

**DERS DIŐI ETKİNLİK OLARAK UYGULANAN SPORLA İLGİLİ
OYUNLARIN ORTAÖĐRETİM ÖĐRENCİLERİNİN İLETİŐİM
BECERİŐİ ALGILARINA ETKİŐİ**

Özden TEPEKÖYLÜ ÖZTÜRK

Celal Bayar Üniversitesi
Saėlık Bilimleri Enstitüsü
Beden Eėitimi Öğretmenliėi Anabilim Dalı
Beden Eėitimi ve Spor Öğretimi Bilim Dalı
DOKTORA TEZİ
olarak hazırlanmıŐtır.

DanıŐman: Prof. Dr. Hatice ÇAMLIYER

Kasım 2012 - MANİSA

**DERS DIŐI ETKİNLİK OLARAK UYGULANAN SPORLA İLGİLİ
OYUNLARIN ORTAÖĐRETİM ÖĐRENCİLERİNİN İLETİŐİM
BECERİŐİ ALGILARINA ETKİŐİ**

Özden TEPEKÖYLÜ ÖZTÜRK

Celal Bayar Üniversitesi
Saėlık Bilimleri Enstitüsü
Beden Eğitimi Öğretmenliėi Anabilim Dalı
Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi Bilim Dalı
DOKTORA TEZİ
olarak hazırlanmıştır.

Danışman: Prof. Dr. Hatice ÇAMLIYER

Kasım 2012 - MANİSA

T.C
YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
ULUSAL TEZ MERKEZİ

TEZ VERİ GİRİŞİ VE YAYIMLAMA İZİN FORMU

Referans No	451775
Yazar Adı / Soyadı	Özden TEPEKÖYLÜ ÖZTÜRK
Uyruğu / T.C.Kimlik No	T.C. 21797406028
Telefon / Cep Telefonu	
e-Posta	otepekoylu@pau.edu.tr
Tezin Dili	Türkçe
Tezin Özgün Adı	Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algılarına Etkisi
Tezin Tercümesi	Effect of Sport-Related Games Performed As Extracurricular Activities on High School Students' Perception of Communication Skills
Konu Başlıkları	
Üniversite	Celal Bayar Üniversitesi
Enstitü / Hastane	Sağlık Bilimleri Enstitüsü
Bölüm	Beden Eğitimi ve Spor Bölümü
Anabilim Dalı	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı
Bilim Dalı / Bölüm	Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi Bilim Dalı
Tez Türü	Doktora
Yılı	2012
Sayfa	212
Tez Danışmanları	Prof. Dr. Hatice ÇAMLIYER
Dizin Terimleri	
Önerilen Dizin Terimleri	Ders Dışı Etkinlikler=Extracurricular Activities Sporla İlgili Oyunlar=Sport-Related Games İletişim Becerileri=Communication Skills Ortaöğretim Öğrencileri=High School Students Ergenlik Dönemi=Adolescence
Yayımlama İzni	<input type="checkbox"/> Tezimin yayımlanmasına izin veriyorum <input checked="" type="checkbox"/> Ertelenmesini istiyorum [3 Yıl]

b. Tezimin Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi tarafından çoğaltılması veya yayımının 25.12.2015 tarihine kadar ertelenmesini talep ediyorum. Bu tarihten sonra tezimin, internet dahil olmak üzere her türlü ortamda çoğaltılması, ödünç verilmesi, dağıtımı ve yayımı için, tezime ilgili fikri mülkiyet haklarım saklı kalmak üzere hiçbir ücret (royalty) talep etmeksizin izin verdiğimi beyan ederim.

NOT: (Ertelene süresi formun imzalandığı tarihten itibaren en fazla 3 (üç) yıldır.)

03.10.2013

İmza:.....

DOKTORA TEZ SAVUNMA TUTANAĞI

Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümü Anabilim Dalı, Beden Eğitimi Ve Spor Programı Doktora öğrencisi Özden TEPEKÖYLÜ ÖZTÜRK'ün doktora tezi olarak hazırladığı "**Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algılarına Etkisi**" başlıklı bu çalışma jürimizce Lisansüstü Eğitim Öğretim Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Bilgilerinize arz ederim.

30/11/2012

Üye : Prof. Dr. Hatice ÇAMLIYER (Tez Danışmanı)

Üye : Doç. Dr. Emin Oryal TAŞKIN

Üye : Doç. Dr. Bülent AĞBUĞA

Üye : Yrd. Doç. Dr. Selhan ÖZBEY

Üye : Yrd. Doç. Dr. Özgür MÜLAZIMOĞLU BALLI

Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun/...../..... tarih vesayılı kararıyla onaylanmıştır.

Prof. Dr. İbrahim TUĞLU
Enstitü Müdürü

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, ders dışı etkinlik olarak uygulanan sporla ilgili oyunların ortaöğretim öğrencilerinin iletişim becerisi algılarına etkisinin incelenmesidir. Ayrıca spor ile ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre iletişim becerisi algılarının farklılaşıp farklılaşmadığı da belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmada nicel araştırma tekniklerinden öntest-sontest kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Sporla ilgili oyunların uygulanabilirliğini test etmek için 2009-2010 bahar yarıyılında bir ortaöğretim kurumunda 9 hafta boyunca 20 uygulama yapılarak 11 öğrenci ile pilot çalışma gerçekleştirilmiştir. Araştırma 2010-2011 güz yarıyılında başka bir ortaöğretim okulunda öğrenim gören 15 öğrenci deney 15 öğrenci kontrol grubu olmak üzere toplam 30 öğrenci ile yürütülmüştür. Deney grubu 10 hafta boyunca 20 çalışmaya katılmıştır. Kontrol grubundaki öğrenciler bu süre içinde herhangi bir ders dışı etkinliğe katılmamışlardır. Araştırmaya katılan öğrencilerin uygulama öncesi ve sonrası iletişim becerisi algılarını belirlemek için Korkut (1996) tarafından geliştirilen "İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği" (İBDÖ) kullanılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin demografik özelliklerine ilişkin bilgiler araştırmacı tarafından geliştirilen "Kişisel Bilgi Formu" kullanılarak elde edilmiştir. Verilerin analizinde "iki yönlü ANCOVA" analiz tekniği kullanılmıştır. Araştırma bulgularına göre, sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerin iletişim becerisi algıları sontests puanlarının katılmayanlara göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu belirlenmiştir $F(1, 25)=13.890, p<.05$. Deney ve kontrol gruplarının cinsiyete göre iletişim becerisi algıları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı $F(1, 25)=.571, p>.05$ ve öğrencilerin sporla ilgili oyun uygulamalarına katılma durumu ile cinsiyetin iletişim becerisi algıları üzerindeki ortak etkisinin de istatistiksel olarak anlamlı bulunmadığı belirlenmiştir $F(1, 25)=1.349, p>.05$.

Anahtar Kelimeler: Ders dışı etkinlikler, sporla ilgili oyunlar, iletişim becerileri, ortaöğretim öğrencileri, ergenlik dönemi

SUMMARY

The aim of this study is examining the effects of sport-related games, which are performed extracurricular activities, on high school students' perception of communication skills. In addition the study aims to determine whether students', who attend in the study, perception of communication skills change according to gender. In the study, the experimental pattern with control group pretest-posttest a quantitative technique. To be able to the availability of sport-related games, a pilot study was conducted with 11 student in 2009-2010 spring term for 9 weeks in a high school with 20 different application. Then, the study was re-conducted in 2010-2011 autumn term on a group of 30 students, 15 in the experimental group 15 in the control group, in another high school. The experimental group attended 20 different applications for 10 weeks while the ones in the control group were not exposed to any extracurricular activities. To evaluate perception of communication skills of students in the study before and after the application, "Communication Skill Evaluation Scale", developed by Korkut (1996), was utilized. Data was also collected by means of the "Personal Information Form", which was prepared by the investigator in order to identify the demographic features of the students. In the analysis of the data "two way ANCOVA" technique was utilized. According to the study findings, perception of communication skills posttest scores who do attend sport-related games was found statistically meaningfully higher than the students' posttest scores who don't attend such activities $F(1, 25)=13.890, p<.05$. In addition, it was determined that there was not a statistically meaningful difference in perception of communication skills between the experimental and control groups according to their gender $F(1, 25)=.571, p>.05$. Moreover, the common effect of impact their gender and the attendance in sport-related games on perception of communication skills was not found statistically meaningful $F(1, 25)=1.349, p>.05$.

Key Words: Extracurricular activities, sport-related games, communication skills, high school student, adolescence

TEŞEKKÜR

Lisans ve lisansüstü eğitimim süresince bilgisini, tecrübesini, emeğini, desteğini ve güvenini beden hiç bir zaman esirgemeyen değerli hocam ve danışmanım Prof. Dr. Hatice ÇAMLIYER'e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Tezin olgunlaşması, yürütülmesi ve sonuçlandırılması aşamalarında verdiği destek, sabır ve duygusal ve bilimsel katkılarından dolayı tez izleme komitesi üyesi olan değerli hocam Yrd. Doç. Dr. Selhan ÖZBEY'e çok teşekkür ediyorum. Tez izleme komitesi üyesi değerli hocam Yrd. Doç. Dr. Özgür MÜLAZIMOĞLU BALLI'ya, tez savunması komitesi üyeleri değerli hocalarım Doç. Dr. Bülent AĞBUĞA'ya ve Doç. Dr. Oryal TAŞKIN'a katkılarından dolayı teşekkür ediyorum.

Deneysel uygulamanın yürütülmesindeki yardımlarından dolayı pilot çalışmanın yapıldığı Denizli Kazım Kaynak Anadolu Lisesi Müdür, Müdür Yardımcıları ve Beden Eğitimi öğretmenlerine; esas çalışmanın yapıldığı Denizli Hasan Tekin Ada Anadolu Lisesi Müdür, Müdür Yardımcıları ve özellikle desteğinden dolayı Beden Eğitimi Öğretmeni Gürkan AKIN'a teşekkürlerimi sunuyorum. Esas uygulama süresince bana yardım eden öğrencilerim Çilem DİLFİL'e, Serkan TOPRAK'a, Ömer DURMAZ'a ve Gökhan DEĞİRMENCİ'ye teşekkür ediyorum. Araştırma sürecindeki her türlü desteği için sevgili arkadaşım Okt. Dr. Mümine SOYTÜRK'e çok teşekkür ediyorum.

Koşulsuz sevgileri gibi koşulsuz destekleri ile akademik hayatıma verdikleri katkılardan dolayı canım annem Zerrin TEPEKÖYLÜ'ye, canım babam Macit TEPEKÖYLÜ'ye, verdiği sonsuz güven, cesaret ve sevgi için sevgili eşim Sezer ÖZTÜRK'e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iii
SUMMARY	iv
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar DİZİNİ	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	x
KISALTMALAR DİZİNİ	xi
TANIMLAR	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	7
1.2. Araştırmanın Önemi	7
1.3. Hipotezleri/ Denenceleri.....	11
1.4. Sayıtlılar.....	11
1.5. Sınırlılıklar ve Karşılaşılan Güçlükler.....	11
1.5.1. Sınırlılıklar	11
1.5.2. Karşılaşılan Güçlükler	12
2. GENEL BİLGİLER VE LİTERATÜR	13
2.1. Ders Dışı Etkinlikler.....	13
2.1.1. Sportif Ders Dışı Etkinlikler	21
2.2. Serbest Zaman Kavramı	28
2.2.1. Serbest Zamanın Tanımı.....	28
2.2.2 Serbest Zamanın Temel Fonksiyonları.....	31
2.3. Rekreasyon Kavramı	33
2.3.1. Rekreasyonun Tanımı ve Özellikleri.....	33
2.3.2. Okul ve Rekreasyon	37

2.3.3. Spor ve Rekreasyon.....	39
2.4. Sporla İlgili Oyunlar	41
2.4.1. Sporla İlgili Oyunlar Rehberi - Yaşam İçin Oynamak	42
2.5. İletişim	52
2.5.1. İletişim Kavramı ve Önemi.....	52
2.5.2. İletişim Süreci ve Öğeleri	61
2.5.3. İletişim Türleri	62
2.5.4. İletişim Becerileri.....	70
2.5.5. İletişim Engelleri.....	73
2.5.6. İletişim Becerilerini Ölçmek İçin Türkiye'de Kullanılan Ölçme Araçları ...	74
2.6. Sporla İlgili Oyunlar ve İletişim Becerileri	76
3. GEREÇ VE YÖNTEM.....	83
3.1. Araştırma Deseni.....	83
3.2. Pilot Çalışma	83
3.3. Çalışma Grubu	86
3.4. Deneysel Uygulama.....	88
3.5. Veri Toplama Araçları.....	89
3.5.1. Kişisel Bilgi Formu (KBF)	89
3.5.2. İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği (İBDÖ).....	90
3.6. Verilerin Toplanması.....	91
3.6.1. Gerekli İzinlerin Alınması	92
3.6.2. Ölçme Araçlarının Uygulanması.....	92
3.7. Verilerin İstatistiksel Analizi	92
4. BULGULAR.....	95

4.1. İletişim Becerisi Algılarına İlişkin Öntest Sontest Puanlarının Karşılaştırılması ve İletişim Becerisi Algılarına İlişkin Öntest Sontest Puanlarının Cinsiyet Faktörüne Göre Karşılaştırılması.....	95
5. TARTIŞMA	100
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	107
6.1. Sonuçlar	107
6.2. Öneriler	107
6.2.1. Araştırmaya Yönelik Öneriler.....	107
6.2.2. Kurumlara Yönelik Öneriler	108
KAYNAKLAR	110
EKLER	131
EK 1: Sporla İlgili Oyunlarda "Değişim" Nasıl İşler: Örnek Bir Uygulama	131
EK 2: Aktivite Kartları.....	139
EK 3: Sporla İlgili Oyun Programı	144
EK 4: Kişisel Bilgi Formu	183
EK 5: İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	184
EK 6: Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu	185
EK 7: Sağlık Raporu	187
EK 8: Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu İzni.....	188
EK 9: İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni (Pilot Çalışma)	189
EK 10: İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni (Esas Çalışma)	191
ÖZGEÇMİŞ	193

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1: Eğitici Çalışmalar Yönetmeliği (1983)'ne göre Kurulabilecek Eğitici Kollar	17
Tablo 2: "Beden Eğitimi ve Spor Çalışmaları" Başlığı Altında Yürütülebilecek Spor Branşları.....	22
Tablo 3: Değişimin Uygulanma Zamanı ve Biçimi	48
Tablo 4: Sporla İlgili Oyun Kategorileri	49
Tablo 5: Pilot Çalışmadaki Bir Uygulama Sürecine İlişkin Zaman Çizelgesi.....	85
Tablo 6: Pilot Çalışma Grubunun Cinsiyet ve Sınıf Düzeylerine göre Dağılımı.....	85
Tablo 7: Çalışma Grubunun Cinsiyet ve Sınıf Düzeyine göre Dağılımı.....	88
Tablo 8: Bir Uygulama Sürecine İlişkin Zaman Çizelgesi	89
Tablo 9: Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İBDÖ Öntest-Sontest ve Cinsiyete göre Öntest-Sontest Puan Ortalamaları	96
Tablo 10: Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İBDÖ Öntest-Sontest ve Önteste göre Düzeltilmiş Sontest ve Cinsiyete göre Öntest-Sontest ve Önteste göre Düzeltilmiş Sontest Puan Ortalamaları	97
Tablo 11: Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Cinsiyete göre İBDÖ İki Yönlü ANCOVA Sonucu.....	98

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: Oyunun Anahtar Özellikleri	44
Şekil 2: Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi	55
Şekil 3: İletişim Süreci ve Öğeleri.....	61

KISALTMALAR DİZİNİ

İBDÖ	: İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği
KBF	: Kişisel Bilgi Formu
AOAT	: Avustralya Spor Komisyonu Okul Sonrası Aktif Topluluklar

TANIMLAR

Ders Dışı Etkinlikler: Okulda, dersler dışında, eğitimin amaçlarına uygun olarak, öğrencilerin ilgi ve gereksinimleri doğrultusunda, kişiliklerini geliştirmek için, okul yönetiminin bilgisi ve öğretmenin rehberliği altında yapılan planlı, programlı ve düzenli çalışmalardır.

Ders Dışı Sportif Etkinlikler: Derslerin dışında yapılan sınıflar arası yarışmaları, okul takımlarının haftalık çalışmalarını, izcilik faaliyetlerini ve beden eğitimi faaliyet alanı içerisine giren her türlü hazırlık ve halk oyunları çalışmalarını kapsayan etkinliklerdir.

Sporla İlgili Oyunlar: Öğrencilerin sporla ilgili geçmişleri ve beceri düzeylerine bakmaksızın, eğlenceli, güvenli ve ilgi çekici bir ortam sağlayarak katılımı en üst düzeye çıkarmayı amaçlayan, bilinen spor dallarının anahtar unsurlar kullanılarak (öğretmenlik/antrenörlük stili, sayı alma, alan, takım büyüklüğü, oyun kuralları, malzeme, katılım, zaman) uygulama öncesi ve/veya sırasında değişime tabi tutulan şekilleridir.

İletişim Becerileri: Uygun soru sorma, özetleme yapma, başka sözcüklerle tekrarlama, anahtar sözcüklerle tepki verme, karşısındakinin davranışını, sözlerini ve duygularını tanımlama, uygun biçimde yansıtma, anlayıp anlamadığını sınama ve etkili geribildirim verme gibi becerileri kapsayan etkili dinleme ve etkili tepki verme becerileridir

1. GİRİŞ

“Oyun, özgürce katılan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir. Oyun; yarışma, temsil, hoşça vakit geçirme biçimi olarak, kültürden kaynaklanmamakta ve ondan önce gelmektedir” (Huizinga, 2006:50). Bir başka ifadeyle oyunun varlığı insan varlığından öncedir.

Günümüze kadarki süreçte oyun birçok felsefe ve bilim adamının dikkatini çekmiş ve oyuna yönelik birçok kuram ortaya atılmıştır. Bu kuramlar genel olarak klasik ve çağdaş oyun kuramları şeklinde iki ana başlık altında incelenebilmektedir. Klasik kuramlar oyunun nedenini ve amacını açıklamaya çalışırken çağdaş kuramlar oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki etkisini anlamaya çalışmıştır (Saracho ve Spodek, 1995). Bu bağlamda klasik kuramlar oyunu genel olarak insanın biyolojik gereksinimleriyle açıklama yoluna gitmişlerdir. Çağdaş oyun kuramlarından psikososyal gelişim kuramına göre ise oyun psikolojik ve sosyal gelişimin aynasıdır ve bireyin psikososyal gelişim dönemleri boyunca değişiklik gösterir. Oyun yoluyla birey; duygu, düşünce ve olaylarla başa çıkmak için yeni modeller yaratmaktadır (Özağı, 2007). Bireyler bu yolla hayatta yaşadığı problemlere çözüm yolları bulabilirler (Kabadayı, 2005). Diğer bir çağdaş oyun kuramı olan sosyokültürel gelişim kuramı; sosyal etkileşimi, gelişimin vazgeçilmez koşullarından biri olarak görür ve ona göre sosyal etkileşimin gerçekleşmesinin sağlanmasının en iyi yolu oyundur (Özağı, 2007).

Bu kuramlardan yola çıkarak günümüzde de çocuğun fiziksel, psikolojik ve sosyal gelişimiyle ilgili olarak oyunun önemi ve etkisi vurgulanmakta, literatürde çeşitli teorik açıklamalar yapılmaktadır. Çocuğun problemlili ve sıkıntılı durumlarına oyunla yapılan müdahalelerde olumlu sonuçların alındığı da belirtilmektedir (Özağı, 2007). Bu durumda bireyin gelişimini destekleyecek, sorun ve eksikliklerini giderilmesine yönelik

organize edilmiş oyunlar devreye girmektedir. Organize edilmiş oyunların niteliği bireyin yaşına göre değişiklik gösterebilir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:131). Psikososyal gelişim oyun kuramı da insanın doğal oyununun da gelişim dönemlerine göre farklılık gösterdiğini söylemektedir (Özağı, 2007). Bu kuramdan yola çıkarak hem bedensel hem de psikolojik açıdan birçok temel değişikliklerin yaşandığı her konuda dengesiz olup denge kurulmaya çalışıldığı ergenlik döneminde (Cüceloğlu, 2003:360), bireyin kendi ihtiyaçlarını karşılayabileceği, sorunlarına ekonomik ve verimli sonuçlar bulabileceği oyun etkinliklerine katılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir. Çünkü oyunlar çeşitli ilgi ve gereksinim alanlarına, yaş özelliklerine hitap edebilir ve gelişim dönemi ihtiyaçlarına göre organize edilebilir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:131), ergenlerin serbest zamanları da amaca yönelik planlanmış sportif oyun etkinlikleriyle değerlendirilebilir. İnsan hayatının büyük bir bölümünün eğitim kurumlarında geçtiği düşünülürse bu etkinliklerin eğitim kurumlarınca profesyonelce planlanıp uygulanmasının bireyin bütünsel gelişimi açısından daha etkili olacağı söylenebilmektedir.

Okullarda öğrencilerin serbest zamanlarını değerlendirmeleri amacıyla ders dışı eğitim çalışmaları genelgesinde öğrencilere düzenlenebilecek etkinlikler; izcilik, beden eğitimi ve spor çalışmaları, halk oyunları ve güzel sanatlar olarak belirlenmiştir. Beden eğitimi ve spor çalışmaları başlığı altında futbol, hentbol, basketbol, voleybol, atletizm, badminton, güreş, kros, judo, karate, tekvando, masa tenisi, cimnastik, yüzme, satranç, boks, eskrim, kayak spor dalları etkinlikleri yer almaktadır (MEB, 2010). Bir okulda bu listede geçen bütün spor dallarına yönelik etkinliklerin uygulanması mümkün olmadığı gibi bütün öğrencilerin bu etkinliklere katılımı da mümkün olamamaktadır. Çünkü bu etkinlikler okul takımlarında yer alan öğrencilerin yarışmalara hazırlıkları şeklinde yürütülmekte ve takımlardaki öğrenciler spor dalına özgü fiziksel uygunluk ve/veya becerilerine göre takıma dâhil edilmektedir. Yapılan araştırmalarda da özel okullarda ve devlet okullarında çalışan beden eğitimi öğretmenlerinin görüşlerinin de bu yönde olduğu belirlenmiştir (Pehlivan ve Selçuk, 2005). Bu durumda okul takımı dâhilindeki öğrenciler spor yapmanın sağlayacağı bilişsel, duyuşsal, devinişsel gelişimlerden yararlanırken diğer öğrenciler bunlardan yararlanamamaktadır. Oysa öğrencilerin

gelişimlerinin dönemsel ihtiyaçları ve sorunlarına göre yapılandırılmış ve bu şekilde organize edilmiş spor ile ilgili oyun etkinlikleri her öğrencinin katılımına olanak sağlayabilir. Dolayısıyla sporla ilgili oyunların, öğrencilerin serbest zamanlarında katıldıkları ders dışı eğitim yönetmenliğinde beden eğitimi ve spor çalışmaları başlığı altında yer alabilirliği üzerinde düşünülmesi gerekmektedir.

Bu çalışmadaki sporla ilgili oyunlar en yüksek düzeyde katılımı sağlayan ve bütün oyuncuları kapsayan eğlenceli, güvenli ve merak uyandıran oyunlardır (Australian Sports Commission, 2007). Çalışmada uygulama kapsamında amaç okul sporculuğu bazında fiziksel uygunluğa sahip olmayan, yetersiz olan ya da ilgisi ve ihtiyacı bu doğrultuda olmayan öğrencilerin, bu aktivitelere katılımını sağlayabilmek ve spor dallarını çalışma grubunun ihtiyaçlarına ve uygulama süreci içindeki durumlarına uygun olarak organize edebilmektir. Türkçe’de organize edilmiş oyunlar “eğitsel oyun” kavramıyla tanımlanmakta (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:131) ve bu kavram beden eğitimi ve spor dâhil birçok alanda kullanılmaktadır. Ancak spesifik olarak beden eğitimi ve spora ilişkin böyle bir tanımla karşılayan ve ülkemizde kullanılan bir kavrama rastlanmamaktadır. Yabancı literatürde spor dallarının değiştirilip uygulanmasıyla ilgili birkaç kavram bulunmaktadır. Bu kavramlar içerik ve tanımları açısından birbirlerine çok yakın olmalarına rağmen uygulama alanları ve amaçlarına göre isimsel farklılık taşımaktadırlar. Yabancı literatürde kullanılan kavramlardan biri olan “Lead-up Game” spor branşının öğrenilmesini kolaylaştırmak için uygulanan spora hazırlayıcı oyunlardır. Spor branşı oyun kuralları, oyuncu sayısı, alan, zaman, hareket örüntüleri ve kullanılan malzeme vs. olarak değiştirilebilir. İyi planlanmış hazırlayıcı oyunlar (lead-up games) bireylerin beden eğitimi ve spora başarılı bir şekilde dâhil olmalarını sağlar (Georgia State Dept. Of Education, Atlanta. Office of Instructional Service, 1981). Bu terim çalışmanın kavramsal bütünlüğünü karşılamamaktadır. Çalışmanın amacı; bireylerin beden eğitimi ve spora başarılı bir şekilde dâhil olmalarını sağlamanın yanı sıra, yaşam niteliklerini kişisel/sosyal beceri (iletişim becerisi) anlamında geliştirebilecekleri oyun formunda süreçler içine dâhil etmektir. Diğer bir kavram “creative game”dir. Yaratıcı oyunlara (creative games) herkes katılabilir, oyundan çıkarılma, kazanma ya da kaybetme yoktur. Grup içindeki sözel ve sözel olmayan iletişimi uyarır, oyunun

amaçlarına ulaşmak için işbirliği gereklidir, rol oynama ve yaratıcılığı kapsar, bütün oyunların özelliği olan eğlenceyi teşvik eder. Bu özellikler göz önünde bulundurularak oyunlar uyarlanır/değiştirilir (Landazabal, 2005). Çalışmanın kavramsal bütünlüğünü bu terim de karşılamamaktadır. Çünkü yapılacak olan, salt oyun uygulamalarının çerçevesinin dışındadır. Sporun, beden eğitimi ve oyunun değiştirilip uygulanmasıyla ilgili diğer bir kavram da “adapted game”dir. Buradaki “adapted” kelimesi “game”, “physical education” ya da “sport” kavramıyla kullanıldığında Türkçe’ye “engellilerde oyun” (adapted game), “engellilerde beden eğitimi” (adapted physical education) ve “engellilerde spor” (adapted sport) şekilde çevrilmektedir. Burada da uygulanan oyunun, beden eğitimi ve sporun bireyin özel ihtiyacına göre yukarıda adı geçen kriterler kullanılarak değiştirilmesi söz konusudur (Winncik, 2005:4). Yapılan terimsel açıklamadan da anlaşıldığı üzere “adapted game” hem araştırmanın amacını desteklemekte hem de araştırmaya dâhil olacak katılımcıların durumuna uygun görülmemektedir. Yukarıda açıklanan tüm kavramlarda ortak nokta amaca yönelik değiştirilme/uyarlanma (modification)’dır. Bu çalışmada, spor dallarının öğretmenlik/antrenörlük stili, sayı alma, alan, takım büyüklüğü, oyun kuralları, malzeme, katılım, zaman unsurları bazında değiştirilmesi sonucu elde edilmiş “sporla ilgili oyunlar” kavramı kullanılacaktır (Australian Sports Comission, 2007). “Avusturalya Spor Komisyonu Okul Sonrası Aktif Topluluklar Programı” ve “Okullar Ağı” (Australian Sports Commission’s Active After-school Communities and School Network) işbirliği ile geliştirilen “Yaşam İçin Oynamak – Öğretmenler ve Antrenörler İçin Sporla İlgili Oyunlar Geliştirme Rehberi”nde açıklanan bu uygulama çalışmadaki deneysel değişkeni karşılamaktadır. Bunun yanı sıra çalışmaya çerçevesi belirli bir model ve iskeleti sağlam bir dayanak sağlamaktadır. Kavramla ilgili ayrıntılı açıklama “Genel Bilgiler” başlığı altında yer almıştır.

Ders dışı etkinliklerin beden eğitimi ve spor anlamında farklı özellikteki öğrencileri bir araya getirecek şekilde planlanması spor takımlarına dâhil olamayan öğrencilere takımlarda olan öğrencilerle benzer kazanımlar sağlarken, serbest zamanlarını da yararlı bir etkinlikle değerlendirmelerine olanak tanıyacaktır. Ders dışı etkinlikler eğitim bütünlüğü içinde ancak öğrencilerin serbest zamanlarında katıldıkları

aktiviteler olduğundan “serbest zaman” ve serbest zaman aktivitesiyle ilgili olan “rekreasyon” kavramı da bu araştırmada açıklanması gereken olgulardır. Serbest zaman kişinin biyolojik gereksinimlerini yerine getirdiği, yapmak ve yaşamak zorunda olduğu, hayatını devam ettirebilmek için kazanç sağladığı zamanının dışında kalan ve seçimlerinde özgür olduğu zamandır (Özbey ve Çelebi, 2003:231; Karaküçük, 2005:61). Sanayi devrimiyle birlikte insan işgücünün yerini makinelerin almaya başlaması ve sanayi sonrası toplumu ifade eden postmodernizmde teknolojinin hızla gelişmeye devam etmesi nedeniyle insanların serbest zamanlarının arttığı bilinmektedir. Bireyler bu özgür zamanlarını özgürce karar verdikleri etkinliklere katılarak değerlendirebilmektedirler. Bu bağlamda “insanın yoğun çalışma yükü, rutin hayat tarzı ve olumsuz çevresel etkilerden tehlikeye giren veya olumsuz etkilenen bedeni ve ruhi sağlığını tekrar elde etmek korumak veya devam ettirmek aynı zamanda zevk ve haz almak amacıyla, kişisel doyum sağlayacak, tamamen çalışma ve zorunlu ihtiyaçlar için ayrılan zaman dışında kalan bağımsız ve bağlantısız serbest zaman içinde, isteğe bağlı ve gönüllü olarak ferdi veya grup içinde seçerek yaptığı etkinlikler” rekreasyon olarak tanımlanmıştır (Karaküçük, 2005,61).

Rekreasyon özellikle hızlı bir toplumsal ve kültürel gelişme ve değişme gösteren toplumlarda sorunlu bir dönem olarak ele alınır. Ergenlik dönemindeki bireylerin eğitim bütünlüğü içinde fakat okulda aldığı eğitimin dışında kişilikle ilgili gelişimlerini ve toplumsal uyumunu sağlayabilir. Bu durumun tersine çocukluktan yetişkinliğe geçiş döneminde yetişkin dünyasında yerini alamama, kendisine uygun rolleri oynayamama gibi karşı karşıya kalınan olumsuzluklar ergenlerin sapkın davranışlar göstermelerine neden olabilmekte, dolayısıyla onları kural dışı grupların üyesi olmaya ve toplum dışına sürükleyebilmektedir (Köktaş Kılbaş, 2004). Spor ve serbest zaman etkinlikleri bireylerin toplumla bütünleşmesini sağlar (Jarvie ve Maguire, 2000:10). Eğitim, rekreasyonel etkinlikler ve terapötik rekreasyon ise bireylerin yetersizlik, rahatsızlık ve diğer sağlıkla ilgili koşullarını iyileştirir, mutlu olmalarına yardım eder (Sorensen ve King, 1999). Bu anlamda mutsuzluk ve yetersizlik kaynaklı sapkınlıklarda bu tür etkinliklere katılmak önleyici yardımcı bir faktör olarak düşünülmektedir. Ergenlik dönemi kimlik değişiminin yaşandığı psikolojik ve sosyal açıdan çalkantılı bir

dönemdir. Bu dönemde ergenlerin bilişsel yapılarındaki gelişme, zihinsel yetilerinin olgunlaşması, dış dünyayı algılama ve kavramalarında değişikliklere yol açar. Diğer taraftan bireyin çevresindeki kişilerin bireyden beklentilerinde gözlenmeye başlayan değişiklikler, üstlenilen sosyal rollerde de değişikliklere neden olmaya başlar (Erden ve Akman, 2000:93). Ergenlerin yaşadığı bu köklü değişiklikten ve bu değişikliğin getirebileceği sorunlardan dolayı, planlanmış serbest zaman etkinliklerine katılımlarını sağlamanın ve bu etkinlikleri onların gelişim dönemlerinin gerektirdiği gereksinimlere göre planlamanın önemli olduğu düşünülmektedir. Çünkü “serbest zamanın doğru kullanımı ile bireyin davranış, tutum ve isteklerinde istendik değişiklikler meydana getirebilmek olasıdır. Serbest zamanın değerlendirilmesi bu anlamda sadece bireyler için değil onların oluşturduğu toplumlar açısından da önemlidir. Zengin bir kültürün oluşturulması, iyi vatandaşlar yetiştirilmesi, başarılı bir öğretim süreci, serbest zamanın doğru kullanımı ile yakından ilgilidir” (Tekin ve Ark., 2009).

Dönemsel özellikleriyle ilgili olarak, ergenlerin yakın ve uzak çevresiyle sık sık iletişim problemleri yaşadığı belirtilmektedir (Basut, 2006; Razi ve Ark.2009). Dökmen (2004) tarafından kısaca “bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreci” (Dökmen, 2004:19) olarak tanımlanan iletişim insanın çevreye uyum sağlayabilmesi için gerekli olan en önemli öğelerden birisidir (Yüksel, 1997). İnsanın sosyal çevresindeki memnuniyetini arttırmasının iletişimi iyi kurmasıyla gerçekleşebileceği söylenebilir. Bunun aksine bireyin çevresiyle kuracağı iletişimde başarısızlığa uğraması, kendini ifade edememesi ya da yanlış ifade etmesi gibi durumlarda da bireyin zamanla yalnızlık duygusuna itilebileceği, mutsuz olmasına neden olabileceği, psikolojik anlamda birçok sıkıntı yaşayabileceği ve kişide derin duygusal sorunlara yol açabileceği söylenmektedir (Jones ve Ark., 1981, Korkut, 2004:121). İletişim yoluyla kurulabilen kişilerarası ilişkiler bireye benlik algısını, kendine verdiği değeri, kendine olan saygısını ve güvenini ölçme fırsatı verir. Bu nedenle bireyin yaşamının çok önemli unsurlarından biri olma özelliğini taşımaktadır. Ergenlik dönemindeki bireyler kişilerarası ilişkilerde başarılı olabilmek için çok fazla çaba harcarlar (Giffin ve Patton, 1997: Akt:Erözkan, 2009).

Kişilerarası ilişkilerin en önemli belirleyicisinin kurulan iletişimin kalitesi olduğu söylenebilir. Çünkü etkili iletişim ve olumlu kişilerarası ilişkiler, karşılıklı mesaj alışverişinde bulunan kişilerin mesajın ortak anlamı üzerinde uzlaşmış olmalarıyla gerçekleşir (Ersanlı ve Balcı, 1998; Erözkan, 2009). Bu şekilde sağlıklı ilişkiler kurabilen ve ilişkilerde dengeyi yakalayabilen bireyler; duygusal güvenlik içinde olurlar ve olayları, durumları gerektiği biçimde yorumlayabilirler (Erözkan, 2009). Literatürde 15-18 yaşındaki ergenlerin sağlıklı kişilerarası ilişkiler kurabilmeleri için gerekli iletişim becerileriyle ilgili olarak; bu dönemde fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik gelişme gösterdikleri için aile ve çevresiyle iletişim problemlerini yoğun olarak yaşadıkları vurgulanmıştır (Basut, 2006; Razi ve Ark.2009). Ergenin yaşadığı iletişim problemleri kişisel ve sosyolojik sorunlar yaratabileceğinden, zaten sıkıntılı bir dönem geçiren ergen için sağlıklı ilişkiler kurabilmenin bir ihtiyaç olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle ergenlerin serbest zamanlarında bu ihtiyaçlarına yönelik etkinliklere katılması önemli görülmektedir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Ortaöğretim öğrencilerinin ders dışı etkinlik olarak katıldıkları sporla ilgili oyun uygulamalarının iletişim becerisi algılarına etkisinin araştırılması bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Ayrıca spor ile ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre iletişim becerisi algılarının farklılaşıp farklılaşmadığı da belirlenmeye çalışılmıştır.

1.2. Araştırmanın Önemi

Toplumda bireyler ve gruplar arası etkileşim iletişim ile oluşabilmekte ve öğrenme iletişim ile gerçekleştiği için nesiller arası bilgi aktarımı iletişim ile sağlanabilmektedir. Toplumun yapı taşı olan grup ve bireyler için bu kavram çok önemli görülmekte, o olmaksızın varlıklarını sürdüremeyecekleri belirtilmektedir (Fichter, 1996:105; Çev: Çelebi). Bu bağlamda bireyin doğduğu andan itibaren bir iletişim süreci içine girdiği, yaşamının her anında iletişimin var olduğu söylenebilmektedir. Eğitimli bir insanın da akademik bilgilere sahip olması gerektiği

kadar kişilerarası iletişimde kiminle, ne konuda, nasıl ve niçin iletişim kuracağını bilmesi gerektiği belirtilmiştir. Bu nedenle bireyin diğer bireylerle kurduğu ilişkilerdeki etkililiği büyük oranda iletişim becerilerine bağlıdır (Devito, 2004:2). Çünkü sağlıklı iletişim iletilen mesajların anlamı üzerinde uzlaşılması sonucunda gerçekleşebilir.

Yapılan araştırmalar iletişim kalıplarıyla saldırganlık gibi davranış sorunları arasında da güçlü bir ilişkinin olduğunu belirtmektedir. Bu konudaki çalışmalarda çiftlerin kurdukları iletişim iyileştikçe saldırganlıktan uzaklaştıkları (Gordis ve ark., 2005), ilişkilerinde zayıf iletişim becerilerine sahip bireylerin ise saldırganlık gösterdikleri görülmüştür (Cornelius ve ark., 2010). Çocuklar üzerinde yapılan bir çalışmada da saldırgan çocukların düşük etkili iletişim ve yüksek yıkıcı iletişim kurdukları gözlemlenmiştir (Dumas ve ark., 1994). Bunun yanı sıra ilişkilerde yetersiz ya da negatif olarak iletişim kuran bireylerde davranış bozukluğu boyutunda yeme bozukluğu olabildiği belirtilmektedir (Broucke ve Ark., 1994; Kim ve Yang, 2008). Bu bağlamda etkili iletişim kuramamanın getirdiği olumsuzluklar nedeniyle özellikle çocuk ve gençlerin iletişim becerilerini geliştirebilecek unsurlar üzerine durulması önem kazanmaktadır.

Literatürde iletişim becerilerini geliştirmek amacıyla hazırlanan, iletişim becerileri eğitim programlarının etkililiğini ölçmek amacıyla birçok araştırma yapılmıştır (Demirci, 2002; Korkut, 2005; Riesch, 2003). Bu çalışmalarda genel olarak iletişim becerileri eğitim programlarının iletişim becerilerini geliştirdiği görülmüştür. Ek olarak bu çalışmalarda iletişim becerilerinin yalnızlık ve çatışma eğilimi gibi faktörler üzerinde pozitif etkileri olduğu belirtilmiştir (Şahin, 1999; Turna, 1999). Ayrıca bir takım toplulukların iletişim becerisi düzeyini değerlendirmek ve bazı faktörlerin iletişim becerisi düzeyleri üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla da çeşitli çalışmalar yapılmıştır (Bulut, 2004; İlaslan, 2001; McDowell, 1993; Tepeköylü, 2007; Vatanserver, 2002). Rees ve Ark. (2002) da tıp öğrencilerinin iletişim becerileriyle ilgili geniş bir literatür olduğunu belirtmiştir. Yapılan çalışmalarda spor yapan grupların iletişim becerilerinin oldukça yüksek olduğu (Tepeköylü ve Ark., 2009) ve spor yapan grupların yapmayan gruplara göre iletişim becerilerinin daha yüksek olduğu da görülmektedir (Tepeköylü ve Ark., 2011; Yüksel ve Tepeköylü, 2010).

Çocuklara uygulanan çeşitli oyun programı ve etkinliklerinin onların sosyoduygusal ve grup içi işbirliklerini ve paylaşma düzeylerini arttırmaya yönelik pozitif etkisini (Garaigordobil ve Ark., 1996; Orlick, 1981), çocuk temelli oyun terapisinin problemlili çocukların problemlili davranışlarını ve ebevyin-çocuk ilişkisi stresini azalttığını (Ray, 2008), prososyal ve yaratıcı oyunların 10-12 yaş aralığındaki çocukların sözel ve sözel olmayan zekasına ve (Landazabal, 2005), çocukların depresyon düzeylerine (Özağı, 2007) etkisini belirlemek amacıyla çalışmalar yapılmıştır. Genelde araştırmalar çocuk oyunları ve çocuklara etkisi üzerinde yoğunlaşmıştır.

Literatürde serbest zaman aktivitelerinin çeşitli yaş ve özellikteki bireylerin fiziksel, psikolojik ve sosyolojik özelliklerine pozitif etkisi ve bu etkinliklere katılımlarının bazı değişkenlerle ilişkisi ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Gençlerin yapılandırılmış serbest zaman aktivitelerine katılımlarının içsel motivasyon, öz-yeterlilik ve aile desteğinden etkilendiği belirtilmiştir (Fawcett ve Ark. 2009). Yetişkinlerde serbest zaman aktivitelerinin daha iyi fiziksel sağlık, düşük üzüntü, kaygı ve nefretle ilişkili olduğu bulunmuştur (Tony, 1996).

Ders dışı etkinliklerle ilgili olarak literatürde öğrencilerin bu etkinliklere katılım düzeyleri ve hangi aktiviteleri tercih ettiklerini ve etkinliklere katılımı etkili olan etmenler üzerine çalışmalar bulunmaktadır (Barnett, 2008; Guevremont ve Ark., 2008; McNeal, 1999; Nichol ve Ark., 2009). Okulun yapısı (fiziksel) ve şartlarının genel olarak ders dışı etkinliklere katılımı etkili olduğu belirtilirken (McNeal, 1999), ergenlerle yapılan diğeri bir çalışmada okulun rekreasyonel çevre imkanlarının ve fiziksel aktiviteyle ilgili fırsatların desteklenmesinin fiziksel aktiviteye katılımı bireysel özelliklerden daha etkili olduğu belirtilmiştir (Nichol ve Ark., 2009). Bireylerin davranışları ve entelektüel eylemleriyle ilgili yapılan araştırmalarda ise ders dışı etkinliklere katılımı okulu bırakmayla negatif ilişkili olduğu (Mahoney ve Cairns, 1997), ve değişik etnik gruplara ait kızların katıldıkları okul içinde organize edilmiş akademik ders dışı etkinliklerin akademik başarıyla pozitif ilişkisi olduğu bulunurken, okul dışında organize edilmemiş aktivitelere katılımı akademik başarıyla negatif ilişkili olduğu bulunmuştur (Chambers ve Schreiber, 2004). Ders dışı etkinliklere

katılan ergenlerin akademik tutum ve isteklerinde, başarı notlarında yükselme görülmüştür (Darling ve Ark., 2005). Ders dışı etkinliklere katılım uzunluğu ve katılan aktivite sayısı pozitif akademik, davranışsal ve psikolojik çıktılarla ilişkilidir (Fredricks ve Eccles, 2006). Fiziksel şiddet davranışı yüksek gruplarda ders dışı aktivitelere katılımın bu davranışlarında azalmaya neden olduğu (Pinhey ve Ark., 2002), genel olarak da değişik ders dışı etkinliklere katılımın öğrencinin şiddet içeren davranışlarında öngörücü olduğu bildirilmiştir (Linville ve Huebner, 2005). Bunun aksi olarak diğer bir çalışmada saldırgan davranışlarla spor etkinliklerine katılım arasında pozitif bir ilişki olduğu belirlenmiştir (Burton ve Marshal, 2005). Okullarda sportif etkinliklere katılımı erkeklerin alkol kullanımı arasında negatif bir ilişki bulunurken, düşük sosyo-ekonomik statüdeki okullardaki kızların ve yüksek sosyo-ekonomik statüdeki erkeklerin sportif aktivitelere katılımı ile alkol kullanımları arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur (Hoffmann, 2006). Sportif ders dışı etkinliklerden takım sporu yapan öğrencilerin spor yapmayan öğrencilere göre daha olumlu davranış örüntüleri gösterdikleri bulunmuştur (Soytürk, 2011). Ders dışı aktivitelere katılımı ile ilgili olarak spor programlarına öğrencilerin üçte birinin katılabildiği (Cohen ve Ark., 2007) bütün öğrencilerin yararlanamadığı literatürde bildirilmiştir (Pehlivan ve Selçuk, 2005).

Ancak serbest zaman aktivitesi kapsamına giren ders dışı etkinliklerde uygulanabilecek olan oyun, spor etkinlikleri veya diğer etkinliklerin ortaöğretim öğrencilerinin iletişim becerisi algısı düzeylerine etkisini belirlemeye yönelik bir araştırmaya rastlanmamıştır.

Bu çalışmayla ortaöğretim öğrencilerinin serbest zamanlarını etkili olarak değerlendirmeleri sağlanırken ergenlik döneminde yaşayacakları ve ileriki hayatlarına yansıyabilecek muhtemel sorunlarına da uygulanabilir çözümler sağlanmış olacağı düşünülmekte ve araştırma yukarıdaki açıklamalar dâhilinde bu nedenlerle önemli görülmektedir. Ayrıca öğrencilerin serbest zaman etkinlikleriyle ilgili görevlendirilmiş eğitim kurumlarında uygulanabilir yöntemler ortaya koyulmuş olacağı ve böylece diğer alanlara göre sınırlı sayıda araştırmaya sahip rekreasyon alanındaki bilimcileri bu ve bunun gibi uygulama çalışmalarıyla ilgili harekete geçireceği düşünülmektedir.

1.3. Hipotezleri/ Denenceleri

H1: Ders dışı etkinlik olarak sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerin iletişim becerisi algıları öntest puanlarına göre sontest puanları katılmayan öğrencilerin puanlarından daha yüksektir.

H2: Ders dışı etkinlik olarak sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerle katılmayan öğrencilerin iletişim becerisi algılarında cinsiyet faktörüne göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

1.4. Sayıtlar

- Çalışmaya katılan ortaöğretim öğrencilerinin ölçme araçlarına gerçek durumlarını yansıtacak şekilde içtenlikle cevap verdikleri varsayılmıştır.
- Çalışmaya katılan ortaöğretim öğrencilerinden her iki grubun da (deney ve kontrol) kontrol edilemeyen değişkenlerden eşit derecede etkilendiği varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar ve Karşılaşılan Güçlükler

1.5.1. Sınırlılıklar

Araştırma;

- Denizli ili merkezinde bulunan bir ortaöğretim kurumu öğrencileri ile sınırlıdır.
- 2011-2012 eğitim öğretim yılı güz yarıyılı ile sınırlıdır.
- Deney grubuna yapılan uygulama spor ile ilgili oyunlarla sınırlıdır.
- İncelenen iletişim becerisi algıları “İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği”nin ölçtüğü niteliklerle sınırlıdır.
- Deney grubunun iletişim becerisi algılarındaki olumlu değişiklik 10 hafta boyunca birbirleriyle geliştirdikleri ilişkilerden de bir miktar etkilenmiş olabilir.
- Kalem kağıt testlerinin güvenilirliği ile ilgili sınırlılıklar bu çalışma için geçerlidir.
- Bu araştırmanın sonuçları çalışmadaki öğrenciler için geçerlidir, genellenemez.

1.5.2. Karşılaşılan Güçlükler

- Spor salonunun boş zamanları ile öğrencilerin serbest zamanları uyumsuzluk göstermiştir.
- Beden eğitimi öğretmenlerinden birinin önceden belirlenen çalışma saatlerini uygulama süreci ortasında değiştirmesi, araştırmacı, öğrenciler ve veliler için sorun yaratmıştır.
- Öğrencilerin yoğun akademik programı sonucu serbest zamanlarının azlığı ya da hiç olmaması araştırmaya katılımı ilgili sorunlar yaratmıştır.
- Uygulama güz yarıyılında yapılmıştır. Bu nedenle kısalan gündüz saatleri öğrencilerin serbest zamanını azaltmıştır.
- Uygulamanın güz yarıyılında yapılması ve havanın erken kararması öğrenci ve velilerde eve ulaşım ile ilgili tedirginlik yaratmıştır.
- Uygulamanın ders dışı etkinlik kapsamında yapılması öğrencilerin servislerini kaçırmalarına neden olmuştur. Bu durumun eve ulaşım için ekstra ücret ödeme probleminde dönmesi ailelere ekonomik yük getirmiştir.

Yukarıdaki olaylar öğrencilerin katılımını azaltmış deneysel uygulamayı tehdit etmiştir.

2. GENEL BİLGİLER VE LİTERATÜR

2.1. Ders Dışı Etkinlikler

Türk Milli Eğitiminin genel amacı, Türk Milletinin bütün fertlerini,

1. (Değişik: 16/6/1983 - 2842/1 md.) Atatürk inkılap ve ilkelerine ve Anayasada ifadesini bulan Atatürk milliyetçiliğine bağlı; Türk Milletinin milli, ahlaki, insani, manevi ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yüceltmeye çalışan, insan haklarına ve Anayasanın başlangıcındaki temel ilkelere dayanan demokratik, laik ve sosyal bir hukuk Devleti olan Türkiye Cumhuriyetine karşı görev ve sorumluluklarını bilen ve bunları davranış haline getirmiş yurttaşlar olarak yetiştirmek;

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

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

Böylece bir yandan Türk vatandaşlarının ve Türk toplumunun refah ve mutluluğunu artırmak; öte yandan milli birlik ve bütünlük içinde iktisadi, sosyal ve kültürel kalkınmayı desteklemek ve hızlandırmak ve nihayet Türk Milletini çağdaş uygarlığın yapıcı, yaratıcı, seçkin bir ortağı yapmaktır (MEB, 1973).

Milli eğitim sistemimiz bu genel amaçlar doğrultusunda düzenlenmiş, tüm eğitim kurumlarının genel ve özel amaçları Türk Milli Eğitiminin genel amaçlarına uygun bir

şekilde oluşturulmuştur. Böyle bir birey yetiştirme sürecinde ise eğitim öğretimde uygulamaya koyulan her bir ders ve ders dışında yapılabilecek aktiviteler bu amaçlara hizmet eden bir araç olarak görülmektedir.

Buradan hareketle eğitimin bir parçası olarak ders dışı etkinlikler “okulda, dersler dışında, eğitimin amaçlarına uygun olarak, öğrencilerin ilgi ve gereksinimleri doğrultusunda, kişiliklerini geliştirmek için, okul yönetiminin bilgisi ve öğretmenin rehberliği altında yapılan planlı, programlı, düzenli çalışmalardır” (Binbaşoğlu, 1986). Derslerin dışında düzenlenen sınıflar arası yarışmalar, okul takımlarının haftalık çalışmaları, izcilik faaliyetleri, beden eğitimi faaliyet alanı içerisine giren her türlü, hazırlıklar, halk oyunları, satranç, şiir dinletisi, drama, tiyatro çalışmalarını kapsar (MEB, 1997:252). Ders dışı aktiviteler derslerin devamı ve ayrılmaz bir parçası olarak değerlendirilmeli, bu nedenle büyük önem ve ağırlık verilmelidir (MEB, 1997:250). Öğrenmeyi öğrenciyle ilgili içsel etkenlerin etkilediği, öğrenci merkezli bir yaklaşımın benimsendiği eğitim sistemimizde, öğrencinin ilgi, istek, gereksinim ve becerilerine dolayısıyla bireysel farklılıklara göre uygulamaya koyulabilen ders dışı etkinliklerin derslerin tamamlayıcısı olarak hizmet edebileceği de düşünülebilir. Bunun yanı sıra öğrenci, deneyimleri ve öğrendikleriyle yeni bilgiyi oluşturmaya çalışırken, okullardaki kalabalık sınıflar davranış kazandırma sürecinde bireysel farklılıklara ulaşmada yetersizliklere neden olabilir. Bu noktada pozitif akademik, davranışsal ve psikolojik çıktılarla ilişkili olan ders dışı etkinliklerin (Fredricks ve Eccles, 2006) çeşitlilik ve öğrenciye seçenek sağlama özelliğiyle istendik davranış kazandırmada yine tamamlayıcı faktör olarak etkili olabileceği düşünülebilir. Shulruf (2010) da bu etkinliklerin okul hayatını tamamlayıcı bir unsur olduğunu belirtmiştir. Çünkü ders dışı eğitim aktiviteleri çocuğun; sorumluluk sahibi, disiplinli, bağımsız, toleranslı, risk alma kapasitesi olan, eleştirci, iletişim becerilerine sahip, işbirlikçi bir birey olarak yetişmesine uygun ortamlar sağlar (Grudeva, 2010). Bu bağlamda derslerin tamamlayıcısı olarak ders dışı eğitim ve öğretim faaliyetleri de “öğrencinin, zamanını kendisi plânlayarak bilgi, beceri ve tutum alanlarında ilgi ve istidadı doğrultusunda büyüme ve gelişmesini, ders dışında kendi kendine ve gücü oranında gerçekleştirme ve disipline etme faaliyeti” olarak tanımlanmıştır (MEB, 1989/4).

Okul içinde ders dışı aktivitelerin yanı sıra Dryfoos (1999) okul dışı aktivitelerde okulun rolünü incelediği çalışmasında bu aktivitelerin bile düzenlenmesi ve finansmanın devlet politikası olması gerektiğini vurgulamıştır (Dryfoos, 1999). Potansiyeli yüksek bir topluluk olarak gençlerin eğitim, sağlık, çalışma hayatı, sosyal güvenlik ve istihdam durumlarının yanı sıra serbest zaman sorunlarının belirlenmesi ve uygun çözüm yollarının geliştirilmesi de ülkemizde devlet politikası olarak benimsenmiş ve devlet kalkınma planlarında yer verilmiştir. Konuyla ilgili olarak mahalli idarelerin; gençlere yönelik kültür sanat, geleneksel sporlar başta olmak üzere spor, zeka oyunları, satranç, folklor, okuma ve araştırma alışkanlığı kazandırıcı faaliyetleri düzenleyici ve teşvik edici programlar hazırlamaları, gençlik merkezlerinin yurt genelinde yaygınlaştırılması çalışmalarına katkı sağlamaları, özel sektöründe bu alana yatırım yapmasına teşvik edilmeleri ve bu merkezlerde uzman personel istihdamı sağlanması ön görülmüştür (DPT, 2001:91). Yine 5. Beş Yıllık Kalkınma Planı'nda gençlerin ruh, fikir ve beden yönünden mükemmel şekilde gelişmesini sağlamak amacı ile okul içi eğitim ve öğretime ek olarak okul dışında fikir, kültür, sanat, spor ve folklor faaliyetleri teşvik edileceği belirtilmiştir (DPT, 1983:149). İnsan yaşamının büyük bir bölümünün okul ortamında geçtiği düşünülürse gençlerin serbest zamanlarının eğitim bütünlüğü içinde de planlanmadan bu amaç, ilke ve politikaların tam etkiliğinin sağlanması mümkün görülmemektedir. Bu nedenle eğitim sistemimiz çocuk ve gençlerin enerjilerini iyi yönde değerlendirmek amacıyla kanun ile görevlendirilmiştir. Bu, Milli Eğitim Temel Kanunu'nun yaygın eğitim başlığı altında "boş zamanlarını iyi bir şekilde değerlendirme ve kullanma alışkanlıkları kazandırmak" özel amacıyla belirtilmiştir (MEB, 1973:1739/40). Ayrıca Eğitici Çalışmalar Yönetmeliği'nin (1983) 9. maddesinde bu zorunluluk "Eğitici çalışmaların planlanıp düzenlenmesi ve yürütülmesi için belli bir süre ayrılır. Bu süre öğrencilerin boş zamanlarını kapsayacak ve değerlendirecek biçimde düzenlenir." ve fırsat eşitliği sağlamak için "Haftalık ders programında eğitici kol çalışmalarına ayrılan süre, bütün öğrenciler için aynı saate rastlatılır." şeklinde ifade edilmiştir (MEB, 1983/9, 10).

