

**T.C.
MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI
Ortaöğretim Genel Müdürlüğü**

EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ

**ÖĞRETİM PROGRAMI
12. SINIF**



2006

**EĐİTSEL OYUNLAR
DERSİ PROGRAM GELİŐTİRME
ÖZEL İHTİSAS KOMİSYONU
GENEL KOORDİNASYON**

Medine KARAPINAR
Ortaöğretim Genel Müdürlüğü
Program Şube Müdürü

Mehmet Akif SÜTCÜ
Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı
Program Geliştirme Uzmanı

Mehmet BULUT
Malatya Milli Eğitim Müdürü

PROGRAM DANIŐMANLARI

Doç. Dr. Feridun MERTER İnönü Üniversitesi Öğretim Üyesi
Yrd. Doç. Dr. Celal TAŐKIRAN İnönü Üniversitesi Öğretim Üyesi
Yrd. Doç. Dr. Yahya DOĐAR İnönü Üniversitesi Öğretim Üyesi

KOMİSYON ÜYELERİ

İ.Etem KOCA
Spor Lisesi Okul Müdürü

Serpil TİMURKAAN Melek Baba İ.Ö.O. Beden Eğitimi Öğretmeni
Mehmet GÜLLÜ Cengiz Topel İ.Ö.O. Beden Eğitimi Öğretmeni
Feray MERİÇ Malatya Lisesi Beden Eğitimi Öğretmeni
Bilal Önder Spor Lisesi Beden Eğitimi Öğretmeni
Hümeyra ALAGÖZ Ted Koleji Beden Eğitimi. Öğretmeni
Berna ÇIPLAK Hacı İbrahim İ.Ö.O. Beden Eğt. Öğretmeni
Aygün UTKU Hidayet İ.Ö.O. Beden Eğitimi. Öğretmeni
Hüseyin KANAT Spor Lisesi Rehber Öğretmeni
Ramazan GÜRSUL Yeşilyurt Gazi İ.Ö.O. Rehber Öğretmeni
Ali Rıza CANPOLAT Yeşilyurt İmam Hatip Lisesi Rehber Öğretmeni

ÖLÇME VE DEĐERLENDİRME

Doç. Dr. Feridun MERTER
İnönü Üniversitesi Öğretim Üyesi

ÖNSÖZ

Dünyada bilginin önemi hızla artarken, “bilgi” kavramı ve “bilim” anlayışı da hızla değişmektedir. Bilgi toplumu oluşum sürecini başlatan bu gelişmelerin bilgi toplumunun ekonomik büyüme sürecini hızlandırıcı, sosyal alt yapı hizmetlerinin sunumunu iyileştirici ve kültürel etkileşimi artırıcı etkileri olduğu da açıktır.

Günümüzde ekonomik ve sosyal kalkınmanın en önemli bileşeni olan eğitim, tüm dünyada hızlı ve sürekli bir değişim içindedir. Gelişmiş tüm ülkeler, özellikle son yıllarda yoğun bir şekilde eğitimde reform çalışmaları başlatmışlardır.

Bütün bunların sonucunda; ülkemizde de eğitime olan talep farklılık göstermekte, eğitim sistemimizde çeşitli değişim ve gelişmeler yaşanmaktadır.

İç dinamikler ve AB eğitim sistemi normlarına uyum sürecinin dayanağını oluşturduğu “Orta Öğretimin Yeniden Yapılandırılması” kapsamında yürütülen bir dizi çalışma hayata geçirilmiş bulunmaktadır. Bu çalışmalardan en önemlilerinden biri ise; haftalık ders çizelgeleri ve buna dayalı olarak öğretim programlarının yeniden düzenlenmesidir.

Bu kapsamda yürütülen “Program Geliştirme” çalışmalarında; eğitim sistemi bir bütün olarak ele alınmış ve “nasıl bir insan modeli?” sorusu cevaplandırılmaya çalışılmıştır.

Anayasa, kanunlar, kalkınma plânları, şura kararları, akademik tezler, araştırmalar vb. kaynaklar gözden geçirilerek ülkemizin mevcut eğitim özelliklerinin belirlenmesi, başarı ve başarısızlıkların değerlendirilmesi ve ortaya çıkan sonuçların yeni öğretim programlarına yansıtılarak ilköğretim ve orta öğretim programlarının bütünsel bir yaklaşımla hazırlanması sağlanmıştır.

Öğretim programları ülkemizin tarihsel, kültürel, sosyal, ahlakî birikimini dünyada yaşanan tüm değişimleri ve gelişmeleri yansıtacak şekilde hazırlanmıştır. Programlar, etkinliklerle zenginleştirilerek, öğrenci merkezli hale getirilmiştir. Yine programların hazırlanmasında; sonuca dayalı bir anlayış yerine, süreci de değerlendiren bir anlayış esas alınmıştır.

Yeni program geliştirme yaklaşımı ile öğrencilerin araştırma yapmasına, kültürel faaliyetlere katılmasına, sosyal aktiviteler içinde olmasına, öğrenmeye dayalı etkinlikler içinde bulunmasına fırsat tanınmaktadır.

Yoğun bir çalışma sonucunda ortaya konulan bu programın hazırlanması, basımı, dağıtımı ve yayımlanmasında emeği geçen herkese teşekkür ederim.

Söz konusu programın Türk Eğitim Sistemimize hayırlı olması temennisiyle, yönetici, öğretmen ve öğrencilerimize başarılar dilerim.

Kerem ALTUN
Ortaöğretim Genel Müdürü

TÜRK MİLLÎ EĞİTİMİNİN AMAÇLARI

1739 Sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'na göre Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları:

I. Genel Amaçlar

Madde 2.

Türk Millî Eğitiminin genel amacı, Türk Milletinin bütün fertlerini;

1. Atatürk inkılâp ve ilkelerine ve Anayasada ifadesini bulan Atatürk Milliyetçiliğine bağlı; Türk Milletinin millî, ahlâkî, insanî, manevî ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yüceltmeye çalışan; insan haklarına ve Anayasanın başlangıcındaki temel ilkelere dayanan demokratik, lâik ve sosyal bir hukuk devleti olan Türkiye Cumhuriyeti'ne karşı görev ve sorumluluklarını bilen ve bunları davranış hâline getirmiş yurttaşlar olarak yetiştirmek;

2. Beden, zihin, ahlâk, ruh ve duygu bakımlarından dengeli ve sağlıklı şekilde gelişmiş bir kişiliğe ve karaktere, hür ve bilimsel düşünme gücüne, geniş bir dünya görüşüne sahip; insan haklarına saygılı; kişilik ve teşebbüse değer veren, topluma karşı sorumluluk duyan; yapıcı, yaratıcı ve verimli kişiler olarak yetiştirmek;

3. İlgi, istidat ve kabiliyetlerini geliştirerek, gerekli bilgi, beceri, davranışlar ve birlikte iş görme alışkanlığı kazandırmak suretiyle hayata hazırlamak ve onların, kendilerini mutlu kılacak ve toplumun mutluluğuna katkıda bulunacak bir meslek sahibi olmalarını sağlamak;

Böylece, bir yandan Türk vatandaşlarının ve Türk toplumunun refah ve mutluluğunu artırmak; öte yandan millî birlik ve bütünlük içinde iktisadî, sosyal ve kültürel kalkınmayı desteklemek ve hızlandırmak ve nihayet Türk Milletini çağdaş uygarlığın yapıcı, yaratıcı, seçkin bir ortağı yapmaktır.

GİRİŞ

Oyun farklı şekillerde tanımlanmıştır. Yapılan tanımların farklı olması, oyuna farklı yönlerden bakılmasındandır. “Örneğin bir bilim adamı fiziksel özellikler açısından oyunu tanımlarken, bir diğeri psikolojik açıdan, bir başkası da sosyolojik açıdan tanımlamıştır (Hazar, 1997).” Tanımların farklı yapılmasının başka bir nedeni de, gelişim kavramının farklı tanımlanmasındandır. “Oyunun insan gelişimi üzerinde etkisinin çok yönlü olması tanımların farklı olmasında diğeri bir etkidir. “Gelişim kavramı olarak, canlı varlığın bütün yaşamı boyunca geçirdiği ileriye ve geriye yönelik bütün değişiklikleri kapsar” (Binbaşoğlu, 1990)

Yapılan tanımlardan bazılarını şu şekilde sıralayabiliriz:

Oyun beden eğitimi, insan gelişiminin hemen hemen her boyutunda önemli rol oynayan bir eğitim aracıdır (Topkaya, 2004).

Oyun geniş anlamda çocuğun kişiliğini bütünü ile etkileyen bir faaliyettir (Gürün, 1984).

Oyun çocuğa göredir. Eğitici, hazırlayacağı eğitsel oyunları çocuğa göre düzenlemelidir. Oyunun merkezine çocuğu almalıdır. Çünkü oyun çocuğun psiko-motor, psiko-sosyal, zihinsel ve duyuşsal yeteneklerini geliştiren önemli bir eğitim aracıdır. Aynı zamanda çocuğun haz duyduğu önemli bir öğrenme sürecidir.

Oyun, insanların beden ve kafa yeteneklerini geliştirme amacını güden; hesap, dikkat, rastlantı ve beceriye dayanan, çoğu kez oyalanmak için oynanan aynı zamanda da tat veren bir tür yarışmadır (Seyrek ve Sun, 1997).

Oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci olarak ifade etmektedir (Dönmez, 1992).

Oyun sadece, çocuğun psiko-motor, psiko-sosyal, zihinsel ve duyuşsal yeteneklerini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda çocuğun fizyolojik gelişimini de sağlar. Çocuk, oyun içerisinde yaşadığı çevreye uyum sağlayabilmek için, gerekli doğa mücadelesini yarışma ruhu içerisinde gerçekleştirir. “Oyun içerisindeki mücadele ve çocuğun içine girmiş olduğu hareketlilik öncelikle; solunum, dolaşım ve sindirim sistemini olumlu etkilemektedir, ayrıca iç salgı bezlerinden daha fazla salgılama yapmasına katkıda bulunarak gelişimini hızlandırmaktadır. Doğal gelişim sürecinde düzenli beslenen bir çocuk, aldığı besinleri hareketlerle birleştirdiği zaman, bağışıklık sisteminde, adalelerinde, tendonlarında kemik ve eklem yapılarında güçlenme meydana gelir” (Hazar, 1997).

Bu gelişim sürecine birçok faktör etki etmektedir bu faktörlerin en önemlisi oyundur. “Çocukların oynamalarına yasak getirmek, kısıtlama getirmek çocuğun gelişimine köstek olma anlamını taşır” (Özhan, 1997).

Oyun esnasında çocuğun hareketliliğinden dolayı doğal olarak oksijen kullanımını fazla olacaktır. Böylelikle kanın daha çok pompalanması sonucu dokular daha iyi besleneceğinden kaslar güçlenecektir. Bunun aksi durumunda ise, çocuk güçsüz kaslara sahip olacak ve bu durum onun ileriki yaşamını da olumsuz etkileyecektir.

