İLKOKUL 1.SINIF



BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ

2026 / 2027

EĞİTİM ÖĞRETİM YILI

GÜNLÜK PLANI

SINIF / DERS / SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 1. 2. 3. ve 4. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**HAREKET EDİYORUM**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	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
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	KB2.18. Tartışma, TAB3. Konuşma, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.1.1. Oyunlarda hareket kavramlarını uygulayabilme** a) Beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri kavramlarını ayırt eder. b) Hareket ile beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri kavramları arasında bağ kurar. c) Beden farkındalığı, alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkileri temel kavramlarına uygun hareket eder.	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME 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.
	Ön Değerlendirme Süreci	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.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	BEO.1.1.1. Öğrencilere hareket kavramları hakkında günlük hayattan çeşitli örnekler verilerek öğrencilerde merak uyandırılır (E1.1). Konu ile ilgili sorular yöneltilerek bu kavramları fark etmeleri sağlanır. Öğrencilerden hareket ederken vücutlarında hangi bölgelerin çalıştığını söylemeleri ve hareket sırasında nasıl hissettiklerini arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir (SDB1.1, TAB3)
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	**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.
	Destekleme	**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
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS / SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 5. 6. 7. ve 8. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**HAREKET EDİYORUM**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	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
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	KB2.18. Tartışma, TAB3. Konuşma, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.1.2. Oyunlar sırasında güvenli ortam oluşturabilme** a) Oyunlar sırasında ortaya çıkabilecek riskleri tanımlar. b) Oyunlar sırasında ortaya çıkabilecek risklere ilişkin önleyici tedbirler alır.	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME 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.
	Ön Değerlendirme Süreci	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.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	BEO.1.1.2. Öğrencilerin konu hakkındaki düşüncelerini oyunlar sırasında güvenli ortam oluşturabilmenin önemine yönelik sorularla ifade etmeleri sağlanır. Öğrencilerden arkadaşlarıyla oyun alanını gözlemleyerek güvenli alanları belirlemeleri istenir (SDB2.2). 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.
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	**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.
	Destekleme	**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
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS / SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 9. 10. ve 11. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**HAREKET EDİYORUM**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	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
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	KB2.18. Tartışma, TAB3. Konuşma, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.1.3. Temel hareket becerilerini açıklayabilme.**	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME 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.
	Ön Değerlendirme Süreci	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 na sıl 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.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	BEO.1.1.3. Öğrencilerden günlük hayatta kullandıkları yer değiştirme (yürüme, koşma, yuvarlanma, sıçrama vb.), nesne kontrolü (atma-tutma, yakalama vb.) ve denge (eğilme, dönme, ağırlık aktarımı vb.) becerilerine örnek vermeleri istenir. Öğrencilerin bu hareket becerilerini hangi durumlarda sergilediklerine yönelik tartışmalara katılmaları, duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır (SDB2.1, KB2.18).
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	**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.
	Destekleme	**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
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS / SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 12. 13. 14. 15. 16. ve 17. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**HAREKET EDİYORUM**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	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
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	KB2.18. Tartışma, TAB3. Konuşma, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.1.4. Temel hareket becerilerini sergileyebilme** a) Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini algılar. b) Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinin basamaklarını gösterir. c) Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini farklı durumlarda uygular.	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME 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.
	Ön Değerlendirme Süreci	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.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	BEO.1.1.4. Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerileriyle ilgili görsel materyaller sunularak öğrencilerin farklı beceri kategorilerini ayırt etmeleri sağlanır. Öğrencilere konu hakkında sorular sorularak gösterilen becerileri deneyimlemeleri, beceriler arasındaki benzerlik ve farklılıkları anlamlandırmaları sağlanır. Öğrencilerin yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge hareketlerinden seçilenleri tüm basamaklarıyla göstererek yapabilmeleri için hareket istasyonları kurulur. Bu hareketleri doğru bir şekilde sergilemenin önemine dikkat çekilir ve öğrencilerden hareketleri eşle, grupla veya bireysel olarak hareket istasyonlarında uygulamaları istenir (SDB2.2, SBAB5.2).
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	**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.