Eğitici çalışmalar okullarda "Eğitici Kol Çalışmaları" şeklinde yürütülmektedir. Planlanması ve yürütülmesi öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve yeteneklerine, çevrenin

imkânlarına göre yapılan, grup ve birey faaliyetlerini içeren eğitici çalışmaların amaçları aşağıdaki gibi belirtilmiştir.

Eğitici çalışmaların amacı, Türk Millî Eğitimi'nin genel amaç ve temel ilkelerine uygun olarak; öğrencilerin Atatürk inkılâp ve ilkelerine, anayasanın başlangıcında ifadesini bulan Atatürk milliyetçiliğine bağlı; Türk olmanın gururunu duyan, vatan ve milletini seven; millî, ahlakî ve insanî değerlere sahip; demokrasi ilkelerini benimsemiş; yapıcı, yaratıcı, hür ve ilmî düşünce ve sorumluluk duygusuna sahip kişiler olarak yetişmelerine, millî ve sosyal hayata etkin bir şekilde katılabilmelerine yardımcı olabilmek için öğrencilere;

- a) Kendilerini anlayabilme; yeteneklerini geliştirebilme ve toplum yararına kullanabilme,
- b) Planlı çalışma alışkanlığı kazanabilme,
- c) Ferdî girişimde bulunup bunu başarı ile sürdürebilme,
- d) Yeni durum ve ortamlara uyum sağlayabilme,
- e) Kendine ve başkalarına güvenebilme,
- f) Boş zamanlarını yararlı bir şekilde değerlendirebilme,
- g) Başkalarını istek ve dikkatle dinleyebilme,
- h) Kendi görüşlerini başkalarına etkili bir şekilde anlatabilme,
- i) Farklı görüş, anlayış ve çalışmaları hoşgörü ile karşılayabilme,
- j) Sosyal ilişkilerinde anlayışla, saygılı ve ölçülü olabilme,
- k) Grupça verilen görevleri tamamlamak için istekli çalışabilme ve gruba karşı sorumluluk duyabilme,
- l) Ferdî olarak veya gruplar halinde çevresindeki sorunlarla ilgilenebilme, bunları çözücü nitelikteki projeler geliştirebilme ve yürütebilme, davranışlarını kazanmalarına katkıda bulunmaktır (MEB, 1983).

Okullarda aşağıdaki eğitici kollardan gerekli görülenler kurulabilir.

Tablo 1: Eğitici Çalışmalar Yönetmeliği (1983)'ne göre Kurulabilecek Eğitici Kollar

Eğitici Kollar		
Kültür ve Edebiyat Kolu	Okul-Araç ve Gereçlerini Koruma Kolu	Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma, Tanıtma ve Okul Müzesi Kolu
Müzik Kolu	Sosyal Dayanışma ve Yardımlaşma Kolu	Fen ve Teknoloji Kolu
Resim Kolu	Haberleşme Kolu	El Sanatları Kolu
Folklor Kolu	Çocuk Esirgeme Kolu	Fotoğrafçılık Kolu
Müsamere ve Temsil Kolu	Yeşilay Kolu	Büro Makineleri Bakım ve Tamir Kolu
Kütüphanecilik Kolu	Kızılay Kolu	Koleksiyonculuk Kolu
Yangın ve Diğer Tehlikeleri Önleme Kolu	Köycülük Kolu	Bahçe İşleri Kolu
Gezi ve İnceleme Kolu	Sağlık ve Temizlik Kolu	Ormancılık ve Ağaçlandırma Kolu
Okul- İş Yerleri İlişkileri Kolu	Toplum Kurallarına Uyma Görgü Kolu.	Hayvanları Koruma Kolu
Tutumlu Olma Kolu	Spor Kolu (oyun yuvası)	Turizm ve Tanıtma Kolu
Hava Gözlem Kolu	Okulu Güzelleştirme Kolu	Trafik Kolu
Beslenme Kolu	Kooperatifçilik Kolu	İzcilik Kolu
Vakıf Kolu	Su Ürünleri Kolu	Halk Eğitimi Kolu
Satranç Kolu	Pulculuk Kolu	Sivil Savunma Kolu
Çevre Koruma Kolu	Okuma Alışkanlığı Kazandırma Kolu	

(MEB, 1983)

Okulda öğrencilerin serbest zamanlarını etkili bir şekilde değerlendirebilmeleri için ders dışında yapılacak diğer etkinlikler “Ders Dışı Eğitim Çalışmaları” başlığı altında yer almıştır. Bu çalışmaların 5 etkinlik alanı vardır:

- 1) İzcilik çalışmaları: Milli Eğitim Bakanlığınca verilmiş “İzci Liderliği Sertifikası” bulunan öğretmenler tarafından yürütülür.
- 2) Beden eğitimi ve spor çalışmaları: Beden eğitimi öğretmenleri tarafından yürütülür. Beden eğitimi öğretmeni bulunmaması halinde, yan alanı beden eğitimi olan veya yürütülecek etkinlikle ilgili olarak; kamu kurum ve

kuruluşlarınca düzenlenen kurslara katılarak belge alan ya da ulusal veya uluslar arası düzeydeki yarışmalara sporcu, antrenör, hakem olarak katıldıklarını belgelendiren diğer alan öğretmenleri tarafından da yürütülebilir.

- 3) Halk oyunları: Türk halk oyunları öğretmenleri tarafından yürütülür. Türk halk oyunları öğretmeni bulunmaması veya yetersiz olması halinde, yan alanı halk oyunları olan veya bu alanda beceri deneyim ve çalışmaları bulunan ve durumunu belgelendiren diğer alan öğretmenleri tarafından da yürütülebilir.
- 4) Güzel sanatlar: Alanın öğretmenleri tarafından yürütülür. Alanın öğretmeni bulunmaması ya da yetersiz olması halinde, yan alanı yürütülecek etkinliğe uygun olan ya da ilgili alanda beceri, deneyim ve çalışmaları bulunan ve bu durumunu belgelendiren diğer alan öğretmenleri tarafından yürütülebilir.
- 5) Bilim olimpiyatları ve proje çalışmaları: İlgili alan öğretmenleri tarafından yürütülür (MEB, 2010).

Ders dışı etkinliklerle ilgili çalışmalar incelendiğinde çalışmaların çoğunun, ya kesitsel (cross-sectional) ya da uzun süreli (longitudinal) araştırma metotlarına dayanan, farklı seviyelerdeki bireysel çıktılarını çeşitlendirmek için katılımcılarla bağlantılı, okul başarısı ve sorumluluğunu, mental sağlığı, problemleri davranışların farklı birkaç tipini içeren araştırmalar olduğu görülmektedir. Genellikle bu tür çalışmaların öncelikli amacı, gençlerin gelişiminde katılımın ve diğer bireysel göstergelerin seviyeleri arasındaki ilişkiyi tanımlamaktır. Bu çalışmaların çok azı kendi programlarının direk etkisini ölçmektedir. Bu nedenle böyle çalışmalar katılımcıların niteliklerindeki gözlemlenebilen herhangi bir değişikliğe neden olan programın gerçek özellikleri hakkında çok az şey açıklayabilir (Eccles ve Templeton, 2002).

Alva ve Ark. (2004) lisede ders dışı etkinliklere katılımın bireyler üzerindeki etkisini araştıran çalışmalardan biraz daha farklı olarak, bu etkinliklerin bireyler üzerindeki uzun süreli etkilerini incelemişlerdir. Liseden sonra en az sekiz yıl geçtikten sonra yaptıkları incelemede ders dışı aktivitelerin bireylerin yaşamlarına pozitif etki

olarak nüfuz ettiğini belirtmişlerdir. Eğitimsel önlemler almada yine uzun süreli pozitif etki görüldüğünü vurgulamışlardır. Örneğin; gençlerin aile kontrolünden çıktıklarında bile ya liseden sonra bir üst okula devam ettikleri ya da lisans derecesine kadar ulaştıkları görülmüştür (Alva ve Ark., 2004). Mahoney ve Ark. (2003)'ün 8 yıl süreli araştırmasında ders dışı aktivitelere tutarlı olarak katılımın eğitimsel başarıya uzun süreli katkısını incelenmiştir. Çalışma 695 genç üzerinde yürütülmüştür. Çalışmanın ana bulgusu ergenlik dönemi boyunca tutarlı bir şekilde ders dışı aktivitelere katılımın genç yetişkinlik dönemindeki eğitim durumuyla bağlantılı olduğunu göstermiştir. Uzun süre ders dışı aktivitelere katılan öğrencilerin üniversiteye kayıt olmayı da içeren yüksek eğitim durumuna eriştikleri görülmüştür (Mahoney ve Ark., 2003).

McNeal (1995) lise öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada bazı ders dışı aktivitelere katılımın (sportif veya güzel sanatlar) okulu terk etme (drop out) olasılığını düşürdüğünü bulmuştur (McNeal, 1995). Mahoney ve Cairns (1997) de çalışmalarında benzer sonuçlara ulaşmışlardır. 392 adolesan ile yaptıkları uzun süreli (longitudinal) değerlendirme sonucu ders dışı aktivitelere katılan öğrencilerin okulu erken bırakma risklerinin katılmayanlara göre daha düşük olduğunu belirtmişlerdir (Mahoney ve Cairns, 1997). Mahoney (2000)'in çalışmasında da ders dışı etkinliklere katılımın erken okulu terk etme (drop out) ve yüksek risk içinde olan kız ve erkeklerin criminal tutuklanma durumlarının azaltması ile ilişkili olduğu görülmüştür (Mahoney, 2000). Ayrıca farklı etnik gruplar ve kırsal kesimden 235 genç üzerinde yapılan çalışmada farklı tiplerdeki ders dışı aktivitelere katılımın şiddet aktivitelere katılımı öngörücü bir faktör olduğu belirtilmiştir (Linville ve Huebner, 2005).

Sekizinci ve onuncu sınıf öğrencisi 4382 kız öğrenciyle yapılan çalışmada, değişik etnik gruplara ait kızların katıldıkları okul içinde organize edilmiş akademik ders dışı etkinliklerin akademik başarıyla pozitif ilişkisi bulunmuştur. Bunun aksine okul dışında organize edilmemiş aktivitelere katılımın akademik başarıyla negatif ilişkisi olduğu belirtilmiştir (Chambers ve Schreiber, 2004). Yine ders dışı etkinliklere katılan ergenlerin akademik tutum ve isteklerinde, başarı notlarında yükselme görülmüştür (Darling ve Ark., 2005). Ders dışı etkinliklere katılım uzunluğu ve

katılan aktivite sayısının da pozitif akademik, davranışsal ve psikolojik çıktılarla ilişkili olduğu belirtilmiştir (Fredricks ve Eccles, 2006).

Darling ve Ark. (2005) çalışmalarında lise öğrencilerinin öğrenci davranışlarıyla okul tabanlı ders dışı aktivitelere katılımları arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma bulguları bu etkinliklere katılanların daha yüksek eğitim derecesine, okula karşı daha olumlu tutumlara ve daha fazla akademik isteğe sahip olduklarını göstermiştir (Darling ve Ark., 2005). Howie ve Ark. (2010) 6-11 yaş arası çocuklarla yaptıkları çalışmada okul spor takımlarına, okul sonrası spor aktivitelere ya da diğer okul kulüplerine katılan öğrencilerin sosyal yeterliliklerinin, bu aktivitelere katılmayan öğrencilerden daha yüksek olduğunu belirtmişlerdir (Howie ve Ark., 2010).

Cooper ve Ark. (1999) altıncı sınıfla on ikinci sınıf arası değişen 424 öğrencinin katıldığı beş tip okul sonrası aktivitenin (ev ödevleri, televizyon izleme, ders dışı etkinlikler, diğer yapılandırılmış okul sonrası grup tipleri ve işler) akademik başarılarıyla ilişkisini incelemişlerdir. Bu çalışmada ders dışı ve yapılandırılmış okul sonrası grup aktivitelere daha çok katılım ve işte ve televizyon seyretmede daha az vakit harcama ile yüksek akademik notlar arasında ilişki bulunmuştur (Cooper ve Ark., 1999). Diğer bir çalışmada da nedensel etkisi onaylanmasa da genel ders dışı etkinliklere katılmanın pozitif eğitimsel çıktılarla ilişkili olduğu bulunmuştur (Shulruf, 2010). Benzer olarak Jill ve Ark. (2000)'ın yaptığı çalışmada öğretmenler ders dışı etkinliklere katılan öğrencilerin akademik başarılarının okul sonrasında çalışan veya herhangi bir şey yapmayan öğrencilerin akademik başarılarından daha yüksek olduğunu belirtmişlerdir (Jill ve Ark., 2000).

Ders dışı etkinliklere katılım ile ilgili de araştırmalar yapılmıştır. Guevremont ve Ark. (2008)'nin yaptığı araştırmada en az bir ders dışı aktiviteye katılan ve yaşları 6 ile 17 arasında değişen çocuk ve gençler üzerinde yaptığı çalışmada, ders dışı aktivitelere katılma olasılığının yaş, aile yapısı, aile ile ilgili girdiler, kentsel ve kırsal yerleşim ve bölgeyle ilişkili olduğu belirtilmiştir (Guevremont ve Ark., 2008). Ders dışı spor programlarına öğrencilerin üçte birinin katılabildiği (Cohen ve Ark. 2007) ders dışı etkinliklerden bütün öğrencilerin yararlanamadığı literatürde bildirilmiştir (Pehlivan, 2005). Gençlerde farklı ders dışı aktivitelere katılım (takım ve bireysel spor aktiviteleri,

sanat uygulamaları, topluluk kulüpleri ve diğer çeşitli aktiviteler) ve katılım düzeyini etkileyen bir araştırma da yapılmıştır. Bu araştırmada katılan aktivite sayını ve katılıp katılmama durumunu cinsiyet, okul öncesi deneyimler gibi bireysel faktörlerin yanı sıra ebeveyn özelliklerinin (çalışma saatleri, meslek statüleri ve eğitim düzeyleri) ve evdekilerin (kardeşler, anne, baba) ders dışı etkinliklere yönelik görüşlerinin de etkilediği belirtilmiştir. Bu bağlamda bu tür bilgiler kullanılarak yapılacak rekreasyon programlarına katılım olasılığının yükseleceğini vurgulamışlardır (Barnett, 2008).

2.1.1. Sportif Ders Dışı Etkinlikler

“Zevkle ve istenerek yapılan kendine özgü kurallar ve kurumları olan genellikle yarışma biçiminde ortaya çıkan sistemli fiziksel hareketler bütünü” (Doğan, 2004:48) olarak tanımlanabilen sporun, tarihten gelen özünde; işten uzaklaşma, oyun ve bunların da ötesinde serbest zaman vardır (Fişek, 1998:27). Genel olarak insanlar spora serbest zaman aktivitesi olarak başlarlar ancak ilerleyen dönemlerde, yapılan spor farklı isimler alabilir (Fişek, 1998:34-39). Bu süreç içerisinde spora katılım devlet bünyesinde planlı bir şekilde çeşitli kurumlarca desteklenmekte ya da yürütülmektedir. Eğitim kurumları ise bu konuda özellikle önem taşımaktadır. Çünkü bir birey yetişirken devlet sistemine göre amaçlanan davranışlar eğitim kurumlarında kazandırılabilir. Anayasanın 59. maddesinde “Devlet her yaştaki Türk Vatandaşlarının beden ve ruh sağlığını geliştirecek tedbirleri alır. Sporun kitlelere yayılmasına teşvik eder” ifadesi bulunmaktadır (T.C. Anayasası, 1982). Bu bağlamda çocuk ve gençler okulda ders saatlerinde beden eğitimi ve spora dâhil olabilmektedir. Ancak yalnız ders içi çalışmalarla beden eğitimi ve sporun amaçlarına uygun olarak eğitilmeleri mümkün değildir. Bu bakımdan ders dışı sportif etkinlikler beden eğitimi derslerinin devamı ve ayrılmaz bir parçası olarak önem kazanmaktadır (MEB, 1997:250).

Ders dışı sportif etkinlikler; derslerin dışında yapılan sınıflar arası yarışmaları, okul takımlarının haftalık çalışmalarını, izcilik faaliyetlerini ve beden eğitimi faaliyet alanı içerisine giren her türlü hazırlık ve halk oyunları çalışmalarını kapsayabilir (MEB, 1997:252). Bu konuyla ilgili ülkemizde Milli Eğitim Bakanlığı tarafından yayımlanan genelge ve yönetmelikler bulunmaktadır.

MEB Genelge (2010)'a göre öğrencilerin serbest zamanlarını değerlendirilmesini sağlamak için “Ders Dışı Eğitim Çalışmaları” başlığı altında, bazı spor branşları bazında “Beden Eğitimi ve Spor Çalışmaları” etkinlikleri yapılır. Bu çalışmalar beden eğitimi öğretmenleri tarafından yürütülür. Beden eğitimi öğretmeni bulunmaması halinde, yan alanı beden eğitimi olan veya yürütülecek etkinlikle ilgili olarak; kamu kurum ve kuruluşlarınca düzenlenen kurslara katılarak belge alan ya da ulusal veya uluslar arası düzeydeki yarışmalara sporcu, antrenör, hakem olarak katıldıklarını belgelendiren diğer alan öğretmenleri tarafından da yürütülebilir (MEB, 2010). “Ortaokul ve Orta Öğretim Kurumlarındaki Öğrencilerin Ders Dışı Eğitim ve Öğretim Faaliyetleri Yönetmeliği”ne göre ders dışı eğitim çalışmaları; öğrencinin, zamanını kendisi plânlayarak bilgi, beceri ve tutum alanlarında ilgi ve istidatı doğrultusunda büyüme ve gelişmesini, ders dışında kendi kendine ve gücü oranında gerçekleştirme ve disipline etme faaliyetini ifade etmektedir (MEB, 1989). “Ders Dışı Eğitim Çalışmaları” başlığı altındaki “Beden Eğitimi ve Spor Çalışmaları” etkinliğinin yürütülebileceği spor branşları Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2: "Beden Eğitimi ve Spor Çalışmaları" Başlığı Altında Yürütülebilecek Spor Branşları

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÇALIŞMALARI	
Futbol	Hentbol
Basketbol	Voleybol
Atletizm	Güreş
Badminton	Kros
Judo	Karate
Tekvando	Masa-Tenisi
Cimnastik	Yüzme
Satranç	Boks
Eskrim	Kayak
Oryantiring	

(MEB, 2010)

Diğer bir yönetmelik de öğrencilerin serbest zamanlarını eğitim bütünlüğü içinde etkin ve verimli bir şekilde değerlendirmesini sağlamak için yapılan sosyal etkinliklerin yürütülmesiyle ilgili düzenlenen “İlköğretim ve Orta Öğretim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği”dir. Bu yönetmeliğin amacı: “resmî, özel ilköğretim ve orta

öğretimde ders programlarının yanında öğrencide kendine güven ve sorumluluk duygusu geliştirmeye, yeni ilgi alanları ve beceriler oluşturmaya yönelik bilimsel, sosyal, kültürel, sanatsal ve sportif alanlarda öğrenci kulübü ile toplum hizmeti çalışmalarıyla ilgili iş ve işlemleri düzenlemektir”. Sosyal etkinlik çalışmalarının planlanması ve yürütülmesinde öğrencilerin ilgi, istek, yetenek ve ihtiyaçları ile çevrenin imkân ve şartlarının göz önünde tutulmasına, çalışmaların daha çok ders dışı zamanları kapsayacak ve değerlendirecek şekilde planlanıp uygulanabilmesine dikkat edilir. Öğrenciler sosyal etkinlikler kapsamında; psikolojik ve bedensel yönden dengeli ve sağlıklı bir kişiliğe sahip olmak, gelişimlerini sağlamak, serbest zamanlarını değerlendirme alışkanlığı kazanmak ve kendilerini ortaya koymalarına imkân sağlamak için beden eğitimi, izcilik, müzik ve halk oyunları çalışmalarına katılabilir (MEB, 2005).

Ders dışı sportif etkinliklerin yürütülmesiyle ilgili Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği’nden önce çıkarılmış olan “Okul Spor Kulüpleri Yönetmeliği” adında özel bir yönetmelik de bulunmaktadır. Bu yönetmeliğin amacı, okul spor kulüpleri ve lig heyetlerinin işleyişi ile ilgili esas ve usulleri düzenlemektir. Okul Spor kulüpleri, yetenekli olup üstün başarı gösteren öğrencilerin sportif çalışmalarını takip eder. Yaş, cinsiyet, fiziksel özellikleri ve yeteneklerine uygun faaliyetleri Minikler, Küçükler, Yıldızlar ve Gençler Kategorisi çerçevesinde yürütür. Çalışmaların yapılacağı branş ve kategoriler her yıl Bakanlık’ça yayınlanan spor faaliyetleri programında yer alır. Bakanlık’ça yayınlanan spor faaliyetleri programında yer almayan branşlarda spor alıştırmaları, inceleme gezileri ve spor gelişim kampları, eğlenceli oyunlar, halk oyunları, müzikli ve müziksiz cimnastik ve benzeri gösterileri yapılabilir (MEB, 1991).

Okul spor kulüplerinin düzenleyeceği yarışmalar resmi ve özel olarak ikiye ayrılırlar:

a) Resmî yarışmalar;

1) Millî eğitim müdürlüklerince (lig heyetlerince) düzenlenen il içi yarışmalar,

2) Eleme, grup, yarı final ve Türkiye birinciliği yarışmaları,

3) Uluslararası Okul Sporları Federasyonu (ISF)'nce düzenlenen yarışmalardır.

b) Özel yarışmalar; hafta sonu, dinlenme ve bayram tatillerinde spor kulüplerinin çalışmalarını yaymak, canlandırmak, öğrencilerin spor eğitimini geliştirmek, serbest zamanlarını değerlendirmek, okullar arasında tanışma ve kaynaşma sağlamak amacıyla ilgililerin izni alınarak yapılan yarışmalardır (MEB, 1991).

Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşılacağı gibi ders dışı etkinlikler ve ders dışı sportif etkinliklerin uygulanması öğrencilere fırsat eşitliği sağlayacak şekilde planlanmıştır. Öğrencilerin ilgilerine, ihtiyaçlarına, yeteneklerine ve çevresel imkânlara göre yürütülmesi ön görülmüştür. Tüm öğrencilere serbest zamanını etkili ve verimli değerlendirme olanağını sağlamak ve bu alışkanlığı kazandırmak etkinliklerin ortak önem noktasını oluşturmaktadır. Mull ve Ark. (2005) da okul içi spor programlarına katılımı arttırmak ve öğrencilerin spordan daha çok yararlanmasını sağlamak için önerilerde bulunmuştur. Okulda spor programlarının öğrencilerin ihtiyaçları, ilgileri ve tercihlerine göre planlanması ve esnek olması gerektiği üzerinde durmuşlardır. Programların, katılımcıların yaş, cinsiyet, fiziksel kapasite, rekabet düzeylerine, zaman uygunluğuna, mevsim ve dönemlere, bütçeye, alan ve tesis uygunluğuna, katılımcı sayısına ve malzemeye göre yıldan yıla değişiklik gösterebilecek esneklikte olması gerektiğini belirtmişlerdir. Ayrıca arz dengesini sağlaması yani beceri düzeyleri ve ilgi duyulan spor dallarının dikkate alınması gerektiğinden de söz etmişlerdir (Mull ve Ark., 2005:104, 105). Ancak hâlihazırda ders dışı sportif etkinliklerin okul spor takımlarının yarışmalara hazırlığı ve yarışma dönemi olarak yürütüldüğü görülmektedir. Bu durum ders dışı sportif etkinliklerin tam olarak uygulanma amacını karşılamadığı gibi tüm öğrencilerin beden eğitimi ve spor çalışmalarına katılımına da olanak tanımamaktadır. Yarışma kavramı süreç değil sonuç odaklı bir olgu olduğu için öğrenciler okul takımlarına dâhil edilirken yetenek ve beceri anlamında bir elemeye maruz kalmaktadır. Bu anlamda yeterli görülen öğrenciler beden eğitimi ve spor çalışmalarına katılabilirken, yetersiz olan ya da ilgisi ve ihtiyacı bu yönde olmayan öğrenciler beden eğitimi ve spor çalışmalarına katılamamış olmaktadır. Yapılan çalışmalar da ders dışı aktivitelere bütün öğrencilerin katılmadığını göstermektedir (Cohen ve Ark. 2007; Pehlivan ve Ark., 1994; Pehlivan, 2005). Bu durumda sportif etkinliklere katılan

öğrenciler bu etkinliklerin getireceği psikolojik, fiziksel, sosyal faydalardan yararlanırken katılmayan öğrenciler yararlanmamaktadır.

Pehlivan ve Ark. (1994) sportif ders dışı etkinliklerin önemi şu şekilde özetlemiştir:

- Genel eğitimden beklenen amaçların bir kısmı bu yolla gerçekleşir.
- Öğrenciye kendini tanıma ve tanıtma fırsatı verir.
- Öğrenciyi spora özendirir, spora başlamaya fırsat ve cesaret verir.
- Ülke sporu için yetenek seçimi ve geliştirilmesini sağlar.
- Akademik disiplin ve başarının artmasını sağlar (Pehlivan ve Ark., 1994).

Pano ve Markola (2011)'nin 14-18 yaşlarındaki ergenlerle yaptığı çalışmada okullarında fiziksel aktivite ve spor programı olmasına rağmen öğrencilerin %39'nun bu aktivitelere katıldığı, katılanların da çok azının düzenli bir şekilde aktif olduğu ve erkeklerin kızlara göre daha çok katıldıkları bulunmuştur. Ayrıca araştırmada öğrenciler bu aktivitelere genel olarak eğlence ve beden imajlarını geliştirmek için katıldıklarını belirtmişlerdir. Katılmayan öğrenciler bunun ana nedenini serbest zaman ve spor tesis ve imkânlarının eksikliği olarak söylemişlerdir. Bu yaş grubu için fiziksel aktiviteler ve sporun faydalarıyla ilgili bilgi eksikliği de diğer bir katılmama nedenini oluşturmuştur (Pano ve Markola, 2011). Fiziksel aktivite olarak okul sonrası dans programının uygulandığı diğer bir çalışmada da öğrencilerin bu programa katılımı ve sürdürmesinin aktivitenin eğlence ve sosyalleşme imkanlarının vurgulanarak sağlanabileceği belirtilmiştir (Jago ve Ark., 2011). Sosyo-demografik özelliklerle ders dışı etkinliklere katılım arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalar da yapılmıştır. Gracia-Marco ve Ark. (2010)'nin ergenler üzerinde yaptığı çalışmada diğer çalışmalarla paralel olarak erkeklerin sportif ders dışı aktivitelere kızlara göre daha çok katıldığı ve yaş ve baba eğitim düzeyinin bu aktivitelere katılım ile ilişkili olduğu belirlenmiştir. Ayrıca kızlarda vücut yağ oranı ve anne mesleğinin; erkeklerde de baba mesleğinin etkinliklere katılımı ile ilişkili olduğu bulunmuştur (Gracia-Marco ve Ark., 2010).

Werch ve Ark., (2003) ergenlerde kötü alışkanlıklarla ilgili olarak, spor tabanlı müdahalenin alkol kullanımına etkisini belirlemek için yaptıkları çalışmada, okulda spor tabanlı koruma ve danışmanlığın öğrencinin sağlık çevresini düzenlediğini belirtmişlerdir. Ayrıca egzersiz frekansı arttıkça alkol kullanım potansiyelinin azalabildiği görülmüştür (Werch ve Ark., 2003). Okul spor takımlarında yer almanın da pozitif eğitim çıktılarını sağlarken alkol kullanımını önlediği belirlenmiştir (Eccles ve Ark., 2003). 16-20 yaşlarındaki ergenlerle yapılan diğer bir çalışmada ise ders dışı etkinliklerde spor çalışmalarına katılan ve aktif olan gençlerin sigara kullanımının, katılmayanlara göre daha az olduğu ancak alkol ve esrar kullanımının ise daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte aktif öğrenciler sağlık bakımında kendilerini daha iyi hissettiklerini söylemişlerdir. Bu çalışmada yaşla birlikte spor aktivitesinde de geriye doğru bir eğilim olduğu ve erkeklerin kızlara göre daha aktif oldukları bulgusuna da ulaşılmıştır (Michaud ve Ark., 2006). Taliaferro ve Ark., (2008)'nin fiziksel aktivite ve spora katılımın mutsuzluk ve intihar eğilimiyle ilişkisini inceledikleri bir çalışmada erkek ergenlerde şiddetli aktivitenin mutsuzluk ve intihar riskini azalttığı; kızlarda ise düşük seviyedeki aktivitenin mutsuzluk hissini arttırabildiği belirtmişlerdir. Ancak hem kızlarda hem de erkeklerde spora katılımın mutsuzluğu ve intiharı önleyici bir faktör olduğu bulunmuştur (Taliaferro ve Ark., 2008). Taliaferro ve Ark. (2010) diğer bir çalışmalarında sağlık riski içeren 6 davranış ile organize edilmiş spora katılım arasındaki ilişkiyi literatürdeki çalışmaları inceleyerek ortaya koymuşlardır. Kasıtsız incitme ve şiddet, alkol, sigara ve ilaç kullanımı, seksüel davranışlar, sağlıksız beslenme davranışlarıyla spora katılım arasında her iki cinstede ilişki bulmuşlar ancak etnik farklılar olabildiğini vurgulamışlardır. Beyaz öğrencilerde spora katılımı çoklu pozitif sağlık davranışlarında ilişki bulunmuştur. Tersine spora katılan Afrikalı, İspanyol ve diğer öğrencilerde daha az pozitif sağlık davranışları görülmüştür (Taliaferro ve Ark., 2010). Rutten ve Ark. (2007) de antrenör-sporcu arasında iyi ilişki ve sosyal ahlaka uygun bir ortam sağlanabildiğinde, organize edilmiş spor ortamlarında çocuklara sosyal davranışların kazandırılabilirdiğini ve anti-sosyal davranışların ise engellenebildiğini belirtmiştir (Rutten ve Ark., 2007).

Şahin (2010)'in lise öğrencilerinin okul sonrası şiddete yönelimleriyle ilgili yaptığı çalışmada, ders dışı etkinliklerle şiddete yönelim arasında bir ilişki

bulunamamasına rağmen; okul sonra gözetimsiz geçirilen zamanın şiddete yönelimle ilişkili olduğu belirtilmiştir. Bu nedenle çalışmada öğrencilerin istek ve özelliklerine göre planlanacak eğlenceli ders dışı sportif faaliyet programlarının, onları şiddet riskinde koruyabileceği sonucuna ulaşılmıştır (Şahin, 2010). Soytürk (2011) ortaöğretim öğrencileriyle yaptığı çalışmada ders dışı etkinlik olarak takım sporlarına katılan öğrencilerin spor yapmayan öğrencilere göre daha olumlu davranış örüntüleri gösterdiği bulunmuştur. Özellikle spor yapmayan kız öğrencilerin olumsuz davranış örüntüleri bakımından en riskli grubu oluşturduğu belirtilmiştir (Soytürk, 2011).

Snyder ve Spreitzer (1977) kız lise öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada okul sporculuğu bazında yapılan ders dışı sportif etkinliklerle eğitimsel çıktılar arasında ilişki olduğunu bulmuşlardır (Snyder ve Spreitzer, 1977). Camire ve Ark. (2009) da liselerde okul takımlarında sporcu öğrencilerle yaptığı nitel çalışmada öğrencilerin spor yoluyla yaşam becerilerini geliştirdiklerini ve buradaki becerilerini yaşamdaki farklı durumlara transfer edebildiklerini belirtmiştir. Katılımcılar akademik grup çalışmalarını daha rahat yapabildiklerini, sosyal becerilerinin geliştiğini söylemişlerdir (Camire ve Ark., 2009).

Ara ve Ark. (2006) ders dışı sportif aktivitelere katılmayan çocukların toplam vücut yağ oranlarının oldukça yüksek olduğunu ve diyet yapılmaksızın haftada 3 saat düzenli spor yapmanın çocuklarda toplam ve bölgesel yağ birikmesini önlediğini belirtmişlerdir. Ayrıca fiziksel olarak aktif olmayan çocukların aktif olanlara göre büyüme döneminde fiziksel fitness konusunda geri kaldıkları belirlenmiştir. Ayrıca ergenlik döneminde organize edilmiş spor ya da fiziksel aktivitelere katılan bireylerin kilo fazlalığına sahip olma olasılığının daha düşük (Akt. Taliaferro ve Ark., 2010) ve yetişkinlikte fiziksel aktiviteyi sürdürme olasılığının daha yüksek olduğu söylenmektedir (Perkins ve Ark., 2004).

Ders dışı etkinlik olarak fiziksel aktiviteye katılan ergenlik dönemindeki öğrencilerin kendini algılamalarının ders dışı etkinliklere katılmayanlara göre daha yüksek olduğu da bulunmuştur. Bu çalışmada ders dışı etkinliklerde fiziksel aktiviteye katılımı pozitif kendini algılamının ilişkili olduğu belirtilmiştir (Daley ve Leahy,

2003). Ergenler üzerinde yapılan diğerk bir alıřmada da duygusal ve davranıřsal iyilik haliyle spora katılım arasında da bir iliřki bulunmuřtur. Sporla ilgili yeterlilik arttıka davranıřsal ve duygusal problemlerde azalma olduėu grlmřtr. Bu alıřmada spora katılımıla z benlik arasında da pozitif bir iliřki bulunmuřtur (Donaldson ve Ronan, 2006).

Yukarıdaki arařtırmalardan ders dıřı sportif etkinliklere katılımın psikolojik, sosyal ve fiziksel deėiřkenler ile iliřkili olduėu grlmektedir. Bu nedenle enerjisi yksek bir grup olarak ortađretim đrencilerinin, eđlendiriciliėi yanında ilgi ve ihtiyalarına gre planlanmıř sporla ilgili ders dıřı etkinliklere katılmalarının saėlanması onları zararlı alıřkanlıklar, davranıř bozuklukları, ruhsal sorunlar ve kt arkadařlıklardan koruyabilir. Bunun yanı sıra sorumluluk alma, kurallara uyma, hořgrl olma, rasyonel dřnme gibi insan iliřkilerini dzenleyici iřlevsel beceriler kazandırabilir (Mutlutrk, 1994).

2.2. Serbest Zaman Kavramı

2.2.1. Serbest Zamanın Tanımı

İngilizce'de "leisure time" olarak kullanılan serbest zaman kavramının kkeni Latince'deki "licere" kelimesinden gelmektedir. Trke'de, "izin verilmiř olmak" ya da "boř olmak" anlamında kullanılmaktadır. Ayrıca dilimizde, leisure kelimesinin birok karmařık anlam baėlantısı da vardır. Genel olarak, "kısıtlamalardan zgrlėe gemek", seme zgrlė/řansı", "iřten arta kalan vakit", "zorunlu sosyal sorumluluklar yerine getirildikten sonra kalan serbest vakit" olarak tanımlanmaktadır (Tezcan, 1994:9) Kiřinin biyolojik gereksinimlerini yerine getirdiėi, yapmak ve yařamak zorunda olduėu, hayatını devam ettirebilmek iin kazan saėladıėı zamanının dıřında kalan ve seimlerinde zgr olduėu zamandır (Karakkk, 2005:61; zbey ve elebi, 2003:231). Diėer bir tanıma gre serbest zaman, alıřma, alıřma ile ilgili etkinlikler, yařamın devamını saėlamak iin gerekli etkinlikler ve diėer zorunlu davranıřlar dıřında kalan blmdr (Hazar, 2009:7). Hacıoėlu ve ark. (2009)'na gre ise bireyin hem kendisi hem de bařkaları iin btn zorunluluklarından veya baėlantılarından

kurtulduğu ve kendi isteği ile seçtiği bir faaliyetle uğraşacağı çalışma dışı zaman olarak tanımlanmıştır (Hacıoğlu ve Ark., 2009:16). Leitner ve Leitner (2004) de bireyin çalışma ya da hayatını devam ettirmek için yaptığı diğer fonksiyonlar dışında kalan özgür ya da yükümlülük dışı zaman olarak ifade etmiştir (Leitner ve Leitner, 2004:3). Mull ve ark. (2005) serbest zamanı kişisel yaşamda biyolojik olarak kendi hayatını sürdürmek ya da hayatını kazanmak dışında kalan zaman ve seçim özgürlüğünün olduğu bir zaman aralığı olarak tanımlamıştır (Mull ve Ark., 2005:4). Henderson (2001) birey kendini yapacağı aktivite seçiminde özgür olarak algılıyorsa serbest zamanın varlığından söz edilebilir demiştir (Henderson, 2001:26). Stokowski (1994) ise serbest zamanı üç farklı kavram ile açıklamıştır; tutum olarak serbest zaman, aktivite olarak serbest zaman ve zaman olarak serbest zaman. Buna göre; psikolojik süreçler ve öznel duyguların üretimi olarak tanımlanan serbest zamandaki kişisel gerçekler, içsel vurgu yansımalarının salınımı ve özgürlük hissi olarak “tutum”; bireyin öncelikli olarak kendi iyiliği için özgürce seçtiği etkinlikler bakımından “aktivite”; iş aile ve kişisel ihtiyaçlar için zorunlu harcanan zaman dışında kalan zorunluluk içermeyen süreç olarak “zaman” şeklinde tanımlanmıştır (Stokowski, 1994:3-5).

Yukarıdaki tanımlar incelendiğinde serbest zaman kavramının zorlayıcılıkla bağdaşmayan, özgürlüğün temel alındığı, bunun yanı sıra çalışma yaşamıyla ilişkili bir olgu olduğu görülmektedir. Çünkü serbest zamanın verimli olarak değerlendirilmesi bireyin üretken bir şekilde toplum içinde devamlılığını sağlamak içindir (Veal, 1992). Bunun serbest zamanın bireylere verdiği sağlıklı ve yüksek kaliteli bir yaşam ve doyumla bağlantılı olduğu söylenebilir. Katılınacak etkinliklerle ilgili akıllıca seçimler yapıldığında serbest zaman; fiziksel, sosyal ve duygusal iyilik haline önemli katkı sağlayacak bir potansiyeldir (Russel ve Amieson, 2007). Jensen ve Guthrie (2005) de serbest zamanın dört unsur ile tanımlandığını belirtmişlerdir; pozitif etki, yeterlilik algısı, gerçek motivasyon ve özgürlük algısıdır. Çünkü serbest zaman deneyimi yaşayan bireylerin kendilerini ne yapmak istedikleri konusunda özgür, yapacakları konusunda yeterli hissettikleri, yapmak istediklerini yaptıkları için gerçek motivasyona sahip olarak algıladıkları ve bunları yaparken iyi hissedecekleri için pozitif etkilendiklerini ifade etmişlerdir (Jensen ve Guthrie, 2005).

Kapitalist gelişmeyle birlikte serbest zaman hem nicel olarak artış göstermiş hem de ilişki yoğunluğu ve seçenek zenginliği ile hayatın odağına yerleşen bir kimliğe bürünmüştür (Aytaç, 2006). Ancak tarihsel süreç içerisinde serbest zaman farklı değerler görmüştür. Örneğin ilkel toplumlarda serbest zaman ile çalışma hayatı arasındaki çizgi tam olarak çizilememiştir. Basit sosyal sistemlerde de serbest zaman ayrı bir kavram olarak değerlendirilmemiş ve yaşam döngüsünün bir parçası olarak süregelmiştir. Serbest zamanın unsurlarından özgür olmak kavramıyla bağdaşmayan bir işleyiş söz konusu olmuştur. İnsanlar kişisel seçimler yerine zorunluluk haline gelmiş festivaller, düğünler, davetler ve özel günler gibi toplantılara katılmak durumunda kalmışlardır (Tekin, 2009:22).

Dünyanın birçok bölgesindeki tarımsal gelişmeyle birlikte yöneten sınıflar ile toplumun geri kalanı arasındaki mesafe artmıştır. Elit sınıf gelişmiş ve serbest zaman; yüksek kültür, sosyal saygınlık ve siyasi statü ile ilişkili bir hal almıştır. At yarışı, güreş, boks, okçuluk sanat, dans, müzik tiyatrosu ve avlanma etkinlikleri soyluların, askeri ve dini liderlerin katıldıkları etkinlikler olmuştur (Torkildsen, 1993:16). Bu nedenle her zaman aktif olmayan dönemler olmasına rağmen birçok insan zamanını çalışmak ve hayatını sürdürebilmek için harcamıştır (Jensen ve Guthrie, 2005:4).

Avrupa'da sanayi ve kapitalizmin gelişmesine tekabül eden 1800'lü yılların ortalarına kadar ise serbest ve özgür zaman kavramları ortaya çıkmamıştır (Jensen ve Guthrie, 2005:5). Sanayi devrimiyle birlikte insan yaşamında büyük değişiklikler meydana gelmiştir. Çalışma yaşamına çok fazla önem verilmiş ve kişisel ve toplumsal kalkınma buna bağlanmıştır. Çalışma saatleri arttırılmış haftalık 70 saatin üzerine kadar çıkarılmıştır. Çocuk işçiler bu dönemde kullanılmış ve çok zor koşullar altında çalışmaları sağlanmıştır (Jensen ve Guthrie, 2005:5; Karaküçük, 2008:24, 25; Tekin, 2009:30, Torkildsen, 1993:23). Bu süreçte serbest zaman fiziksel gücü toparlama ve dinlenme aracı olarak görülmüştür. Eğlenmek ve özgürlük fonksiyonları tembellik ve müsriflik olarak değerlendirilmiştir (Sağcan, 1986; Akt: Karaküçük, 2008:25).

20. yüzyıl başlarına doğru bu anlayış değişmeye başlamış ve serbest zamana ilgi artmıştır. Çok çalışan insanın tamamen refaha ve huzura kavuşamayacağı hatta bu

durumun yabancılaşma, işe uyumsuzluk ve manevi tatminsizlik gibi birçok bireysel ve toplumsal problemi beraberinde getirdiği fark edilmiştir (Karaküçük, 2008:25; Tekin, 2009:30, Torkildsen, 1993:23). Çalışma saatleri haftada 40 saate kadar indirilmiştir. İş gücünü azaltan makineler kullanılmaya başlanmış, ücretli tatiller norm haline gelmiştir (Jensen ve Guthrie, 2005:5). Yalnızca dinleme değil, eğlenme ve diğer moral etkinliklerinin de olduğu iş dışı serbest zamanın arttırılması ve değerlendirilmesi görüşü ortaya çıkmıştır (Karaküçük, 2008:26).

Günümüzde de serbest zaman anlayışındaki gelişim süreci içerisindeki serbest zamanın gelişmiş sanayi ülkelerinde kısmen de olsa Türkiye gibi gelişmekte olan ülkelerde, uygarlığın ve gelişmişliğin bir nimeti olarak değerlendirilmesi şeklinde devam ettiği görülmektedir. Kaldı ki günlük ve haftalık çalışma saatlerindeki azalmalar, tatil günlerinin çoğalması, toplumsal normlardaki değişim gibi nedenlerle serbest zamanların sosyal ve toplumsal hayat içindeki önemi daha da belirginleşmeye ve artmaya hızlı bir şekilde devam etmektedir (Karaküçük, 2008:27). Bu bağlamda serbest zaman tıpkı eğitim, çalışma ve sağlık gibi bir haktır. Hiç kimse bir diğerini cinsiyet, yaş, ırk, inanç, engellilik ve ekonomik durumuna göre bu haktan mahrum edemez (Sivan ve Ruskin, 2000:1).

2.2.2 Serbest Zamanın Temel Fonksiyonları

Serbest zamanın üç temel fonksiyonundan söz etmek mümkündür. Bunlar; dinlenme veya kendini bırakma, eğlenme, kendini geliştirme veya gelişim fonksiyonlarıdır.

Dinlenme fonksiyonu: Dinlenme, yenilenme ya da iş sonrası stres ve yorgunluktan kurtulma ile bedensel ve sinirsel gerilimi atma fonksiyonu olarak değerlendirilmektedir. Tarih sürecinde farklı şekillerde algılansa da iş yaşamıyla paralel giden ve serbest zamanı en fazla karakterize eden fonksiyondur (Karaküçük, 2008:47). Özellikle sanayi devrimi döneminde serbest zaman fiziksel gücü toparlama ve dinlenme aracı olarak görülmüştür. Eğlenmek ve özgürlük fonksiyonları tembellik ve müsriflik olarak değerlendirilmiştir (Sağcan, 1986; Akt: Karaküçük, 2008:25). Bu dönemde

çalışan insan için serbest zaman bir sonraki güne bedeni hazırlamayı ifade etmiştir (Karaküçük, 2008:47).

Günümüzde ise iş ve iş dışı yaşam süreleri düzene koyulmuştur. Dinlenme ise sadece bedensel değil ruhsal yönden de yenilenmek için aktif veya pasif birçok serbest zaman etkinliğini ifade etmektedir. Az yorgunluk verici ve genel olarak yarışma içermeyen turistik ve sağlık amaçlı yapılan spor faaliyetleri bu grup içerisine girmektedir (Karaküçük, 2008:48).

Eğlenme fonksiyonu: Eğlence neşeli ve hoşça vakit geçirme sürecidir. İnsanların özelliklerine ve gereksinimlerine göre değişik şekillerde algılanabilir. Herhangi bir standardı yoktur. Bu nedenle özellikle kamu ve sosyal kurumlara bağlı serbest zaman alanlarında etkinlik çeşitliliğinin olması oldukça önemlidir (Hazar, 2009:27).

Eğlenme fonksiyonu olarak ise serbest zaman can sıkıntısını ortadan kaldıran sonrasında eğlenme ve rahatlamayı ifade eden, yarışmanın oyun zevkine ağır basmadığı, spor ve diğer etkinliklerle ilgili uğraşlara aktif ya da pasif olarak ve günlük ihtiyaçların gerektirmediği aktivite türlerine katılımı ifade eder (Brotherton, 1991: Akt. Karaküçük, 2008:48). Torkildsen'e göre eğlenme içten gelen bir ihtiyaçtır ve bireyler serbest zamanlarında kendilerini memnun edecek anlara ihtiyaç duyarlar (Torkildsen, 1993).

Gelişim fonksiyonu: İnsan düşüncesini, günlük yaşantının makinesel uygulamalarından sıyrarak, daha geniş bir sosyal katılıma taban hazırlayan, insanın kişiliğini geliştirmesine ve kendini göstermesine olanak sağlayan, çıkarıcılık gütmeyen faaliyetleri kapsar. İki şekilde olabilir; 1. Bilgi almak ya da vermek, bir kültürü geliştirmek ihtiyacının ağır bastığı etkinlikler, 2. Aniden ortaya çıkan ya da örgütlenmiş gönüllü sosyal faaliyetlere katılma ihtiyacının ağır bastığı etkinlikler (Karaküçük, 2008:48).

Serbest zamanın bu fonksiyonlarının öncelik sırası kişiden kişiye değişebilir. Kişilerin kültürleri, eğitim düzeyleri, ailelerinden edindikleri deneyimleri, yaşları cinsiyetleri, işleri gibi faktörler bunda etkili olabilir. Örneğin; eğitim düzeyi ve kariyeri

yüksek kişiler için gelişim fonksiyonu daha öncelikli olabilir. İşi çok yoğun ve yorucu olan kişiler ise dinlenme fonksiyonu öncelikli tercih edilebilir (Önal, 2007).

2.3. Rekreasyon Kavramı

2.3.1. Rekreasyonun Tanımı ve Özellikleri

Rekreasyon insanların serbest zamanlarında aktif ya da pasif olarak katıldıkları etkinlikleri ifade eder. Latince yenileyen, iyileştiren anlamına gelen "recreatio" kelimesinden türemiştir. Bundan dolayı bireyi yeniden yapılandıran ya da canlandıran /dinlendiren bir süreç olarak düşünülmüştür (Torkildsen, 1993:64). “Serbest zamanın günlük, hafta sonları, yıllık izinler ve daha uzun tatiller ile emeklilik gibi dönemlerinde birçok alanda yapılan ve çok çeşitliliği olan aktiviteleri söz konusudur. Aktiviteler, insanların ayrı ayrı amaç ve istekleri doğrultusunda anlam kazanır. Bu özellik, rekreasyonun kesin bir tanımının yapılmasını zorlaştırır. Ancak çeşitli yaklaşımlarla bazı tanımları yapılmıştır” (Karaküçük, 2008:58).

Tarihsel yaklaşım rekreasyonu çalışma hayatı için insanı yenileyen bir aktivite olarak tanımlamıştır (Torkildsen, 1993:64). Bu bağlamda rekreasyon bir "faydacı değer"dir. Bu kavrama göre ise rekreasyonun diğer unsurları dışsal motivasyon (serbest zamandaki içsel motivasyona zıt olarak) ve sosyal hizmet olma zorunluluğudur (Jensen ve Guthrie, 2005:9). Ancak bu tanım rekreasyonu açıklamak için belirgin bir şekilde sınırlı kalmıştır (Jensen ve Guthrie, 2005:9; Torkildsen, 1993:64). Çünkü rekreasyon serbest zamanda yapılan etkinlikler ise bu tanımda serbest zamanın eğlenme ve gelişim fonksiyonları göz ardı edilmiştir. Dışsal motivasyon ve zorunluluk üzerinde durularak ise özgürlük temeline dayanan bakış açısı ezilmiştir. Bu nedenle günümüzde, kapsadığı özellikler açısından rekreasyon ile ilgili daha geniş tanımlara yer verilmiştir.

Bu bağlamda rekreasyon yenilenmenin yanı sıra bireyin istediği bir uğraşı ile zevk ve doyum sağlamak amacıyla serbest zamanını geçirmesi, yani serbest zamanında yaptığı etkinlik ya da etkinlikler olarak ifade edilebilmektedir (Tezcan 1994:10). Diğer bir tanıma göre ise işten uzaklaşmayı sağlayan, çalışmak için enerjiyi yenileyen ya da

olumlu ve sosyal olarak kabul gören bir serbest zaman aktivitesidir (Mull ve Ark., 2005:4). Kelly ve Freysinger (2000)'göre kişisel ve sosyal yararların elde edilmesi için organize edilen, yenilenme ve sosyal bağlılık içeren, gönüllü olarak yapılan iş dışı aktivitelerdir (Kelly ve Freysinger, 2000:18). Henderson ve Ark. (2001) rekreasyonla ilgili farklı tanımlamalar olsa da genel olarak özgür zamanda ortaya çıkan gönüllü, organize edilmiş, sosyal kurtarıcı ve eğlenceli aktivite olarak tanımlandığını belirtmiştir (Henderson ve Ark., 2001:16). Goldbey (2008) daha yalın bir ifade ile rekreasyonun geleneksel olarak bireyi tazeleyen ve yenileyen, çalışmaya zıt bir aktivite olarak tanımlandığını söylemiştir (Goldbey, 2008:14).

Bu tanımlara göre rekreasyon serbest zamanın bir alt birimidir denebilir (Kraus, 2001: Akt. Jensen ve Guthrie, 2005:9). Serbest zamanın alt birimi olarak rekreasyon bazı özellikleri gerektirir.

- Bir aktivitedir.
- Serbest zaman sırasında meydana gelir.
- Gönüllü katılım esastır.
- Kişi kendisi için katılır (içsel motivasyon).
- Kişiye makul bir yeterlilik duygusu ya da yeterliliğe ulaşma taahhüdü sağlar.
- Bireyde kişisel doyum ya da iyilik hali hissi oluşturur (Jensen ve Guthrie, 2005:9).

Hacıoğlu ve Ark. (2009) da rekreasyonun birçok araştırmacı tarafından kabul edilen bazı temel özelliklerinin olduğundan söz etmiştir. Bunlar rekreasyonu diğer faaliyetlerden ve kavramlardan ayıran temel özelliklerdir. Buna göre çeşitli araştırmacılardan derlediği en belirgin özellikler aşağıdaki gibidir.

- Rekreasyon, rekreatif etkinliklere katılma sonucu ortaya çıkan bir deneyimdir. Rekreasyon, bir faaliyeti gerçekleştirir. Faaliyetler, yüzmek, gezi ve çeşitli spor aktivitelerinden oluşabilmektedir.