Oyunun fizyolojik ve psikolojik yararı olduğu kadar, sosyal yararı da vardır. Özellikle oyun içerisinde çocuk, grup üyeleriyle karşılıklı etkileşime girerek sosyalleşir ve grup üyelerini de sosyalleştir. Grup halinde oynanan oyunlar özellikle kendine özgü oyunlardır. Çocuklar kurallara uymayan arkadaşlarıyla oynamak istemezler. Çocuklar bu kuralsızlıktan hoşnut olmayacaklarından kurallara uyarlar. Oyunun bu özelliği onlara kurallara uymayı öğretir. Oyun kurallarına uyan çocuk, büyüdüğünde de toplum kurallarına uyacaktır.

Grup oyunlarında çocuk, mensup olduğu grubun çıkarlarını kendi çıkarlarından önde tutarak gruba aidiyet ve özveri duygularını geliştirir ve pekiştirir (Hazar, 2000). Oyun çocuklarda birlik olma, başkasına yardım etme, güçsüzü koruma, haklıdan yana olma, hakkına razı olma duygularını geliştirir. "...çocuk görgü kurallarını, çevresindeki canlıları korumayı, onlara zarar vermemeyi oyunda uygular. (Tuncar, 1999). Dolayısıyla toplumu oluşturan bireylerin daha küçük yaşlardan itibaren bu tür değerleri kazanması, sağlıklı bir toplumsal yapının oluşmasını da sağlar.

Toplum kurallarını çocuklara nasihat ederek, onlara baskı yaparak öğretmek çocuğun dil gelişimini olumsuz yönde etkiler. Oyun esnasında çocuk yeni sözcükler öğrenir, anlamadığını sorar, hakkını savunur, takım arkadaşına geliştirdiği taktiği anlatır, takım arkadaşını destekler, dille komut verir ve düşüncelerini rahatlıkla dile getirir. "Çocuk, oynarken oyuncağın, araç gereçlerin adlarını, ne işe yaradıklarını aklında tutar, öğrenir. Ayrıca hem sözcük dağarcığı, hem de anlatma yeteneği gelişir. Yeni öğrendiği kelime ve kavramlarla düzgün cümle kurma alışkanlığı kazanır. Rahat konuşur ve düşüncelerini açıklayabilir." (Tuncar, 1999) Bunların dışında özellikle dil gelişimine faydası olan oyun öncesi sayışmalar, şarkılı tekerlemeli oyunlar çocuğun dil gelişimini sağlar.

Ebeysi, rakiplerini, takım arkadaşlarını, oyun kurallarını takip ederek; rakiplerinin eksiklerini görür. Akıl yürütür, zihnini zorlar Arkadaşlarına, rakibe, kurallara ve oyunun gidişatına göre taktik geliştirir. Böylece çocuk oyun içerisinde deneyim kazanarak bilgi sahibi olur. Nesnelere, olgular, olaylar ve kurallar arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları algılar.

"Oyunla çocuk eski deneyimlerini, davranışlarını, bilgilerini zenginleştirir. Nesnelere arasındaki ayrılık ve benzerlikleri kavrar, düşünme, kavrama, algılama, gibi zihinsel yetenekleri geliştirir" (Akandere, 2004).

Çocuk oyun içerisinde oyunu kurallara göre oynamanın hazzını alır, insanlara karşı sevgi duyar, takdir edilme duygusunu tadar, kendine olan güvenini pekiştirir.

Oyunla çocuk, duygusal tepkilerini denetim altına almayı, sorunlarından uzaklaşmayı, kendine güveni, sevinç ve haz almayı, sevgi ve beğenilme duygularını geliştirir. Bu da duygusal gelişim için önemli bir katkıdır (Akandere, 2004).

Aile, birincil grup olduğu için oldukça sıcak bir ortama sahiptir. Aile içerisinde çocuk sevgi ile büyütüldüğünden, hataları görmezlikten gelinir ve böylece çocukta bencil duygular gelişebilir. Hâlbuki toplum kuralları olan daha sert bir yapıya sahiptir. Çocuk ancak kurallı bir çevre olan oyun içerisinde kişiliğini geliştirerek topluma katılabilir. Çünkü oyun çevresi ne aile kadar yumuşak, ne de toplum kadar sert bir yapıya sahiptir. Oyun çevresi ılıman bir çevredir.

Aile ortamında her istediği yapılan, bir dediği iki edilmeyen çocuk başlangıçta oyun oynamakta zorlanır. Bencil davranır, paylaşmaya yanaşmaz, çabuk küser, mızıkçılık eder, zora gelince büyüklere şikâyete gider. Başlangıçta belli bir seviyeye kadar bu davranışlar normaldir, ama bazı çocuklarda çok belirgindir. Özellikle de ev dışında az oyun oynayan ço-

cuklarda sıklıkla görülür. Böyle çocuklar uzun süre başkalarının oyunlarını izlerler, oyuna katılmazlar. Sürekli oyun dışında kalan ya da hep yalnız oynayan çocuk, grup oyunlarında ciddi bir uyumsuzluk içinde kalır. Oyun içerisinde bencil ve saldırgan davranışlarda bulunan çocuk, ya ana babasının tutumunu oyuna yansıtıyordur ya da evinde sindirilen, baskı altında tutulan, davranışları kısıtlanan bir çocuktur. Oyunda hep silik kalan, başkalarını izleyen çocuk, bağımlı yetiştirilmesini yansıtıyordur. Sonuç olarak, kazanılan olumlu-olumsuz nitelikler oyun içerisinde sınanır. Çünkü oyun, kazanılan olumlu niteliklerin pekiştirildiği, olumsuz niteliklerin de değişime uğradığı bir deneme alanıdır (Yörükoğlu, 1990).

GÜNÜMÜZDE OYUN DAHA ÖNEMLİ

Çağımız, insanları hareketsizliğe sevk eden bir yaşam ortamı sunmaktadır. Yaratıcılığa imkân vermeyen teknolojik donanımlar, betonlaşmış çevre, her yere araçla gitme alışkanlığı, yürüyen merdivenler, uzaktan kumandalı ev araçları, insanları her geçen gün hareketsizliğe sevk etmektedir. Bu durum çocukları ve gençleri daha çok etkilemektedir. Bugün apartman dairelerinde, kalabalık okul ve kreşlerde yaşayan, sınırlı olarak hareket imkânı bulan, zamanının büyük bir kısmını kapalı alanlarda geçiren çocuklar; yeterli oyun alanı bulamamaktadırlar. Mevcut oyun alanları ise, doğal materyallerden uzak, zemini yapay çim olan alanlardır. Çocuk bu gibi nedenlerden dolayı oyuna hasret kalmaktadır.

Oyun alanları ile ilgili mevcut aksaklıkların asgari seviyeye indirilmesi için, şehir planlamacılığında oyun alanlarının arttırılması önemli bir unsur olmalıdır. Bu nedenle, oyun ve oyun alanlarının önemini anlayan ülkeler, çeşitli projeler geliştirmişlerdir. “**Oyun Sokakları**” düşüncesi, uluslararası çocuk yılı dolayısıyla gündeme gelmiş, bu düşünce doğrultusunda Atina’da seksen kadar sokağın oyuna ayrılması ön görülmüştür. (Bengston, 1985).

Sonuç olarak; çocukların oyun içerisinde hem fizyolojik hem de psiko-sosyal gelişimlerini tamamlayabilmeleri için, özellikle kentsel alanlarda, içerisinden taşıtların geçmediği, ağaçların oldukça yoğun olduğu oyun sokaklarının oluşturulması gerekir.

Çocukların geleceğin sorumluluk sahibi, üretken ve iyi vatandaşları olabilmeleri için, aile ve eğitim kurumları işbirliği ile çocuklara iyi organize edilmiş oyun ortamları yaratılması önemlidir (Öztürk, 1998).

EĞİTSEL OYUNLAR DERSİNİN AMACI

Eğitsel oyunlar dersinin amacı; öğrencilerin, çocuğun psikomotor, zihinsel, duyuşsal, psiko-sosyal gelişimi açısından oyunun öneminin farkına varmalarını sağlamak, eğitsel amaca yönelik oyun seçme becerisi kazandırmak. Sorgulama, analiz ve sentez yapabilme, problem çözme, yargıya varma, kritik edebilme gibi becerileri kazandırabilmek, eğitimin görevlerindedir. Bu amaçla eğitimin bir aracı olan oyun, bireylere gruplayabilme, analiz yapabilme, hipotezler oluşturabilme, senteze varabilme, problem çözebilme gibi zihinsel becerilerin kazandırılması için son derece uygun bir ortam hazırlar (Çamlıyer, 2001).

NEDEN EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ?

Bugün hemen hemen bütün dersleri oyun ve drama ile öğretmek mümkündür. Çünkü çocuk, oyun içerisinde deneyim kazanmakta, taktikler geliştirmekte, düşünüp çözüm yolları üretmekte ve çeşitli kararlar almaktadır. Böylece, kazandırılmak istenen beceriler, değerler ve kazanımlar oyun içerisinde kolaylıkla kazandırılabilir.

Oyun içerisinde daha rahat davranan çocuk, zayıf yönlerini kavrayarak; yeteneklerini, gerçek kişiliğini, bilgi düzeyini daha yalın ve gerçekçi bir şekilde ortaya çıkarır. Bu nedenle öğretmenler, öğrencilerini en iyi şekilde oyun içerisinde tanırlar.

Oyun, aynı zamanda bireyin ahlaki (moral) gelişimini sağlayan önemli bir olgudur. Bu alanda yapılan araştırmalar, dürüst ve adil olma gibi davranışları oyunsal aktivitelerle kazanan çocukların, sınavlarda kopyaya teşebbüs etmediklerini göstermektedir (Çamlıyer, 2001).

Bunların yanı sıra eğitsel oyunlar dersinde oyunu tanıyan, önemini kavrayan çocuk, bir sonraki aşamada amaca yönelik oyun da seçebilir. Çünkü öğrenci, amaca yönelik seçilmeyen oyunların fayda sağlamayacağını bilmesi gerekir. Her çocuğun bedensel ve psiko-motor gelişim düzeyi farklıdır. Bu nedenle “Seçilecek olan oyunlar bu farklı gelişim düzeyleri göz önüne alınarak seçilmelidir” (Akandere, 2004).

Eğitsel Oyunlar Dersi öğrencilerin, oyunun amacını ve seçimini bilen bireyler olarak yetişmesini sağlar. Böylece öğrenci, topluma karşı daha duyarlı olmayı, empati kurarak oyunu engellilere göre düzenlemeyi öğrenir. Türkiye nüfusunun 8.5 milyonunun engelli olduğunu bilen öğrenci, engellilerin varlığını kabul ederek, onların yaşam zorluğunu kavrar ve onlara saygı duyar.

Sportif oyunlarla tanışan öğrenciler, spor branşına yönelik oyun seçer. Oyun ile teknik kapasitesini geliştirir. Oyunda kendisinin, rakibinin teknik-taktik kapasitesini, zayıf ve güçlü yönlerini tespit ederek fikir yürütür, karar alır, taktik geliştirir ve geliştirdiği taktiği uygular.

Eğitsel Oyunlar Müfredat Programı, öğrencilerin geleneksel oyunları tanımlarına ve oynamalarına olanak sağlar. Bu nedenle Eğitsel Oyunlar Dersini okuyan öğrenci, kendi geleneksel değerlerini öğrenir ve bu değerlerini korur.

