte oluşabilecek tehlikeleri sorgulamaları ve hamlenin amacını eleştirel bir bakış açısıyla analiz etmeleri beklenir **(OB1)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



5.TEMA: ŞAH VE MAT

Bu temada öğrencilerin şah çekmeye yönelik akıl yürütebilme, tehdit altındaki şahı koruma yollarını bilme ve mat durumuna yönelik mantıksal denetleme yapmaları amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 6

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme)(KB2.16.1. Tümevarımsal Akıl Yürütme),
KB2.19. Mantıksal Denetleme, KB3.3. Eleştirel Düşünme

EĞİLİMLER E3.1. Muhakeme, E3.10. Eleştirel Bakma

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

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

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D12. Sabır, D14. Saygı

**Okuryazarlık
Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** -

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EST.5.1. Tümevarım yönteminden hareketle şah çekme tekniklerine yönelik akıl yürütebilme.

- a) Şah çekme tekniklerine yönelik gözlem yapar.
- b) Şah çekme tekniklerine yönelik örüntü bulur.
- c) Şah çekme tekniklerine yönelik genelleme yapar.

00EST.5.2. Tehdit altındaki şahı korumaya yönelik eleştirel düşünebilme.

- a) Tehdit altındaki şahın durumunu sorgular.
- b) Şahı koruma yolları ile ilgili akıl yürütür.
- c) Akıl yürütme sonucunda ulaştığı çıkarımları oyuna yansıtır.

00EST.5.3. Satrançta mat durumunun mantıksal denetlemesini yapabilme.

- a) Satranç oyununda mat konumuna yönelik önermeler geliştirir.
- b) Mat durumundan kurtulmaya yönelik kuralları uygular.
- c) Oyunda mat konumunun oluşmasına yönelik yargıda bulunur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Şah Çekme ve Teknikleri
Şahı Koruma
Mat Durumu
Mattan Korunma

Anahtar Kavramlar

mat, şah çekme, tehdit

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EST.5.1

Öğrencilerin farklı taşların şah çekme hamlelerindeki benzerlikleri ve özel durumları adım adım inceleyerek zihinsel odaklarını korumaları, aceleci genellemelerden kaçınmaları ve bilişsel süreçlerini sakinlikle yönetmeleri istenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerin şah çekme hamlesini yaparken söz ve davranışlarında tutarlılık göstermeleri beklenir **(D6.2)**.

Öğrencilerden tekil konumlardan genel şah çekme kurallarına ulaşmaya çalışırken karşılaştıkları karmaşık tahta dizilimleri karşısında pes etmeden sonuca ulaşana kadar sistematik bir şekilde zihinsel çaba göstermeleri beklenir **(D3.1)**.

Öğrencilerden farklı taşların oluşturduğu şah çekme türlerinin ortak özelliklerini ve geometrik örüntülerini analiz ederek betimlemeleri, tümevarımsal bir yaklaşımla bu verileri genel teknik kurallara dönüştürmeleri beklenir **(OB7)**.

00EST.5.2

Öğrencilerin tehdit altındaki şahı korumaya yönelik düşünceler geliştirmeleri ve bu düşünceleri tartışmaları beklenir **(SDB2.2)**.

Öğrencilerin şahın tehdit altında olduğu kriz anlarında hamle seçeneklerini (şahı kaçmak, araya taş koymak veya tehdit eden taşı almak) çok boyutlu biçimde değerlendirmeleri, risk analizi yaparak oyunun geleceğini koruyacak en sorumlu ve mantıklı kararı seçmeleri beklenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerin şahın doğrudan saldırıya uğradığı baskı ve panik anlarında soğukkanlılıklarını koruyarak aceleci savunmalar yerine en güvenli kaçış veya koruma yöntemini bulana kadar sabırla pozisyonu incelemeleri beklenir **(D12.1)**.

Şahı tehdit altında olan rakibini baskı altına alacak kışkırtıcı sözler, jestler veya psikolojik zorbalık içeren davranışlardan kesinlikle kaçınması rakibin bu durum karşısında kurallara aykırı fiziki veya sözel bir baskısına maruz kaldığında ise sakince hakemden veya öğretmenden yardım istemesi beklenir **(D8.4)**.

Öğrencilerin tehdit altındaki şahı korumaya yönelik edindikleri bilgileri yorumlayarak mevcut konumdaki savunma seçeneklerini (savunma taşlarının rollerini ve etkinliklerini) eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmeleri, güçlü ve zayıf yönlerini analiz ederek şahı en etkili şekilde koruyacak hamleyi belirlemeleri beklenir **(OB1)**.

00EST.5.3

Öğrencilerin oyunun bittiğini ilan etmeden önce şahın hiçbir kaçış karesinin kalmadığını, tehdidin engellenemediğini ve araya taş konulamadığını tüm yönleriyle denetlemeleri, doğruluğundan emin olarak sorumlu ve kesin bir karara varmaları beklenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerin mat durumunun gerçekleşip gerçekleşmediğini tarafsız ve hakkaniyetli biçimde kontrol etmeleri, kendi lehlerine aceleci bir galibiyet kararı vermekten kaçınmaları ve rakibin hakkını gözeterek oyunu adil şekilde sürdürmeleri beklenir **(D1.1)**.

Öğrencilerin mat durumunu rakibine nezaket kuralları çerçevesinde ifade etmeleri beklenir **(D14.1)**.

Öğrencilerin şah çekme pozisyonu ile mat pozisyonu arasındaki farkı satranç kuralları doğrultusunda mantıksal olarak denetlemeleri, tüm kurtuluş hamlelerinin imkânsızlığını eleştirel bir bakış açısıyla doğrulamaları beklenir **(OB1)**.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



6.TEMA: SATRANÇTA HÜCUM VE SAVUNMA

Bu temada öğrencilerin hamleleri hücum ve savunma olarak sınıflandırma, çatal ve şiş hamlelerine yönelik bilgi toplama ve çıkarım yapmaları amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 6

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB2.5. Sınıflandırma, KB2.6. Bilgi Toplama

EĞİLİMLER E1.1. Merak

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme)

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D6. Dürüstlük

**Okuryazarlık
Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** -

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

OOEST.6.1. Satrançta hücum ve savunmaya yönelik hamleleri sınıflandırabilme.

- a) Hücum ve savunma hamlelerine yönelik ölçüt belirler.
- b) Hücum ve savunmaya yönelik yapılan hamleleri ayırıştırır.
- c) Hücum ve savunmaya yönelik hamleleri tasnif eder.
- d) Yapılan hamleyi hücum veya savunma hamlesi olarak etiketlendirir.

OOEST.6.2. Çatal ve şiş hamlesine yönelik bilgi toplayabilme.