- Rekreasyon faaliyetlerine katılım, birey tarafından önceden belirlenmiştir. Bu faaliyete katılacak kişiler, hangi faaliyet hoşuna gidiyorsa, önceden hakkında bilgi sahibi olduğu faaliyete katılmak isteyecektir.
- Rekreasyonun kendine has bir takım çekicilikleri vardır. Bunlar havuzun büyüklüğü, oyun çeşitleri, gösteriler vb. dir. Rekreasyon şimdiki zamanı ilgilendirir.
- Kişiler bu faaliyetlere kendi istek ve iradeleri ile katılırlar. Gönüllülük esastır. Kişi rekreasyon faaliyetlerine hiçbir zorlamaya maruz kalmadan serbestçe kendisi seçer. Katılım, istek paralelindedir. Kişinin bu serbest seçimi, kişiye çok çeşitli faaliyetlerin sunulması, bu çeşitlilik içinden kişinin doğru seçimi yapabilmesi gibi hassas bir durum ortaya çıkmaktadır.
- Rekreasyon, serbest zamanda yapılır. Bu faaliyetlere katılım, kişilerin bir işle meşgul olmadıkları zamanda veya her türlü sorumluluğu terk ettikleri zamanda olmalıdır.
- Rekreasyon birçok aktiviteyi kapsar. Rekreasyon içinde, çok çeşitli faaliyetler bulunur. Bunlar oyun, eğlence ve dinlenmedir. Rekreasyon, tek bir eylem şekli değildir. Birbirinden farklı faaliyet çeşitlerinden oluşan özel yaşam çeşididir.
- Rekreasyon, ciddi ve belirli amaçları olan bir aktivitedir. Rekreasyon faaliyetlerinin, katılan herkese göre bir amacı vardır. İnsan yapısına bir rahatlık ve ferahlık kazandırır. Yalnız bu rahatlama sırasında bile eyleme ilişkin bir ciddiyet söz konusudur. Beraber katılan bir rekreasyonel faaliyette bile aynı faaliyette bulunan kişilerin hepsinin değişik istekleri olabilmektedir. Örneğin; bir tiyatroya giden toplulukta insanların bir kısmı tiyatroya oynayan kişiyi görmek, birçoğu konuyu meraktan, bazıları da oyuncuların oyun kabiliyeti gibi değişik amaçlarla bu faaliyete katılmaktadırlar.
- Rekreasyon; yer, zaman ve insanlar açısından sınırlamalara tabi değildir. Her serbest zaman diliminde, her yerde yapılabilecek olması onun

anlamını genişletmektedir. Rekreatif faaliyetler, her türlü açık ve kapalı alanlar ile her mevsim ve iklim şartlarında uygulanabilmektedir. Başka bir deyişle rekreatif faaliyet esnekliklerdir. Her ortam ve şartlarda yapılabilmektedir.

- Rekreatif faaliyetler katılımcıya kişisel ve toplumsal özellikler kazandırır. Serbest zaman değerlendirme ikincil ürünlere sahiptir. Herhangi bir faaliyete katılma, fiziksel toplumsal gelişme, sağlık ve iyi vatandaşlık gibi kişilik özellikleri kazandırır.
- Faaliyetlere devam, iştirak etme zorunluluğu bulunmamalıdır. İnsanın en fazla yapmak istediği etkinlikler, en fazla becerebildiği faaliyetlerdir. Bazı etkinliklere (su topu, gezi, sörf) daha fazla mutluluk elde etmek arzusu ile katılım, zorunluluğu ortaya çıkabilmektedir. Ancak, bu durumda bile katılanın inisiyatifi ön planda olmalıdır.
- Rekreatif, haz ve neşe sağlayan bir faaliyettir. Kişi bu tür faaliyetlere katılmak suretiyle mutlu olur. Zaten faaliyete katılmaktaki esas amaç da faaliyetin uygulandığı süre içinde anlık tatmini yakalamak ve yapılan etkinlikten zevk almak, ruhsal ve bedensel doyuma ulaşmaktır. Faaliyetin kendisi kişi için bir ödüllendirmedir. Doğrudan kişiyle ilgilidir.
- Rekreatif, evrensel olarak uygulanmaktadır. Rekreatif faaliyetler, bütün insanlar için, bir ortak lisanı oluşturmaktadır. Faaliyet alanlarından bazıları olan; güzel sanatlar, müzik ve sporun ayrı ayrı özellikler taşımakta olduğu görülmektedir.
- Rekreatif, toplumun geleneklerine, törelerine ve manevi değerlerine uygun olmalı ve sosyal değerlere ters düşmemelidir. Rekreatif faaliyetlerin öncelikle ahlaki kurallar ve toplum kurallarına uygun olması, en çok tasvip ve kabul gören bir özelliğidir. Bu anlayışa göre, kişi serbest zamanını kendisine yararlı olarak değerlendirmektedir. Bunun haricinde kumar oynamak gibi toplumsal ve kişisel yarar sağlamayan faaliyetlerde bulunması, o kişinin kendi tasarrufudur. Rekreatif etkinlikleri ve uygulama biçimleri genellikle o toplumun kültürel değerlerini yansıtmaktadır.

- Rekreasyon, bir faaliyet yapılırken, ikinci veya daha fazla faaliyete ilgi duyma ve gerçekleştirme imkânı verir. Örneğin, dalgıçlık yapan bir kişinin, aynı zamanda fotoğrafçılık yapması gibi.
- Rekreasyon, kişinin kendisini ifade edebilmesi ve yaratıcı olabilmesine imkân sağlayıcı faaliyetler içermelidir.
- Rekreasyon etkinlikleri, rekreasyonistler tarafından üstlenilir.
- Rekreasyon eylemi, planlı veya plansız beceri sahibi kişilerle ve beceri sahibi olmayan kişilerle ya da organize veya organize olmamış mekanlarda yapılabilmektedir (Hacıoğlu ve Ark., 2009:31-33).

2.3.2. Okul ve Rekreasyon

Okul “bir toplumda eğitimin pazarlandığı ve eğitim hizmetinin üretildiği yerdir” (Başaran, 1984: Karaküçük, 2008:136). Ancak okulun, öğretim işlevi üzerinde yoğunlaştığı ve eğitim işlevini geri planda bıraktığı görülmektedir. Bu durum öğrencilerin, rekreasyon eğitimi de dâhil olmak üzere birçok eğitimden mahrum yetişmelerine sebep olmaktadır (Karaküçük, 2008:136).

Toplumsal değişimle birlikte geleneksel rol ve işlevlerin de değişme mecburiyeti, toplum yaşamında ortaya çıkan uzmanlaşma ve işbölümü, yeni toplumsal değerleri de beraberinde getirmektedir. Bu süreç ise okulun rekreasyon eğitimine önem vermesi gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır. Rekreasyon eğitiminden geçmeyen nesillerin bu kavramı tanımadıkları ve serbest zamanlarını edilgin olarak faydasız biçimde geçirdikleri görülmektedir. Ülkemizde rekreasyon eğitimi konusunda eğitim alanında büyük bir eksik vardır. Bu eksiklik konunun öneminin kavranamamasından kaynaklanmaktadır (Köktaş Kılbaş, 2004:141). Oysaki “okul, bireyi sadece yaşamı kazanması için eğitmez, aynı zamanda onu yaşamaya da hazırlar. Bireye yaşamayı öğretmenin yollarından biri de serbest zaman eğitimidir” (Tezcan, 1994:78).

Yukarıda belirtildiği gibi eğitim kurumlarında rekreasyon alanıyla ilgili eksiklik olmasına rağmen toplumsal gelişim sonucu okulun değişen fonksiyon sürecinde rekreasyona olan ilgide de artış söz konusudur. Bu ilgi insanın genel sağlığına,

becerilere ve çalışma hayatındaki verimine ve sosyal ve toplumsal niteliklere sağladığı olumlu katkılardan kaynaklanmaktadır. Bu nedenle okullar, öğrencilere serbest zamanı olumlu ve aktif bir şekilde kullanabilmek imkânını vermek durumundadır. Rekreatif etkinliklerin genel eğitimi desteklemesi ve bu amaçla kullanılması gerekmektedir (Karaküçük, 2008:138, 139). Bu bağlamda okullar, çocuk ve gençlerin değerinin artırılmasını sağlamak ve yaşamında mutluluğu elde etmesine yardımcı olmak için serbest zamanlarını olumlu ve etkili olarak kullanmalarını öğretmekle yükümlü temel kurumlardır (Tezcan, 1994:78).

Henderson ve Ark. (2001)'na göre okulun rekreasyon ile ilgili beş temel sorumluluğu vardır:

- Serbest zaman eğitimi: Bu sorumluluk serbest zaman tutum ve değerlerini geliştirilmesini, aktivite becerilerinin öğretilmesini, serbest zamanı ifade etmek için gerekli toplumsal kaynakların bilgisinin paylaşılmasını, bireylerin ilgilerinin kişisel bir anlayışla teşvik edilmesini, motivasyonu, serbest zaman eğilimini içerir.
- Rekreasyon fırsatları ve hizmeti sağlama: Bu sorumluluk okul popülasyonuna rekreasyon fırsatları ve uygun olan yerde tüm toplum için rekreasyon hizmetleri sağlar. Bu hizmetler direk bir programlama ya da okul sonrası ve hafta sonları okul tesis ve imkânlarının kullanıma açılmasıyla sağlanabilir.
- Serbest zaman davranışlarını yönlendirme, danışmanlık ve rehberlik yapma: Okul akademik, mesleki ve kişisel konularla ilgili danışmanlık hizmeti sağladığı gibi serbest zaman kullanımıyla ilgili konular üzerinde de yönlendirme yapmalıdır.
- Bireyleri rekreasyon lideri yeterliliğinde hizmet edebilmeleri için hazırlamak: Okul hizmetin herhangi bir alanındaki eğitim için toplumu dönüştüren bir kurumdur. Liderlik gelişimi için fırsatlar ve uygulamanın sağlanması ve park ve rekreasyon uzmanlarının yetiştirilmesi için bir müfredat gereklidir

- Serbest zamanın destekçisi olmak: Okul yetkilileri ve idarecileri toplum rekreasyonu ve park hizmetlerinin desteklenmesinde kritik bir rol oynar. Onlar ortak planlama ve geliştirme yoluyla kaliteli bir yaşam için ilgili olmalıdırlar. Mümkünse okul sistemi rekreasyon danışma kurullarında sunulmalıdır. Diğer topluluklarla iletişime geçmek önemlidir (Henderson ve Ark., 2001:203).

2.3.3. Spor ve Rekreasyon

Rekreasyon, farklı insan gruplarının öznel tercihlerine göre aktif ya da pasif olarak katılabilecekleri farklı etkinlikleri içerebilir. Bu etkinlikler akıllıca seçildiğinde bireylerin fiziksel, sosyal, duygusal refahına önemli bir katkı sağlayacak bir potansiyele sahiptirler. Örneğin; güneşli bir hafta sonunu evde televizyon seyrederek geçirmek yerine arkadaşlarla yapılacak bir doğa yürüyüşü daha faydalı bir etkinlik olacaktır. Yetişkin bir insanın yaşamının 18 yılını serbest zamana harcadığı düşünülürse, bu süreçte yapılacak etkinliklerin ne olduğu daha da önem kazanmaktadır. Hatta insanın serbest zamana harcadığı zaman dilimi tüm yaşamı boyunca uyumak, çalışmak, kişisel bakım gibi diğer aktiviteler için gerekli olandan da fazladır (Russel ve Jamieson, 2008:4,5). Bu durumda konunun ciddiyeti üzerinde düşünülmelidir.

Rekreasyon amaçlı spor ve sporla ilgili aktiviteler ise serbest zamanda yapılabilecek ve bireylerin fiziksel, sosyal ve duygusal refahına hizmet edebilecek önemli bir araçtır. Ayrıca spor, çeşitliliği nedeniyle farklı gruptaki insanlara hitap edebilecek özelliktedir. Günümüz yaşam tarzının getirdiği hareketsizlik, stres ve doğallıktan uzaklaşan beslenme tarzının beraberinde ortaya çıkan hastalıklar hem spora olan ihtiyacı ortaya çıkarmış hem de çeşitli grup ve alanlarda özelleşmesini sağlamıştır. Bu durum beraberinde sporun çeşitli isimlerle özdeşleşmesine neden olmuştur. Karaküçük (2008) sporun genellikle; "amatör spor, profesyonel spor, gösteri sporu, yarışma sporu, okul sporu, serbest zaman sporu, performans sporu, elit spor, rekreasyonel spor, herkes için spor, yaşam boyu spor, sağlık için spor, aile sporu, tatil sporu, engelliler için spor, çocuk ve gençler için spor, ileri yaşlarda spor, kadınlar için spor, dans, bale, ritmik cimnastik, endüstriyel spor, silahlı kuvvetlerde spor, polis sporu,

hapishane sporu gibi isimlerle özdeşleştirilen ifadelerle anlamlaştırılarak kullanıldığını" söylemiştir (Karaküçük, 2008:235). Bu bağlamda rekreasyonel bir araç olarak spor da, eğlence ve zindelik için yapılan sporu temsil eder (Mull ve Ark., 2005:10). Bireylerin serbest zamanlarında aktivite ve yer çeşitliliği nedeniyle tercih ettikleri dinlenme, eğlenme, macera, yarışma, sosyal ilişki, sağlık elde etme gibi sebeplerle yaptıkları bir işlevi içerir (Karaküçük, 2008:236). "Spor, rekreasyonun en kapsamlı, çeşitli ve ilgi çeken alanlarından birini oluşturmaktadır. Spor ve rekreasyon karşılıklı olarak birbirlerini etkiler. Spor, insanların rekreatif ihtiyaçlarını karşılamada önemli bir hareket alanı sağlarken, rekreasyon da, sporun toplumda yaygınlaşması, tanınması ve sportif başarılar elde edilmesinde önemli roller üstlenmiştir" (Karaküçük, 2008:238). Örneğin; eğitim öğretim sürecinde ders dışı etkinlikler olarak adlandırılan rekreatif etkinlikler bu konuyla ilgili önemli bir araçtır.

Karaküçük (2008) sporun birçok işleviyle birlikte amatör ve profesyonel işleviyle de geçmişten günümüze taşındığını belirtmiştir. Rekreasyonel olarak değerlendirildiğinde profesyonel spor meslekleşmeyi ifade ettiği için rekreasyonun konu alanı dışında değerlendirilmiştir. Amatör spor ise zaman zaman meslekleşmiş görüntü verse de rekreasyonla çeşitli durumlarda ilişkilendirildiği için rekreasyonun inceleme alanı içerisine girebilmiştir. Amatör ve profesyonel spor kitle ve elit spor şeklinde de açıklamalara tabi tutulmuştur. Buna göre kitle sporu "herkese açık olan ve öncelikle eğlenmek, dinlenmek, stres atmak, sağlık elde etmek veya sağlığı sürdürmek ve yeni arkadaşlıklar edinmek amacıyla tamamen serbest zamanlarda gerçekleştirilen bir grubu oluşturmuştur". Elit spor ise, "herkese açık olamayan, yaş ve çeşitli fiziksel özelliklerin ilgili spor branşının özelliğine göre başlama veya bırakma gibi sınırlılıklarla engel teşkil edebilen, yarışmaya, yüksek performansa ve bunların uzantısı olarak da profesyonelliğe giden bir grubu oluşturmuştur" (Karaküçük, 2008:235, 236).

Sporun rekreasyonel etkinlik olarak genellikle iki çeşit faaliyet alanı gösterdiği söylenmektedir. Bunlar aktif ve pasif katılımdır. Aktif katılım spor etkinliğine iştirak etmeyi belirtirken, pasif katılım ise seyir sporunu ifade etmektedir.

Pasif katılım; yani spora seyirci olarak katılım rekreasyonel sporun bir parçasıdır. Kişinin televizyon aracılığıyla ya da spor etkinliğinin olduğu yerde etkinliği seyretmesini ifade eder. İnsanlar izlediği sporcu ile özdeşleşebilir ve bu etkinliği seyretmekten zevk alır. Bununla birlikte profesyonel spor için seyir sporu büyük önem taşımaktadır (Tekin, 2009:85).

Aktif katılım da ise; rekreasyon amaçlı diğer aktivitelerle karşılaştırıldığında katılımın daha yüksek olduğu sportif aktiviteler diğer bir ilgi merkezidir (Karaküçük, 2008:240). Bu etkinlikler kişinin seçim ve özelliklerine göre belirlenebilir. Birey hangi etkinliğe katılacağına kendisi karar verir (Tekin, 2009:85). Sportif faaliyetler de özelliği ve çeşitliliği gereği bireysel farklılıklara hitap edebilecek unsurdadır.

2.4. Sporla İlgili Oyunlar

Bu çalışmadaki deneysel değişken olan "sporla ilgili oyunlar" öğrencilerin sporla ilgili geçmişleri ve beceri düzeylerine bakmaksızın, eğlenceli, güvenli ve ilgi çekici bir ortam sağlayarak katılımı en üst düzeye çıkarmayı amaçlayan, bilinen spor dallarının anahtar unsurlar kullanılarak (öğretmenlik/antrenörlük stili, sayı alma, alan, takım büyüklüğü, oyun kuralları, malzeme, katılım, zaman) uygulama öncesi ve/veya sırasında "DEĞİŞİM"e tabi tutulan şekilleridir. Bu uygulama "Avustralya Spor Komisyonu Okul Sonrası Aktif Topluluklar Programı" ve "Okullar Ağı" (Australian Sports Commission's Active After-school Communities and School Network) işbirliği ile geliştirilen "Yaşam İçin Oynamak – Öğretmenler ve Antrenörler İçin Sporla İlgili Oyunlar Geliştirme Rehberi"ne (Playing for Life - A Guide to Help Coaches and Teachers Improve Sport-Related Games) göre yapılandırılmış ve uygulama içeriği bu bakış açısıyla tasarlanmıştır.

Uygulama sürecindeki sporla ilgili oyunlar tasarlanırken bu rehberdeki felsefe temel alınmış ancak oyunlar oluşturulurken farklı kaynaklardan da yararlanılmıştır (Dowson ve Morris, 2005; Dowson, 2009; Özsu, 2008). Bazı oyunlar ise uzman görüşü alınarak araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Bu bölümde; yukarıdaki nedenlerden dolayı sporla ilgili oyunların temel felsefesi, sporla ilgili oyunlar, anahtar unsurları ve sporla ilgili oyunların uygulama süreci bu rehberden alıntı yapılarak açıklanmıştır. Sporla ilgili örnek oyun uygulaması (EK 1), uygulama için kullanılabilir aktivite kartları (her oyun alanından bir örnek) (EK 2) ve bu çalışma kapsamında uygulanan program (EK 3) ekler bölümünde gösterilmiştir.

2.4.1. Sporla İlgili Oyunlar Rehberi - Yaşam İçin Oynamak

Bu rehber Avustralya Spor Komisyonu Okul Sonrası Aktif Topluluklar (AOAT) programı ve Okullar Ağı (OA) ortaklığıyla geliştirilmiştir. Öğretmen ve antrenörler için, öğrencilerin sporla ilgili geçmişleri ve beceri düzeyleri ne olursa olsun katılımı en üst düzeye çıkaran, eğlenceli, güvenli ve ilgi çekici sporla ilgili oyunları içeren, tüm öğrencilerin mücadele içerisine dâhil edilmesine olanak sağlayan bir yol göstericidir.

Özetle:

- Yaşam felsefesi için oynamanın özellikleri hakkında kısa bir çerçeve içerir.
- Bir oyun veya etkinliği değerlendirirken ilkelere DEĞİŞİM'in (CHANGE IT) nasıl uygulanacağı konusunda basit bir rehberdir,
- Oyun sürecinde işleyen DEĞİŞİM'in iki unsuru vardır. Bunlar: modeli ve DEĞİŞİM sürecini açıklamaya yardım etmektir.

Yaşam İçin Oynamak:

Yaşam felsefesi için oynamak iyi bilinen oyun duygusu yaklaşımına dayanır. Amacı okul çağındaki çocuklarda yaşam için oyuna teşvik edecek fiziksel aktivite sevgisi geliştirmektir. Oyun gibi aktiviteler onların becerilerini ve oyun veya spor anlayışlarını geliştirirken, başarılı olabilecekleri, eğlenceli, güvenli, herkesin katılabildiği ilgi çekici ortamlarda gerçekleştirilir.

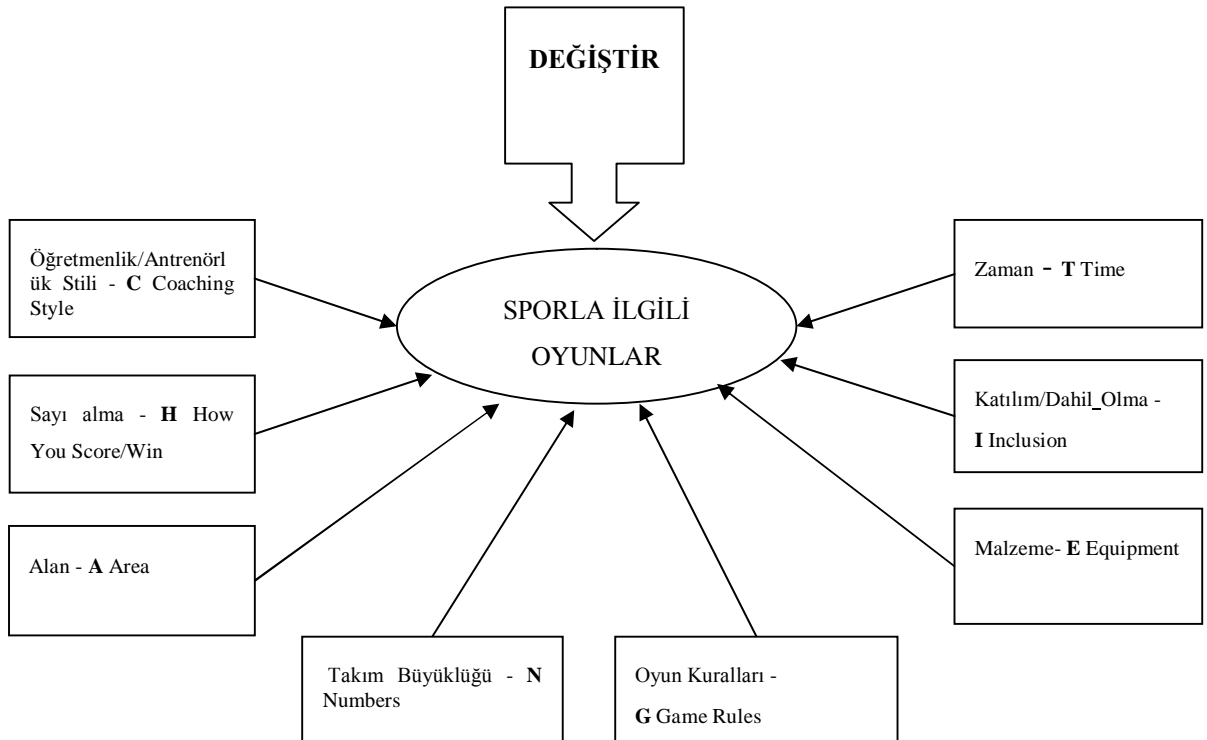
Yaşam İçin Oyunun Anahtar Özellikleri:

- Öğrenciler becerilerini eğlence ve oyun gibi etkinliklerle geliştirirler: Oyundan izole edilmiş geleneksel beceri çalışmaları (driller) yapmaktansa eğlence, oyun gibi aktivitelerle (oyun oynayarak) beceri gelişimi sağlanır. Bu oyun gerçekte öğrencileri neyi neden yaptıklarını düşünmeye zorlayan odak noktasıdır.
- Antrenör ve öğretmenler yönetici rolünde olmaktansa kolaylaştırıcı rolündedirler: Antrenör ve öğretmenler zorlayıcı/problemler oluştururlar ve öğrenciler aktiviteler yoluyla bu durumlara çözümler bulurlar. Örneğin;
 - Topu almak için hangi alanda durmalısın?
 - Rakip takımın sayı almasını engellemek için hep birlikte nasıl çalışabilirsiniz?
 - Herkesi oyuna nasıl dâhil edebilirsin?
- Öğrenciler antrenör direktifleri yerine kendilerini keşfederek (öz-keşif), çalışarak ve diğer oyuncuları gözlemleyerek öğrenirler.
- Becerileri vurgulamak için öğrenci rol modelleri kullanılır.
- Becerilerin geliştirilmesi için aktiviteye ara verilmeden öğrenciler ayrı ayrı çalıştırılabilirler.
- Oyunu zorlaştırmak ya da kolaylaştırmak için basit çeşitlendirmeler gösterilir: Bu, oyunu dengelemek, oyun taktiklerini ve özel bakış açılarını vurgulamak için yapılan bir uygulamadır.
- Oyuncuların karar verme ve oyun içinde oyunun şartlarına uygun bir şekilde uygulama yapabilme becerileri gelişir. Ayrıca onların takım olarak çalışma ve iletişim becerileri de gelişir.

Değişim Nedir?

Yaşam için oynamanın anahtar özellikleri; oyunun amaçları karşılanırken katılımı en üst düzeye çıkarmak ve öğrencilerin spor geçmişleri ve beceri seviyelerinin uyumunu sağlamak için oyun varyasyonlarının tanıtımıdır. Rehberde "DEĞİŞİM"in İngilizce karşılığı olan "CHANGE IT" ile bir akronomi oluşturulmuştur. Böylece bütün öğrencilerin oyuna dâhil olup mücadele içerisine girmelerini sağlamak için sporla ilgili oyunları zorlaştıracak ya da kolaylaştıracak bazı elementler bu şekilde vurgulanmıştır. CHANGE IT'e (değişime) ilişkin elementler aşağıda örneklerle açıklanmaya çalışılmıştır.

DEĞİŞİM - CHANGE IT: Öğrencilerin/oyuncuların ihtiyaçlarını ve oyunun amaçlarını daha iyi karşılayabilmek ve katılımı en üst düzeye çıkarmak için oyun elementlerinin (anahtar özelliklerinin) bir ya da birden fazlasını kullanmaktır.



Şekil 1: Oyunun Anahtar Özellikleri

- Öğretmenlik/Antrenörlük Stili (C-Coaching Style): Oyunun spesifik yönlerine ilgi çekmek için soruları kullanmak öğretmenlik/antrenörlük stili ile ilgilidir. Örneğin; . “Pası almak için ne zaman hareket etmelisin?”. Bu, gerekli durumlarda oyunu kesmeksizin farklı bir eğitim sağlar. Beceriye vurgulamak için öğrenciler/oyuncular rol model olarak da kullanılabilir. Oyuncu ihtiyaçlarına göre (yaş, kültürel yapı, bilişsel ya da duygusal yetenekleri, yeterlilikleri) farklı iletişim yolları kullanılmalıdır (basit ya da daha karmaşık bir dil; görsel, işitsel ya da kinestetik uyarılar).
- Sayı Alma (H-How You Score/Win): Sayı alma fırsatlarını arttırma ile ilgilidir. Örneğin; gol için vuruş yapmak yerine başka bir oyuncuya ya da hedef bölgeye pas atmak teşvik edilebilir. Çeşitli uzaklık ve ölçülerde hedefler kullanılabilir.
- Alan (A-Area): Oyunu zorlaştırmak ya da kolaylaştırmak için alanın şekil ve ölçülerini değiştirmeyi içerir. Örneğin; uygulanan sporla ilgili oyun alanı daha uzun ve dar, kısa ve geniş, daha küçük/daha büyük olarak değiştirilebilir.
- Takım Büyüklüğü (N-Numbers): Takımların oyuncu sayıları birbirinden farklı olabilir ya da takımlardaki oyuncu sayıları dönüşümlü olarak değiştirilebilir. Örneğin: takım büyüklüğünü azaltmak katılımı en üst düzeye çıkararak bütün öğrencilerin oyuna dâhil olmasını sağlayabilir. Oyun sırasında savunma anlatılırken 3'e 1 veya 4'e 2 kurulan bir oyun, hücum oyuncusuna savunma ile baş edebilmede daha çok seçenek sunabilir. Bu şekilde daha çok alternatif kullanmak öğrencilerin yeni beceriler öğrenmesine yardım eder.
- Oyun Kuralları (G-Games Rules): Oyun kurallarında küçük değişiklikler yapılabilir. Örneğin: Öğrencilerin topu kullanmasını diğer bir deyişle topa hareketli bir şekilde hâkimiyet sağlamalarını öğretmek için topu elde sabit tutmama ile ilgili kurallar koyulabilir. Topu durdurmadan ya da atmadan önce iki kez sektirmek bununla ilgili bir kural olabilir. Topu sayı noktasına göndermeden önce seçilen 3 oyuncuya mutlaka pas

verilmesi, topu atmaktansa yuvarlanmasının tercih edilmesine izin verilmesi ya da kořmak yerine yürümenin tercih edilmesi gibi alternatiflerin bir veya bir kaçını da aynı anda kullanılabilir.

- Malzeme (E-Equipment): Çeřitli büyüklük ve tiplerde malzemeler kullanılabilir. Eđer öğrenciler topu yakalamada zorlanıyorsa daha büyük ya da daha yumuřak bir top kullanılabilir. Atmakta problem yaşıyorlarsa daha küçük bir top kullanılabilir. Eđer hareket eden topa vurmakta güçlük yaşıyorlarsa sabit topa vurma alternatifleri sunulabilir.
- Katılım/Dahil Olma (I-Inclusion): Katılımını en üst düzeye çıkarmak için sporla ilgili oyun elementlerinden/anahtarlarından herhangi biri ya da birileri kullanılarak öğrenciler uyarlanan aktivitenin içerisine çekilirler. Oyunculara oyunu geliřtirmek amacıyla ne yapmaları gerektiđi ve/veya katılımını nasıl arttırabilecekleri sorulabilir. Oyun sırasında aidiyeti arttırmak amacıyla onlara tercih etmeleri için seçenekler sunulabilir.
- Zaman (T-Time): Aktivitelerin zamanını uzatılıp kısaltılabilir. Örneđin: 5 ya da 30 saniyede kaç pas atabilirsiniz? Bir sonraki adımda ne yapacaklarına karar vermeleri için top hâkimiyeti süresi arttırılarak onlara daha çok zaman sağlanabilir.

Uygulamalar sırasında DEĐİŐİM'in içeriđini hatırlamak, anahtar özelliklerinin kelime bazında hatırlanmasından çok daha önemlidir. Odak nokta uygulama işlemiyorsa yani oyunun amacı ve öğrencilerin gereksinimleri karşılanmıyor ve motivasyon düşükse anahtar elementleri kullanarak "DEĐİŐTİR" sloganını uygulayabilmektir.

Deđişim Ne Zaman ve Nasıl Uygulanmalı?

Öđretmen/antrenör oyun oynanırken öğrencilerin tepkileri gözlemlenmeli ve ařađıdaki soruları kendisine sormalıdır?

- Bütün oyuncular oyunda hoşnut mu ve/veya oyun ilgilerini çekti mi?
- Oyunun amacı başarıyla gerçekteşiyor mu?

- Bütün oyuncular mücadele içerisine giriyor mu? (Oyun çok zor, çok kolay ya da tek taraflı mı?)

Yukarıdaki sorulardan herhangi birinin cevabı hayır ise "değişim" uygulanmalıdır. Ancak bunun oyun bütünlüğünün bozulmadan yapılması gerektiği unutulmamalıdır.

Değişim sürecine öğrenciler de dâhil edilmelidir.

- Öğretmenin/antrenörün gözlemleriyle ilgili sorular sorması öğrencileri oyun hakkında daha fazla düşünmeye teşvik eder. Bu amaçla oyunu daha iyi duruma getirmek için öğrencilere değişimin nasıl yapılması gerektiğiyle ilgili fikirleri sorulmalıdır. Grup çalışması teşvik edilmeli, çözümler hakkında düşünülmeli ve öğrencilerin fikirleri denenmelidir. Öğrenciler oyun sırasında gösterecekleri tepkiler için cesaretlendirilmelidir. Böylece bütün öğrenciler aktivitelerden fayda sağlayabilir.

Aşağıda "değişim" in anahtar elemanlarından "öğretmenlik/antrenörlük stili" uygulanırken sorulabilecek soru örnekleri bulunmaktadır. Sorulabilecek sorular sporla ilgili oyuna ve öğrencilerin becerilerine göre farklılık gösterecektir.

- Zamanlama hakkında sorular: Ne zaman koşacaksın? Ne zaman pas atacaksın? Ne zaman şut atacaksın?
- Nereye hareket edeceği ile ilgili sorular: Nereye hareket edeceksin? Neresini amaçlıyorsun?
- Seçenek seçimleriyle ilgili sorular: Hangi seçenek pası almanı sağlar? Hangi yol daha uzun/daha kısadır? Koşacak mısın kalacak mısın? Hücum mu savunma mı yapmalısın?

Aşağıda sporla ilgili bir oyun sürecinde değişimin ne zaman ve nasıl uygulanması gerektiği şema halinde de özetlenmiştir.

Tablo 3: Değişimin Uygulanma Zamanı ve Biçimi

GÖZLEM		
Oyun Sırasında Oyuncuların Katılımlarını ve Tepkilerini Gözlemle		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amaca ulaşıldı mı? ➤ Öğrenciler ilgili mi? ➤ Bütün öğrenciler gereken becerilerle baş edebiliyor mu? (fiziksel, teknik, taktik) ➤ Oyun güvenli mi? ➤ Öğrenciler oyunu sevdi mi? ➤ Bütün öğrenciler oyunu anladı mı? ➤ Oyun işliyor mu yoksa çok zor, çok kolay, ya da bir tarafın lehine mi görünüyor? 		
↓		
DURUM DEĞERLENDİRMESİ		
Çok Kolay (Yüksek Başarı)	Çok Zor (Düşük Başarı)	Tek Taraflılık (Bir Takım Daha Başarılı)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Öğrenciler yeterince mücadele etmiyordur, ➤ Her iki takımın sayıları da sık sık, düşük eforla alınmıyordur, ➤ Beceriler kolay uygulama gerektiriyordur ➤ Düşük ilgi ve motivasyon vardır. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Az sayı alınabiliyor ya da hiç sayı alınmıyordur, ➤ Top hâkimiyeti düşüktür, ➤ Öğrenciler becerilerle baş edemiyordur ve uygulama zayıftır, ➤ Düşük ilgi ve motivasyon vardır. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bir takım baskındır, ➤ Bazı öğrenciler ilerleme elde etmez, ➤ Düşük ilgi ve motivasyon vardır.
↓		
NE YAPILMALI?		
Yukarıya Değiştir	Aşağıya Değiştir	Değiştir
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Zorluğu arttır. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Zorluğu Azalt 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Zorluğu eşitle
↓		
DEĞİŞİM NASIL UYGULANMALI?		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Zorluğu arttıracak kurallar ekle, ➤ Puan almayı daha çok zorlaştıracak zorluklar koy, ➤ Takım büyüklüğünü arttır (belki sadece bir takımını), ➤ Alan büyüklüğünü azalt (Bu hücum oyuncularının işini zorlaştırabilir). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Oyunu kolaylaştırmak için kuralları basitleştir, ➤ Öğrencilerin becerilerine yardım etmek için malzemeleri değiştir, ➤ Sayı almayı kolaylaştıran mücadeleler koy, ➤ Oyun alanının boyutlarını çeşitlendir, ➤ Her takım için daha az oyuncuyla daha çok oyun kur, ➤ Becerilerini gösterecekleri fırsatları arttır. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Takımları karıştır. Takımlar arasındaki dengeyi sağlamak için öğrencileri takımlar arasında değiştir (Takımlar sayıca dengesiz olabilirler), ➤ Sadece baskın olan takım için zorluğu arttırmak amacıyla eklenen kuralları anlat. Örneğin; sayı almak için zaman limiti koy, hedefi düşür, gol sayısı ile ilgili kurallar koy, ➤ Baskın takım için sınırlandırılmış alan belirle, ➤ Oyun senaryosu geliştir. Örneğin; bir çeyrek içinde 30 sn geçerse ve 3 sayı gerideyse vs.)

2.4.1.1. Sporla İlgili Oyun Kategorileri

Oyunlar genellikle amaçlarına veya özelliklerine dayanan dört kategoriden birine gruplandırılır. Hareket oyunları AOAT için geliştirilmiş yaşam için oyun kaynaklarına yönelik ek bir kategoridir. "Değişim" bu kategorilerin her biri için uygulanabilir.

Tablo 4: Sporla İlgili Oyun Kategorileri

SPORLA İLGİLİ OYUN KATEGORİLERİ				
Hedef Oyunları	File ve Kort Oyunları	Vuruş ve Alan Oyunları	Yakın Temas Oyunları	Hareket Oyunları

Temel hedefler ve oyun kategorilerinin her birinin çeşitlendirilmesine yönelik örnekler aşağıda verilmiştir.

- **Hedef Oyunları:** Bocce, bowling ve bowls (açık havada oynanır bowlinge benzer) gibi oyunlar bu kategoriye girer. Amaç mümkün olan en iyi sayıyı almak için hedefin içine ya da üstüne doğru top ya da kullanılacak başka bir malzeme ile atış yapmaktır. Öğrencilerin ve/veya aktivitenin ihtiyaçlarına göre aşağıdaki çeşitlendirmeler göz önünde bulundurulabilir.
 - Atışın yapılacağı mesafeden hedefe olan uzaklık, hedefin ölçüleri ya da pozisyonu değiştirilebilir.
 - Kullanılacak/atış yapılacak malzemenin/topun ağırlığı ya da ölçüleri değiştirilebilir.

- (Eğer kullanılacaksa) sopa ya da benzeri aracın tipi, büyüğü ve ağırlığı değiştirilebilir.
 - Puanlama sistemi değiştirilebilir, ödüllü bir puanlama sistemi oluşturulabilir.
- **File ve Kort Oyunları:** Badminton, tenis, squash, voleybol gibi oyunlar bu kategoriye girer. Amaç, rakip takımın sahasına gönderilen topun karşılanamaması ya da rakip sahadan gelen topun döndürülmesidir. Hücum ve savunmanın prensibi bireysel ya da takım olarak oynanmasıdır. Öğrencilerin ve/veya aktivitenin ihtiyaçlarına göre aşağıdaki çeşitlendirmeler göz önünde bulundurulabilir.
 - Topun ağırlık ya da ölçüsü değiştirilebilir.
 - Vuruş yapmak için bir malzeme kullanılacaksa (sopa, raket gibi) biçimi ya da ölçüleri değiştirilebilir.
 - File yüksekliği değiştirilebilir.
 - Oyunu zorlaştırmak ya da kolaylaştırmak için oyunu kuralları değiştirilebilir (topu karşı sahaya göndermeden önce bir kaç kez zıplamasına izin vermek gibi).
 - Her takım için oyuncu sayısı değiştirilebilir.
 - **Vuruş ve Alan Oyunları:** Kriket, softbol ve beysbol gibi oyunlar bu kategoriye girer. Amaç, belirlenen zamanda rakipten daha çok sayı yapmak ya da daha çok/hızlı koşmaktır. Öğrencilerin ve/veya aktivitenin ihtiyaçlarına göre aşağıdaki çeşitlendirmeler göz önünde bulundurulabilir.
 - Kullanılan sopa/vuruş aracının ya da topun ölçüleri değiştirilebilir.
 - Oyun alanının biçimi ve ölçüleri değiştirilebilir.
 - Fırlatma ve vurma mekanizmaları kullanılabilir (golf topunu kum yığının üzerine koyma, top atıcı, zıplayan top).

- Her takım için oyuncu sayısı değiştirilebilir.
 - Zaman ile ilgili değişiklikler yapılabilir (vuruş ve sahaya fırlatmak için daha çok zaman tanınması gibi).
 - Puanlama sistemi değiştirilebilir (özel oyunların bonus puanlarla ödüllendirilmesi).
- ***Yakın Temas Oyunları:*** Futbol, basketbol, netbol, hokey, rugby gibi oyunlar bu kategoriye girer. Amaç, belirlenen sürede galibiyet için karşı takımın aldığı sayıları en alt seviyede tutmaya çalışırken kendi sayını/golünü arttırmaya çalışmaktır. Öğrencilerin ve/veya aktivitenin ihtiyaçlarına göre aşağıdaki çeşitlendirmeler göz önünde bulundurulabilir.
 - Ekipmanların ağırlığı, ölçüleri ve biçimi değiştirilebilir.
 - Hedeflerin puanlaması çeşitlendirilebilir ve sayı sistemi değiştirilebilir.
 - Oyun kuralları değiştirilebilir (top hâkimiyetiyle ilgili zaman kuralı koyma, belirli alanlara belirli oyuncuların girmesine izin verme, pas verme ve hareket etme tipi ve sayıları belirleme).
 - Oyun alanının ölçüleri ve biçimi değiştirilebilir.
 - Her takım için oyuncuların sayısı ve görevleri değiştirilebilir.
 - ***Hareket Oyunları:*** Gösteri sporları, dans, cimmastik, savaş/dövüş sporları bu kategoriye girer. Amaç, öğrencilerin çiftler ve gruplar halinde alan içinde kendi kedilerine farklı hareket tiplerini/biçimlerini keşfetmeleridir. Öğrencilerin ve/veya aktivitenin ihtiyaçlarına göre aşağıdaki çeşitlendirmeler göz önünde bulundurulabilir.
 - Yer değişikliğinin hızı, yüksekliği ve tekniği ile ilgili değişiklikler yapılabilir.

- Malzemeler kullanılabilir. (toplar, çemberler, diğer objeler gibi), Bu malzemeler beceriye göre çeşitli biçim, ölçü ve ağırlıkta olabilir.
- Oyun alanının büyüklüğü ve ölçüleri değiştirilebilir.
- Öğrenciler çeşitli sayılarda oyunlara dâhil olabilirler. Grupla, eşli ya da bireysel çalışmalar yapılabilir.
- Oyun kuralları değiştirilebilir (hareketlerin kombinasyonu ve sıralaması).
- Hareket kombinasyonunun süresi/ sırasıyla ilgili zamanlamada değişiklik yapılabilir.

2. 5. İletişim

2.5.1. İletişim Kavramı ve Önemi

İletişim sözcüğü dilimize “communication” (komünikasyon) olarak Fransızca’dan ve Fransızca söylenişi ile geçmiştir. Latince’deki “communitio” sözcüğünün karşılığıdır. Bu sözcük kökenindeki “communis” kavramı nedeniyle birçok kişiye ya da nesneye ait olan ve ortaklaşa yapılan anlamlarını içerisinde barındırmaktadır (Zıllıoğlu, 2003:3). Tabak (2003) de benzer olarak "communis" in anlam olarak karşılıklı paylaşmayı, birlikteliği ve toplumsallaşmayı içerdiğini belirtmiştir (Tabak, 2003:1). Bu bağlamda iletişim kavramı olarak incelendiğinde çeşitli yazarlar tarafından çeşitli tanımlarının yapıldığı görülmektedir. Aşağıda bu tanımlara yer verilmiştir.

İletişim Cüceloğlu (2006) tarafından “iki birim arasında birbiriyle ilişkili mesaj alışverişi” olarak tanımlanmıştır (Cüceloğlu, 2006:68).

Dökmen (2004) iletişimin kısaca “bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreci” olduğunu söylemiştir. Gerçekleşmesi için iki sistemin gerekli olduğunu vurgulamış, tek yönlü bilgi akışının “enformasyon” olduğunu belirtmiştir (Dökmen, 2004:19). Barker (2010) da iletişimi benzer olarak "bilginin aktarılması ve alınması

eylemi" olarak tanımlamıştır (Barker, 2010:1). Baltaş ve Baltaş (1997)'a göre de iletişim; “duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılmasıdır” (Baltaş ve Baltaş, 1999:19)

Telman ve Ünsal (2005) iletişimi toplumsal açıdan tanımlamıştır. Buna göre; iletişim, “insanların, toplu halde yaşamaya başlamalarından itibaren, toplumsal etkileşimlerde rol oynayan, sembolik mesajların karşılıklı ulaştırılmasıyla bazı anlamları aralarında paylaşma sürecidir” (Telman ve Ünsal, 2005:19). Benzer olarak Verdenber ve Ark., (2010) tarafından da “informal konuşmalardaki, grup etkileşimlerindeki ya da topluluk karşısında konuşmalardaki anlamların oluşturulması ve paylaşılması süreci” olarak tanımlanmıştır (Verdenber ve Ark., 2010:3). Tutar ve Yılmaz (2003)' göre iletişim “bir anlam arama çabasıdır. Bilginin, fikirlerin ve duyguların bir kişiden ya da gruptan diğerine simgeler aracılığıyla iletimidir. Toplumsal açıdan ise, mesajlar aracılığıyla gerçekleşen toplumsal etkileşimdir “(Tutar ve Yılmaz, 2003:6).

Mc. Whirter ve Voltan Acar (2000) iletişimi, “konuşan ve dinleyenin, güdü, algı, eğilim ve tutumlarından oluşan, insan davranışının oldukça karmaşık bir şekli” olarak tanımlamıştır (Mc. Whirter ve Voltan Acar, 2000:73).

McQuail ve Windahl (2005) göre iletişim "bir gönderen, bir kanal, bir gönderi, bir alıcı, gönderen ile alıcı arasındaki ilişki, etki, iletişimin meydana geldiği ortam ve gönderilerin değindiği bir dizi şeyler"i belirten bir süreç olarak tanımlanmıştır (McQuail ve Windahl, 2005:18).

Açıkgöz (1994)'e göre iletişim, “mesajı gönderen ile alan arasında bilgi düşünce ve tutum ortaklığı yaratmaktır”. Özellikle öğretim alanında özel bir önem taşıdığı vurgulanmıştır. Çünkü bu alan büyük ölçüde insanların ve diğer kaynakların etkileşimine bağlıdır (Akt: Ün Açıkgöz, 2005:154).

Literatür incelendiğinde iletişimin yüzlerce tanımıyla karşılaşmak mümkündür. Bu tanımlarda kısaca ifade edilen iletişim, içerisinde farklı süreçleri barındıran karmaşık bir süreçtir. İnsan yaşamında da nesilden nesile bilgileri aktarmak, insanlar arası

ilişkileri sağlamak, öğrenmeyi gerçekleştirmek gibi toplumsal değişmeyi etkileyen önemli görevleri olan bir kavramdır.

Toplumsal bir varlık olarak insanın sosyalleşmesi ve kendini gerçekleştirebilmesi için iletişim kurması gerekir. İnsanlar arasında var olan ilişkilerin sürmesi ve yeni ilişkilerin kurulması bu sayede olur. Hatta yeme, içme barınma gibi temel fizyolojik ihtiyaçlar bile iletişim kurmaksızın gerçekleşmemektedir (Tutar ve Yılmaz, 2003:9). Wood (2012) da benzer olarak Maslow'un insan davranışlarına yön veren gereksinimlerine atıfta bulunmuş ve bu gereksinimlerin iletişim ile gerçekleşebileceğini belirtmiştir. Bu hiyerarşinin birinci basamağı olan fizyolojik ihtiyaçlar basamağıyla ilgili olarak insanların yaşama ihtiyaçları olduğunu ve iletişimin de bu ihtiyacı karşılamayı sağladığını söylemiştir. Bebeklerin acıktıklarında ya da ağrıları olduğunda ağlamaları yaşamaya yönelik bir iletişim kurma biçimidir. Ayrıca Wood (2012) yapılan araştırmalarda fiziksel sağlık ile kişilerarası kurulan ilişkiler arasında bir bağlantı olduğunu aktarmıştır. İkinci basamak olan güvenlik ihtiyacıyla ilgili olarak insanların iletişim yoluyla tehlike ve kötülüklerden korunabileceği belirtilmiştir. Güvenli olmayan besinler konusunda kitle iletişim araçları tarafından topluma yönelik yapılan uyarılar buna bir örnek olabilir. Üçüncü basamak aidiyet ya da sosyal ihtiyaçlardır. İnsanlar hayatlarından mutlu olabilmek için diğer insanlara ihtiyaç duyarlar. Onlar tarafından kabul edilmek ve onaylanmak isterler. Bu eylemleri de ancak iletişim sağlayabilir. Diğer insanların iletişiminden izole olan bir birey insanlık özelliklerini edinemez. Yaşamı mümkün değildir. Maslow'un hiyerarşik yaklaşımında ilerledikçe bir sonraki basamak olarak diğerleri tarafından görülen ve bireyin kendine gösterdiği değer ve saygıyı ifade eden saygınlık ihtiyacı vardır. Bir insandaki saygınlık duygusu yaşamının bütün dönemlerinde kurduğu iletişime göre şekillenir. Örneğin; ailenin çocukla kurduğu ilk iletişimle birlikte (akıllı ya da aptalsın, iyi ya da kötüsün vb.) çocuk da ilk benlik duygusu kazanılmaya başlar. Bu, ailenin çocuğu nasıl gördüğünü çocuğun algılamasıyla ilgili bir yansımadır. Bu süreç aynı yansımanın diğer insanlardan alınması suretiyle yaşam boyunca devam eder. Hiyerarşide son basamak kendini gerçekleştirmedir. Bu basamak, bireyin tamamen gelişmiş olmasıyla ilgilidir. Kişinin yetenek, kapasite ve potansiyelini tamamen kullanmasıdır. İletişim ise buradaki kişisel gelişimi besler.

Çünkü insanlar geniş bir bakış açısı elde etmek, farklı deneyimler kazanmak, mücadele içine girmek, yeni beceriler öğrenmek için iletişim kurmak durumundadır (Wood, 2012:10-13).



İnsanın sosyal çevresiyle kurduğu iletişimin kalitesi toplumsal yaşam faaliyetlerini etkileyebilir. Çünkü bireyin çevresiyle kurduğu iletişimde başarısızlığa

Şekil 2: Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi

uğraması, kendini ifade edememesi ya da yanlış ifade etmesi gibi durumlarda bireyin zamanla yalnızlık duygusuna itilebildiği, mutsuzluğuna neden olduğu, psikolojik anlamda birçok sıkıntı yaşayabildiği ve derin duygusal sorunlara yol açabildiği söylenmektedir (Jones ve Ark., 1981; Korkut, 2004:121). Diğerleriyle kurulan iletişimin nasıl olduğu özellikle ergenlik döneminde daha da önemlidir. Çünkü ergen bu sayede kendini tanımlayacak önemli mücadelelere girebilmekte, gerçekten kim olduğunu ve hayattan ne istediğini keşfedebilmektedir (Brooks ve Emmert, 1976:5).

İnsan yaşamını çok yönlü etkileyen bir kavram olarak iletişim birçok araştırmaya da konu olmuştur. Hirokawa ve Yagi (2004) yaş ortalamaları 18,7 olan üniversite öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada feminen ve maskülen özelliklerle iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Erkeklerde feminen özellikler kontrol altına alındığında maskülenlik ile iletişim becerileri arasında pozitif ve kuvvetli bir ilişki bulurlarken, kadınlarda maskülen özellikler kontrol altına alınarak yapılan analizde feminen özellikler ile iletişim becerilerinin sadece duygusal ve sosyal duyarlılık alt boyutlarında bir ilişki bulmuşlardır. Maskülen özelliklerin her iki cinsiyette de iletişim becerileriyle ilgili olarak baskın bir etki gösterdiğini belirtmişlerdir (Hirokawa ve Yagi, 2004).

Rees ve Sheard (2002)'nin tıp öğrencileriyle yaptığı çalışmada, öğrencilerin iletişim becerilerini öğrenmeye yönelik tutumlarıyla demografik özellikleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu çalışmada yaş azaldıkça iletişim becerilerini geliştirmeye yönelik pozitif tutumun arttığı; kızların erkeklere göre daha yüksek pozitif tutum gösterdiği; sosyo ekonomik durum ile pozitif ya da negatif tutum arasında ilişki olmadığı; anne babası da doktor olanların olmayanlara göre daha negatif tutum gösterdiği bulunmuştur (Rees ve Sheard, 2002). Cleland ve Ark. (2005) da benzer olarak tıp öğrencilerinin iletişim becerilerini öğrenmeye yönelik tutumlarını incelemişlerdir. Bu çalışmada da birinci sınıf öğrencilerinin pozitif tutumlarının ikinci ve üçüncü sınıf öğrencilerine göre daha yüksek olduğu, kızların erkeklere göre daha yüksek pozitif tutum, daha düşük negatif tutum gösterdiği belirlenmiştir (Cleland ve Ark., 2005).

Çeşitli toplulukların iletişim becerisi düzeyini değerlendirmek ve bazı faktörlerin iletişim becerisi düzeyleri üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla da çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Tepeköylü ve Ark. (2009) Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu (Besyo) öğrencileriyle yaptıkları çalışmada; kızların iletişim becerilerinin erkeklere göre daha iyi olduğu, yaş, öğrenim görülen bölüm, sınıf düzeyi, spor yapıp yapmama, yaşanılan yerleşim yeri, mezun olunan lise türü, anne-baba mesleği ve eğitim düzeyi, kardeş sayısı ve ailenin toplam gelir düzeyine göre iletişim becerilerinin farklılaşmadığı görülmüştür. Ayrıca Besyo öğrencilerinin iletişim becerilerinin oldukça yüksek düzeyde olduğu da

belirtmiştir (Tepeköylü ve Ark., 2009). Görür (2001)'ün lise öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada da kızların erkeklere göre iletişim becerilerini daha iyi algıladıkları görülmüştür. Ayrıca sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerin iletişim becerilerinin de daha iyi olduğu, son sınıf öğrencilerinin iletişim becerilerinin de diğer sınıflara göre daha iyi olduğu belirlenmiştir (Görür, 2001). Benzer olarak Saygıdeğer (2004)'in lise öğrencileriyle yaptığı çalışmada da kızların iletişim becerileri erkelere göre daha yüksek olarak değerlendirilirken, benlik saygısı düşük öğrencilerin iletişim becerilerinin de düşük olduğu görülmüştür. Ayrıca bu çalışmada iletişim becerileri düzeyi; sınıf düzeyi, ailenin sosyo-ekonomik durumu, anne eğitim düzeyi ve anne babanın birbiriyle ilişkilerinin nasıl olduğuna bağlı olarak da değişmektedir. Akademik başarı, baba eğitim düzeyi, algılanan anne baba tutumuna göre ise istatistikî bir farklılık görülmemiştir (Saygıdeğer, 2004). İlaslan (2001) ise bu çalışmalara zıt olarak lise öğrencilerinin iletişim becerisi düzeylerinin sınıf, bölüm, baba eğitim durumu, baba mesleği, ailenin aylık geliri ve cinsiyet değişkenlerine göre farklılaşmadığını bulmuştur. Ayrıca araştırmada anne mesleğine göre; emekli olanların, anne eğitim durumuna göre; okuma yazma bilmeyenlerin iletişim beceri düzeylerinin yüksek olduğu belirlenmiştir (İlaslan, 2001). Alkaya (2004) da lise öğrencileri üzerinde bir araştırma yapmıştır. Kız öğrencilerin iletişim becerilerinin erkeklere göre; öğretmenlerinin tutumlarını demokratik algılayanların otoriter algılayanlara göre daha yüksek olduğunu belirlemiştir (Alkaya, 2004). Korkut (1997) Eğitim Fakültesine bağlı dört bölümde okuyan öğrencilerin iletişim becerisi algılarının belirlenmesi üzerine bir çalışma yapmıştır. Araştırmanın bulgularına göre kızların ve insanlarla birlikte olmayı daha fazla yeğleyenlerin iletişim becerilerini daha iyi algıladıkları ortaya koyulmuştur. Öğrencilerin bölümleri ve kaçınıcı sınıfta oldukları, en rahat ilişki kurdukları kişilerin kimler olduğu, psikosomatik sorunlar yaşayıp yaşamadıkları iletişim becerilerini algılamada anlamlı düzeyde fark yaratmamıştır (Korkut, 1997). Bulut (2004)'un ilkokul öğretmenleriyle yaptığı çalışmada da iletişim becerileriyle ilgili olarak "etkililik" ve "yeterlilik" alt boyutlarında kadınların iletişim becerilerinin erkeklere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Bulut, 2004). Riggio (1999) da kardeşi olan ve olmayan üniversite öğrencilerinin sosyal ve iletişim becerileri arasındaki farkı incelemiştir. Araştırmasının sonucunda yaygın inanışın aksine iki grup arasında bu beceriler

bakımından anlamlı bir fark olmadığını, iki grubun belirgin bir şekilde benzer olduğunu söylemiştir (Riggio, 1999).