Kent ve köylerde yaşayan çocukların oyunları arasında da değişiklikler görülmektedir. Özellikle büyük kentlerde yaşayan çocukların geleneksel oyunları daha az oynadıkları görülmektedir (Özhan,1997). Bu sebeple kentsel alanda yaşayan çocuklar Eğitsel Oyunlar Dersi ile geleneksel oyunlardan haberdar olurlar.

PROGRAMIN TEMEL YAKLAŞIMI

Çağımızın en büyük sorunlarından biri, bireyler arası etkileşimin ve işbirliğinin yetersiz olması ve bunun sonucunda ortaya çıkan toplumsal sorunlardır. İşbirliği bu sorunların azaltılmasında ve beraberinde barış ortamı yaratılmasında önemlidir. Bu nedenle Yapılandırıcı Yaklaşım işbirliğine azami önemi vermektedir.

Kültürel değerlerin değişmesi ve varlığını koruması da eğitimin önemli görevlerinden- dir. Yapılandırıcılık, bilgi üretimi ile kültürlerin güçlenmesi ve varlığını devam ettirmesi konusunda büyük katkılar sağlamaktadır.

Bu anlayış doğrultusunda Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı;

1. Atatürk ilkelerine bağlı bireyler yetiştirmeyi ön plânda tutar.
2. Bilgi, beceri ve değerlerin gelişmesini sağlayarak, öğrenmeyi öğrenmenin gerçekleşmesini amaç edinir.
3. Öğrencileri gözlemeye, araştırmaya, spor yapmaya ve derlemeye özendirir.
4. Öğrencilerin fiziksel ve duygusal açıdan sağlıklı ve mutlu bireyler olarak yetişmesini amaçlar.
5. Ulusal kimliği merkeze alarak, evrensel değerlerin benimsenmesine önem verir.

6. Öğrencilerin kendi örf ve âdetleri çerçevesinde ruhsal, ahlâkî, sosyal ve kültürel yönlerden gelişmesini hedefler.
7. Öğrencilerin öğrenme sürecinde deneyimlerini kullanmasına ve çevreyle etkileşim kurmasına olanak sağlar.
8. Her öğrenciye ulaşabilmek için öğrenme-öğretme yöntem ve tekniklerindeki çeşitliliği dikkate alır.
9. Oluşturulacak öğrenci çalışma dosyalarına bakılarak öğrenme ve öğretme süreçlerinin akışı içerisinde değerlendirmeye olanak sağlar.

TEMEL BECERİLER

1. Eleştirel düşünme becerisi
2. Yaratıcı düşünme becerisi
3. İletişim becerisi
4. Araştırma becerisi
5. Problem çözme becerisi
6. Bilgi teknolojilerini kullanma becerisi
7. Girişimcilik becerisi
8. Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma becerisi
9. Sınıflandırma becerisi
10. Planlama becerisi
11. Kendini kontrol etme
12. Çabuk karar verme
13. Uyarılma becerisi
14. Risk alma becerisi
15. Hakkını koruma becerisi
16. Görev paylaşımı yapma
17. Özeleştiri yapma
18. Sunu Yapma
19. İlişkilendirme Becerisi
20. Çok Yönlü Düşünme

DEĞERLER

1. Dayanışma
2. Estetik
3. Sorumluluk
4. Yardımseverlik
5. Duyarlılık
6. Bilimsellik
7. Hoşgörü
8. Farklılıklara saygı duyma






9. Temizlik alışkanlığı
10. Yenilgiyi kabullenme
11. Kazananı tebrik etme
12. Eleştiriye açık olma
13. Sağlığa önem verme
14. Kötü tezahürata karşı olma
15. Kendini başkasının yerine koyma
16. Fedakârlıkta bulunma
17. Sahadaki mücadeleyi dışarı yansıtmama
18. Dostça mücadele etme
19. Bencil olmama
20. Adil Olma
21. Sabırlı Olma
22. Haksızlığa karşı olma
23. Hakkına razı olma
24. Spor ahlakını kazanma
25. Geleneksel ve milli değerlerine sahip çıkma
26. Kurallara uyma
27. Atatürk sevgisi

GENEL AMAÇLAR

Bu programı başarı ile tamamlayan öğrenci;

1. Sinir-kas koordinasyonunu geliştirir.
2. Kuvvet, sürat ve dayanıklılığını geliştirir.
3. Algısını geliştirir.
4. Zekâsını geliştirir.
5. Dengesini geliştirir.
6. Sosyalleşir.
7. Spor ahlâkı kazanır.
8. Oyun alanını düzenler.
9. Amacına yönelik oyun seçer.
10. Organizasyon yapar.
11. Taktik ve teknik geliştirir.
12. Geleneksel ve milli değerlerine sahip çıkar.

EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINDA KULLANILAN SEMBOLLER

 Sınıf-okul içi etkinlik	Bu sembol, ilgili etkinliklerin (çalışma kâğıdı doldurma, film izleme, görsel materyal okuma, grup çalışması, mektup yazma, sanal alan gezisi, yaratıcı drama, vb.) sınıf içinde yapılacağını gösterir.
 Okul dışı etkinlik	Bu sembol; ilgili etkinliklerin tümünün, bir kısmının ya da bazı aşamalarının ev, kütüphane ve konuyla ilgili kurum ve kuruluşlarda yapılabileceğini, ilgili kaynak kişilerle yapılacak görüşmeleri gösterir.
 Uyarı	Bu sembol, ilgili üniteye verilecek beceri ve değer ifadelerini, işlenecek konuların sınırlarını, kullanılması önerilen araç-gereç ve dikkat edilmesi gereken noktaları gösterir.
 Ders içi ilişkilendirme	Bu sembol, ilgili üniteyle ilişkilendirilebilecek diğer Eğitsel Oyunlar Dersinin ünitelerinin adını, ilgili kazanımlarını ve konularını gösterir.
 Ölçme ve Değerlendirme	Bu sembol, eğitim öğretim sürecinde yapılabilecek değerlendirme etkinliklerini göstermektedir. Burada yazılan değerlendirme etkinliği bir öneridir. Siz kılavuzda yer alan etkinliklerden öğrencilerin başarımını en iyi ölçebileceğinizi düşündüğünüz başka yöntemleri de seçebilirsiniz.
((Sınırlamalar	Bu sembol, ilgili konunun hangi sınırlar içerisinde işleneceğini gösterir.
(Ders dışı ilişkilendirme	Bu sembol, ilgili konu ile ilişkilendirilebilecek diğer dersleri gösterir.

EĞİTSEL OYUNLAR DERSİ DERS KİTABI FORMA SAYILARI

SINIF	A4
12	11 – 13

PROGRAMIN UYGULANMASI İLE İLGİLİ AÇIKLAMALAR

Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı, T.C Anayasası ile Millî Eğitim Temel Kanunu hükümlerine uygun olarak hazırlanmıştır. Buna göre;

1. Ünitelerle ilgili kazanımlar, Eğitsel Oyunlar dersinin genel amaçlarına ulaşmayı sağlayacak şekilde belirlenmiştir.
2. Ünitelere ayrılacak süreler ve ünitelerin işleniş sırası; öğrenci seviyesine, ortama ve çevre etkenlerine göre zümre öğretmenlerince belirlenir.
3. Öğrenci düzeyi ve çevre etkenleri dikkate alınarak öğrenme-öğretme etkinliklerinde farklı ünitelerin birbirleriyle bağlantılı olan kazanımları birlikte ele alınabilecektir.
4. Öğrenme-öğretme etkinliklerinde öğrenci düzeyine, eğitim ortamına ve çevre etkenlerine göre öğrencileri aktif kılan öğrenme-öğretme yöntem, teknik ve stratejileri kullanılır.
5. Öğrenme-öğretme etkinliklerinde, kazanımların edinilmesine yardımcı olabilecek uygun görsel, işitsel ve basılı materyallerden yararlanır.
6. Öğretme ortamında, spor öğretimiyle öğrencilere kazandırılması amaçlanan; insana, düşünceye, hürriyete ve ahlâkî olana saygı öncelikle öğretmen yerine getirmelidir.

ÖĞRENME - ÖĞRETME SÜRECİ

Programla, öğrencilerin bilgileri yapılandırmaları ve yeni bilgiler üretmeleri amaçlanmaktadır. Bu sebeple öğrencilerin öğrenme-öğretme süreci katılımı önemlidir.

Bu çerçevede;

1. Öğrenci, öğrenme amaçları ile yöntemlerini belirleme ve uygulama çalışmalarına katılır, etkinliklerde sorumluluk üstlenir.
2. Öğrenciler; sorunları çözer, edindiği bilgileri arkadaşlarıyla paylaşır ve bu yöntemle sürekli yeni bilgiler edinir.
3. Öğrenciler; bağımsız olarak öğrenir, bireysel tercihlerini, ilgilerini ve zihin becerilerini öğrenme sürecinde kullanır, öğrenmeyi öğrenir.
4. Öğretmen, öğrencinin işini kolaylaştırır ve kendi kendine öğrenmesini sağlar.
5. Öğretmen, öğrencilerin kaynaklara ulaşmasına ve kaynaklardan yararlanmasına katkı sağlar.
6. Öğretmen, öğrencileri kendi kendilerine değerlendirmelerde bulunmaya özendirir.

Programda yer alan becerilerin kazandırılması sürecinde, öğrencilerin ilgi ve meraklarını uyandırıcı ve zihinsel hazırlıklarını sağlayıcı çalışmalara yer verilmiştir. Bu amaçla, öğren-

cilerde ilgi ve merak uyandırma, sorgulama, dikkatini yoğunlaştırma ve canlı tutma, öğrenme amaçlarını, yöntemlerini belirleme ve ön bilgileri harekete geçirme gibi çalışmalar yapılmaktadır.

Öğretmenler, öğrencilerin belirlenen kazanımları edinmesini sağlamak için hangi öğrenim stratejilerinin kullanılacağını, burada değinilen öğrenme ve öğretme ile ilgili anlayışları dikkate alarak kendileri belirleyeceklerdir. Spor Fizyolojisi Dersi öğretiminde öğrencilerin çeşitli öğrenme deneyimleri edinmesi için uygun öğrenme ortamlarının sağlanması esastır. Öğrencilerin ele alınan olayların açıklamalarını kendilerinin yapılandırmalarını ve değerlendirmelerini sağlayan bireysel veya grup etkinlikleri, öğretmen ve öğrencilerin birlikte katılacağı tartışmalar ve yaparak-düşünerek öğrenme etkinlikleri etkin şekilde kullanılmalıdır. Öğrenme-öğretme sürecinde öğretmenin rolü öğrencilere rehberlik yaparak öğrenmeyi kolaylaştırmaktır.

