

ANKARA 2023

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI
(SATRANÇ MODÜLÜ I-II)
(Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu 5, 6 ve 7. Sınıflar)





T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Temel Eğitim Genel Müdürlüğü

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI
(SATRANÇ MODÜLÜ I-II)
(Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu 5, 6 ve 7. Sınıflar)

İÇİNDEKİLER

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI ÖĞRETİM PROGRAMLARI	3
ÖĞRETİM PROGRAMLARININ AMAÇLARI.....	3
ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ	3
DEĞERLERİMİZ	4
YETKİNLİKLER	4
ÖĞRETİM PROGRAMLARINDA ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI.....	5
BİREYSEL GELİŞİM VE ÖĞRETİM PROGRAMLARI	6
ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖZEL AMAÇLARI.....	7
ÖĞRETİM PROGRAMI'NDAKİ BECERİLER	7
ÖĞRETİM PROGRAMI'NDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR.....	7
MODÜL'ÜN YAPISI	9
KAZANIM VE AÇIKLAMALARI	11
OOE.ST.1.1. ÜNİTE: SATRANCI TANIYALIM	11
OOE.ST.1.2. ÜNİTE: SATRANÇ TAHTASI VE TAŞLARIN DEĞERİ	11
OOE.ST.1.3. ÜNİTE: ŞAH, TEHDİT VE MAT	12
OOE.ST.1.4. ÜNİTE: ŞAH, TEHDİT VE SAVUNMA.....	13
OOE.ST.1.5. ÜNİTE: SATRANCIN ÖZEL KURALLARI.....	13
OOE.ST.1.6. ÜNİTE: SATRANCI GELİŞTİRİYORUM.....	13
OOE.ST.1.7. ÜNİTE: MAT KALIPLARI.....	13
OOE.ST.1.8. ÜNİTE: TEMEL TAKTİKLER.....	14
OOE.ST.1.9. ÜNİTE: OYUN SONU.....	14
OOE.ST.1.10. ÜNİTE: AÇILIŞ İLKELERİ	15
OOE.ST.1.11. ÜNİTE: TURNUVA KURALLARI	15
OOE.ST.2.1. ÜNİTE: TEMEL TAKTİKLER.....	15
OOE.ST.2.2. ÜNİTE: AÇILIŞ İLKELERİ VE AÇILIŞLAR	16
OOE.ST.2.3. ÜNİTE: TİPİK MATLAR VE FEDA.....	16
OOE.ST.2.4. ÜNİTE: OYUN ORTASI.....	17
OOE.ST.2.5. ÜNİTE: PROBLEM, ETÜT, KOMBİNASYON ÇÖZME	18
OOE.ST.2.6. ÜNİTE: STRATEJİ	18
OOE.ST.2.7. ÜNİTE: OYUN SONU.....	19
OOE.ST.2.8. ÜNİTE: SATRANÇ KÜLTÜRÜ.....	19
OOE.ST.2.9. ÜNİTE: BİLGİSAYAR DESTEKLİ SATRANÇ VE ÇEVİRİM İÇİ OYUNLAR ...	19

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI ÖĞRETİM PROGRAMLARI

Bilim ve teknolojide yaşanan hızlı değişim, bireyin ve toplumun değişen ihtiyaçları, öğrenme öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmeler bireylerden beklenen rolleri de doğrudan etkilemiştir. Bu değişim bilgiyi üreten, hayatta işlevsel olarak kullanabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati yapabilen, topluma ve kültüre katkı sağlayan vb. niteliklerdeki bir bireyi tanımlamaktadır. Bu nitelik dokusuna sahip bireylerin yetişmesine hizmet edecek öğretim programları salt bilgi aktaran bir yapıdan ziyade bireysel farklılıkları dikkate alan, değer ve beceri kazandırma hedefli, sade ve anlaşılır bir yapıda hazırlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda bir taraftan farklı konu ve sınıf düzeylerinde sarmal bir yaklaşımla tekrar eden kazanımlara ve açıklamalara, diğer taraftan bütünsel ve bir kerede kazandırılması hedeflenen öğrenme çıktılarına yer verilmiştir. Her iki gruptaki kazanım ve açıklamalar da ilgili disiplinin yetkin, güncel, geçerli ve eğitim öğretim sürecinde hayatla ilişkileri kurulabilecek niteliktedir. Bu kazanımlar ve sınırlarını belirleyen açıklamaları, sınıflar ve eğitim kademeleri düzeyinde değerler, beceriler ve yetkinlikler perspektifinde bütünlük sağlayan bir bakış açısıyla yalın bir içeriğe işaret etmektedir. Böylelikle üst bilişsel becerilerin kullanımına yönlendiren, anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi sağlayan, sağlam ve önceki öğrenmelerle ilişkilendirilmiş, diğer disiplinlerle ve günlük hayatla değerler, beceriler ve yetkinlikler çevresinde bütünlüğe bir öğretim programları toplamı oluşturulmuştur.

ÖĞRETİM PROGRAMLARININ AMAÇLARI

Öğretim programları, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları" ile "Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri" esas alınarak hazırlanmıştır.

Eğitim ve öğretim programlarıyla sürdürülen tüm çalışmalar; okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretim seviyelerinde birbirini tamamlayıcı bir şekilde aşağıdaki amaçlara ulaşmaya yöneliktir:

1. Okul öncesi eğitimi tamamlayan öğrencilerin bireysel gelişim süreçleri göz önünde bulundurularak bedensel, zihinsel ve duygusal alanlarda sağlıklı şekilde gelişimlerini desteklemek
2. İlkokulu tamamlayan öğrencilerin gelişim düzeyine ve kendi bireyselliğine uygun olarak ahlaki bütünlük ve öz farkındalık çerçevesinde, öz güven ve öz disipline sahip, gündelik hayatta ihtiyaç duyacağı temel düzeyde sözel, sayısal ve bilimsel akıl yürütme ile sosyal becerileri ve etik duyarlılığı kazanmış, bunları etkin bir şekilde kullanarak sağlıklı hayat yönelimli bireyler olmalarını sağlamak
3. Ortaokulu tamamlayan öğrencilerin, ilkokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle millî ve manevi değerleri benimsemiş, haklarını kullanan ve sorumluluklarını yerine getiren, "Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi"nde ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzey beceri ve yetkinlikleri kazanmış bireyler olmalarını sağlamak
4. Liseyi tamamlayan öğrencilerin, ilkokulda ve ortaokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle, millî ve manevi değerleri benimseyip hayat tarzına dönüştürmüş, üretken ve aktif vatandaşlar olarak yurdumuzun iktisadi, sosyal ve kültürel kalkınmasına katkıda bulunan, "Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi"nde ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzey beceri ve yetkinlikleri kazanmış, ilgi ve yetenekleri doğrultusunda bir mesleğe, yükseköğretime ve hayata hazır bireyler olmalarını sağlamak

ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ

Eğitim sistemimizin temel amacı değerlerimiz ve yetkinliklerle bütünlüğe bilgi, beceri ve davranışlara sahip bireyler yetiştirmektir. Bilgi, beceri ve davranışlar öğretim programlarıyla kazandırılmaya çalışılırken değerlerimiz ve yetkinlikler bu bilgi, beceri ve davranışların arasındaki bütünlüğü kuran bağlantı ve ufuk işlevi görmektedir. Değerlerimiz toplumumuzun millî ve manevi kaynaklarından damıtılarak dünden bugüne ulaşmış ve yarınlarımıza aktaracağımız öz mirasımızdır. Yetkinlikler ise bu mirasın hayata ve insanlık ailesine katılmasını ve katkı vermesini sağlayan eylemsel bütünlüklerimizdir. Bu yönüyle değerlerimiz ve yetkinlikler birbirinden ayrılmaz bir şekilde teori-pratik

bütünlüğündeki asli parçamızı oluşturur. Güncellik içinde öğrenme öğretme süreçleriyle kazandırmaya çalıştığımız bilgi, beceri ve davranışlar ise bizi biz yapan değerlerimizin ve yetkinliklerin günün şartları içinde görünürlük kazanma araç ve platformlarıdır; günün şartları içinde değişiklik gösterebilir yapısıyla arızidir ve bu sebeple de sürekli gözden geçirmelerle güncellenir, yenilenir.