	Destekleme	**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
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS / SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 18. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**HAREKET EDİYORUM** **OYUNU KURALINA GÖRE OYNUYORUM**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB2. Hareket Kavramlarını Uygulama BEOSAB10. Güvenli Ortam Oluşturma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	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
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	KB2.18. Tartışma, TAB3. Konuşma, SBAB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.1.4. Temel hareket becerilerini sergileyebilme** a) Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini algılar. b) Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinin basamaklarını gösterir. c) Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini farklı durumlarda uygular. **BEO.1.2.1. Oyunlarda temel hareket becerilerini sergileyebilme** *a) Oyunlarda yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini algılar.* *b) Oyunlarda yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinin basamaklarını gösterir.* *c) Oyunlarda yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini farklı durumlarda uygular.*	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME 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.
	Ön Değerlendirme Süreci	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.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	BEO.1.1.4. Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerileriyle ilgili görsel materyaller sunularak öğrencilerin farklı beceri kategorilerini ayırt etmeleri sağlanır. Öğrencilere konu hakkında sorular sorularak gösterilen becerileri deneyimlemeleri, beceriler arasındaki benzerlik ve farklılıkları anlamlandırmaları sağlanır... Öğrencilerin temel hareket becerileri (yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge) ve hareket örneklerini içeren eşleştirme kartları gibi görsel materyallerle alıştırma yapmaları, temel hareket becerilerinin benzerlik ve farklılıklarını algılamaları sağlanır
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	**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.
	Destekleme	**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
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS / SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 19. ve 20. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Oyunu Kuraklarına Göre Oynuyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
	Değerler	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D14. Saygı, D15. Sevgi
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	AB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama, SBAB5.3. Fikir Üretme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.2.1. Oyunlarda temel hareket becerilerini sergileyebilme** *a) Oyunlarda yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini algılar.* *b) Oyunlarda yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinin basamaklarını gösterir.* *c) Oyunlarda yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini farklı durumlarda uygular.*	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkında bilgilerinin ve yapılandırılmamış oyun deneyimlerinin olduğu; oyunlarda basit kural, taktik ve stratejileri anlayabildikleri ve adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileyebilecek
	Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Öğrencilerden yapılandırılmamış oyun deneyimlerini anlatmaları istenebilir. Günlük hayatta en çok oynadıkları ve en sevdikleri oyunları anlatmaları istenebilir. Seçilen oyun, kuralları basitleştirilerek uygulanabilir.
	Köprü Kurma	Öğrencilerden temel hareket becerilerine ilişkin örnekler vermeleri istenebilir. Bu becerileri oyunlarda nasıl uyguladıkları hakkında sorular sorulabilir. Günlük hayatta karşılaştıkları problemleri çözmek için nasıl stratejiler geliştirdiklerine dair örnekler paylaşmaları istenebilir. Oyunlar sırasında kurallara uymanın önemi hatırlatılabilir. Öğrencilere örnek olaylar üzerinden adil oyunla ilgili sorular sorulabilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Öğrencilerin temel hareket becerileri (yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge) ve hareket örneklerini içeren eşleştirme kartları gibi görsel materyallerle alıştırma yapmaları, temel hareket becerilerinin benzerlik ve farklılıklarını algılamaları sağlanır (OB4).
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	Hareket istasyonlarına birleştirilmiş hareket becerileri eklenebilir. Öğrencilerden oyun veya fiziksel aktivitelerde taktik ve stratejileri tek başlarına veya eşle belirlemeleri istenebilir. Oyun kurallarının sayısı artırılarak veya daha karmaşık kurallar eklenerek oyunların niteliği genişletilebilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir. Öğrencilerin oyun veya fiziksel aktiviteler sırasında taktik ve stratejileri grup hâlinde en az üç arkadaşıyla belirlemeleri ve bu süreçte akran desteği almaları sağlanabilir.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS / SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 21. ve 22. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Oyunu Kuraklarına Göre Oynuyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
	Değerler	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D14. Saygı, D15. Sevgi
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	AB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama, SBAB5.3. Fikir Üretme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.2.2. Oyun kurallarını uygulayabilme**	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkında bilgilerinin ve yapılandırılmamış oyun deneyimlerinin olduğu; oyunlarda basit kural, taktik ve stratejileri anlayabildikleri ve adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileyebilecek düzeyde oldukları kabul edilir.
	Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Öğrencilerden yapılandırılmamış oyun deneyimlerini anlatmaları istenebilir. Günlük hayatta en çok oynadıkları ve en sevdikleri oyunları anlatmaları istenebilir. Seçilen oyun, kuralları basitleştirilerek uygulanabilir. Konu ile ilgili aşağıdaki örnek sorular sorulabilir.
