



# OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİKLER DERSİ (1- 4. SINIFLAR) DERSİ

Öğretim Programı Tanıtım Sunusu

# Sunu Akışı

---

- Program Geliştirme Süreci
- Programın Temel Felsefesi ve Genel Amaçları
- Programda Temel Beceriler
- Değerler Eğitimi
- Rehberlik
- Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımı
- Programın Uygulanmasında Dikkat Edilecek Hususlar
- Öğretim Programının Yapısı ve Kazanımlar
- Mevcut Programın Önceki Programla Karşılaştırılması

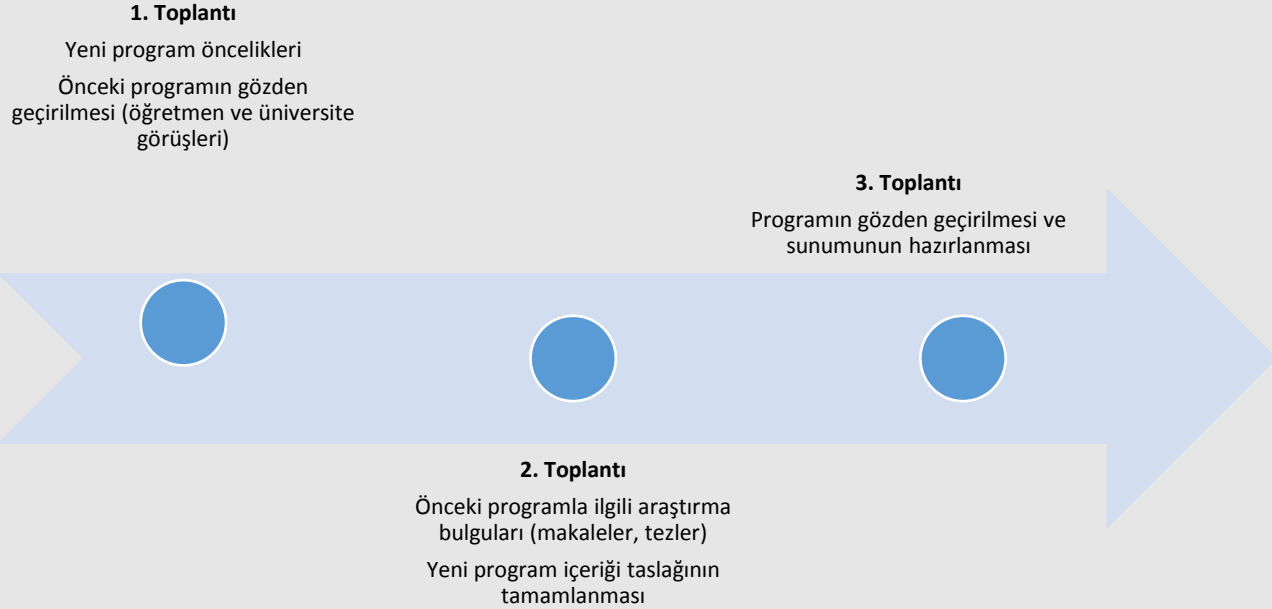


# Program Geliştirme Süreci

---

Program Geliştirme Grubu (Akademisyen, Öğretmen, Uzman)

Toplantılar: 3 Toplantı (Eylül 2016 ve Nisan 2017)



# Programın Temel Felsefesi

---

- Öğretim Programı;
  - Bütüncül yaklaşım
  - Öğrenci merkezli öğrenme
  - Yaparak ve yaşayarak öğrenme
  - Öğretmen rehberliğini içerir



# Programın Temel Felsefesi

---

- İşbirlikçi çalışma becerileri
- Sosyal beceriler
- Eleştirel düşünme becerisi
- İnovatif düşünme becerisi
- Tecrübe ederek öğrenme becerisi
- Estetik duyarlılık eğitimi



# Programın Genel Amaçları

---

- Öğrencilerin hayatları boyunca kullanacakları hareket becerileri, aktif ve sağlıklı hayat becerileri, kavramları ve stratejileri ile birlikte öz yönetim becerileri, sosyal becerileri ve düşünme becerilerini de geliştirerek bir sonraki öğrenim düzeyine hazırlanmalarıdır.