DEĞERLERİMİZ

Değerlerimiz öğretim programlarının perspektifini oluşturan ilkeler toplamıdır. Kökleri geleneklerimiz ve dünümüz içinde, gövdesi ve dalları bu köklerden beslenerek bugünüme ve yarınlarımıza uzanmaktadır. Temel insani özelliklerimizi oluşturan değerlerimiz, hayatımızın rutin akışında ve karşılaştığımız sorunlarla başa çıkmada eyleme geçmemizi sağlayan kudretin ve gücün kaynağıdır.

Bir toplumun geleceğinin, değerlerini benimsemiş ve bu değerleri sahip olduğu yetkinliklerle ete kemiğe büründüren insanlarına bağlı olduğu tartışma götürmez bir gerçektir. Bundan dolayı eğitim sistemimiz her bir üyesine uygun ahlaki kararlar alma ve bunları davranışlarında sergileme yeterliliğini kazandırma amacıyla hareket eder. Eğitim sistemi sadece akademik açıdan başarılı, belirlenmiş bazı bilgi, beceri ve davranışları kazandıran bir yapı değildir. Temel değerleri benimsemiş bireyler yetiştirmek asli görevidir; yeni neslin değerlerini, alışkanlıklarını ve davranışlarını etkileyebilmelidir. Eğitim sistemi değerleri kazandırma amacı çerçevesindeki işlevini, öğretim programlarını da kapsayan eğitim programıyla yerine getirir. “Eğitim programı”; öğretim programları, öğrenme öğretme ortamları, eğitim araç gereçleri, ders dışı etkinlikler, mevzuat gibi eğitim sisteminin tüm unsurları göz önünde bulundurularak oluşturulur. Öğretim programlarında bu anlayışla değerlerimiz, ayrı bir program veya öğrenme alanı, ünite, konu vb. olarak görülmemiştir. Tam aksine bütün eğitim sürecinin nihai gayesi ve ruhu olan değerlerimiz, öğretim programlarının her birinde ve her bir biriminde yer almıştır.

Öğretim programlarında yer alan “kök değerler” şunlardır: adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik. Bu değerler, öğrenme öğretme sürecinde hem kendi başlarına hem ilişkili olduğu alt değerlerle ve hem de öteki kök değerlerle birlikte ele alınarak hayat bulacaktır.

YETKİNLİKLER

Eğitim sistemimiz yetkinliklerde bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip karakterde bireyler yetiştirmeyi amaçlar. Öğrencilerin hem ulusal hem de uluslararası düzeyde; kişisel, sosyal, akademik ve iş hayatlarında ihtiyaç duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinlikler Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi’nde (TYÇ) belirlenmiştir. TYÇ sekiz anahtar yetkinlik belirlemekte ve aşağıdaki gibi tanımlamaktadır:

1) Ana dilde iletişim: Kavram, düşünce, görüş, duygu ve olguları hem sözlü hem de yazılı olarak ifade etme ve yorumlama (dinleme, konuşma, okuma ve yazma); eğitim ve öğretim, iş yeri, ev ve eğlence gibi her türlü sosyal ve kültürel bağlamda uygun ve yaratıcı bir şekilde dilsel etkileşimde bulunmaktır.

2) Yabancı dillerde iletişim: Çoğunlukla ana dilde iletişimin temel beceri boyutlarını paylaşmakta olup duygu, düşünce, kavram, olgu ve görüşleri hem sözlü hem de yazılı olarak kişinin istek ve ihtiyaçlarına göre eğitim, öğretim, iş yeri, ev ve eğlence gibi uygun bir dizi sosyal ve kültürel bağlamda anlama, ifade etme ve yorumlama becerisine dayalıdır. Yabancı dillerde iletişim, aracılık etme ve kültürlerarası anlayış becerilerini de gerektirmektedir. Bireyin yeterlilik seviyesi, bireyin sosyal ve kültürel geçmişi, çevresi, ihtiyaçları ve ilgilerine bağlı olarak dinleme, konuşma, okuma ve yazma boyutları ile farklı diller arasında değişkenlik gösterecektir.

3) Matematiksel yetkinlik ve bilim/teknolojide temel yetkinlikler: Matematiksel yetkinlik, günlük hayatta karşılaşılan bir dizi problemi çözmek için matematiksel düşünme tarzını geliştirme ve uygulamadır. Sağlam bir aritmetik becerisi üzerine inşa edilen süreç, faaliyet ve bilgiye vurgu yapılmaktadır. Matematiksel yetkinlik, düşünme (mantıksal ve uzamsal düşünme) ve sunmanın

(formüller, modeller, kurgular, grafikler ve tablolar) matematiksel modlarını farklı derecelerde kullanma beceri ve isteğini içermektedir.

Bilimde yetkinlik, soruları tanımlamak ve kanıta dayalı sonuçlar üretmek amacıyla doğal dünyanın açıklanmasına yönelik bilgi varlığına ve metodolojiden yararlanma beceri ve arzusuna atıfta bulunmaktadır. Teknolojide yetkinlik, algılanan insan istek ve ihtiyaçlarını karşılama bağlamında bilgi ve metodolojinin uygulanması olarak görülmektedir. Bilim ve teknolojide yetkinlik, insan etkinliklerinden kaynaklanan değişimleri ve her bireyin vatandaş olarak sorumluluklarını kavrama gücünü kapsamaktadır.

4) Dijital yetkinlik: İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsar. Söz konusu yetkinlik, bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir.

5) Öğrenmeyi öğrenme: Bireyin kendi öğrenme eylemini etkili zaman ve bilgi yönetimini de kapsayacak şekilde bireysel olarak veya grup hâlinde düzenleyebilmesi için öğrenmenin peşine düşme ve bu konuda ısrarcı olma yetkinliğidir. Bu yetkinlik, bireyin var olan imkânları tanıyarak öğrenme ihtiyaç ve süreçlerinin farkında olmasını ve başarılı bir öğrenme eylemi için zorluklarla başa çıkma yeteneğini kapsamaktadır. Yeni bilgi ve beceriler kazanmak, işlemek ve kendine uyarlamak kadar rehberlik desteği aramak ve bundan yararlanmak anlamına da gelir. Öğrenmeyi öğrenme, bilgi ve becerilerin ev, iş yeri, eğitim ve öğretim ortamı gibi çeşitli bağlamlarda kullanılması ve uygulanması için önceki öğrenme ve hayat tecrübelerine dayanılması yönünde öğrenenleri harekete geçirir.

6) Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler: Bu yetkinlikler kişisel, kişilerarası ve kültürlerarası yetkinlikleri içermekte; bireylerin farklılaşan toplum ve çalışma hayatına etkili ve yapıcı biçimde katılmalarına imkân tanıyacak; gerektiğinde çatışmaları çözecek özelliklerle donatılmasını sağlayan tüm davranış biçimlerini kapsar. Vatandaşlıkla ilgili yetkinlik ise bireyleri, toplumsal ve siyasal kavram ve yapılarla ilişkin bilgiye, demokratik ve aktif katılım kararlılığına dayalı olarak medeni hayata tam olarak katılmaları için donatmaktadır.

7) İnisiyatif alma ve girişimcilik: Bireyin düşüncelerini eyleme dönüştürme becerisini ifade eder. Yaratıcılık, yenilik ve risk almanın yanında hedeflere ulaşmak için planlama yapma ve proje yönetme yeteneğini de içerir. Bu yetkinlik, herkesi sadece evde ve toplumda değil işlerine ait bağlam ve şartların farkında olabilmeleri ve iş fırsatlarını yakalayabilmeleri için aynı zamanda iş hayatında desteklemekte; toplumsal ve ticari etkinliklere girişen veya katkıda bulunan kişilerin ihtiyaç duydukları daha özgün bilgi ve beceriler için de bir temel teşkil etmektedir. Etik değerlerin farkında olma ve iyi yönetimi desteklemeyi de kapsar.