	Köprü Kurma	Öğrencilerden temel hareket becerilerine ilişkin örnekler vermeleri istenebilir. Bu becerileri oyunlarda nasıl uyguladıkları hakkında sorular sorulabilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Oyun ve fiziksel aktivitelerin farklı kuralları olabileceği ile ilgili çeşitli örnekler verilerek öğrencilerde merak uyandırılır (E1.1). Öğrencilerden oynadıkları oyunlarda hangi kuralları uyguladıklarını sırayla anlatmaları ve birbirlerini etkin bir şekilde dinlemeleri istenir (SDB1.1). Böylelikle oyun oynarken kuralların uygun olmasının oyunun akışına ne gibi etkileri olduğunun kavranması sağlanır. Oynatılan oyunlar sırasında kurallar belirli aralıklarla değiştirilerek veya oyuna farklı kurallar eklenerek öğrencilerden yeni bir düzene uyum sağlamaları beklenir.
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	Hareket istasyonlarına birleştirilmiş hareket becerileri eklenebilir. Öğrencilerden oyun veya fiziksel aktivitelerde taktik ve stratejileri tek başlarına veya eşle belirlemeleri istenebilir. Oyun kurallarının sayısı artırılarak veya daha karmaşık kurallar eklenerek oyunların niteliği genişletilebilir. Öğrencilere oyunlarda kendilerine özgü strateji geliştirme ve tasarlama imkânı sunulabilir. Öğrencilerden adil oyun anlayışıyla ilgili farklı kültürlerdeki örnek davranışları araştırmaları istenebilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir. Öğrencilerin oyun veya fiziksel aktiviteler sırasında taktik ve stratejileri grup hâlinde en az üç arkadaşıyla belirlemeleri ve bu süreçte akran desteği almaları sağlanabilir.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS /SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 23. ve 24. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Oyunu Kuraklarına Göre Oynuyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
	Değerler	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D14. Saygı, D15. Sevgi
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	AB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama, SBAB5.3. Fikir Üretme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.2.3. Oyunlarda taktik ve stratejiyi kullanabilme**	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkında bilgilerinin ve yapılandırılmamış oyun deneyimlerinin olduğu; oyunlarda basit kural, taktik ve stratejileri anlayabildikleri ve adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileyebilecek düzeyde oldukları kabul edilir.
	Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Öğrencilerden yapılandırılmamış oyun deneyimlerini anlatmaları istenebilir. Günlük hayatta en çok oynadıkları ve en sevdikleri oyunları anlatmaları istenebilir. Seçilen oyun, kuralları basitleştirilerek uygulanabilir. Konu ile ilgili aşağıdaki örnek sorular sorulabilir: • Ormanda uzun bir süre gezdiğinizi hayal edecek olursanız karşılaştığınız durumlarda hangi temel becerileri kullanırsınız? • Oynadığınız bir oyunun kurallarından bahseder misiniz? • Oyunda avantaj sağlamak için hangi yola başvurursunuz? • Oyun oynarken herkesin sırayla oynamasına dikkat ediyor musunuz? Neden?
	Köprü Kurma	Öğrencilerden temel hareket becerilerine ilişkin örnekler vermeleri istenebilir. Bu becerileri oyunlarda nasıl uyguladıkları hakkında sorular sorulabilir. Günlük hayatta karşılaştıkları problemleri çözmek için nasıl stratejiler geliştirdiklerine dair örnekler paylaşmaları istenebilir. Oyunlar sırasında kurallara uymanın önemi hatırlatılabilir. Öğrencilere örnek olaylar üzerinden adil oyunla ilgili sorular sorulabilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Öğrencilerden oyunlarda başarılı olmak için hangi yöntemlere başvurduklarını daha önce oynadıkları oyunları dikkate alarak ifade etmeleri istenir (E3.8, SBAB5.3). Grupların organize edilen oyunlarda kullanabilecekleri basit taktikleri fark etmeleri ve hangi stratejileri uygulayacaklarına karar vermeleri sağlanır. Belirlenen oyunlardaki taktik ve stratejilerin öğrenciler tarafından uygulanması sağlanır (SBAB5.2, BEOSAB3). Öğrencilerin oyunların amacına uygun becerileri geliştirmeleri sağlanır ve belirlenen stratejileri denemeleri için fırsatlar oluşturulur.