Ceyhan (2006) üniversite öğrencilerinin sosyal uyum düzeyleri ile iletişim becerisi algıları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Kişisel, sosyal ve genel uyum düzeyleriyle iletişim becerileri arasında pozitif yüksek bir ilişki olduğunu bulmuştur (Ceyhan, 2006). Kukulcu ve Ark. (2006) da hemşirelik öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada iletişim becerilerinin, kontrol odağının ve sosyal desteğin, kendine güven üzerindeki etkisini araştırmışlardır. Bu değişkenlerden sadece iletişim becerilerinin kendine güveni doğrudan etkilediği ve bu iki değişken arasında bir ilişkinin olduğu bulunmuştur (Kukulcu ve Ark., 2006). Riggio ve Ark. (2003) grup liderinin belirlenmesi/ortaya çıkması ve etkililiklerinde iletişim becerilerinin etkisini araştırmış ve üniversite öğrencileri ve itfaiye çalışanları üzerinde yaptıkları üç araştırmanın sonucunu aktarmışlardır. Üniversite öğrencileri üzerinde yapılan ilk iki araştırmada küçük gruplarda liderin belirlenmesinde beklenenin aksine iletişim becerilerinin küçük bir rol oynadığı belirlenmiştir. Grup üyelerinin kadınlardan daha çok erkekleri, dışa veya içe dönüklük özelliğine göre, tartışma tabanlı problem çözme görevinde sözel katılımın kalitesine bakmaksızın en çok konuşan kişiyi seçme eğiliminde oldukları görülmüştür. İletişim becerileri yüksek olan liderlerin ise daha etkili oldukları bulunmuştur. Üçüncü çalışmada sadece üst düzey liderlerde iletişim becerilerinin liderin başarısını belirleyen bir rol oynadığı görülmüştür (Riggio ve Ark., 2003). Eryüksel (1996)'in çalışmasında anne-baba ve ergen arasındaki ilişkiler Davranışsal-Aile Sistemleri modeli doğrultusunda çok yönlü bir şekilde değerlendirilmiştir. Çalışmada iletişimin, normal ve psikiyatrik örneklemdaki ergen ve anne-babalarının ilişkilerinde var olan genel distres düzeylerini belirleyen önemli bir yordayıcı olduğu bulunmuştur. Anne-baba ve ergen arasındaki ilişkilerde ergenin cinsiyetinin etkisi olduğu görülmüştür. Normal örneklemdaki ana-kız arasında daha yakın ve sıcak, ana-oğul arasında ise babanın araya girmesini gerektiren daha çatışmalı bir ilişki biçimi olduğunu gösteren bulgular elde edilmiştir. Araştırmada psikiyatrik örneklemdaki ergenlerin normal ergenlere göre, anne-baba ilişkilerinde daha fazla çatışma, problem çözme ve iletişim beceri yetersizlikleri ifade ettikleri görülmüştür (Eryüksel, 1996).

Yapılan arařtırmalar iletiřim kalıplarıyla saldırganlık gibi davranıř sorunları arasında da güçlü bir iliřkinin olduđunu belirtmektedir. Bu konudaki çalıřmalarda çiftlerin kurdukları iletiřim iyileřtikçe saldırganlıktan uzaklařtıkları (Gordis ve Ark., 2005), iliřkilerinde zayıf iletiřim becerilerine sahip bireylerin ise saldırganlık gösterdikleri görülmüřtür (Cornelius ve Ark., 2010). Dumas ve Ark. (1994) tarafından çocuklar üzerinde yapılan bir çalıřmada da saldırgan çocukların düşük etkili iletiřim ve yüksek yıkıcı iletiřim kurdukları gözlemlenmiřtir (Dumas ve Ark., 1994). Kurtyılmaz (2005)'in öđretmen adayları üzerinde yaptıđı çalıřmada da, öđretmen adaylarının iletiřim becerisi düzeyleri arttıka saldırganlıklarının azaldıđı görülmüřtür (Kurtyılmaz, 2005). Durand ve Merger (2001) fonksiyonel iletiřim eđitiminin agresyon, kendine zarar verme, öfke nöbeti gibi problemleri davranıřlar üzerindeki etkisini, literatürü özetleyen bir derleme çalıřma yaparak incelemiřtir. Çalıřma sonucunda, iletiřim becerileri eđitiminin problemleri davranıřların pozitif olarak desteklenmesini sađlayan, deneysel olarak geçerliliđi kabul edilmiř bir yaklařım olduđu görülmüřtür (Durand ve Merger, 2001). Bunun yanı sıra iliřkilerde yetersiz ya da negatif olarak iletiřim kuran bireylerde davranıř bozukluđu boyutunda yeme bozukluđu olabildiđi belirtilmiřtir (Broucke ve Ark., 1994; Kim ve Yang, 2008). Felker ve Stivers (1994) da yaptıkları çalıřmada ailede yařanan çatıřmanın adolesanlardaki bulimia ya da anoreksiya nevroza gibi yeme bozukluđu riskini arttırdıđını belirtmiřtir (Felker ve Stivers, 1994). Kalvana ve Ark. (2011) da yaptıkları çalıřmada benzer olarak aile çatıřmasıyla sađlıksız yeme, alkol tüketimi, sigara içme ve yetersiz uyku gibi sađlık riski taşıyan davranıřlar arasında pozitif iliřki bulmuřlardır (Kalvana ve Ark., 2011). Bu bağlamda etkili iletiřim kuramamanın getirdiđi olumsuzluklar özellikle çocuk ve gençlerin iletiřim becerilerini geliřtirebilecek unsurlar üzerine durulmasının önemli olduđunu göstermektedir.

Literatürde iletiřim becerilerini geliřtirmek amacıyla hazırlanan, iletiřim becerileri eđitim programlarının etkililiđini ölçmek amacıyla da arařtırmalar yapılmıřtır (Demirci, 2002; Korkut, 2005; Riesch, 2003; Sızak, 1999; Tarhan, 2000; Yüksel, 1997). Yetiřkinler ve gençler üzerinde yapılan bu çalıřmalarda iletiřim becerileri eđitim programlarının, iletiřim becerilerini geliřtirdiđi görülmüřtür. McFarland ve Culp (1992)'in ergenler ve ebeveynleri üzerinde yaptıđı çalıřmada iletiřim becerileri

eđitimine katılan kızların katılmayan kızlara ve genel olarak erkeklere gre atıřmacı olmayan davranıř gsterdiđi grlmřtr (McFarland ve Culp, 1992). Turna (1999) da benzer olarak iletiřim becerileri eđitiminin atıřma eđilimi zerindeki etkisini arařtırmıřtır. Eđitime katılan genlerin baba-gen atıřma dzeylerinde ve atıřma eđilimi dzeylerinde olumlu deđiřiklik grlmřtr (Turna, 1999). Shimuzi ve Ark. (2003)'nin alıřmasında da hastane insan servisinde alıřanlara iletiřim becerileri eđitimi verilmiř ve iletiřim becerilerinin tkenmiřlik dzeyine etkisi arařtırılmıřtır. Eđitim sonrası deney grubundaki alıřanların kiřisel bařarılarının arttıđı, kabul edilebilir eleřtirileri alma ve anlařmaya varma gibi iki iletiřim becerisinin nemli derecede arttıđı grlmřtr. Ayrıca alınan eđitim iř sonrası tkenme dzeylerini de olumlu etkilemiřtir (Shimuzi ve Ark., 2003).

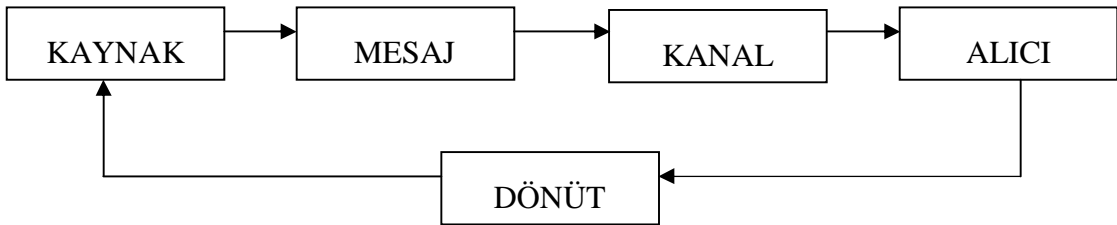
Bařkalarının iletiřiminin diđerlerini etkileyip etkilemediđi ile ilgili de alıřmalar yapılmıřtır. Hassandra ve Ark (2007)'nin alıřmalarında beden eđitimi đretmenlerinin szel agresyonlarının, đrencilerin fair play davranıřları zerindeki etkisi incelenmiřtir. Arařtırma sonuları đretmenlerin szel agresyonlarının, đrencilerin olumlu sosyal ve anti sosyal fair play davranıřlarının nemli bir yordayıcısı olduđunu gstermiřtir. Olumlu sosyal fair play davranıřlarıyla szel agresyon arasında negatif bir iliřki bulunurken, anti sosyal fair play davranıřı arasında pozitif bir iliřki bulunmuřtur. (Hassandra ve Ark, 2007). McDowell (1993) đretmenlerin szel ve szel olmayan iletiřim biimlerinin (đrencilere ilgi gstermesinin, konuřmasının, alıřmalarını vmesinin, pekiřtirmesinin, glmsemesinin, gz iliřkisi kurmasının, bař sallamasının) đrenciler zerinde etkisi olduđunu belirtmiřtir. Erkek đretmenlerin kadın đretmenlerden derse verme ynteminde daha baskın ve katı olduđunu; kadınların ise daha duygusal, informal, arkadařa ve đrencilerine daha aık oldukları grlmřtr (McDowell, 1993). McCroskey ve Ark. (2006)'nin alıřmasında da đrencilerin algıladıkları đretmen iletiřimiyle eđitimsel ıktılar ve đretmen motivasyonu arasında pozitif bir iliřki bulunmuřtur (McCroskey ve Ark., 2006).

Okul sporculuđu bazında lise ve niversitede spor yapan grupların da spor yapmayan gruplara gre iletiřim becerilerinin daha yksek olduđu grlmektedir (Tepekyl ve Ark., 2011; Yksel ve Tepekyl, 2010).

2.5.2. İletişim Süreci ve Öğeleri

Bir olayın düzenli olarak ve birbirini izleyen değişmelerle gelişip, başka bir olaya dönüşmesine “süreç” denir. İletişim doğumdan ölüme biyolojik gelişim içerisinde, bireyin kültürel ve toplumsal çevresindeki ilişki ve etkileşimleriyle sürekli gelişen, değişen ve bununla birlikte bireyi de değiştiren bir süreçtir. Ayrıca insanın değişik durumlarda gerçekleştirdiği iletişimlerin (okuduğu her şey, seyrettiği ve/veya dinlediği her gösteri, katıldığı ya da tanık olduğu her konuşma, uyandırdığı olumlu/olumsuz düşünce ve duygularla, içinde gerçekleştirdikleri koşullar) her biri hem süreç gibi işlemekte, hem de genel iletişim sürecinin bir aşamasını oluşturmaktadır (Zillioğlu, 2003:93,94).

Aşağıda iletişim sürecinin öğeleri basit bir şekilde şemalaştırılmış (Şekil 3) ve kısaca açıklanmaya çalışılmıştır.



Şekil 3: İletişim Süreci ve Öğeleri

İletişim süreci genel olarak 5 temel öğeden oluşmaktadır. Bunlar, kaynak, mesaj, kanal, alıcı ve dönüttür (Demirel ve Ark., 2001:14). Kaynak; mesajı sözel semboller, görsel imgeler ve sözel olamayan davranışlarla ileten birimdir (Verderber ve Ark., 2010:3). İletişim sürecini başlatır. Mesaj; kaynağın aktarmak istediği duygu, düşünce ve davranışları temsil eden semboller ya da işaretler örüntüsüdür. İletişimin içeriğidir (Tabak, 1999:21). Kanal; kaynak ve alıcı arasındaki işaret haline dönüşmüş, mesajın gitmesini sağlayan yoldur (Cüceloğlu, 2006: 73). Kişilerarası iletişimde mesajlar duysal kanallar yoluyla iletilir (Verderber ve Ark., 2010:5). Her duyu organına karşılık gelen bir kanaldan söz etmek mümkündür (Cüceloğlu, 2006: 73). Yüzyüze iletişimde üç

temel kanal sıralanabilir; sözel semboller, sözsüz ipuçları ve görsel imgeler (Verderber ve Ark., 2010:5). Alıcı; psiko-sosyal ve biyolojik süreçlerle, kaynaktan gelen iletileri alan, yorumlayan ve tepkide bulunan birimdir (Tabak, 1999:24). Dönüt; kaynağın iletilerinin değerlendirilip değerlendirilmediğini ya da nasıl değerlendirildiğini gösteren tepki ve cevaplardır (Verderber ve Ark., 2010:7). Döngüsel iletişimde temel ögedir (Tabak, 1999:26).

2.5.3. İletişim Türleri

İletişimle ilgili çeşitli yazarlar tarafından farklı sınıflandırmalar yapılmıştır. Bunlardan yaygın olarak kullanılanlardan bir tanesi de Chaffe ve Berger (1987)'in yaptığı sınıflamadır.

1. Kitle iletişimi
2. Örgüt içi iletişim
3. Kişi içi iletişim
4. Kişilerarası iletişim (Dökmen, 2004:21)

2.5.3.1. Kitle İletişimi

“Kitle iletişimi uzmanlaşmış grupların geniş, heterojen ve farklılaşmış izleyicilere sembolik içerik yaymak üzere teknolojik aygıtları (basın, radyo, film vs.) hizmete soktuğu kurum ve tekniklerden meydana gelir” (Janowitz, 1968: Akt: McQuail ve Windahl, 2005:19). Dökmen (2004) tarafından “bir takım bilgilerin/sembollerin, bir takım hedefler tarafından üretilmesi, geniş insan topluluklarına iletilmesi ve bu insanlar tarafından yorumlanması süreci” olarak tanımlanmıştır (Dökmen, 2004:38).

Kitle iletişiminin iletişim sürecindeki temel öğelerle ilgili belirgin özellikleri vardır. Çoklu mesajları, geniş kitlelere eş zamanlı olarak iletmek için karmaşık teknolojiyi aracı olarak kullanır. Kitle iletişiminde kaynak birim birey değildir. Ancak

gazete ve televizyon organizasyonlarındaki takım üyeleri mesajların üretilmesi ve dağıtımında yer alırlar. Aynı şekilde alıcı da birey değil kişisel olarak bilinmeyen geniş bir izleyici kitlesidir. Dönüt için kaynak ile alıcı arasında etkileşim hiç yoktur ya da çok az vardır. Çünkü seyirci kitlelerindeki üyelerin kaynağa yanıt vermeleri için aynı araçları (kitle iletişim araçlarını) kullanmaları pek mümkün olamamaktadır (Steinberg, 2007:254).

2.5.3.2. Örgüt İletişimi

Örgüt; “iş ve işlev bölümü yaparak bir otorite hiyerarşisi içinde, ortak bir amacı gerçekleştirmek için bir araya gelmiş insanların faaliyetlerinin koordinasyonudur. Bu bağlamda örgütsel iletişim; bir örgütte görev alan kişilerin, önceden tanımlanmış bir takım rollere girerek, hiyerarşik bir düzen içinde bu rollerin gereğini yerine getirmek için iletişime girmeleridir” (Dökmen, 2004:37). Örgüt içinde haber ve bilgilerin iletilmesini sağlayan örgüt içi iletişim, kişiler ve süreçler arasında köprü vazifesi görmektedir. Örgütlerin açık sistem anlayışında işleyen yapılar olduğu düşünüldüğünde iletişimsiz kalan örgütlerin yaşayamayacağı söylenmektedir (Kocabaş, 2005).

2.5.3.3. Kişi-içi İletişim

Davranış ve duygularımızın nedeni dış olaylarla ilgili ürettiğimiz kendi kafamızdaki düşünce ve yorumlarımız olduğundan (Özer, 2006:15) çevreyle kurulan iletişim önce kişinin kendi içinde başlar (Dökmen, 2004:21). Bireyin kendi kendine kurduğu iletişim kişi-içi iletişimdir. Başka bir deyişle kişi içsel olarak mesaj gönderiyor ve alıyorsa kişi-içi iletişim gerçekleşiyor demektir. Bu bağlamda bu iletişim türünün ayırt edici özelliği de kaynak ve alıcı ile ilgilidir (Steinberg, 2006:21). Bu iki öge de kişinin kendisidir.

Kişi-içi iletişim bireyin kendi kendine yapacağı ifade ve yorumlamalarla etrafındaki dünyanın mantığını anlamasını sağlar (Steinberg, 2006:21). Dökmen (2004) de insanın düşünmesini, duygulanmasını, kişisel ihtiyaçlarının farkına varmasını, iç gözlem yapmasını, rüya görerek kendi içinden mesaj almasını ya da kendine sorular

sorarak buna cevaplar üretmesini iç iletişim olarak değerlendirmektedir (Dökmen, 2004:21).

2.5.3.4. Kişilerarası İletişim

Kişilerarası iletişim, bireyler arasındaki anlamları oluşturmak ve sürdürmek için yapılan mesajlaşma işlemi sürecidir (West ve Turner, 2011:10). Bu sürecin kaynağı ve hedefi insanlardır (Dökmen, 2004:23). Burada da üç önemli ögeden söz etmek mümkündür. Bu öğeler; süreç, mesaj değişimi ve anlamların paylaşılmasıdır. Süreç; sürekli devam eden, her zaman değişen canlı aktiviteyi ifade eder. Diğer bir deyişle kişilerarası iletişime girildiğinde başı ve sonu tanımlanamayan, geri döndürülemez bir olay içerisine girilmiş olmaktadır. Mesaj değişimi; iki bireyin aynı anda sözlü ve sözsüz olarak mesajlaşma işlemi ifade eder. Mesajlar diğer bireylerle etkileşime geçmek için bir araçtır. Anlamların paylaşılması ise; kişilerarası iletişim tanımının merkezidir. Çünkü bireyler mesajların içeriğini anlamlandırır (West ve Turner, 2011:10). Yani sözcükler tek başlarına bir anlam ifade etmezler. Bireyler mesajlara anlam yüklerler veya söylediklerini nitelerler (Haley, 1988:25; West ve Turner, 2011:10).

Baltaş ve Baltaş (1999)'a göre de kişilerarası iletişimin ana ögesi anlatmaktır. Anlatmanın amacı ise anlaşılmasıdır. Buna göre iletişimde anlaşılmayı sağlayacak özellikleri aşağıdaki gibi sıralamışlardır:

- *İletişimde ilk dakika önemlidir:* Karşı karşıya gelen iki kişi arasındaki ilk etkileşim, iletişim sürecinin önemli bir belirleyicisidir. Algılanan kişi ile ilgili özellikler, algılayan kişi tarafından önceki yaşantılarıyla bağlantılı olarak olumlu veya olumsuz bir takım zihinsel kalıplara oturtulur. Karşı taraftaki kişiyle ilgili olan bu ilk algılarımızın oluşturduğu yargı, iletişim biçimimizde ve kişiye verdiğimiz değerle önemli bir rol oynamaktadır.
- *İletişim sadece bilgi alışverişi değildir:* Kişilerarası iletişim yalnızca bir bilgi alışverişi değildir. Duygu ve düşüncelerin bir bilgi olarak aktarılmasındaki eylemler ve bu eylemlerin biçimi iletişimin özünü yapılandırmaktadır. Bilgiyi veriş biçimi, bir başka deyişle, sözlerin

bedendeki karşılıkları, iletişimi değerlendirmemizde ikinci önemli noktadır. İletişimin ana amacını anlayarak kavramaktır. Bu bağlamda iletişime girilen kişinin beden dili değerlendirilmezse doğru iletişime girmek mümkün olmamaktadır.

- *İletişim kişiye değil kişiyle yapılır:* İletişim başka bir kişiyle birlikte yapılandırılan bir süreçtir fakat insanların fiziksel olarak aynı ortamda olmaları doğru ve sağlıklı iletişim için yeterli değildir. İletişim, bu süreci oluşturan bireylerin her ikisinin de aktif oluşuyla sürdürülebilir. Eğer alıcı kişi bu sürece hazır değilse, iletişim yolu tıkanır.
- *İletişim bir bütündür:* İletişim biçimindeki bütün özellikler ve iletişim süreci, iletişimin birbirinden ayrılmayan parçalarıdır. Sözsüz iletişim işaretlerini veya sözlü iletişim içeriğini tek tek değerlendirerek sonuçlara varmak yanıltıcı olabilmektedir. Bu sebeple iletişim kelimeler, eller, gözler gibi bütünlüğünden soyutlanarak ve süreçteki bir kesite bakarak değerlendirilmeye çalışılmamalıdır (Baltaş ve Baltaş, 1999:19-22).

Literatürde kişilerarası iletişimle ilgili çeşitli sınıflamalar da yapılmıştır. Yaygın olarak kullanılan sınıflama ise: sözlü (verbal) ve sözsüz (nonverbal) iletişimdir (Dökmen, 2004:27; Haley, 1988:26). Aşağıda bu iki kişilerarası iletişim türü açıklanmıştır.

2.5.3.4.1. Sözlü İletişim

Literatürde sözlü iletişimle ilgili de bir sınıflandırma yapılmıştır. Sözlü iletişim genel olarak:

- Dil ve
- Dil-ötesi olmak üzere ikiye ayrılmıştır.

İnsanların karşılıklı konuşmaları ve yazışmaları “dille iletişim” olarak kabul edilmiştir. Bu şekilde, kişilerin ürettikleri bilgileri birbirlerine ileterek anlamlandırdıkları belirtilmiştir (Dökmen, 2004: 27). Dil, insan iletişiminin temelidir

(Kuzu, 2003). Diğer bireyler tarafından oluşturulan anlamların anlaşılmasını sağlayan sözel semboller ve dilbilgisini içerir. Belirgin özellikleri vardır (West ve Turner, 2011:115). Verderber ve Ark. (2010)'na göre insanların nasıl düşüneceklerini ve dikkatlerini neye vereceklerini etkilemektedir. Bir amacı vardır ve çeşitli dil toplulukları olmasına rağmen hepsinin aynı amaca hizmet ettiği belirtilmiştir (Verderber ve Ark., 2010:48). Buna göre dil:

- Tanımlamak, sınıflandırmak, belirlemek, sınırlamak için kullanılır: Örneğin bir müzik türü "pop" olarak sınıflandırıldığında onun diğer müzik türlerinden farklı olduğu bilinir.
- Değerlendirmek için kullanılır: Bireyler dil yolu ile pozitif veya negatif tutumlarını olaylara iletirler.
- Acil olaylar dışındaki şeyleri tartışmak için kullanılır: Bireyler dil yoluyla kendileri hakkında konuşabilir, diğerlerinin deneyimlerini öğrenebilir, ortak kültürel mirasları paylaşabilir, gelecek ve geçmiş olaylar hakkında konuşabilir, mevcut olmayan şeyler ve insanlar hakkında iletişim kurabilirler.
- Dille ilgili konuşmak için kullanılır: Nasıl iletişim kurulduğuyla ilgili iletişim kurularak dil kullanılabilir (Verderber ve Ark., 2010:49).

Dil-ötesi iletişim ise, sesin niteliği ile ilgilidir; ses tonu, sesin hızı, şiddeti, hangi kelimelerin vurgulandığı, duraklamalar ve benzeri özellikler dil-ötesi iletişim sayılır (Dökmen, 2004:27). Sesin heyecan tonu, söylenen sözün anlamını etkiler ve kendi başına bir mesaj oluşturur. Ayrıca söylerken yapılan vurgulamalar da, ifadeye yeni boyutlar ekler, aynı cümle farklı anlamlar elde edilecek biçimde vurgulanabilir. Bununla birlikte kelimeler arasına konulan duraklamaların süresi uzatılıp kısaltılarak da, karşıdaki kişiye gönderilen mesajın, hangi bölümlerinin önemli olduğuna ilişkin ipucu verilebilir (Cüceloğlu, 2006:49). Dille iletişimde kişilerin “ne söyledikleri” dil-ötesi iletişimde ise “nasıl söyledikleri” önemlidir. Araştırmalar insanların ne söylenildiğinden çok, nasıl söylenildiğine dikkat ettiklerini göstermektedir (Dökmen, 2004:27).

2.5.3.4.2. Sözsüz İletişim

Sözsüz iletişim, farklı insanlar ve farklı kültürler için farklı şeyler ifade eder. Bu nedenle yanlış anlaşılımların ana nedeni olabilmektedir. Kelimeleri kullanmadan çoklu iletişim kanallarıyla iletişim kurmak olarak tanımlanmaktadır. Çoklu iletişim kanalları jest, zaman, mekân gibi araçları kapsayabilir (Krueger, 2005:2).

Kişilerarası iletişimde sözlü ve sözsüz mesajlar aynı anda kullanılmaktadır. Bu nedenle iletişim içindeki kişilerin sadece söylenenleri duymaları yetersiz kalır. Yüzle, elle, kola ve bedenle yapılanlarda duyumsanmalıdır. Yüz ifadeleri, el ve kol hareketleri, bedenin duruşu ve sesin tonu gibi sözel mesajlarla da iletişim kurulmaktadır (Cüceloğlu, 2006:33). Ayrıca sözlü iletişimdeki bazı çok önemli anlamlar sözel olmayan iletişim sonucunda ortaya çıkmaktadır (İlaslan, 2001). Konuyla ilgili olarak, kişilerarası iletişimdeki anlamların yapılandırılmasında, genel olarak, sözcüklerin %10, ses tonunun %30 ve beden dilini oluşturan mimik ve jestlerin %60 rol oynadığı belirtilmektedir (Baltaş ve Baltaş, 1999:31; Tabak, 2003:56; Zıllıoğlu, 2003:190). Beş temel fonksiyonu vardır. Bunlar;

- Sözlü mesajı olumlama veya tekrar etme,
- Sözlü mesajı yalanlama ya da aksini iddia etme,
- Sözlü mesajın yerine geçme,
- Sözlü mesajın anlamını tamamlama,
- Sözlü mesajı vurgulama (Tutar ve Yılmaz, 2003:69).

Literatürde sözsüz iletişimin öğeleri ise aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

Ses Kullanımı ve Sessizlik: Kişinin ne söylediğinden ziyade nasıl söylediği ile ilgilidir. Aynı cümle farklı şekillerde vurgulandığında ya da aynı cümlede farklı kelimeler vurgulandığında farklı iletişimler oluşur (Devito, 2004:193). Ancak, sözcükler dışında bir takım sesler kullanarak da iletişimde bulunulabilir. Bu sesler ağızdan çıkan “hım..hım.., yaa..” vb. sesler olabileceği gibi başka organlardan ile çıkarılan sesler de olabilmektedir. Örneğin ellerin birbirine vurularak çıkardığı sesler sözsüz iletişimde

kullanılabilmektedir (Akoğuz, 2002). Ayrıca sözcüklerin dışındaki sesler kullanılarak iletişim kurulabildiği gibi sessizlik kullanılarak da birçok şey anlatabilir ve iletişim kurulabilir (Akoğuz, 2002; Devito, 2004:196; Haley, 1988:27).

Vücut Kullanımı (Jestler): Bir noktayı vurgulamak veya tanımlamak için baş, el, kol, ayak, bacak ve bedenin kullanımınıdır (Baltaş ve Baltaş, 1999:37, Verdenber ve Ark., 2010:69). Duyguların en güzel belirtileri jestlerde görülür (Dökmen, 2004:29). Jestlerin de dört tipi vardır. Bazı jestler simgeleşmiştir. Kelime veya cümleleri direk olarak ifade ederler. Örneğin; "buraya gel", "tamam", "sessiz ol" gibi ifadeler sözel iletiler yerine jestler kullanılarak ifade edilebilmektedir. Bazı jestler sözel iletilere eşlik ederler ve tam olarak ifade etmek için kullanılırlar. Tanımlayıcıdır. Bu özellik iletişimi canlandırır. Dinleyicinin dikkatini sürdürmesine yardım eder. "Aşağı yukarı bu yükseklikte", "şu yöne doğru gitmen gerekir" gibi ifadeler jestlerle tanımlanabilir. Bazı jestler düzenleyicidir. İnsanlar diğer bireyleri dinlerken pasif değildirler. Diğerlerinin konuşmalarını izlemek, sürdürmek ve kontrol etmek için düzenleyici jestler kullanılır. Örneğin; eller kullanılarak "biraz yavaş", "devam et" gibi mesajlar iletilebilir. Bazı jestler adapte edicidir. Bunlar fiziksel ihtiyaçlara cevap olarak bilinçsizce oluşurlar. Baş kaşımak, üzüldüğünde kolların kavuşturulması buna örnektir (Devito, 2004:181, 182; Verdenber ve Ark., 2010:69).

Yüz İfadeleri (Mimikler): Yüz bedenin en etkileyici yeridir. Çünkü yüzde karmaşık duyguları ifade etmeyi sağlayan birçok kas ve organ bulunmaktadır (Brooks ve Emmert, 1976:129). Mimikler ise duygusal durumları anlatmak ya da mesajlara tepkiler vermek için yüz kaslarının düzene girmesidir. Özellikle altı temel insan duygusunun iletilmesi için önemlidir; mutluluk, üzüntü, şaşırma, korku, kızgınlık, tiksinti. Yapılan araştırmalar da bu duyguların mimikler bakımından kültürlerarası benzerlik gösterdiğini belirtmektedir (Verdenber ve Ark., 2010:70).

İnsan vücudunun en çok dikkat çeken yeri yüz, yüzde ise en çok dikkat çeken yer gözlerdir. Gözlerin ifadesi birçok bilgi alışverişi sağladığı için, başlı başına bir mesaj kaynağıdır. İnsanların göz bebekleri, karşısındaki şeye ilgi duyduğu oranda büyümektedirler. Gözlere bakmanın ilgi duymak anlamına geldiğini, gözlerin

kaçırılmasının ise bir şey saklama çabasından kaynaklandığını söyleyebiliriz (Cüceloğlu, 2006:44). Kişilerin neler hissettiği, birbirlerine bakışlarının yönü ve yoğunluğundan anlaşılabilir (Kağıtçıbaşı, 2006:219).

Bedensel Duruşu (Postür): Bedenin duruşu ve hareketinin nasıl olduğuyla ilgilidir (Verdenber ve Ark., 2010:70). Bedenin hangi yana eğildiği, yüzün hangi yöne baktığı, omuzların dik ya da çökük oluşu, kolların açık ya da kapalı oluşu, ayakların açıklığı ya da kapalılığı, bacakların üst üste atılmış olması, ayrıık ya da bitişik durması birer mesaj niteliği taşımaktadır (Cüceloğlu, 2006:40). Bunun yanı sıra başka hiçbir özelliğe bakmadan, sadece göğüs açıklığına bakarak bir insanın kişilik yapısı ve içinde bulunduğu duygu durumu hakkında bilgi sahibi olmak da mümkündür (Baltaş ve Baltaş, 1999:15)

Bedensel Temas: Özel bir sözsüz iletişim ögesidir. Farklı biçimleriyle, farklı anlamların iletilmesini sağlar. Bedensel temasın, biçim, anlam ve etkileri; iletişime geçen bireylerin özelliklerine (cinsiyet, yaş vb.), sosyal ve kültürel değerlere, zaman ve yere, iletişimde bulunanların ilişkilerinin yapısına göre değişkenlik gösterir (Devito, 2004:190; Tabak, 1999:55). Tek başına bir iletişim aracı olmasının yanında sözel iletişimin de etkisini arttırmaktadır (Tabak, 1999:55).

Bedensel temas bir başka deyişle dokunma duygusu, gelişme için yeme içme kadar önemlidir. Aile bireyleri arasındaki ilişkilerde de sarılma, öpme, kucaklama ve okşama gibi dokunsal mesajların ilişkileri geliştirici niteliğinin olduğu söylenmektedir (Baltaş, ve Baltaş, 1999:118). Hiç bir söz "sen benim için önemlisin, seni yalnız bırakmayacağım" mesajını dokunmak kadar etkili ifade edemez (Cüceloğlu, 2006:46). Fakat aile dışı bireylerle olan bedensel temasın ölçüsü ve karşıdaki kişinin bedensel temasa karşı olan tutumu önemlidir (Baltaş, ve Baltaş, 1999:118).

Kişilerarası Mesafe: İnsanlar iletişimde bulunurken birbirlerine olan duygularına göre yaklaşır ya da uzaklaşırlar (Cüceloğlu, 2006:36). Mesafe, insanlararası ilişkilerde kişilerin birbirlerine verdikleri değeri, önemi gösteren ve kendilerini ilişki içinde koydukları yer konusunda bize bilgi veren en temel

belirleyicidir (Baltaş ve Baltaş, 1999:113). Hall (1966) Amerika'da yaptığı çalışmada insan ilişkileri sırasında oluşabilecek dört kişisel mesafe alanı belirlemiştir. Bunlar:

Mahrem mesafe: Bir bireyin bedeninden itibaren 46 cm'lik bir mesafeyi ifade eder. Karşıdaki kişinin nefesine hissedecek kadar yakın bir mesafedir. Duygusal olarak yakın olunan insanların bu bölgeye girmelerine izin verilir.

Kişisel mesafe: 46 cm'den 120 cm'e kadar olan mesafedir. Yakın hissedilmeyen insanların bu mesafeden daha fazla yaklaşmalarının rahatsızlık verdiği bir uzaklıktır.

Sosyal mesafe: 120 cm ile 3,6 metreye kadar olan mesafedir. Kişisel mesafede sahip olunan görsel detaylar bu uzaklıkta kaybedilir. İş ilişkileri ya da sosyal toplantılardaki etkileşim davranışlarındaki mesafedir. Bu mesafedeki kişilerle selamlaşma gereği duyulmaktadır.

Toplumsal mesafe: 3,6 metreden daha uzak mesafeyi ifade eder. Bu mesafede çevrede ne olduğu görülebilir ancak yüzle ve gözle ilgili detaylar fark edilemez. Topluma açık genel bir alandır. Bu mesafedeki kişilerle konuşma ya da selamlaşma ihtiyacı duyulmaz (Baltaş ve Baltaş, 1999:114-116; Cüceloğlu, 2006:38,39; Devito, 2004:197-199).

Araçlar: Dökmen (2004) bir takım araçlar kullanmanın kişilerarası ilişkilerde mesaj iletmek için başvurulan yollardan biri olduğunu söylemektedir. Rozetler ya da takılar takarak, kokular sürerek, belirli kıyafetlere bürünerek, çevreye çeşitli mesajlar iletilebilmektedir. Özellikle, insanların giyinişleri ve dış görünüşleri, ilk başlarda, ilişkinin tanımlanmasında önemli bir unsur olmaktadır. Kişilerin giydiği elbiseler de onlar hakkında bilgi verebilmektedir (Dökmen, 2004:32).

2.5.4. İletişim Becerileri

Özer (2006)'e göre iletişim becerisi, olaylarla ilgili olabilecek bakış açılarını ve tanımlamaları araştırmayı, soruşturmayı ve bütünleştirmeyi içerir. Bu beceriyi kazanmış birisi, kendisine yöneltilen bir uyarı, eleştiri veya şikâyete, tek açı yerine çok açıdan

anlam verme yeteneğine sahiptir (Özer, 2006:65). Nielsen (2008) de etkili iletişim becerilerini kullanabilen bir bireyin kendi hayatını kontrol edebileceğini, başkaları tarafından kontrol edilmeye çalışıldığında engelleyebileceğini, olaylara ve başka bireylere güçlü bir şekilde etki edebileceğini, güvenliği, mutluluğu ve amaçları için davranışlar geliştirebileceğini ve hayatıyla ilgili pozitif değişiklikler yapabileceğini söylemiştir (Nielsen, 2008:21).

Etkili iletişimi sağlayan beceriler etkili dinleme ve etkili tepki verme olarak özetlenebilmektedir (Egan, 1994:14). Etkili dinleme ve etkili tepki verme becerileri, uygun soru sorma, özetleme yapma, başka sözcüklerle tekrarlama, anahtar sözcüklerle tepki verme, karşısındakinin davranışını, sözlerini ve duygularını tanımlama, uygun biçimde yansıtma, anlayıp anlamadığını sınama ve etkili geribildirim verme gibi becerileri gerektirmektedir (Korkut, 1996). Gordon (2004)'a göre ise etkili iletişim becerileri edilgin sessizlik, kabul tepkileri, kapı aralayıcılar, etkin dinleme olarak belirtilmektedir. Edilgin sessizlik; bireyin daha fazla paylaşmasını sağlayan ve kabul edildiğini gösteren güçlü bir mesajdır. Kabul tepkileri; gülümsemek, baş sallamak, "hı hı", "anlıyorum" gibi tepkilerdir. Edilgin sessizliğin yetersiz kaldığı durumlarda konuşmanın sürmesini sağlar. Kapı aralayıcılar; konuşmanın derinleşmesini sağlar. Örneğin; "İlginç, devam etmek ister misin?", "Bu konuda daha fazla bir şey söylemek ister misin?" gibi cümleler kapı aralayıcılardır. Etkin dinleme; kaynağın iletilerinin anlaşılıp anlaşılmadığının sınanmasına olanak sağlar. Daha fazla etkileşime imkan verir (Gordon, 2004:55-57).

Mc.Whirter ve Voltan Acar (2000) ise gençler ve çocuklarla olan iletişimde olumlu katkı sağlayabilecek iletişim becerilerini; yakından ilgilenme, konuşmaya açık davet, asgari düzeyde teşvik, duyguların yansıtılması, içeriğin yansıtılması ve özetleme olarak sıralamışlardır. Yakından ilgilenme; gençte ve çocukta saygı duyulduğu ve söylediklerine önem verildiği hissini uyandırır. Bu davranış, bireyin hissettiklerini ve düşündüklerini rahatça ifade etmesini kolaylaştırır. Konuşmaya açık davet; gencin veya çocuğun kaygıları etrafında odaklaşan açık uçlu soruları sorabilme ile ilgilidir. Sorular özel merakların giderilmesi için değil, kaynağın kendini daha iyi anlatmasına olanak sağlamak için sorulmalıdır. Asgari düzeyde teşvik; iletişimin devamını sağlamak için

bazı anahtar sözcüklerin tekrarlanması, “hı hı, hımmm” gibi seslerin kullanımı ve baş sallama gibi iletileri içerir. Duyguların yansıtılması; gencin veya çocuğun duygularının açığa çıkarılmasıdır. Karşıdaki bireyin duygularının iyi anlaşılıp anlaşılmadığı bu şekilde kontrol edilir. Gencin veya çocuğun söylediklerinin uygun cümlelerle, duygu tanımı yapılarak tekrar edilmesidir. İçeriğin yansıtılması; düşüncelerin doğru anlaşılıp anlaşılmadığını kontrol etmeye, fikirlerin belirgin bir şekilde tekrar edilerek kristalleştirilmesine, dinleyenin düşünceleri anlamaya çalıştığını iletmesine olanak sağlayan aşamadır. Dinleyen konuşanın yolladığı mesajın özünü tekrar eder. Özetleme; duyguların ve içeriğin yansıtılması aşamalarının bir arada kullanılmasıdır (Mc.Whirter ve Voltan Acar, 2000:79-83).

İletişimin etkili olabilmesi için, insan ilişkilerinde tarafların kendilerini iyi hissettikleri koşullara bakılarak oluşturulmuş bazı ilkeler de vardır;

- Bireysel ayrılıkların varlığını kabul etme,
- İnsanın değerli ve önemli olduğunu kabul etme,
- İnsana saygı duyma,
- Herkesin kendisi ile ilgili kararlar alabilme hakkı ve gücü olduğuna inanma,
- Zorlamada bulunmama (gönüllülüğe önem verme),
- İnsanları değiştirmeden oldukları gibi kabul etme ve gizliliğe saygı duymadır (Korkut, 2004:128).

Etkili iletişimin temelinde çok açılı düşünmenin gerekliliği de vurgulanmakta, farklılıkların arasındaki aynılıkları yakalamının önemli olduğu söylenmektedir (Özer, 2006). Başka bir deyişle bir olayın tümünün anlaşılabilmesi için o olayın tüm açılarının fark edilmesi ve anlaşılması gerekmektedir. Bireylerin olaylara bakış açılarının farklılığı onların algılama düzenleriyle ilgilidir. Algılama düzeni ilişkilerin oluşmasında rol oynar ve iletişimin anlamını ve yorumlanmasını değiştirir (Özgit, 1991). Etkili iletişim olaylara farklı açılardan bakma esnekliğini gerektirirken, iletişime geçilen kişilerin algılama düzeni nedeniyle ortaya çıkan farklı bakış açılarına saygı duymayı da gerektirir

(Özer, 2006, 65, 162, 164). Kişilerin algılama düzenleriyle ilgili daha geniş açıklama "Sporla İlgili Oyunlar ve İletişim Becerileri" başlığı altında yapılmıştır.

Etkili iletişimde, iletişime geçen bireylerin kendilerini nasıl algıladıkları da önemli bir faktördür. Kendini algılama benlik kavramıyla ilgilidir. Benlik, kişi-içi iletişimi, kişilerarası iletişimi ve iletişime girme kaygısını etkiler (Verderber ve Ark, 2010:34).

2.5.5. İletişim Engelleri

İletişim gönderici ve alıcı için karmaşık ve zor bir süreçtir. Bu sürecin her iki tarafındaki engeller, mesajdaki gerçek anlamı saptırabilmekte ve açık, net ve doğru iletişimi kısıtlayabilmektedir (Schwartz, 2006:15). İletişim engelleri bir mesajın verilmesini ve anlaşılmasını olumsuz yönde etkileyen bütün unsurlar olarak tanımlanmıştır. İletişimdeki taraflardan birinin iletişime girme amacını tam olarak algılayamaması, bedensel ya da psikolojik özre sahip olması, temel gereksinimlerinin giderilmemiş olması, sevgi ve saygı görmemesi ya da öyle hissetmesi, geleceğini güvenli bulamamasının yanı sıra tarafların ortak yaşam alanlarının azlığı, birbirlerine güvenmemeleri birer iletişim engeli olabilir. Ayrıca bazen kalabalık ortamda bulunma da iletişimi engelleyecek bir unsura dönüşebilir (Korkut, 2004:133).

Kişilerarası ilişkilerde sorun yaratabilecek sözel tepki aracılığıyla gönderilen iletişim engelleri aşağıda sıralanmıştır. Bu iletilerin sık ve yoğun kullanımının iletişimde istenmedik sonuçlara neden olduğu fakat hepsinin her koşulda engelleyici olmadığı söylenebilir.

- 1. *Emir vermek yönlendirmek*: “Yakınmayı bırak da söylediklerimi yap.”
- 2. *Uyarmak, gözdağı vermek*: “Bu dersten iyi not almak istiyorsan, git daha çok çalış.”
- 3. *Ahlak dersi vermek*: “Okula bir şeyler öğrenmek için geliyorsun kişisel sorunlarını evde bırak.”

- 4. *Öğüt vermek, çözüm ve öneri getirmek*: “Yapacağın şey bol bol tekrar.”
- 5. *Öğretmek, nutuk çekmek, mantıklı düşünceler önermek*: “Durumu değerlendirelim. Not almak için yalnızca bir haftan kaldı. Daha sıkı çalışmalısın.”
- *Yargılamak, eleştirmek, suçlamak, aynı düşüncede olmamak*: “Sen tembelsin ya da işi ağırdan alıyorsun.”
- *Ad takmak, alay etmek*: “Patates çuvalı gibisin, vücudunu sık biraz.”
- *Yorumlamak, analiz etmek, tanı koymak*: “Sen açıkça bu alıştırmaları yapmaktan kaçırıyorsun.”
- *Övmek, aynı düşüncede olmak, olumlu değerlendirme yapmak*: “Sen gerçekten çok yetenekli bir öğrencisin, eminim bu ödevin altında da kalkarsın.”
- *Güven vermek, desteklemek, avutmak, duygularını paylaşmak*: “Böyle hisseden tek sen değilsin. Bazı hareketleri yaparken bende zorlanmıştım. Denedikçe zor olmadığını göreceksin.”
- *Soru sormak, sinamak, sorguya çekmek, çapraz sorgulamak*: “Hareket çok mu zor? Daha önce neredeydin? Yardım istemek için neden bu kadar bekledin?”
- *Sözünden dönmek, oyalamak, alay etmek, şakacı davranmak, konuyu saptırmak*: “Şimdi zamanı değil.” “Boş ver daha zevkli şeylerden konuşalım.” (Gordon, 2004:44-46).
- *Kıyaslamak*: Komşunun oğlu okudu doktor oldu. Koca adam oldun, sen hala top peşinde koşturuyorsun! (Korkut, 2004:134).

2.5.6. İletişim Becerilerini Ölçmek İçin Türkiye'de Kullanılan Ölçme Araçları

Ülkemizde kullanılan ve geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılmış bireylerin kendi iletişim becerilerini değerlendirdikleri ölçme araçları bulunmaktadır. Bu başlık altında bu ölçme araçları tanıtılmıştır.

İletişim becerilerini; davranışsal, bilişsel ve duygusal boyutlarda ölçen "İletişim Becerileri Envanteri" Ersan ve Bacanlı (1998) tarafından geliştirilmiştir. Üniversite düzeyindeki öğrenciler üzerinde kullanılabilen bu ölçek 45 maddeden oluşmaktadır. Her bir faktörde 15 madde bulunur. 5'li likert tipi bir ölçektir. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 225 ve en düşük puan 45'dir. Ölçeğin değerlendirilmesi her bir alt boyutta yapılabileceği gibi toplam puan alınarak genel iletişim becerileri de değerlendirilebilmektedir. Ölçekten alınacak yüksek puan iletişim becerileri düzeyinin yüksek olduğunu göstermektedir (Ersan ve Bacanlı, 1998).

Geçerlik ve güvenirlik çalışmalarında envanterin güvenirliğini ölçmek için test yarılama analizi .64 ve test tekrar test sonucu .68 olarak bulunmuştur. İç tutarlılık olarak Cronbach Alpha katsayısı .72 olarak belirlenmiştir. Envanterin geçerlik çalışmasıyla ilgili yapılan benzer ölçekler testinde Korkut (1996) tarafında geliştirilen "İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği"yle korelasyonuna bakılmış ve korelasyon katsayısı .70 olarak elde edilmiştir (Ersan ve Bacanlı, 1998).

İletişim becerilerini değerlendirmek için kullanılan diğer bir ölçek de Çetinkanat (1998) tarafından geliştirilen "Öğretmen İletişim Becerileri Ölçeği"dir. Öğretmen ve öğretmen adayları üzerinde kullanılabilen ölçek 44 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte beş boyut yer alır. Bunlar; empati, saydamlık, eşitlik, etkililik ve yeterlidir. Ölçekten alınan yüksek puan iletişim becerilerinin yüksek olduğunu gösterir. İç tutarlılık katsayısı olarak Cronbach Alpha .81 olarak hesaplanmıştır (Çetinkanat, 1998).

Korkut (1996) tarafından "İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği" (İBDÖ) geliştirilmiştir. Lise öğrencileri üzerinde geliştirilen ölçeğin üniversite öğrencileri üzerinde de geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılmıştır. 25 maddeden oluşmaktadır. Tersine maddeleri ve alt faktörleri yoktur. Ölçekten alınan yüksek puan iletişim becerisi düzeylerinin yüksek olduğunu gösterir. Ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışmalarıyla ilgili ayrıntılı bilgi araştırmanın "Gereç ve Yöntem" bölümünde verilmiştir.

Korkut (1996) tarafından geliştirilen "İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği" ülkemizde çeşitli araştırmalarda sıklıkla kullanılan bir ölçektir. Ayrıca bu

araştırmadaki örneklem grubu üzerinde geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılmış ve kişinin iletişim becerilerinin kendisi tarafından nasıl algılandığını ölçen bir ölçektir. Bu gerekçe ile bu araştırma kapsamında İBDÖ kullanılmıştır.

2.6. Sporla İlgili Oyunlar ve İletişim Becerileri

İletişim, bireyin dünyaya geldikten sonra çevresini algılamaya başlamasıyla başlar. Dinamik bir olgu olarak insanın çevresiyle etkileşim biçimine bağlı olarak güçlenir ya da zayıflar (Çağlar ve Kılıç, 2011:3). Bu bağlamda iletişim becerileri öğrenilebilen ve pekiştirilmediğinde unutulabilen becerilerdir (Aspegren, 1999). Oyun ve spor ortamlarının da iletişimi geliştirmek ve pekiştirmek için uygun birer araç oldukları düşünülmektedir. Bu nedenle bu başlık altında sporla ilgili oyunlar ile iletişim becerileri arasındaki olası ilişki boyutları ve bilimsel çalışmalar aktarılmaya çalışılmıştır.

Bir birey diğer bireyle ilişki kurmadan önce kendisiyle bir ilişki kurmak zorundadır. Başka bir deyişle iletişim kişinin kendisi ile başlayıp, kendisi ile sonlanmaktadır (West ve Turner, 2011:59). Bu nedenle bireyin kendini tanıması kişilerarası iletişim ve etkileşimi etkiler (Aşçı, 1999). Kendini tanıma benlik kavramıyla ilgili bir olgudur. Benlik kavramı “kişinin kendisi hakkında ne düşündüğü ve yine kişinin başkalarının kendisi hakkında ne düşündüğü konusundaki görüşü” olarak tanımlanmaktadır (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:43). İnsanın kim olduğuna ilişkin algılamalarının bir organizasyonudur (Özalp, 2004:81). Programlanarak uygulanan oyun ve spor aktivitelerinin benlik kavramını geliştirebilecek en iyi uygulamalardan olduğu söylenmektedir. Çünkü doğumundan itibaren kendini bedensel hareketleri yoluyla tanımaya başlayan insanın, benlik kavramının temelini oluşturan başarı ve motivasyonu en somut olarak görebileceği ortamlar oyun ve spor aktiviteleri ortamlarıdır. Farklı yetenek ve ilgilere hitap edebilen oyun ve spor aktiviteleri bu özellikleri ile kişiye “ben yapabiliyorum”, “ben yapabilirim” duygusunu yaşatmaktadır. Bu bağlamda bu aktiviteler psikolojik ve fiziksel doyumlar sağlayabilmekte, bireylere çeşitli deneyimler kazanma imkânı verebilmektedir. Böylece benlik kavramının olumlu olarak gelişmesini etkilemektedir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:47). Aşçı (1999) da

oyun sahalarının, spor salonlarının başka bir deyişle sporun ve hareketin kişiye kendi dünyasını bulma fırsatı tanıdığını, sporla kişinin duygularını anlama olanağı bulunduğunu vurgulamıştır (Aşçı, 1999:15). Kişinin kendini nasıl algıladığı, kişi-içi iletişimini, kişilerarası iletişimini ve iletişime girme kaygısını etkilediği için (Verderber ve Ark, 2010:34) spor ve sporla ilgili aktivitelerle kazanılabilecek benlik kavramı iletişim becerileri açısından önemli görülmektedir. Ayrıca ilk yaşlarında hareket ve oyunu iletişim aracı olarak kullanan çocuğun çeşitli nedenlerle bu aktivitelerinin kısıtlanması, içine kapanık kişilik özellikleri geliştirmesine neden olabilmektedir (Çamlıyer ve Çamlıyer:2001:31). Kişiliğin büyük bir kısmının 6 yaşlarına kadar oluştuğu düşünülürse (Ormanlıoğlu Uluğ, 2007:20), bu durumun iletişimle ilgili olumsuzluk yaratacağı söylenebilir. Çünkü iletişim becerileri sosyallik, dışadönüklük, atılganlık ve yakınlık gösterme gibi kişilik özellikleri ile açıklanabilmektedir (Riggio ve Ark., 2003). Bu durumda bireyin ilk yaşlarından itibaren sporla ilgili aktivite ve oyunlarının planlanarak uygulanması iletişim becerilerini geliştirici özellik taşıyabilir.

Sporla ilgili aktivitelerde yapılan bedensel devinim sonucu kazanılan teknik becerinin yanı sıra bireysel farklılıkları görme ve buna saygı duyma yetisi de gelişmektedir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:31). İletişim de kişilerin farklı bakış açılarına saygı duymaktır. Amacı bir olayla ilgili açılardan hangisinin "doğru" ya da "haklı" olduğunu belirlemek değildir. Bir bütüne farklı açılardan bakarak, onu anlayabilme becerisidir. Başka bir deyişle iletişime giren kişilerin bakış açıları bütünü ifade etmez. Ancak parçaları olabilir. Bütünü oluşturacak unsur ortak noktayı bulabilmektir. Bu da farklılıklara saygı duymakla sağlanabilir (Özer, 2006:162, 164). Ancak saygı duyma eyleminden önce de bireysel farklılıkları keşfedebilmek gerekir. Bu durum olaylara farklı açılardan bakabilmek ile olanaklıdır. "İletişim, olaylara farklı açılardan bakabilme esnekliğini gerektirir" (Özer, 2006:65). Spor ve sporla ilgili aktiviteler bireyleri ya da bireylerden oluşan takımları sürekli farklı mücadeleler içerisine sokmaktadır. Sporcuların ya da spor yapanların, oyun sırasında başarıyı elde etmek için anlık oluşan pozisyonlarda hep bir karar süreci içerisinde oldukları söylenebilmektedir. Alternatif kararlardan en uygun olanını seçmek için ise olaylara farklı açılardan bakmak gerekir. Örneğin; net ve kort oyunlarında, topun nereye

düŖeceđini tahmin etmek ya da topun nereye gönderileceđine karar vermek, yakın temas oyunlarında rakibi geip sayı alabilmek, vuruŖ ve saha oyunlarında mesafe ve rakibin pozisyonuna gre hedefe ulaŖtıracak atıŖı belirlemek, hedef oyunlarında yine benzer olarak puan getirecek vuruŖu yapabilmek, dođa sporlarında amaca ulaŖmak iin hangi yolun daha gvenli ve kısa olduđunu belirlemek iin, oyun iinde farklı aıları grp deđerlendirebilmek gerekmektedir.

İletiŖimde bireysel farklılıklarla ilgili olarak bir de algılama boyutu vardır. Gelen iletiler algısal bir rn haline gelmedike iletiŖimin gerekleŖmesi mmkn deđildir. Algılama aktif bir sretir. KiŖinin deneyimlerine, ilgilerine, ihtiyalarına, sevdiđi ve sevmediđi Ŗeylere ve tutkularına yani kiŖisel zelliklerine gre Ŗekillenir (Devito, 2004:91). Bu yzden kurulan bir cmle ya da sylenen bir kelime biri iin "Ŗaka" olarak algılanırken, diđer iin "hakaret" olarak algılanmakta ve onu kızdırabilmektedir.

