**RASİM ÖZDENÖREN İLKOKULU  
 1. SINIF BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ GÜNLÜK PLANI  
 10. HAFTA (17 - 21 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** | \* Kendi kişisel alanlarına ve genel alana dikkat etmeleri ve oyun oynarken ortaya çıkabilecek riskleri tanımlamaları beklenir.  \* Risklerle ilgili örnek olaylar oluşturulur ve doğabilecek risklerin öğrenciler tarafından yorumlanması sağlanır.  \* 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).  \* 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 “Kural Şarkısı”**   * Öğretmen basit bir ritim tutar, öğrenciler tekerleme gibi tekrar eder:   + “Çantayı kenara koy, arkadaşını itme, hızlı koşma dikkat et!” * Hem eğlenceli bir giriş olur hem de güvenlik kuralları akılda kalır.   **2. Grup Çalışması “Mini Drama”**   * Öğrenciler küçük gruplara ayrılır. * Her grup kısa bir tehlikeli oyun sahnesi canlandırır (ör: çanta yerde kalır, biri çok hızlı koşar). * Ardından aynı sahneyi güvenlik kuralına uygun şekilde tekrar oynar. * Böylece risk ve tedbir arasındaki fark somutlaşır.   **3. Hareketli Oyun “Engeli Kaldır”**   * Oyun alanına yumuşak nesneler (top, minder, oyuncak kutu) serpiştirilir. * Öğrenciler oyuna başlamadan önce “önleyici tedbir” olarak engelleri kenara alır. * Alan güvenli hale gelince basit bir koşma-yakalama oyunu oynanır. * Öğrenciler tedbirin işe yaradığını deneyimlemiş olur.   **4. Dinlenme ve Değerlendirme**   * Öğrenciler daire olur. * Öğretmen sorar:   + “Hangi tedbir oyunumuzu daha güvenli yaptı?”   + “Bugün öğrendiğin en önemli güvenlik kuralı hangisiydi?” * Öğrenciler tek tek paylaşır, ders bitirilir. | | |
| **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 |
| **Ders Öğretmeni** | 17/11/2025 |
|  | MUHAMMED KAPLAN |
|  | **Okul Müdürü** |