- a) Çatal ve şiş hamlesi hakkında bilgi toplamak için gerekli araçları belirler.
- b) Belirlediği aracı kullanarak konu hakkında bilgileri bulur.
- c) Çatal ve şiş hamlesi hakkında ulaşılan bilgileri doğrular.
- d) Çatal ve şiş hamlesi hakkında ulaşılan bilgileri kaydeder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Satrançta Hücum
Çatal Hamlesi
Satrançta Savunma
Şiş Hamlesi

Anahtar Kavramlar

çatal, hücum, savunma, şiş

PROGRAMLAR

ARASI

BİLEŞENLERE

YÖNELİK

UYGULAMALAR

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

OOEST.6.1

Öğrencilerin hücum ve savunma durumlarında farklı duygular yaşayabileceklerinin farkına varmaları beklenir **(SDB1.1)**.

Öğrencilerin tahta üzerindeki hamlelerin hücum ya da savunma amaçlı olduğunu ayırt ederken aceleci ve dürtüsel yorumlardan kaçınmaları, her hamlenin ardındaki taktiksel niyeti sakinlik ve zihinsel odaklanma ile analiz etmeleri beklenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerin hücum ve savunmaya yönelik hamlelerinde doğru ve güvenilir olmaya özen göstermeleri beklenir **(D6.2)**.

Öğrencilerden hücum ve savunma hamlelerinin oyundaki rollerini değerlendirirken yalnızca saldırı odaklı hamlelere değil savunma hamlelerine de stratejik önem vermeleri ve her iki hamle türünün değerini dengeli, tarafsız bir bakış açısıyla sınıflandırmaları istenir **(D1.1)**.

Öğrencilerin mevcut hamle seçeneklerinin oluşturduğu etkileri analiz ederek hücum ve savunma değişkenlerine göre sınıflandırmaları, bu taktiksel verileri işleyerek anlamlı bir hiyerarşi içinde gruplandırmaları beklenir **(OB7)**.

OOEST.6.2

Öğrencilerin çatal ve şiş gibi taktiksel hamlelerin kuramsal temellerini araştırırken dikkatlerini uzun süre konu üzerinde tutmaları, bilgi toplama sürecinde zihinsel yönetimlerini ve öğrenme disiplinlerini sürdürmeleri beklenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerden çatal ve şiş hamleleriyle ilgili bilgi toplamaları için takımlar oluşturarak verilen görevlere konuya uygun biçimde grupta çalışmaları istenir **(D3.4)**.

Öğrencilerin satranç kaynaklarından çatal ve şiş taktiklerine dair farklı kaynakları ve örnek diyagramları tararken özenli davranmaları, bu özel hamlelerin mantığını tam olarak kavrayana kadar kararlılıkla bilgi toplamaya devam etmeleri beklenir **(D3.1)**.

Öğrencilerin çatal ve şiş taktiklerinin tanımlarını, aralarındaki farkları ve hangi taşlarla nasıl uygulandıklarına dair teknik verileri güvenilir kaynaklardan toplamaları, edindikleri bilgileri kendi cümleleriyle özetlemeleri istenir **(OB1)**.

Öğrencilerin grup çalışması sonunda ulaştıkları bilgileri tablo hâline getirerek sergilemeleri istenir **(OB7)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



7.TEMA: BASİT MATLAR OPOZİSYON VE İKİ HAMLELİK MATLAR

Bu temada öğrencilerin basit matları çözümleyebilme, opozisyon konumunu yorumlama, bir ve iki hamlelik matlarla ilgili fikir sahibi olma ve bunları eyleme dönüştürmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 7

**ALAN
BECERİLERİ**

SBAB5. Sosyal Katılım (SBAB5.5. Fikri Eyleme Dönüştürme)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

KB2.4. Çözümleme, KB2.14. Yorumlama

EĞİLİMLER

-

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

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

Değerler

D3. Çalışkanlık, D12. Sabır

**Okuryazarlık
Becerileri**

OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER**

-

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EST.7.1. Satranç oyununda basit matlara yönelik çözümleme yapabilme.

- a) Satranç oyununda basit matların çeşitlerini belirler.
- b) Satranç oyununda basit matlar arasındaki ilişkileri belirler.

00EST.7.2. Satrançta opozisyon konumunu yorumlayabilme.

- a) Satrançta opozisyonu ve opozisyonun mat yapmaya etkisini inceler.
- b) Opozisyonun mat yapmaya etkisini bağlamdan kopmadan açıklar.
- c) Opozisyonu ve opozisyonun anlamını kendi cümleleri ile yeniden ifade eder.

00EST.7.3. Kademeli olarak önce bir sonra iki hamlelik matlara yönelik fikirlerini eyleme dönüştürebilme.

- a) Kademeli olarak önce bir sonra iki hamlelik matlara yönelik plan yapar.
- b) Kademeli olarak önce bir sonra iki hamlelik matlara yönelik yapılan planı uygular.
- c) Uyguladığı planın oyuna etkisini değerlendirir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Temel Matlar
Opozisyon ve Önemi
Bir ve İki Hamlelik Matlar

Anahtar Kavramlar çoban, merdiven, opozisyon, tembel

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

00EST.7.1

Öğrencilerin merdiven matı, çoban matı gibi basit mat konumlarındaki hamle dizilimlerini çok boyutlu olarak incelemeleri, olası savunma risklerini analiz ederek mat hedefine ulaştıracak en doğru ve sorumlu hamleleri tercih etmeleri istenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerin basit mat kalıplarına giden süreçte rakibin beklenmedik dirençleri veya hamleleri karşısında aceleci davranmayıp soğukkanlılıklarını korumaları, mat kurgusunu sabır ve kararlılıkla sonuna kadar sürdürmeleri beklenir **(D12.1)**.

Öğrencilerin tahta üzerinde oluşan taş dizilimlerini ve zayıf kareleri eleştirel bir süzgeçten geçirerek basit mat temalarıyla ilişkilendirmeleri, mevcut konumun şifrelerini çözerek teorik mat bilgilerini pratikle sentezlemeleri ve ulaştıkları bilgileri kullanarak mat yapmaya yönelik bütünsel bilgi oluşturmaları beklenir **(OB1)**.

00EST.7.2

Öğrencilerin oyun sonu evresinde iki şahın karşı karşıya geldiği opozisyon konumunu acele etmeden, piyonların ve şahların gelecekteki konumlarını zihninde canlandırarak sabırla analiz etmeleri ve bilişsel odaklanmalarını sürdürmeleri istenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerin oyunu kazanmada opozisyon konumunun etkisini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmeleri ve opozisyonun bilinçli, etkin bir bekleyiş süreci olduğunun farkına varmaları istenir **(D3.3, D12.3)**.