8) Kültürel farkındalık ve ifade: Müzik, sahne sanatları, edebiyat ve görsel sanatlar dâhil olmak üzere çeşitli kitle iletişim araçları kullanılarak görüş, deneyim ve duyguların yaratıcı bir şekilde ifade edilmesinin önemini takdiridir.

ÖĞRETİM PROGRAMLARINDA ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI

Hiçbir insan bir başkasının birebir aynısı değildir. Bu sebeple öğretim programlarının ve buna bağlı olarak ölçme ve değerlendirme sürecinin “herkese uygun”, “herkes için geçerli ve standart olması” insanın doğasına terstir. Bu sebeple ölçme ve değerlendirme sürecinde azami çeşitlilik ve esneklik anlayışıyla hareket edilmesi şarttır. Öğretim programları bu açıdan bir yol göstericidir. Öğretim programlarından ölçme değerlendirmeye ait bütün unsurları içermesini beklemek gerçekçi bir beklenti olarak değerlendirilemez. Eğitimde çeşitlilik; birey, eğitim düzeyi, ders içeriği, sosyal ortam, okul imkânları vb. iç ve dış dinamiklerden ciddi şekilde etkilendiği için, ölçme ve değerlendirme uygulamalarının etkililiğini sağlamada öncelik öğretim programlarından değil öğretmen ve eğitim uygulayıcılarından beklenir. Bu noktada özgünlük ve yaratıcılık öğretmenlerden temel beklentidir.

Bu bakış açısından hareketle öğretim programlarında ölçme ve değerlendirme uygulamalarına yön veren ilkeleri aşağıdaki gibi özetlemek mümkündür:

1. Ölçme ve değerlendirme çalışmaları öğretim programının tüm bileşenleri ile azami uyum sağlamalı, kazanım ve açıklamaların sınırları esas alınmalıdır.
2. Öğretim programı, ölçme sürecinde kullanılabilecek ölçme araç ve yöntemleri açısından uygulayıcılara kesin sınırlar çizmez, sadece yol gösterir. Ancak tercih edilen ölçme ve değerlendirme araç ve yönteminde, gereken teknik ve akademik standartlara uyulmalıdır.
3. Eğitimde ölçme ve değerlendirme uygulamaları eğitimin ayrılmaz bir parçasıdır ve eğitim süreci boyunca yapılır. Ölçme sonuçları tek başına değil izlenen süreçlerle birlikte bütünlük içinde ele alınır.
4. Bireysel farklılıklar gerçeğinden dolayı bütün öğrencileri kapsayan, bütün öğrenciler için genel geçer, tek tip bir ölçme ve değerlendirme yönteminden söz etmek uygun değildir. Öğrencinin akademik gelişimi tek bir yöntemle veya teknikle ölçülüp değerlendirilmez.
5. Eğitim sadece “bilme (düşünce)” için değil, “hissetme (duygu)” ve “yapma (eylem)” için de verilir; dolayısıyla sadece bilişsel ölçümler yeterli kabul edilemez.
6. Çok odaklı ölçme değerlendirme esastır. Ölçme ve değerlendirme uygulamaları öğretmen ve öğrencilerin aktif katılımıyla gerçekleştirilir.
7. Bireylerin ölçme ve değerlendirmeye konu olan ilgi, tutum, değer ve başarı gibi özellikleri zamanla değişebilir. Bu sebeple söz konusu özellikleri tek bir zamanda ölçmek yerine süreç içindeki değişimleri dikkate alan ölçümler kullanmak esastır.

BİREYSEL GELİŞİM VE ÖĞRETİM PROGRAMLARI

Öğretim programlarının geliştirilmesi sürecinde insanın çok yönlü gelişimsel özelliklerine dair mevcut bilimsel bilgi ve birikim dikkate alınarak bütün bileşenler arasında ahengi dikkate alan harmonik bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu bağlamda bazı temel gelişim ilkelerine değinmek yerinde olacaktır.

Öğretim programları, insan gelişiminin belirli bir dönemde sonlanmadığı ve gelişimin hayat boyu sürdüğü ilkesi ile hazırlanmıştır. Bu sebeple öğretim programlarında, her yaş döneminde bireylerin gelişim özelliklerini dikkate alarak destekleyici önlemler alınması önerilmektedir.

Gelişim, hayat boyu sürse de tek ve bir örnek yapıda değildir. Evreler hâlinde ilerler ve her evrede bireylerin gelişim özellikleri farklıdır. Evreler de başlangıç ve bitişleri açısından homojen değildir. Bu sebeple programlar olabildiğince bunu göz önünde bulunduran bir hassasiyetle yapılandırılmıştır. Programların amaçlarını ve kazanımlarını gerçekleştirme sürecinde gerekli uyarlamaların öğretmen tarafından yapılması beklenir.

Gelişim dönemleri ardışık ve değişmeyen bir sıra izler. Her evrede olup bitenler takip eden evreleri etkiler. Öte yandan bu ardışıklık belirli yönelimlerle karakterize edilir: basitten karmaşığa, genelden özele ve somuttan soyuta doğru gelişim gibi. Program geliştirme sürecinde söz konusu yönelimler hem bir alandaki yeterliliği oluşturan kazanım ve becerilerin ön şart ve ardılığı noktasında dikkate alınmış hem de sınıflar düzeyinde derslerin dağılımlarında ve birbirleriyle ilişkilerinde göz önünde bulundurulmuştur.

Öğretim programlarında insan gelişiminin bir bütün olduğu ilkesi ile hareket edilmiştir. İnsanın farklı gelişim alanlarındaki özellikleri birbirleri ile etkileşim hâlinindedir. Söz gelimi dil gelişimi düşünce gelişimini etkiler ve düşünce gelişiminden etkilenir. Bu sebeple öğretmenlerden, öğrencinin edindiği bir kazanımın, gelişimde başka bir alanı da etkileyeceğini dikkate alması beklenir.

Öğretim programları bireysel farklılıklara ilişkin hassasiyetler göz önünde bulundurularak yapılandırılmıştır. Kalıtsal, çevresel ve kültürel faktörlerden kaynaklanan bireysel farklılıklar ilgi, ihtiyaç ve yönelme açısından da kendini belli eder. Öte yandan bu durum bireylerarası ve bireyin kendi içindeki farklılıkları da kapsar. Bireyler hem başkalarından farklılık gösterir hem de kendi içindeki özellikleri ile farklıdır. Örneğin bir bireyin soyut düşünme yeteneği güçlü iken aynı bireyin resim yeteneği zayıf olabilir.

Gelişim hayat boyu sürmekle birlikte bu gelişimin hızı evrelere göre değişkendir. Hızın yüksek olduğu zamanlar gelişim açısından riskli ve kritik zamanlardır. Bu sebeple öğretmenlerin gelişim hızının yüksek olduğu zamanlarda öğrencinin durumuna daha duyarlı davranması beklenir. Söz gelimi ergenlik

dönemi kimlik edinimi için kritik dönemdir ve eğitim bu dönemde kimlik edinimini destekleyici sosyal etkileşimleri artırır ve yönetir.

ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖZEL AMAÇLARI

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü Programı, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri esas alınarak hazırlanmıştır. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü ile öğrencilerin aşağıda belirtilen amaçlara ulaşmaları beklenmektedir:

- Yaratıcı, eleştirel, yansıtıcı düşünme becerilerini geliştirerek çok yönlü düşünebilmeleri
- Araştırma, problem çözme, yaratıcı çözümler üretme becerilerini geliştirmeleri
- Durum ve olayların çözümüne yönelik yeni stratejiler geliştirebilmeleri
- Sorumluluk alan, kendisine güvenen birey olmaları
- Günlük yaşamda karşısındakilerle birlikte öğrenebilmeleri ve öğrendiklerini kullanabilmeleri
- Rekabet koşulları oluştuğunda kendisine ve başkalarına saygılı olmaları ve bunu davranışlarıyla göstermeleri
- Kapasitesini geliştirerek en üst düzeyde kullanabilmeleri ve kendi kendini yönetebilmeleri

ÖĞRETİM PROGRAMI'NDAKİ BECERİLER

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı'nın Satranç Modülü'nde Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi'nde yer alan sekiz anahtar yetkinliğin yanı sıra bu yetkinliklerle ilişkili bilgi, beceri ve tutum boyutları dikkate alınarak aşağıdaki becerilerin geliştirilmesi hedeflenmiştir:

- Eleştirel düşünme:** Öğrenciler oyuna katılarak çeşitli hareketleri ve bunların potansiyel sonuçlarını analiz etmeyi öğrenirler. Rakiplerinin hamlelerini tahmin etmeleri, stratejiler geliştirmeleri ve karmaşık değerlendirmelere dayalı kararlar vermeleri gerekir. Bu süreç onların eleştirel düşünme ve akılcı seçimler yapma kapasitelerini geliştirir.
- Akıl yürütme:** Satranç, oyuncuların bir dizi kurala uyması ve mantıksal bir hamle dizisi oluşturması gerektiğinden mantıksal düşünmeyi gerektirir. Oyun, öğrencileri mantıksal düşünmeye ve problem çözme becerilerini geliştirmeye teşvik eder. Kalıpları tanımayı, mantıksal çıkarımlar yapmayı ve tahtada avantajlı bir konum elde etmek için farklı taktikler uygulamayı öğrenirler.
- Karar verme:** Satranç oyunu oyunculara birden fazla seçenek sunar ve onları tahtanın mevcut durumuna göre hesaplanmış kararlar almaya zorlar. Satranç öğretim programları, öğrencilere çeşitli olasılıkları değerlendirmeyi, potansiyel sonuçları tartmayı ve en avantajlı yolu seçmeyi öğretirken etkili karar verme becerileri geliştirmelerine yardımcı olur.
- Problem çözme:** Çeşitli zorlukları beraberinde getiren satranç, yaratıcı problem çözme yaklaşımlarını kullanmayı gerektirir. Öğrenciler tahta konfigürasyonlarını analiz etmeli ve engelleri aşmak için yenilikçi çözümler bulmalıdır. Satranç öğretim programları, öğrencileri rakiplerini alt edebilecek benzersiz hareketler ve stratejiler bulmaya teşvik ederek etkili problem çözme becerileri geliştirmeye teşvik eder.

ÖĞRETİM PROGRAMI'NDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

- Satrançın, oyun temelli öğretim yöntem ve teknikleriyle bir strateji oyunu olduğu öğrencilerin yaş ve bireysel farklılıkları temelinde ele alınmalıdır.
- Modül uygulanırken özel gereksinimi olan öğrencilerin bireysel özellikleri ve ihtiyaçlarını dikkate alan öğretim stratejileri kullanılmalıdır.
- Modülün işlenişinde sınıf içi, okul içi ve okul dışı uygulamalar yapmaya özen gösterilmelidir. Özellikle küçük yaş sınıflarında eğitim döneminde sonuç odaklı ölçme değerlendirme yöntemleri yerine süreç odaklı ölçme değerlendirme yöntemleri kullanılmalıdır.
- Modül uygulanırken tüm kazanımlar ilgili değerlerle eşleştirilmeli ve örtük program anlayışından hareketle dersler işlenmelidir.

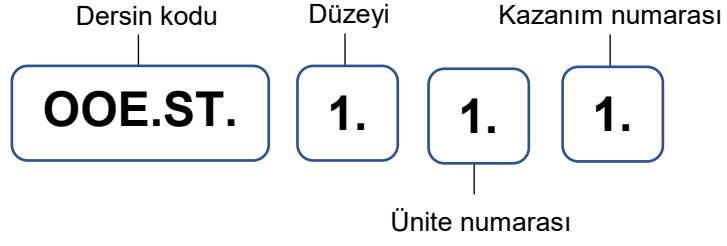
- d) Modül uygulanmaya başladığında öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri belirlenmelidir. Bunun için düzey belirleme gözlem ve değerlendirme formu ile bu forma ilişkin testler kullanılmalıdır.
- e) Daha önce satranç modülü almamış öğrenciler birinci düzeyin ilk kazanımları ile başlamalıdır. Diğer öğrenciler düzey belirleme testleri sonuçlarına göre ilgili düzeyin kazanımları ile ilerlemelidir.
- f) Satranç öğretimi sırasında oyun terminolojisinde yer alan bazı ifadelerin öğrencilerin yaş gruplarının pedagojik özellikleri dikkate alınarak kullanılmasına özen gösterilmelidir. Örneğin "tehdit etme" gibi teknik terimler öğrencilerin gelişim düzeyleri dikkate alınarak yanlış anlaşılmalara yol açmayacak şekilde kullanılmalıdır.

MODÜL'ÜN YAPISI

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü'nün ünite adları, kazanım sayıları, öngörülen süre/ders saatleri ve ders saati yüzdeleri aşağıdaki tablolarda belirtilmektedir.

SATRANÇ MODÜLÜ-I				
No.	Ünite Adı	Kazanım Sayısı	Süre	
			Ders Saati	Yüzde %
1	Satranç Tanıyalım	2	4	6
2	Satranç Tahtası ve Taşların Değeri	9	6	8
3	Şah, Tehdit ve Mat	7	8	11
4	Şah, Tehdit ve Savunma	2	8	11
5	Satrançın Özel Kuralları	2	2	3
6	Satranç Geliştiriyorum	3	10	14
7	Mat Kalıpları	2	6	8
8	Temel Taktikler	5	12	17
9	Oyun Sonu	5	8	11
10	Açılış İlkeleri	4	6	8
11	Turnuva Kuralları	3	2	3
Toplam		44	72	100
SATRANÇ MODÜLÜ-II				
No.	Ünite Adı	Kazanım Sayısı	Süre	
			Ders Saati	Yüzde %
1	Temel Taktikler	5	10	14
2	Açılış İlkeleri ve Açılışlar	5	10	14
3	Tipik Matlar ve Feda	4	8	11
4	Oyun Ortası	8	12	17
5	Problem, Etüt, Kombinasyon Çözme	3	4	5
6	Strateji	5	10	14
7	Oyun Sonu	2	8	11
8	Satranç Kültürü	2	2	3
9	Bilgisayar Destekli Satranç ve Çevrim içi Oyunlar	8	8	11
Toplam		42	72	100

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Satranç Modülü Programı'nda yer alan kazanımlar ünitelere göre numaralandırılmıştır. Numaralandırma sisteminde dersin kodu, düzeyi, ünite numarası ve kazanım numarasına yer verilmiştir.



KAZANIM VE AÇIKLAMALARI**OOE.ST.1.1. ÜNİTE: SATRANCI TANIYALIM**

OOE.ST.1.1.1. Tarihsel süreç içinde satrancın ülkemizde ve dünyadaki gelişimini açıklar.

- Satrancın, tarihsel süreç içinde hem ülkemizde hem de dünyada önemli bir yere sahip olduğundan bahsedilir.*
- Satrancın strateji, taktik ve zekâ gerektiren bir oyun olduğu ifade edilir.*
- Satrancın, oyuncuların zihinsel becerilerini geliştirmeye yardımcı olan bir oyun olduğuna değinilir.*

OOE.ST.1.1.2. Satrancın kendisinde yaratacağı farklılıkları açıklar.

Satrancın bir kişinin hayatındaki katkıları üzerinde durulur. Satranç oynamak, bireyin şu alanlarda gelişimine yardımcı olabilir:

- *Problem çözme becerilerini ve analitik düşünme yeteneğini geliştirir.*
- *Problem çözme becerilerini ve bilişsel esnekliğini geliştirir.*
- *Dikkat süresini ve konsantrasyonunu geliştirir.*
- *Planlama becerilerini ve öngörme yeteneğini geliştirir.*
- *Karar verme becerilerini ve risk alma yeteneğini geliştirir.*
- *İletişim becerilerini, takım çalışması becerilerini ve liderlik becerilerini geliştirir.*
- *Akademik başarısını geliştirir ve kişisel gelişimine destek olur.*

OOE.ST.1.2. ÜNİTE: SATRANÇ TAHTASI VE TAŞLARIN DEĞERİ

OOE.ST.1.2.1. Satranç tahtasının özelliklerini açıklar.