Öğretmen;

- Eğitsel Oyunlar dersinde öğrenmeye elverişli ve destekleyici bir ortam oluşturmali,
- Öğrencilerin motivasyon, ilgi, beceri ve öğrenme stilleri gibi bireysel farklılıklarını göz önünde bulundurmalı,
- Öğrencilerin işlenen konu ile ilgili ön bilgilerini açığa çıkarmalı ve öğrencilerin kendi düşüncelerinin farkında olmalarını sağlamalı,
- Öğrencilerin ileri sürülen alternatif düşünceler üzerinde düşünmelerini, bu düşünceleri tartışmalarını ve değerlendirmelerini teşvik etmeli,
- Tartışmaları ve etkinlikleri, öğrencilerin bilimsel olarak kabul edilen bilgi ve anlayışları kendilerinin yapılandırmasına imkân verecek şekilde yönlendirmeli,
- Öğrencilere yapılandırdıkları yeni kavramları farklı durumlarda kullanma fırsatları vermeli,

Eğitsel Oyunlar Ders Programı'nın uygulanması sürecinde gerekli beceri, bilgi ve kavramların kazanımında işe koşulabilecek ve etkinliklerimize temel oluşturabilecek bazı uygulamalar şunlar olabilir:

Örnek Olay Analizi (Çözümlemesi): Öğrencilerin işlenen konuyla ilgili örnek olayları işlenen konu ilkeleri açısından çözümlemesidir.

Sonuç Çıkarma: Öğrencilerin işlenen konuda ulaştıkları sonuçları belirlemeleridir.

Geri Plandaki Düşünceleri Bulma: Öğrencilerin işlenen konuyu ya da konuyla ilgili olayları analiz ederek açıkça ifade edilmemiş düşünceleri keşfetmeye çalışmasıdır.

Görsel İmge Oluşturma: Öğrencilerin işlenen konuyu, grafik, resim, karikatür, tablo, şema, şekil vb. herhangi bir görsel imge ile göstermesidir.

Önem Sırasına Koyma: Öğrencilerin, işlenen konudaki ana düşünceleri, ilkeleri ya da anahtar sözcükleri önem sırasına koymalarıdır.

Başlık Bulma: Öğrencilerin oynadıkları veya izledikleri bir isim koymaları, eğer varsa var olan ismi (başlığı) değerlendirmeleridir.

Sınıflama: Öğrencilerin belli bir konuda bilgi toplamaları ve onları sınıflayarak sunmalarıdır.

Örnek Verme: Öğrencilerin işlenen konuları açıklığa kavuşturan örnekler vermesidir.

Kendini Değerlendirme: Öğrencilerin neyi ne kadar öğrendiklerinin incelenmesi, öğrenme sürecinin başındaki ve sonundaki düzeyine bakarak ne kadar gelişme gösterdiklerinin belirlenmesidir.

Yordama Yapma: Sınıfta işlenen konunun işlenmemiş bölümüyle ilgili tahminlerde bulunma ve bu tahminlerin gerekçelerini açıklamadır.

Bulmaca: Öğrencilerin konu ile ilgili bulmaca hazırlamaları ya da öğretmen tarafından hazırlanmış bir bulmacayı çözmeleridir.

Dramatizasyon: Öğrencilerin, öğrenilenleri dramatize ederek göstermeleridir.

Tavsiyede Bulunma: Öğrencilerin işlenen konuyla ilgili kişilere tavsiyede bulunmasıdır. Her düzeydeki öğrenciler, öğrendikleri konularla ilgili kendilerinden sonraki öğrenciler için tavsiyeler hazırlayabilirler. Bu, öğrencilerin konu ve öğrenme süreci hakkında düşünmelerini sağlayacaktır.

Karşılaştırma: Öğrencilerin, öğrenilenler arasındaki farkları ya da benzerlikleri belirlemesidir.









Görüşme Yapma: Öğrencilerin öğrenilenlerle ilgili birbirlerine ya da bilgi alma amaçlı gerçek yaşamdaki insanlara sorular sorması ve bu soruların cevaplanmasıdır.









Kavram Haritası Oluşturma: Konu ile ilgili başlıca kavramların, merkezi bir kavram etrafında birbirleriyle ilişkilerini gösterecek bir haritanın oluşturulmasıdır.


Kanıtlama: Öğrencilerin, öğrenilenlerle ilgili bir yargıyı destekleyici bilgileri toplamaları, bu bilgileri çözümlemeleri ve o yargıyı doğrulayan kanıtlar ve belgeler sunmalarıdır.

Beyin Fırtınası: Öğrencilerin açık fikirli olarak bir konu, olay veya problem durumu hakkında düşünmelerini ve mantıklı olup olmadığı endişesine kapılmadan olabildiğince çok sayıda fikir üretmeleridir.

Tüm bu uygulamalarla birlikte, empati kurma, değerlendirme, benzetim, günlük yaşamla ilişkilendirme, not alma, görüş tarama, gözlem, formülleştirme, haber toplama, önceki düşünceleriyle karşılaştırma, bildikleriyle bağ kurma, dosya oluşturma, öykü tamamlama, öğretim malzemesi hazırlama, çalışma yaprağı, koleksiyon yapma, hipotez oluşturma ve sınama, yıllık hazırlama, tersinden düşünme, anlaşma imzalama, pantomim, öğrendiklerini listeleme, proje, gazete çıkarma, yeniden yazma gibi uygulamalar etrafında öğretim etkinlikleri hazırlanabilir.

ÜNİTE I	ÖĞRENCİ KAZANIMLARI	ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	AÇIKLAMALAR
EĞİTSEL OYUNLARA GİRİŞ	<p>Bu ünitenin sonunda öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> Eğitsel oyunu tanır. Tarihsel süreç içerisinde eğitsel oyunların gelişimini ve değişimini fark eder. Eğitsel oyunun insan yaşamındaki önemini örneklerle açıklar. Eğitsel oyunları kendi ölçütlerine göre sınıflandırır. 	<p> “Tanı ve Öğren” Öğrenciler; bir hafta önceden eğitsel oyunun tanımı, tarihi gelişimi ve önemi ile ilgili kaynakları tarar, sonuçlarını ortaya koyar, CD, slâyt vs. ile sınıfa sunar (1, 2 ve 3. kazanımlar)</p> <p> “Oyunları Sınıflandırma” Öğrenciler kendilerine göre eğitsel oyunları sınıflandırır. Öğretmen, eğitsel oyunların sınıflandırılmasını slâyt ile sınıfa izletir. (4. kazanım)</p> <p> +  “Oyunların Yararı” Öğretmen eğitsel oyunların gelişime olan etkilerini tepegöz, slâyt vs. ile sınıfa izletir. Öğrenciler kendi seçtikleri bir oyunu oynarlar. Oynadıkları oyunun kendilerine kazandırdıkları üzerine tartışırlar. Ekte sunulan çalışma kâğıdı doldurulur. (5. kazanım)</p>	<p> Bu ünite de verilecek beceriler: Araştırma, sınıflandırma, iletişim kurma, bilgi teknolojilerini kullanma, empati kurma</p> <p> Bu ünite de verilecek değerler: Bilimsellik, kurallara uyma, diğer farklılıklara saygı duyma,  Eğitsel oyunların tarihi gelişimi Spor Tarihi Dersi ile ilişkilendirilir.</p> <p> Öğrenci öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu, öğrenci gözlem formu öğrenci etkinliklerini değerlendirme formu, kavram haritalarını değerlendirme formu, proje değerlendirme formu, portfolyo ürün değerlendirme formu, sözlü sunum dereceleme ölçeği, proje sunum değerlendirme ölçeği, araştırma kâğıdı değerlendirme ölçeği, tutum ölçeği İle değerlendirme yapılabilir</p>

ÜNİTE II	ÖĞRENCİ KAZANIMLARI	ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	AÇIKLAMALAR
EĞİTSEL OYUN HAZIRLAMA	<p>Bu ünitenin sonunda öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> Öğrenci, amaca yönelik oyun seçer. Bir oyunu oynatırken dikkat etmesi gereken kuralları saptar. Oyun alanını güvenli bir şekilde düzenler. Yaratıcılık becerisini kullanarak oyunu mevcut koşullara uyarlar. Deneme oyunu oynatır. Düzenlediği oyunu arkadaşları ile birlikte oynar. Düzenlediği oyunu arkadaşlarına oynatır. 	<p> +  “Oyun Seçelim” Öğrenciler farklı gelişim özelliklerini geliştirici oyunları kaynaklardan ve günlük yaşamından seçer ve seçtiği oyunu sınıfta tanıtır. CD sini hazırlar, sunum yapar (1. kazanım).</p> <p> +  “Oyunu Planlayalım” Oynayacağı oyunun kurallarını arkadaşlarına gösterim yoluyla tanıtır. Oyun alanını ve araçlarını oyuna uygun olarak güvenli bir şekilde düzenler ve oyuna yönelik gerekli uyarlamaları yapar (2. 3. 4 kazanımlar).</p> <p> +  “Hem Oynayalım Hem de izleyelim” Öğrenci, arkadaşlarını iki gruba ayırır. Bir deneme oyunu oynatır. Öğrencilerden biri, bir gruba oyunu oynatırken, diğer grup oyunu izler. Diğer öğrenci ikinci gruba da aynı oyunu oynattıktan sonra, çalışma kâğıtları ile öğrencilerin oyun oynatılırken dikkat edilmesi gereken hususları saptayıp saptamadıkları kontrol edilir (5. 6. kazanımlar).</p>	<p>[!] Bu üniteye verilecek beceriler: Planlama, eleştirel düşünme, kural koyma, yaratıcı düşünme, empati</p> <p>[!] Bu üniteye verilecek değerler: Dayanışma, yenilgiyi kabullenme, kazananı tebrik etme, sağlıklı olmaya önem verme, duyarlılık, aldığı sorumluluğu yerine getirme, engellileri anlama</p> <p>[!] Algısal gelişim için körebe, sıçrama gelişim için birdirbir oyunu oynatılabilir.</p> <p> Spor Kazalarından Korunma ve İlk Yardım dersleri ile ilişkilendirilir</p> <p> Ölçme ve Değerlendirme: Öğrenci öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu, öğrenci gözlem formu öğrenci etkinliklerini değerlendirme formu, kavram haritalarını değerlendirme formu, proje değerlendirme formu, portfolyo ürün değerlendirme formu, sözlü sunum dereceleme ölçeği, proje sunum değerlendirme ölçeği, araştırma kağıdı değerlendirme ölçeği, tutum ölçeği ile değerlendirme yapılabilir</p>