Öğrencilerin opozisyon avantajını elde etmek veya mevcut opozisyon baskısını kırmak için hamle sırasının önemini gözetmeleri, aceleci ve dikkatsiz kararlar vermekten kaçınmaları ve en doğru şah hamlesini bulana kadar sabırla pozisyonu incelemeleri istenir **(D12.1)**.

Öğrencilerin şahlar arasındaki tek veya çoklu kare boşluklarını (yakın/uzak opozisyon) ve tahta üzerindeki konumsal verileri analiz etmeleri, hamle sırasının oluşturacağı geometrik örüntüleri betimleyerek oyunun sonucuna etkisini yorumlamaları istenir **(OB7)**.

ÖÖEST.7.3

Öğrencilerin zihninde tasarladıkları bir ve iki hamlelik mat kombinasyonlarını tahta üzerinde uygulamadan önce, dürtüsel ve aceleci hamlelerden kaçınmaları, rakibin olası gizli savunmalarını sakinlikle hesaplamaları ve bilişsel kontrollerini korumaları beklenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerin bir ve iki hamlelik matlara yönelik grup etkileşimi sonucu ortaya konan fikirleri örnek bir oyunda analiz etmeleri istenir **(SDB2.2)**.

Öğrencilerin mat hamlesini gerçekleştirmek için tahta üzerindeki tüm değişimleri kararlılıkla sınımları, ilk denemede göremedikleri gizli kaçış yolları olsa bile pes etmeden en doğru mat eylemine ulaşana kadar zihinsel çaba göstermeleri istenir **(D3.1)**.

Öğrencilerin tahtadaki taşların konumlarından yola çıkarak kurguladıkları bir ve iki hamlelik mat fikirlerini pratik hamlelerle tahtaya yansıtma, teorik mat kalıpları bilgisiyle mevcut pozisyonu sentezleyerek mat yapmaya yönelik bütünsel bilgi oluşturmaları ve bunu eyleme dönüştürmeleri beklenir **(OB1)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



8.TEMA: TAŞ DEĞİŞİMLERİ VE FEDA

Bu temada öğrencilerin taş değişim kurallarının farkına varma, taşların gücünden hareketle taş değişim kararı verme, taş fedasını açıklayabilme ve feda edeceği taşın oyuna etkisine yönelik çıkarım yapmaları amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 8

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.10. Çıkarım Yapma, KB3.1. Karar Verme

EĞİLİMLER E1.2. Bağımsızlık, E3.7. Sistematiçlik

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler

D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D12. Sabır, D14. Saygı, D16. Sorumluluk

**Okuryazarlık
Becerileri**

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** -

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

OOEST.8.1. Satrançta taş değişimi kuralını açıklayabilme.

OOEST.8.2. Satranç oyununda taşlar arasında taş değeri, konum güvenliği, şah tehdidi, tempo ve sonraki hamle etkisi durumlarından hareketle taş değişimi yapmaya yönelik karar verebilme.

- a) Satranç oyununda taş değişim kararına yönelik amacını belirler.
- b) Taş değişimi kararına yönelik bilgi toplar.
- c) Alternatif taş değişimi seçenekleri oluşturur.
- d) Alternatif seçenekler üzerinde mantıksal denetleme yapar.
- e) Taş değişimi kararına yönelik seçim yapar.
- f) Taş değişimi kararını oyun sürecine ve sonuç üzerine yansıtır.

OOEST.8.3. Satrançta konumsal kazanç elde etmek üzere yapılan taş fedasını açıklayabilme.

OOEST.8.4. Satrançta daha iyi bir konum elde etmek için feda edilecek taşın oyuna etkisini düşünerek çıkarım yapabilme.

- a) Mevcut bilgileri dâhilinde daha iyi bir konum elde etmek için feda edilecek taşın oyuna etkisi ile ilgili varsayımda bulunur.
- b) Feda edilecek taşın oyuna etkisi ile ilgili varsayımları listeler.
- c) Feda edilecek taşın oyuna etkisi ile ilgili varsayımları karşılaştırır.
- d) Feda edilecek taşın oyuna etkisi ile ilgili önerme sunar.
- e) Feda edilecek taşın oyuna etkisi ile ilgili önermeyi değerlendirir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Taşların Gücü
Taş Fedası
Satrançta Taş Değişimi

Anahtar Kavramlar

feda, güç, taş değişimi

PROGRAMLAR

ARASI

BİLEŞENLERE

YÖNELİK

UYGULAMALAR

OOEST.8.1

Öğrencilerin taş değişimi yaparken ani ve dürtüsel kararlar vermek yerine aynı veya farklı değerdeki taşların değişim kurallarını zihninde sakinlikle tartmaları ve bilişsel kontrollerini koruyarak süreci ifade etmeleri istenir (**SDB1.2**).

Öğrencilerin taş değişimi konusuna yönelik bilgilere ulaşırken izlediği yollarla ilgili konuşmaları istenir (**SDB1.1**).

Öğrencilerin eşit değerdeki taşların (örneğin fil ile atın veya kale ile kalenin) değişimi esnasında taşların oyuna sunduğu katkısı ve kurallarla belirlenmiş puan değerlerini tarafsız, dengeli ve hakkaniyetli bir bakış açısıyla açıklamaları beklenir (**D1.1**).

Öğrencilerin satranç oyununda taş değişimi kuralının teorik temellerini, hangi taşların birbirine denk kabul edildiğini mantıksal bir sıra içinde özetleyerek kendi cümleleriyle açık ve anlaşılır biçimde ifade etmeleri istenir (**OB1**).

OOEST.8.2

Öğrencilerin taş değişimi yapmadan önce tahtadaki genel güç dengesini, taşların puan değerlerini ve konumsal avantajlarını çok boyutlu olarak tartmaları, ani kazanç dürtüleriyle değil oyunun geleceğini düşünerek en sorumlu ve stratejik kararı vermeleri beklenir (**SDB3.3**).

Öğrencilerin taş ve konum avantajını değerlendirirken taşların yalnızca teorik puanlarını değil mevcut pozisyona sundukları aktif katkısı da tarafsız ve dengeli bir bakış açısıyla analiz ederek değişim kararlarını hakkaniyetli bir ölçüye oturtmaları istenir (**D1.1**).

Öğrencilerin taş değişimlerine yönelik verdikleri kararların ve bu kararların oyun sonuna yansımalarına ilişkin sorumluluk almaları, ayrıca taş değişimlerinde aldıkları yanlış kararların telafisi için çaba göstermeleri istenir (**D16.1**).