Satranç tahtasının, 8 yatay ve 8 dikey olmak üzere toplam 64 kareden oluştuğu, bu karelerin siyah ve beyaz olmak üzere iki renkte olduğu vurgulanır.

OOE.ST.1.2.2. Taşların satranç tahtasındaki hareketlerini ifade eder.

Taşların satranç tahtasındaki hareketlerini bilmenin satranç oynamak için temel bir beceri olduğu ifade edilir. Bu becerinin, oyunun kurallarının ve oyun stratejilerinin anlaşılmasına yardımcı olduğu ifade edilir.

OOE.ST.1.2.3. Satranç tahtasında yatay, dikey ve çapraz yolları açıklar.

Satranç tahtasındaki yatay, dikey ve çapraz yolları kavramanın satranç oynamak için önemli bir beceri olduğu belirtilir. Bu becerinin, taşların hareketlerini ve oyunun stratejilerini anlamaya yardımcı olduğu ifade edilir.

OOE.ST.1.2.4. Satranç oyununun kurallarını ve terimlerini ifade eder.

- Oyunun, iki oyuncu arasında oynanan, strateji ve taktik gerektiren bir oyun olduğu ifade edilir.*
- Oyunun kurallarına değinilir.*

OOE.ST.1.2.5. Satranç tahtasındaki kareleri isimlendirmeyi açıklar.

OOE.ST.1.2.6. Satranç taşlarının değerlerinin puan karşılığını ifade eder.

- Taşların değerleri, taşları değerlerine göre sıralayabilme, karşılaştırabilme, gruplayabilme üzerinde durulur.*
- Etkinliklerle taşların değerlerinin karşılaştırılmasına ve özellikle şahın en değerli taş olduğuna dikkat çekilir.*

OOE.ST.1.2.7. Satranç oyununda saldırı altındaki taşların korumasını analiz eder.

- Korumasız taş ve korumalı taş kavramının ne olduğuna dikkat çekilir.*
- Korumasız taşı ve korumalı taşı tahta üzerinde gösterebilmeleri sağlanır.*
- Korumasız taş üzerine farklı konumlar oluşturularak öğrencilerin yorum yapmalarına fırsat verilir.*

OOE.ST.1.2.8. Satranç oyununda taş istemeyi açıklar.

OOE.ST.1.2.9. Satranç oyununda taş almayı uygular.

- İyi taş alışı, kötü taş alışı ve eşit taş alışı kavramları üzerinde durulur.*
- Taşların puan değerlerine göre taş alışı örneklerle gösterilir. Doğru taş alışı kavramı ve bunun önemi anlatılır.*

OOE.ST.1.3. ÜNİTE: ŞAH, TEHDİT VE MAT

OOE.ST.1.3.1. Satranç oyununda şah çekmeyi uygular.

- Bir veya daha fazla taşın, karşı tarafın şahını tehdit etmesinin şah çekmek olduğu vurgulanır.*
- Satranç tahtası üzerinde şah çekme konumunu uygulayabilmeleri sağlanır.*
- Şah çekmede rakibe uyarı yapılması gerektiği vurgulanır.*

OOE.ST.1.3.2. Şah tehdidini ortadan kaldırmak için gerekli hamlelerle tehditten kurtulur.

- Tehdit altında bulunan şahı; tehdit eden taşı alarak kurtarabileceği, kaçarak kurtarabileceği, başka bir taşı ile perdeleme yaparak kurtarabileceği uygulama örnekleriyle verilir.*
- Satranç tahtası üzerinde şahını tehditten güvenli bir kareye kaçması sağlanır.*

OOE.ST.1.3.3. Mat etmeyi açıklar.

Şah tehdidinden kurtulamayan tarafın mat olduğuna ve mat olma durumunda oyunun sona erdiğine dikkat çekilir.

OOE.ST.1.3.4. Şahın diğer taşlardan farklı alınacağını ifade eder.

Satranç oyunu bitse dahi şahı tahtadan almanın kural dışı bir hamle olduğu benimsetilir ve bu kuralın uygulanması sağlanır.

OOE.ST.1.3.5. Satranç oyununda tek hamlelik basit matları yapar.

- Satranç tahtasına dizilen tek hamlelik mat konumlarında doğru hamle, uygulamalı olarak gösterilir.*
- Mat olma durumu ifade edilir.*

OOE.ST.1.3.6. Satranç oyununda beraberlik kavramını açıklar.

- Satrançta beraberlik durumunun olduğu belirtilir.*
- Öğrencilerin beraberlik türleri olan taş yetmezliğini, 50 hamle kuralını, 3 konum tekrarını, anlaşmalı beraberlik özelliklerini ve pat olma durumunu anlamaları sağlanır.*
- Hamle sırası kendinde olan öğrencinin şahı tehdit altında değilse ve yapılabilecek hamle kalmamışsa konumun pat olduğu ve maçın berabere bittiği vurgulanır.*

OOE.ST.1.3.7. Satranç oyununda mat ile pat hamlelerinin birbirinden farklı olduğunu ayırt eder.

- Önceki kazanımlarda verilen "mat" ve "pat" olma durumları tekrar vurgulanır.*
- Öğrencilerin satranç tahtasında "mat" ile "pat" hamlelerinin farkına varmaları sağlanır.*
- Öğrencilerin "mat" ile "pat" hamlelerini daha net ayırabilmelerini sağlayacak uygulamalara yer verilir.*

OOE.ST.1.4. ÜNİTE: ŞAH, TEHDİT VE SAVUNMA

OOE.ST.1.4.1. Satrançta şah tehditlerini olgunlaşmadan fark eder.

Rakibinin ve kendi taşlarının konumları fark ettirilir. Örnek pozisyonlar üzerinde tehdit altında olan taşlar uygulamalı olarak gösterilir. Bu pozisyonlarla ilgili alıştırmalar yaptırılır.

OOE.ST.1.4.2. Rakibin hamlelerine karşı etkili savunma tekniklerini kullanır.

- Tehdit altında olmayan kareleri görebilmelerine rehberlik edilir.*
- Güvenli kareye gitmeyen taşın kaybedileceğine dair örnek uygulamalar yaptırılır.*
- Tehdit altında olan taşın istenirse alınabileceğiyle ilgili uygulamalar yaptırılır.*
- Tehdit eden ve edilen taş arasına kurallara uygun şekilde taşını oynayarak tehditten kurtulabileceği açıklanır.*
- Tehdit altındaki taşını başka bir taşından destek alarak veya güvenli bir kareye kaçarak kurtarabileceği üzerinde durulur.*
- Çeşitli uygulamalar yaptırılarak konunun pekişmesi sağlanır.*

OOE.ST.1.5. ÜNİTE: SATRANCIN ÖZEL KURALLARI

OOE.ST.1.5.1. Satranç oyununda rok hamlesinin nasıl yapılacağını ifade eder.

Rok hamlesinin şahın özel bir hamlesi ve kalenin şah ile yer değiştirmesi olduğuna dikkat çekilir ve uygulamalar yaptırılır.

OOE.ST.1.5.2. Piyonun geçerken alma (empasant) hamlesini uygular.

- Piyonların çapraz alan taşlar olduğu ancak ilk çıkışta iki kare ilerlediğinde bir piyonun tehdit karesinden atlanılmışsa o piyonun bir kare çıkmış olduğu kabul edilir ve piyonun çapraz aldığı belirtilir.*
- Satrançta geçerken alma kuralına uygun örnekler sunulur.*

OOE.ST.1.6. ÜNİTE: SATRANCİ GELİŞTİRİYORUM

OOE.ST.1.6.1. Oyun ortasında rakip oyuncunun hamlelerine göre stratejiler geliştirir.

Merkezi kontrol etmenin, aletleri geliştirmenin (satranç taşlarının daha iyi konuma getirmek için taşları konumlandırma) ve şah güvenliğinin önemi vurgulanır.