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	Hareket istasyonlarına birleştirilmiş hareket becerileri eklenebilir. Öğrencilerden oyun veya fiziksel aktivitelerde taktik ve stratejileri tek başlarına veya eşle belirlemeleri istenebilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS /SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 25. ve 26. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Oyunu Kuraklarına Göre Oynuyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
	Değerler	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D14. Saygı, D15. Sevgi
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	AB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama, SBAB5.3. Fikir Üretme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.2.4. Oyunlarda adil oyun anlayışına uygun davranabilme** *a) Adil oyun anlayışını açıklar.* *b) Oyunlarda adil oyun anlayışına uygun hareket eder.*	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkında bilgilerinin ve yapılandırılmamış oyun deneyimlerinin olduğu; oyunlarda basit kural, taktik ve stratejileri anlayabildikleri ve adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileyebilecek düzeyde oldukları kabul edilir.
	Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Öğrencilerden yapılandırılmamış oyun deneyimlerini anlatmaları istenebilir. Günlük hayatta en çok oynadıkları ve en sevdikleri oyunları anlatmaları istenebilir.
	Köprü Kurma	Öğrencilerden temel hareket becerilerine ilişkin örnekler vermeleri istenebilir. Bu becerileri oyunlarda nasıl uyguladıkları hakkında sorular sorulabilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Öğrencilerin temel hareket becerileri (yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge) ve hareket örneklerini içeren eşleştirme kartları gibi görsel materyallerle alıştırma yapmaları, temel hareket becerilerinin benzerlik ve farklılıklarını algılamaları sağlanır
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	Hareket istasyonlarına birleştirilmiş hareket becerileri eklenebilir. Öğrencilerden oyun veya fiziksel aktivitelerde taktik ve stratejileri tek başlarına veya eşle belirlemeleri istenebilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS /SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 27. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Oyunu Kuraklarına Göre Oynuyorum** **Ritimle Hareket Ediyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
	Değerler	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D14. Saygı, D15. Sevgi
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	AB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama, SBAB5.3. Fikir Üretme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.3.1. Ritmik hareket edebilme** *a) Temel hareket becerilerini kullanarak verilen ritmi algılar.* *b) Temel hareket becerilerini kullanarak ritme uygun hareket eder.* **BEO.1.3.2. Eşle veya grupla hareket edebilme** *a) Eşle veya grupla hareket ederken rolleri tanımlar.* *b) Eşle veya grupla hareket ederken rolleri yerine getirir.* *c) Eşle veya grupla uyumlu hareket eder.* *c) Temel hareket becerilerini kullanarak ritmik hareket becerilerini sergiler.*	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETM-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkında bilgilerinin ve yapılandırılmamış oyun deneyimlerinin olduğu; oyunlarda basit kural, taktik ve stratejileri anlayabildikleri ve adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileyebilecek düzeyde oldukları kabul edilir.
	Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Öğrencilerden yapılandırılmamış oyun deneyimlerini anlatmaları istenebilir.
	Köprü Kurma	Öğrencilerden temel hareket becerilerine ilişkin örnekler vermeleri istenebilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Öğrencilerden kurallara uygun hareket etmeyi ve kazanmaya odaklanmak yerine adil bir şekilde oynamayı tercih etmeleri beklenir. Öğrencilerden kendi vücutlarını kullanarak (omuzlarına dokunma, ayaklarına vurma gibi hareketlerle) estetik bir şekilde kendi ritimlerini oluşturmaları istenir. Farklı ritim hızlarında hangi hareketlerin daha kolay ya da daha zor olduğunu, öğrendikleri temel hareket becerilerini verilen müzikle uyumlu bir şekilde nasıl gerçekleştirebileceklerini arkadaşlarıyla paylaşmaları sağlanır (SDB2.1).
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	fiziksel aktivitelerde taktik ve stratejileri tek başlarına veya eşle belirlemeleri istenebilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS /SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 28. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Ritimle Hareket Ediyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
	Değerler	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D14. Saygı, D15. Sevgi
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	AB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama, SBAB5.3. Fikir Üretme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.3.1. Ritmik hareket edebilme** *a) Temel hareket becerilerini kullanarak verilen ritmi algılar.* *b) Temel hareket becerilerini kullanarak ritme uygun hareket eder.* **BEO.1.3.2. Eşle veya grupla hareket edebilme** *a) Eşle veya grupla hareket ederken rolleri tanımlar.* *b) Eşle veya grupla hareket ederken rolleri yerine getirir.* *c) Eşle veya grupla uyumlu hareket eder.* *c) Temel hareket becerilerini kullanarak ritmik hareket becerilerini sergiler.*	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkında bilgilerinin ve yapılandırılmamış oyun deneyimlerinin olduğu; oyunlarda basit kural, taktik ve stratejileri anlayabildikleri ve adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileyebilecek düzeyde oldukları kabul edilir.
	Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Öğrencilerden yapılandırılmamış oyun deneyimlerini anlatmaları istenebilir. Günlük hayatta en çok oynadıkları ve en sevdikleri oyunları anlatmaları istenebilir.
	Köprü Kurma	Öğrencilerden temel hareket becerilerine ilişkin örnekler vermeleri istenebilir. Bu becerileri oyunlarda nasıl uyguladıkları hakkında sorular sorulabilir. Günlük hayatta karşılaştıkları problemleri çözmek için nasıl stratejiler geliştirdiklerine dair örnekler paylaşmaları istenebilir. Oyunlar sırasında kurallara uymanın önemi hatırlatılabilir. Öğrencilere örnek olaylar üzerinden adil oyunla ilgili sorular sorulabilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Çeşitli ritim örnekleri oluşturularak öğrencilerin vücutlarıyla farklı hızlarda ritim tutmaları sağlanır. Bu ritimleri farklı vücut bölümleriyle çeşitli şekillerde tekrar etmeleri sağlanır. Öğrencilerden kendi vücutlarını kullanarak (omuzlarına dokunma, ayaklarına vurma gibi hareketlerle) estetik bir şekilde kendi ritimlerini oluşturmaları istenir.
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	Tören, kutlama ve bayramlarda öğrencilere kaptan rolleri verilerek hem kendi gelişimlerini desteklemeleri hem de arkadaşlarına yardımcı olmaları sağlanabilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir. Öğrencilerin oyun veya fiziksel aktiviteler sırasında taktik ve stratejileri grup hâlinde en az üç arkadaşıyla belirlemeleri ve bu süreçte akran desteği almaları sağlanabilir
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme,Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS /SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 29. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Ritimle Hareket Ediyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
	Değerler	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D14. Saygı, D15. Sevgi
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	AB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama, SBAB5.3. Fikir Üretme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.3.2. Eşle veya grupla hareket edebilme** *a) Eşle veya grupla hareket ederken rolleri tanımlar.* *b) Eşle veya grupla hareket ederken rolleri yerine getirir.* *c) Eşle veya grupla uyumlu hareket eder.* *c) Temel hareket becerilerini kullanarak ritmik hareket becerilerini sergiler.* **BEO.1.3.3. Takım veya grup liderliği sergileyebilme** *a) Takım veya grup liderliği özelliklerini tanır.* *b) Takım veya grup liderliği özelliklerini gösterir.*	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkında bilgilerinin ve yapılandırılmamış oyun deneyimlerinin olduğu; oyunlarda basit kural, taktik ve stratejileri anlayabildikleri ve adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileyebilecek düzeyde oldukları kabul edilir.
	Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Öğrencilerden yapılandırılmamış oyun deneyimlerini anlatmaları istenebilir. Günlük hayatta en çok oynadıkları ve en sevdikleri oyunları anlatmaları istenebilir. Seçilen oyun, kuralları basitleştirilerek uygulanabilir. Konu ile ilgili aşağıdaki örnek sorular sorulabilir: • Ormanda uzun bir süre gezdiğinizi hayal edecek olursanız karşılaştığınız durumlarda hangi temel becerileri kullanırsınız? • Oynadığınız bir oyunun kurallarından bahseder misiniz? • Oyunda avantaj sağlamak için hangi yola başvurursunuz? • Oyun oynarken herkesin sırayla oynamasına dikkat ediyor musunuz? Neden?
	Köprü Kurma	Öğrencilerden temel hareket becerilerine ilişkin örnekler vermeleri istenebilir. Bu becerileri oyunlarda nasıl uyguladıkları hakkında sorular sorulabilir. Günlük hayatta karşılaştıkları problemleri çözmek için nasıl stratejiler geliştirdiklerine dair örnekler paylaşmaları istenebilir. Oyunlar sırasında kurallara uymanın önemi hatırlatılabilir. Öğrencilere örnek olaylar üzerinden adil oyunla ilgili sorular sorulabilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Öğrencilerden "Bir ormanda yürüyorsunuz (Ritimle yürürler.), karşınıza bir kuş çıktı (Ritmik kol çırparlar.), aniden yağmur yağmaya başladı (Ritmik el çırparlar.), kaçmaya başladınız (Ritimle koşarlar.)" gibi ritim içeren hikâyeleri eşle veya grupla oluşturmaları istenir (D3.4). Öğrencilerle takım/grup liderlik rolü üzerine kısa konuşmalar yapılır. Öğrencilerin çeşitli resim, video gibi görsel materyaller yardımıyla takım/grup liderliğinin ne anlama geldiğini genel olarak fark etmeleri sağlanır (OB4).