Duyularla bađlantılı olarak beŖ algısal kanaldan sz etmek mmkndr. Bunlar; grme, duyma, hissetme (cilt), koklama ve tat almadır. evreden gelen iletiler bu duyularla alınmakta, benzer Ŗekilde, gstererek, anlatarak, dokunarak ya da koku yoluyla gnderilmektedir. Ancak bu duyularla alınan btn uyarılar algılanamamakta ve veriler nem ve ncelik sırasına gre "seici algılanmaktadır". nk insan beyni, gelen her uyarıcıyı karmaŖık yorumlama srecinden geirip anlamlı bir algılama rn olarak ortaya koymak iin yeterli kapasiteye sahip deđildir. Bu nedenle insan beyni sınırlı kapasitesini duyu kanallarından birini daha ok kullanarak algılamaya ynelir. Bazı bireyler grsel kanallarını daha baskın kullanırken, bazı bireyler iŖitsel, bazı bireyler de hissetmeye aık kanalları daha baskın kullanmaktadır. İletiŖim srecinde bu baskın algılama kanallarının son derece nemli bir rol vardır. İletilerin anlaşılabilmesi, iletinin karŖıdaki kiŖinin baskın olan algılama kanalına uyumlu bir Ŗekilde biimlendirilmesiyle daha kolaylaŖabilecektir (zer, 2006:89,90). Farklı ilgi ve becerideki bireylerin katılımına olanak sađlayan spor aktiviteleri, eŖitliliđi sayesinde bireylerin baskın algılama kanallarına hitap edebilecek zelliktedir. Bu bađlamda spor, sporla ilgili bir aktivite veya oyunda, uygulanacak hareket rnts, taktik, teknik ya da bir problem durumu; szel olarak anlatıldıđında, bireyin duysal algı kanalına, vcut hareketleri veya herhangi bir grsel ara ile gsterimi yapıldıđında, grsel algı kanalına, oyun veya

kurgularla uygulandığında, bireyin olayı deneyerek yaşamasına olanak sağladığı için, kinestetik (hissetme) algı kanalına uygun olarak biçimlendirilebilir (Tepeköylü ve Ark., 2009). Ayrıca oyun veya yarışma sırasında aynı takımdaki oyuncular ya da antrenörle/öğretmenle oyuncular arasında çeşitli nedenlerle (karşı takımdan bir sonraki hamleyi saklamak, kısa sürede anlaşmayı sağlamak vb.) farklı algılama kanallarına iletiler gönderilmektedir. Bu da sosyal yaşantıya transfer olarak algılamayla ilgili bireysel farklılıklara göre ileti gönderme yetisini geliştiriyor olabilir. Cratty (1973) de spor takımlarındaki iletişim kanalı ve kişilerarası iletişim kalitesinin yaşam grupları ve sosyal gruplarınkine benzer olduğunu söylemektedir (Cratty, 1973:275).

Kişilerarası iletişimin öğelerinden biri de sözsüz iletişimdir. Tutum ve duyguları yansıtan sözsüz iletişimin insan iletişimde önemli bir yeri vardır. Çünkü insanın “ne söylendiği”nden çok “nasıl söylendiği” önemlidir.(Batlaş ve Batlaş; Devito, 2004:). Araştırmacılar sözel iletilerle sözsüz iletiler çeliştiğinde, sözsüz iletilere inanma eğilimi olduğunu söylemişlerdir (L'Abate ve Bagarossi, 1993:Akt: McGinty ve Ark., 2003; Mehrabian, 1972:Akt: Minskoff, 1980; Rashotte, 1997:Akt: McGinty ve Ark., 2003). Bunun yanı sıra gönderilen sözlü iletiler ile sözsüz iletiler birbiriyle uyumlu olduğunda ise sözlü iletideki mesajın anlamının güçlendiği belirtilmiştir (Devito, 2004).

Sözsüz iletilerden biri olan dokunsal temaslar da iletişimde bir mesaj niteliği taşımakta ve alıcı tarafından anlamlandırılmaktadır (Akoğuz, 2002). Antrenman ya da yarışma sahalarında sporcuların takım arkadaşları, antrenörleri ve hatta rakipleriyle, antrenörlerin sporcularıyla dokunma yoluyla mesaj alış verişinde buldukları sıklıkla gözlemlenebilmektedir. Bu durumun dokunsal temaslarla mesaj yollama ve mesajdaki anlamı çözme becerisini pekiştirdiği düşünülebilir. Çünkü spor etkinlikleri ve oyunlar yoluyla kazanılan psikolojik ve sosyal alandaki davranış değişiklikleri bireyin genel yaşantısına transfer olur mu konusunda yapılan araştırmalar, bedensel aktiviteler yoluyla fiziksel ve psiko-sosyal alanlarda kazanılan davranışların günlük yaşamda gerekli ve ilgili benzer durumlara transfer olduğunu göstermiştir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:46; Gould ve Carson, 2008; Jones ve Lavellee, 2009).

Sözsüz iletişimin diğer bir ögesi olan beden duruşu, boy, kilo, ten ve sağlıkla ilgili görünüm gibi fiziksel özelliklerin mesaj alış verişindeki önemi literatürde vurgulanmaktadır (Korkut, 2004:127). Hatta İzgören (2000)'e göre insanların beden duruşları duygularını bile etkilemektedir (İzgören, 2000:125). İletişim ilk önce kişinin kendi içinde başladığı için bu önemli bir noktadır. Bununla ilgili olarak omuzlar öne doğru kapanmış düşük bir duruş aşağılık duygusu, fark edilmek istememe gibi olumsuz mesajlar taşırken (McKay ve Ark., 2010, çev. Köroğlu:62), “merkezin göğüs üzerinde kesişen bir yatay ve dikey eksen üzerinde durması, omuzların geriye doğru genişlemeden dik olarak tutulması kendini kabul ettiren güvenli bir görünüş ortaya koyarak” olumlu mesajlar taşır (Batlaş ve Batlaş, 1999:15). Batlaş ve Batlaş (1999) “merkezlerini ölçülü bir şekilde dünyaya açan insanların diğer insanlarla büyük bir çoğunlukla sağlıklı ilişkiler içinde olduklarını” belirtmişlerdir. Bunun yanı sıra kişinin beden duruşuyla ilgili olan göğüs açıklığından kişilik yapısı ve içinde bulunduğu duygu durumu hakkında bilgi sahibi olunabileceği söylenmektedir (Batlaş ve Baltaş, 1999:15). Spor dalı farkı gözetmeksizin sporculardaki kassal kuvvetlenmeye bağlı oluşan postürü incelendiğinde; genel olarak göğüs açıklığının, başka bir deyişle merkezinin göğüs üzerinde kesişen bir yatay ve dikey eksen üzerinde durduğu görülmektedir. Buna göre sporcuların merkezlerini ölçülü bir şekilde (omuzların öne ve fazla geriye gitmeden orta pozisyonda dik bir şekilde bulunması) çevreye açtıkları söylenebilir. Bu durumun da özellikle çok önemli olan iletişimin ilk dakikalarında etkili iletişim kurmayla ilgili pozitif bir katkı sağladığı düşünülmektedir.

Konuyla ilgili bilimsel araştırmalar incelendiğinde spor yapan grupların iletişim becerilerinin yapmayanlara göre daha yüksek olduğu söylenmektedir. Tepeköylü ve Ark. (2011)'in üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada üniversite takımlarında sporcu olan öğrencilerle spor yapmayan öğrencilerin iletişim becerileri karşılaştırılmıştır (Tepeköylü ve Ark., 2011). Bu çalışmada sporcu öğrencilerin iletişim becerilerinin spor yapmayanlara göre daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Benzer olarak Yüksel ve Tepeköylü (2010)'ün ortaöğretim öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada da, okul takımlarında sporcu olan öğrencilerin spor yapmayanlar göre iletişim becerilerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Yüksel ve Tepeköylü, 2010).

Tepeköylü ve Ark. (2009)'ın yaptığı diğer bir çalışmada ise Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu öğrencilerinin iletişim becerisi düzeyleri belirlenmeye çalışılmıştır. Çalışmada bu öğrencilerin iletişim becerisi düzeylerinin oldukça yüksek olduğu ve bu durumun büyük bir çoğunluğunun (%88.9) elit ya da rekreasyonel anlamda spor yapıyor olmalarına bağlanabileceğini söylemişlerdir (Tepeköylü ve Ark., 2009).

Lindsey (2012) üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada kampüs rekreasyonel spor tesislerinin ve programının yararları ve öğrencilerin doyumları üzerindeki etkisini araştırmıştır. Öğrencilerin yüzde sekseni bu uygulamalardan iletişim becerileri açısından fayda gördüklerini belirtmişlerdir. Erkek ve kız öğrenciler aşağı yukarı aynı düzeyde faydalandıklarını belirtmişlerdir (Lindsey, 2012). Jones ve Lavellee (2009) spor ortamlarındaki deneyimsel öğrenmeyle gençlerin daha olumlu bireyler haline gelebildiği ve bu ortamlarda elde edilen becerilerin yaşam becerilerine transfer edilebildiğini belirtmişlerdir. Yaptıkları nitel çalışmada örneklemdaki genç, iletişim, liderlik gibi özel becerileri spor yoluyla öğrendiğini ve bunları diğer yaşam alanlarına transfer ettiğini söylemiştir (Jones ve Lavellee, 2009).

Yapılan araştırmaların genel olarak iletişim becerilerinin sporda takım performansına ya da başarısına etkisi üzerine yoğunlaştığı görülmektedir. Raiola ve Di Tore (2012)'nin voleybolcular üzerinde yaptıkları çalışmada bedensel iletişimin final skoru üzerinde önemli bir ağırlığının olduğunu söylemişlerdir (Raiola ve Di Tore, 2012). Sullivan (1993) iletişim becerilerinin takım performansı ve başarısı üzerinde etkili olan önemli bir unsur olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle çalışmasında etkileşimli sporlardaki sporcuların iletişim becerilerini geliştirmek amacıyla bir iletişim becerileri eğitim programı oluşturmuştur. Bu programın takım üyelerinin iletişim becerileri farkındalığını ve yeterliliğini arttırdığı görülmüştür (Sullivan, 1993). Sarı ve Ark. (2012) benzer olarak iletişim becerilerinin takım başarısını etkileyen ana unsur olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle pozitif dönüt, sosyal destek, eğitim ve öğretimi içeren antrenörlük davranışları ve sporcuların iletişim becerisi arasında pozitif bir ilişki olduğunu: sporcuların temel psikolojik ihtiyaçlarıyla iletişim becerileri arasında da negatif bir ilişki olduğunu araştırma sonucu olarak ortaya koymuştur (Sarı ve Ark., 2012). Sullivan ve Gee (2007) 18-28 yaşlarındaki sporcular üzerinde yaptığı çalışmada

takım içi iletişim ile sportif doyum arasındaki ilişkiyi incelemiştir. İki değişkenin birbiriyle ilişkili olduğunu ve bu bulgunun takım performansı üzerinde etkili olduğu için önemli olduğunu belirtmişlerdir (Sullivan ve Gee, 2007). Chandel (2012) de yaptığı derleme çalışmada takım üyeleri arasında mental modellerin paylaşılması, başarının sağlanması için etkili iletişimin bir zorunluluk olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca takım üyeleri arasında bilgi ve duyguların iletişim yoluyla sürekli paylaşıldığını, bunun da takım içi güveni arttırdığını belirtmiştir (Chandel, 2012).

Cunningham ve Eys (2007) birbirine bağımlı spor takımlarındaki (futbol, basketbol, rugby, voleybol, su topu, hokey) sporcuların rol belirsizlikleri ile takım içi iletişim arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu iki değişken arasında negatif bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca erkekler daha fazla negatif çatışma iletişimi gösterirken, kadınlar daha fazla kabul iletişimi göstermişlerdir (Cunningham ve Eys, 2007).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırma deseni, pilot çalışma, çalışma grubunun tanımlanması, veri toplama araçları, deneysel uygulama, verilerin toplanma süreci ve son olarak istatistiksel analizler hakkında bilgi verilecektir.

3.1. Araştırma Deseni

Araştırmada nicel araştırma tekniklerinden öntest-sontest kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmada bir deney bir kontrol grubu vardır. İlk önce araştırmaya katılmaya gönüllü olan öğrencilerden bir örneklem çerçevesi oluşturulmuştur. Daha sonra tesadüfi olarak belirlenen bir grup deney bir grup da kontrol grubu olarak atanmıştır. Deneyin başlangıcında bağımlı değişken olan iletişim becerisi algılarının öntest ölçümü deney ve kontrol grubunun ikisinde de uygulanmıştır. Bağımsız değişken olan sporla ilgili oyun uygulamalarına 10 hafta boyunca sadece deney grubu katılmıştır. Kontrol grubuna hiçbir uygulama yapılmamıştır. 10 hafta sonra deneyin sonunda bağımlı değişken olan iletişim becerisi algılarının sontest ölçümü deney ve kontrol grubuna tekrar uygulanmıştır.

Sporla ilgili oyunların uygulanabilirliğini test etmek ve değişim işlemindeki problemleri önlemek için 2009-2010 bahar yarısında 9 hafta boyunca 20 uygulama yapılarak pilot çalışma gerçekleştirilmiştir.

3.2. Pilot Çalışma

1. İlk olarak Milli Eğitim İl Müdürlüğü'nden alınan izin ile pilot uygulamanın yapılması planlanan ortaöğretim kurumunun beden eğitimi öğretmeni ile çalışmayla ilgili görüşme yapılmıştır. Söz konusu okulun alan ve malzeme kaynakları incelenmiş ve çalışmanın ve yapılacak uygulamanın içeriği ve amacı açıklanmıştır. Sonrasında okul müdürü ve müdür yardımcısıyla görüşülmüş ve onlardan da onay alınmıştır.

2. Beden eğitimi öğretmeni tarafından okulun bütün öğrencilerine duyurular yapılmıştır. Gönüllü öğrencilerden bir liste oluşturulmuştur. 68 kişi çalışmaya katılmak için gönüllü olmuştur.
3. Gönüllüler ile araştırmacı tarafından yapılan toplantıya 40 öğrenci katılmıştır. Bu toplantıda gönüllü öğrencilere çalışmayla ilgili açıklamalar yapılmış, onlara getireceği olası faydalar anlatılmıştır. Çalışmaya katılmaya zorunlu olmadıkları, istedikleri zaman bırakabilecekleri ve bundan zarar görmeyecekleri belirtilmiştir. Toplantı sonunda ölçme araçlarını doldurmaları sağlanmıştır. Ölçme araçlarıyla ilgili anlaşılma ve okunma güçlüğü gibi herhangi bir sorun ile karşılaşılmamıştır. Yapılacak ilk uygulamanın tarihi ilan edilmiştir.
4. Katılımcılara çalışma öncesinde veli ve öğrencinin çalışmaya olur verdiğini belgelendirecek olan "Gönüllü Bilgilendirilmiş Olur Formu" ve "Sağlık Raporu" örneği dağıtılmıştır. Bu belgelerin onaylı halleri uygulama süreci içinde toplanmıştır.
5. Deneysel uygulamanın ilk çalışmasına 24 öğrenci katılmıştır.
6. 5 uygulama olarak planlanan pilot çalışma süreci 9 hafta boyunca devam etmiştir. 7 hafta, haftada 2 çalışma ve son 2 hafta, haftada 3 çalışma olmak üzere toplam 20 çalışma yapılarak pilot uygulama tamamlanmıştır.
7. Sporla ilgili oyun uygulamaları pilot çalışmasının uygulama süresinin uzatılmasının nedenleri aşağıdaki gibidir;
 - i. Çalışma grubunun yaş dönemi özelliklerinden kaynaklanan davranış özelliklerinin araştırmacı tarafından daha iyi kavranması gerekliliği düşünülmüştür.
 - ii. Sporla ilgili oyunlarda anahtar elemanlar çerçevesinde oyun süreci içinde yapılan değişiklikler her oyunda farklı sonuçlar meydana getirmiştir.
 - iii. Sporla ilgili oyunlarda kullanılan farklı materyallerin hepsinin uygulamadaki işe yararlılığının denenmesi gerekliliği doğmuştur.
 - iv. Sporla ilgili oyunlar üç yabancı kaynaktan yararlanılarak ve araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. Literatürdeki bilgilerle uygulamanın uyum sağlamadığı ya da beklenen ile gözlenen arasında farkın olduğu durumlar meydana gelmiştir (örneğin: çok sevileceği düşünülen oyunun

sevilmemesi, ilginç bulunacağı düşünülen oyunun aptalca bulunması ya da tam tersi durumların oluşması gibi.).

8. Her uygulama en az iki ders saati (80 dakika) sürmüştür.
9. Bir uygulama süreci aşağıdaki gibi gerçekleşmiştir.

Tablo 5: Pilot Çalışmadaki Bir Uygulama Sürecine İlişkin Zaman Çizelgesi

Aktivite	Süre
Isınma	15 dk
Isınma Oyunu	20 dk
Esas Evre Oyunu	35 dk
Soğuma	10 dk

10. Çalışma hiç devamsızlık yapmadan katılan 11 öğrenci ile tamamlanmıştır. Yaş ortalamaları \bar{X} yaş=16.00±0.44'dür. Cinsiyet ve sınıf düzeyine göre dağılımları Tablo 6'daki gibidir.

Tablo 6: Pilot Çalışma Grubunun Cinsiyet ve Sınıf Düzeylerine göre Dağılımı

Grup	Sınıf	Cinsiyet		Toplam
		Kız	Erkek	
Pilot Çalışma Grubu	9. Sınıf	1	1	2
	10. Sınıf	7	1	8
	11. Sınıf	1	-	1
	Toplam	9	2	11

11. Sporla ilgili oyunlarla ilgili gerekli düzeltme ve düzenlemeler yapılmıştır.
 - i. Sporla ilgili oyunlarda kullanılan güvenlik sorunu yaratan, çabuk kullanılmaz hale gelen materyallerin uyarlamaları yapılmıştır.
 - ii. Uygulanan sporla ilgili oyunun ilgi çekici bulunmaması gibi durumlara karşı yedek oyunlar için hazırlıklı gelinmesine karar verilmiştir.
 - iii. Ortaöğretim öğrencilerinin oyun kategorilerinden hareket oyunlarını çok fazla tercih etmediği görülmüştür. Bu kategoride reaksiyon oyunları

oylatılmıştır. Oyunların daha çok mücadele gerektiren diđer drt kategoride yođunlařtırılmasına karar verilmiřtir (Hedef oyunları, file ve kort oyunları, vuruř ve alan oyunları, yakın temas oyunları).

- iv. Top kullanılan takım oyunlarında paslařmayı fazla tercih etmedikleri grlmř ve paslařmayı zorunlu kılacak alternatifler/uyarlamalar sıkladıřtırılmıştır (rneđin; bireysel ve takım bazında kurallar koyma, oyun alanı iin engeller yerleřtirme).
- v. Yakın temas sporlarında genel olarak kız đrencilerin daha pasif ve korkak erkek đrencilerin de daha aktif ve giriřken oldukları grlmřtr. Bu durumun paslařmayı zorunlu kılacak alternatifler geliřtirilerek ve farklı đrencilerin farklı davranıřları desteklenerek daha dengeli hale getirilebileceđi grlmřtr.

3.3. alıřma Grubu

alıřma ergenlik dneminin kiřilerarası iliřkilerde bařarılı olabilmek iin olduka fazla aba harcanan nemli bir sre olduđu (Giffin ve Patton, 1997: Akt:Erzkan, 2009) gz nnde bulundurularak bu dneme denk gelen ortađretim đrencilerinde yapılmıřtır. alıřmaya katılmaya gnll olduđunu belirten đrencilerden basit tesadfi rnekleme tekniđi kullanılarak 28 đrenci deney 28 đrenci kontrol grubu olarak belirlenmiřtir. Ortađretim 9. ve 10. sınıf đrencileri arařtırmaya katılmaya gnll olmuř, 11. Ve 12. sınıf đrencileri yođun derslane, ett, kurs vb. akademik aktivitelerini neden gstererek katılmayı tercih etmemiřlerdir. Her hangi bir ders dıřı etkinliđe katılan, okul spor takımlarında sporcu olan, okul dıřında lisanslı olarak spor yapan ve serbest zaman aktivitesi olarak dzenli olarak spor yapan đrenciler arařtırmaya dhil edilmemiřtir. 10 hafta sren sporla ilgili oyun uygulamalarına 1 haftadan fazla katılmama durumunda geliřtirilmesi planlanan iletiřim becerisi algılarının etkilenmeyeceđi dřnlerek 9 haftadan daha az katılan 4 đrenci arařtırma dıřı bırakılmıştır. Ayrıca 5 đrenci de zaman yetersizliđi, derslanedeki ett alıřmalarının arttırılması, akademik becerileriyle ilgili zel ders saatlerini ve okul sonrası servise binemedikleri iin evlerine ulařım glklerini neden gstererek

araştırmadan kendi istekleriyle ayrılmışlardır. Deneysel çalışmanın yapıldığı ortaöğretim kurumunda alınan karar sonucu sınavların dönem boyunca haftalara yayılmış olmasının ve hemen hemen her hafta bir ya da birden fazla sınava tabi tutuluyor olmalarının da bu duruma neden olduğu düşünülmektedir. Ayrıca çalışma güz döneminde yapıldığı için sporla ilgili oyunların ders dışı olarak uygulanması sonucu tam gün öğrenim gören öğrencilerin okul sonrası uygulamaya katılıyor olması kış günlerinde bir dezavantaj yaratmış olabilir. Çalışmalar sırasında beden eğitimi öğretmenleri tarafından 1 öğrenci okul atletizm takımına, 1 öğrenci voleybol takımına 2 öğrenci halkoyunları takımına dahil edildiği için çalışma dışı bırakılmıştır. Sonuç olarak en az 9 hafta sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan 15 öğrenci çalışmanın deney grubunu oluşturmuştur. Grubun ortalama puanını etkileyeceği düşünülerek kontrol grubundan da aynı sayıda öğrenci cinsiyet değişkeni temel alınarak araştırma dışı bırakılmıştır. Çünkü literatürdeki birçok araştırma kızların iletişim becerilerinin erkeklerden daha iyi düzeyde olduğunu belirtmektedir (Aspegren, 1999; Bozkurt ve ark., 2003; Cunningham, 1977; Korkut, 1997; McDowell, 1993; Saygıdeğer, 2004). Araştırmanın bağımlı değişkeni olan iletişim becerisi algılarını etkileyebileceği düşünülen ders dışı etkinliklerden herhangi birine katılan, okul dışında bir spor takımında sporcu olan ve serbest zaman etkinliği olarak düzenli spor yapan öğrenciler çalışma kapsamına dâhil edilmemişlerdir.

Bu bağlamda araştırma 15 deney 15 kontrol grubu olmak üzere toplam 30 öğrenci ile tamamlanmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin yaş ortalamaları \bar{X} yaş=15.40±0.498 dir. Kontrol ve deney grubunun cinsiyet ve sınıf düzeyi değişkenlerine göre dağılımları Tablo 7'deki gibidir.

Tablo 7: Çalışma Grubunun Cinsiyet ve Sınıf Düzeyine göre Dağılımı

Grup	Sınıf	Cinsiyet		Toplam
		Kız	Erkek	
Deney	9. Sınıf	-	2	2
	10. Sınıf	10	3	13
	Toplam	10	5	15
Kontrol	9. Sınıf	-	-	-
	10. Sınıf	10	5	15
	Toplam	10	5	15

3.4. Deneysel Uygulama

1. İlk olarak Milli Eğitim İl Müdürlüğü'nden alınan izin ile deneysel uygulamanın yapılacak olduğu ortaöğretim kurumunun beden eğitimi öğretmeni ile çalışmayla ilgili görüşme yapılmıştır. Söz konusu okulun alan ve malzeme kaynakları incelenmiş ve çalışmanın ve yapılacak uygulamanın içeriği ve amacı açıklanmıştır. Sonrasında okul müdürü ve müdür yardımcısıyla görüşülmüş ve onlardan da onay alınmıştır.
2. Beden eğitimi öğretmeni tarafından okulda bütün öğrencilere duyurular yapılmıştır. Araştırmacı ve beden eğitimi öğretmeni tarafından bu ortaöğretim kurumundaki sınıflarda bilgilendirme toplantıları yapılmış ve çalışmanın onlara getireceği olası faydalar anlatılmıştır. Çalışmaya katılmaya zorunlu olmadıkları, istedikleri zaman bırakabilecekleri ve bundan zarar görmeyecekleri belirtilmiştir. Toplantılar sonrası 75 kişi araştırmaya katılmaya gönüllü olduklarını söylemişlerdir.
3. Gönüllü öğrencilerden ölçme araçlarını doldurmaları istenmiş, veli ve öğrencinin çalışmaya olur verdiğini belgелendirecek olan “Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu” dağıtılmıştır. Araştırmaya katılma kriterlerine uymayan öğrenciler araştırma kapsamından çıkarılmıştır. Araştırmaya katılmaya uygun olan 58 öğrenciden tesadüfi olarak deney ve kontrol grupları belirlenmiştir.
4. Deney grubuyla ayrı bir toplantı yapılmış, bu gruba “Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu”na ek olarak “Spor yapmasında sakınca yoktur.” ibareli sağlık

raporu örneği dağıtılmıştır. Bu formların onaylı halleri uygulama süreci içerisinde toplanabilmektedir.

5. Deney grubu ile yapılan toplantıda okuldaki salonun kullanım durumuna göre oluşturulan günler duyurulmuş ve başlama tarihi öğrencilerle beraber belirlenmiştir. Yapılan ilk uygulamaya 28 öğrenci katılmıştır
6. Öğrenciler 10 hafta boyunca haftada 2 gün, gün de en az iki ders saati (80 dakika) sporla ilgili oyun uygulamalarına katılmışlardır. Bir uygulama sürecinin zaman çizelgesi Tablo 8'deki gibidir.

Tablo 8: Bir Uygulama Sürecine İlişkin Zaman Çizelgesi

Aktivite	Süre
Isınma	15 dk
Isınma Oyunu	20 dk
Esas Evre Oyunu	35 dk
Soğuma	10 dk

7. Çalışmalar salı ve cuma günleri saat 15:00'den sonra ders dışında yapılmıştır.
8. 10 hafta sonunda deney ve kontrol grubuna araştırmının bağımlı değişkeni olan iletişim becerisi algılarının son test ölçümleri yapılmıştır.

3.5. Veri Toplama Araçları

Araştırmada bağımlı değişken olan ortaöğretim öğrencilerinin iletişim becerisi algılarını ölçmek amacıyla Korkut (1996) tarafından geliştirilen “İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği” ve öğrencilerin demografik bilgilerini elde etmek amacıyla “Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır.

3.5.1. Kişisel Bilgi Formu (KBF)

Araştırmaya katılan ortaöğretim öğrencilerinin demografik bilgilerini elde etmek ve araştırmının bağımsız değişkeni olan iletişim becerisi algılarını etkileyebilecek

istenmeyen deęişkenleri kontrol altına alabilmek için arařtırmacı tarafından oluşturulan formdur. Kişisel Bilgi Formunda öğrencilerin cinsiyetine, yaşına, sınıfına, serbest zaman etkinlięi olarak düzenli spor yapıp yapmadıklarına, okulda ders dıőı etkinliklere katılıp katılmadıklarına ve okul dıőında lisanslı olarak bir spor takımında oynanıp oynamadıklarına ilişkin sorular yer almıőtır.

3.5.2. İletişim Becerilerini Deęerlendirme Ölçeęi (İBDÖ)

Arařtırmada veri toplamak amacıyla kullanılan “İletişim Becerilerini Deęerlendirme Ölçeęi” (İBDÖ), Korkut (1996) tarafından ilk önce lise öğrencilerine yönelik hazırlanmış, daha sonra üniversite öğrencileri ile 61 yetişkin üzerinde uygulanmıştır. İBDÖ 5’li likert tipi bir ölçektir. 25 maddeden oluşan bir form seklindedir. Nasıl cevaplanacağına ilişkin bir yönergeyi de içeren bu formda “her zaman (5), sıklıkla (4), bazen (3), nadiren (2) ve hiçbir zaman (1)” olmak üzere derecelendirilmiş seçenekler yer almaktadır. Tersine maddelerin olmadığı ölçekte yüksek puan, bireylerin kendi iletişim becerilerini olumlu yönde deęerlendirdikleri anlamındadır.

3.5.2.1. İletişim Becerilerini Deęerlendirme Ölçeęi’nin Geçerlik ve Güvenirlięi

Korkut (1996) İBDÖ’nün geçerlik ve güvenilirlik çalışmasını yaşları 14-17 arasında deęişen 126 öğrenci ile yapmıştır. Ölçeęin maddelerinin yapı geçerliğini, dięer bir deęişle çok boyutlu olup olmadığını anlamak amacıyla temel bileşenler faktör analizi uygulanmıştır. Dönüőtürülmeden yapılan analiz sonucunda maddeler özdeęerleri 1.00’ın üstünde olan dokuz faktöre yayılmış, ancak son beő faktöre çok az sayıda madde girmiştir. Birinci faktörün özdeęerinin 4.37; ikinci ve dięer faktörlerin özdeęerlerinin ise sırasıyla 1.91; 1.77; 1.56; 1.37; 1.27; 1.18; 1.13; 1.08 olduęu görülmüőtür. Elde edilen faktör yığılmalarının birbirinden çok farklı olmaması ölçeęin tek boyutluluk için tek faktör yapısını gösterdięi biçiminde yorumlanmıştır. Ölçeęin Görür (2001) tarafından 50 lise öğrencisiyle yapılan İBDÖ’nün benzer ölçekler geçerlięi çalışmasında Kişilerarası İlişiler Tarzı Ölçeęi kullanılmış geçerlik katsayısı .89 bulunmuőtur. Ölçeęin Korkut (1997) tarafından üniversitede okuyan 58 öğrenci ve 61 yetişkinle

yapılan iki geçerlik çalışmasında benzer ölçekler geçerliği kullanılmıştır. Yetişkinlere uygun olması nedeniyle benzer ölçek olarak Dökmen (1988) tarafından geliştirilen Empatik Eğilim Ölçeği'nden yararlanılmıştır. İki grubun sırasıyla geçerlik katsayıları .52 ve .48'dir. Yüksel (1997) tarafından 120 üniversite öğrencisiyle yapılan İBDÖ'nün benzer ölçekler geçerliği çalışmasında da Öztan'ın (1994) Türkçeye uyarlamış olduğu Kişilerarası İlişkiler Tarzı Ölçeği kullanılmış ve geçerlik katsayısı .54 olarak bulunmuştur.

Korkut (1997) tarafından üniversitede okuyan 58 öğrenci ile iki hafta arayla yapılan çalışmada testin tekrarı yöntemi ile yapılan güvenirlik çalışması sonucunda ölçeğin güvenirlik katsayısı .78 ($p<.001$) olarak elde edilmiştir. İç tutarlılık katsayısı olarak alfa değeri ise üniversite öğrencileri için .86 ($p<.001$) olarak bulunmuştur. Diğer bir güvenirlik çalışmasında 61 yetişkinin puanlamalarıyla yapılan iç tutarlılık katsayısı .75 olarak bulunmuştur. Yüksel (1996) tarafından 120 üniversite öğrencisiyle yapılan güvenirlik çalışmasında testin tekrarı yöntemi ile üç hafta arayla uygulanan İBDÖ'nün güvenirlik katsayısı .87 olarak bulunmuştur. Tepeköylü ve Ark. (2009) tarafından 466 üniversite öğrencisiyle yapılan çalışmada iç tutarlılık katsayısı olarak alfa değeri ise .82 olarak bulunmuştur.

3.6. Verilerin Toplanması

Araştırma sürecinden önce gerekli resmi izin işlemleri tamamlanmıştır. Beden eğitimi öğretmeni ile görüşülerek her iki taraf için uygun bir zaman belirlenmiştir. Katılımcı öğrenciler ile uygulamaya başlamadan önce bir toplantı düzenlenmiştir. Burada gerekli açıklamalar yapılmış ve ölçme araçlarını doldurmaları sağlanmıştır. Deney grubu ile geçirilen 10 haftalık uygulama süreci sonunda ölçme araçları deney ve kontrol grubuna tekrar uygulanarak araştırma verileri toplanmıştır. Araştırmacının süreçle ilgili gözlemleri araştırmacı notu olarak uygulama sırasında kaydedilmiştir.

3.6.1. Gerekli İzinlerin Alınması

Veri toplama sürecinden önce Celal Bayar Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kuruluna başvurulmuştur. Araştırmada takip edilen protokol, çalışma grubunun özellikleri, veri toplama araçları ve deneysel değişkenin uygunluğu kurul tarafından etik olarak incelenmiş, 10.08.2011 tarihli ve 255 Sayılı İlaç Dışı Bilimsel Araştırmalar izni alınmıştır (EK 7). Ek olarak araştırma ortaöğretim öğrencileri üzerinde yapıldığından çalışmanın yürütülebilmesi için pilot çalışma için B.08.4.MEM.0.20.16.00-044.01.00.00/13846 sayılı ve 25.04.2011 tarihli ve esas çalışma için .08.4.MEM.0.20.16.00-044.01.00.00/33893 sayılı ve 05.10.2011 tarihli kararlar ile Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve Denizli Valiliği'nden gerekli izinler alınmıştır (EK 9 ve EK 10).

3.6.2. Ölçme Araçlarının Uygulanması

Araştırma 2011-2012 güz yarıyılında Denizli İlindeki bir ortaöğretim kurumunda yapılmıştır. Uygulama öncesi sınıflarda duyurular yapılmış, çalışmanın olası faydaları öğrencilere anlatılmıştır. Araştırmaya katılım ve araştırmadan ayrılma ile ilgili gerekli açıklamalar yapılmıştır. Gönüllü olan öğrencilerden belirlenen araştırma grubuna ilk önce "Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu" (EK 6) ve deney grubuna ek olarak "Sağlık Raporu" (EK 7) örneği dağıtılmıştır. Bu belgelerin gerekli yerlerinin ilgililerce doldurulup imzalanmış bir şekilde geri getirilmesi istenmiştir. Sonrasında araştırmanın bağımlı değişkeni olan iletişim becerisi algılarının öntesti ve sontesti için "İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği" öğrencilerin kim olduklarını belirlemek ve cinsiyet değişkenine ilişkin bilgiyi almak için "Kişisel Bilgi Formu" deney ve kontrol grubunun ikisine de uygulanmıştır.

3.7. Verilerin İstatistiksel Analizi

Ortaöğretim öğrencilerinin *Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algılarına Etkisi'nin*

belirlenmesi amacıyla yapılan çalışmanın verileri çözümlenmiş istatistikî analizleri yapılmıştır.

Öntest sontest kontrol gruplu desende deneysel işlemin etkililiğini test etmek ve sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerle katılmayan öğrencilerin iletişim becerisi algılarında cinsiyet faktörüne göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için "iki yönlü ANCOVA" analiz tekniği kullanılmıştır. Bu teknik, bir araştırmada etkisi test edilen deneysel işlemin, faktörün ya da faktörlerin dışında, bağımlı değişken ile ilişkisi bulunan bir değişkenin ya da değişkenlerin istatistiksel olarak kontrol edilmesini sağlamaktadır. Diğer bir deyişle bağımsız değişkenin dışında bağımlı değişken ile ilişkisi bulunan ortak değişkenin (covariate) ya da değişkenlerin istatistiksel olarak kontrol edilmesini sağlayarak, gruplar arası karşılaştırma olanağı sağlar (Büyüköztürk, 2011:111). Az denekli deneysel desenli çalışmalarda kullanıldığı görülmektedir (Honey, 1999; Özsoy ve Ark, 2005, Özsoy ve Ark., 2008, Roland ve Ark., 2012). Değişken sayılarına göre tek yönlü, iki yönlü ve çok yönlü ANCOVA uygulanmaktadır (Kalaycı, 2008:185). Bu çalışmada 2 bağımsız (deney/kontrol grubunda olma ve cinsiyet), 1 bağımlı (sontest) ve 1 ortak değişken (öntest) analize dâhil edildiği için iki yönlü ANCOVA kullanılmıştır. ANCOVA analizinin geçerli olması ve yorumlanabilmesi için bazı varsayımlarının yerine getirilmesi gerekmektedir. Bu varsayımlar şunlardır:

- Gruplar birbirinden bağımsız olmalıdır.
- Grupların varyansı homojen olmalıdır.
- Grup içi regresyon katsayıları eşit olmalıdır.
- Bağımlı değişken normal veya normale yakın dağılım göstermelidir.
- Bağımlı değişken ve ortak değişken aralıklı veya oransal olmalıdır (Kalaycı, 2008:185).

Araştırmada grup varyanslarının homojenliği şartını sağlamak için verilere logaritmik dönüşüm yapılmıştır. İki yönlü ANCOVA analizi dönüştürülmüş veri seti üzerinden uygulanmıştır. Bu şekilde varyansların homojen olduğu belirlenmiştir [F(3,

26)=2.733 $p>.05$]. Bağımlı değişken ve ortak değişkenin regresyon eğimlerinin eşit olduğu bulunmuştur [$F_{\text{deney/kontrol*öntest}}(1, 23)=.036, p>.05$; $F_{\text{cinsiyet*öntest}}(1, 23)=2.069, p>.05$; $F_{\text{deney/kontrol* cinsiyet*öntest}}(1, 23)=.744, p>.05$]. Normal dağılımı belirlemek için yapılan Shapiro-Wilk testinde, bağımlı değişken her grup bazında normal ya da normale yakın dağılmaktadır ($Z_{\text{deney-kız}}=.837, p=.041$; $Z_{\text{deney-erkek}}=.919, p>.05$; $Z_{\text{kontrol-kız}}=.911, p>.05$; $Z_{\text{kontrol-erkek}}=.880, p>.05$).

Sporla ilgili oyun uygulamalarının iletişim becerileri üzerindeki etki gücünü belirlemek için gruplar arası karşılaştırmalara yönelik kullanılan katsayılardan eta-kare (η^2) korelasyon kat sayısı hesaplanmıştır. Eta-kare değerinin .01, .06, .14 olması sırasıyla küçük (small), orta (medium) ve geniş (large) etki büyüklüğü olarak yorumlanmaktadır (Büyüköztürk, 2007:29).

4. BULGULAR

Bu bölümde; *Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algılarına Etkisi* üzerine yapılan çalışmanın bulgularına yer verilmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin İBDÖ öntest puanlarına göre sontest puanlarının karşılaştırılması ve deney ve kontrol grubu öğrencilerinin İBDÖ öntest sontest puanlarının cinsiyet faktörüne göre karşılaştırılması “iki yönlü ANCOVA” ile analiz edilerek aynı tabloda verilmiştir.

4.1. İletişim Becerisi Algılarına İlişkin Öntest Sontest Puanlarının Karşılaştırılması ve İletişim Becerisi Algılarına İlişkin Öntest Sontest Puanlarının Cinsiyet Faktörüne Göre Karşılaştırılması

Bu bölümde deney ve kontrol grubu öğrencilerinin öntest puanlarına göre sontest puanlarının karşılaştırılmasına ve deney ve kontrol grubundaki kız ve erkek öğrencilerin öntest puanlarına göre düzeltilmiş sontest puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin "iki yönlü ANCOVA" testi sonuçları verilmiştir.

H1: Ders dışı etkinlik olarak sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerin iletişim becerisi algıları öntest puanlarına göre sontest puanları katılmayan öğrencilerin puanlarından daha yüksektir.

H2: Ders dışı etkinlik olarak sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerle katılmayan öğrencilerin iletişim becerisi algılarında cinsiyet faktörüne göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

Tablo 9: Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İBDÖ Öntest-Sontest ve Cinsiyete göre Öntest-Sontest Puan Ortalamaları

	Ön Test		Son Test	
	Deney	Kontrol	Deney	Kontrol
Cinsiyet	\bar{X}	\bar{X}	\bar{X}	\bar{X}
	SS	SS	SS	SS
Kız	4.22	4.24	4.51	4.17
	.36	.37	.48	.29
Erkek	3.68	3.82	4.20	3.71
	.65	.31	.51	.29
Toplam	4.04	4.10	4.41	4.02
	.52	.40	.49	.36

Tablo 9 incelendiğinde; İBDÖ ön test puan ortalamaları deney grubundaki kızlar için $\bar{X}=4.22$, erkekler için $\bar{X}=3.68$ ve kontrol grubundaki kızlar için $\bar{X}=4.24$, erkekler için $\bar{X}=3.82$ 'dir. İBDÖ sontest puan ortalamaları ise deney grubundaki kızlar için $\bar{X}=4.51$, erkekler için $\bar{X}=4.20$ ve kontrol grubundaki kızlar için $\bar{X}=4.17$, erkekler için $\bar{X}=3.71$ 'dir. Cinsiyet ayrımı yapılmadan deney ve kontrol grubunun ortalamalarına bakıldığında deney grubunun öntest puanlarının $\bar{X}=4.04$, sontest puanlarının $\bar{X}=4.41$ ve kontrol grubunun öntest puanlarının $\bar{X}=4.10$, sontest puanlarının $\bar{X}=4.02$ olduğu görülmektedir.

Tablo 10: Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İBDÖ Öntest-Sontest ve Önteste göre Düzeltilmiş Sontest ve Cinsiyete göre Öntest-Sontest ve Önteste göre Düzeltilmiş Sontest Puan Ortalamaları

	Ön Test (Log ₁₀)		Son Test (Log ₁₀)			
	Deney	Kontrol	Deney	Deney D	Kontrol	Kontrol D
Cinsiyet	\bar{X} SS	\bar{X} SS	\bar{X} SS	\bar{X}	\bar{X} SS	\bar{X}
Kız	.62 .03	.62 .03	.65 .04	.64	.61 .03	.60
Erkek	.55 .08	.58 .03	.62 .05	.64	.56 .03	.58
Toplam	.60 .06	.61 .04	.64 .05	.64	.60 .03	.59

Tablo 10 incelendiğinde; İBDÖ dönüştürülmüş ön test puan ortalamaları deney grubundaki kızlar için $\bar{X}=.62$, erkekler için $\bar{X}=.55$ ve kontrol grubundaki kızlar için $\bar{X}=.62$, erkekler için $\bar{X}=.58$ 'dir. İBDÖ dönüştürülmüş sontest puan ortalamaları ise deney grubundaki kızlar için $\bar{X}=.65$, erkekler için $\bar{X}=.62$ ve kontrol grubundaki kızlar için $\bar{X}=.61$, erkekler için $\bar{X}=.56$ 'dır. Bu puan ortalamalarına bakıldığında cinsiyet göre bir fark olduğu ve kızların puanlarının daha yüksek olduğu düşünülebilir. Ancak öntest puanları kontrol edildiğinde İBDÖ puanlarında değişmeler olduğu görülmektedir. Buna göre öntest puanlarına göre düzeltilmiş sontest puanları; deney grubundaki kızlar için $\bar{X}=.64$, erkekler için $\bar{X}=.64$ ve kontrol grubundaki kızlar için $\bar{X}=.60$ ve erkekler için $\bar{X}=.58$ 'dir. Cinsiyet ayrımı yapılmadan deney ve kontrol grubunun ortalamalarına bakıldığında deney grubunun dönüştürülmüş öntest puanlarının $\bar{X}=.60$ 'dan $\bar{X}=.64$ 'e yükseldiği; kontrol grubunun ise $\bar{X}=.61$ 'den $\bar{X}=.59$ 'a düştüğü görülmektedir.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin öntest puanlarına göre düzeltilmiş sontest puanlarının karşılaştırılmasına ve deney ve kontrol grubundaki kız ve erkek öğrencilerin öntest puanlarına göre düzeltilmiş sontest puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin iki yönlü ANCOVA sonuçları Tablo 11'de verilmiştir.

Tablo 11: Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Cinsiyete göre İBDÖ İki Yönlü ANCOVA Sonucu

Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Eta-Kare
Model	.041	4	.010	9.192	.000	.595
Ön Test	.018	1	.018	15.795	.001	.387
Deney/Kontrol(d/k)	.016	1	.016	13.890	.001	.357
Cinsiyet	.001	1	.001	.571	.457	.022
d/k*Cinsiyet	.002	1	.002	1.349	.256	.051
Hata	.028	25	.001			
Toplam	11.685	30				

Tablo 11'de deney ve kontrol gruplarının önteste göre düzeltilmiş sontest puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir $F(1, 25)=13.890$, $p<.05$. Puan ortalamalarına bakıldığında (Tablo 10) sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerin iletişim becerisi algılarının katılmayanlara göre daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Bu bulgu, öğrencilerin iletişim becerilerinde gözlenen değişimlerin manipüle edilen deneysel işleme (sporla ilgili oyun uygulamalarına katılıma) bağlanabileceğini göstermektedir.

Sporla ilgili oyunların iletişim becerisi algısı üzerinde ne derece etkili olduğunu açıklayan eta-kare değeri $\eta^2=.357$ olarak hesaplanmıştır. Bu bulguya göre; sporla ilgili oyun uygulamaları öğrencilerin iletişim becerisi algılarında geniş bir etkiye sahiptir.

Deney grubunun İBDÖ puanlarında gözlenen varyansın %35.7'sinin deneysel koşullarla açıklanabileceği ifade edilebilmektedir.

H1 hipotezi kabul edilmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre İBDÖ puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı $F(1, 25)=.571, p>.05$ ve öğrencilerin sporla ilgili oyun uygulamalarına katılma durumu ile cinsiyetin İBDÖ üzerindeki ortak etkisinin de istatistiksel olarak anlamlı bulunmadığı belirlenmiştir $F(1, 25)=1.349, p>.05$. Bu bulgu, deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin İBDÖ puanlarının cinsiyete bağlı olarak değişmediğini göstermektedir.

H2 hipotezi red edilmiştir.

İBDÖ öntest puanları ve sporla ilgili oyun uygulamalarına katılım durumu ile cinsiyet etkileşiminin birlikte İBDÖ sontest puanlarındaki değişkenliği açıklama oranları %59'dur. Bunu tanımlayan iki yönlü ANCOVA modelinin anlamlı olduğu görülmektedir $F(4, 25)=9.192, p<.05$.

5. TARTIŞMA

Bu bölümde, *Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algularına Etkisi* üzerine yapılan çalışmanın bulguları tartışılmıştır. Önce deney ve kontrol grubu öğrencilerinin öntest puanlarına göre sontest puanlarının karşılaştırılmasına, daha sonra deney ve kontrol grubundaki kız ve erkek öğrencilerin öntest puanlarına göre düzeltilmiş sontest puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin "iki yönlü ANCOVA" ile analiz edilerek elde edilen bulguların tartışmasına yer verilmiştir.

H1: Ders dışı etkinlik olarak sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerin iletişim becerisi alguları öntest puanlarına göre sontest puanları katılmayan öğrencilerin puanlarından daha yüksektir.

Araştırma bulgularına göre; deney ve kontrol gruplarının önteste göre düzeltilmiş sontest puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir $F(1, 25)=13.890, p<.05$ (Tablo 11). Puan ortalamalarına bakıldığında (Tablo 10) sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerin iletişim becerisi algularının katılmayanlara göre daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Bu bulgu, öğrencilerin iletişim becerilerinde gözlenen değişimlerin manipüle edilen deneysel işleme (sporla ilgili oyun uygulamalarına katılıma) bağlanabileceğini göstermektedir.

Jones ve Lavellee (2009)'nin bir üniversite öğrencisi üzerinde yaptıkları nitel çalışmada da iletişim becerisi gibi özel becerilerin organize edilmiş spor ortamlarında öğrenildiği ve diğer yaşam alanlarına transfer edildiği sonucuna ulaşılmıştır (Jones ve Lavellee, 2009). Benzer olarak Lindsey (2012)'in üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada da kampüs rekreasyonel spor tesisleri ve programından iletişim becerileri bakımından öğrencilerin %80'inin yarar gördüğü belirtilmiştir (Lindsey, 2012). Haines ve Fortman (2008) da yaptıkları çalışmada üniversite spor kulüplerine katılan öğrencilerin öntest-sontest puanlarını karşılaştırdıklarında iletişim becerisi puanlarının arttığını görmüşlerdir (Haines ve Fortman; 2008). Tepeköylü ve Ark. (2011)'nin

üniversite öğrencileriyle; Yüksel ve Tepeköylü, (2010)'nün ortaöğretim öğrencileriyle yaptıkları çalışmalarda da ders dışı aktivite olarak spor takımlarında spor yapan öğrencilerin iletişim becerilerinin spor yapmayanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Tepeköylü ve Ark., 2011; Yüksel ve Tepeköylü, 2010). Tepeköylü ve Ark. (2009)'nın Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu öğrencileriyle yaptıkları diğer bir çalışmada da örneklem grubunun iletişim becerilerinin yüksekliği, büyük bir çoğunluğunun (%88.9) sporcu olarak ya da serbest zaman aktivitesi olarak spor yapıyor olmalarına bağlanmıştır (Tepeköylü ve Ark., 2009). Rutten ve Ark. (2007) da 12-18 yaş sporcular üzerinde yaptıkları çalışmalarında antrenör-sporcu arasında iyi ilişki ve sosyal ahlaka uygun bir ortam sağlanabildiğinde, organize edilmiş spor ortamlarında çocuklara sosyal davranışların kazandırılabilirdiği sonucuna ulaşmışlardır (Rutten ve Ark., 2007). Howie ve Ark. (2010) 6-11 yaş arası çocuklarla yaptıkları çalışmada okul spor takımlarına, okul sonrası spor aktivitelerine ya da diğer okul kulüplerine katılan öğrencilerin sosyal yeterliliklerinin, bu aktivitelere katılmayan öğrencilerden daha yüksek olduğunu belirlemişlerdir (Howie ve Ark., 2010). Camire ve Ark. (2009)'nın lise öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada okul tabanlı spor programları kapsamında okul spor takımlarında olan öğrencilerin sosyal becerilerini spor yolu ile geliştirdikleri görülmüştür (Camire ve Ark., 2009). İletişim becerileri ise sosyal becerilerden biridir (Deniz, 2003). Bununla birlikte sosyal becerilerin özellikleriyle etkili iletişimin özelliklerinin birbiriyle örtüştüğü söylenmektedir (Çetin ve Kuru, 2009).

Sporla ilgili oyunlarla oluşturulmuş bir program da öğrencilerin neyi, neden yaptıklarını düşünmeye zorlayarak, öz-keşif sağlayarak, bireysel özellikleri dikkate alarak, aktiviteyle ilgili özel ve farklı bakış açılarını vurgulayarak, oyun şartlarına uygun uygulama yapabilme becerisini geliştirerek, problemleri durumlara çözüm yolları bulmalarını sağlayarak, klasik egzersiz drilleri yerine oyun gibi aktiviteleri kullanarak, iletişim becerilerini geliştirmektedir (Australian Sports Commission, 2007). Perkins ve Noam (2007)'a göre de organize edilmiş spor programları kasıtlı gelişimsel öğrenme deneyimleri yoluyla gencin çevresiyle pozitif ilişkiler geliştirmesini sağlamaktadır (Perkins ve Noam, 2007). Ayrıca bu ortamlar pozitif psikososyal gelişim için uygun ortamlardır (Jones ve Lavellee, 2009). İletişimin de kişinin kendi içinde başlayan ve

diğer insanlarla etkileşimi sonucu ortaya çıkan bir süreç olduğu düşünülürse psikososyal bir unsur olduğu söylenebilir.

Özerkan (2004) ve Çamlıyer ve Çamlıyer (2001) spor yapan bireylerin spor yapmayanlara göre iletişim kurmaya daha istekli ve eğilimli olduklarını (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:31; Özerkan, 2004:121), Coppers (1969) da sosyal ilişkilerde daha girişken olduklarını söylemişlerdir (Akt: Çamlıyer, 1984). Ayrıca amatör ve profesyonel olarak spor yapan bireylerin aktif olarak spor yapmayanlara göre daha dışa dönük olduğu da belirtilmektedir (Arslan ve Ark., 2006). Dışa dönüklüğün yüksek olması insanlarla iletişimi sevme, girişken olma, yalnız olmaktansa insanlarla olmayı tercih etme ile bağlantılıdır (Karancı ve Ark., 2007). Bununla birlikte Cratty (1973) de spor takımlarındaki iletişim kanalı ve kişilerarası iletişimin niteliğinin yaşam grupları ve sosyal gruplardakine benzer olduğunu belirtmiştir (Cratty, 1973:275). Araştırmadaki deneysel değişken olan sporla ilgili oyunlar da bilinen spor dallarının anahtar unsurlar kullanılarak (öğretmenlik/antrenörlük stili, sayı alma, alan, takım büyüklüğü, oyun kuralları, malzeme, katılım, zaman) uygulama öncesi ve/veya sırasında modifiye edilmiş şekilleridir. Performans amaçlı yapılanın dışında sporun tüm özelliklerini taşımaktadır.

Sporla ilgili oyunların amaçlarından biri bireysel farklılıkları göz önünde bulundurarak herkesin katılımcı olarak uygulamaya dâhil olmasını sağlamaktır. Bu amaç, uygulama sırasında anahtar unsurlardan biri veya bir kaçını kullanarak ve öğrencilerle birlikte yaratılan alternatifler içerisinde seçim yapılarak gerçekleştirilir. Diğer bir ifade ile keşfedilen problem durumlarına çözümler yaratılması dolayısıyla olayların farklı açılarından görülmesi sağlanır. Bu işlem oyun içerisinde döngüsel bir şekilde devam eder. Bazı durumlarda oyun baştan herkesin dâhil olabileceği şekilde de yürüyor olabilir ancak genel olarak yeni problem durumları oluşur ve yeni çözümler bulunur. Bireysel farklılıkları kabul etmek ve olaylara farklı açılardan bakabilmek de çevreyle kurulacak etkili iletişim için önemli bir unsurdur (Özer, 2006:65, 162). Çamlıyer ve Çamlıyer (2001) de sporla ilgili aktivitelerde yapılan bedensel devinim sonucu kazanılan teknik becerinin yanı sıra bireysel farklılıkları görme ve buna saygı duyma yetisinin de geliştiğini söylemişlerdir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:31). Ayrıca

sporun özelliđi geređi de olaylara farklı açılardan bakabilme becerisi kazandırdığı söylenebilir. Çünkü yarışma ya da yarışmaya hazırlık sırasında yapılan maçlarda oluşan mücadele durumuna göre oyun taktikleri kurulmakta, pas almak ve vermek için uygun yer, vücut, atış pozisyon ve teknikleri oyuncu tarafından tercih edilmekte, topu karşı sahaya düşürmek ya da savunma yapmak için karşı takımın oyuncu/oyuncularının hareket alternatifleri gözden geçirilmektedir. Başka bir ifade ile oyun sırasında sürekli olayları farklı açılardan değerlendirme süreçleri içerisinde girilmektedir.