ÜNİTE III	ÖĞRENCİ KAZANIMLARI	ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	AÇIKLAMALAR
EĞİTSEL OYUN OYNAMA	<p>Bu ünitenin sonunda öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Psiko-motor gelişimin ağırlıklı olduğu oyunları seçer. 2. Psiko-motor gelişimin ağırlıklı olduğu oyunun kurallarını tanır. 3. Psiko-motor gelişimin ağırlıklı olduğu oyunun kurallarının uygulanış sırasını dikkatlice izler. 4. Psiko-motor gelişimin ağırlıklı olduğu oyunları zihinsel, duygusal ve psiko-sosyal gelişimine yönelik oyunlardan ayırır. 5. Psiko-motor gelişimin ağırlıklı olduğu oyuna uygun vücudunu hazırlar. 6. Psiko-motor gelişimin ağırlıklı olduğu bir deneme oyunu oynatır. 7. Psiko-motor gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu öğretmenin rehberliğinde öğretmeniyle birlikte oynar. 8. Psiko-motor gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu kendi kendine oynar. 9. Psiko-motor gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu istenilen nitelikte oynar. 10. Zihinsel (bilişsel) gelişimin ağırlıklı olduğu oyunları seçer. 11. Zihinsel gelişimin ağırlıklı olduğu oyunun kurallarını tanır. 	<p> “Oyun Seçelim” Sınıflar guruplara ayrılır. Gruplar psiko-motor, zihinsel, duyuşsal ve psiko-sosyal gelişimine yönelik oyunları seçer, oyunun kurallarını açıklar. Oyun alanını ve araçlarını seçtiği oyuna uygun düzenler. Uygulama esnasında kuralların uygulanış sırasını dikkatlice izlerler. Psiko-motor, zihinsel, duyuşsal ve psiko-sosyal oyunları birbirinden ayırır. Oyunu oynatan grup sınıftaki diğer arkadaşlarını fiziksel olarak oyuna hazırlar. Oyunu grup olarak kendi kendilerine oynarlar. Grup oynadığı oyunu sınıftaki diğer arkadaşlarına oynatır. Oyun sonunda oynanan oyunun amaca yönelik seçilip seçilmediği, kuralların uygulanıp uygulanmadığı, oyun alanının oyunun koşullarına göre seçilip seçilmediği tartışılır (1 ile 30 arasındaki kazanımlar).</p>	<p>[!] Bu ünite de verilecek beceriler: Dayanışma, sorumluluğu paylaşma, işbirliği yapma, planlama,</p> <p>[!] Bu ünite de verilecek değerler: Sorumluluk alma, eleştiriye açık olma, kötü söz söylemeye karşı olma, yenilgiyi kabullenme, kazananı tebrik etme, dostça mücadele etme, fedakârlık yapma, kurallara uyma, adil ve sabırlı olma, haksızlığa karşı koyma, spor ahlâkı kazanma, estetik davranma becerisi.</p>

EĞİTSEL OYUN OYNAMA

12. Zihinsel gelişimin ağırlıklı olduğu oyunun kurallarının uygulanış sırasını dikkatlice izler.
13. Zihinsel gelişimin ağırlıklı olduğu oyunları psiko-motor, duyuşsal ve psiko-sosyal gelişimine yönelik oyunlardan ayırır.
14. Zihinsel gelişimin ağırlıklı olduğu oyuna uygun vücudunu hazırlar.
15. Zihinsel gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu öğretmenin rehberliğinde öğretmeniyle birlikte oynar.
16. Zihinsel gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu kendi kendine oynar.
17. Zihinsel gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu istenilen nitelikte oynar.
18. Duyuşsal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunları seçer.
19. Duyuşsal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunun kurallarını tanır.
20. Duyuşsal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunun kurallarının uygulanış sırasını dikkatlice izler.
21. Duyuşsal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunları zihinsel, psiko-motor ve psiko-sosyal gelişimine yönelik oyunlardan ayırır.
22. Duyuşsal gelişimin ağırlıklı olduğu oyuna uygun vücudunu hazırlar.
23. Duyuşsal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu öğretmenin rehberliğinde öğretmeniyle birlikte oynar.

“Arkadaşını Oyunda Tanı”


Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruptan bir idareci belirlenir. Bir grup idareci yönetiminde oyun oynarken diğer grubun gözlem yapması sağlanır. Oyun sonunda oyun gözlem kâğıtları dağıtılır. İki grupta oyun oynadıktan sonra oyun sonunda öğrencilerin yaptıkları gözlemler tartışılır. (25 ile 32 arasındaki kazanımlar)

 **Ölçme ve Değerlendirme:** Öğrenci öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu, öğrenci gözlem formu öğrenci etkinliklerini değerlendirme formu, kavram haritalarını değerlendirme formu, proje değerlendirme formu, portfolyo ürün değerlendirme formu, sözlü sunum dereceleme ölçeği, proje sunum değerlendirme ölçeği, araştırma kâğıdı değerlendirme ölçeği, tutum ölçeği, davranış kazanım gözlem çizelgesi, hata izleme çizelgesi, kuralları uygulama çizelgesi ile değerlendirme yapılabilir











EĞİTSEL OYUN OYNAMA










24. Duyuşsal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu kendi kendine oynar.
25. Duyuşsal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu istenilen nitelikte oynar.
26. Psiko-sosyal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunları seçer.
27. Psiko-sosyal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunun kurallarını tanır.
28. Psiko-sosyal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunun kurallarının uygulanış sırasını dikkatlice izler.
29. Psiko-sosyal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunları zihinsel, duygusal ve psiko-sosyal gelişimine yönelik oyunlardan ayırır.
30. Psiko-sosyal gelişimin ağırlıklı olduğu oyuna uygun vücudunu hazırlar.
31. Psiko-sosyal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu öğretmenin rehberliğinde öğretmeniyle birlikte oynar.
32. Psiko-sosyal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu kendi kendine oynar.
33. Psiko-sosyal gelişimin ağırlıklı olduğu oyunu istenilen nitelikte oynar.
34. Oyunların psiko-motor, zihinsel, duyuşsal, psiko-sosyal gelişime olan etkilerini değerlendirir.

##”Hem Oynayalım Hem de Gelişelim” (Proje Çalışması) Öğrenci geleneksel bir oyunu seçer. Seçtiği oyunu planlar, kurallarını belirler, uygular ve psiko-motor, zihinsel, duyuşsal ve psiko-sosyal gelişime olan etkilerini ortaya koyar.

ÜNİTE IV	ÖĞRENCİ KAZANIMLARI	ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	AÇIKLAMALAR
SPORTİF OYUNLAR	<p>Bu ünitenin sonunda öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bireysel spor branşlarına uygun oyunları seçer. 2. Bireysel spor branşlarına uygun eğitsel oyun kurallarını tanır. 3. Bireysel spor branşlarına uygun eğitsel oyun kurallarının uygulanış sırasını dikkatlice izler. 4. Bireysel spor branşlarına uygun eğitsel oyunları birbirinden ayırır. 5. Bireysel spor branşlarına uygun eğitsel oyunlara göre, fiziksel olarak arkadaşlarını hazırlar. 6. Bireysel spor branşlarına uygun eğitsel oyunları grup içerisinde istenilen nitelikte oynar. 7. Bireysel spor branşlarına uygun eğitsel oyunları sınıftaki diğer arkadaşlarına istenilen nitelikte oynatır Yaratıcılık yeteneğini kullanarak bireysel sporlarının tekniğine uygun oyun geliştirir. 8. Yaratıcılık yeteneğini kullanarak bireysel sporlarının taktiğine uygun oyun geliştirir. 9. Takım spor branşlarına uygun oyunları seçer. 10. Takım spor branşlarına uygun eğitsel oyun kurallarını tanır. 	<p> “Birlikte Oynayalım” Sınıflar guruplara ayrılır. Bireysel spor branşlarına ve takım spor branşlarına uygun oyunları seçer. Oyunun kurallarını açıklar. Oyun alanını ve araçlarını seçtiği oyuna uygun düzenler. Uygulama esnasında kuralların uygulanış sırasını dikkatlice izlerler. Bireysel spor branşlarına ve takım spor branşlarına uygun oyunları birbirinden ayırır. Oyunu oynatan grup sınıftaki diğer arkadaşlarını fiziksel olarak oyuna hazırlar. Oyunu grup olarak kendi kendilerine oynarlar. Grup oynadığı oyunu sınıftaki diğer arkadaşlarına oynatır. Oyun sonunda oynanan oyunun amaca yönelik seçilip seçilmediği, kuralların uygulanıp uygulanmadığı, oyun alanının oyunun koşullarına göre seçilip seçilmediği tartışılır (1 ile 18 arasındaki kazanımlar).</p> <p>“Teknik Gelişim Oyunları” Öğrencilerin teknik gelişimin ağırlıklı olduğu oyunlar seçmesi ve sınıfa uygulaması sağlanır. Oynanan oyunun teknik gelişimin ağırlıklı olduğu seçilip seçilmediği tartışılır. (8.17. kazanımlar).</p>	<p>[!] Bu ünite de verilecek beceriler: Eleştirel düşünme, uyarılama, çabuk karar verme, risk alma, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, iletişim kurma, teknik geliştirme, taktik geliştirme becerisi</p> <p>[!] Bu ünite de verilecek değerler: Kazananı tebrik etme, oyunun sonucuna razı olma, oyunun kurallarına uyma, oyun içerisinde başkalarının haklarına saygı duyma, Atatürk sevgisi</p> <p>(I.II ve III. üniteler ile ilişkilendirilir</p> <p>(Antrenman Bilgisi Dersi ile ilişkilendirilecek.</p>

	<ol style="list-style-type: none">11. Takım spor branşlarına uygun eğitsel oyunları birbirinden ayırır.12. Takım spor branşlarına uygun eğitsel oyunlara göre, fiziksel olarak arkadaşlarını hazırlar.13. Takım spor branşlarına uygun eğitsel oyunları grup içerisinde istenilen nitelikte oynar (nitelikler: tekrar sayısı, tekniğe uygunluk...vs.).14. Takım spor branşlarına uygun eğitsel oyunları sınıftaki diğer arkadaşlarına istenilen nitelikte oynatır.15. Yaratıcılık yeteneğini kullanarak takım sporlarının tekniğine uygun oyun geliştirir.16. Yaratıcılık yeteneğini kullanarak takım sporlarının taktiğine uygun oyun geliştirir.17. Atatürk'ün sevdiği oyunları seçer.18. Atatürk'ün sevdiği oyunları oynar	<p>(” Taktik Gelişim Oyunları” Öğrencilerin taktik gelişimin ağırlıklı olduğu oyunlar seçmeleri ve sınıfta oynamaları sağlanır. Oyunun taktiksel yönü sınıfta tartışılır. (9. 18. kazanımlar).</p> <p>(“Atatürk ve Oyun” Öğrenciler Atatürk’ün sevdiği oyunları araştırıp sınıfta sunarlar. Atatürk’ün oynadığı oyunları oynarlar (19 ve 20. kazanımlar).</p>	<p>Ölçme ve Değerlendirme: Öğrenci öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu, öğrenci gözlem formu öğrenci etkinliklerini değerlendirme formu, kavram haritalarını değerlendirme formu, proje değerlendirme formu, portfolyo ürün değerlendirme formu, sözlü sunum dereceleme ölçeği, proje sunum değerlendirme ölçeği, araştırma kâğıdı değerlendirme ölçeği, tutum ölçeği, davranış kazanım gözlem çizelgesi, hata izleme çizelgesi, kuralları uygulama çizelgesi ile değerlendirme yapılabilir.</p>
--	---	--	---

