**... / … / 2025**

**BEDEN EĞİTİMİ ve OYUN DERSİ GÜNLÜK DERS PLANI**

**(HAFTA 1-2-3-4-5)**

**BÖLÜM I:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Süre:** | 25 |
| **DERS** | **BEDEN EĞİTİMİ ve OYUN** |
| **SINIF** | 1 |
| **TEMA** | **HAREKET EDIYORUM** |
| **KONU** | Hareket Kavramları |

**BÖLÜM II:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ÖĞRENME ÇIKTILARIVE SÜREÇ BİLEŞENLERİ | BEO.1.1.1. Oyunlarda hareket kavramlarını uygulayabilme  a) Beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri kavramlarını ayırt eder.  b) Hareket ile beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri kavramları arasında bağ kurar.  c) Beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri temel kavramlarına uygun hareket eder. | |
| ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ | 1.Anlatım 2.Tüme varım 3. Tümdengelim 4. Grup tartışması 5. Gezi gözlem 6. Gösteri 7. Soru yanıt 8. Örnek olay  9. Beyin fırtınası 10. Canlandırma 11. Grup çalışmaları 12. Oyunlar 13. Rol yapma 14. Canlandırma | |
| KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER | **A. Yazılı Kaynaklar** 1. Hayat Bilgisi Ders Kitabımız 2. Ansiklopediler 3. Güncel yayınlar 4. Öykü, hikâye kitapları  **B. Kaynak kişiler** 1.Öğretmenler 2. Aile bireyleri  **C. Görsel Kaynaklar** 1. Video 2. Etkinlik örnekleri 3. Bilgisayar vb.  **D.EBA** | |
| **DERS ALANI** | Sınıf, Bahçe, Spor Salonu | |
| **ÖĞRENME-ÖĞRETME**  **YAŞANTILARI** | | |
| **ÖĞRENME-ÖĞRETME**  **UYGULAMALARI** | | Öğrencilere hareket kavramları hakkında günlük hayattan çeşitli örnekler verilerek öğrencilerde merak uyandırılır (E1.1). Konu ile ilgili sorular yöneltilerek bu kavramları fark etmeleri sağlanır. Öğrencilerden hareket ederken vücutlarında hangi bölgelerin çalıştığını söylemeleri ve hareket sırasında nasıl hissettiklerini arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir  (SDB1.1, TAB3). Öğrencilerin düzenlenen çeşitli oyun ve fiziksel aktiviteler yoluyla beden farkındalığı (vücudun bölümlerini tanıma, bu bölümlerin ve tamamının yapabileceği hareketler, vücut ağırlık aktarımı), alan farkındalığı (kişisel ve genel alan; yukarı-aşağı, öne-geriye, sağa-sola gibi yönler; düşük, orta, yüksek seviyeler; düz, eğimli, dairesel yollar; büyük, küçük ebatlar; dar, geniş uzamsal kavramlar), efor (kısa, orta, uzun zaman dilimleri; hızlı, yavaş gibi tempo; güçlü, güçsüz güçlü-güçsüz ve akıcılık gibi kavramlar) ve hareket ilişkileri (vücut parçaları ile, nesne veya birey ile, eş ve grup çalışmaları) kavramlarına örnekler vermeleri istenir. Öğrencilere hareket kavramlarıyla ilgili resim, video, fotoğraf gibi görsel içerikler sunularak öğrencilerin bunları incelemeleri sağlanır  (OB4). Öğrencilerin eş veya grupla oynayabilecekleri, temel hareketleri içeren iş birlikli oyunlar düzenlenir. Düzenlenen eşli veya gruplu oyunlarda grup arkadaşlarıyla sözlü iletişim kurarak oynayabilmeleri sağlanır (SDB2.1, SDB2.2). Öğrencilerin arkadaşlarının sözlerini kesmeden, onları kırmadan ve etkin şekilde dinleyerek arkadaşlarının fikirlerine saygı göstermeleri sağlanır (D14.1). Bu oyunlar aracılığıyla öğrencilerden arkadaşlarına nazik davranmaları ve arkadaşlarının düşüncelerini anlamaya çalışmaları beklenir (D4.2). Oyunlar çeşitlendirilerek öğrencilerin farklı hareket kavramlarına odaklanmaları sağlanır (E3.2). Oyunlar sırasında beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor, hareket ilişkileri bileşenlerine vurgu yapılır ve öğrencilere geri bildirim verilerek öğrencilerin bu kavramlar arasında ilişki kurmaları sağlanır. Öğrenciler açık veya kapalı alanlarda, farklı çevre ve hava koşullarında fiziksel aktivitelere katılmaya motive edilir (E2.5). Öğrencilerden çocuk oyunlarında hareket kavramlarına uygun olarak yürüme, koşma, atlama, yakalama ve top kontrolü gibi temel hareketleri sergilemeleri istenir. Öğrencilerin oyunlarda birbirlerine samimi olmaları, duygularını açıkça ifade etmeleri ve arkadaşlarına destek olmaları beklenir (D4.1, D6.1). Hareket becerilerine ilişkin hareket kavramlarını oyun içerisinde sergileme düzeylerini değerlendirebilmek için gözlem formu kullanılır. |
| **FARKLILAŞTIRMA** | | |
| **ZENGİNLEŞTİRME** | Öğrencilerden hareket kavramlarının ve temel hareket becerilerinin günlük hayatta nasıl kullanıldığını anlatan hikâyeler oluşturup bu hikâyeleri sınıf arkadaşlarına sunmaları istenebilir.  Hareket becerileriyle ilgili resimli bir yapboz hazırlamaları sağlanabilir.  Öğrencilerden okul ortamında oyun oynanabilecek güvenli ortamları belirlemeleri istenebilir. Oyun alanındaki risk unsurlarını belirleyip bu riskleri önlemek için kendi çözüm önerilerini geliştirmeleri sağlanabilir. Oyun sırasında kullanılan malzemelerin güvenliğini değerlendirmeleri ve bu malzemelerle nasıl daha güvenli oynayabileceklerine yönelik öneriler  geliştirmeleri sağlanabilir. | |
| **DESTEKLEME** | Hareketlerin basamaklamasını gösteren resimler veya görsel kartlar kullanılabilir. İnsan vücudunun nasıl hareket ettiği, kasların ve eklemlerin hareketlerdeki rolü ile ilgili videolar izletilebilir. Öğrencilerin bu videolardan öğrendikleri bilgileri arkadaşlarına anlatmaları sağlanabilir.  Oyunlar sırasında riskleri tanımaları için görsellerle desteklenen rehber materyaller kullanılabilir.  Öğrencilerin risk durumlarına yönelik önlemleri anlamalarına yardımcı olacak basit yönergelerle çeşitli önlemler almaları sağlanabilir. | |

###### BÖLÜM III

|  |  |
| --- | --- |
| ÖĞRENME KANITLARI(Ölçme ve Değerlendirme) | Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. |

###### BÖLÜM IV

|  |  |
| --- | --- |
| **ÖĞRETMEN YANSITMALARI**  (Karşılaşılan sorunlar, özel hâller, öneriler, iyileştirmeler ) | Bu bölüm öğretmen tarafından ilgili hafta bitiminde doldurulacaktır. |

**……………………..**

**1/… Sınıf Öğretmeni**

**…/…./2025**

**………………………**

**Okul Müdürü**