Sporla ilgili oyunlarda herkesin katılımının sağlanması, diđer bir amaç olan öğrencilerin başarılı olabilecekleri ortamların oluşturulmasına da olanak tanımıştır. Herkesin aktif katılımı sağlanılarak herkes için oluşturulan başarı fırsatlarının olumlu benlik gelişimi için öğrencilerde "ben yapabilirim" "ben yapabiliyorum" duygusunu yaşattığı düşünülmektedir. Çamlıyer ve Çamlıyer (2001) de benlik kavramının temelini oluşturan başarı ve motivasyonun en somut olarak görülebilecek ortamların oyun ve spor aktiviteleri ortamları olduğunu söylemektedir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:41). Benlik kişinin kendisini nasıl algıladığıyla ilgili bir kavramdır ve kişi-içi iletişimi, kişilerarası iletişimi ve iletişime girme kaygısını etkiler (Verderber ve Ark, 2010:34). Daley ve Leahy (2003) da yaptıkları çalışmada ergenlik döneminde ders dışı etkinlik olarak fiziksel aktivitelere katılımı pozitif kendini algılama arasında ilişki olduğu sonucuna ulaşmışlardır (Daley ve Leahy, 2003).

Sözsüz iletişimin öğelerinden olan bedensel temas yoluyla da mesajlar gönderilmekte ve alıcı tarafından anlamlandırılmaktadır (Akoğuz, 2002). Bedensel temas sözsüz iletişimin öğelerinden biridir. Tek başına bir iletişim aracı olmasının yanında sözel iletişimin de etkisini arttırmaktadır (Tabak, 1999:55). Çeşitli duygu ve düşünceler ancak dokunma yoluyla iletilebildiđi için (Cücelođlu, 2006:46) etkili iletişimde önemli bir öđe olarak görülebilir. Spor, oyun ve sporla ilgili aktivite ortamları da dokunsal temasların sıklıkla yapıldığı alanlardır. Spor sahalarında sıklıkla aynı takımdaki oyuncuların birbirleriyle ya da antrenörlerin sporcularıyla motive etmek, üzüntüyü ya da sevinci paylaşmak amaçlı dokunsal temaslarda buldukları gözlemlenebilmektedir. Sporla ilgili oyunlarda da kazanma, kaybetme, hata yapma unsurları deneyim edildiđi için dokunsal temaslar yoluyla mesajlar iletilebilmektedir.

Bununla birlikte bazı aktiviteler gözler kapalı yapıldığı için özellikle dokunma yolu ile sonuca ulaşma zorunluluğu bu beceriyi geliştirmiş olabilir.

Sözsüz iletişimin diğer bir ögesi de beden duruşu, boy, kilo, ten ve sağlıkla ilgili görünümüdür. İletişime giren bireyler arasındaki ilk etkileşim ve kişi ile ilgili algılanan özellikler iletişim sürecinin önemli bir belirleyicisidir (Baltaş ve Baltaş, 1999:19). Mesaj alışverişinde önemli bir yeri vardır (Korkut, 2004: 127). Bununla birlikte İzgören (2000) insanların beden duruşlarının duygularını etkilediğini söylemektedir (İzgören, 2000:125). İletişim ilk önce kişinin kendi içinde başladığı için bu önemli bir noktadır. Spor ve sporla ilgili aktivitelere katılan bireylerdeki kassal kuvvetlenmeyle birlikte, genel olarak göğüs açıklığının, başka bir deyişle merkezinin göğüs üzerinde kesişen bir yatay ve dikey eksen üzerinde durduğu görülmektedir. Batlaş ve Batlaş (1999) bu şekilde “beden merkezlerini ölçülü bir şekilde dünyaya açan insanların diğer insanlarla büyük bir çoğunlukla sağlıklı ilişkiler içinde olduklarını” belirtmişlerdir. Bu çalışma kapsamında da deney grubundaki öğrenciler 10 hafta boyunca haftada 2 gün ve günde en az 80 dk bedensel olarak aktif olmuşlardır. Öğrencilerin fiziksel görünümünde olumlu yönde değişiklikler olmuş olabilir.

İletişim engelleri mesajdaki gerçek anlamı saptırabilmekte ve açık, net ve doğru iletişimi kısıtlayabilmektedir (Schwartz, 2006:15). Bu durumda iletişim engelleri kişiler arasında çatışmaya neden olabilmektedir. İletişim engellerine karşı problemleri durumları çözebilmek de etkili iletişim için önemli bir konudur. Araştırma kapsamında bazı sporla ilgili oyun aktiviteleri sırasında iletişim engelleri yaratılmış ve deney grubundaki öğrencilerden bu şekilde başarı fırsatları yaratmaları istenmiştir. Bu durum oyun aktivitesi sırasında sözel iletilerin ya da hem sözel hem de dil ötesi iletilerin kullanılmaması kuralı koyularak oluşturulmuştur. Böylece öğrenciler farklı iletişim yollarını keşfetmiş ve iletişimle ilgili becerileri gelişmiş olabilir.

Yukarıdaki açıklamalardan dolayı deney grubunun iletişim becerilerindeki pozitif değişimin deneysel değişken olan sporla ilgili oyun uygulamalarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Ayrıca spor ve sporla ilgili aktiviteler sırasında öğrenilen becerilerin yaşam becerilerine transfer edilebildiği de yapılan araştırmalarda

belirlenmektedir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 2001:46; Gould ve Carson, 2008; Camire ve Ark., 2009; Jones ve Lavellee, 2009)

H2: Ders dışı etkinlik olarak sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerle katılmayan öğrencilerin iletişim becerisi algılarında cinsiyet faktörüne göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

Deney ve kontrol gruplarının cinsiyete göre İBDÖ puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı $F(1, 25)=.571, p>.05$ ve öğrencilerin sporla ilgili oyun uygulamalarına katılma durumu ile cinsiyetin İBDÖ üzerindeki ortak etkisinin de istatistiksel olarak anlamlı bulunmadığı belirlenmiştir $F(1, 25)=1.349, p>.05$ (Tablo 11). Bu bulgu, deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin İBDÖ puanlarının cinsiyete bağlı olarak değişmediğini göstermektedir. Bu durumda kız ve erkek öğrencilerin deneysel değişken olan sporla ilgili oyun uygulamalarından benzer düzeyde etkilendikleri söylenebilmektedir.

Kohlstedt (2011)'in üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada öğrencilerin iletişim becerilerinde cinsiyet faktörüne göre anlamlı bir fark olmadığı bulunmuştur. Bu çalışmada ayrıca cinsiyet ve sportif statünün (okul takımlarında sporcu olan öğrenciler ve okulda rekreasyonel spor yapan öğrenciler) iletişim becerileri üzerindeki ortak etkisinin de anlamlı olmadığı görülmüştür (Kohlstedt, 2011). İlaslan (2001)'in ortaöğretim öğrencileriyle, Bingöl ve Demir (2011)'in üniversite öğrencileriyle ve Bulut (2004)'ün ilköğretim öğretmenleriyle yaptığı çalışmalarda da iletişim becerileri cinsiyet faktörüne göre değişmemiştir. Ancak literatürde bu bulgu ile çelişen çalışmalar da bulunmaktadır. Bu çalışmalarda kızların iletişim becerilerinin erkeklere göre daha yüksek olduğu belirtilmektedir (Görür, 2001; Korkut, 1997; McDowell, 1993; Saygıdeğer, 2004; Tepeköylü ve Ark., 2009). Korkut (1997) cinsiyet kaynaklı bu farklılığı kadınlar ve erkeklerin sosyalleşirken farklı davranışlarının kabul görmesiyle bağlantılı olabileceğiyle ilişkilendirmiştir. Sporla ilgili oyun uygulamaları sırasında deney grubundaki öğrencilerin de bir sosyalleşme süreci içerisine girdikleri söylenebilmektedir. Ancak bu süreçte farklı bireyler için farklı davranışları desteklemek yerine her birey benzer mücadeleler içerisine sokulmaya çalışılıp aktif katılımları

sağlanmıştır. Çünkü sporla ilgili oyunlar, farklı özellik ve yeterliliklerdeki öğrencileri, sporla ilgili beceri ve geçmişlerini önemsemeyen, ilgi çekici, eğlenceli ve güvenli spor ortamlarına dâhil ederek öğrenci katılımını en üst düzeyde tutmaya çalışır. Böylece farklı mücadelelerde, farklı özellikteki öğrenciler için benzer başarı fırsatları yaratılmış olur. Bu bağlamda hem kız hem de erkek öğrencilerin spor ve sporla ilgili oyunların iletişim becerileri üzerindeki birinci hipotezde tartışılan olası etki sürecine eşit şartlarda girmiş oldukları söylenebilir. Dolayısıyla her iki cinsiyetin de iletişim becerileri bakımından sporla ilgili oyun uygulamalarından benzer düzeyde etkilenmelerinin nedeni bu olabilir.

Ayrıca yapılan çalışmalar ders dışı sportif etkinliklerin erkek öğrenciler tarafından kızlara göre daha çok tercih edildiğini belirtmektedir (Gracia-Marco ve Ark., 2010; Michaud ve Ark., 2006). Bu durumda erkek öğrenciler spor dışı sosyal alanlardakiyle karşılaştırıldığında bu ortamlarda düşündüklerini daha kolay aktarabiliyor, duygularını dışarıya daha net yansıtabiliyor, kendilerini daha rahat ifade edebiliyor olabilirler. Spor ortamlarında elde edilen becerilerin yaşam becerilerine aktarılabilirdiği düşünülürse iletişim becerileriyle ilgili bu sebeple de kız öğrencilerle benzer fayda sağlamış olabilirler. Ancak bu bulgu araştırma grubunun sayıca az olmasından da kaynaklanıyor da olabilir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, *Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algılarına Etkisi* üzerine yapılan çalışmanın sonuçlarına ve önerilerine yer verilmiştir.

6.1. Sonuçlar

- Ders dışı etkinlik olarak sporla ilgili oyun uygulamalarına katılan öğrencilerin önteste göre düzeltilmiş son test puanları katılmayan öğrencilerin puanlarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksektir.
- Araştırmaya katılan öğrencilerin iletişim becerisi algılarında cinsiyet faktörüne göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.
- Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet faktörü ve sporla ilgili oyun uygulamalarına katılma durumunun iletişim becerisi algıları üzerindeki ortak etkisi istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Buna göre;

- Deney grubunda, iletişim becerisi algılarında gözlenen değişim deneysel değişken olan sporla ilgili oyun uygulamalarından kaynaklanmaktadır.
- Deney grubundaki kız ve erkek öğrenciler deneysel değişken olan sporla ilgili oyun uygulamalarından benzer düzeyde etkilenmişlerdir.

6.2. Öneriler

6.2.1. Araştırmaya Yönelik Öneriler

- Farklı kültürlerde yapılan, öğrencilerin katıldıkları ders dışı etkinlikler ve sportif ders dışı etkinliklerle ilgili çeşitli betimsel ve deneysel çalışmalar

bulunmaktadır. Ancak Türkiye'de konuyla ilgili özellikle deneysel çalışmaların sınırlı sayıda olduğu görülmüştür. Bu nedenle çeşitli öğrenim düzeylerindeki öğrenciler için ders dışı etkinliklere katılım ve bu etkinliklerin etkileriyle ilgili betimsel ve deneysel çalışmalar yapılmalıdır.

- Sporla ilgili oyunlar öğrencilerin sporla ilgili beceri ve geçmişlerini önemsenmeden, özellik, yeterlilik ve ihtiyaçlarına göre, anahtar özellikler çerçevesinde uygulama öncesi ve sırasında değiştirilir. Bu nedenle sporla ilgili oyunların etkisi farklı bağımsız değişkenler kullanılarak ya da farklı veya aynı değişkenler kullanılarak çeşitli eğitim seviyelerindeki öğrenciler için de test edilmelidir.

6.2.2. Kurumlara Yönelik Öneriler

- Ülkemizde ders dışı etkinlikler ve ders dışı sportif etkinlikler kanun, yönetmelik ve yönergelerde bütün öğrencilerin katılımına olanak sağlayacak şekilde planlanmıştır. Ancak uygulama sırasında özellikle ders dışı sportif etkinliklerin okul spor takımlarının yarışmaları ve yarışmalara hazırlığı şeklinde yürütüldüğü görülmektedir. Bu takımlara dâhil olan öğrenciler de sporla ilgili beceri ve yeterliliklerine göre seçilmektedir. Bu durumda bu öğrenciler sporun getireceği faydalardan yararlanırken diğer öğrenciler yararlanamamaktadır. Bu nedenle konuyla ilgili kanun, yönerge ve yönetmelikler gözden geçirilmeli ve yürütülmesiyle ilgili denetimi sağlanmalıdır.
- Çalışmalar sırasında beden eğitimi öğretmenleri tarafından keşfedilen 1 öğrenci okul atletizm takımına, 1 öğrenci voleybol takımına, 2 öğrenci halkoyunları takımına dâhil edildiği için çalışma dışı bırakılmıştır. Bu bağlamda ders dışı etkinlik olarak yapılan sporla ilgili oyun uygulamaları okul sporculuğu bazında yeterli ve becerili öğrencilerin keşfedilmesine olanak sağlamış görülmektedir. Bu nedenle ülke sporuna katkı anlamında

sporla ilgili oyun uygulamalarının ders dışı sportif etkinlikler kapsamına alınması önerilmektedir.

- Araştırmanın deneysel uygulaması sona erdikten sonra, okul sonrası ya da hafta sonları 2 öğrencinin yüzme kursuna, 3 öğrencinin de tenis kursuna başladığı beden eğitimi öğretmeniyle yapılan konuşmalar sonucu öğrenilmiştir. Bu bağlamda sporla ilgili oyun uygulamalarının spor yapmayı sevdirdiği ve okul bünyesinde yapılmayan branşları deneyim etmelerini sağladığı düşünülmektedir. Bunun serbest zamanı yararlı etkinliklerle değerlendirme alışkanlığı kazanmak için önemli olduğu söylenebilir. Bu nedenle de sporla ilgili oyun uygulamalarının ders dışı sportif etkinlikler kapsamına alınması önerilmektedir.
- Uygulama sürecinde 3 öğrencinin ebeveynleri çalışmaları zaman zaman izlemeye gelmişler ve araştırmacıyla çalışmalarla ilgili görüşmüşlerdir. Böyle bir uygulama için araştırmacıya teşekkür etmişler ve süreç sonunda devam ettirmesi konusunda ricaalarda bulunmuşlardır. Bu öğrencilerin devamsızlık yapmadan bütün çalışmalara katıldığı ve daha istekli oldukları görülmüştür. Bu durumda okul bünyesinde yapılacak spor, sporla ilgili oyun ve aktivitelerin velilere tanıtılması ve okul yönetimi, öğretmen ve veli işbirliğiyle yürütülmesinin daha etkili olacağı düşünülmektedir.
- Beden eğitimi öğretmenlerinin ders programları ve okul takımı çalışmalarının yoğunluğu kanun ve yönetmeliklere uygun bir şekilde her öğrencinin katılabileceği sportif ders dışı etkinlik çalışmalarına olanak sağlamıyor olabilir. Bu nedenle bu çalışmaları yönetecek "rekreasyon uzmanlarının" milli eğitim kurumlarına atanması konusuyla ilgili ön araştırma ve değerlendirme çalışmaları yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Akoğuz, M. (2002). “İletişim Becerilerinin Geliştirilmesinde Yaratıcı Dramanın Etkisi”. Ankara Üniversitesi Eğitim bilimleri Enstitüsü Eğitim Programları ve Öğretim A. B. D. (Eğitim Teknolojisi Programı). Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Alkaya, Y. (2004). “Lise Öğrencilerinin İletişim ve Empati Becerilerinin Sosyo-Demografik Değişkenler Açısından İncelenmesi”. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Alva, S., Moore, A., Nord, C. and Zill, N. (2004). “High School Participation in Extracurricular Activities: Implications for Positive Outcomes Later in Life? Child and Family Study Area Westat Inc. Conference Papers”: American Sociological Association. SocINDEX with Full Text.
- Ara, I., Rodriguez G.V., Gomez1, J.P., Ramirez, J.J., Sanchez, S.J.A., Dorado, C. and Calbet, J.A. (2006). “Influence of Extracurricular Sport Activities on Body Composition and Physical Fitness in Boys: A 3-year Longitudinal Study”. International Journal of Obesity, 30: 1062–1071.
- Aspegren, K. (1999). “Teaching and Learning Communication Skills in Medicine-A Review With Quality Grading Of Articles”. Medical Teacher, 21(6): 563-570
- Aşçı, H. (1999). “Benlik Kavramı ve Spor II. Spor Psikolojisi Kursu Kitabı”. Ankara Üniversitesi BESYO. 7-35, Ankara
- Australian Sports Comission. (2007). “Active After-School Communities. Playing For Life: A Guide to Help Coaches and Teachers Improve Sport-Related Games”. Australian Sports Commission Publications.
- Aytaç, Ö. (2006). “Tüketimcilik ve Metalaşma Kıskaçında Boş Zaman”. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 11(1): 27-53.
- Baltaş, Z. and Baltaş, A. (1999). “Bedenin Dili”. 21. Basım. Remzi Kitabevi, İstanbul.

- Barker, A. (2010). *“Improve Your Communication Skills. Revised Second Edition”*. Alan Barker, USA.
- Barnett, L.A. (2008). *“Predicting Youth Participation in Extracurricular Recreational Activities: Relationships with Individual”*. Parent, and Family Characteristics Journal of Park and Recreation Administration, 26,(2):28-60.
- Basut, E. (2006). *“Stres, Başa Çıkma ve Ergenlik”*. Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi, 13(1): 31-36.
- Binbaşıoğlu, C. (1986). *“Ders Dışı Etkinliklerin, Niteliği, Önemi ve Değeri”*. Çağdaş Eğitim Aylık Eğitim Öğretim Dergisi, Sayı: 108 Şubat Syf: 28-33.
- Bingöl, G. ve Demir, A. (2011). *“Amasya Sağlık Yüksekokulu Öğrencilerinin İletişim Becerileri”*. Göztepe Tıp Dergisi, 26(4):152-159
- Brooks, W.D. and Emmert, P. (1976). *“Interpersonal Communication”*. Wm. C. Brown Company Publishers, USA.
- Broucke, S.V., Vandereycken, W. and Vertommen, H. (1994). *“Martial communication in eating disorder patient: A Controlled Observational Study”*. International Journal of Eating Disorders, 17(1): 1-21.
- Bulut, B.N. (2004). *“İlköğretim Sınıf Öğretmenlerinin İletişim Becerilerine İlişkin Algılarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi”*. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 2(4): 443-452.
- Burton, J.M. and Marshal, L.A. (2005). *“Protective Factors for Youth Considered at Risk of Criminal Behaviour: Does Participation in Extracurricular Activities Help?”*. Criminal Behaviour and Mental Health, 15: 46-64.
- Büyüköztürk, Ş. (2007). *“Deneysel Desenler Öntest-Sontest Kontrol Gruplu Desen ve Veri Analizi”*. 2. Baskı, Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *“Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı”*. 15. Baskı. Baskı, Pegem A Yayıncılık, Ankara.

- Camire, M., Trudel, P. and Forneris, T. (2009). "*High School Athletes' Perspectives on Support, Communication, Negotiation and Life Skill Developmet*". *Qualitative Research in Sport and Exercise*, 1(1):72-88.
- Chambers, E.A. and Schreiber, J.B. (2004). "*Girls' Academic Achievement: varying Associations of extracurricular Activities*". *Gender and Education*, 16(3):327-346.
- Ceyhan, A.A. (2006). "*An Investigation of Adjustment Levels of Turkish University Students with Respect to Perceived Communication Skills Levels*". *Social Behavior and Personality*, 34(4): 367-380.
- Chambers, E.A. and Schreiber, J.B. (2004). "*Girls' Academic Achievement: varying Associations of extracurricular Activities*". *Gender and Education*, 16(3): 327-346.
- Chandel, A.M. (2012). "*Effective Communication in Sport*". *Golden Research Thoughts*, 2(1): 1-3.
- Cleland, J., Foster, K. and Moffat, M. (2005). "*Undergraduate Students' Attitudes to Communication Skills Learning Differ Depending on Year of Study and Gender*". *Medical Teacher*, 27(3): 246-251.
- Cohen, D.A., Taylor, S.L., Zonta, M., Vestal, K.D. and Schuster, M. A. (2007). "*Availability of High School Extracurricular Sports Programs and High-Risk Behaviors*". *Journal Of School Health*, 77(2): 80-86.
- Cratty, B.J. (1973). "*Psychology in Contemporary Sport Psychology: Guidelines for Coaches and Athletes*". New Jersey: Printice-Hall Englewood Cliffs.
- Cooper, H., Valentine, J.C. and Nye, B. (1999). "*Relationships Between Five After-school Activities and Academic Achievement*". *Journal Of Educational Psychology*, Vol. 91, No. 2, 369-378.
- Cornelius, T.L., Shorey, R.C. and Beebe, S.M. (2010). "*Self-Reported Communication Variables and Dating Violence: Using Gottman's Martial Communication Conceptualization*". *Journal of Family Violence*, 25: 439-448.

- Cunningham, I.J., and Eys, M.A. (2007). *Role Ambiguity and Intra-Team Communication in Interdependent Sport Teams*. Journal of Applied Social Psychology, 37(10):2220-2237.
- Cüceloğlu, D. (2006). *Yeniden İnsan İnsana*. 35. Baskı. Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Çağlar, İ. ve Kılıç, S. (2011). *Eğitim Fakülteleri için Genel İletişim*. Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık, Geliştirilmiş 2. Basım, Ankara.
- Çamlıyer, H. (1984). *Sporcularda Stres ve Stres Yaratan Faktörlere Göre Yaşanma Biçimleri*. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Fakültesi Beden Eğitimi ve Spor Bölümü. Doktora Tezi, Manisa.
- Çamlıyer, H. ve Çamlıyer, H. (2001). *Eğitim Bütünlüğü İçerisinde Çocuk Hareket Eğitimi ve Oyun*. Emek Matbaacılık, Manisa.
- Çetin, M. Ç. ve Kuru, E. (2009). *Beden Eğitimi ve Yüksekokulu Öğrencilerinin sosyala Beceri Düzeylerinin Belirlenmesi*. Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi, 11(1):1-8.
- Çetinkanat, C. (1998). *Öğretmen Adayları ve Müfettişlerin Bakış Açısından Öğretmen İletişim Becerileri*. Eğitim Yönetimi Dergisi, PegemA Yayınları, 13:209-221
- Daley, A. J. and Leahy, J. (2003). *Self-perceptions and Participation in Extracurricular Physical Activities*, Physical Educator, 60(2): 13-20.
- Darling, N., Caldwell, L. L. and Smith, R. (2005). *Participation in School-Based Extracurricular Activities Adolescent Adjustment*. Journal of Leisure Research, Vol. 37, No. 1, 51-76.
- Demirci, E. E. (2002). *İletişim Becerileri Eğitiminin Mesleki Eğitim Merkezine Devam Eden Genç İşçilerin İletişim Becerilerini Değerlendirmelerine Etkisi*. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S. S. ve Yağcı, E. (2001). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Birinci basım. Pegem A yayıncılık, Ankara.

- Deniz, İ. (2003). “İletişim Becerileri Eğitiminin İlköğretim 8. Sınıf Öğrencilerinin İletişim Becerisi Düzeylerine Etkisi”. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Devito, J.A. (2004). “*The Interpersonal Communication Book*”. Tenth Editon, Pearson Education, USA.
- Devlet Planlama Teşkilatı. (1983). “*V. Beş Yıllık Kalkınma Planı*”. <http://ekutup.dpt.gov.tr/plan/plan5.pdf> (İndirme Tarihi: 05.05.2012).
- Devlet Planlama Teşkilatı. (1983). *VII. Beş Yıllık Kalkınma Planı* <http://ekutup.dpt.gov.tr/plan/plan8.pdf> (İndirme Tarihi: 05 Mayıs 2012).
- Doğan, B. (2004). “*Spor Sosyolojisi ve Uygulamalı Spor Sosyolojisine Giriş*”. META Basım Matbaacılık Hizmetleri, İzmir.
- Donaldson, S.J. and Ronan, K.R. (2006). “*The Effects of Sports Participation on Young Adolescents' Emotional Well-Being*”. *Adolescence*, 41(162):369-389.
- Dowson, A. and Morris, K.E.J. (2005). “*Fun and Games: 100 Sport Related-Activities for Ages 5-16*”. Human Kinetics, USA.
- Dowson, A. (2009). “*More Fun and Games: 100 new Sport-Related Activities*”. Human Kinetics, USA.
- Dökmen, Ü. (2004). “*İletişim Çatışmaları ve Empati*”. 28. Basım. Sistem Yayıncılık, İstanbul.
- Dryfoos, J.G. (1999). The Role of the School in Children's Out-of-School Time, “*The Future of Children- When School Is out*”, 9(2):117-134.
- Dumas, J.E., Blechman, E.A. and Prinz, R.J. (1994). “*Aggressive Children and Effective Communication. Aggressive Behavior*”, 20:347-358.
- Durand, V.M. and Merges, E. (2001). “*Functional Communication Training: A Contemporary Behavior Analytic Intervention for Problem Behaviors.*” *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 16(2):110-119.

- Eccles, S.J. and Templeton, J. (2002). Extracurricular and Other After-School Activities for Youth”. *Review of Research in Education*, 26:113-180.
- Eccles, S.J, Barber, L.B., Stone, M., and Hunt, J. (2003). “*Extracurricular Activities and Adolescent Development*”. *Journal of Social Issues*, 59(4):865-889.
- Egan, G. (1994). “*Psikolojik Danışmaya Giriş*”. Akkoyun Füsün (Çev). Form Ofset, Ankara.
- Erden, M. ve Akman. Y. (2002). “*Gelişim ve Öğrenme*”. On birinci baskı. Arkadaş Yayınevi, Ankara.
- Erözkan, A. (2009). “*Üniversite Öğrencilerinin Kişiler Arası İlişki Tarzları ve Mizah Tarzları*”. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 26:56-66.
- Ersan, K. ve Bacanlı, S. (1998). *İletişim Becerileri Envanterinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması*. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 10(2);7-12
- Ersanlı, K. ve Balcı, S. (1998). “*İletişim Becerileri Envanterinin Geliştirilmesi: Geçerli ve Güvenirlilik Çalışması*”. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2(10):7-13.
- Eryüksel, G.N. (1996). “*Ana-Baba ve Ergen İlişkilerinin Problem Çözme İletişim Becerileri, Bilişsel Çarpıtmalar ve Aile Yapısı Açısından İncelenmesi*”. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji A. B. D. Doktora Tezi, İzmir.
- Fawcett, L.M., Garton, A.F. and Dandy, J. (2009). “*Role Of Motivation, Self-Efficacy And Parent Support In Adolescent Structured Leisure Activity Participation*”. *Australian Journal of Psychology*, Vol. 61, No. 3, pp. 175–182.
- Fekler, K.R. and Stivers, C. (1994). “*The Relationship of Gender Family Environment to Eating Disorder Risk in Adolescents. Adolescence*”. 29(116): 821-34.
- Fichter, J. (1996). (Çev: Nilgün Çelebi). “*Sosyoloji Nedir?*”. Üçüncü Baskı. Atilla Kitabevi, Ankara.
- Fişek, K. (1998). “*Devlet Politikası ve Toplumsal Yapıyla İlişkileri Açısından Dünya 'da Türkiye 'de Spor Yönetimi*”. 2. Baskı, Bağırhan Yayınevi, Ankara, Sf: 27, 34-39.

- Fredricks, J.A. and Eccles J.S. (2006). “*Is Extracurricular Participation Associated With Beneficial Outcomes? Concurrent and Longitudinal Relations Developmental Psychology*”. American Psychological Association, 42(4):698–713.
- Garaigordobil, M., Maganto, C. and Etxeberria, J. (1996). “*Effects of a Cooperative Game Program on Socio-affective Relations and Group Cooperation Capacity*”. European Journal of Psychological Assessment, 12(2):141–152.
- Georgia State Department Of Education, Atlanta. Office of Instructional Service.(1981). “*Curriculum Planning in Secondary Physical Education.*”, <http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=7&hid=102&sid=eb4e6819-f238-4db6-a464-4f2d91e285fa%40sessionmgr112&bdata=JnNpdGU9ZWWhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#db=eric&AN=ED213695db=eric&AN=ED213695> ED213695.
- Goldbey, G. (2008). “*Leisure in Your Life News Perspective, Venture Publishing, Inc*”. State College, Pennsylvania.
- Gordis, E.B., Margolin, G. and Vickerman, K. (2005). “*Communication and Frightening Behavior Among Couples with Past and Recent Histories of Physical Martial Aggression*”. American Journal of Community Psychology, 36(1/2): 177-191.
- Gordon, T. (2004). “*Etkili Öğretmenlik Eğitimi*”. Çev: Emel Aksay. On Yedinci Basım, Sistem Yayıncılık, İstanbul.
- Gould, D. and Carson, S. (2008). “*Life Skills Development Through Sport: Current Status and Future Directions*”. International Review of Sport and Exercise Psychology, (1)1:58-78.
- Görür, D. (2001). “*Lise Öğrencilerinin iletişim Becerilerini Değerlendirmelerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*”. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Adana.
- Gracia-Marco, L., Tomas, C., Vicente-Rodriguez, G., Jimenez-Pavon, D., Rey-lopez, J.P., Ortega, F.B., Lanza-Saiz, R. and Moreno, L.A. (2010). “*Extra-Curricular*

- Participation in Sport and Socio-Demographic Factors in Spanish Adolescents: The AVENA Study*". Journal of Sports Sciences, 28(13): 383-1389.
- Grudeva, M. (2010). Social Aspects of Extra Curricular Activities for Youth, *Trakia Journal of Science* (8)3:400-405
- Guèvremont, A., Findlay, L. and Kohen, D. (2008). "*Organized Extracurricular Activities of Canadian Children and Youth*". Health Reports, 19(3):65-69.
- Hacıoğlu, N., Gökdeniz, A. ve Dinç, Y. (2009). Boş Zaman ve Rekreasyon Yönetimi. Detay Yayıncılık, Güncellenmiş İkinci Baskı, Ankara.
- Haines, D.J. ve Fortman, T. (2008). "*The Collge Recreational Sports Learning Environment*". Recreational Sports Journal, 32:52-61.
- Haley, J. (1988). "*İletişim Psikolojik Sorunlar ve Psikoterapi*". Ali Uzunöz (Çev.). Çark Kitapevi Yayınları, Ankara.
- Hassandra, M., Bekiari, A. and Sakellariou, K. (2007). "*Physical Education Teacher's Verbal Aggression and Student's Fair Play Behaviors*". Physical Educator, 64(2): 94-104.
- Hazar, A. (2009). Rekreasyon ve Animasyon. Detay Yayıncılık, Genişletilmiş Üçüncü Baskı, Ankara.
- Henderson, C., Bialeschki, M.D., Hemingway, J.L., Hodges, J.S., Kivel, B.D. and Sessoms, H.D. (2001). "*Introduction to Recreation and Leisure Services*". 8 Edition, Venture Publishing, Inc. State College, Pennsylvania, s:26.
- Hirokawa, K. and Yagi, A. (2004). "*An Examination of Masculinity-Femininity Traits and Their Relationships to Communication Skills and Stress-Coping Skills*". Social Behavior and Personality, 32(8), 731-740.
- Hoffmann, J.P. (2006). "*Extracurricular Activities, Athletic Participation, and Adolescent Alcohol Use: Gender-Differentiated and School-Contextual Effects*". Journal of Health and Social Behavior, 47:275–290.
- Honey, G.D., Bullmore, E.T., Soni, W., Varatheesan, M., Williams, S.C.R., Sharma, T. (1999). "*Differences in Frontal Cortical Activation by a Working Memory Task*

after Substitution of Risperidone for Typical Antipsychotic Drugs in Patient with Schizophrenia". PNAS, 96(23):13432-13437

Howie, L.D., Lukacs, S.L., Pastor, P.N., Reuben, C.A., Mendola, P. (2010). "*Participation in Activities Outside of School Hours in Relation to Problem Behavior and Social Skills in Middle Childhood*". Journal of School Health, 80(3):119-125.

Huizinga, J. (2006). "*Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*". İkinci Basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

İlaslan, Ö. (2001). "*Ortaöğretim Öğrencilerinin Bazı Özlük Niteliklerinin ve Baskın Ben Durumlarının İletişim Becerileriyle İlişkisi*". Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri A. B. D. Yüksek Lisans Tezi, Konya.

İzgören, A.Ş. (2000). "*Dikkat Vücudunuz Konuşuyor. Academyplus Yayınevi*", Ankara.

Jago, R., Davis, L., McNeill, J., Sebire, S.J., Haase, A., Powell, J., Cooper, A.R. (2011). "*Adolescent Girls' and Parents' View on Recruit and Retaining Girls into an After-School Dance Intervention: Implications for Extra-Curricular Physical Activity Provision*". International Journal of Behavioral and Physical Activity, 8:(91):1-9

Jarvie, G. and Maguire, J.A. (2000). "Sport and Leisure in Social Thought", 3. Edition, Routledge Taylor & Francis Group, USA

Jensen, C.R. and Guthrie, S.P. (2005). "*Outdoor Recreation in America*". 6. Edition, Human Kinetics, USA.

Jill C, Jeffrey C. and Cooper H. (2000). "*Effect of Students' After-school Activities on Teachers' Academic Expectancies*". Contemporary Educational Psychology, 25(2):167–183.

Jones, M.I. and Lavalley, D. (2009). "*Exploring Perceived Life Skills Development and Participation in Sport*". Qualitative Research in Sport and Exercise, Vol.1, No.1: 36-50.

- Jones, W.H., Freemon J.H. and Goswick, R.A. (1981). “*The persistence Of Loneliness: Self And Other Determinent*”. Journal of Personality. 49(1), 27-48.
- Kabadayı, A. (2005). “*Cumhuriyet Devrinde Konya’da Oynanan Çocuk Oyunlarının Çeşitli Değişkenler Açısından Değerlendirilmesi*”. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi.
- <http://www.insanbilimleri.com/ojs/index.php/uib/article/viewFile/107/106> indirme tarihi 11.11.2009.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2006). “*Yeni İnsan ve İnsanlar Sosyal Psikolojiye Giriş*”. Onuncu Basım, Sistem yayıncılık, İstanbul.
- Kalaycı, Ş. (Editör). “*SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri*”. 2008. 3. Baskı. Asil Yayın Dağıtım, Ankara, s:185.
- Kalvana, T., Lazarou, C. and Christodoulou, C. (2011). “*Family Environment in Relation to Eating and Health Risk Behaviors in Adolescents*”. Medical and Health Science Journal, 7:15-25.
- Karaküçük, S. “*Rekreasyon Boş Zamanları Değerlendirme*” 2005. Beşinci Baskı. Gazi Kitapevi, Ankara, s:58, 61.
- Kelly, J.R. and Freysinger, V.J. (2000). “*21st Century Leisure Current Issues*”. Allyn and Bacon, USA.
- Kim, K.H. and Yang, K.M. (2008). “*The relationship between eating disorders and Parent – Adolescent communication in middle school students in rural areas*”. Taehan Kanho Hakhoe Chi, 38(1): 55-63, ABSTRACT
- Kocabaş, F. (2005). “*Değişime Uyum Sürecinde İç ve Dış Örgütsel İletişim Çabalarının Entegrasyonu Gerekliliği*”. Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 13: 247-252.
- Kohlstedt, S. S. (2011). “*Psychosocial Development in College Student: A Cross-Sectional Comparison Between Athletes and Non-Athletes*”. Faculty of the College of Arts and Sciences of American University in Partial Fulfillment of

the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy in Clinical Psychology, American University, Washington

Korkut, F. (1994). “Okul Temelli Önleyici Rehberlik ve Psikolojik Danışma”. Anı Yayıncılık, Ankara.

Korkut, F. (1996). “İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeğinin Geliştirilmesi: Güvenirlilik ve Geçerlik Çalışmaları”. Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, Cilt:2(7), 18-23.

Korkut, F. (1997). “Üniversite Öğrencilerinin İletişim Becerilerinin Değerlendirilmesi”. IV. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi Bildirileri. Anadolu Üniversitesi, 208-218, Eskişehir.

Korkut, F. (2004). “Okul Temelli Önleyici Rehberlik ve Psikolojik Danışma”. Anı Yayıncılık, Ankara.

Korkut, F. (2005). “Yetişkinlere Yönelik İletişim Becerileri Eğitimi”. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 28: 143-149.

Köktaş Kılbaş, Ş. (2004). “Rekreasyon Boş Zamanı Değerlendirme”. Geliştirilmiş Üçüncü Baskı. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

Krueger, J. (2005). “Nonverbal Communication”. Grin Verlag, Norderstedt Germany.

Kukulu, K., Buldukoğlu, K., Kulakaç, Ö. ve Köksal, C.D. (2006). “The Effects of Locus Control, Communication Skills and Social Support on Assertiveness in Female Nursing Student”. Social Behavior and Personality, 34(1), 27-40.

Kurtyılmaz, Y. (2005). “Öğretmen Adaylarının Saldırganlık Düzeyleri İle Akademik Başarıları, İletişim ve Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkiler (Anadolu Üniversitesi ve Osmangazi Üniversitesi Öğrencileri Üzerinde Bir Araştırma)”. Anadolu Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir.

Landazabal, M.G. (2005). “Prosocial and creative play: Effects of a programme on the verbal and nonverbal intelligence of children aged 10–11 years”. International Journal Of Psychology, 40(3):176–188.

- Leitner, M.J. and Leitner, S.F. (2004) "*Leisure Enhancement: Instructor's Manual*". Third Edition. Haworth Pres, s:3
- Lindsey, R.R. (2012). "*The Benefits and Satisfaction of Participating in Campus Recreational Sports Facilities and Programs Among Male and Female African American Students: A Pilot Study*". *Recreatioanl Sports Journal*, 36:13-24.
- Linville, D.C. and Huebner, A.J. (2005). "*The Analysis of Extracurricular Activities and Their Relationship to Youth Violence*". *Journal of Youth and Adolescence*, 34(5):483–492.
- Mahoney, J.L. (2000). "*School Extracurricular Activity Participation as a Moderator in the Development of Antisocial Patterns*", *Child Development*, 7(12):502-516.
- Mahoney, J.L. and Cairns, R.B. (1997). "*Do Extracurricular Activities Protect Aganist Early School Dropout*". *Developmental Psychology*, 33(2):241-253.
- Mahoney, J.L., Cairns, B.D. and Farmer, T.W. (2003). "*Promoting Interpersonel Competence and Educational Success Through Extracurricular Activity Participation*". *Journal of Educational Psychology*, 95(2):409-418.
- McKay, M., Davis, M. and Fanning, P. (2010). "*İletişim Becerileri*". (Prof. Dr. E. Köroğlu, Çev.). Hyb Yayıncılık, Ankara.
- McCroskey, J.,C., Richmond, V.P. and Bennet, V.E. (2006). "*The Relationships Student End-of-Class Motivation with Teacher Communication Behavior and Instructional Outcomes*". *Communication Education*, 55(4): 403-414 .
- McDowell, E.E. (1993). "*An Exploratar Study of Teacher Attidutes Toward Aspects of Teaching and Teaching Style*". ERIC-ED370147, ABSTRACT, Ekim 2012.
- McFarland, W.P. and Culp, W.H. (1992). "*Interpersonal Skill Training for Effective Conflict Resolution*". *School Counselor*, 39(4):304-310.
- McGinty, K., Knox, D. and Zumsan, M.E. (2003). "*Nonverbal and verbal communication in 'involved' and 'causal' relationships among college students*". *College Student Journal*. 37(1), SPORTDiscus veritabanından. (İndirme Tarihi: 28 Mayıs 2010)

- McNeal, R.B., (1999). “*Paticipation in High School Extracurricular Activities: Investigating School Effects*”. Social Science Quarterly, 80(2):291-309.
- McQuail, D. and Windahl, S. (2005). (Çev. Yumlu, K.). “*İletişim Modelleri: Kitle İletişim Çalışmalarında*”. 2. Baskı. İmge Kitabevi, Ankara.
- Mc. Whirter, J. ve Voltan Acar, N. (2000). “*Ergen ve Çocukla İletişim: Öğretme, Destekleme ve Çocuk Yetiştirme Sanatı*”. US-A Yayıncılık, Ankara.
- MEB Mevzuat Bankası. (1973). “*Milli Eğitim Temel Kanunu*”. Resmi Gazete: 1739/40. <http://mevzuat.meb.gov.tr/html/88.html> (İndirme Tarihi: 01 Kasım 2009).
- MEB (1983). “*Eğitici Çalışmalar Yönetmeliği*”. Resmi Gazete: 18057 http://mevzuat.meb.gov.tr/html/26_0.html indirme tarihi 01 Kasım 2009.
- MEB Mevzuat Bankası. (1989). “*Ortaokul ve Orta Öğretim Kurumlarındaki Öğrencilerin Ders Dışı Eğitim ve Öğretim Faaliyetleri Hakkında Yönetmelik*”. Resmi Gazete: 20336/4. http://mevzuat.meb.gov.tr/html/20336_0.html (İndirme Tarihi:05 Mayıs 2012).
- MEB (1991). “*Okul Spor Kulüpleri Yönetmeliği*”. Resmi Gazete: 20832. http://mevzuat.meb.gov.tr/html/2336_0.html (İndirme Tarihi: 03.Temmuz 2012).
- MEB (1997). “*İlk-Ortaöğretim Kurumları Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Ders İçi ve Ders Dışı Çalışmaları Rehberi*”. Milli Eğitim bakanlığı yayımları, Ankara.
- MEB (2005). “*İlköğretim ve Orta Öğretim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği*”. Resmi Gazete: 25699 http://mevzuat.meb.gov.tr/html/25699_0.html (İndirme Tarihi:05 Mayıs 2012).
- MEB (2010). “*Ders Dışı Eğitim Çalışmalarına Dair Esaslar*”. Millî Eğitim Bakanlığı Yönetici ve Öğretmenlerinin Ders ve Ek Ders Saatlerine İlişkin Karar (19/08/2010 tarihli ve B.08.0.PGM.0.06.02.4 Sayılı Karar).
- Michaud, P.A., Jeannin, A. and Suris, J.C. (2006). “*Correlates of Extracurricular Sport Participation Among Swiss Adolescents*”. European Journal of Pediatrics, 165:546-555.

- Minskoff, E.H. (1980). “*Teaching Approach for Developing Nonverbal Communication Skills in Students with Social Perception Deficits*”. Journal of Learning Disabilities. 13(3):118-124.
- Mull, R.F., Bayless, K.G. and Jamieson, L.M. (2005). “*Recreational Sport Management*”. Fourth Edition, Human Kinetics, USA
- Mutlutürk, N. (1994). “*Milli Eğitim Bakanlığı ile Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü'nün Orta Öğrenim Gençliğine Getirdiği Ders Dışı Etkinliklerde Sporun Yeri ve Önemi*”. Milli Eğitim Kurumlarında Beden Eğitimi ve Spor II. Ulusal Sempozyumu. Manisa, sf:245-258
- Nichol, M.E., Pickett, W. and Jansen, I. (2009). “*Associations Between School Recreational Environments and Physical Activity*”. Journal of School Health, June, 79(6):247-254.
- Nielsen, J. (2008). “*Effective Communication Skills*”. Xlibris Corporation, USA.
- Ormanlioğlu Uluğ, M. (2007). “*Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*”. Anfora Yayıncılık, İstanbul.
- Orlick, D.T. (1981). “*Positive Socialization via Cooperative Games*”. Developmental Psychology, 17(4):426-429.
- Önal, A. (2007). “*Ev Hanımlarının Rekreasyon Faaliyetlerine Katılımlarının ve Beklentilerinin Tespiti (İstanbul Anadolu Yakası Örneği)*”. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor A.B.D. Yüksek Lisans Tezi.
- Özağı, A. (2007). “*Depresyon Düzeyi Yüksek Parçalanmış Aile Çocuklarıyla Yapılan Eğitsel Grup Oyunlarının Depresyon Düzeylerine Etkisi*”. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri A.B.D. Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Özalp, E. (2004). “*Davranış Bilimlerine Giriş*”. 3. Baskı, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Özbey, S. and Çelebi, M. (2003). “*Rekreasyon. Ed. Mirzeoğlu, N. Spor Bilimlerine Giriş. Bağrgan Yayımevi*”. Ankara.

- Özsoy, S., Eşel, E., Hacimusalar, Y., Candan, Z., Kula, M., Turan, T. (2008). "*Major Depresif Bozukluğu Olan Hastalarda Elektrokonvulsif Tedavinin Nöroaktif Steroidler Üzerine Akut ve Uzun Süreli Etkisi*". Türk Psikiyatri Dergisi, 19(4):341-348
- Özsoy, S., Eşel, E., Turan, T.M., Kula, M., Demir, H., Karyalıcı, Ş., Kökbudak, Z. (2005). "*Depresyonlu Hastalarda Kemik Mineral Yoğunluğunda Değişiklik Var mı?*" Türk Psikiyatri Dergisi, 16(2):77-82
- Özsu, N. (2008). "*Oyunlarla Spor Eğitimi*". Dumat Ofset, İzmir
- Pano, G. and Markola, L. (2011). "*14-18 Years Old Children Attitudes, Perception and Motivation Towards Extra Curricular Physical Activity and Sport*", 6th INSHS International Christmas Sport Scientific Conference, 11-14 December, Szomathely, HUNGARY
- Pehlivan, Z., Esen, N. ve Dönmez, B. (1994). "*Ders Dışı Okul Spor Etkinliklerinin Eğitim Programı Açısından Araştırılması*". Milli Eğitim Kurumlarında Beden Eğitimi ve Spor II. Ulusal Sempozyumu. Manisa, sf:259-269.
- Pehlivan, Z. ve Selçuk, T. (2005). "*Ders Dışı Okul Spor Etkinliklerine Yönelik Öğretmen Görüşleri: Mersin Örneği*". 4. Ulusal Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Sempozyumu 10-11 Haziran, Bursa.
- Perkins, D.F. and Noam, G.G. (2007). "*Charecteristics of Sports-Based Youth Development Programs*", New Directions for Youth Development, 115:75-84.
- Perkins, D., Jacobs, L., Barber, B. and Eccles, J. "*Childhood and adolescent sports participation as predictors of participation in sports and physical fitness activities during young adulthood*". Youth & Society 2004. 35:495-520.
- Pinhey, T.K., Perez, M.M. and Workman, R.L. (2002). "*The Fighting Behavior of Asian-Pacific Males In Guam: Do High School Extracurricular Activities Matter?*". Social Science Quarterly, 83(4):1086-1096.

- Raiola, G. and Di Tore, P.A. (2012). "*Bodily Communication Skills and Its Incidence on Female Volleyball Championship to Enhance Didactics*". *Journal of Human Sport & Exercise*, 7(2):365-375.
- Rees, C. and Sheard, C. (2002). "*The Relationship Between Medical Students' Attitudes Towards Communication Skills Learning and Their Demographic and Education-Related Characteristics*". *Medical Education*, 36:1017-1027.
- Rees, C., Sheard, C. and McPherson, A. (2002). "*Communication Skills Assessment: The Perception of Medical Student at the University of Nottingham*". *Medical Education*, 36(8):868-878.
- Riesch, S.K., Henriques, J. and Chanchong, W. (2003). "*Effects of Communication Skills Training on Parents and Young Adolescents from Extreme Family Types*". *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, 16(4): 162-175.
- Riggio, H.R. (1999). "*Personality and Social Skill Differences Between Adults With and Without Sibling*". *The Journal of Psychology*, 133(5):514-522.
- Riggio, R.E., Riggio, H.R., Salinas, C. and Cole, E.J. (2003). "*The Role of Social and Emotional Communication Skills in Leader Emergence and Effectiveness*". *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 7(2):83-103.
- Roland, K.P., Cornett, K.M.D., Theou, O., Jakobi, J.M., Jones, G.R. (2012). "*Physical Activity across Frailty Phenotypes in Females with Parkinson's Disease*". *Journal of Aging Research*, 2012:1-8
- Russell, R.V. and Jamieson, L.M. (2008). "*Leisure Program Planning and Delivery*". Human Kinetics, USA.
- Rutten, E.A., Stams, G.J.J.M., Biesta, G.J.J., Schuengel, C., Dirks, E. and Hoeksma, J.B. (2007). "*The Contribution of Organized Youth Sport to Antisocial and Prosocial Behavior in Adolescent Athletes*", *Journal of Youth Adolescence*. 36:255-264.

- Saracho, N.O. and Spodek, B. (1995). "*Children's Play And Early Childhood Education: Insights From History And Theory*". Journal Of Education, 11(3):129-148.
- Sarı, İ., Soyer, F. ve Yiğiter, K. (2012). "*The Relationship among Sports Coaches' Perceived Leadership Behaviours, Athletes' Communication Skills and Satisfaction of the Basic Psychological Needs: A Study on Athletes*", International Journal of Academic Research, 4(1):112-119.
- Saygıdeğer, A. (2004). "*Benlik Saygısı Düzeyleri Farklı Lise Öğrencilerinin Bazı Kişisel Özelliklerine göre İletişim Becerilerine İlişkin Algılarının İncelenmesi*". Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.
- Schwartz, A.E. (2006). "*Communication and Listening Skills*". 2'nd Edition. A. E. Schwartz & Associates, USA.
- Shulruf, B. (2010). "*Do Extra-Curricular Activities in Schools Improve Educational Outcomes? A Critical Review and Meta-Analysis of the Literature*", International Review of Education, 56:591-612
- Sızak, M. (1999). "*Bir İletişim Becerileri Programının Engelli Çocukların Ergen Kardeşlerine ve Ailelerine Etkisi*". Orta Doğu Teknik Üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Sivan, A. and Ruskin, H. (2000). "*Leisure Education, Community Development and Populations with Special Needs*". CABI Publishing, USA.
- Snyder, E.E. (1977). "*Spreitzer, E. Participation in Sport as Related to Educational Expectations among High School Grils*", Sociology of Education; 50: 47-55.
- Sorensen, B. and King, K. (1999). "*Play And Healing Therapeutic Recreation's Role In Coping With Grief*". Camping Magazine, 72(2):29-33.
- Soytürk, M. (2011). "*Ders Dışı Etkinlik Olarak Takım Sporunu Yapan ve Spor Yapmayan Orta Öğretim Öğrencilerinin Davranış Örüntülerinin Karşılaştırılması*". Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi Öğretmenliği A.B.D. Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi Bilim Dalı Doktora Tezi, Manisa

- Steinberg, S. (2006). *“Introduction to Communication Course Book 1: Basics”*, Fourth Edition, Juta & Co, South Africa
- Steinberg, S. (2007). *“An Introduction to Communication Studies. Second Edition”*, Juta & Co, South Africa
- Stokowski, P.A. (1994). *“Leisure in Society a Network Structural Perspective: Tourism”*, Leisure and Recreation, Mansell Publishing, USA.
- Şahin, M. (2010). *“Lise Öğrencilerinin Okul Sonrası Zamanlarda Şiddete Yönelmesi ve Ders Dışı Sporla İlişkisi”*. On Dokuz Mayıs Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Samsun.
- Şahin, R. (1999). *“İletişim Becerileri Eğitiminin Çocukların Yalnızlık ve Atılma Düzeylerine Etkisi”*. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Bölümü. Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Shimizu, T., Mizoue, T., Kubota, S., Misjima, N. and Nagata, S. (2003). *“Relationship Between Burnout and Communication Skill Training among Japanese Hospital Nurse: A pilot Study”*. Journal of Occupational Health, 45(3):185-190
- Sullivan, P.J. and Gee, C.J. (2007). *“The Relationship Between Athletic Satisfaction and Intra-team Communication”*. Group Dynamics: Theory, Research, and Practice, 11(2):107-116.
- Sullivan, P.A. (1993). *“Communication Skills Training for Interactive Sports”*. The Sport Psychologist, 7:79-91.
- Razı, S.G., Kuzu, A., Yıldız, N.A., Ocakçı, F.A. ve Arifoğlu, B.Ç. (2009). *“Çalışan Gençlerde Benlik Saygısı, İletişim Becerileri ve Stresle Baş Etme”*. TAF Preventive Medicine Bulletin. 8(1):17-26.
- Tabak, S. (2003). *“Sağlık İletişimi”*. 2. Baskı. Literatür Yayıncılık, İstanbul
- Taliaferro, A., Rienzo, B.A., and Donovan, K.A. (2010). *“Relationships Between Youth Sport Participation and Selected Health Risk Behavior from 1999 to 2007”*, Journal of School Health , 80(8):399-410

- Taliaferro, A., Rienzo, B.A., Miller, M.D., Pigg, R.M. and Dodd, V.J. (2008). “*High School Youth and Suicide Risk: Exploring Protection Afforded Through Physical Activity and Sport Participation*”. Journal of School Health, 78(10):545-553.
- Tarhan, R.U. (2000). “*Effect Of The Interpersonal Skills Training On Teachers’ Communication Skills And Self-Awareness*”. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Bölümü. Doktora Tezi, Ankara.
- Tekin, A. (2009): “*Rekreasyon*”. Ata Ofset Matbaacılık, Ankara.
- Tekin, G., Amman, T.M. ve Tekin, A. (2009). “*Serbest Zamanlarda Yapılan Fiziksel Egzersizin Üniversite Öğrencilerinin Depresyon ve Atılganlık Düzeyine Etkisi*”. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 6(2):148-159.
- Tepeköylü, Ö., Soytürk, M. ve Çamlıyer, H. (2009). “*Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin (BESYO) İletişim Becerisi Algılarının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*”. Ankara Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 7(3):115-124.
- Tepeköylü Öztürk, Ö., Soytürk, M., Daşdan Ada, E. N. ve Çamlıyer, H. (2011). “*Üniversite Takımlarında Sporcu Olan Öğrencilerle Spor Yapmayan Öğrencilerin İletişim Becerisi Düzeylerinin Karşılaştırılması*”. Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi, 22(2):43-53.
- Tezcan, M. (1994). “*Boş Zamanların Değerlendirilmesi Sosyolojisi*”. Dördüncü Baskı. Atilla Kitapevi, Ankara.
- Tony, C. (1996). “*All Work and No Play: A Focus On Leisure Time As A Means For Promoting Health*”. Counselling Psychology Quarterly, 9(1):77-90
- Torkildsen, G. (1993). “*Leisure and Recreation Management*”. Third Editon, E&Fn Spon, London.
- Turna, Z.R. (1999). “*İletişim Becerilerini Geliştirmeye Yönelik Bilgi Verici Danışmanlığın Baba-Genç Arasındaki Çatışma Düzeyine Etkisi*”. Ankara

- Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitimde Psikolojik Hizmetler A. B. D. Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Tutar, H. ve Yılmaz, M. K. (2003). *“Genel İletişim Kavramlar ve Modeller”*. Geliştirilmiş 4. Baskı. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Türkiye Cumhuriyeti Anayasası. (1982). 59. Madde B Fıkrası.
- Ün Açıkgöz, K. (2005). *“Etkili Öğrenme ve Öğretme”*. 6. Baskı. Eğitim Dünyası Yayınları, İzmir.
- Vatansever, M. (2002). *“Farklı Liselerde Öğrenim Gören Öğrencilerin Okullara Girişte ve Bitirirken Sahip Oldukları İletişim Becerilerinin Belirlenip Kıyaslanması”*. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Veal, A.J. (1992). *“Definitions of Leisure and Recreation”*. Australian Journal of Leisure and Recreation, 2(4):44-52.
- Yüksel, Ş.F. (1997). *“Grupla İletişim Becerileri Eğitiminin Üniversite Öğrencilerinin İletişim Becerileri Düzeylerine Etkisi”*. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Doktora Tezi, Ankara.
- Yüksel, Y., Tepeköylü, Ö. (2010). *“Ortaöğretimde Sporcu Öğrencilerle Spor Yapmayan Öğrencilerin İletişim Becerisi Düzeyleri”*. 11. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, Antalya: 454-457.
- Werch, C., Moore, M., DiClemente, C.C., Owen, D.M., Jobli, E. and Bledsoe, R. (2003). *“A Sport-Based Intervention for Preventing Alcohol Use and Promoting Physical Activity Among Adolescents”*. Journal of School Health, 73(10):380-388.
- West, H. and Turner, L.H. (2011). *“Understanding Interpersonal Communication: Making Choices in Changing Times”*. Third Edition, Cengage Learning, USA
- Winncik, J.P. (2005). *“Adapted Physical and Education and Sport”*. Fourth Editon, United States Of America.