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	Tören, kutlama ve bayramlarda öğrencilere kaptan rolleri verilerek hem kendi gelişimlerini desteklemeleri hem de arkadaşlarına yardımcı olmaları sağlanabilir. Öğrencilerden daha karmaşık ritim ve hareket kombinasyonları oluşturmaları istenebilir. Öğrenciler ritmi kullanarak kendi koreografilerini tasarlamaya ve belirli bir ritim eşliğinde yaratıcı hareketlerini doğaçlama yapmaya teşvik edilebilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir. Öğrencilerin oyun veya fiziksel aktiviteler sırasında taktik ve stratejileri grup hâlinde en az üç arkadaşıyla belirlemeleri ve bu süreçte akran desteği almaları sağlanabilir. Taktik ve stratejilerin uygulanmasında oyun kurallarında esneklikler yapılarak kurallar basitleştirilebilir ve somutlaştırılıp anlatılabilir. Öğrencilere adil oyun davranışlarını içeren videolar izletilebilir.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon,Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS /SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 30. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum Sağlıklı Büyüyorum** **Ritimle Hareket Ediyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB1. Hareketi Sergileme, BEOSAB8. Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
	Değerler	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D14. Saygı, D15. Sevgi
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	AB5.2. Grup Dinamiğini Sağlama, SBAB5.3. Fikir Üretme, BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.3.3. Takım veya grup liderliği sergileyebilme** *a) Takım veya grup liderliği özelliklerini tanır.* *b) Takım veya grup liderliği özelliklerini gösterir.* **BEO.1.4.1. Fiziksel aktivite ve sağlık ilişkisini fark edebilme**	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Hareket Kavramları Güvenli Ortam Temel Hareket Becerileri	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları gözlem formu ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere hareket kavramlarını içeren ürünlerle ilgili performans görevi verilebilir. Bu performans görevi, analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkında bilgilerinin ve yapılandırılmamış oyun deneyimlerinin olduğu; oyunlarda basit kural, taktik ve stratejileri anlayabildikleri ve adil oyun anlayışına uygun davranışlar sergileyebilecek düzeyde oldukları kabul edilir.
	Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerin temel hareket becerileri hakkındaki ön bilgileri çeşitli görseller kullanılarak belirlenebilir. Öğrencilerden yapılandırılmamış oyun deneyimlerini anlatmaları istenebilir. Günlük hayatta en çok oynadıkları ve en sevdikleri oyunları anlatmaları istenebilir. Seçilen oyun, kuralları basitleştirilerek uygulanabilir.
	Köprü Kurma	Öğrencilerden temel hareket becerilerine ilişkin örnekler vermeleri istenebilir. Bu becerileri oyunlarda nasıl uyguladıkları hakkında sorular sorulabilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Öğrencilerle takım/grup liderlik rolü üzerine kısa konuşmalar yapılır. Öğrencilerin çeşitli resim, video gibi görsel materyaller yardımıyla takım/grup liderliğinin ne anlama geldiğini genel olarak fark etmeleri sağlanır (OB4). Öğrencilerden günlük hayatlarında katıldıkları fiziksel aktiviteleri ve bu aktivitelerin vücutlarına nasıl fayda sağlayacağıyla ilgili fikirlerini paylaşmaları istenir
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	Tören, kutlama ve bayramlarda öğrencilere kaptan rolleri verilerek hem kendi gelişimlerini desteklemeleri hem de arkadaşlarına yardımcı olmaları sağlanabilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir. Öğrencilerin oyun veya fiziksel aktiviteler sırasında taktik ve stratejileri grup hâlinde en az üç arkadaşıyla belirlemeleri ve bu süreçte akran desteği almaları sağlanabilir.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS /SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN /31. 32. ve 33. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum Sağlıklı Büyüyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E2.2. Sorumluluk, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği
	Değerler	D3. Çalışkanlık, D13. Sağlıklı Yaşam, D18. Temizlik
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	KB2.18. Tartışma	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.4.1. Fiziksel aktivite ve sağlık ilişkisini fark edebilme**	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Fiziksel Aktivite ve Sağlık İlişkisi Fiziksel Aktiviteye Katılım	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrenme çıktıları kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendi fiziksel aktivite planlarını uygulamaları için bir fiziksel aktivite çarkı tasarlama performans görevi verilebilir. Bu performans görevi süreç bileşenlerini içine alan ölçütlerden oluşan analitik dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.	
