

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü

ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ ALANI

EĞİTİMDE OYUN ETKİNLİKLERİ KURS PROGRAMI

Ankara, 2016

İÇİNDEKİLER

PROGRAMIN ADI	1
PROGRAMIN DAYANAĞI.....	1
PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI	1
EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ.....	1
PROGRAMIN AMAÇLARI.....	1
PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR	1
PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ	2
AİLENİN ÇOCUKLA İLETİŞİMDE DİKKAT ETMESİ GEREKEN BAZI HUSUSLAR	2
OYUN VE ÇEŞİTLERİ	2
OYUN ETKİNLİĞİ PLANLAMAK.....	3
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR	3
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ.....	3
BELGELENDİRME	3

PROGRAMIN ADI

Eđitimde Oyun Etkinlikleri

PROGRAMIN DAYANAđI

1. 14/6/1973 tarihli ve 1739 sayılı Millî Eđitim Temel Kanunu,
2. Talim ve Terbiye Kurulu'nun 02/06/2014 tarih ve 51 sayılı kararı ile kabul edilen, "Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Anadolu Meslek ve Anadolu Teknik Programı Çocuk Gelişimi ve Eđitimi Alanı Çerçeve Öğretim Programı".

PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI

1. Okur yazar olmak.
2. Eđitimde Oyun Etkinlikleri kursunun amaçlarını yerine getirebilecek bedensel ve zihinsel özelliklere sahip olmak.

EĐİTİMCİLERİN NİTELİđİ

1. Programın uygulanmasında Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma esaslarına göre atamaya esas alanı Çocuk Gelişimi ve Eđitimi olan öğretmenler görev almalıdır.
2. Gerektiğinde Çocuk Gelişimi ve Eđitimi Alanında eğitim almış sektör deneyimi olan meslek elemanlarından yararlanılabilir.

PROGRAMIN AMAÇLARI

Eđitimde Oyun Etkinlikleri kurs programını bitiren birey,

1. Çocukla iletişimde dikkat etmesi gereken bazı hususlar hakkında bilgi sahibi olması,
2. Oyunun önemini kavraması,
3. Oyun çeşitlerini ve özelliklerini kavrayarak, uygun oyunları seçmesi,
4. Çocuđun yaşına uygun oyun etkinlikleri planlaması,
5. Oyun için uygun ortamı hazırlaması,
6. Oyun içerisinde kullanılacak oyun araç-gereçlerini seçmesi,
7. Çocuđun yaşına uygun oyun etkinliklerini uygulaması, amaçlanmaktadır.

PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR

1. Çocukların evrensel dili oyundur. Çocuklar oyun aracılığıyla kendilerini ve dünyayı keşfetmeyi öğrenirler. Oyun çocuđun birçok yaşamsal deneyimleri kazanabildiđi etkin bir öğrenme aracıdır. Sadece fiziksel dünyayı algılamada değil, mantıksal bilginin oluşmasında da doğal bir kaynaktır. Birey seçeceđi ve uygulayacađı oyun yöntem ve teknikleri konusunda yeterli bilgi ve beceriye sahip olursa, çocuklar için önemli ve etkili öğrenme fırsatı yaratarak gelişimlerine katkı sağlar. Bu nedenle uygun yöntem ve teknikler tüm bu gereklilikler ve bireylerin ilgi / ihtiyaçları da göz önünde

bulundurularak Eğitimde Oyun Etkinlikleri kurs programı hazırlanmıştır. Program ile bireyin, oyunun çocuk için öneminin farkında olarak çocuklara çeşitli oyun etkinlikleri yaptırabilmesi amaçlanmaktadır.

2. Kurs Programı, Millî Eğitim Bakanlığında görevli alan öğretmenleri ve alan uzmanları ile iş birliği içinde hazırlanmıştır.
3. Programın uygulanmasında ağırlıklı olarak bireysel öğrenmeyi destekleyici yöntem ve teknikler uygulanır.
4. Program, Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğüne bağlı eğitim kurumlarında uygulanır. Kurs programının amaçlarını yerine getirmek için gerekli donanımlar ve ekipmanlar sağlanır, uygulamalar uygun ve yeterli bir ortamda yapılır.
5. Program uygulanırken kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/öğretici tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.

PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Kurs programının süresi; günde en fazla 8 ders saati uygulanacak şekilde toplam 80 ders saatidir. Sürenin konulara göre dağılımı aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Konular	Süre (Ders Saati)
Ailenin Çocukla İletişimde Dikkat Etmesi Gereken Bazı Hususlar	10
Oyun ve Çeşitleri	40
Oyun Etkinliği Planlamak	30

İÇERİK:

1. AİLENİN ÇOCUKLA İLETİŞİMDE DİKKAT ETMESİ GEREKEN BAZI HUSUSLAR

- 1.1. Zaman Ayırma/İlgi
- 1.2. Dinlemeyi Öğrenme
- 1.3. Konuşma Yöntemleri
- 1.4. Sözsüz İletişimde Beden Dilini Kullanma

2. OYUN VE ÇEŞİTLERİ

- 2.1. Tanımı
- 2.2. Tarihçesi
- 2.3. Özellikleri
- 2.4. Eğitimde oyunun yeri ve önemi
- 2.5. Oyun çeşitleri
 - 2.5.1. Karakterlerine Göre Oyun Çeşitleri
 - 2.5.1.1. Fonksiyon Oyunları
 - 2.5.1.2. Hayal Oyunları
 - 2.5.1.3. Grup Oyunları
 - 2.5.2. Oynandığı Yerlere Göre Oyun Çeşitleri
 - 2.5.2.1. Açık Hava Oyunları
 - 2.5.2.2. Salon-Sınıf Oyunları
 - 2.5.3. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri
 - 2.5.3.1. Araçta Yapılan Oyunları
 - 2.5.3.2. Araçla Yapılan Oyunları
 - 2.5.3.3. Araçsız Yapılan Oyunları

3. OYUN ETKİNLİĞİ PLANLAMAK

- 3.1. Oyun etkinliği planlarken dikkat edilecek noktalar
- 3.2. Oyun etkinliği planlama
- 3.3. Oyun etkinliğinin uygulanması
 - 2.3.1. Oyun Oynanacak Yeri Hazırlama
 - 2.3.2. Oyun Araç-Gereçlerini Hazırlama
 - 2.3.4. Isınma Hareketleri Yapma
 - 2.3.5. Bilinen Oyunları Tekrarlama
 - 2.3.6. Yeni Oyun Öğretimi
 - 2.3.6.1. Oyunu Tanıtma
 - 2.3.6.2. Oyunun Kurallarını Açıklama ve Rol Dağılımı Yapma
 - 2.3.6.3. Oyunu Kurallarına Göre Oynama

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR

Bireylerin, çeşitli ölçme araçları kullanılarak;

1. Kursun amaçlarına ulaşmış ulaşmadığı ölçülecektir.
2. Kursiyerin kendi kendine yaptığı tüm öğrenim faaliyetleri değerlendirilecektir.
3. Değerlendirme; teorik ve uygulamalı olarak yapılmalıdır.
4. Teorik değerlendirme, programın tüm amaçlarının kazanılıp kazanılmadığını ölçecek şekilde yapılmalıdır.
5. Değerlendirme 100 puan üzerinden yapılmalı ve sınav başarısı Yaygın Eğitim Kurumları Yönetmeliği esaslarına göre belirlenmelidir.

PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ

- 1) Programın uygulama sürecinde; kaynak ders kitapları, bireysel öğrenme materyalleri, kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/öğretici tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.
- 2) Yararlanılacak kaynak araç-gereçler; Video, Konuya yönelik bilgi içerik cd, vcd, Oyun kitapları ve katalogları, Slâytlar (Oyun evreleri, oyun çeşitleri, oyun öğretimi vb.), Değerlendirme Testleri, Bilgisayar, Projeksiyon, Ses Donanım Sistemleri, Oynularda kullanılan yardımcı araç gereçler

BELGELENDİRME

Kursu başarı ile tamamlayanlara, kurs bitirme belgesi düzenlenir.