Wood, J.T. (2012). *“Interpersonal Communication: Everyday Encounters”*. 7. Edition.
Cengage Learning, USA.

EKLER

EK 1: Sporla İlgili Oyunlarda "Değişim" Nasıl İşler: Örnek Bir Uygulama

Örnekte ilk olarak oyunla ilgili standart kurallar verilmiştir. Katılımı ve fırsatları en yüksek düzeye çıkarmak için; başlarken öğrenci sayısına göre 2 ya da 3 saha kurularak 4'e 4 oynatılması tavsiye edilmiştir. Çünkü küçük takımlar oluşturmak farklı öğretmenlik/antrenörlük stillerinin uygulanabilmesini ve öğrencilere bireysel ve takım olarak spesifik sorular sorulabilmesini sağlar. Ayrıca becerileri ve fiziksel yeterliliği daha ileri düzeyde olan öğrencilerin oyunda baskı kurma olasılığını azaltmaya da yardım eder.

Son Top

Son top futbol tabanlı bir yakın temas oyunudur. Bu aktivite basketbol, hokey, netbol gibi oyunlara da uyarlanabilir. Bu oyunda öğrenciler topu saha içinde belirlenen "son bölge" olarak adlandırılan alan içerisine sokmaya çalışarak gol atmaya çalışırlar.

- Amaç/Beceri Odağı:
 - Topu hareket ettirerek (top sürme, paslaşma gibi) gol atma fırsatı oluşturmak için paslaşma seçeneklerini keşfetmek.
 - Paslaşma seçeneklerini belirlemek ve karşı takımın puan almasını zorlaştırmak.
- Alan ve Malzeme
 - Oyun sahası/sahaları, imkânlar ve alan göz önünde bulundurularak yaklaşık 3mt x 20 mt şeklinde oluşturulabilir. Her alan 4'e 4 kurulacak oyunun oynanabileceği şekilde oluşturulmalıdır.
 - Oyun alanları çizilerek oluşturulabilir.
 - Her oyun için bir futbol topuna ihtiyaç vardır.
- Nasıl Oynanır?

- Kura, hava atışı veya ortak bir karar ile bir takım topla oyuna başlar.
- Öğrenciler topu takım arkadaşları ile paslaşarak veya top sürerek hareket ettirebilirler.
- Öğrenciler sayı kazanmak için topu “son bölge” bölümünün içine taşımak zorundadırlar.
- Bir takımdaki top hâkimiyeti paslaşma veya top sürme sırasında diğer takım tarafından ele geçirilebilir.
- Bir takım sayı aldığı anda ya da top oyun alanı dışına çıktığında top hâkimiyeti diğer takıma geçer.

Oyunu Oynat: Öğrencilerin Katılımını ve Tepkilerini Gözlemle

Öğrenciler oyunun geliştirilmesine girdi sağlamaları için cesaretlendirilmelidir. Bunun tüm yetenek düzeylerinin ve öğrencilerin sporla ilgili geçmişlerinin dahiliyetini arttırmak için bir zorunluluk olduğu hatırlanmalıdır.

Top hâkimiyeti olmayan takım, top hâkimiyetini almanın yollarını bulmaları için ve/veya hücum takımının ileriye yaptığı atakları ya da sayı almasını zorlaştırması için cesaretlendirilmelidir.

Aşağıda aktivite sırasında nelerin gözlenmesi gerektiği ve gözlemlenenlerle ilgili uygulanabilecek “değişim” seçenekleri ana hatlarıyla anlatılmıştır. Buradaki “oyunculara sor” bölümü, onlar oyunu oynarken önerdikleri cevaplar/kavramlar yoluyla daha çok mücadele içerisine girmeleri için kullanılabilir.

“Değişim” her zaman yapılmalı, oyun tekrar oynatılmalı ve öğrencilerin tepkileri gözlemlenmelidir.

Değişim Nasıl Uygulanır?

1. Gözlem: Çok Kolay → Değişimi yukarı uygula

Durum: Öğrenciler bireysel olarak top sürüyor ve son bölge içine topu isabet ettirebiliyordur. Diğer oyunculara gerek duymaz ve çok az direnişle karşılaşrlar.

Değişim → Sayı Alma (H-How You Score/Win): Sayı almak için topun son bölgeye kolayca taşınması yerine takımın diğer oyuncularıyla paslaşma zorunlu tutularak son bölgeye atış yapılması sağlanmalıdır.

Oyunculara Sor:

- Ne zaman top sürmeli ve ne zaman pas atamalısınız?
- Sayı yapma fırsatını nasıl belirleyeceksiniz?
- Top sende değilse, topa sahip takım arkadaşınıza destek olmak için nereye hareket etmelisiniz?
- Son bölgedeki skoreri desteklemek için ne zaman/nereye koşmalısın?

2. Gözlem: Çok Kolay → Değişimi yukarı uygula

Durum: Her iki takımda az çaba ile çok sayı yapıyordur.

Değişim → Takım Büyüklüğü (N-Numbers): Oyuncu sayıları 6'ya 6 olarak arttırılmalıdır. Skorere top gelmeden önce topun sırayla hangi oyuncular arasında paslaşılması gerektiği belirlenmelidir.

Değişim → Oyun Kuralları (G-Games Rules): Geri pas atılmamalı top daima karşı takımın son bölgesine doğru pas verilmelidir. Skorere oyuncu her sayıdan sonra değişmelidir.

Oyunculara Sor:

- Son bölgeye sayı atışı yapmadan önce, paslaşmak için belirlenmiş oyuncu düzenini sağlamak amacıyla ne zaman top sürüp ne zaman paslaşmalısınız?
- Sayı yapma fırsatını nasıl belirleyeceksiniz?
- Skoreri nasıl destekleyebilirsiniz?
- Top sende değilse, topa sahip takım arkadaşınıza destek olmak için nereye hareket etmelisiniz?

3. Gözlem: Çok Kolay → Değişimi yukarı uygula

Durum: Oyuncular yeterince mücadele etmiyordur. Becerilerinin gerektirdiğini kolay bir şekilde yaptıkları açık olarak görülüyordur.

Değişim → Alan (A-Area) ve Sayı Alma (H-How You Score/Win): Oyun alanının ve son bölgenin ölçüleri küçültülebilir. Sayı almak amacıyla pas almak için sadece bir oyuncunun son bölgeye girmesine izin verilebilir.

Oyunculara Sor:

- Sınırlandırılmış alanda hâkimiyetinizi nasıl korursunuz?
- Sayı alma fırsatlarını arttırmak için takım arkadaşınla nasıl bir işbirliği yapabilirsiniz?

4. Gözlem: Çok Zor → Değişimi aşağı uygula:

Durum: Her iki takımda top hâkimiyetini sürdürmek ya da sayı fırsatı yaratmak için bir çaba içindedirler.

Değişim → Takım Büyüklüğü (N-Numbers) ve Oyun Kuralları (G-Games Rules): 4'e 4 olan takımlar 3'e 3 olarak değiştirilip, kenar

çizgilerine dokunulmaz birer tane serbest oyuncu belirlenebilir. Bu oyuncuların müdahalede bulunmasına top hâkimiyeti kendi takımlarındayken izin verilirken, sayı yapmasına izin verilmeyebilir (Örneğin: Serbest oyuncular sınırlanabilir; topa bir ya da iki kez dokunmak gibi). Serbest oyuncuya savunma yapılamayacağı açıklanmalıdır. Takımdaki diğer oyuncular hücumda problem yaşarlarsa serbest oyuncuya pas verebileceklerini bilmelidirler. Serbest oyuncu sık sık değiştirilebilir.

Oyunculara Sor:

- Top hâkimiyetini tekrar kazanmak ve sayı pozisyonu yakalamak için serbest oyuncuyu nasıl kullanmalısınız?
- Takım arkadaşlarınıza destek olmak için ne zaman ve nereye hareket etmelisiniz?

5. Gözlem: Çok Zor → Değişimi aşağı uygula:

Durum: Her iki takım da adam adama savunma yapma çabasındadır. Girişimler az sayıda sayı alma fırsatı ile sonuçlanır.

Değişim → Zaman (T-Time), Takım Büyüklüğü (N-Numbers) ve Oyun Kuralları (G-Games Rules): Savunma oyuncularının sayısı azaltılabilir. Savunma oyuncusu kullanılmayabilir. Bu durumda; her takım oyuna oyun alanın merkezinden öğretmenin/antrenörün işareti ile başlar. Topa sahip olan her takım üyesi son bölgeye doğru top sürer ve pas atmaya çalışır. Son bölgeye topu ulaştıran ilk takım sayı kazanır. 3'e 1 oyun kurulabilir. Bu durumda; bir savunma oyuncusu ile başlanır. Alınan ilk sayının ne kadar zamanda alındığı tespit edilir. Her sayıdan sonra savunma oyuncusu değiştirilir ve bir sonraki sayının bir önceki sayıdan daha kısa zamanda alınması beklenir.

Oyunculara Sor:

- Takım arkadaşlarımızın top hâkimiyetini en kısa zamanda almasını nasıl sağlarsınız?
- Takımına destek olmak için nereye hareket etmeye ihtiyaç duyarsın?
- Topa sahip oyuncuya nasıl yardım edebilirsin?
- Hızlı sayı almak için karşı takımın savunmasını nasıl oyun dışı bırakırsın?

6. Gözlem: Çok Zor → Değişimi aşağı uygula:

Durum: Her iki takımın oyuncularını da pas pozisyonu almak için mücadele ediyor ancak uygun pas alamıyorlardır.

Değişim → Oyun Kuralları (G-Games Rules): Duruma bağlı oyunu öğrenmede başarıyı arttırmak için basit pas teknikleri kullanılabilir. Çok fazla savunma baskısı olmadan uygulama yapılabilmesi için 3'e 1 oyun kurulması göz önünde bulundurulabilir.

Oyunculara Sor:

- Kolay pas seçenekleri sağlamak için nereye hareket etmelisin?

7. Gözlem: Çok Zor → Değişimi aşağı uygula:

Durum: Çeşitli beceri düzeylerinden dolayı her iki takımın bazı oyuncularında düşük ilgi vardır.

Değişim → Öğretmenlik/Antrenörlük Stili (C-Coaching Style): Tekrar yoluyla bazı tekniklerin uygulanmasını sağlayan eşli mücadeleler oluşturulabilir. Örneğin; eşinle birlikte 20 sn içinde mini kalaya doğru kaç tane pas yapabilirsin? Oyuncular karıştırılabilir böylece herkes farklı kişilerle eşleşebilirler. Eşlerin kendi mücadele ortamlarını

oluşturmalarına izin verilebilir. Farklı öğretmenlik/koçluk stilleri özel tekniği olan öğrencilere yardım sağlayabilir.

8. Gözlem: Çok Tek Taraflı → Değiştir:

Durum: Top hâkimiyeti çoğu zaman bir takımdadır ve bu takım az çaba ile sayı alıyordu.

Değişim → Zaman (T-Time): İki takımın becerilerini denkleştirmek için her takıma farklı zorluklar belirlenebilir. Örneğin; baskın olan takıma zaman sınırlaması getirilebilir ya da top baskın takımdayken diğer takıma geçmeden önce sayı yapmaları için 30 saniye kuralı koyulabilir.

Oyunculara Sor:

- Savunmayı güçlendirmek için grup olarak nasıl çalışabilirsiniz?
- Top takım arkadaşındayken pas almak için nereye hareket etmelisin?

9. Gözlem: Çok Tek Taraflı → Değiştir:

Durum: Top hâkimiyeti çoğu zaman bir takımdadır ve bu takım az çaba ile sayı alıyordu.

Değişim → Takım Büyüklüğü (N-Numbers) ve Oyun Kuralları (G-Games Rules): Takımları dengelemek için takımlar arası oyuncu değişikliği yapılabilir. Oyun alanı iki ya da üç bölgeye bölünerek bezer yeterliliğe sahip oyuncuların aynı alanda oynamaları sağlanabilir. Oyuncuların her bölgede oynamaları için bölgeler arası rotasyon yaptırılır.

Oyunculara Sor:

- Pas fırsatı sağlamak için ne zaman ve nereye hareket etmelisiniz?

- Eđer top sizin alanınızda deęilse takım arkadaşlarınıza nasıl destek olabilirsiniz?

EK 2: Aktivite Kartları

HEDEF OYUNU

BOMBALAMA

Oyunun Tanımı

- Bowling tabanlı bir hedef oyundur. Oyuncular iki takım halinde ters cephelerde dururlar. Ortalarında her iki takıma da eşit mesafede olan yan yana dizilmiş büyük toplar bulunur. Başla komutuyla her iki takımda bu topları daha küçük toplarla vurmaya çalışırlar.

Amaç/Beceri Odağı

- Rakipten hızlı hareket ederek daha çok atış yapabilmek.
- Uygun atış pozisyonunu ve vücut duruşunu keşfederek isabetli atış yapabilmek.

Alan ve Malzeme

- Açık ya da kapalı bir oyun alanı.
- Cimnastik sırası veya bir bank.
- 9-11 basketbol topu.
- Çok sayıda tenis topu veya fasulye torbası veya benzer bir materyal.
- Tebeşir.

Nasıl Oynanır?

- Oyuncular iki gruba ayrılır.
- Aralarında 20 metre bulunan iki atış çizgisi çizilir.
- Orta noktaya cimnastik sırası koyulur ve onun üzerine basketbol topları dizilir.
- Her iki takım atış çizgilerinden aynı anda atış yaparak basketbol toplarını düşürmeye çalışırlar.

Puanlama

- En çok top düşüren takım o set için sayıyı alır.
- Toplam sayıları önceden belirlenen hedef sayıya ulaşan takım oyunu kazanır.

Güvelik

- Oyuncular atışlar bitene kadar hedef alanına girmezler.

Gözlemlene ve Değişim:

Öğretmenlik/Antrenörlük Stili:

- Atış için uygun vücut pozisyonunu bulmaları sağlanabilir. Burada en iyi yol bir rol model seçmek olabilir.
- Topu daha hızlı almalarını ve atmalarını sağlamak için sorular sorulabilir.

Oyun Kuralları:

- Oyunu zorlaştırmak için top belli bir alan içerisinde yere koyulabilir. Ve oyuncuların topları vurarak bu alandan çıkarması istenebilir.
- Orta noktada yerdeki topların vuruş yapılarak belirlenen alanlar içerisine sokulması istenebilir.
- Puanlama set bazında değil de isabet bazında olabilir.
- Atışlar belirli bir süre içerisinde yapılabilir.

Malzeme:

- Hedef ve atış topları için farklı büyüklük, renk ve ağırlıkta toplar kullanılabilir. Voleybol topu, hentbol topu.
- Farklı vuruş objeleri kullanılabilir. Fasulye torbası, küçük kum torbaları, elle yapılmış top benzeri objeler.

Alan:

- Hedefe olan uzaklık artırılabilir ya da azaltılabilir.

Oyunculara Sor

- Takım olarak nasıl daha hızlı atış yapabilirsiniz?
- Atışlarınızın isabetli olması için vücut pozisyonunuz ne olmalıdır?
- Oyunu zorlaştırmak için önerileriniz neler?

Oyun Kuralları:

- Oyunu zorlaştırmak için top belli bir alan içerisinde yere koyulabilir. Ve oyuncuların topları vurarak bu alandan çıkarması istenebilir.
- Orta noktada yerdeki topların vuruş yapılarak belirlenen alanlar içerisine sokulması istenebilir.
- Puanlama set bazında değil de isabet bazında olabilir.
- Atışlar belirli bir süre içerisinde yapılabilir.

Malzeme:

- Hedef ve atış topları için farklı büyüklük, renk ve ağırlıkta toplar kullanılabilir. Voleybol topu, hentbol topu.
- Farklı vuruş objeleri kullanılabilir. Fasulye torbası, küçük kum torbaları, elle yapılmış top benzeri objeler.

FILE VE KORT OYUNU

ÇARŞAF VOLEYBOLU

Oyunun Tanımı

- Topun çarşaf kullanarak filenin üzerinden geçirildiği voleybol tabanlı bir file ve kort oyunudur. Her iki takımın sahasına düşürmeye çalışarak sayı almayı hedefler.

Amaç/Beceri Odağı

- Rakip takımdan gelen topun sahadaki boşluklara düşmeden çarşafyla yakalanabilmesi için nasıl birlikte hareket edilmesi gerektiğini keşfetmek.
- Grup halinde hareket ederek topun netin üzerinden geçirmek, sayı almak için karşı takımın sahasına düşmesini sağlamak.

Nasıl Oynanır?

İşbirlikli ısınma

- Çiftler ya da 4'lü gruplar halinde her grup kendi kendine bir çarşaf ile birlikte hareket etme denemeleri yaparlar.
- Her grup bir top alır.
- Her takım kendi kendine topu atıp yakalama alıştırmaları yapar.
- Daha sonra arada file ya da bariyer olmadan iki grup birbiriyle paslaşma alıştırmaları yapar.
- Aynı alıştırmayı iki grup arasında file ya da bir bariyer üzerinden yapılırlar.

Puanlama

- Top yakalanmaya çalışılırken yere düşürülürse ya da saha dışına atılırsa karşı takım bir sayı kazanır.

Güvenlik

- Pürüzsüz bir yüzey ve engelsiz bir oyun alanı sağlanmalıdır.
- Sahanın büyüklüğü oyuncu sayısına uygun ve oyuncuların yeteneklerine göre ayrılmalarına izin verecek büyüklükte olmalıdır.
- Aktivite sırasında oyuncuların çarşaf ile hareket ettikleri yerde çarpışma ve düşmeleri önlemek için uygun sınıf yönetimi stratejisi seçilmelidir.

Gözlemlene ve Değişim:

Öğretmenlik/Antrenörlük Stili:

- Bu aktivite çarşaf ile birlikte ve topu atmak için yüksek düzeyde işbirliği gerektirir. Oyuncuların bütün durumları tam olarak keşfetmelerini sağlamak için işbirlikli ısınma kullanılmalıdır.

Isınma Varyasyonları

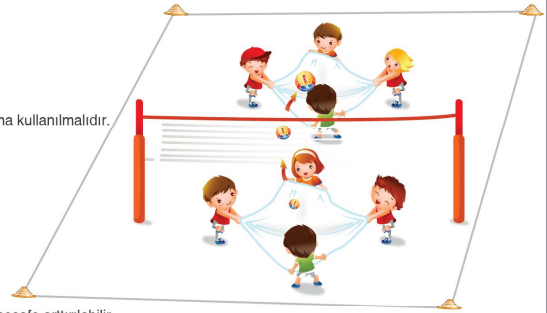
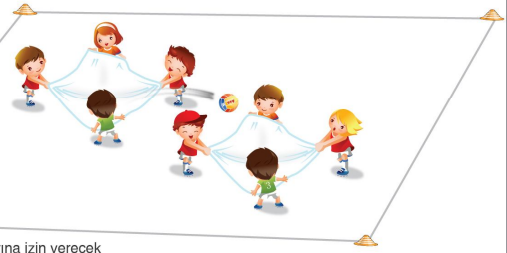
- Daha yavaş hareket eden bir plaj topu kullanılabilir.
- Top yüksekten atılabilir.
- Top atılır ve yakalamadan önce herkes saat yönünde hareket eder.
- İki top kullanılabilir.
- Paslaşma sırasında başarılı bir atış ve yakalamadan sonra gruplar arası mesafe artırılabilir.
- Üzerine pas atma- Birkaç takım çizgide sıraya girer ve sıranın önüne ve geriye pas atabilir.
- Top merkezden uzak bir yere doğru atılır ve bir grup topu tutmak için hareket eder. Bunu yapmak için diğer oyunculara engel oluşturmayacak yeterli serbest alan sağlanmalıdır.

Alan ve Malzeme:

- Saha/kort büyüklüğü ve şekli değiştirilebilir.
- Filenin ya da bariyerin yüksekliği ya da şekli değiştirilebilir.

Oyunculara Sor

- Topu fırlatmanın en iyi yolu nedir? Rol model gösterimiyle birlikte bu soru çeşitlendirilebilir.
- Topu düşürmeden yakalamak için gruplar arası mesafe ne kadar olmalıdır? (Isınma varyasyonları)



VURUŞ VE ALAN OYUNU

DÖN DOLAŞ PASLAŞ



Oyunun Tanımı

- Futbol ve beysbol tabanlı bir vuruş ve alan oyunudur. Her iki takımda görevleri tamamlayarak sayı almaya çalışır. Sayı almak için takımın bütün üyeleri görevini yerine getirmelidir. Oyuncular vuruş takımı ve paslaşma takımı olarak ikiye ayrılırlar. Vuruş takımından ilk oyuncu vuruş yapar ve bütün takım belirlenen saha etrafında koşmaya başlar. Paslaşma takımı topu yakalar ve kendi aralarında paslaşmaya başlar. Paslaşma takımında bütün oyuncular topa dokunduktan sonra "bitti" diye bağırlar.

Amaç/Beceri Odağı

- Vuruş takımı için: En uzak bölgeye atış yaparak vakit kazanmak. En kısa sürede belirlenen alanda takım olarak koşuyu tamamlamak.
- Paslaşma takımı: Topu en kısa zamanda almak için strateji geliştirmek. En kısa zamanda paslaşmayı tamamlamak için paslaşma seçeneklerini oluşturmak.

Alan ve Malzeme

- Uygun bir açık ya da kapalı oyun alanı.
- Futbol topu
- İşaret konileri.
- Seçenek: topu sabit tutmak için bir materyal.

Nasıl Oynanır?

- Oyuncular vuruş takımı ve paslaşma takımı olarak ikiye ayrılır. Her iki takımdan kendilerine bir isim bulmaları istenebilir.

Vuruş Takımı

- Topu sabitleyici bir materyalin üzerine ya da yere koyarak veya takım arkadaşının yerden zıplatarak vereceği pas ile vuruş yapılabilir. Top şekilindeki gibi B ve C çizgisi arasında atılmalıdır.
- Vuruş takımı grup olarak bitiş çizgisine kadar koşar.
- Eşer top belirlenen noktalar arasında başka bir yere giderse yapılan vuruş tekrarlanır.

Paslaşma Takımı

- Topu yakalayıp saha içine sokarlar ve takım olarak (bir yer belirlenebilir) saha içine hareket ederler.
- Top bütün takım oyuncuları arasında belirlenen bir şekilde paslaşılır.
- Oyuncuların aralarında en az iki metre olmalıdır.
- Son oyuncu topu aldığı anda "bitti" diye bağırlar.
- Top vuruş takımındaki bir sonraki oyuncuya verilir.

Puanlama

- Paslaşma takımı "bitti" demeden önce vuruş takımının bütün oyuncuları bitiş çizgisine ulaşırsa bir sayı kazanılır. Aksi halde sayı alınmaz.
- Belirlenen sayıda set/oyun sonra takımlar yer değiştirir. Örneğin; iki set/oyun da bir.
- En çok sayı alan takım oyunu kazanır.

Güvenlik

- Gruplar arası güvenli bir mesafe sağlanmalıdır.
- Vuruş yapan öğrenci topa yerden sıçrayacak şekilde vurmamalıdır. Topu direk karşıya fırlatmamalıdır.
- Vuruş takımı koşarken birbirlerine temas etmekten kaçınmalıdır.
- Vuruşlar baş hizasından aşağıda olmalıdır.
- Paslaşma takımı vuruş yapan oyuncudan en az 10 metre uzaklıkta olmalıdır.
- Topu yakalayacak öğrenci "bende" şeklinde işaret vermemelidir.

Gözlemlene ve Değişim

Öğretmenlik/Antrenörlük Stili:

- Etkili vuruş duruşunu, top yerleştirmeyi ve etkili bir alan oyununu vurgulamak için rol model kullanılabilir.

Oyun Kuralları:

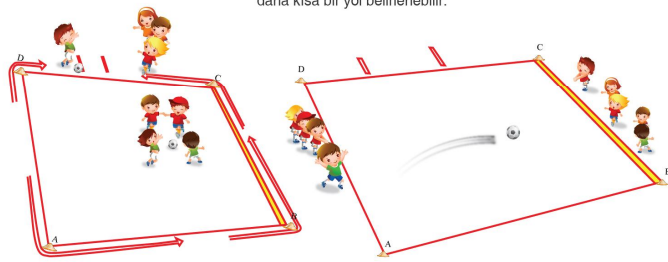
- Pas çeşitleri: herhangi bir pasa ya da değişik paslara izin verilebilir. Bu ilginç pasları da kapsayabilir. Örneğin; bacak arasından pas verme gibi.
- Yuvarlama: top pasörler arasında yuvarlanarak paslaşılabilir.
- Paslaşan oyuncular arası mesafe: çeşitli mesafe ve pozisyonda bulunabilirler. Örneğin; A-B çizgisi boyunca sıralanabilirler.
- Vuruş yönü: vuruş yapmak için bir veya daha fazla alan belirlenebilir. Örneğin D-C, B-C ya da A-B çizgileri boyunca ya da kombinasyonları şeklinde atış yönleri belirlenebilir.
- Hatalı çağrı: vuruş takımı tam olarak bitiş çizgisine ulaşmadan "bitti" çağırısı yaparsa bonus sayısı belirlenebilir.

Malzeme:

- Farklı topların kullanımı: büyüklük, ağırlık, uçuş hızı.
- Topu sabit tutmak için farklı yüksekliklerde materyal kullanılabilir.
- Vuruş yapan oyuncuya pasveren bir oyuncu kullanılıyorsa farklı pas seçenekleri geliştirilebilir.

Alan

- Alan büyüklüğü: alan büyütülebilir ya da küçütülebilir.
- Bitiş çizgisi: daha uzak ya da daha yakın olarak ayarlanabilir. İkinci olarak hareketi sınırlı oyunculara (örneğin tekerlekli sandalyeli) daha yakın bir bitiş çizgisi ya da daha kısa bir yol belirlenebilir.



Oyunculara Sor

Paslaşma takımı

- Topun takım arkadaşlarınızın arasında mümkün olduğunca çabuk dolaşması için ne yapacaksınız?
- Topu yakalamak için bulunduğunuz pozisyon topu çabuk bir şekilde alana sokmak ve aranızda paslaşmak için uygun mu?
- Çabuk bir şekilde paslaşabilmek için alan içerisinde nerede duracaksınız?

YAKIN TEMAS OYUNU

ÇEMBERE HENTBOL

Oyunun Tanıtımı

- Hentbol tabanlı bir yakın temas oyunudur. Oyuncular iki takıma ayrılır. Paslaşma yaparak ve top sürerek ceza sahasına girmeden çemberlerin içine sayı atmaya çalışırlar.

Amaç/Beceri Odağı

- Bir sayı fırsatı oluşturmak, topu hareket ettirmek için paslaşma (örn: top sürme, pas) seçeneklerini keşfetmek.
- Rakip takım paslaşırken topu alma seçeneklerini belirlemek ve rakibin sayı almasını zorlaştırmak.

Alan ve Malzeme

- Oyuncu sayısına uygun bir açık ya da kapalı oyun alanı.
- 4 koni
- 2 hulohop
- 1 hentbol topu
- İki takım oyuncuları için iki farklı renkte bip.
- Ceza sahasını belirlemek için küçük koni ya da benzer bir materyal
- 1 koli bandı

Nasıl Oynanır?**Oyunun Kurulması**

- Oyuncu sayısına göre yarı basketbol sahası, voleybol sahası ya da basketbol sahası kullanılabilir.
- Bir hulohop iki koninin üzerine koli bandı ile yapıştırılır. Bu bir kaleyi oluşturur.
- İkinci kale de bu şekilde yapıldıktan sonra kaleler belirlenen yerlere koyulur.
- Kalelerin önüne ortalama 3 metre çapında, yarım çember veya kare şeklinde girilmez bir alan oluşturulur (ceza sahası). Alan sınırları küçük koniler ile belirlenir.

Oyunun Oynanması

- Oyuncular iki takıma ayrılır.
- Hava atışı ile oyuna başlanır.
- Her iki takımda top sürerek ve paslaşarak karşı takımın kalesine sayı atmaya çalışırken, diğer takımın kalelerine sayı atmalarını önlemeye çalışırlar.

Puanlama

- Kaleye yapılan her isabetli atış bir sayıdır.
- Belirlenen süre içinde en çok sayı alan ya da belirlenen sayıya en çabuk ulaşan takım oyunu kazanır.

**Gözlemlene ve Değişim****Öğretmenlik/Antrenörlük Stili:**

- Paslaşmayı vurgulamak için rol model kullanılabilir.
- Oyuncuların işbirlikli hareket etmeleri için eşli gruplar oluşturulabilir.

Oyun Kuralları:

- Top sürmeden sadece 3 adım atılabilir.
- Top kaleye atılmadan önce 3 pas (veya daha fazla) kuralı koyulabilir.
- Hücum takımının belirlenen süre içinde kaleye atış yapması kuralı getirilebilir.

Malzeme:

- Çeşitli büyüklükte toplar kullanılabilir. Örneğin voleybol topu, basketbol topu vs.
- Değişik kaleler kullanılabilir. Örneğin; bir kova içine isabet ya da koniyi vurma gibi.

Alan

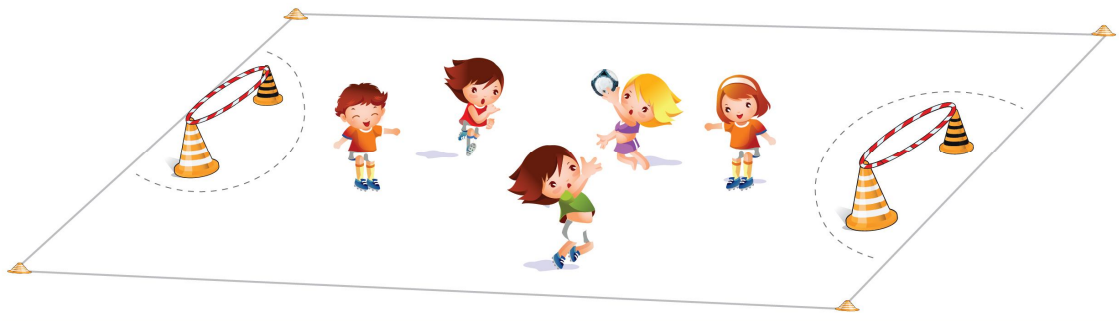
- Paslaşmayı arttırmak için alan içine girilmez bölgeler yapılabilir veya engeller koyulabilir.
- Daha küçük ya da daha büyük bir oyun alanı kullanılabilir.
- Ceza sahası küçültülebilir ya da büyütülebilir.
- Oyun alanının şekli değiştirilebilir. Örneğin çember şeklinde, baklava dilimi şeklinde oyun alanı.

Güvenlik

- Oyuncu sayısı için yeterli bir alan sağlanmalıdır.
- Sert vücut temasına izin verilmez.

Oyunculara Sor

- Paslaşmayı arttırmak için ne yapmalısınız?
- Karşı takımın sayı almasını engellemek için takım olarak nasıl hareket etmelisiniz?
- Sayı almayı garantilemek için nasıl bir oyun kurabilirsiniz?



HAREKET OYUNU

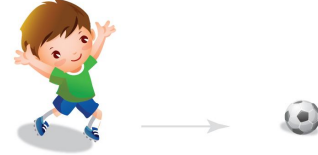
TOP SÜRME

Oyunun Tanımı

- Hareket oyunudur. Oyuncular top sürerek bir hat boyunca takım olarak yarışır.

Amaç/Beceri Odağı

- En hızlı top sürebileceği spor dalının topuna karar vermek.
- Seçilen topa göre top sürme becerisi gösterebilmek.
- Takım olarak en hızlı hareket edebilmek için beraber karar almak.

**Alan ve Malzeme**

- Uygun bir açık ya da kapalı spor alanı.
- Her takıma oyuncu sayısı kadar futbol, basketbol, hentbol topu, tenis topları ve raket.
- İşaret konileri.

**Nasıl Oynanır?**

- Oyuncular iki takıma ayrılırlar.
- Her takımda aynı sayıda ve aynı çeşitte top bulunur.
- Her iki takım için bir yarış mesafesi belirlenir.
- Oyun başlamadan önce takım arkadaşları bir araya toplanıp kimin hangi topu süreceğine karar verirler.
- Başla komutuyla beraber her iki takımdan ilk oyuncular top sürer ve geri dönerler.
- İlk oyuncu başlangıç çizgisine geldiğinde ikinci oyuncular çıkar.
- Böylece bütün oyuncular top sürerek yarış mesafesini koşarlar.

**Puanlama**

- Bütün oyuncuları ilk önce koşmuş olan takım o set için sayıyı alır.
- Önceden belirlene sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır.

Güvenlik

- Gruplar arası güvenli bir mesafe sağlanmalıdır.
- Kullanılan alan pürüzsüz olmalıdır.

Gözlemlene ve Değişim**Öğretmenlik/Antrenörlük Stili:**

- Uygun top sürüşü göstermek için rol model kullanılabilir.
- Oyuncuların işbirlikli hareket etmelerini sağlamak amacıyla eşli gruplar oluşturmaları için yönlendirilebilir.

Oyun Kuralları:

- Top sürme yerine oyuncuların değişik stillerde kulvar boyunca ilerlemeleri istenebilir. Örneğin; çift ayak sıçrama, galop, yengeç yürüyüşü vs.
- Eşli çalışma yapılarak, bir eşin gözü kapatılıp diğer eşin yönlendirmesiyle kulvar tamamlanabilir.

Alan ve Malzeme:

- Koşulan mesafe uzatılabilir ya da kısaltılabilir.
- Koşu kulvarına parkur kurulabilir.

Oyunculara Sor

- Eğlenceyi arttırmak için ne tür hareket şekilleri kullanılabilir.
- Mücadeleyi arttırmak için ne tür hareket şekilleri kullanılabilir.



EK 3: Sporla İlgili Oyun Programı

SPORLA İLGİLİ OYUN PROGRAMI

Bu bölümde Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algılarına Etkisi üzerine yapılan çalışmanın deneysel işleminde uygulanan sporla ilgili oyunlar programı verilmiştir.

Sporla ilgili oyunlar öğrencileri neyi, neden yaptıklarını düşünmeye zorlayarak, öz-keşif sağlayarak, bireysel özellikleri dikkate alarak, aktiviteyle ilgili özel ve farklı bakış açılarını vurgulayarak, oyun şartlarına uygun uygulama yapabilme becerisini geliştirerek, problemlili durumlara çözüm yolları bulmalarını sağlayarak, klasik egzersiz drilleri yerine oyun gibi aktiviteleri kullanarak, ilgi çekici, eğlenceli ve güvenli spor ortamlarında öğrencilerin aktivitelere katılımını en üst düzeyde tutmaya çalışır. Aktivitelere katılan öğrencilerin sporla ilgili geçmişleri, beceri ve yeterlilik düzeyleri önemli değildir. Bilinen spor dalları anahtar unsurlar kullanılarak (öğretmenlik/antrenörlük stili, sayı alma, alan, takım büyüklüğü, oyun kuralları, malzeme, katılım, zaman) değiştirilir. "Değişim" yapılırken uygulamaya katılan grubun özellikleri, ilgileri, ihtiyaçları bireysel olarak ve grup bazında önemlidir. Herkesin aktif olarak uygulamaya katılıyor olması ve benzer başarı fırsatları elde etmesi ana noktadır. Sporla ilgili oyunlar bedensel engelle sahip öğrencilerle (örneğin tekerlekli sandalyeli, kol eksikliği, yürüyüş aksaması vs.) normal öğrencileri aynı oyun içine dâhil edebilecek özelliktedir. Çünkü aktivite sırasında çalışma grubu ile verilen ortak kararlar anahtar özellikler kullanılarak bireylere yönelik değişimler uygulanabilir. Örneğin; oyun alanının bölünerek benzer özellikteki oyuncuları aynı alanda oynatmak, pas alamayan oyuncular için top, kaleye, potaya, hedefe ya da rakip sahaya gitmeden önce mutlaka pas verilmesi kuralı koymak, engelli öğrencinin kat edeceği mesafeyi azaltmak sıklıkla kullanılan seçeneklerdir. Burada antrenöre/öğretmene düşen görev çalışma grubunu çok iyi gözlemleyip, uygun soruları yönelterek rehberlik yapmaktır. Eğlence, güvenli ve ilgi çekici bir ortam, katılım önemli olduğu için uygulama yapılırken yedek oyunlar her zaman hazır bulundurulmalıdır. Yapılan uygulamaya farklı çalışma grupları farklı tepkiler gösterebildiği gibi, aynı çalışma grubunun günlük ilgi ve gereksinimleri de değişkenlik gösterebilmektedir.

Aşağıdaki bu çalışma kapsamında uygulanan oyun programı tablolaştırılmıştır. “DEĞİŞİM” için “EK 1”de gösterilen örnek uygulamadan yararlanılabilir.

1. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Herkes Katılsın
Oyunun Tanımı:	Voleybol tabanlı bir paslaşma oyunudur. Oyuncular topu düşürmeden en çok sayıda paslaşmaya çalışır. Oyuncu sayısına göre bir veya iki ayrı oyun grubu oluşturulabilir.
Amaç Beceri Odağı:	-Belirlenen paslaşma türüne göre topu düşürmeden en çok sayıda paslaşmak -Ortaya bir ebe belirlendiğinde topu kaptırmamak için paslaşma seçeneğine karar vermek
Alan ve Malzeme:	-Grup sayısı kadar voleybol topu -Uygun bir iç ya da dış spor alanı
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular aralarında aşağı yukarı 1-1,5 metre olacak şekilde bir çember oluştururlar. -Belirlenen paslaşma türüne/türlerine göre paslaşmaya başlarlar. -Hedef en çok sayıda pası topu yere düşürmeden yapmaktır. -Bir sonraki aşamada bir ebe belirlenir. Grup ortasına geçer ve topu kapmaya çalışır.
Puanlama:	-
Güvenlik:	-Pürüzsüz bir yüzey engelsiz bir oyun alanı sağlanmalıdır. -Çarpışmaları önlemek için topa müdahale edecek öğrencinin "bende" gibi sözlü iletiler kullanması konusu üzerinde durulmalıdır.
1. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Top Yağmuru
Oyunun Tanımı:	Voleybol tabanlı bir pas atma ve kurtarma oyunudur. Farklı spor dallarına da uyarlanabilir ya da birden fazla spor dalı becerisi aynı oyuna dahil edilebilir.
Amaç Beceri Odağı:	-Rakip takımdan gelen topun alandaki boşluklara düşmemesi için uygun yerleşme düzeni ve hareket yönlerine karar vermek. -Mümkün olduğunca çabuk hareket ederek rakip takımın alanına düşmesini sağlamak.
Alan ve Malzeme:	-Uygun bir spor alanı. -Mümkünse oyuncu sayısından fazla voleybol topu. -Alanı belirlemek için tebeşir veya koniler.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular iki takıma ayrılır. -Bir hakem belirlenir. -Oyun alanına bir takımın girebileceği ve oyuncuların hareket edebileceği büyük bir çember çizilir (oyuncu sayısına göre ayarlanmalıdır). -Diğer takım bu çemberin dışında istedikleri düzende ancak çemberden 2 metre uzaklıkta dizilirler (Mesafe değiştirilebilir). -Başla komutu ile çember dışındaki oyuncular belirlenen pas çeşidi

	<p>ile çember içerisine topu düşürmeye çalışırken, çember içindeki takım aynı şekilde belirlenen pas çeşidiyle topu karşılayarak alan içerisine düşmemesini sağlamaya çalışır.</p> <ul style="list-style-type: none">-Hakem belirlenen süre içerisinde alan içine düşen topları sayar.-Takımlar yer değişir aynı süreç bu şekilde de işler.-Böylece bir set oyun oynanmış olur.
Puanlama:	<ul style="list-style-type: none">-Bir set oyunda oyun alanına en çok top düşüren takım sayıyı alır.-Belirlenen sayıya ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	<ul style="list-style-type: none">-Oyuncular çarpışmalar konusunda uyarılmalıdır.-Topun baş üzerinden gönderilmesi sağlanmalıdır.

1. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	İkiz Yakalamaç
Oyunun Tanımı:	Eş ile uyumlu hareket etme becerilerine yönelik bir hareket oyunudur. Çiftler birbirlerine bağlı bir şekilde eş zamanlı hareketlerle yer değiştirmeye çalışarak ebe çifte yakalanmamaya çabalarlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Düşmeden yer değiştirmek için lokomotor hareketleri eşle uyumlu yapabilmek. -Daha hızlı yer değiştirebilmek için uygun yürüme ya da koşma seçeneklerini keşfetmek.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncu sayısına göre öğrenciler rahat hareket edebileceği büyüklükte bir spor alanı. -Her çift için ip veya kalın lastik (iki öğrenci ayak bileklerinden birbirine bağlanacak) -Oyun alanını belirlemek için tebeşir veya koniler.
Nasıl Oynanır?	Hazırlık Alıştırmaları: -Her oyuncu kendine bir eş seçer ya da öğretmen/antrenör tarafından eşleştirilir. -Öğrencilerden alan içerisinde dağınık bir şekilde önce yürümeleri daha sonrada yürüme hızından daha hızlı hareket etmeleri istenir. Oyunun Oynanması: -Oyuncu sayısına göre uygun bir alan belirlenir. -Bir çift ebe olarak belirlenir. -Başla komutuyla birlikte ebeler belirlenen alan içerisinden çıkmadan bir çifti yakalamaya çalışır. -Yakalamak yerine dokunmak da yeterli olabilir. Bu oyuncularla birlikte oyun başlamadan ya da oyun sırasında karar verilebilir. -Yakalanan çift ebe olur.
Puanlama:	-
Güvenlik:	-Düşmeleri engellemek için eşlerin aynı anda hareket etmesi gerektiği üzerinde durulmalıdır. -Eşleri bağlamak için kullanılan ip ya da lastiğin yere sarkmamasına dikkat edilmelidir. -Oyun alanının pürüzsüz uygun bir alan olmasına dikkat edilmelidir.
1. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Çifte Hentbol
Oyunun Tanımı:	Eş ile uyumlu hareket etme becerilerine yönelik yakın temas oyunudur. Oyuncular çiftler halinde iki takıma ayrılır. Paslaşma yaparak ve top sürerek kaleye sayı atmaya çalışırlar. (Voleybol, basketbol ve futbola da uyarlanabilir)
Amaç Beceri Odağı:	-Düşmeden yer değiştirmek için lokomotor hareketleri eşle uyumlu yapabilmek. -Daha hızlı yer değiştirebilmek için uygun yürüme ya da koşma

	<p>seeneklerini keşfetmek.</p> <p>-Bir sayı fırsatı oluşturmak, topu hareket ettirmek için paslaşma (örn: top sürme, pas) seeneklerini keşfetmek.</p> <p>-Rakip takım paslaşırken topu alma seeneklerini belirlemek ve rakibin sayı almasını zorlaştırmak</p>
Alan ve Malzeme:	<p>-Oyuncu sayısına göre öğrenciler rahat hareket edebileceği büyüklükte bir spor alanı. (Yarım ya da tam voleybol sahası kullanılabilir)</p> <p>-Her çift için ip veya kalın lastik (iki öğrenci ayak bileklerinden birbirine bağlanacak)</p> <p>-Kaleleri ve oyun alanını belirlemek için koniler</p> <p>-İki takım için ayrı renklerde bipler</p>
Nasıl Oynanır?	<p>Oyunun Hazırlanması:</p> <p>-Her oyuncu kendine bir eş seçer ya da öğretmen/antrenör tarafından eşleştirilir.</p> <p>-Eşler birer ayak bileklerinden birbirine bağlanır.</p> <p>-Oyuncu sayısına göre uygun bir alan belirlenir.</p> <p>Oyunun Oynanması:</p> <p>-Oyuncular eşler halinde iki takıma ayrılır.</p> <p>-Her takımdan bir çift oyuncular tarafından kaleci olarak belirlenir.</p> <p>-Her iki takımda top sürerek ve paslaşarak karşı takımın kalesine sayı atmaya çalışırken, diğer takımın kalelerine sayı atmalarını önlemeye çalışırlar.</p>
Puanlama:	<p>-Belirlenen süre içinde en çok sayı atan ya da önceden belirlenen sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır.</p>
Güvenlik:	<p>-Düşmeleri engellemek için eşlerin aynı anda hareket etmesi gerektiği üzerinde durulmalıdır.</p> <p>-Eşleri bağlamak için kullanılan ip ya da lastiğin yere sarkmamasına dikkat edilmelidir.</p> <p>-Oyun alanının pürüzsüz uygun bir alan olmasına dikkat edilmelidir.</p>

2. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Paslaş ve Koş
Oyunun Tanımı:	Oyuncuların hareket halinde pas becerilerini geliştirdikleri bir mücadele oyunudur. Karşılıklı eşler topu ortadaki oyuncuya kaptırmadan bir hat boyunca paslaşmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	Pasörler: -Topu orta oyuncuya kaptırmamak için uygun pas seçeneğini keşfetmek -Topu orta oyuncuya kaptırmamak için eşle senkronize hareket edebilmeyi sağlamak Orta Oyuncu: -Topu pasörlerden alabilmek için uygun hareket mesafesi ve sıçrama zamanına karar vermek
Alan ve Malzeme:	-Her çift için bir basketbol topu -Alanı belirlemek için koniler ve tebeşir
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular üç gruba ayrılır. Bir grup orta oyuncu olarak belirlenir. Diğer iki grup eşleşir. -Eşler paralel bir hat boyunca karşılıklı durur. -Paralel hat orta oyuncu sayısı kadar enine bölünür ve her bir bölgeye bir orta oyuncu belirlenir. -Başla komutuyla beraber pasörler paslaşmaya ve bir yöne doğru ilerlemeye başlar. -Paralel hattı bitiren çiftler dıştan koşup başa gelirler. -Orta oyuncular oldukları bölgede kalırlar ve pasörler paslaşırken topu yakalamaya çalışırlar. -Topunu orta oyuncuya kaptıran pasör, orta oyuncu ile yer değişir.
Puanlama:	-
Güvenlik	-Yığılmaların olmasını önlemek için tüm grup olarak ritimli ve uyumlu hareket etmeleri gerektiği üzerinde durulmalıdır.
2. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Çember Pota
Oyunun Tanımı:	Basketbol tabanlı bir yakın temas oyunudur. Oyuncular iki takıma ayrılır. Paslaşma yaparak ve top sürerek ceza sahasına girmeden çemberlerin içine sayı atmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Bir sayı fırsatı oluşturmak, topu hareket ettirmek için paslaşma (örn: top sürme, pas) seçeneklerini keşfetmek. -Rakip takım paslaşırken topu alma seçeneklerini belirlemek ve rakibin sayı almasını zorlaştırmak
Alan ve Malzeme:	-Basketbol sahası -3 metre uzunluğunda iki kalın lastik -2 hulohop -1 basketbol topu -İki takım oyuncuları için iki farklı renkte bip. -Ceza sahasını belirlemek için küçük koniler ya da benzer bir

	materyal
Nasıl Oynanır?	<p>Oyunun Kurulması:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Oyuncular iki takıma ayrılır. -Her takıma birer lastik verilir ve bir ucunu basketbol potasına diğer ucunu hulahopa bağlamaları istenir. Bu şekilde her takım için sabit olmayan bir pota oluşturulmuş olur. -Potanın önüne ortalama 3 metre çapında, yarım çember veya kare şeklinde girilmez bir alan oluşturulur (ceza alanı). Alan sınırları küçük koniler ile belirlenir. <p>Oyunun Oynanması:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Hava atışı ile oyuna başlanır. -Her iki takımda top sürerek ve paslaşarak karşı takımın potasına sayı atmaya çalışırken, diğer takımın potalarına sayı atmalarını önlemeye çalışırlar.
Puanlama:	<ul style="list-style-type: none"> -Potaya yapılan her isabetli atış bir sayıdır. -Belirlenen süre içinde en çok sayı alan ya da belirlenen sayıya en çabuk ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-

2. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Bombalama
Oyunun Tanımı:	Bowling tabanlı bir hedef oyunudur. Oyuncular iki takım halinde ters cephelerde dururlar. Ortalarında her iki takıma da eşit mesafede olan yan yana dizilmiş büyük toplar bulunur. Başla komutuyla her iki takımda bu topları daha küçük toplarla vurmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Rakipten hızlı hareket ederek daha çok atış yapabilmek. -Uygun atış pozisyonunu ve vücut duruşunu keşfederek isabetli atış yapabilmek.
Alan ve Malzeme:	-Açık ya da kapalı bir oyun alanı. -Cimnastik sırası veya bir bank. -9-11 basketbol topu. -Çok sayıda tenis topu veya fasulye torbası veya benzer bir materyal. -Tebeşir.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular iki gruba ayrılır. -Aralarında 20 metre bulunan iki atış çizgisi çizilir. -Orta noktaya cimnastik sırası koyulur ve onun üzerine basketbol topları dizilir. -Her iki takım atış çizgilerinden aynı anda atış yaparak basketbol toplarını düşürmeye çalışırlar.
Puanlama:	-En çok top düşüren takım o set için sayıyı alır. -Toplam sayıları önceden belirlenen hedef sayıya ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-Oyuncular atışlar bitene kadar hedef alanına girmezler.
2. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Duvardan Hedefe
Oyunun Tanımı:	Atış açılarının keşfedildiği bir hedef oyunudur. Öğrenciler topu duvara çarptırarak belirlenen bölgelere isabet ettirmeye çalışırlar. Burada voleybol ve basketbol tabanlı oynatılmıştır. Tenis ve hentbola da uyarlanabilir.
Amaç Beceri Odağı:	-İsabetli atış yapabilmek için uygun atış hızı ve açısını keşfetmek -En kısa zamanda en çok atışı yapabilmek için takım halinde çalışmak ve bunu keşfetmek
Alan ve Malzeme:	-Atış yapmak için uygun genişlikte bir duvar. -Uygun bir spor alanı (yer pürüzsüz olmalı). -İki adet voleybol topu. -Hedef alanları işaretlemek için tebeşir, iki adet hulohop ve koniler.
Nasıl Oynanır?	Oyunun Hazırlanması: -Oyuncuların özelliklerine göre (bireysel olarak değişiklik de gösterilebilir) belirlenen bir mesafe de duvar önünde bir atış çizgisi çizilir. -Yerde, aynı çizginin gerisinde kalan atış duvarının sağ ya da sol

	<p>çaprazına denk gelen isabet alanları hulohop, tebeşir ve koniler kullanılarak belirlenir.</p> <p>-Belirlenen alanlar genişlik ve mesafelerine göre puanlandırılır.</p> <p>Oyunun Oynanması:</p> <p>-Oyuncular iki takıma ayrılır.</p> <p>-Atış çizgisinin gerisinde arka arkaya sıraya dizilirler.</p> <p>-Her takımda bir top olur ve başla komutuyla birlikte ilk oyuncu topu önce duvara vurarak yerdeki alanlardan birine isabet ettirmeye çalışır.</p> <p>-Daha sonra ikinci oyuncu alır ve aynı uygulamayı yapar.</p>
Puanlama:	<p>-Hedef alanlar genişlik ve duvara uzaklığına göre puanlandırılır.</p> <p>-Belirlenen süre içerisinde hedef alanlara isabet ettirip en çok puanı toplayan takım o set için sayıyı alır.</p>
Güvenlik:	<p>-Öğrenciler atış alanına girmemelidirler.</p> <p>-Duvardan sıçrayacak toplar için dikkatli ve uyanık olmaları konusunda uyarılmalıdırlar.</p>

3. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Gole Sür
Oyunun Tanımı:	Futbol tabanlı bir yakın temas oyunudur. Öğrenciler belirlenen parkurda top sürerek kısa zamanda en çok gölü atmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Parkuru en kısa zamanda tamamlamak için top sürme seçeneklerini keşfetmek. -Kaleye isabetli şut atmak için uygun vuruşa karar vermek.
Alan ve Malzeme:	-Parkuru ve kaleleri oluşturmak için koniler -İki parkuru kurmak için uygun bir spor alanı
Nasıl Oynanır?	Oyunun Hazırlanması -Koniler kullanılarak her iki takım için birbirinin aynısı futbol topunu sürmeye uygun bir parkur ve bitimine bir kale hazırlanır. Oyunun Oynanması: -Oyuncular iki takıma ayrılır. -Başla komutuyla birlikte her takımdan birer kişi parkura başlar. -Parkurdaki oyuncu kaleye atışını yapar yapmaz bir sonraki oyuncu parkura başlar.
Puanlama:	-Belirlenen süre içinde en çok golü atan takım o set için sayıyı alır. -Belirlenen sayıya ulaşan ilk takım oyunu kazanır.
Güvenlik	-
3. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Hareketli Kaleler
Oyunun Tanımı:	Futbol tabanlı bir yakın temas ve hedef oyunudur. Oyuncular kendilerini hedef olmaktan korurken diğer takımın oyuncularını toplarıyla vurmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Savunma ve hücumu aynı anda yapabilmek. -Çevreden gelen oyunla ilgili her türlü uyarıyı fark edebilmek.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncu sayısına göre basketbol veya voleybol sahası ya da benzer bir spor alanı. -8 tane koni ya da alan belirlemek için benzer bir malzeme -Oyuncu sayısı kadar futbol topu (oyuncu sayısı kadar futbol topu yoksa eski voleybol ya da hentbol topları da kullanılabilir)
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular iki takıma ayrılır. -Her takımdan bir tane çözücü bir oyuncu belirlenir. -Oyun alanı içerisinde her takım için çözücü oyuncunun içine gireceği 2 metre karelik dokunulmaz iki alan belirlenir. -Başla komutuyla her oyuncu top süremeye başlar. -Herkes hem topuyla karşı takımdan birini vurmaya hem de vurulmaktan kaçmaya çalışır. -Vurulan oyuncu topunu bacaklarının arasına alır ve çömelir. -Çözücü oyuncu dokunulmaz alandan çıkar ve karşı takım oyuncularını tarafından vurulmadan çömelmiş oyuncuya dokunursa, o oyuncu tekrar oyuna dâhil olur.

