**RASİM ÖZDENÖREN İLKOKULU  
 1. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ GÜNLÜK PLANI  
 9. HAFTA (03 - 07 Kasım)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERS BİLGİSİ** | | | |
| **Sınıf** | 1. SINIF | **Ders** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Tema** | **1. Tema: Hareket Ediyorum** | **Süre** | **5 Ders Saati** |
| **Alan Becerileri** | BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama, BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma | | |
| **Kavramsal Beceriler** | KB1. Temel Beceriler | | |
| **Eğilimler** | E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma | | |
| **PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER** | | | |
| **Sosyal-Duygusal Öğr. Bec.** | SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme | | |
| **Değerler** | D4. Dostluk, D6. Dürüstlük, D14. Saygı, D16. Sorumluluk | | |
| **Okuryazarlık Becerileri** | OB4. Görsel Okuryazarlık | | |
| **Disiplinler Arası İlişki** | Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar | | |
| **Beceriler Arası İlişki** | KB2.18. Tartışma, TAB3. Konuşma, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama | | |
| **Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri** | **BEO.1.1.2. Oyunlar sırasında güvenli ortam oluşturabilme**  b) Oyunlar sırasında ortaya çıkabilecek risklere ilişkin önleyici tedbirler alır. | | |
| **İçerik Çerçevesi** | **Güvenli Ortam** | | |
| **Öğrenme Kanıtları** | 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. | | |
| **ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI** | | | |
| **Temel Kabuller** | Öğrencilerin vücudun bölümlerine ilişkin genel bir bilgiye sahip oldukları, kişisel ve genel alan sınırlarını temel düzeyde fark edebildikleri, günlük hayatta hareketlerin yön ve hız gibi basit özelliklerini deneyimledikleri, grupla oyun oynama deneyimlerine sahip oldukları kabul edilir. Öğrencilerin temel hareket becerilerinden yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini günlük hayatlarında deneyimledikleri ve bu becerileri basit oyunlarda uygulamaya hazır oldukları kabul edilir. | | |
| **Ön Değerlendirme Süreci** | Öğrencilerin hareket kavramları hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Hareket kavramlarını tartışmaları sağlanabilir. Görsel kavram haritalarından vücudun bölümlerini işaretlemeleri istenebilir. Yürüme, koşma, yuvarlanma, eğilme, atlama-konma, itme-çekme gibi temel hareket becerilerini canlandırma yoluyla kendi seviyelerine uygun şekilde sergilemeleri istenebilir. Aşağıdaki örnek sorularla öğrencilerin ön bilgileri değerlendirilebilir: • Arkadaşlarınızla oyun oynarken birbirinize çarpmamak için neler yaparsınız? • Arkadaşlarınızla oynadığınız koşu oyunlarında hangi hızda koşarsınız? • Havadan gelen bir topu yakalamak için ne yaparsınız? • Farklı zeminlerde (toprak, buz, asfalt, kum, çim alan vb.) yürürken ya da koşarken nasıl hareket edersiniz? | | |
| **Köprü Kurma** | \* Öğrencilere önceki öğrenmelerine dayalı olarak beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri hatırlatılır; öğrencilerin bu kavramlar arasında bağlantı kurmaları sağlanabilir. \* Günlük hayatlarında oyun oynarken güvenliklerini sağlamak için nasıl bir yaklaşım sergilediklerine dair örnekler paylaşmaları istenebilir. \* Oyunları ne tür alanlarda oynadıkları ile ilgili sorular sorulabilir. \* Öğrencilerden yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge hareketlerini basit oyunlarda ve günlük hayatta nasıl kullanıldıklarını düşünmeleri istenebilir. \* Yürüme, koşma, atlama gibi hareketleri hangi durumlarda yaptıkları ve bu hareketlerin önemi üzerine fikir alışverişi yapmaları sağlanabilir. | | |
| **Öğretme Uygulamaları** | \* Öğrencilerden oyun sırasında kullanılan zemin, materyal, kıyafet ve ayakkabı unsurlarına dikkat ederek olası riskleri göz önünde bulundurmaları beklenir.  \* Öğrencilere oyun ve hareket gerektiren etkinlikler sırasında yaralanmaların yaşanmaması için yapılması gerekli olan ısınma ve soğuma hareketleri gösterilir, öğrencilerden bunları uygulamaları beklenir. Bunun yanı sıra “Oyun sırasında kayma veya çarpışma gibi durumlarla karşılaştığınızda nasıl bir davranış sergilemelisiniz?” sorusuyla öğrencilerin oyunlarda oluşabilecek risk durumlarını detaylı bir şekilde düşünerek arkadaşlarıyla tartışmaları sağlanır (SDB3.3).  \* Arkadaşlarının güvenliğini sağlamak için neler yapabilecekleri hakkında düşünmeleri ve verilen cevaplar doğrultusunda alınabilecek tedbirleri listelemeleri sağlanır.  \* Güvenliklerini tehlikeye sokacak davranışlardan kaçınmaları beklenir (D16.1).  \* Oyunlar sırasında ortaya çıkabilecek risklere ilişkin önleyici tedbirler almalar sağlanır.  \* Öğrencilerin oyun sırasında belirlenen kurallara uyarak birbirlerine destek olmaları ve birbirleriyle iletişim kurmaları sağlanır.  \* Oyunlar sırasında güvenli ortam oluşturma becerileri kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. | | |
| **Etkinlik / Oyun** | **1. Isınma Etkinliği “Hazırlık Kontrolü”**   * Öğrenciler oyuna başlamadan önce sınıf ya da bahçeyi inceler. * Çantalar kenara alınır, yerdeki toplar veya eşyalar toplanır. * Öğretmen: “Oyun başlamadan önce güvenlik için neler yapmalıyız?” diye sorar.   **2. Önleyici Davranış Oyunu “Güvenli mi, Tehlikeli mi?”**   * Öğretmen davranışlar söyler:   + “Oyuna başlamadan çantaları kenara koymak” → Güvenli   + “Arkadaşını itmek” → Tehlikeli   + “Koşarken önüne bakmak” → Güvenli   + “Yerdeki oyuncağı kenara almak” → Güvenli * Öğrenciler “Güvenli” veya “Tehlikeli” diyerek ayırt eder.   **3. Uygulamalı Tedbir Oyunu “Oyun Alanını Kur”**   * Öğrenciler iki gruba ayrılır. * Bir grup alanı düzenler (çantaları kenara koyar, boş alan açar). * Diğer grup bu alanda oyun (örneğin köşe kapmaca) oynar. * Sonra roller değiştirilir.   **4. Dinlenme ve Değerlendirme**   * Öğrenciler daire olur. * Öğretmen sorar:   + “Oyun başlamadan neler yaparsak güvenli olur?”   + “Arkadaşlarımızı korumak için hangi kurallara uymalıyız?” * Öğrenciler kendi cümleleriyle tedbirleri ifade eder. | | |
| **FARKLILAŞTIRMA** | | | |
| **Zenginleştirme** | 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. | | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UYGUNDUR |
|  | 03/11/2025 |
|  | Muhammed KAPLAN |
| **Ders Öğretmeni** | **Okul Müdürü** |