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

Öğrencilerin değişilmesi düşünülen taşların ortaya çıkardığı güç dengesini eleştirel bir süzgeçten geçirmeleri, olası bir taş değişiminin oyunun taş ve alan kontrolü üzerindeki net sonuçlarını analiz ederek kararlarını eyleme yansımaları istenir **(OB1)**.

OOEST.8.3

Öğrencilerin anlık taş kayıplarına karşı duydukları endişeyi kontrol altına almaları, taş fedasının ardındaki uzun vadeli mat kurgusunu veya konum avantajını zihninde sakinlikle yapılandırmaları ve feda kavramının mantığını ifade etmeleri istenir **(SDB1.2, SDB1.1)**.

Öğrencilerin daha büyük bir stratejik kazanç veya mat hedefi için geçici olarak taş kaybetmeyi (fedayı) göze alabilmenin gerektirdiği zihinsel dayanıklılığı kavramaları, aceleci kazanç hırslarından uzak durarak fedanın sabırla örülen mantığını açıklamaları ve taş fedasını çok yönlü bir bakış açısı geliştirerek bu bakış açısıyla feda edilecek taşın oyun sonuna etkisini değerlendirmeleri istenir **(D12.1, D14.1, D3.3)**.

Öğrencilerin satrançta taş fedasının tanımını, feda türlerini (konumsal feda, taktik feda) ve hangi amaçlarla yapıldığını teorik örnekler üzerinden sentezlemeleri, ulaştıkları bu teknik bilgileri mantıksal bir bütünlük içinde özetleyerek açıklamaları istenir **(OB1)**.

OOEST.8.4

Öğrencilerin feda edilmesi planlanan taşın tahtadan eksilmesinin ortaya çıkaracağı savunma zaafalarını ve saldırı potansiyellerini çok boyutlu olarak tartmaları, risk analizleri doğrultusunda oyunun kaderini etkileyecek en sorumlu ve mantıklı çıkarımı yapmaları istenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerin anlık taş kaybının getirdiği psikolojik baskı ve risk karşısında soğukkanlılıklarını korumaları, fedanın uzun vadeli konum üzerindeki net etkilerini tam olarak görene kadar sabırla derin değişim hesapları yapmaları ve fedaya yönelik edindikleri bilgileri eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirerek fedaya yönelik aldıkları kararlarda tutarlı davranışları beklenir **(D12.1, D3.3, D6.2)**.

Öğrencilerin feda edilecek taşın mevcut dinamik gücü ile feda sonrası elde edilecek alan ve tempo avantajını eleştirel bir süzgeçten geçirmeleri, sebep-sonuç ilişkileri kurarak fedanın oyuna yapacağı olumlu veya olumsuz etkilere yönelik mantıksal çıkarımlarda bulunmaları istenir **(OB1)**.

Taş fedası yapıp rakip konuma sızarken veya feda edilen taşı tahtadan uzaklaştırırken rakibinin bedensel ve mekânsal sınırlarına özen göstermesi hamle heyecanı ile rakibin kişisel alanını ihlal edecek fiziki temaslardan rahatsız edecek davranışlardan kaçınması beklenir **(D8.4)**.

ÖĞRETMEN YANSIMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



9.TEMA: KURALLAR VE PUANLAMA

Bu temada öğrencilerin rok hamlesini sorgulama, piyonu terfi ettirmeye yönelik bilgileri eyleme dönüştürme, oyun puanlamasının nasıl yapılacağını açıklama, adil bir oyun anlayışını benimseme, notasyon kâğıdını tanıma ve kullanmaları amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 6

ALAN BECERİLERİ SBAB5. Sosyal Katılım (SBAB5.5. Fikri Eyleme Dönüştürme), BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma

KAVRAMSAL BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.8. Sorgulama

EĞİLİMLER E3.2. Odaklanma, E3.7. Sistematiçlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D6. Dürüstlük, D12. Sabır, D14. Saygı, D15. Sevgi

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

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER -

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- OOEST.9.1.** Satrançta rok hamlesinin oyuna ve oyun sonuna etkisini sorgulayabilme.
- a) Satrançta rok hamlesini tanımlar.
 - b) Rok hamlesi ile ilgili sorular sorar.
 - c) Rok hamlesi ile ilgili bilgi toplar.
 - d) Rok hamlesi ile ilgili topladığı bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.
 - e) Toplanan bilgiler üzerinden rok hamlesinin yapılma amacına yönelik çıkarım yapar.
- OOEST.9.2.** Satrançta kurallara uygun olarak piyonu terfi ettirme fikrini eyleme dönüştürebilme.
- a) Satranç oyununda piyonun terfi ettirilmesi ile ilgili plan yapar.
 - b) Satranç oyununda piyonun terfi ettirilmesi ile ilgili yaptığı planı uygular.
 - c) Satranç oyununda piyonun terfi ettirilmesi ile ilgili uyguladığı planı değerlendirir.
- OOEST.9.3.** Oyun içi, maç sonu ve turnuva sonu puanlamaların nasıl yapıldığını açıklayabilme.
- OOEST.9.4.** Satrançta adil oyun anlayışına uygun davranabilme.
- a) Satranç oyununda adil oyun anlayışını açıklar.
 - b) Satranç oyununda adil oyun anlayışına uygun hareket eder.
- OOEST.9.5.** Satrançta oyun süresince yaptığı hamleleri notasyon kâğıdına yazabilme.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Rok hamlesi ve amacı
Piyonu terfi ettirme
Satrançta puanlama
Rok hamlesinin yapılamayacağı durumlar
Adil oyun anlayışı
Notasyon kâğıdı ve Hamle yazımı

Anahtar Kavramlar

hamle yazımı, notasyon, piyon terfi, puanlama, rok hamlesi

PROGRAMLAR

ARASI

BİLEŞENLERE

YÖNELİK

UYGULAMALAR

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

OOEST.9.1

Öğrencilerin rok hamlesinin hem şahın güvenliği hem de kalelerin oyuna dahil edilmesi üzerindeki etkilerini çok boyutlu olarak ele almaları, erken veya geç rok atmanın getireceği riskleri analiz ederek oyunun geneli için en sorumlu stratejik tercihi sorgulamaları ve rok hamlesinin oyuna ve oyun sonuna etkisine yönelik geliştirdikleri düşünceleri tartışmaları beklenir (**SDB3.3, SDB2.2**).

Öğrencilerin merkezde kalan şahın ortaya çıkaracağı tehlikelere karşı aceleci kararlar vermek yerine rokun oyun sonundaki (şahın aktifleşmesi gereken dönemdeki) uzun vadeli etkilerini soğukkanlılıkla düşünmeleri ve en doğru anı sabırla sorgulamaları istenir (**D12.1**).