ÜNİTE V	ÖĞRENCİ KAZANIMLARI	ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	AÇIKLAMALAR
ELENEKSEL OYUNLARMIZ VE MİLLİ KÜLTÜRÜMÜZ	<p>Bu ünitenin sonunda öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eğitsel oyunlar ile Millî Kültür arasındaki ilişkiyi kurar. 2. Eğitsel oyunlar aracılığı ile kültür aktarımının nasıl olacağını kavrar. 3. Geleneksel eğitsel oyunlarımızı tanımlar. 4. Geleneksel eğitsel oyunlarımızı tespit eder. 5. Geleneksel oyunların içerisinde bir oyun seçer. 6. Seçtiği geleneksel oyunun kurallarını tanıır. 7. Seçtiği geleneksel oyunun kurallarının uygulanış sırasını dikkatlice izler. 8. Geleneksel eğitsel oyunları birbirinden ayırır Geleneksel eğitsel oyunların saha ve malzemelelerini hazırlar. 9. Geleneksel eğitsel oyunlara göre, fiziksel olarak arkadaşlarını hazırlar. 10. Geleneksel eğitsel oyunları grup içerisinde oynar 11. Geleneksel eğitsel oyunları sınıftaki diğer arkadaşlarına istenilen nitelikte oynatır. 12. Geleneksel eğitsel oyunları spor branşlarına uygun hale getirir. 	<p> “Eğitsel Oyunlarla Kültürümüze Sahip Çıkalım” Öğrenciler eğitsel oyunlar ve Millî kültürümüz arasındaki ilişkiyi araştırır. Eğitsel oyunlar ile kültür aktarım ilişkisini kurarak sınıfa sunarlar. (1 ve 2. kazanım).</p> <p> +  “Araştırılm Sunalım” Öğrencilerin, geleneksel oyunların tanımına yönelik önceden yapmış oldukları araştırma sonuçlarını sınıfta sunmaları sağlanır (3. kazanım).</p> <p> “Çevremizdeki Oyunlar” Öğrencilerin, çevrelerinde oynanan geleneksel oyunları tespit edip sınıfa cd, slâyt... Vs ile sunmaları sağlanır (4. kazanım).</p> <p> +  “Geleneksel Oyunlarımızı Oynayalım” Öğrenciler, geleneksel bir oyunu seçer. Bu oyunun kurallarını arkadaşlarına anlatır ve kuralları tartışır. Geleneksel oyunların birbirlerinden olan farklarını araştırırlar. Bu araştırma sonuçlarını sınıfa sunarlar. Seçtikleri geleneksel oyuna uygun malzeme geliştirirler ve bu geliştirilen malzemelerle ilgili bilgileri arkadaşlarına sunarlar. Seçtikleri oyuna uygun oyun alanını ile ilgili gerekli düzenlemeleri arkadaşlarıyla birlikte yaparlar. Seçtikleri bu oyunu arkadaşlarıyla birlikte oynarlar. Geleneksel bir oyunu bir spor oyunu şekline dönüştürerek yeni bir oyun ortaya çıkartırlar. (5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. kazanımlar).</p>	<p>[!]Bu ünite de verilecek beceriler: Organizasyon, girişimcilik, yaratıcılık, araştırma, uyarılma, çabuk karar verme, sunu yapma, çok yönlü düşünme, dönüştürme, işbirliği, dayanışma, malzeme geliştirme, oyun alanı düzenleme, kuralları uygulama, liderlik, millî kültürü aktarma becerisi.</p> <p>[!] Bu ünite de verilecek değerler: Millî kültüre sahip çıkma, aldığı sorumluluğu yerine getirme.</p> <p> Spor Tesisleri ve Malzeme Bilgisi, Spor Yönetimi ve Organizasyon dersleri ile ilişkilendirilir.</p> <p>   Ölçme ve Değerlendirme: Öğrenci öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu, öğrenci gözlem formu öğrenci etkinliklerini değerlendirme formu, kavram haritalarını değerlendirme formu, proje değerlendirme formu, portfolyo ürün değerlendirme formu, sözlü sunum dereceleme ölçeği, proje sunum değerlendirme ölçeği, araştırma kâğıdı değerlendirme ölçeği, tutum ölçeği, davranış kazanım gözlem çizelgesi, hata izleme çizelgesi, kuralları uygulama çizelgesi ile değerlendirme yapılabilir.</p>

ÜNİTE VI	ÖĞRENCİ KAZANIMLARI	ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	AÇIKLAMALAR
NGELLİLERE UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR	<p>Bu ünitenin sonunda öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> Engelli kavramını açıklar (görme engelli, işitme engelli, fiziksel engelli... vs.). Engellilerin psiko-sosyal özelliklerini tanıır. Engellilerle empati kurar. Engellilere uygun eğitsel oyunları seçer. Engellilere uygun eğitsel oyun kurallarını tanıır. Seçilen oyun kurallarına uygun olarak benzetim yoluyla arkadaşlarını engelli gibi hazırlar. Seçilen oyuna uygun oyun alanını engellilere göre düzenler. Engellilere uygun eğitsel oyun araçları geliştirir. Engellilere uygun eğitsel oyunları benzetim yoluyla istenilen nitelikte oynar. Engellilere uygun eğitsel oyunları benzetim yoluyla sınıftaki diğer arkadaşlarına istenilen nitelikte oynatır. Yaratıcılık yeteneğini kullanarak eğitsel oyun geliştirir. 	<p> +  “Engellileri tanıyalım” Görme, İşitme, Fiziksel ve diğer engellilerle ilgili araştırma yapar. Engellilerin psiko-sosyal özelliklerini, psiko- sosyal gelişimlerini kişilik özelliklerini araştırarak bu araştırma sonucunda elde ettiği bilgileri sınıfa (cd, yansı vs.) sunar. (1. ve 2. kazanım).</p> <p> +  “Engellilere Uygun Oyun Geliştirelim” Görme, İşitme, Fiziksel ve diğer engellilere uygun oyun seçer, oyun kuralları ve bu kuralları uygulamasını sınıfta diğer arkadaşlarına tanıır ve gösterir. Oyun alanını engellilere uygun bir şekilde hazırlar, oyun araçlarını geliştirir, oyun oynayacak kişileri benzetim yoluyla oynatacağı oyuna ve engel grubuna göre hazırlar (4. 5. 6. 7. ve 8. kazanım)</p> <p> +  “Engellilerle Birlikte Oynayalım” Öğrenci görme, işitme, fiziksel ve diğer engellilere uygun bir şekilde geliştirdiği oyunu benzetim yoluyla oynar ve bu oyunu benzetim yoluyla diğer arkadaşlarına engelli haline getirerek oynatır. Öğrenciler görme, işitme, fiziksel engelliler gibi bir engelli okuluna götürülerek engellileri tanınması ve onlarla oyun oynaması sağlanır. Öğrencilere engellilerin oynaya bileceği oyunların geliştirilmesi, kurallarının ortaya konulması, araçlarının geliştirilmesi, oyun alanının engellilere göre düzenlenmesi gibi konularda proje çalışması yaptırılır. (3. 9. ve 10. kazanımlar)</p> <p> +  “Engellilere Uygun Oyun Geliştirelim” Öğrencilere yaratıcılık yeteneklerini kullanabilecek bir şekilde engellilere uygun oyunlar geliştirmeleri ve bu oyunları çalışma yapırları üzerinde çizimlerini yapmalarını sağlar (3. ve 11. kazanımlar).</p>	<p>[!]Bu ünite de verilecek beceriler: Organizasyon, girişimcilik, yaratıcılık, araştırma, uyarılma, çabuk karar verme, sunu yapma, çok yönlü düşünme, dönüştürme, işbirliği, dayanışma, malzeme geliştirme, oyun alanı düzenleme, kuralları uygulama, liderlik, Proje hazırlama becerisi, empati kurma becerisi, iletişim becerisi.</p> <p>[!] Bu ünite de verilecek değerler: Aldığı sorumluluğu yerine getirme, engellilere saygı duyma, engellileri anlama,</p> <p> Spor Tesisleri ve Malzeme Bilgisi, Spor Yönetimi ve Organizasyon, spor psikolojisi, spor sosyolojisi, Psikoloji dersleri ile ilişkilendirir.</p> <p>  Ölçme ve Değerlendirme: Öğrenci öz değerlendirme formu, akran değerlendirme formu, öğrenci gözlem formu öğrenci etkinliklerini değerlendirme formu, kavram haritalarını değerlendirme formu, proje değerlendirme formu, portfolyo ürün değerlendirme formu, sözlü sunum dereceleme ölçeği, proje sunum değerlendirme ölçeği, araştırma kağıdı değerlendirme ölçeği, tutum ölçeği, davranış kazanım gözlem çizelgesi, hata izleme çizelgesi, kuralları uygulama çizelgesi ile değerlendirme yapılabilir.</p>

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Değerlendirme, öğrenme ve öğretmenin etkililiğini belirlemek amacı ile yapılan, eğitimle ilgili verilerin toplanmasını ve yorumlanmasını içeren çok adımlı, sistematik bir süreçtir. Diğer bir ifadeyle değerlendirme, öğrenme, öğretme ve planlamayı doğrudan etkileyen ve eğitim sisteminin temel öğelerinden biridir.

Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı'nda yapılandırıcı anlayışa paralel olarak öğrenme ve öğretme stratejilerinin öğretmen merkezli bir yapıdan öğrenci merkezli alana doğru kaydığı da dikkate alınırsa değerlendirme ile ilgili anlayışın da bu değişime uygun biçimde yapılandırılması gerekir. Bu nedenle geleneksel ölçme ve değerlendirme yöntemlerinin yanı sıra, öğrenen merkezli ölçme ve değerlendirme yöntem ve tekniklerinin ağırlıklı olarak kullanılması önemlidir.

Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programında kullanılacak alternatif ölçme-değerlendirme teknikleri şunlardır:

Performans Değerlendirmesi

Genel anlamda performans değerlendirme, öğrencilerin bilgi ve becerilerini sergileyen bir ürün veya çözüm oluşturmasını gerektiren bir alternatif değerlendirme biçimidir. Son ürün kadar sürecin de değerlendirilmesine odaklanan performans değerlendirme, öğrencinin günlük hayattaki problemleri nasıl çözeceğini ve problem çözmek için sahip olduğu bilgi ve becerileri nasıl kullanacağını göstermesini ister. Performans değerlendirme sayesinde öğrenciler, sınav saatleriyle sınırlandırmaksızın geniş bir zaman diliminde çalışma ve tekrar yapma, oluşturulan ölçütlere göre kendi yeterlik derecelerini ortaya koyma olanaklarına sahip olabilirler.

Öğrenci Ürün Dosyası

En genel anlamı ile öğrencilerin dönem veya yıl boyunca yaptıkları çalışmaların belli standartlara göre organize edilmiş bir koleksiyonu olan ürün seçki dosyaları, öğrencinin bir veya birden fazla konu alanında yaptığı çalışmaların sistematik, amaçlı ve anlamlı bir koleksiyonu olarak tanımlanabilir. Kullanım amacına göre içeriği de değişen öğrenci ürün dosyaları; sergileme, çalışma ve değerlendirme amaçlı kullanılabilir. Değerlendirme amaçlı öğrenci ürün dosyalarında tüm maddeler puanlanır, sıralanır ve değerlendirilir. Öğretmen, gerekirse bu dosyaları değerlendirme amaçlı olarak saklayabilir.

Kavram Haritaları

Bilginin daha uzun süre hatırlanması ve daha verimli bir şekilde kullanılabilmesi için grafiklerle temsil edilmesi yöntemidir. Kavram haritaları; konuların öğretimi, öğrenmeyi kolaylaştırma, konuyu özetleme, yanlış anlamaları tespit etme, anlamlı öğrenmeyi gerçekleştirme ve değerlendirme yapmak amacıyla kullanılabilir.

Öz Değerlendirme

Belli bir konuda bireyin kendi kendisini değerlendirmesine öz değerlendirme denir. Öz değerlendirme, bireyin kendi yeteneklerini kendilerinin keşfetmelerine yardımcı bir yaklaşımdır. Öz değerlendirme öğrencilerin okulda yaptıkları çalışmaları, nasıl düşündüğünü ve nasıl yaptığını değerlendirmelerini gerektirir. Kendini değerlendirme, öğrencilerin kendi güçlü ve zayıf yönlerini tanımalarına yardımcı eder.