OOE.ST.1.6.2. Satranç oyununda oyun sonu prensiplerini açıklar.

- Tek kale ve tek vezir ile mat üzerinde durulur.*
- Oyun sonunda şahın desteğiyle piyon terfi etme ve opozisyon kavramı ifade edilir.*

OOE.ST.1.6.3. Satranç saatinin işleyişini açıklar.

Satranç saati gösterilir ve süreye uygun davranılması gerektiği vurgulanır. Hamle yaptığı anda elle saate basılacağına dikkat çekilir.

OOE.ST.1.7. ÜNİTE: MAT KALIPLARI

OOE.ST.1.7.1. Mat etmek için çeşitli mat kalıplarını kullanır.

- Oyun esnasında ortaya çıkabilecek mat örneklerinden merdiven matı, vezir matı gibi temel matlar satranç tahtasında gösterilir.*
- Mat kalıplarına yönelik uygulamalar yapılması sağlanır.*

OOE.ST.1.7.2. Farklı tipte iki hamlelik mat konumlarını çözer.

- Şah tehdidinden kurtulamayan tarafın mat olduğuna ve oyunun mat olma durumunda sona erdiğine dikkat çekilir.*
- Öğrencilerin deneyimlerle öğrenmeleri sağlanır.*
- Vezir ve yardımcı taşlarla mat kalıpları (şaşkın matı, çoban matı...), kale ve yardımcı taşlarla mat kalıpları (merdiven matı, Arap matı ...), fil ve yardımcı taşlarla mat kalıpları (legal...), at ve yardımcı taşlarla mat kalıpları (boğmaca matı...), piyon ve piyon terfi etmesiyle ve onlara yardımcı olan taşlarla mat kalıpları uygulanır.*

OOE.ST.1.8. ÜNİTE: TEMEL TAKTİKLER

OOE.ST.1.8.1. Atak hedeflerini açıklar.

- Birden fazla hedefe saldırı düzenleyebileceğine dikkat çekilir.*
- Şahın, mat karelerinin, korumasız taşın, değerli taş ve kötü konumdaki taşların hedef olduğu belirtilir.*

OOE.ST.1.8.2. Çatal taktiğini uygular.

Vezir, kale, fil, at, piyon ve şah ile yapılan çift yönlü atak uygulamalarına yer verilir.

OOE.ST.1.8.3. Satranç oyununda açmaz taktiğini açıklar.

Açmaz kavramına değinilerek çeşitli uygulamalar yaptırılır.

OOE.ST.1.8.4. Satranç oyununda şiş taktiğini açıklar.

Vezir, kale ve fil tarafından yapılan şiş taktiğini uygulamaları sağlanır.

OOE.ST.1.8.5. Satranç kombinasyonlarını, amaçlarına ve kullanıldıkları durumlara göre sınıflandırır.

Mat kombinasyonları beraberlik kombinasyonları, taş kazanma kombinasyonları ve avantaj elde etme kombinasyonları sınıflandırılarak uygulama yaptırılır.

OOE.ST.1.9. ÜNİTE: OYUN SONU

OOE.ST.1.9.1. Oyun sonunda temel matları açıklar.

Temel matlardan tek kale matını, iki fil matını tahta üzerinde uygulaması sağlanır.

OOE.ST.1.9.2. Satranç oyununda geçer piyonların önemini açıklar.

- Anahtar karelerin satranç diyagramında gösterilmesi sağlanır.*
- Piyonun terfi ettiğinde şahların hangi karelerde olması gerektiği ifade edilir.*
- Piyonun ve şahın durumuna göre anahtar karelerin neler olabileceği belirtilerek geçer piyon, uzak geçer piyon, bağlı geçer piyon üzerinde durulur.*

OOE.ST.1.9.3. Piyon terfi etme sırasında geçer piyon oluşabilecek kareleri ifade eder.

Piyon karesinin tanımı, nasıl çizildiği, hangi piyonun terfi edebileceği gösterilir.

OOE.ST.1.9.4. Taş üstünlüğüne rağmen beraberlik durumlarını uygular.

Pozisyonel beraberlik olarak da adlandırılan durumları (ata karşı şah, yalnız şaha karşı kale piyonu ile terfi karesinin ters renkli fili ile beraberlik, 2 veya 7. sıraya ulaşan rakip kale veya fil piyonuna karşı vezir gibi durumlardan oluşan beraberlik durumlarını) uygulaması sağlanır.

OOE.ST.1.9.5. Temel kale oyun sonlarını açıklar.

Özellikle saavedra konumu, philidor konumu, lucena (köprü) konumu gibi kale oyun sonları uygulanır.

OOE.ST.1.10. ÜNİTE: AÇILIŞ İLKELERİ

OOE.ST.1.10.1. Açılışta temel stratejiler ile konumunu geliştirir.

Merkezin kontrolü, aletlerin gelişimi ve şahın güvenliği örneklerle gösterilerek temel açılış prensipleri fark ettirilir.

OOE.ST.1.10.2. Açılışta yapılan yaygın hataları analiz eder.

Açılış prensiplerine uyulmadığı takdirde karşılaşılan sonuçlara değinilir.

OOE.ST.1.10.3. Açılış prensipleriyle kısa oyunlar oynar.

Şaşkın Matı, Çoban Matı, Legal Matı vb. değinilir.

OOE.ST.1.10.4. Temel açılış kurallarını gösteren klasik oyunları inceler.

Satrançta taş gelişimini gösteren örnek oyunlar üzerinde durulur.

OOE.ST.1.11. ÜNİTE: TURNUVA KURALLARI

OOE.ST.1.11.1. Turnuva kurallarını açıklar.

- Turnuvalar ve turnuva kuralları hakkında bilgi verilir.*
- Türkiye Satranç Federasyonu lisanslı sporcusu olabileceği hakkında bilgilendirilir.*
- Öğrencilerin satranç turnuva kurallarını bilme ve uygulamalarına fırsat tanımak için basamak içi, okul içi ve il genelindeki turnuvalara katılmaları sağlanır (Organizasyonlar düzenlenebilir.).*

OOE.ST.1.11.2. Turnuva kurallarında kural dışı durumları açıklar.

Başlangıç konumunun dizilmesi, satranç tahtasının ters yerleştirilmesi, oyuncunun ters renkle başlaması durumlar üzerinde durulur.

OOE.ST.1.11.3. Turnuvada satrancın etik kurallarını değerlendirir.

- Oyun arkadaşlarına saygı duyma, oyun bitiminde rakibiyle uyum içinde oynama ve sonunda birbirlerini tebrik etme vb. davranışlar üzerinde durulur.*
- Satranca devam eden arkadaşlarına karşı da onların oyunları bitene kadar saygı kurallarına uygun davranmaları ve diğer oyunlara müdahale etmemeleri gerektiği vurgulanır.*

OOE.ST.2.1. ÜNİTE: TEMEL TAKTİKLER

OOE.ST.2.1.1. Savunmayı kaldırmaya yönelik taktikleri ifade eder.

- Taş kazancı elde edebilmek için yapılan savunmayı ortadan kaldırma yöntemleri üzerinde durulur.*
- Koruyan taşı alarak, yok ederek veya koruyan taşı kovalayarak savunmanın kaldırılabilmesi ifade edilir.*

OOE.ST.2.1.2. Değirmen taktiğini uygular.

Açarak saldırı ve çifte saldırının değirmen taktiğine ait olduğu vurgulanarak, satranç tahtasında uygulaması sağlanır.

OOE.ST.2.1.3. Satrançta rakibinin son sırasını zayıflatma yöntemiyle mat atağı fırsatı oluşturur.

Beyazlar için birinci yatay, siyahlar içinse sekizinci yataydan yapılan, şah önünde duran kendi piyonları tarafından sıkışan, kendisine şah çeken vezir ve kalenin saldırısından kaçamadığı durumlar fark ettirilir.

OOE.ST.2.1.4. Işınsal saldırıyı açıklar.

Bir taşın, bir kare ya da taşa bir başka taşın içinden ya da üzerinden saldırdığı durum gösterilir.