Öğrencilerin rok atılmış ve atılmamış pozisyonların güçlü ve zayıf yönlerini eleştirel bir süzgeçten geçirmeleri, bu özel hamlenin oyun ortasındaki hücum-savunma dengesi ile oyun sonundaki şah konumuna olan net etkilerini neden-sonuç ilişkileri içinde sorgulamaları istenir (**OB1**).

OOEST.9.2

Öğrencilerin piyonu son yataya ulaştırma ve terfi ettirme sürecinde heyecanlarına yenik düşmeden, dürtüsel hamleler yerine rakibin olası engelleme çabalarını sakinlikle hesaplamaları ve bilişsel odaklanmalarını koruyarak düşüncelerini tahtaya yansıtmaları istenir (**SDB1.2**).

Piyon terfi eylemini gerçekleştirirken oyunu yalnızca bir kazanma aracı olarak görme-yip, arkadaşıyla tahta başında geçirdiği nitelikli vakti ve kurduğu dostluk bağını her şeyin üstünde tutması istenir (**D4.4**).

Öğrencilerin oyun sonunda piyonu geçer piyon hâline getirip terfi karesine ulaştırana kadar karşılarına çıkan tüm rakip engelleri ve şah baskılarını kararlılıkla aşmaları, hedefine ulaşana kadar zihinsel ve pratik çabalarını sebatla sürdürmeleri ve piyon terfisine yönelik yaptıkları planlamayı doğru zamanda uygulamanın oyuna etkisini fark etmeleri beklenir **(D3.1, D3.2)**.

Öğrencilerin piyonun son yataya bastığı anda hangi taş (vezir, kale, fil, at) dönüşeceği-ne dair kuramsal kuralları mevcut konumsal ihtiyaçlarla sentezlemeleri ve matı en hızlı getirecek ya da pat durumunu engelleyecek doğru taşı seçerek kurallara uygun şekilde eyleme dönüştürmeleri istenir **(OB1)**.

ÖÖEST.9.3

Öğrencilerin oyunun galibiyet, mağlubiyet, beraberlik (pat, yetersiz taş vb.) gibi farklı sonuçlanma durumlarına göre verilen puanları (1, 0, 0,5) sakinlikle ve zihinsel netlikle ayırt etmeleri, skor tablosuna yansıtılma sürecini bilişsel bir disiplinle ifade etmeleri beklenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerin oyunun galibiyet, mağlubiyet, beraberlik (pat, yetersiz taş vb.) gibi farklı sonuçlanma durumlarına göre verilen puanları (1, 0, 0,5) sakinlikle ve zihinsel netlikle ayırt etmeleri, skor tablosuna yansıtılma sürecini bilişsel bir disiplinle ifade etmeleri beklenir **(D1.1)**.

Öğrencilerin resmî satranç kurallarına göre oyun sonu skor ve puanlama sisteminin (galibiyete 1 puan, beraberliğe 0,5 puan verilmesi gibi) işleyişini kuramsal temelleriyle bir araya getirmeleri ve edindikleri bu teknik bilgileri mantıksal bir sıra içinde özetleyerek açıklamaları istenir **(OB1, OB7)**.

ÖÖEST.9.4

Öğrencilerin oyun esnasında yaşadıkları heyecan, stres veya kaybetme kaygısını kontrol altına alarak kuralları ihlal edecek (dokunulan taşı oynamama, hamleyi geri alma vb.) fevri davranışlardan kaçınmaları, zihinsel disiplinlerini koruyarak centilmence hareket etmeleri istenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerin rakibinin hamle süresini engellemeden, taşları tahtaya kurallara uygun yerleştirerek ve hakem kararlarına saygı duyarak adil ve dürüst bir oyun sergilemeleri; hem galibiyette hem de mağlubiyette rakibin emeğine ve kişiliğine saygılı, adil bir tutum benimsemeleri beklenir **(D1.3, D14.1, D6.1, D1.2)**.

Öğrencilerin FIDE (Uluslararası Satranç Federasyonu) adil oyun kuralları ile etik ilkelelerini derinlemesine kavramaları ve bu teorik ahlaki bilgileri turnuva veya dostluk maçlarındaki her hamlelerine, el sıkışma ve tebrik etme davranışlarına yansıtılmaları istenir **(OB1)**.

Kazanma arzusunu sportmenliğin önüne geçirmeyerek adil oyunu koruma adına gerektiğinde özveri göstermesi mağlup olan rakibini veya arkadaşını tebrik edip ona moral vererek dostça destek olması beklenir **(D15.4, D4.1)**.

ÖÖEST.9.5

Öğrencilerin oyunun heyecanına ve zaman baskısına kapılmadan, her hamleden hemen sonra dikkatlerini tahtadan notasyon kâğıdına kaydırabilmeleri, zihinsel disiplinlerini ve odaklanmalarını oyun sonuna kadar koruyarak hamleleri anlık olarak kaydetmeleri istenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerin hamleleri eksiksiz, okunaklı ve doğru bir şekilde yazarak oyunun gerçek seyrini dürüstçe kayıt altına almaları, ilerleyen hamlelerde oluşabilecek anlaşmazlıklara karşı güvenilir bir kanıt sunacak şekilde notasyon kâğıdını özenle tutmaları beklenir **(D1.1, D3.1, D6.1)**.

Öğrencilerin satranç oyununa yönelik edindikleri bilgi ve kurallardan hareketle oyuna ilişkin haklarını uygun şekilde kullanmaları beklenir **(D1.1)**.

Öğrencilerin oyunda güven kazanmanın oyuna etkisine yönelik duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri istenir **(D6.2)**.

Öğrencilerin satrancın evrensel cebirsel notasyon sistemini, taş sembollerini, kare koordinatlarını, şah çekme ve mat işaretlerine yönelik verilen görselleri anlamaları ve yorumlamaları; notasyonu kurallara uygun şekilde kullanarak tahtadaki fiziksel hareketleri eş zamanlı olarak yazılı verilere dönüştürmeleri istenir **(OB1, OB4)**.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



10.TEMA: AÇMAZ, SALDIRI VE SATRANÇ SAATİ

Bu temada öğrencilerin taş açmazına yönelik taktik ve strateji geliştirme, saldırının oyuna etkisini muhakeme edebilme ve satranç saatini kullanmaya yönelik beceri geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ

8

ALAN BECERİLERİ

BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

KAVRAMSAL BECERİLER

KB1. Temel Beceriler,

KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme)(KB2.16.1. Tümevarımsal Akıl Yürütme)

EĞİLİMLER

E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler

D1. Adalet, D3.Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D9. Merhamet, D12. Sabır, D14. Saygı, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER

-

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

OOEST.10.1. Satrançta açmaza yönelik taktik ve strateji geliştirebilme.