Dereceleme Ölçekleri (Rubric)

Dereceleme ölçekleri, performansı tanımlayan kriterleri içeren puanlama rehberidir. Herhangi bir çalışmanın puanlanması için geliştirilmiş ölçütleri içeren bir araçtır. En faydalı dereceleme ölçekleri, kendi yaptıklarımızdır.

Projeler

Projeler, öğrencilere bireysel ya da grup içindeki önemli görevlerinde sık sık fırsatlar sunar. Projeler puanlama standartları ve ayrıntılı yönergeler gerektirir. Ayrıca öğretmen ve öğrencilere önemli sorumluluklar yükler.

Gözlemler

Çıktılarının görülebildiği bazı alanlarda bu yöntem oldukça önemlidir. Uygulamada hız ve zaman önemlidir. Gözlemler, öğrenciler hakkında doğru ve çabuk bilgiler sağlar. Öğretmen öğrencilerin:

- Soru ve önerilerine verilen cevaplarını,
- Tarihsel olaylar, kişiler, hareketlerle ilgili sınıf içi tartışmalarda katılımlarını,
- Grup çalışmalarında ve tartışmalarında katılımlarını,
- Öğretmenin, öğrenmeyle ilgili yaptığı görevler ve materyallere öğrencinin gösterdiği tepkiyi,
- Tarihsel kanıtları kullanma yollarını gözlemler.

Anekdotalar

Öğrencilerin problemleri için bilgi toplama yöntemlerinden biridir. Öğrencilerin davranışlarıyla ilgili kısaca yazılmış raporların kaydedilmeleriyle oluşturulurlar. Karar vermede diğer yöntemlerle birlikte kullanılırlar. Üst düzey beceriler ve duyuşsal alanla ilgili kazanımların değerlendirilmesinde kullanılabilirler.

Tartışma

Eleştirel düşünme için en uygun maddelerdir. Öğrencinin, değerlendirme ya da yordama yapması gereken bir konuda sözlü ya da yazılı tartışması istenebilir. Açık uçlu maddelere çok benzerler.

Tutum Ölçekleri

Tutum, bireylerin belli bir kişiyi, grubu, kurumu veya bir düşünceyi kabul ya da reddetme şeklinde gözlenen, duygusal bir hazır oluşluk hali veya eğilimdir. Tutum bir bireye atfedilen bir eğilimdir. Gözlenebilen, ortaya konan davranış değil, davranışa hazırlayıcı bir eğilimdir.

Grup ve Akran Değerlendirme

Öğrencilerin, arkadaşlarının hazırladığı ödevler, araştırmalar, projeler, raporlar vb. çalışmalarını değerlendirmesidir. Öğrenciler arkadaşlarının çalışmalarında ki yeterlik düzeylerini değerlendirirken kendilerini eleştirel düşünme becerileri gelişir. Akran değerlendirme öğretmene öğrencilerin gelişim ve yeterlilik düzeyleri hakkında geri bildirim sağlar. Akran değerlendirmede, öğrencilerin yanlış davranışlarını önlemek için ölçütlerin öğrencilere verilmesi yararlı olur.

Çoktan Seçmeli Testler

Çoktan seçmeli bir madde, kök ve seçeneklerden oluşur. Kök, kazanımın ifade edildiği veya sorunun sorulduğu kısımdır. Seçenekler de öğrencinin önüne konulan muhtemel cevaplardır. Öğrenciye yöneltilen sorunun cevabı genellikle üç ya da dört başka cevapla birlikte verilir. Öğrenciden istenen, doğru cevabı, verilenler arasından seçip işaretlemesidir. Bu maddeleri, öğrencilerin yaratıcılığını ve yazma becerilerini ölçmek amacıyla kullanamayız. Daha çok bilgi, zihinsel beceriler ve yeteneklerin ölçülmesinde kullanılırlar. Fiziksel beceriler ve yeteneklerin ölçülmesinde kullanılmazlar.

Doğru – Yanlış Testleri

Doğru-yanlış testinde iki seçenek mevcuttur; biri doğru diğeri yanlış yargı tümceleridir. Bu test hazırlanırken öncelikle bir yönerge hazırlanmalı ve nasıl cevap verileceği açıklanmalıdır. Her madde ya doğru ya da yanlış yargı belirtmelidir.

Eşleştirmeli Maddeler

İki grup halinde verilen ve birbirleriyle ilgili olan bilgi öğelerinin, belli bir açıklamaya göre eşleştirilmesini gerektirir. Kim?, Ne?, Nerede? gibi soruların cevabını oluşturan olgusal bilgilerin ölçülmesinde daha kullanışlıdır.

Sözlü Sunum

Sözlü sunum, öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri hakkında bilgi sağlar. Kontrol listeleri, dereceleme ölçekleri ya da akran değerlendirme ölçekleri ile değerlendirme yapılabilir. Sözlü sunumlar öğrencilerin, hatırlama, kavrama ve hitap düzeyleri hakkında bilgi toplamak için uygun araçlardır. Aynı zamanda problem çözme becerileri de bu yöntemle ölçülebilir.

Kısa Cevaplı Maddeler

Bir kelime, bir sembol ya da en çok birkaç kelime ile cevaplanabilen madde türüne denir. Bu tür maddeler bilgi basamağını ölçmek için uygundur. Öğrenci sorunun cevabını kendisi yazar. Kısa cevaplı maddeler iki türdür. Birisi soru cümlesi, diğeri eksik cümle tipindedir.

Uzun Cevaplı Maddeler

Bu tip maddelerde, öğrencilere bir ya da birkaç soru verilir bunlara belli bir sürede yazılı cevap vermesi istenir.

Sınırlı Cevap Maddeleri:

Bu tip maddelerde verilecek cevabın niteliğine, uzunluğuna ve örgütlenmesine ilişkin bazı sınırlamalar konulur (...üç neden belirleyin,iki benzerlik yazın gibi).

Açık Uçlu Maddeler:

Bu tip maddelerde cevabın içeriği, niteliği ve uzunluğu açısından cevaplayıcı serbest bırakılır. Yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, problem çözme, karar verme, analiz sentez ve değerlendirme becerilerinin ölçülmesinde kullanılabilirler.

Soru-Cevap

Bu teknik öğrencilere düşünme ve konuşma alışkanlıklarını kazandırma bakımından oldukça önemlidir ve her dersin öğretiminde kullanılır.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME FORMLARI

Öğretmen değerlendirmeyi, ölçme ve değerlendirme formlarındaki ölçütlere göre yapar. Öğretmen, etkinliğin içeriğine uygun olarak formdaki ölçütlerde çıkarmalar ve eklemeler yapabilir

Öğrenci Öz Değerlendirme Formu

Bu form kendinizi değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır. Çalışmalarınızı en doğru yansıtan seçeneğe (x) işareti koyunuz.

Öğrencinin;
Adı ve Soyadı:
Sınıfı :
No :

ÖĞRENCİLERİN DEĞERLENDİRECEĞİ DAVRANIŞLAR	DERECELER		
	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
1. Başkalarının anlattıklarını ve önerilerini dinledim.			
2. Yönergeyi izledim.			
3. Arkadaşlarımı incitmeden teşvik ettim.			
4. Ödevlerimi tamamladım.			
5. Anlamadığım yerlerde sorular sordum.			
6. Grup arkadaşlarıma çalışmalarında destek oldum.			
7. Çalışmalarım sırasında zamanımı akıllıca kullandım.			
8. Çalışmalarım sırasında değişik materyaller kullandım.			

9. Bu etkinlikten neler öğrendim?

.....
.....
.....

10. Bu etkinlik sırasında grubumdaki arkadaşlarıma nasıl yardım ettim?

.....
.....
.....

11. Bu etkinlik sırasında en iyi yaptığım şeyler:

.....
.....
.....

Öz Değerlendirme

Öğrencinin Adı ve Soyadı:

Tarih:

Sınıfı:

No:

Bu çalışmada neler yaptım?

.....
.....
.....
.....

Bu çalışmadan neler öğrendim?

.....
.....
.....
.....

Bu çalışmada başarılı olduğum bölümler?

.....
.....
.....
.....

Bu çalışmada en çok zorlandığım bölümler?

.....
.....
.....
.....

Çalışmamı yaparken beklemediğim nelerle karşılaştım?

.....
.....
.....
.....

Bu çalışmayı tekrar yapsaydım şu şekilde yapardım:

.....
.....
.....
.....

Grup Değerlendirme Formu

Grubun Adı:

Sınıfı:

Yönerge: Aşağıdaki her bir ölçütün ne düzeyde yeterli olduğunu göz önüne alarak grubu değerlendiriniz.

BECERİLER	DERECELER				
	1- Hiçbir zaman	2- Nadiren	3-Bazen	4- Sıklıkla	5- Her zaman
Grup üyeleri birbirleriyle yardımlaşır.					
Grup üyeleri birbirlerinin düşüncelerini dinlerler.					
Grup üyelerinin her biri çalışmalarda rol alır.					
Grup üyeleri birbirlerinin düşüncelerine ve çabalarına saygı gösterir.					
Grubun her üyesi birbirleriyle etkileşim içerisinde tartışır.					
Grup üyeleri ulaştıkları sonucu birbirlerine iletir.					
Grup üyeleri bireysel sorumluluklarını yerine getirir.					
Grup üyeleri bilgilerini diğerleriyle tartışır.					
Grup üyeleri birbirlerine güvenir.					
Grup üyeleri birbirlerini cesaretlendirir.					
Grup üyeleri söz hakkının adil bir biçimde paylaşılmasına özen gösterirler.					
Grupta birbiriyle çatışan görüşler olduğunda, gruptakiler bunları tartışmaya açarlar.					
Çalıştıkları konuda, grup üyeleri ortak bir görüş oluşturur.					
Grup üyelerinin birlikte çalışmaktan hoşlanırlar.					
TOPLAM					

YORUMLAR :

.....

.....

.....

Grup Öz Değerlendirme Formu

Grubun Adı:

Gruptaki öğrencilerin Adları:

Açıklama: Aşağıdaki tabloda grubunuzu en iyi şekilde ifade eden seçeneğin altına (X) işareti koyunuz.

DEĞERLENDİRİLECEK TUTUM VE DAVRANIŞLAR	DERECELER		
	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
1. Araştırma planı yaptık.			
2. Görev dağılımı yaptık.			
3. Araştırmada çeşitli kaynaklardan yararlandık			
4. Etkinlikleri birlikte hazırladık.			
5. Görüşlerimizi rahatlıkla söyledik.			
6. Grupta uyum içinde çalıştık.			
7. Birbirimizin görüşlerini ve önerilerini dinledik.			
8. Grupta birbirimize güvenerek çalıştık.			
9. Grupta birbirimizi takdir ettik.			
10. Çalışmalarımız sırasında birbirimizi cesaretlendirdik.			
11. Sorumluluklarımızı tam anlamıyla yerine getirdik.			
12. Çalışmalarımızı etkin bir biçimde sunduk.			
TOPLAM			

Aşağıdakileri grubunuza göre cevaplayınız.