# Oyun ve Fiziki Etkinlikler

- Hareket Yetkinliđi
- Sađlıklı Hayat

## • Yařam Becerileri

Beceri

Bilgi

Strateji

- Temel hareketler  
Yerdeđiřtirme  
Yerdeđiřtirmeden (denge)  
Nesne kontrolü
- Oyunlar

Aktif  
Hayat

Bilgi

Kültür

- Düzenli fiziksel etkinlik
- Fiziksel uygunluk
- Sađlığın korunması
- Bilinçli tüketicilik
- Kültürel birikimimiz

Düşünme

Öz  
yönetim

Sosyal



# Programın Genel Amaçları (Çıktıları)

---

1. Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini, basit kurallı oyun ve fiziki etkinliklerde etkili ve öz güvenle kullanır.
2. Hareket becerileri ile ilgili kavramları kullanır.
3. Oyun ve hareket stratejilerini ve taktiklerini kullanır.
4. Sağlıklı olmak ve fiziksel uygunluğunu geliştirmek için oyun ve fiziki etkinlik kavramlarıyla ilkelerini açıklar.
5. Sağlıklı olmak ve fiziksel uygunluğunu geliştirmek için oyun ve fiziki etkinliklere istekle düzenli olarak katılır.



# Programın Genel Amaçları (Çıktıları) - devamı

---

6. Oyun ve fiziki etkinlik dersinde, kültürel birikimimiz ve değerlerimizle ilgili aşağıdaki amaçlara ulaşılır:
  - a. Kültürümüze ve başka kültürlerle ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır, uygular.
  - b. Bayram, kutlama ve törenlere isteyerek katılır.
7. Oyun ve fiziki etkinliklerde kendini tanıma, bireysel sorumluluk, kendine güven ve zaman yönetimi becerilerini geliştirir.
8. Oyun ve fiziki etkinliklerde iletişim becerileri, iş birliği, adil oyun, sosyal sorumluluk, liderlik, doğaya duyarlılık ve farklılıklara saygı özelliklerini geliştirir.
9. Oyun ve fiziki etkinliklerdeki deneyimlerini problem çözme, hedef belirleme, plan yapma vb. süreçlerde kullanır.



# Programda Temel Beceriler

---

1

- Ana Dilde İletişim

2

- Yabancı Dilde İletişim

3

- Matematiksel Yetkinlik ve Fen ve Teknolojide Yetkinlikler

4

- Dijital Yetkinlik

5

- Öğrenmeyi Öğrenme

6

- Sosyal ve Vatandaşlık İle İlgili Yetkinlik

7

- İnisiyatif Alma ve Girişimcilik

8

- Kültürel Farkındalık ve ifade

# Programda Değerler Eğitimi

---

## Programda öne çıkan değerler

- Adil olma
- Arkadaşlık
- Estetik
- Eşitlik
- Paylaşma
- Sevgi
- Duyarlılık
- Yardımseverlik
- Güven
- Sabır
- Sorumluluk
- Çalışkanlık
- Dürüstlük
- Saygı
- Vatanseverlik