- a) Açmaza giren taşın durumunu belirler.
- b) Açmaz durumunun çözümüne ilişkin öneri geliştirir.
- c) Çözüme ilişkin öneriyi uygular.

OOEST.10.2. Satrançta taş saldırı yapmaya yönelik gözlemlerden hareketle taş saldırının oyuna etkisine yönelik akıl yürütebilme.

- a) Satrançta taş saldırı yapmanın oyuna etkisine yönelik gözlem yapar.
- b) Satrançta taş saldırı yapmanın oyuna etkisine yönelik örüntü bulur.
- c) Satrançta taş saldırı yapmanın oyuna etkisine yönelik genelleme yapar.

OOEST.10.3. Satranç saatini kullanabilme.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Satrançta Açma
Satranç Saati
Saldırının Oyuna Etkisi

Anahtar Kavramlar

saat kullanımı, saldırı, satrançta açmaz, strateji, taktik

PROGRAMLAR

ARASI

BİLEŞENLERE

YÖNELİK

UYGULAMALAR

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

OOEST.10.1

Öğrencilerin satrançta açmazı bir problem olarak görmeleri ve çözümüne ilişkin fikir üretmeleri; tahta üzerinde mutlak veya göreceli açmaz konumları kurgularken ya da rakibin açmaz tehditlerinden sıyrılmaya çalışırken dürtüsel tepkilerden kaçınmaları, hamlelerin derinliğini ve uzun vadeli sonuçlarını zihinsel odaklanma ve sakinlikle hesaplamaları istenir **(SDB1.2, SDB3.3)**.

Öğrencilerin açmazdaki bir taşla yönelik baskıyı artırmak veya o taşı korumak amacıyla çok hamleli stratejik planlar geliştirirken, karşılarına çıkan karmaşık değişkenler karşısında pes etmeyip en etkili taktiksel çözümü bulana kadar zihinsel çabalarını sebatla sürdürmeleri beklenir **(D3.1)**.

Öğrencilerin açmaz fikrini soyut bir kural olmaktan çıkararak aktif oyun pozisyonlarına uyarlamaları, rakip taşların geometrik bağlarını eleştirel bir süzgeçten geçirip yeni taktik kalıplar ve uzun vadeli oyun planları sentezleyerek tahtaya yansıtmaları istenir **(OB1)**.

Açmaz konusuyla ilgili soru çözümlerinde veya tahta başı egzersizlerinde tahtaya kal-karak arkadaşlarına örnek durumları göstermede ve taktikleri açıklamada gönüllü ol-ması beklenir **(D20.4)**.

Rakibin taşını hareket ettiremez hale getiren açmaz taktiği uygularken bunu oyunun teknik ve stratejik bir kuralı olarak değerlendirmesi, rakibinin bu çaresiz konumundan yararlanırken onu alaycı veya incitici tavırlarla rencide etmekten kaçınarak insana de-ğer veren bir duruş sergilemesi beklenir **(D5.1)**.

OOEST.10.2

Öğrencilerin rakip taşla yapılacak bir saldırının yalnızca anlık kazançlarını değil tahtanın genelinde ortaya çıkaracağı zayıflıkları ve karşı saldırı risklerini çok boyutlu olarak göz-lemlemeleri, hamlenin getireceği sonuçları tartarak oyunun bütünü için en sorumlu ve mantıklı hamleye karar vermeleri istenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerin bir taş saldırı planlarken veya rakibin saldırılarına karşı koyarken aceleci ve fevri tepkiler vermek yerine saldırının oyuna yapacağı uzun vadeli etkileri tam olarak kestirene kadar pozisyonu sabır ve soğukkanlılıkla analiz etmeleri istenir **(D12.1)**.

Öğrencilerin tahtadaki taşların konumsal ilişkilerini ve tempo avantajlarını eleştirel bir süzgeçten geçirmeleri; taşla yapılan saldırının alan kontrolü, savunma düzeni ve taş-ların etkinliği üzerindeki net etkilerine yönelik sebep-sonuç ilişkileri kurarak mantıksal akıl yürütebilmeleri istenir **(OB1)**.

Saldırı ve savunma dengesini analiz ederken tahtadaki her taşın birbirini koruma işlevini gerçek hayattaki dayanışma ile özdeşleştirmesi, arkadaşlarıyla yaptığı çalışmalarında fikirlerini paylaşarak ortak akıl yürütme sürecine katkı sunması beklenir **(D20.2)**.

Rakip veya partner öğrenci sürekli saldırı altında kalıp savunma yapmakta zorlandığında, maç sonrasında ona saldırılardan nasıl korunabileceğine dair yapıcı öneriler sunacak davranışlar sergilemesi beklenir **(D20.3)**.

ÖÖEST.10.3

Öğrencilerin zaman baskısı altında kaldıkları anlarda yaşadıkları heyecan ve stresi kontrol altına alabilmeleri, hamlelerini tamamladıktan sonra panik yapmadan ve saatin mekanizmasına zarar vermeden düğmeye basabilmeleri, hamle süresi ile kalan zamanı bilişsel bir dengeyle yönetebilmeleri istenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerin satranç saatine yalnızca hamle yaptıkları elleriyle basmaları, rakibinin saati görmesini engelleyecek tutumlardan kaçınmaları ve zamanı bir baskı aracı olarak kullanmayıp rakibinin hakkına ve oyunun adaletine saygı duymaları istenir **(D1.3, D14.3, D14.1, D6.1)**.

Öğrencilerin saat ekranındaki dijital veya analog zaman göstergelerini anlık olarak analiz etmeleri, bu sayısal verilerden hareketle oyunun temposunu doğru okumaları ve teknik saat kurallarını pratik eyleme dönüştürmeleri beklenir **(OB7)**.

Zaman baskısı altında oynayan rakibinin heyecanını veya paniğini fırsat bilip gürültü yapmak ya da kışkırtıcı hareketlerde bulunmak yerine rakibinin durumu karşısında anlayışlı, şefkatli ve vicdanlı bir tutum sergileyerek oyun etiğinden ödün vermemesi beklenir **(D9.2, D9.1)**.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



11.TEMA: SATRANÇTA BERABERLİK VE AÇILIŞ

Bu temada öğrencilerin beraberlik durumlarına yönelik çıkarım yapabilme ve temel açılış ilkelerini kullanarak taktik ve strateji geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 7

ALAN BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme
BECERİLERİ

KAVRAMSAL KB2.10. Çıkarım Yapma
BECERİLER

EĞİLİMLER E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme)
Öğrenme Becerileri

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D12. Sabır, D15. Sevgi

Okuryazarlık OB1. Bilgi Okuryazarlığı
Becerileri

BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

OOEST.11.1. Ön öğrenmelerden hareketle satrançta beraberlik durumlarına yönelik çıkarım yapabilme.