ÖĞRETME-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin hareketin sağlık üzerindeki olumlu etkilerine ilişkin temel bir farkındalığa ve sağlıklı yaşamın temel unsurları olan beslenme, uyku ve temizlik gibi konular hakkında genel bilgilere sahip oldukları; temel hareket becerilerini basit düzeyde deneyimledikleri; bazı geleneksel çocuk oyunlarını oynadıkları kabul edilir.
	Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerden fiziksel aktivitenin eğlenceli yanlarını anlatmaları istenir.
	Köprü Kurma	Öğrencilerden hareket etmenin faydalarına dair bildiklerini grup içinde paylaşmaları istenebilir. Öğrencilerin fiziksel aktivite sırasında nasıl hissettikleri hatırlatılarak nefes alışverişlerinin ve kalp atış hızlarının nasıl değiştiğini tartışmaları sağlanabilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Öğrencilerle takım/grup liderlik rolü üzerine kısa konuşmalar yapılır. Öğrencilerin çeşitli resim, video gibi görsel materyaller yardımıyla takım/grup liderliğinin ne anlama geldiğini genel olarak fark etmeleri sağlanır (OB4). Öğrencilerden günlük hayatlarında katıldıkları fiziksel aktiviteleri ve bu aktivitelerin vücutlarına nasıl fayda sağlayacağıyla ilgili fikirlerini paylaşmaları istenir (SDB1.1, SDB2.1). Öğrencilerin fiziksel aktiviteler sırasında kıyafet ve ayakkabı tercihinin sağlık açısından önemi, fiziksel aktivite sırasında yeterli sıvı alımı, dengeli beslenme ve düzenli uyku konuları hakkında birbirlerine soru sorarak tartışma ortamı oluşturulur.
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	Öğrencilerden sağlıklı beslenme, düzenli uyku gibi konularda görsel kartlar hazırlamaları istenebilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS /SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 34. 35. ve 36. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum Sağlıklı Büyüyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E2.2. Sorumluluk, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği
	Değerler	D3. Çalışkanlık, D13. Sağlıklı Yaşam, D18. Temizlik
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	KB2.18. Tartışma	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**BEO.1.4.2. Okul içi fiziksel aktiviteye katılabilme** *a) Fiziksel aktivite düzeyini fark eder.* *b) Fiziksel aktivite düzeyini geliştirmek için plan yapar.* *c) Fiziksel aktiviteye ilişkin planı uygular.*	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Fiziksel Aktivite ve Sağlık İlişkisi Fiziksel Aktiviteye Katılım	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrencilerden okulda yaptıkları merdiven çıkma, bahçede oynama, koşma, sekme gibi fiziksel aktivitelerin sıklığını, süresini ve şiddetini paylaşmaları istenir (SDB2.1)	
ÖĞRETME-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin hareketin sağlık üzerindeki olumlu etkilerine ilişkin temel bir farkındalığa ve sağlıklı yaşamın temel unsurları olan beslenme, uyku ve temizlik gibi konular hakkında genel bilgilere sahip oldukları; temel hareket becerilerini basit düzeyde deneyimledikleri; bazı geleneksel çocuk oyunlarını oynadıkları kabul edilir.
	Ön Değerlendirme Süreci	Konu ile ilgili aşağıdaki sorular sorulabilir: • Arkadaşlarınızla hangi geleneksel çocuk oyunlarını oynarsınız? • Fiziksel aktivite denildiğinde aklınıza ilk gelenler nelerdir?
	Köprü Kurma	Öğrencilerden hareket etmenin faydalarına dair bildiklerini grup içinde paylaşmaları istenebilir. Öğrencilerin fiziksel aktivite sırasında nasıl hissettikleri hatırlatılarak nefes alışverişlerinin ve kalp atış hızlarının nasıl değiştiğini tartışmaları sağlanabilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Öğrencilerle takım/grup liderlik rolü üzerine kısa konuşmalar yapılır. Öğrencilerin çeşitli resim, video gibi görsel materyaller yardımıyla takım/grup liderliğinin ne anlama geldiğini genel olarak fark etmeleri sağlanır (OB4).