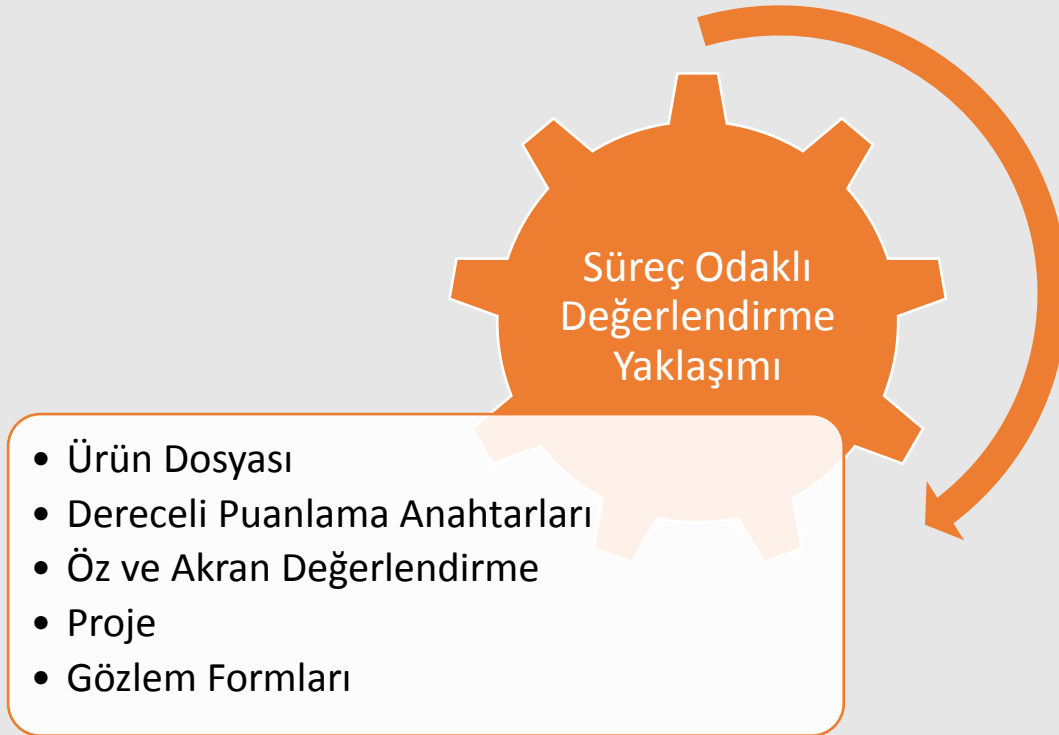
# Programda Rehberlik

---



# Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımı

---



# Programın Uygulanmasında Dikkat Edilecek Hususlar

---

Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı uygulamasında öğretmenler aşağıda sunulan konuları dikkate almalıdırlar:

1. Oyun ve Fiziki Etkinlikler dersinin temel ilkeleri
2. Öğrencilerin oyun ve fiziki etkinliklerle ilgili gelişim özellikleri
3. Okula özgü uyarlamalar
4. Öğrenme-öğretme yaklaşımları ve stratejileri
5. Diğer derslerle ve gündelik hayatla ilişkilendirme
6. Paydaş rol ve sorumlulukları
7. Özel gereksinimleri olan öğrenciler
8. Eğitim teknolojileri (kitaplar, medya, bilişim teknolojileri vb.) kullanımı



# Programın Uygulanmasında Dikkat Edilecek Hususlar

---

## Kapsayıcı

Bütün öğrenciler sınıf/yaş/gelişim düzeyine göre belirlenmiş öğrenme çıktılarına/kazanımlara ulaşmalı

## Öğrenme merkezli

Öğrenci öğrenmesi en üst düzeye çıkartmak için öğrenen merkezli öğretim strateji, yöntem ve modeller kullanılmalı

## Veriye dayalı: Kanıt sunan, Hesap veren

Öğrenci öğrenme düzeyi kayıt altına alınmalı, analiz edilmeli ve öğretim öğrenci düzeyine göre planlanmalı