- a) Mevcut bilgisi dâhilinde beraberliğin ne olduğu hakkında varsayımda bulunur.
- b) Beraberlik durumlarını listeler.
- c) Beraberlik durumlarını karşılaştırır.
- d) Beraberlik durumları hakkında önerme sunar.
- e) Beraberlik durumlarını değerlendirir.

OOEST.11.2. Satrançta temel açılış ilkelerini kullanarak taktik ve strateji geliştirebilme.

- a) Satrançta temel açılış ilkelerinden hareketle taktiksel durum belirlemesi yapar.
- b) Belirlenen durumun çözümüne ilişkin öneri sunar.
- c) Taktiği uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Satrançta Beraberlik

Yetersiz Güç

Pat Durumu

Satrançta Açılış ve Açılış İlkeleri

Anahtar Kavramlar

açılış ilkeleri, pat durumu, yetersiz güç

PROGRAMLAR

ARASI

BİLEŞENLERE

YÖNELİK

UYGULAMALAR

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

OOEST.11.1

Öğrencilerin geçmiş maçlarda ve teorik derslerde edindikleri pat, yetersiz taş, üç konum tekrarı veya 50 hamle kuralı gibi ön öğrenmelerini yeni ve karmaşık pozisyonlara uyarlamaları, oyunun gidişatına göre kazanç zorlamak yerine beraberlik seçeneğini sakinlikle değerlendirip bilişsel esneklik sergilemeleri beklenir (**SDB1.2, SDB1.1**).

Öğrencilerin tahta üzerindeki pozisyonel dengeleri ve taşların durumunu tarafsız bir gözle analiz etmeleri, konumun nesnel olarak iki taraf için de kazanç barındırmadığını kabul ederek, hırsla kapılmadan hakkaniyetli ve dengeli bir yaklaşımla beraberlik çıkarımı yapmaları istenir (**D1.1, D12.1**).

Öğrencilerin oyun sonunda yaşadıkları beraberlik ve kaybetme durumlarında tekrar denemenin sağlayacağı faydalara yönelik düşüncelerini ifade etmeleri beklenir (**D3.1**).

Öğrencilerin mevcut oyun pozisyonunu hafızalarındaki kuramsal beraberlik kalıplarıyla eleştirel bir süzgeçten geçirerek karşılaştırmaları, hamlelerin ve taşların geometrik döngüsünü inceleyerek oyunun beraberlikle sonuçlanacağına dair mantıksal ve kurala dayalı çıkarımlarda bulunmaları, bu çıkarımlarını kendi cümleleriyle ifade etmeleri istenir (**OB1**).

Galibiyete ulaşamadığı veya konumun berabere olduğunu fark ettiği anlarda gerçeği dürüstçe kabul ederek rakibine el uzatması sırf kazanma hırsıyla maçı anlamsızca uzatmayıp güvene dayalı sportmen bir ilişki kurması beklenir (**D4.3, D15.4**).

OOEST.11.2

Öğrencilerin satranç temel açılış ilkelerini kullanarak seçtikleri stratejilerden faydalı olmayanları kullanmaktan vazgeçmeleri istenir (**SDB1.2**).

Öğrencilerin oyunun başında erken ve plansız saldırılara girişmek yerine merkez kontrolü, hafif taşların gelişimi, şah güvenliği gibi temel açılış ilkelerine sadık kalmaları; oyun ortasına avantajlı geçebilmek için dürtülerini kontrol ederek sakinlikle taktik kurular yapmaları istenir (**SDB1.2**).

Öğrencilerin açılış aşamasında rakibin ezber bozan veya zorlayıcı hamlelerine karşı, doğru gelişim stratejisinden sapmadan ve disiplinlerini bozmadan esnek çözümler üretmeleri, sağlam bir konumsal altyapı kurana kadar zihinsel çabalarını kararlılıkla sürdürmeleri beklenir (**D3.1**).

Öğrencilerin teorik açılış ilkelerini (merkezi ele geçirme, taşları aktif karelere konuşlandırma, tempo kayıplarından kaçınma) o anki dinamik tahta yapısıyla sentezlemeleri, bu kuramsal bilgileri rakipten gelebilecek zayıflıklara karşı uzun vadeli stratejik planlara ve taktiksel motiflere dönüştürmeleri istenir **(OB1)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



12.TEMA: SATRANÇ KÜLTÜRÜ

Bu temada öğrencilerin satrancın ülkemizdeki gelişimi ve satranç şampiyonlarına yönelik bilgi toplama, satranca yönelik edindiği öğrenmeleri çevrimiçi ortamlarda uygulama ve içerik üretmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 2

ALAN BECERİLERİ BTYAB1. Bilişim Teknolojilerini Kullanma (BTYAB1.2. Bilişim Teknolojileri ile Çalışma) SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma (SBAB2.2. Kaynaklardan Bilgi Toplama)

KAVRAMSAL BECERİLER KB2.6. Bilgi Toplama

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

Değerler D1. Adalet, D2. Aile Bütünlüğü, D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER -

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

00EST.12.1. Satrancın ülkemizdeki gelişimine yönelik bilgi toplayabilme.

- a) Satrancın ülkemizdeki gelişimi hakkında bilgi toplayabileceği araçları belirler.
- b) Belirlediği araçları kullanarak satrancın gelişimine yönelik bilgilere ulaşır.
- c) Ulaştığı bilgileri doğrular.
- d) Satrancın ülkemizdeki gelişimiyle ilgili ulaştığı bilgileri kaydeder.

00EST.12.2. Türkiye'den ve dünyadan seçilen birer satranç şampiyonu hakkında belirlenen ölçüte göre güvenilir kaynaklardan bilgi toplayabilme.

- a) Seçilen satranç şampiyonları hakkında araştırma yapacağı kaynakları belirler.
- b) Belirlediği kaynakları kullanarak bilgilere ulaşır.
- c) Kullanacağı kaynakların bilgi edineceği konuya uygunluğunu açıklar.
- d) Kullandığı kaynaklardan satranç şampiyonları ile ilgili edindiği bilgileri kaydeder.

00EST.12.3. Satranç oyununda edindiği bilgileri öğretmen denetimli ve güvenli çevrimiçi ortamlarda uygulayabilme.