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	Öğrencilerden sağlıklı beslenme, düzenli uyku gibi konularda görsel kartlar hazırlamaları istenebilir. Fiziksel aktivite ve sağlıklı büyüme arasındaki ilişkiyi çevrelerindeki alan uzmanlarıyla görüşmeleri istenebilir. Öğrenciler öğretmen rehberliğinde sağlıklı beslenme, uyku ve fiziksel aktiviteyle ilgili haftalık izledikleri videoları arkadaşlarına sunmaya teşvik edilebilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir. Öğrencilerin oyun veya fiziksel aktiviteler sırasında taktik ve stratejileri grup hâlinde en az üç arkadaşıyla belirlemeleri ve bu süreçte akran desteği almaları sağlanabilir.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme, Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü

SINIF / DERS /SÜRE	**1.SINIF / BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN / 37. HAFTA**	
TEMA ADI / KONU	**Fiziksel Aktiviteye Katılıyorum Sağlıklı Büyüyorum**	
ALAN BECERİLERİ	BEOSAB4. Fiziksel Aktiviteye Katılma	
KAVRAMSAL BECERİLER	KB1. Temel Beceriler	
EĞİLİMLER	E2.2. Sorumluluk, E3.8. Soru Sorma	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duyusal Öğr. Becerileri**	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği
	Değerler	D3. Çalışkanlık, D13. Sağlıklı Yaşam, D18. Temizlik
	Okuryazarlık Becerileri	OB4. Görsel Okuryazarlık
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	KB2.18. Tartışma	
ÖĞRENME ÇIKTILARI VESÜREÇ BİLEŞENLERİ	**Okul temelli planlama**	
İÇERİK ÇERÇEVESİ	Fiziksel Aktivite ve Sağlık İlişkisi Fiziksel Aktiviteye Katılım	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrencilerden okulda yaptıkları merdiven çıkma, bahçede oynama, koşma, sekme gibi fiziksel aktivitelerin sıklığını, süresini ve şiddetini paylaşmaları istenir (SDB2.1)	
ÖĞRETME-ÖĞRENME YAŞANTILARI	**Temel Kabuller**	Öğrencilerin hareketin sağlık üzerindeki olumlu etkilerine ilişkin temel bir farkındalığa ve sağlıklı yaşamın temel unsurları olan beslenme, uyku ve temizlik gibi konular hakkında genel bilgilere sahip oldukları; temel hareket becerilerini basit düzeyde deneyimledikleri; bazı geleneksel çocuk oyunlarını oynadıkları kabul edilir.
	Ön Değerlendirme Süreci	Konu ile ilgili aşağıdaki sorular sorulabilir: • Arkadaşlarınızla hangi geleneksel çocuk oyunlarını oynarsınız? • Fiziksel aktivite denildiğinde aklınıza ilk gelenler nelerdir? • Sağlıklı beslenmek için neler yapıyorsunuz?
	Köprü Kurma	Öğrencilerden hareket etmenin faydalarına dair bildiklerini grup içinde paylaşmaları istenebilir. Öğrencilerin fiziksel aktivite sırasında nasıl hissettikleri hatırlatılarak nefes alışverişlerinin ve kalp atış hızlarının nasıl değiştiğini tartışmaları sağlanabilir.
	Öğretme-Öğrenme Uygulamaları	Okul temelle planlama
FARKLILAŞTIRMA	**Zenginleştirme**	Öğrencilerden sağlıklı beslenme, düzenli uyku gibi konularda görsel kartlar hazırlamaları istenebilir.
	Destekleme	Uygulamalarda hareket becerilerinin tekrar sayısı artırılabilir. Öğrencilerin oyun veya fiziksel aktiviteler sırasında taktik ve stratejileri grup hâlinde en az üç arkadaşıyla belirlemeleri ve bu süreçte akran desteği almaları sağlanabilir.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Tartışma, Soru-cevap, Gözlem, Bireysel çalışmalar, Dramatizasyon, Buluş yoluyla öğrenme, Araştırma, inceleme, Gösterip yaptırma, Beyin fırtınası, Yaparak-yaşayarak öğrenme,Görsel okuma, Çıkarımda bulunma	

Sınıf Öğretmeni

Okul Müdürü