OOE.ST.2.1.5. Aşırı yüklenmeyi açıklar.

Savunma yapan bir taşın birden fazla taşı ve kareyi savunma görevi aldığı ancak bu görevi başaramama durumu üzerinde durulur.

OOE.ST.2.2. ÜNİTE: AÇILIŞ İLKELERİ VE AÇILIŞLAR

OOE.ST.2.2.1. Açılıшта merkez kontrolünün önemini ifade eder.

- Satranç tahtasındaki merkez kareleri (d4,e4,d5,e5) göstermesi sağlanır.*
- Merkez karelerin taşların gidebileceği en aktif bölge olduğu ve açılıшта bu bölgenin piyonlar veya taşlarla kontrol edilmesi gerektiği ifade edilir.*

OOE.ST.2.2.2. Açılıшта gereksiz hamlelerden kaçınır.

- Gereksiz piyon hamlelerinden kaçınılması üzerinde durulur.*
- Piyon dışındaki taşların uyumlu yerleştirilmesi üzerinde durulur. Taşların birbiriyle uyumu vurgulanır.*

OOE.ST.2.2.3. Satrançta yapılan hamlelerin bir hedefe yönelik olduğunu fark eder.

Satrançta yapılan hamlenin bir amaç doğrultusunda yapıldığı ve her hamlenin büyük bir planın küçük bir parçası olduğu kavratılır.

OOE.ST.2.2.4. Açılışları ve oyunu, oyunun karakterine göre basamaklandırır.

- Açılıшта merkez mücadelesinin önemi vurgulanır.*
- Açık, yarı açık ve kapalı açılışların tanınması sağlanır.*

OOE.ST.2.2.5. Açılışları uygular.

- İtalyan Açılışı, İki At Savunması, İspanyol Açılışı, Şah Gambiti, Kuzey Gambiti, İskoç Açılışı, Dört At Savunması, Sicilya Savunması, Vezir Gambiti, Fransız Savunması, Petrof veya diğer adıyla Rus Savunması, Caro-Cann Savunması, İskandinav Savunması, Pirc Savunması, Şah Hint Savunması gibi açılışların önemi vurgulanır ve 5-10 hamlenin hafızaya alınması sağlanır.*
- Açılışlara ilişkin deneyim kazanmalarına fırsat verilir.*

OOE.ST.2.3. ÜNİTE: TİPİK MATLAR VE FEDA

OOE.ST.2.3.1. Satrançta, yaygın olarak kullanılan mat kalıplarını uygular.

Anastasia'nın Matı, Arap Matı, Legal Matı gibi tipik matları iki hamlede, üç hamlede mat soruları olarak çözmelerine fırsat oluşturulur.

OOE.ST.2.3.2. Satrançta, temel feda temaları yoluyla avantaj sağlar.

Öğrencilere "f7", "h7", "h6" karelerinden alet/taş fedalarını, "h" ve "g" hattını açma, merkezi açma gibi feda temaları uygulanır.

OOE.ST.2.3.3. Satrançta, konumsal avantaj kazanmak için feda yapmayı değerlendirir.

Daha iyi bir konum elde etmek amacıyla taş üstünlüğünü rakibe bırakıp konum olarak inisiyatif almak için yapıldığı üzerinde durulur.

OOE.ST.2.3.4. Satranç oyununu, satranç hamle kâğıdı (notasyon) ile tahtada oynar.

Öğrencilerin farklı kişi ve seviyedeki arkadaş ya da yetişkinlerle maç deneyimi kazanmalarına olanak sağlanır.

OOE.ST.2.4. ÜNİTE: OYUN ORTASI

OOE.ST.2.4.1. Oyun ortası amacını ifade eder.

- Bir satranç oyununun evrelerini açılış, oyun ortası ve oyun sonu olarak öğrenmeleri sağlanır.*
- Oyun ortasının açılışta bütün taşların gelişiminden sonra ortaya çıkan durum olduğu vurgulanır.*
- Taş gelişimiyle birlikte taşlar arası uyumdan oluşan planlamalar hakkında fikir verilir.*

OOE.ST.2.4.2. Oyun ortasında eline geçen taktik fırsatlarını değerlendirir.

- Atak hedeflerinin oyun ortasında kullanılması sağlanır.*
- Çift yönlü saldırı, savunmanın kaldırılması, açmaz, açarak saldırı, açarak çifte şah çekme gibi taktik unsurları bir arada kullanılması sağlanır.*

OOE.ST.2.4.3. Oyun ortasında, konumsal avantajları kullanır.

- Oyun ortasında taşların konumunun ve piyon yapılarının önemi ve bunların analizi vurgulanır.*
- Analiz yaparken geçer piyonu, izole piyonu, bağlı piyonları, piyon zincirlerini göstermesi ve ifade etmesi sağlanır.*
- Geri kalmış piyon fark ettirilir, bingeç piyonunun nasıl yapıldığı gösterilir, askıda piyon ifade ettirilir.*
- Piyon çokluğu/azlığı, açık/yarı açık hatlar ve çaprazların gösterilmesi sağlanır.*

OOE.ST.2.4.4. Konum değerlendirilmesiyle durumunun avantajlarını ve dezavantajlarını belirler.

- Taşların konumunun analiz edilmesi, zayıf/güçlü karelerden yararlanılabilmesi, taşların iş birliğini uygulayabilmesi ve analiz edilmesi sağlanır.*
- Öğrencilerin konum değerlendirmesi yapabileceği problem durumları oluşturulur ve deneyimlemelerine fırsat verilir.*

OOE.ST.2.4.5. Oyun planı oluşturur.

- Konum değerlendirme sonucunda plan kurma ve stratejiler oluşturma üzerinde durulur.*
- Mevcut konumdaki güçlü noktaların, hangi bölgede üstün olduğunu görmeleri sağlanır.*
- Zayıf noktalarını da güçlendirecek taşlarını çalıştırabilmesi sağlanır.*

OOE.ST.2.4.6. Oyun ortasında avantaj sağlamak için basit stratejik unsurları kullanır.

- Bir konumda iyi fili ve kötü fili ayırt edebilmesi sağlanır.*
- Filin attan, atın filden kuvvetli olduğu konumlar fark ettirilir.*
- Açık ve yarı açık hatlar kullanılır.*
- Rakip taşları hapsedme, fil çiftinin gücü ve benzer stratejik unsurlar üzerinde durulur.*

OOE.ST.2.4.7. Oyun ortasında, farklı kuvvet dengelerinin oyunun gidişatını nasıl etkilediğini analiz eder.

Vezire karşı iki kale, vezire karşı kale ve hafif taşlar, iki kale üç hafif taş, hafif taşa karşı piyon konumlarını incelemesi sağlanır.

OOE.ST.2.4.8. Konumu değerlendirerek hamleler yapar.

- Öğrencilerin taşların konumunu analiz etmesi, zayıf/güçlü karelerden yararlanabilmesi ve taşlar arasındaki ilişkiyi görmesi beklenir.
- Öğrencilerin konum değerlendirmesi yapabileceği problem durumları oluşturulur ve deneyimlemelerine fırsat verilir.
- Oyun arkadaşının hamlesi üzerine düşünmesine fırsat vermenin ve hamle yapmasını sabırla beklemenin önemi vurgulanır.

OOE.ST.2.5. ÜNİTE: PROBLEM, ETÜT, KOMBİNASYON ÇÖZME

OOE.ST.2.5.1. Etüt ve araştırma ile problemlere çözüm üretir.

Satranç oynarken problem ve etütleri fark edebilme ve çözüm üretebilme üzerine deneyimler kazandırılması sağlanır.

OOE.ST.2.5.2. Karmaşık problem ve etütleri çözmek için stratejiler uygular.

Birden fazla hamle içeren taktik temalarla ilgili sorular çözdürülür.

OOE.ST.2.5.3. Beş on taşlı konumu uygular.

Satranç tahtası üzerinde ilgili durumları öğrencilerin hafızaya almalarına, deneyimlemelerine fırsatlar verilir.