- a) Satranç oyunu hakkında edindiği bilgileri öğretmen denetimli ve güvenli çevrimiçi ortamlarda uygulayabileceği araç ve teknolojileri belirler.
- b) Belirlediği araç ve teknolojileri kullanır.
- c) Kullandığı araç ve teknolojilerin oyun kazanma ve pratik yapmaya yönelik verimliliğini değerlendirir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dünyada ve Türkiye'de Satranç
Çevrimiçi Satranç

Anahtar Kavramlar

satranç tarihi, şampiyon oyuncular, çevrimiçi satranç

PROGRAMLAR

ARASI

BİLEŞENLERE

YÖNELİK

UYGULAMALAR

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

00EST.12.1

Öğrencilerin Türkiye'de satranç kültürünün yaygınlaşmasını, kurulan satranç kulüplerini ve başarıları araştırırken toplumsal gelişmeleri ve bu sürece emek vermiş tarihî figürlerin rollerini anlamaları, elde ettikleri tarihsel birikimi çevreleriyle etkili bir dille paylaşmaları istenir (**SDB2.1**).

Öğrencilerin satrancın Osmanlı döneminden Cumhuriyet'e, federasyonun kuruluşundan günümüz okul sporlarına uzanan ulusal gelişim serüvenini araştırmak için görev ve sorumluluk almaları; ülkemizin bu alandaki kültürel ve sportif mirasına değer vermeleri ve uluslararası alanda ülkemizi temsil eden sporcularımızın başarılarına saygıyla yaklaşmaları beklenir (**D19.1, D3.4, D16.3**).

Öğrencilerin Türkiye Satranç Federasyonu kaynakları, tarihî dokümanlar, makaleler ve dijital arşivler üzerinden satrancın ülkemizdeki gelişim kronolojisine yönelik güvenilir verileri tarayıp toplamaları, bu bilgileri doğruluk süzgecinden geçirerek anlamlı bir bütün hâlinde özetlemeleri istenir (**OB1**).

Satrancın ülkemizdeki tarihi gelişimini ve kültürel köklerini araştırırken aile büyüklerinin (anne, baba, dede, nene vb.) varsa geçmişteki satranç hatıralarını, evdeki eski satranç takımlarını veya aile içi oyun geleneklerini sorgulaması bu sayede aile fertleriyle ortak bir kültürel paydada buluşarak aile içi iletişim duygusunu güçlendirmesi beklenir (**D2.1, D2.3**).

00EST.12.2

Öğrencilerin Türkiye'deki satranç şampiyonlarının (büyük ustalar, ulusal şampiyonlar vb.) hayatlarını ve başarılarını araştırırken bilginin doğruluğunu belirlenmiş nesnel ölçütler (akademik yayınlar, resmî federasyon kayıtları) çerçevesinde titizlikle tartmaları; bilgi kirliliğine yol açabilecek asılsız internet içeriklerini eleyerek en güvenilir ve doğru veriyi seçmeleri istenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerin dünya satranç şampiyonlarının [Wilhelm Steinitz'ten (Vilhem Şitaynits) günümüze uzanan tarihsel süreçteki unvan sahiplerinin] kariyerlerini ve dönüm noktalarını araştırırken ulaştıkları kaynakların tarafsızlığını ve geçerliliğini çok boyutlu olarak tartmaları, doğrulanmamış popüler kültür iddialarını eleyerek en güvenilir ve doğru verileri seçmeleri istenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerin ülkemizin satranç tarihindeki şampiyonların başarılarını, ünvanlarını ve Türk satrancına katkılarını araştırmaları; bu konuda görev ve sorumluluk almaları, tarafsız ve hakkaniyetli bir yaklaşım sergilemeleri; sporcuların emeklerine, kazandıkları başarılarına ve spora kattıkları değerlere saygı duyan bir dil kullanmaları beklenir **(D1.1, D14.3, D3.4, D16.3)**.

Öğrencilerin Türkiye Satranç Federasyonu (TSF) resmî web sitesi, FIDE sporcu profilleri, prestijli satranç arşivleri gibi güvenilir kaynakları kullanarak belirlenen ölçütlere (kronolojik sıra, ünvan türü, başarı derecesi vb.) uygun bilgileri tarayıp toplamaları; bu verileri doğruluk süzgecinden geçirerek yapılandırmaları istenir **(OB1)**.

Öğrencilerin dünya satranç şampiyonlarının bu ünvanı elde etmek ve korumak adına sergiledikleri yoğun zihinsel çabayı, ortaya koydukları teorik yenilikleri ve satranç tarihine bıraktıkları mirası nesnel bir bakışla incelemeleri; farklı dönemlerdeki şampiyonların spora verdikleri emeklere ve entelektüel başarılarına saygı duymaları beklenir **(D14.3, D3.4, D16.3)**.

Öğrencilerin FIDE resmî kayıtları, şampiyona kitapları, tarihî maç veri tabanları ve prestijli satranç ansiklopedileri gibi küresel kaynaklardan dünya şampiyonlarına ait biyografik ve istatistiksel verileri tarayıp toplamaları; elde ettikleri bu geniş bilgi havuzunu doğruluk süzgecinden geçirerek sistematik bir yapıda özetlemeleri istenir **(OB1)**.

Türkiye'den ve dünyadan satranç şampiyonlarının hayatlarını, çalışma disiplinlerini ve ailelerinin onlara sunduğu desteği araştırırken güvenilir kaynaklardan yararlanmasından edindiği ilham verici bilgileri aile bireyleriyle paylaşarak araştırma sürecinde aile içi dayanışmayı deneyimlemesi beklenir **(D2.2)**.

00EST.12.3

Öğrencilerin çevrimiçi satranç platformlarında hamle yaparken veya rakipleriyle etkileşime girerken genel ağ ortamının getirdiği serbestliğe kapılmadan dürtülerini kontrol etmeleri, oyun stratejisine odaklanarak öğretmen rehberliğinde belirlenen dijital sınırlar içinde sakin ve disiplinli bir şekilde hareket etmeleri istenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerin dijital ortamlardaki karşılaşmalarda satranç motoru (yapay zekâ/analiz programı) kullanmak gibi dürüstlük dışı hiçbir hileli yöntemle başvurmamaları ve rakibinin emeğine saygı duyarak güvenilir ve ahlaki açıdan temiz bir oyun sergilemeleri istenir **(D1.3, D14.1)**.

Öğrencilerin öğretmen denetimindeki güvenli çevrimiçi satranç arenasını, turnuva odalarını ve analiz panellerini teknik kurallara uygun biçimde kullanmaları; siber güvenlik ve dijital netiket kurallarını ihlal etmeden teorik satranç bilgilerini sanal tahtaya başarıyla yansıtmaları istenir **(OB2)**.

Çevrimiçi satranç platformlarında kendi adını, soyadını, yaşını, okulunu veya iletişim bilgilerini paylaşmaktan kaçınması beklenir **(D8.1)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