## Yaşamla içiçe, okul dışına transfer edilen

Dersle, ders dışı ve okul dışı yaşamın etkileşimi sağlanmalı

# Öğretim Programının Yapısı

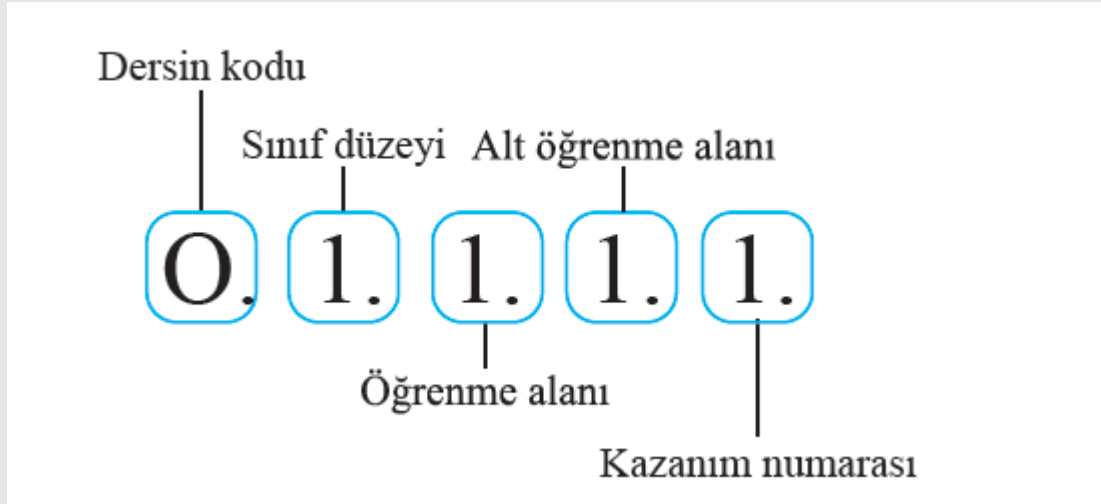
| Öğrenme Alanı              | Alt Öğrenme Alanı   | 1. Sınıf | 2. Sınıf | 3. Sınıf | 4. Sınıf |
|----------------------------|---|----------|----------|----------|----------|
| 1. Hareket Yetkinliği      | Hareket becerileri  | 5        | 9        | 8        | 5        |
|                            | Hareket kavramları ve ilkeleri                                    | 4        | 3        | 1        | 3        |
|                            | Hareket stratejileri ve taktikleri                                | 2        | 1        | 2        | 2        |
| 2. Aktif ve Sağlıklı Hayat | Düzenli fiziksel etkinlik   | 2        | 2        | 2        | 2        |
|                            | Fiziksel etkinlik kavramları, ilkeleri ve ilgili hayat becerileri | 8        | 10       | 13       | 9        |
|                            | Kültürel birikimlerimiz ve değerlerimiz                           | 3        | 3        | 3        | 4        |
| Toplam                     |   | 24       | 28       | 29       | 25       |

**Tablo 1.** Öğrenme alanları ve sınıf düzeylerine göre kazanım dağılımları



# Öğretim Programının Yapısı

Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı amaç ve çıktılarından yola çıkılarak sınıf düzeylerine göre belirlenmiş kazanımlar ve sınıf düzeyine göre öğrenme alanı/alt öğrenme alanı/kazanım dağılımları aşağıda kodlama sistemi ile ifade edilmiştir.



# Mevcut Programın Önceki Programla Karşılaştırılması

---

|              | <u>Eski Program</u>   | <u>Yeni Program</u>   |
|--------------|---|---|
| Sadeleştirme | <ul style="list-style-type: none"><li>• 92 sayfa</li><li>• Öğretim Programı Çıktı Açıklamaları</li><li>• Etkinlik Örnekleri</li><li>• Ölçme ve Değerlendirme Örnekleri</li><li>• Kaynakça ve Sözlük</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• 30 sayfa</li><li>• Çıkartıldı</li><li>• Çıkartıldı</li><li>• Çıkartıldı</li><li>• Çıkartıldı</li><li>• Redaksiyon çalışması yapıldı</li></ul> |

# Mevcut Programın Önceki Programla Karşılaştırılması

---

|                            | <u>Eski Program</u>  | <u>Yeni Program</u>   |
|----------------------------|--|---|
| Eklemeler/<br>Düzenlemeler | <ul style="list-style-type: none"><li>• «Aktif ve Sağlıklı Yaşam» öğrenme alanı</li><li>• Kazanım ifadeleri</li><li>• Kazanım sayıları</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Genel felsefe, genel amaçlar, temel beceriler, değerler eğitimi, rehberlik ve ölçme ve değerlendirme</li><li>• Öğrenme alanları, alt öğrenme alanları tanımlandı</li><li>• Yeni kodlama sistemi oluşturuldu</li><li>• «Aktif ve Sağlıklı Hayat» olarak değiştirildi</li><li>• Sadeleştirme ve redaksiyon yapıldı</li><li>• Ekleme ve çıkarmalar yapıldı</li></ul> |