OOE.ST.2.6. ÜNİTE: STRATEJİ

OOE.ST.2.6.1. Stratejik üstünlükleri açıklar.

Merkez, alan, açık-yarı açık hat, açık çaprazlar, taşların aktifliği, güçlü-zayıf kareler, ileri karakol, içeriye taş girmek, fil çifti, güçlü fil- kötü at, güçlü at- kötü fil gibi stratejik üstünlükler, piyon yapıları tanıtılır. Bu konularda yapılması gerekenlerle ilgili uygulamalar yaptırılır.

OOE.ST.2.6.2. Konum değerlendirir.

Tehditler, materyal ve stratejik üstünlüklere göre konum değerlendirmesi yaptırılır.

OOE.ST.2.6.3. Tehdit ve konum değerlendirmesine bağlı planlar kurar.

Tehdit ve konum değerlendirmesine bağlı olarak basit planlar kurma ve planları uygulama üzerinde durulur ve pratik yapılması sağlanır.

OOE.ST.2.6.4. Hesaplama yöntemini açıklar.

Öğrencinin konum değerlendirmesi yaparken plana uygun aday hamleler bulmasına ve bu aday hamleleri hesaplamasına, aday hamlelerden doğru olanı seçmesine rehberlik edilir.

OOE.ST.2.6.5. Oynamış olduğu oyunun analizini yapar.

Notasyon kullanarak kendi hamleleri hakkında iyi, kötü gibi eleştirilerde bulunabilmesi, kendi planı ve rakip planlar hakkında bilgi vermesi sağlanır.

OOE.ST.2.7. ÜNİTE: OYUN SONU

OOE.ST.2.7.1. Oyun sonu stratejilerini açıklar.

- Öğrenciye oyun sonu prensiplerinden; iki fil matı, at-fil matı, çoklu piyon oyun sonları satranç tahtasında gösterilir.*
- Vezire karşı, piyon, hafif taşın piyona karşı mücadelesi, at-piyon oyun sonu, fil-piyon oyun sonu, at-file karşı oyun sonu, kale oyun sonu, hafif taşlara karşı ağır taşların mücadelesi gibi problem durumları oluşturularak deneyim kazanmaları sağlanır.*

OOE.ST.2.7.2. Oyun sonu stratejilerini ve tekniklerini uygular.

Öğrencilerin şahın merkezileşmesi, acele edilmemesi ve şematik düşünme becerileri örneklerle geliştirilir.

OOE.ST.2.8. ÜNİTE: SATRANÇ KÜLTÜRÜ

OOE.ST.2.8.1. Dünya satranç şampiyonlarını tanıır.

Dünya satranç şampiyonları tanıtılır, kısa hayat hikâyelerine değinilir. Dünya satranç şampiyonlarının oyun stilleri hakkında uygulamalar yaptırılır.

OOE.ST.2.8.2. Klasik maçları analiz eder.

- Satranç oyununun nasıl oynanması gerektiğini ustaların oyunlarını görerek öğrenmesi sağlanır.*
- Ustaların bir konumda nasıl düşündüklerine ve konumu nasıl değerlendirdiklerine dikkat çekilir.*

OOE.ST.2.9. ÜNİTE: BİLGİSAYAR DESTEKLİ SATRANÇ VE ÇEVİRİM İÇİ OYUNLAR

OOE.ST.2.9.1. Satrançta teknolojinin kullanımını örneklerle açıklar.

- Millî Eğitim Bakanlığı tarafından onaylı ve güvenli satranç içerikli bazı web sayfaları yardımıyla ilgili bilgisayar programlarını kullanabilmesi sağlanır.*
- Teknolojinin kullanıldığı alanlar, teknolojinin ve iş birliğinin önemi üzerinde durulur.*

OOE.ST.2.9.2. Satranç yazılımlarını örnekler üzerinden inceler.

OOE.ST.2.9.3. Satranç bilgisini çevrimiçi platformlarda uygular.

Satranç yazılımları hakkında bilgi edinmenin satranç oynamayı öğrenmek ve geliştirmek için faydalı olduğu vurgulanır.

OOE.ST.2.9.4 Bilgisayar ortamında oynadığı satranç oyununu analiz eder.

- Satranç oyununu bilgisayarla oynayarak analiz etmenin, oyunlarını geliştirmelerine yardımcı olabildiği vurgulanır.*
- Bilgisayarın yapay zekâyı kullanarak taşların hareketlerini hesapladığı, olası hamleleri değerlendirdiği ve en iyi hamleyi yaptığı bilgisi verilir. Oyuncuların kendi oyunlarını analiz etmelerine ve daha iyi hamleler yapmalarına bilgisayarın yardımcı olabildiği üzerinde durulur.*

OOE.ST.2.9.5. Ünlü satranç oyunlarını dijital ortamda inceler.

- Ünlü satranç oyunlarını dijital ortamda incelemenin satranç oyuncularının oyunlarını geliştirmelerine yardımcı olabildiği ifade edilir.*
- Ünlü oyuncular tarafından oynanan oyunların iyi hamleler ve stratejiler açısından zengin olduğuna değinilerek bu oyunları incelemenin, oyuncuların kendi oyunlarını geliştirmelerine ve daha iyi hamleler yapmalarına yardımcı olabildiği vurgulanır.*
- Ünlü satranç oyunlarını dijital ortamda incelemenin kazanımları şu şekilde sıralanabilir:*

- İyi hamleleri öğrenmeye yardımcı olur.
- Yeni stratejiler geliştirmeye yardımcı olur.
- Hataları bulmaya yardımcı olur.
- Oyunları daha iyi anlamaya yardımcı olur.

OOE.ST.2.9.6. Dijital ortamda farklı oyun tempolarında oyunlar oynar.

- Normal tempolu oyunların, oyuncuların oyunlarını daha iyi düşünmelerine ve daha stratejik hamleler yapmalarına yardımcı olduğu, hızlı tempolu oyunların oyuncuların hızlı düşünme becerilerini geliştirmelerine ve daha hızlı hamleler yapmalarına yardımcı olduğu, yıldırım tempolu oyunların oyuncuların hızlı düşünme ve hızlı karar verme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olduğu ifade edilir.*
- Dijital ortamda farklı oyun tempolarında oyun oynamanın kazanımları şu şekilde sıralanabilir:*
 - Farklı stratejiler geliştirmeye yardımcı olur.
 - Farklı rakiplerle oynama deneyimi kazandırır.
 - Hızlı düşünme ve hızlı karar verme becerilerini geliştirir.

OOE.ST.2.9.7. Çevrim içi platformlardaki satranç oyunlarında etik değerlere uygun hareket eder.

- Çevrim içi platformlarda satranç oynarken etik değerlere uygun hareket etmenin oyuncuların oyun deneyimini iyileştirmelerine, diğer oyunculara saygı duymalarına, hile yapmamalarına ve oyun kurallarına uymalarına yardımcı olduğu ifade edilir.*
- Özellikle hile yapmamanın, doğru ve dürüst olmanın çevrim içi satranç oynamanın etik değerleri arasında olduğu vurgulanır.*
- Hile yapmanın diğer oyuncuların oyun deneyimini olumsuz etkilediği ve oyunun adilliğini bozduğu belirtilir.*

OOE.ST.2.9.8. Dijital satranç topluluğu ve turnuvalar aracılığıyla satranç bilgisini geliştirir.

- Dijital satranç topluluğu ve turnuvalara katılmanın satranç bilgisini ve becerilerini geliştirmek, oyuncuların yeni stratejiler öğrenmelerine, farklı rakiplerle oynama deneyimi kazanmalarına, diğer oyuncuların oyunlarından öğrenmelerine ve yeteneklerini test etmelerine ve yeni başarılar elde etmelerine yardımcı olabildiği belirtilir.*
- Özellikle dijital satranç topluluğunun satranç oyuncularının oyunlarını geliştirmeleri için çok değerli bir kaynak olabildiği ifade edilir. Bu topluluğun oyunculara yeni bilgi ve stratejiler öğrenmesi, diğer oyuncularla bağlantı kurması ve pratik yapması için birçok fırsat sunduğu belirtilir.*