1. Çalışmalar sırasında karşılaştığımız en büyük problem

.....
.....

2. Problem nereden kaynaklanıyordu?

.....
.....

3. Grubumuzun en iyi olduğu alan

.....
.....

4. Grup olarak daha iyi olabilirdik. Fakat,

.....
.....
.....

Öğrenci Gözlem Formu

Açıklama: Bu form, etkinlik süresince öğrencilerin, yapılan çalışmalara katılma düzeylerini gözlem-niz amacıyla hazırlanmıştır.

Ünite Adı:
Sınıfı :

Adı – Soyadı:
Öğrenci no:

GÖZLENECEK ÖĞRENCİ KAZANIMLARI	DERECELER				
	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Her zaman
	1	2	3	4	5
I. DERSE HAZIRLIK					
1. Bilgi kaynaklarına nasıl ulaşacağını bilir.					
2. Ulaştığı kaynaklardan etkin bir biçimde yararlanır.					
3. Derse değişik yardımcı kaynaklarla gelir.					
4. Derse hazırlıklı gelir.					
Toplam					
II. ETKİNLİKLERE KATILMA					
1. Konu ile ilgili görüşlerini çekinmeksizin ifade eder.					
2. Görüşü sorulduğunda söyler.					
3. Yeni ve özgün sorular sorar.					
4. Belirttiği görüşler ve verdiği örnekler özgündür.					
5. Dersi iyi dinlediği izlenimi veren sorular sorar.					
Toplam					
III. İNCELEME – ARAŞTIRMA – GÖZLEM					
1. Bilgi toplamak için çeşitli kaynaklara başvurur.					
2. Kendisine verilen kaynaklarla yetinmeyip başka kaynaklar araştırır.					
3. İnceleme ve araştırma ödevlerini özenerek yapar.					
4. Gözlemlerini dikkatli bir şekilde yapar.					
5. Gözlemleri sonucunda mantıksal çıkarımlarda bulunur.					

6. Arařtırma ve inceleme sonucunda genellemeler yapar.					
Toplam					
IV. BİLİMSEL YÖNTEM					
1. Bilinenlerden bilinmeyeni kestirir.					
2. Verileri çizelgelere ve grafiklere dönüřtürür.					
3. Yönteme uygun deney yapar.					
4. Deney sonuçlarını doğru yorumlar.					
5. Deneye uygun rapor yazar.					
6. Deneyin sonucunu sunar.					
7. Arařtırma inceleme ve deney sonuçlarından genellemelere ulaşır.					
Toplam					
GENEL TOPLAM					

Proje Deęerlendirme Ölçeęi

Projenin Adı:
Öęrencinin;
Adı ve soyadı:
Sınıfı:
No:

GÖZLENECEK ÖęRENCİ KAZANIMLARI	DERECELER				
	Kötü	Geçer	Orta	İyi	Çok İyi
	1	2	3	4	5
I. PROJE HAZIRLAMA SÜRECİ					
Projenin amacını belirleme					
Projeye uygun çalışma planı yapma					
Grup içinde görev dağılımı yapma					
İhtiyaçları belirleme					
Farklı kaynaklardan bilgi toplama					
Projeyi plana göre gerçekleştirme					
TOPLAM					
II. PROJENİN İÇERİĞİ					
Türkçeyi doğru ve düzgün yazma					
Doęru bilgileri kullanma					
Toplanan bilgilerin analiz etme					
Toplanan bilgileri düzenlenme					
Elde edilen bilgilerden çıkarımda bulunma					
Kritik düşünme becerisini gösterme					
Yaratıcılık yeteneęini kullanma					
TOPLAM					
III. SUNU YAPMA					
Türkçeyi doğru ve düzgün konuşma					
Sorulara cevap verebilme					
Konuyu dinleyicilerin ilgisini çekecek şekilde sunma					
Sunuyu hedefe yönelik materyalle destekleme					
Sunuda akıcı bir dil ve beden dilini kullanma					
Verilen sürede sunuyu yapma					
Sunum sırasındaki öz güvene sahip olma					
Severek sunu yapma					
TOPLAM					
GENEL TOPLAM					

Öęretmenin yorumu:

.....
.....

Öğrenci Ürün Dosyası

Öğrencinin;
Adı ve soyadı:

Tarih

Başlık

.....

Neden bu çalışmayı sakladım?

.....
.....
.....

Bu çalışmayı neden arkadaşlarımla paylaştım?

.....
.....
.....

Öğrendiklerim hakkında gösterebileceklerim nelerdir?

.....
.....
.....

Eğer bu çalışmayı tekrar yapsaydım, şu şekilde yapardım:

.....
.....
.....
.....

Çalışmamı yaparken beklemediğim nelerle karşılaştım?

.....
.....
.....
.....

Benim için bu çalışmanın anlamı

.....
.....
.....
.....

Sözlü Sunum Dereceli Puanlama Anahtarı

	Çok iyi	İyi	Kabul edilebilir	Kabul edilemez
İçerik	Çalışmada yeterince materyal kullanılmış. İçerik iyi yapılandırılmış ve ip uçlarıyla desteklenmiştir.	Çalışmayla ilgili yeterli bilgi verilmiş. İçerik iyi yapılandırılmış fakat küçük çelişkiler var.	Yeterince bilgi var ancak konuyla iyi ilişkilendirilmemiş.	Konu açık değil. Konuyu destekleyen bilgiler yok.
Tutarlılık ve Organizasyon	Çalışma iyi yapılandırılmış. Konuya özgü örnekler yeterli, sonuç bölümü açık, kontrollü ve akıcı şekilde ifade edilmiş. Geçişler iyi, iyi organize edilmiş.	Bilgiler mantıksal sırayla verilmiş. Genellikle iyi organize edilmiş. Fikirler arasındaki geçişler beklenen kadar iyi değil.	Kavramlar ve düşünceler iyi ilişkilendirilmemiş. Bağlantılar eksik, akış ve düşünceler değişken.	Sunum düzenli değil ve bağlantılar eksik, akışkan değil. Konunun gelişimi belirsiz. Sunumun sıralanışı mantıksal değil.
Yaratıcılık	Çalışma çok orijinal bir şekilde sunuldu. Dinleyicilerin dikkati çekilmiştir.	Sunumda bazı orijinallikler var. Materyaller çeşitli, çalışmayla iyi ilişkilendirilmemiş.	Çeşitlilik az yada yok. Çok az orijinallik ve yorumla çalışmalar sunulmuştur.	Multimedya kullanımını yetersiz. Çeşitlilik yok ya da az.
Materyal Kullanımı	Multi medya araçlarının kullanımını dengeli ve çalışmayı geliştirmek için doğru olarak kullanılmış.	Multi medya kullanımında çeşitlilik yok ve çalışmayla ilişkilendirilmemiş.	Multi medya araçlarının kullanımını değişken. bir bölümden diğerine geçişler düzgün değil. Multi medya çalışmayla açıkça ilişkilendirilmemiş.	Multi medya çok az yada hiç kullanılmamış. Araç kullanımını denge-siz. (Bazı yerlerde çok fazla bazı yerlerde çok az.)
Konuşma Becerileri	Anlatım açık ve anlaşılır. Uygun ses tonu kullanılmış. İyi bir duruş ve göz teması var. Coşkulu ve güvenli bir anlatım.	Açık ve anlaşılır bir konuşma ancak yeterince kibar değil.	Bazı konuşmalar anlaşılır değil. Göz kontağı yetersiz. Açıklamalar az veya yetersiz.	Çok alçak yada çok yüksek sesli sunum. Göz kontağı yok. Konuşma çok hızlı yada çok yavaş, konuşma monoton ve ilgi çekici değil.
Dinleyici Tepkileri	Dinleyiciler sunumla ilgili. Dinleyicilerin dikkati toplanmış, konu yaratıcı bir şekilde sunulmuş.	Sunum sırasında genellikle dinleyicilerin dikkati toplandı. Sunum ilginçti.	Dinleyicilerin ilgisi kaybolmuş sununun çoğunda az ya da hiç hayal gücü kullanılmamıştır.	Dinleyicilerin ilgisi kaybolmuş. Sunumda çelişkiler var.
Sunum Süresi	Sunum belirlenen süreden +/- iki dakika sapmış.	Sunum belirlenen süreden +/- dört dakika sapmış.	Sunum belirlenen süreden +/- altı dakika sapmış.	Sunum çok uzun ya da çok kısa, belirlenen süreden +/- on dakika sapmış.

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- HAZAR, Muhsin.(1996). **Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim** Ankara: Saray Matbası.
- SEYREK, H. Ve Sun Muammer. (1997). **Okul Öncesi Eğitimde Oyun Müzik**. İzmir: Eserleri Yayınları.
- DÖNMEZ, N.B. (1992). **Üniversitede Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin Oyun Kitabı**. İstanbul: Bayrak Matbaası.
- BİNBAŞIOĞLU, Cavit. (1990). **Gelişim Psikolojisi**. Ankara: Kadioğlu Matbaası.
- ÖZHAN, Mevlüt. (1997). **Türkiye’ de Çocuk Oyunları Kültürü** Ankara: Feryal Matbaası.
- TOPKAYA, İsmail. (2004). **Oyun, Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminin Eğitsel Temelleri**. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- AKADERE, Mehibe(2004). **Eğitici Okul Yayınları**. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- TİMURKAAN, Serpil (2003), **Farklı Fiziksel Özelliklere Sahip Yerleşim Bölgelerinde Yaşayan 6 Yaş Grubu Çocukların Psiko-motor Gelişimlerinin Karşılaştırılması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı**.
- TUNCAR, Ferit.(1999). **Eğitici Çocuk Oyunları**. Ankara: Esin Yayınları
- YÖRÜKOĞLU, Atalay. (1990). **Çocuk Ruh Sağlığı**. Ankara: Serhat Matbaa.
- ERKAL, Mustafa. (1992). **Sosyolojik Açından Spor**. Ankara: Gençlik Spor Müdürlüğü
- BENSTON, Arvid. (Çeviren: Şipal M. Can). (1998) **Oyun Daha Çok Bir Beden Faaliyettir**. Ankara: Milli Eğitim Basım Evi.
- ÖZTÜRK, Fusun.(1998). **Toplumsal Boyutlarıyla Spor**. Ankara: Bağırın Yayınevi
- ÇAMLIYAR Hatice – ÇAMLIYAR Hüseyin. (2001). **Eğitimin Bütünlüğü İçinde Çocuk Hareket Eğitimi ve Oyun** Manisa: Emek Matbaacılık.
- DEMİREL, Özcan.(2003) **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme** Ankara: PegemA Yayıncılık
- DEMİREL, Özcan. (1999) **Öğretim İlke ve Yöntemleri**. Ankara: MEB yayınları
- DEMİREL, Özcan. (1993). **Genel Öğretim Yöntemleri**. Ankara: USEM Yayınları-11
- DEMİREL, Özcan. (2004). **Eğitimde Program Geliştirme: Kuramdan Uygulamaya**. Ankara: PegemA Yayıncılık 6. Baskı,
- VARIŞ, Fatma (1996). **Eğitimde Program Geliştirme**. Ankara: Alkım Yayınevi
- SÖNMEZ, Veysel, Nuray SENEMOĞLU ve diğerleri. (2000) **Öğretmenlik Mesleğine Giriş** Ankara