Puanlama:	-Çözücü oyuncusu ya da bütün oyuncuları vurulan takım o set için sayı alamaz. -Önceden belirlenen sayıya ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-Öğrenciler vuruşlarını belden aşağı yapmaları konusunda uyarılmalıdır. -Hatta belden yukarı yapılan atışlar sayı ile cezalandırılabilir.

3. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Çember Kapmaca
Oyunun Tanımı:	Hareket oyunudur. Oyuncular, oyuncu sayısından 1 eksik olarak yere koyulan çemberler etrafında tek sıra halinde dönerler düdük komutuyla en yakın çemberin içerisine girerler. Dışarıda kalan oyundan çıkar.
Amaç Beceri Odağı:	-Düdük sesine en kısa zamanda reaksiyon verebilmek. -Verilen komutları en kısa zamanda algılayabilmek.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncu sayısına uygun bir spor alanı. -Oyuncu sayısından bir eksik hulohop (sandalye de kullanılabilir).
Nasıl Oynanır?	-Hulohoplar gelişi güzel bir şekilde yere koyulur. -Oyuncular verilen komut ile birlikte hulohopların etrafında belirli bir yönde dönmeye başlarlar. -Hulohop etrafındaki dönme çeşitli hareketlerle yapılabilir. Düdük sesi sayısı ile çeşitli komutlar verilebilir. Örneğin, 1 düdük sesi hulohop kap, 2 düdük sesi ters yönde dön gibi.
Puanlama:	-Düdük komutuyla birlikte oyuncular çember kapar. -Dışarıda kalan oyuncu çemberini alıp oyun dışına çıkar. -Çemberi belinde çevirmeye çalışır.
Güvenlik	-
3. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Arkadaşını Korumak
Oyunun Tanımı:	Hedef oyunudur. Oyuncular takım halinde hareket ederek kendi oyuncularını korumaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Sayı fırsatı yaratmak için takım olarak nasıl hareket etmek gerektiğini keşfetmek. -Savunma yapabilmek ve en hızlı şekilde top toplayabilmek için takım olarak nasıl hareket etmek gerektiğini keşfetmek.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncuların rahat olarak hareket edebileceği geniş bir spor alanı (Basketbol ya da voleybol sahası) -6-7 metre boyunda 2 ya da 3 adet ip ya da kalın lastik (oyuncu sayısına göre). -2 hentbol topu (oyuncu sayısı kadar hentbol topu kullanılması tercih edilir).
Nasıl Oynanır?	Oyunun Hazırlanması: -İpler uçlarından bağlanarak birer çember oluşturulur. Oyunun Oynanması: -Oyuncular 5'erli, 6'şarlı ya da 7'şerli gruplara ayrılır. -İpin içine girerek çember oluştururlar (ipi bel hizasına kadar çıkarırlar. Elleriyile tutabilirler). -Bir oyuncuyu ortalarına alırlar. -Orta oyuncular başla komutuyla beraber rakip takım/takımların orta oyuncusunu vurmaya çalışırlarken çemberdeki oyuncular da orta

	<p>oyuncuyu korumaya çalışırlar.</p> <p>-Çemberdeki her oyuncunun elinde orta oyuncuya vermek için bir top bulunabilir.</p> <p>-Topların hepsi kullanıldığında takım halinde hareket edip toplanması gerekir.</p> <p>-Çemberdeki öğrenciler dönüşümlü bir şekilde orta oyuncu olurlar.</p>
Puanlama:	<p>-Orta oyuncunun vurulması rakip takıma bir sayı kazandırır.</p> <p>-Önceden belirlenen sayıya ulaşan ya da belirlenen sürede en çok sayı yapan takım oyunu kazanır.</p>
Güvenlik:	<p>-Öğrenciler vuruşlarını belden aşağı yapmaları konusunda uyarılmalıdır.</p>

4. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Raket Yolu
Oyunun Tanımı:	Tenis tabanlı bir file/kort oyunudur. Oyuncular takım halinde raketten topu aktarma yoluyla taşımaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Takım olarak en hızlı şekilde hareket edebilmek. -Topu düşürmeden aktarmanın yollarını keşfetmek.
Alan ve Malzeme:	-Uygun bir açık ya da kapalı bir spor alanı. -Her oyuncuya bir raket. -İki adet tenis topu ya da benzer bir top. -Başlangıç ve bitiş çizgisini belirlemek için koni veya tebeşir.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular iki takıma ayrılır. -Her takım için aynı uzaklıkta başlangıç ve bitiş çizgisi belirlenir. -İki takımın oyuncuları da karşılıklı bir şekilde yanyana dizilirler. -Başla komutuyla birlikte en sondaki öğrenci topu yere düşürmeden sadece raket kullanarak takım arkadaşının raketine aktarır ve sıranın en başına geçer. -Bu şekilde bitiş çizgisine doğru ilerlerler.
Puanlama:	-En kısa zamanda bütün oyuncuları bitiş çizgisini geçmiş olan takım sayıyı alır.
Güvenlik	-
4. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Tenis
Oyunun Tanımı:	Tenis vuruş tekniklerini içeren bir file/kort oyunudur. Oyuncular belirlenen hedefe topu ulaştırmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Forehand tekniğini kullanabilmek. -Belirlenen yere ya da yakınına defalarca atış yapabilmek.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncu sayısına uygun mini fileler ya da voleybol filesi veya benzer bir engel. -Çok sayıda tenis topu. -Her oyuncu için bir raket.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular ilk defa tenis ile tanıştığı için ilk önce raket tutuşu gösterilir. -Oyuncuların raket ile top sektirme alıştırmaları yapmaları için alan içerisinde dağınık hareket etmeleri sağlanır. -Forehand vuruş alıştırmaları antrenör/öğretmen ile birlikte yapılır. -Sonra antrenör/öğretmen tarafından top beslenirken her öğrenciden arka arkaya 10 atışı belirlenen bölgeye ya da yakınına yapması istenir.
Puanlama:	-Her öğrencinin isabetli atışları sayılır. Her turda kendi atışını geçmesi beklenir.
Güvenlik:	-Öğrenciler atış sahası içerisine girmemelidir.

4. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	En Çok Pas Kimde
Oyunun Tanımı:	Hentbol tabanlı bir yakın temas oyunudur. Öğrenciler paslaşarak en çok puanı toplamaya çalışır.
Amaç Beceri Odağı:	-Top sürerek en çok paslaşmayı sağlayacak pozisyonları keşfetmek -Karşı takımın paslaşmasını engellemek için takım arkadaşlarıyla beraber çalışmak
Alan ve Malzeme:	-1 hentbol topu. -İki takım için ayrı renklerde bipler. -Oyuncu sayısına uygun bir spor alanı.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular iki takıma ayrılır. -Bir takım belirlenen süre içinde en çok pası yapmak için paslaşmaya başlar. -Diğer takım da paslaşmayı önlemeye çalışır. -Paslaşan takım oyuncuları top sürmeden 2 adım atabilirler. -Topu iki adımdan fazla taşıyan olursa ceza puanı verilir.
Puanlama:	-Her bir pas 1 puan olarak sayılır. -Karşı takım topu tutarsa paslaşan takımın puanından 2 puan düşülür. -Her iki takımda belirlenen süre içinde paslaşır böylece bir set tamamlanmış olur. -Bir sette en çok puan toplayan takım oyunu alır.
Güvenlik	-
4. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Hentbol Mücadelesi
Oyunun Tanımı:	Hentbol tabanlı bir yakın temas oyunudur. Oyuncular sadece paslaşma yaparak ve çemberler içine topu koyarak sayı almaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Bir sayı fırsatı oluşturmak, topu hareket ettirmek için paslaşma seçeneklerini keşfetmek. -Rakip takım paslaşırken topu alma seçeneklerini belirlemek ve rakibin sayı almasını zorlaştırmak.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncu sayısına göre yarı voleybol ya da tam voleybol sahasında oynanabilir. -Bir takım sayısından 1 ya da 2 fazla hulohop. -Bir hentbol topu. -İki takım için ayrı renklerde bipler.
Nasıl Oynanır?	Oyunun Hazırlanması: -Hulohoplar oyun alanına dağınık bir şekilde koyulur. Oyunun oynanması: -Oyuncular iki takıma ayrılırlar. -Top kura ile karar verilen bir takımda başlar. -Başla komutuyla birlikte bir takım paslaşarak yerdeki çemberlerin

	<p>içerisine topu koymaya çalışır.</p> <p>-Diğer takımdaki oyuncular ise çember içerisine iki ayakları ile girerek topun koyulmasını engellemeye çalışır.</p> <p>-Top herhangi bir çember içerisine koyulduğunda diğer takıma geçer.</p>
Puanlama:	-Belirlenen sayıya ilk ulaşan ya da belirlenen sürede en çok sayıyı alan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-

5. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Topunu Kap Puanı Al
Oyunun Tanımı:	Atletizm tabanlı bir saha oyunudur. Takımlar en hızlı koşarak en çok topu toplamaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-En çok puanı alacak stratejileri geliştirmek.
Alan ve Malzeme:	-Basketbol sahası veya en az benzer genişlikte bir spor alanı. -Mümkün olduğunca fazla top (basketbol, voleybol ve hentbol topları). -Çıkış çizgilerini belirlemek için 4 koni.
Nasıl Oynanır?	Oyunun Hazırlanması: -Her köşeye çıkış yerlerini belirlemek için birer koni koyulur. -Orta bölgeye toplar aralıklı bir şekilde bırakılır. Oyunun Oynanması: -Oyuncular dört takıma ayrılırlar. -Her bir takım oyun sahasının köşelerine geçerler. -Başla komutuyla her takımdan birer öğrenci orta bölgedeki toplardan bir tanesini almak için koşarlar. -Topu alan oyuncu geri koşup takım arkadaşının eline dokunduktan sonra sıradaki arkadaşı koşar. -Takımların oyuncu özellikleri bakımından birbirine denk olmasına dikkat edilmelidir.
Puanlama:	-Toplar farklı puanlamaya tabi tutulabilir. -En çok top ya da en çok puan toplayan takımdan başlayarak takımlar sırasıyla her turda 4,3,2,1 şeklinde sayı alırlar.
Güvenlik	-Çarpışmaları önlemek için toplar alana mesafeli yayılmalıdırlar. -Öğrenciler çarpışmalarla ilgili uyarılmalıdır. -Alan pürüzsüz olmalı ancak kaygan olmamalıdır.
5. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Gazetebol
Oyunun Tanımı:	Hokey tabanlı bir vuruş saha oyunudur. Oyuncular elindeki materyal ile top sürüp paslaşarak gol atmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Vuruş materyaliyle topu etkili hareket ettirmeyi keşfetmek. -Vuruş materyali ile paslaşma yaparak sayı alma seçenekleri keşfetmek. -Vuruş materyalini kullanarak rakip takımın sayı almasını engellemek.
Alan ve Malzeme:	-Her oyuncu için gazete kâğıtları sıkıştırılıp etrafı koli bandı ile bantlanan sopalar ya da benzer bir materyal. -Kale yapmak için 4 koniler. -Her takım için ayrı renklerde bipler.

Nasıl Oynanır?	<ul style="list-style-type: none">-Oyuncular iki takıma ayrılır.-Her takıma bir kaleci belirlenir.-Kura ile başlayacak takım belirlenir.-Oyuncular ellerindeki materyal yardımıyla kaleye sayı atmaya çalışır.
Puanlama:	<ul style="list-style-type: none">-Belirlenen zaman içinde en çok sayıyı atan ya da belirlenen sayıya ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	<ul style="list-style-type: none">-Çarpışmaları engellemek için oyuncular dikkat etmeleri konusunda uyarılmalıdır.-El ve ayakla müdahaleler için ceza puanı koyulabilir.

5. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Su Topu
Oyunun Tanımı:	Yüzme tabanlı bir yakın temas oyunudur. Oyuncular havuzda yüzerek ve paslaşarak sayı almaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Suyun içinde topla en hızlı hareket etme şeklini keşfetmek. -Bir sayı fırsatı oluşturmak, topu hareket ettirmek için paslaşma seçeneklerini keşfetmek. -Rakip takım paslaşırken topu alma seçeneklerini belirlemek ve rakibin sayı almasını zorlaştırmak.
Alan ve Malzeme:	-Plaj voleybolu topu veya benzer bir top. -Kaleleri yapmak için muzlar ya da yüzme tahtaları. -Çocuk havuzu ya da öğrencilerin ayaklarının yere degebileceği yükseklikte bir havuz.
Nasıl Oynanır?	Oyunun Hazırlanması: -Muz ya da yüzme tahtaları havuz kenarındaki giderlere sıkıştırılarak kaleler oluşturulur. -Oyuncu sayısına göre havuzun tamamı ya da yarısı kullanılabilir. Oyunun Oynanması -Oyuncular iki takıma ayrılır. -Hava atışıyla oyuna başlanır. -Oyuncular paslaşarak ve yüzerek kalelere sayı atmaya çalışırlar.
Puanlama:	-Belirlenen sürede en çok sayı alan ya da belirlenen sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-Oyuncular su şakası yapmamaları konusunda uyarılmalıdır.
5. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Havuzda Bayrak Yarışı
Oyunun Tanımı:	Yüzme tabanlı bir hareket oyunudur. Öğrenciler bayrak değişimi yaparak en kısa zamanda bitişe ulaşmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Suyun içinde bayrakla en hızlı ilerleme stilini keşfetmek. -En kısa sürede bitişe ulaşmak için takım halinde hareket etmek.
Alan ve Malzeme:	-Bayrak olarak taşımak için iki sopa ya da benzeri materyal. -Yüzme havuzu. -Oyuncu sayısına göre iki ya da üç kulvar.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular oyuncu sayısına göre iki ya da üç takıma ayrılırlar. -Her takım oyuncuları bitiş çizgisinden önceki bir mesafeye kadar eşit aralıklarla kulvar boyunca tutunurlar. -Başla komutuyla ilk oyuncular çıkış yaparlar. -İkinci oyuncuya kadar yüzerler ve bayrağı teslim ederler. -Böylece bütün oyuncular bayrağı taşıyarak bitiş çizgisine ulaştırmaya çalışırlar.
Puanlama:	-Bayrağı bitiş çizgisine ulaştıran ilk takım sayıyı alır.

	-Belirlenen sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-Oyuncular su şakası yapmamaları konusunda uyarılmalıdır.

6. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Kutu Kutu Voleybol
Oyunun Tanımı:	Voleybol tabanlı bir file/kort ve hedef oyunudur. Oyuncular parmak ve manşet pas kullanarak topu bir hedefe isabet ettirmeye çalışırken süreye karşı yarışlar.
Amaç Beceri Odağı:	-En kısa zamanda en çok isabeti sağlamak için kendine uygun pas tekniğine karar vermek. -En kısa zamanda en çok pas atmayı sağlamak için takım olarak taktik geliştirmek.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncu sayısına uygun spor bir alanı. -2 cimnastik kasası ya da benzer bir materyal. -Oyuncu sayısı kadar voleybol topu. -Kasaya atış mesafesini işaretlemek için koniler.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular iki takıma ayrılırlar. -İki takımda aynı mesafe uzaklıkta durarak kendi kasa ya da benzer materyallerinin önüne geçerler. -Başla komutuyla birlikte istedikleri pas tekniğini kullanarak atış yapmaya başlarlar. -Zamanı en hızlı kullanma ile ilgili kararları kendileri verirler.
Puanlama:	-Her isabet bir sayıdır. -Belirlenen sürede en çok isabet yapan takım oyunu ya da seti kazanır.
Güvenlik	
6. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Çarşaf Voleybolu
Oyunun Tanımı:	Topun çarşaf kullanarak filenin üzerinden geçirildiği voleybol tabanlı bir file ve kort oyunudur. Her iki takımda topu rakip takımın sahasına düşürmeye çalışarak sayı almayı hedefler.
Amaç Beceri Odağı:	-Rakip takımdan gelen topun sahadaki boşluklara düşmeden çarşafyla yakalanabilmesi için nasıl birlikte hareket edilmesi gerektiğini keşfetmek. -Grup halinde hareket ederek topu netin üzerinden geçirmek, sayı almak için karşı takımın sahasına düşmesini sağlamak.
Alan ve Malzeme:	-Hafif ağırlıkta bir top ya da voleybol topu. -Uygun bir iç mekân ya da dış mekân. -Voleybol filesi ya da benzer bir bariyer. -Her grup için bir çarşaf ya da büyük çuvallar.
Nasıl Oynanır?	İşbirlikli Isınma: -Çiftler ya da 4'lü gruplar halinde her grup kendi kendine bir çarşafyla birlikte hareket etme denemeleri yaparlar. -Her grup bir top alır. -Her takım kendi kendine topu atıp yakalama alıştırmaları yapar. -Daha sonra arada file ya da bariyer olmadan iki grup birbiriyle paslaşma alıştırmaları yapar.

	<p>-Aynı alıştırmayı iki grup arasında file ya da bir bariyer üzerinden yapılır.</p> <p>File Üzerinden Oynama:</p> <p>-Oyuncular iki takıma ayrılır.</p> <p>-Takımlar içerisinde 2'li ya da 4'lü gruplar oluşturulur.</p> <p>-Top iki takım arasında file üzerinden geçirilerek paslaşılır.</p>
Puanlama:	-Top yakalanmaya çalışılırken yere düşürülürse ya da saha dışına atılırsa karşı takım bir sayı kazanır.
Güvenlik:	<p>-Pürüzsüz bir yüzey ve engelsiz bir oyun alanı sağlanmalıdır.</p> <p>-Sahanın büyüklüğü oyuncu sayısına uygun ve oyuncuların yeteneklerine göre ayrılmasına izin verecek büyüklükte olmalıdır.</p> <p>-Aktivite sırasında oyuncuların çarşaf ile hareket ettikleri yerde çarpışma ve düşmeleri önlemek için uygun sınıf yönetimi stratejisi seçilmelidir.</p>

6. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Meksika Dalgası
Oyunun Tanımı:	Hareket oyunudur. Oyuncuların birlikte hareket ederek mücadele ettiği bir oyundur.
Amaç Beceri Odağı:	-Kazanmak için arkadaşına yardım edilmesi gerektiğini keşfetmek.
Alan ve Malzeme:	-Açık ya da kapalı bir spor alanı -İki hulohop
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular bir çember oluşturarak el ele tutuşurlar. -Çemberde karşılıklı iki öğrenci kollarına hulohopları geçirirler. -Hulohopların sağdan ve soldan birbirlerine olan mesafeleri eşit olmalıdır. -Başla komutuyla birlikte öğrenciler ellerini bırakmadan hulohopların içinden geçerek aynı yöne doğru hareket ettirirler. -Böylece bir hulohop diğerini yakalayana kadar oyun devam eder. -Oyun sırasında eller bırakılmaz.
Puanlama:	-Bir hulohop diğerini kimin üzerinde yakaladıysa o kişi 1 ceza puanı alır.
Güvenlik	-
6. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Çember Yolu
Oyunun Tanımı:	Hareket oyunudur. Oyuncuların birlikte hareket ederek mücadele ettiği bir oyundur.
Amaç Beceri Odağı:	-Kazanmak için takım olarak hareket etmek gerektiğini keşfetmek. -Yolu en hızlı şekilde tamamlamak için takımla birlikte stratejiler geliştirmek.
Alan ve Malzeme:	-Açık ya da kapalı ıslak olmayan bir spor alanı. -Mümkünse oyuncu sayısı kadar hulohop değilse her takım için en az 5 hulohop ya da hulohop yapabilecek uzunlukta ipler veya tebeşir. -Oyuncuları ayak bileklerinden birbirlerine bağlamak için oyuncu sayısı kadar ip ya da kalın lastik.
Nasıl Oynanır?	Oyunun Kurulması: -Oyuncular iki takıma ayrılırlar. -Bir takımdaki bütün oyuncular ayak bileklerinden birbirlerine bağlanırlar. -Hulohoplar yerde hafif bir yay oluşturacak şekilde dizilirler. Oyunun Oynanması: -Her takım kendi çember yolunun başında hazır halde bulunurlar. -Başla komutu ile ilk oyuncu ilk çember içine girer. -Sonra diğer oyuncular onu takip eder. -Takımdan herhangi bir oyuncu çember dışına basarsa takım tekrar çember yolun en başına geçerek baştan başlar.

	-Son oyuncu da kurallara uygun bir şekilde hulohtan çıkınca çember yol tamamlanmış olur.
Puanlama:	-Bütün takım oyuncuları çember yoldan ilk önce geçen takım o set için sayıyı alır. -Önceden belirlenen sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik	-Düşmeler olabileceği için yerin ıslak olmamasına dikkat edilmelidir.
6. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Dön Dolaş Paslaş
Oyunun Tanımı:	Futbol ve beysbol tabanlı bir vuruş ve saha oyunudur. Her iki takım da görevleri tamamlayarak sayı almaya çalışır. Sayı almak için takımın bütün üyeleri görevini yerine getirmelidir. Oyuncular vuruş takımı ve paslaşma takımı olarak ikiye ayrılırlar. Vuruş takımından ilk oyuncu vuruş yapar ve bütün takım belirlenen saha etrafında koşmaya başlar. Paslaşma takımı topu yakalar ve kendi aralarında paslaşmaya başlar. Paslaşma takımında bütün oyuncular topa dokunduktan sonra “bitti” diye bağırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Vuruş takımı için: En uzak bölgeye atış yaparak vakit kazanmak. En kısa sürede belirlenen alanda takım olarak koşuyu tamamlamak. -Paslaşma takımı: Topu en kısa zamanda almak için strateji geliştirmek. En kısa zamanda paslaşmayı tamamlamak için paslaşma seçeneklerini oluşturmak.
Alan ve Malzeme:	-Uygun bir açık ya da kapalı oyun alanı. -Futbol topu -İşaret konileri. -Seçenek: topu sabit tutmak için bir materyal.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular vuruş takımı ve paslaşma takımı olarak ikiye ayrılır. Her iki takımdan kendilerine bir isim bulmaları istenebilir. Vuruş takımı -Topu sabitleyici bir materyalin üzerine ya da yere koyarak veya takım arkadaşının yerden zıplatarak vereceği pas ile vuruş yapılabilir. Top belirlenen iki nokta arasından geçecek şekilde atılmalıdır. -Vuruş takımı grup olarak bitiş çizgisine kadar koşar. -Eğer top belirlenen noktalar arasından başka bir yere giderse yapılan vuruş tekrarlanır. Paslaşma takımı -Topu yakalayıp saha içine sokarlar ve takım olarak (bir yer belirlenebilir) saha içine hareket ederler. -Top bütün takım oyuncuları arasında belirlenen bir şekilde paslaşılır. -Oyuncuların aralarında en az iki metre olmalıdır. -Son oyuncu topu aldığımda “bitti” diye bağırlar.

	-Top vuruş takımındaki bir sonraki oyuncuya verilir.
Puanlama:	-Paslaşma takımı "bitti" demeden önce vuruş takımının bütün oyuncularını bitiş çizgisine ulaşırsa bir sayı kazanılır. Aksi halde sayı alınmaz. -Belirlenen sayıda set/oyun sonra takımlar yer değiştirir. Örneğin; iki set/oyun da bir. -En çok sayı alan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-Gruplar arası güvenli bir mesafe sağlanmalıdır. -Vuruş yapan öğrenci topa yerden sıçrayacak şekilde vurmamalıdır. Topu direk karşıya fırlatmamalıdır. -Vuruş takımı koşarken birbirlerine temas etmekten kaçınmalıdır. -Vuruşlar baş hizasından aşağıda olmalıdır. -Paslaşma takımı vuruş yapan oyuncudan en az 10 metre uzaklıkta olmalıdır. -Topu yakalayacak öğrenci "bende" şeklinde işaret vermelidir.

7. HAFTA 1. ÇALIŞMA	
Oyunun Adı:	Tırmanma Etkinliği
Oyunun Tanımı:	Bu etkinlik hareket oyunları grubuna alınabilir. Katılımcılar belirlenen parkurda yapay duvarda zirveye kadar tırmanmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Düşmemek için hangi tutamakların uygun olduğuna karar vermek. -Zirveye ulaşmak için mücadele etmek.
Alan ve Malzeme:	-Yapay tırmanma duvarı -Tırmanış ekipmanları (tırmanış ipi – dinamik ip kullanılmalıdır, emniyet kemeri, mümkünse tırmanış ayakkabısı, magnezyum tozu, karabina)
Nasıl Oynanır?	-Uzman eğitimci tarafından aktivite tanıtılır. -Tırmanış malzemeleri ve tırmanma duvarı hakkında bilgi verilir. -Nasıl tırmanılacağı, nasıl inileceği ve kurallar anlatılır. -Eğitimci dağcılar tarafından tırmanış parkuru kurulur (İki farklı zorlukta). -Katılımcılar ilk önce kolay sonra da denemek isterlerse daha zor parkurda tırmanırlar.
Puanlama:	-
Güvenlik	-Bu aktivite uzman eğitimci ve bu konuda eğitimci kişilerle birlikte yapılmalıdır.

7. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Tırtıl
Oyunun Tanımı:	Reaksiyon hızının önemli olduğu bir hareket oyunudur. Oyuncular takım olarak verilen komutu hızlı bir şekilde algılayıp uygulamaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Doğru kararı en kısa zamanda vermek. -Rakip takımdan önce dizilimi tamamlamak için takım ile uyumlu hareket edebilmek.
Alan ve Malzeme:	-Uygun bir açık ya da kapalı spor alanı. -Tebeşir.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular iki takıma ayrılır. -İki takım karşılıklı bir çizgi boyunca dizilip el ele tutuşurlar. -Oyunda öğretmen/antrenör tarafından "baş", "son" ve "orta" olmak üzere üç komut kullanılır. -"Baş" komutu verildiğinde baş olarak belirlenen kişi son kısma doğru koşmaya başlar ve herkes el ele tutuştuğu için takımdaki bütün oyuncular da onu takip eder. -En sondaki oyuncu ile bir önceki oyuncunun kollarının altında geçer ve tekrar çizgi boyunca dizilirler. -"Son" komutu verildiğinde aynı şekilde sondaki öğrenci başa doğru koşar. -"Orta" komutu verildiğinde ise baş ve sondaki öğrenciler aynı anda koşarak en ortadaki iki oyuncunun kollarının altından geçerler.
Puanlama:	-Çizgi boyunca dizilen ilk takım sayısını alır. -Önceden belirlenen sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-Düşmeleri önlemek için takım halinde hareket etmenin önemi üzerinde durulmalıdır.
7. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Çembere Hentbol
Oyunun Tanımı:	Hentbol tabanlı bir yakın temas oyunudur. Oyuncular iki takıma ayrılır. Paslaşma yaparak ve top sürerek ceza sahasına girmeden çemberlerin içine sayı atmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Bir sayı fırsatı oluşturmak, topu hareket ettirmek için paslaşma (örn: top sürme, pas) seçeneklerini keşfetmek. -Rakip takım paslaşırken topu alma seçeneklerini belirlemek ve rakibin sayı almasını zorlaştırmak.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncu sayısına uygun bir açık ya da kapalı spor alanı. -4 koni -2 hulohop -1 hentbol topu -İki takım oyuncularını için iki farklı renkte bip. -Ceza sahasını belirlemek için küçük koni ya da benzer bir materyal -1 koli bandı
Nasıl Oynanır?	Oyunun Kurulması:

	<p>-Oyuncu sayısına göre yarı basketbol sahası, voleybol sahası ya da basketbol sahası kullanılabilir.</p> <p>-Bir huloHop iki koninin üzerine koli bandı ile yapıştırılır. Bu bir kaleyi oluşturur.</p> <p>-İkinci kale de bu şekilde yapıldıktan sonra kaleler belirlenen yerlere koyulur.</p> <p>-Kalelerin önüne ortalama 3 metre çapında, yarım çember veya kare şeklinde girilmez bir alan oluşturulur (ceza sahası). Alan sınırları küçük koniler ile belirlenir.</p> <p>Oyunun Oynanması</p> <p>-Oyuncular iki takıma ayrılır.</p> <p>-Hava atışı ile oyuna başlanır.</p> <p>-Her iki takımda top sürerek ve paslaşarak karşı takımın kalesine sayı atmaya çalışırken, diğer takımın kalelerine sayı atmalarını önlemeye çalışırlar.</p>
Puanlama:	<p>-Kaleye yapılan her isabetli atış bir sayıdır.</p> <p>-Belirlenen süre içinde en çok sayı alan ya da belirlenen sayıya en çabuk ulaşan takım oyunu kazanır.</p>
Güvenlik:	-

8. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Top Sür
Oyunun Tanımı:	Hareket oyunudur. Oyuncular top sürerek bir hat boyunca takım olarak yarışır.
Amaç Beceri Odağı:	-En hızlı top sürebileceği spor dalının topuna karar vermek. -Seçilen topa göre top sürme becerisi gösterebilmek. -Takım olarak en hızlı hareket edebilmek için beraber karar almak.
Alan ve Malzeme:	-Uygun bir açık ya da kapalı spor alanı. -Her takıma oyuncu sayısı kadar futbol, basketbol, hentbol topu, tenis topları ve raket. -İşaret konileri.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular iki takıma ayrılırlar. -Her takımda aynı sayıda ve aynı çeşitte top bulunur. -Her iki takım için bir yarış mesafesi belirlenir. -Oyun başlamadan önce takım arkadaşları bir araya toplanıp kimin hangi topu süreceğine karar verirler. -Başla komutuyla beraber her iki takımdan ilk oyuncular top sürer ve geri dönerler. -İlk oyuncu başlangıç çizgisine geldiğinde ikinci oyuncular çıkar. -Böylece bütün oyuncular top sürerek yarış mesafesini koşarlar.
Puanlama:	-Bütün oyuncularını ilk önce koşmuş olan takım o set için sayıyı alır. -Önceden belirlene sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-Gruplar arası güvenli bir mesafe sağlanmalıdır. -Kullanılan alan pürüzsüz olmalıdır.
8. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Farklı Alanlarda Voleybol
Oyunun Tanımı:	Voleybol tabanlı bir file/kort oyunudur. Oyuncular paslaşarak topu rakip takımın sahasına düşürmeye çalışır.
Amaç Beceri Odağı:	-Hücum yapmak için paslaşma seçenekleri oluşturmak. -Savunma yapabilmek için alan hâkimiyeti sağlamak. -Sahaya gelen topun nereye düşeceği ile ilgili seçenekleri değerlendirmek.
Alan ve Malzeme:	-Voleybol sahası ya da benzer bir spor alanı ve file benzeri bir engel. -1 voleybol topu. -Alanı bölmek için koniler, ipler ya da tebeşir.
Nasıl Oynanır?	Oyunun Hazırlanması: -Her bir yarı voleybol sahası takımdaki oyuncu sayısı kadar alana bölünür. Oyunun Oynanması: -Oyuncular iki takıma ayrılır. -Her oyuncu saha içinde kendi alanına yerleşir. -Hangi takımın oyuna başlayacağı kura atışıyla kararlaştırılır.

	<ul style="list-style-type: none">-Oyun oyuncuların becerilerine göre servis atışı veya paslaşma yapılarak başlar.-Oyun sırasında kimse birbirinin alanına düşecek olan topa müdahale edemez.-Oyuncuların farklı alanlarda savunma ve hücum yapacakları kurallar koyulmalıdır.
Puanlama:	<ul style="list-style-type: none">-Rakip takımın sahası içine düşün her top bir sayıdır.-Oyun voleybol sayı kuralları üzerinden oynanabilir.
Güvenlik:	-

8. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Pas At da Yakalatma
Oyunun Tanımı:	Basketbol tabanlı yakın temas oyunudur. Oyuncular eşler halinde çeşitli basketbol pas tekniklerini kullanarak paslaşırken ortada bir oyuncu topu almaya çalışır.
Amaç Beceri Odağı:	-Topu kaptırmamak için uygun pas tekniğine karar vermek. -Belirlenen pas tekniğini kullanırken topu kaptırmamak için uygun zaman ve pozisyona karar vermek. -Topu yakalamak için uygun hareket zamanına, yön ve mesafeye karar vermek.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncu sayısına uygun bir spor alanı. -Her üç oyuncuya bir basketbol topu.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular üçerli gruplara ayrılırlar. -Bu gruplardan iki oyuncu paslaşma yapmak için karşılıklı durular. -Diğer oyuncu bu oyuncuların arasına girer. -İki oyuncu basketbol pas tekniklerini kullanarak paslaşırlarken ortadaki oyuncu da topu yakalamaya çalışır. -Pas atarken topu yakalanan oyuncu ortaya geçer. -Sırayla tek tip pas tekniği de kullanılabilir.
Puanlama:	-
Güvenlik:	-
8. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Dört Alan Basketbol
Oyunun Tanımı:	Basketbol tabanlı yakın temas oyunudur. Oyuncular ayrılmış alanlarda kendileriyle benzer yeterliliğe sahip diğer oyuncularla mücadele içerisine girerek sayı kazanmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Alandan alana paslaşma yaparak sayı alma fırsatlarını yaratmak. -Rakibin sayı almasını zorlaştırmak için savunma seçeneklerini keşfetmek.
Alan ve Malzeme:	-Basketbol sahası ya da benzer bir spor alanı. -Basketbol potası ya da benzer bir hedef. -Alanı bölmek için koniler ya da tebeşir. -1 basketbol topu. -Her iki takım oyuncularını için ayrı renklerde bip
Nasıl Oynanır?	Oyunun Hazırlanması: -Saha dört eşit alana bölünür. Oyunun Oynanması: -Oyuncular iki takıma ayrılır. -Her takım oyuncularını dörde bölünür ve dört alana yerleştirilir. -Her alanda iki takımdan da eşit sayıda oyuncu bulunur. -Alanlardaki öğrencilerin benzer yeterliliğe sahip olmasına dikkat edilmelidir. -Oyun orta alanların birinde hava atışı ya da kura ile başlatılabilir.

	<ul style="list-style-type: none">-Top alandan alana pas verilerek sayı almaya çalışılır.-Oyuncular alandan alana geçemez.-Geri pas yapılamaz kuralı koyulabilir.
Puanlama:	<ul style="list-style-type: none">-Potaya giren her top bir sayıdır.-Belirlenen sayıya ilk ulaşan ya da belirlenen sürede en çok sayıyı alan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-

9. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Kapan
Oyunun Tanımı:	Hareket oyunudur. Havuzda da oynanabilir. 3 oyuncu el ele tutuşarak kapanı oluşturur. Diğer arkadaşlarını sararak yakalamaya çalışırlar. Yakalanan oyuncu kapana katılır.
Amaç Beceri Odağı:	-İletişim kurarak işbirlikli bir şekilde hareket edebilmek.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncular rahat hareket edebilecekleri pürüzsüz açık ya da kapalı spor alanı.
Nasıl Oynanır?	-3 oyuncu el ele tutuşarak kapanı oluştururlar. -Birlikte hareket ederek diğer oyuncuları yakalamaya çalışırlar. -Bir oyuncuyu kapanın içine alarak sardıklarında yakalamış olurlar ve o oyuncu da kapana katılır. -Son oyuncu yakalanana kadar oyun devam eder.
Puanlama:	-
Güvenlik:	-Zeminin kuru olmasına dikkat edilmelidir.
9. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Karada Hokey
Oyunun Tanımı:	Hokey tabanlı bir yakın temas oyunudur. Topu hareket ettirmek için hokey sopasına benzer bir materyal kullanarak sayı almaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Vuruş materyaliyle topu etkili hareket ettirmeyi keşfetmek. -Vuruş materyali ile paslaşma yaparak sayı alma seçenekleri keşfetmek. -Vuruş materyalini kullanarak rakip takımın sayı almasını engellemek.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncu sayısına göre iki oyun alanı kullanılabilir. -Tahta saplı yer çek çekleri gazete ve renkli koli bantlarıyla sarılarak her oyuncu için bir vuruş materyali oluşturulur. -Kale yapmak için koniler.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular iki takıma ayrılır. -Her takıma bir kaleci belirlenir. -Kura ile oyuna başlayacak takım belirlenir. -Oyuncular ellerindeki materyal yardımıyla paslaşarak sayı atmaya çalışırlar.
Puanlama:	-Belirlenen zaman içinde en çok sayıyı atan ya da belirlenen sayıya ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-Çok sayıda oyuncuyla oynanması tercih edilmemelidir. -Takımların 4-5 kişilik olması kargaşayı önler. -Metal materyal kullanılmamalıdır. -Oyuncular materyali yukarı kaldırmaması konusunda uyarılmalıdır. -Top itme yolu ile hareket ettirilmeli materyal savrulmamalıdır.

9. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Gözlerim Arkadaşım
Oyunun Tanımı:	Hareket oyunudur. Parkurda ilerlemek için eşine güvenmek ve zamana karşı hızlı hareket etmek gerekir.
Amaç Beceri Odağı:	-Parkuru tamamlamak için eşine güvenmek. -En kısa zamanda parkuru tamamlamak için sözel iletileri açık ve net kullanmak. - En kısa zamanda parkuru tamamlamak için sözel iletileri doğru algılayabilmek.
Alan ve Malzeme:	-Gözleri kapamak için göz bantları ya da benzer kumaş parçaları. -Parkuru oluşturmak için koniler ve 2 adet cimnastik kasası.
Nasıl Oynanır?	-Koniler ve cimnastik kasası kullanılarak birbirinin aynısı olan iki parkur oluşturulur. -Oyuncular iki takıma ayrılırlar. -Her takımdaki oyuncular birbiriyle eşleşir. -Eşlerden birinin gözleri kapatılır. -İlk çiftler başla komutuyla parkura çıkarlar. -Gözleri kapalı oyuncu eşinin sözel iletileri yoluyla parkuru en hızlı şekilde tamamlamaya çalışır.
Puanlama:	-Aynı anda yarışan çiftlerden parkuru önce tamamlayan çift takımına bir sayı kazandırır. -Bütün oyuncular yarıştıktan sonra en çok sayı alan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-Düşmeleri önlemek için oyuncular sözel iletilerin dikkatli dinlenmesi konusunda uyarılmalıdır.
9. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Bayrak Koşusu
Oyunun Tanımı:	Atletizm tabanlı bir hareket oyunudur. Öğrenciler bayrak değişimi yaparak en kısa zamanda bitişe ulaşmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-En kısa sürede bitişe ulaşmak için takım halinde hareket etmek.
Alan ve Malzeme:	-Hentbol sahası ya da oyuncu sayısına ve özelliklerine göre daha küçük ya da daha büyük bir spor alanı. -Koşu parkurunu oluşturmak için oyuncu sayısına göre koniler. -Bayrak olarak kullanmak için sopa ya da benzeri iki materyal.
Nasıl Oynanır?	Oyunun Hazırlanışı: -İki takım için birbirinin aynısı olan iki koşu parkuru oluşturulur. -Parkurun şekli dörtgen ya da beş gen olabilir. -Oyuncu sayısına göre karar verilen geometrik şekle koniler yerleştirilir. -En son nokta bitiş kapısı şeklinde hazırlanır. -Hangi takımın önce bitirdiğini anlamak için her iki parkurun son konisi ile bitiş kapısı arasındaki düzlük birbirine paralel hazırlanmalıdır.

	<p>Oyunun Oynaması:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Öğrenciler iki takıma ayrılır. -Bitiş kapısı hariç her bir koninin başında bir öğrenci bekler (parkurun dışına gelecek şekilde konumlanmalıdırlar). -Başla komutu ile ilk oyuncular çıkış yapar. -Bayrağı ikinci konideki oyuncuya elden verir (Bayrağın fırlatılması kurar ihlalidir). -Böylece bayrak elden ele dolaştırılarak yarış tamamlanır.
Puanlama:	<ul style="list-style-type: none"> -Parkuru ilk tamamlayan takım sayıyı alır. -Belirlenen sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	<ul style="list-style-type: none"> -Zeminin kaygan olmamasına dikkat edilmelidir. -Sakatlanmaları önlemek için setler arası dinlenme sürelerini belirlemede oyuncular iyi gözlemlenmelidir.

10. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Basketbol Parkuru
Oyunun Tanımı:	Basketbol tabanlı bir yakın temas oyunudur. Oyuncular belirlenen parkurda top sürerek kısa zamanda en çok sayıyı atarak en çok puanı toplamaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Parkuru en kısa zamanda tamamlamak için top sürme seçeneklerini keşfetmek. -Potaya isabetli atış yapmak için kendine uygun atış noktasına karar vermek. -Potaya isabetli atış yapabilmek için uygun vücut duruşu ve kol açısını keşfetmek.
Alan ve Malzeme:	-Basketbol sahası. -Parkuru oluşturmak için koniler ve/veya slalom çubuğu.
Nasıl Oynanır?	Oyunun Hazırlanması -Koniler ve/veya slalom çubuğu kullanılarak her iki takım için birbirinin aynısı olan ve basketbol topunu sürmeye uygun bir parkur oluşturulur. -İki sayı bölgesi kenar çizgilerinde ve serbest atış çizgisinde atış noktaları belirlenir. -Atış noktaları öğrencilerin özelliklerine göre iki sayı bölgesinin içinde ve dışında olabilir. Oyunun Oynanması: -Oyuncular iki takıma ayrılır. -Başla komutuyla birlikte her takımdan birer kişi parkura başlar. -Parkurdaki oyuncu potaya atışını yapacağı noktayı seçer ve yapar. Atış yapılır yapılmaz bir sonraki oyuncu parkura başlar.
Puanlama:	-Her atış noktası zorluk durumu ve potaya olan mesafesine göre puanlanır. -Belirlenen süre içinde en çok sayıyı atan takım o set için sayıyı alır. -Belirlenen sayıya ulaşan ilk takım oyunu kazanır.
Güvenlik:	-
10. HAFTA 1. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Paslaşırın Başarırsın
Oyunun Tanımı:	Basketbol tabanlı bir yakın temas oyunudur. Girilmez alanları olan bir saha da paslaşarak ve top sürerek sayı almaya çalışılır.
Amaç Beceri Odağı:	-Bir sayı fırsatı oluşturmak, topu hareket ettirmek için paslaşma seçeneklerini keşfetmek. -Rakip takım paslaşırken topu alma seçeneklerini belirlemek ve rakibin sayı almasını zorlaştırmak.
Alan ve Malzeme:	-Basketbol sahası -1 basketbol topu -Girilmez alanları ve geçilmez çizgileri oluşturmak için kullanılacak koni ve slalom çubukları

	-Her takım ikin ayrı renkte bipler.
Nasıl Oynanır?	<p>Oyunun Kurulması:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Basket bol sahası orta bölgesi slalom çubukları ile çevrilerek girilmez alan oluşturulur. -Orta çizgiler slalom çubukları ya da koniler ile orta bölgenin her iki tarafından yarıya kadar işaretlenir ve geçilmez çizgi oluşturulur. -Bu çizgi ve alanlar isteğe göre değiştirilebilir. <p>Oyunun Oynanması:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Oyuncular iki takıma ayrılır. -Orta bölgede her takımdan birer oyuncu belirlenerek hava atışı ile oyuna başlanır. -Oyucular top sürerek ve paslaşarak sayı almaya çalışırken diğer takımın sayı almasını önlemek için de savunma yaparlar.
Puanlama:	-Belirlenen süre içinde en çok sayıyı alan ya da belirlenen sayıya en çabuk oluşan takım oyunu alır.
Güvenlik:	-

10. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ISINMA OYUNU)	
Oyunun Adı:	Reaksiyon Göster
Oyunun Tanımı:	Tenis tabanlı bir hareket oyunudur. Oyuncular eşleri tarafından aynı anda yere bırakılan iki topu ikinci kez sıçramadan yakalamaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	- Topu yakalayabileceği en uzak mesafeyi keşfetmek.
Alan ve Malzeme:	-Açık ya da kapalı pürüzsüz bir spor alanı. -Oyuncu sayısı kadar tenis topu.
Nasıl Oynanır?	-Oyuncular ikiye bölünerek eşleşirler. -Eşler antrenör/öğretmen ya da kendileri tarafından belirlenen bir mesafede karşılıklı dururlar. -Bir eşin iki elinde de birer tenis topu bulunur. -Elinde tenis topu olan eş topları fırlatmadan yere bırakır. -Diğer eş ise topları bir kere sıçradıktan sonra ikinci kez sıçramasına izin vermeden yakalamaya çalışır. -Sonra eşler yer değiştirir.
Puanlama:	-Oyuncular eşlerine olan uzaklığı kısaltıp uzatarak kendileriyle ya da eşleriyle yarışabilirler. -Kararın oyunculara ait olması tercih edilir.
Güvenlik:	-Zeminin ıslak olmamasına dikkat edilmelidir.
10. HAFTA 2. ÇALIŞMA (ESAS EVRE OYUNU)	
Oyunun Adı:	Tenis
Oyunun Tanımı:	Tenis vuruş tekniklerini içeren bir file/kort oyunudur. Oyuncular belirlenen hedefe topu ulaştırmaya çalışırlar.
Amaç Beceri Odağı:	-Forehand tekniğini kullanabilmek. -Belirlenen yere ya da yakınan defalarca atış yapabilmek.
Alan ve Malzeme:	-Oyuncu sayısına uygun mini fileler ya da voleybol filesi veya benzer bir engel. -Çok sayıda tenis topu. -Her oyuncu için bir raket.
Nasıl Oynanır?	-Forehand vuruş alıştırmaları antrenör/öğretmen ile birlikte yapılır. -Sonra antrenör/öğretmen tarafından top beslenirken her öğrenciden arka arkaya 10 atışı belirlenen bölgeye ya da yakınına yapması istenir.
Puanlama:	-Her öğrencinin isabetli atışları sayılır. Her turda kendi atışını geçmesi beklenir.
Güvenlik:	-Öğrenciler atış sahası içerisine girmemelidir.

EK 4: Kişisel Bilgi Formu**KİŞİSEL BİLGİ FORMU**

AÇIKLAMA: Aşağıda sizinle ilgili bilgileri içeren sorular bulunmaktadır. Cevaplarınız bilimsel amaçlarla kullanılacaktır. Kişisel bilgileriniz kesinlikle gizli tutulacaktır. Sizden istenen kendinizle ilgili en doğru bilgiyi vermenizdir. Soruları okuduktan sonra size uygun olan seçeneği (X) işareti ile işaretleyiniz. Teşekkürler.

Adın, Soyadın:

1. Cinsiyetin: (1) Kız (2) Erkek

2. Yaşın:.....

3. Kaçınıcı sınıftasın:

4. Serbest zamanlarını neler yaparak değerlendiriyorsun?

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| (1) Kitap, dergi vb. okumak | (6) El sanatları ile uğraşmak |
| (2) Spor yapmak | (7) Alış veriş yapmak |
| (3) Sinemaya gitmek | (8) Koleksiyonculuk |
| (4) Tiyatroya gitmek | (9) Televizyon izlemek |
| (5) Müzikle uğraşmak | (10) Diğer..... |

5. Yukarıda işaretlediğin etkinlikler arasında spor yapmak da varsa ne kadar süre ve hangi aralıklarla yaptığını yazar mısın?

(1) Düzenli YAPMIYORUM.

(2)aydan/yıldan beri ortalama haftadagün ve günde saat düzenli olarak yapıyorum.

6. Okulunda herhangi bir ders dışı etkinliğe katılıyor musun?

- (1) Beden eğitimi ve spor çalışmaları (futbol, hentbol, basketbol, voleybol, atletizm, badminton, güreş, kros, judo, karate, tekvando, masa tenisi, jimnastik, yüzme, satranç, boks, eskrim, kayak takımları gibi herhangi bir okul takımında yer almak),
- (2) İzcilik,
- (3) Halk oyunları,
- (4) Güzel sanatlar (tiyatro, müzik, resim vb.),
- (5) Hiç biri

7. Okul takımında oynuyor musun?

- (1) Evet (2) Hayır

8. Okul takımı dışında lisanslı olarak spor yapıyor musun?

- (1) Evet (2) Hayır

EK 5: İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği

İLETİŞİM BECERİLERİNİ DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ (İBDÖ)

YÖNERGE: Bu ölçek iletişimle ilgili bazı özelliklerinizi ölçmeye yöneliktir. Aşağıda sunulan ifadeleri, o ifadelerle ilgili genelde nasıl olduğunuzu düşünerek okuyunuz. İlişkilerimizdeki özelliklerimiz elbette kiminle, hangi koşullarda, ne zaman ilişkide bulunduğumuza bağlı olarak farklılıklar göstermektedir. O nedenle ifadeleri genelde gösterdiğiniz tepkilere göre değerlendiriniz. Değerlendirmenizi **5-her zaman, 4-sıklıkla, 3-bazen, 2-nadiren, 1-hiçbir zaman** olmak üzere derecelendirdikten sonra cevap kağıdındaki uygun yere (x) koyarak belirtiniz. Hiç bir ifadeyi boş bırakmamanız sonuçları daha sağlıklı değerlendirmeye yarayacaktır. Teşekkürler.

	1	2	3	4	5
1- Sorunlarını dinlediğim insanlar benim yanımdan rahatlayarak ayrılırlar.	()	()	()	()	()
2- Düşüncelerimi istediğim zaman anlaşılır biçimde ifade edebilirim.	()	()	()	()	()
3- Başkalarını bir kasıt aramadan dinlerim.	()	()	()	()	()
4- Sosyal ilişkide bulunduğum insanları oldukları gibi kabul edebilirim.	()	()	()	()	()
5- İnsanların önemli ve değerli olduklarını düşünürüm.	()	()	()	()	()
6- Birisiyle ilgili bir karara ulaşmadan önce onunla ilgili gözlemlerimi gözden geçiririm.	()	()	()	()	()
7-İlişkide bulunduğum kişilerin anlatmak istediklerini dinlemek için onlara zaman ayırırım.	()	()	()	()	()
8- İnsanlara karşı sıcak bir ilgi duyarım.	()	()	()	()	()
9- İnsanlara gerektiğinde yardım etmekten hoşlanırım.	()	()	()	()	()
10- Olaylara değişik açılardan bakabilirim.	()	()	()	()	()
11- Düşüncelerimle yaptıklarım birbirleriyle tutarlıdır.	()	()	()	()	()
12- İlişkilerimin daha iyiye gitmesi için bana düşenleri yapmaya özen gösteririm.	()	()	()	()	()
13- Kendime ve başkalarına zarar vermeden içimden geldiği gibi davranabilirim.	()	()	()	()	()
14- Arkadaşlarımla beraberken kendimi rahat hissederim.	()	()	()	()	()
15- Yaşadığım olaylardaki coşkuyu her halimle başkalarına iletebilirim.	()	()	()	()	()
16- İlişkilerim nasıl geliştiğini ve nereye gittiğini anlamak için düşünmeye zaman ayırırım.	()	()	()	()	()
17- Karşımdakini dinlerken anlamadığım bir ayrıntı olduğunda konunun açığa kavuşması için sorular sorarım.	()	()	()	()	()
18- Benimle özel olarak konuşmak isteyen bir arkadaşım olduğunda konuyu ayaküstü konuşmamaya özen gösteririm.	()	()	()	()	()
19- Birisini anlamaya çalışırken sakın bir ses tonuyla konuşurum.	()	()	()	()	()
20- İlişkilerimi zenginleştiren eğlenceli, keyifli bir yanım var.	()	()	()	()	()
21- Birisine bir öneride bulunurken, onun öneri vermemi isteyip istemediğine dikkat ederim.	()	()	()	()	()
22- Birini dinlerken ne karşılık vereceğimden çok onun ne demek istediğini anlamaya çalışırım.	()	()	()	()	()
23- İletişim kurduğum insanlar tarafından anlaşıldığımı hissederim.	()	()	()	()	()
24- Bir yakınımınla sorunum olduğunda bunu onunla suçlayıcı olmayan bir dille konuşmak için girişimde bulunurum.	()	()	()	()	()
25- Karşımdakini dinlerken sırf kendi merakımı gidermek için ona özel sorular sormaktan kaçınırım.	()	()	()	()	()

EK 6: Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu

BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU

ARAŞTIRMANIN ADI :

Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algılarına Etkisi

Gönüllünün Baş Harfleri << >>

Bir araştırma çalışmasına katılmanız istenmektedir. Katılmak isteyip istemediğinize karar vermeden önce araştırmanın neden yapıldığını bilgilerinizin nasıl kullanılacağını çalışmanın neleri içerdiğini ve olası yararlarını risklerini ve rahatsızlık verebilecek konuları anlamamız önemlidir. Lütfen aşağıdaki bilgileri dikkatlice okumak için zaman ayırınız.

BU ÇALIŞMAYA KATILMAK ZORUNDA MIYIM?:

Çalışmaya katılıp katılmama kararı tamamen size aittir. Eğer çalışmaya katılmaya karar verirseniz imzalanmanız için size bu Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu verilecektir. Çalışmadan herhangi bir zamanda ayrılmakta özgürsünüz.

ÇALIŞMANIN KONUSU VE AMACI NEDİR?

Eğitim bütünlüğü içinde okul ortamında ancak ders dışında uygulanacak sporla ilgili oyunların öğrencilerin iletişim becerilerine etkisinin incelenmesi bu araştırmanın konusunu ve amacını oluşturmaktadır.

ÇALIŞMA İŞLEMLERİ:

Araştırmada size ilk önce “Kişisel Bilgi Formu” ve iletişim becerilerinizi nasıl algıladığımızı ölçmek için “İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği” uygulanacaktır. Daha sonra 8 hafta boyunca “Sporla İlgili Oyun” uygulamalarına katılmanız gerecektir. Bu süre sonunda iletişim becerilerinizi tekrar değerlendirebilmek için “İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği” ikinci kez uygulanacaktır.

ÇALIŞMAYA KATILMAMIM NE GİBİ OLASI YAN ETKİLERİ, RİSKLERİ VE RAHATSIZLIKLARI VARDIR?

Yapılacak uygulama bilinen spor branşlarının alan, zaman, malzeme ve kurallar bazında değiştirilmiş formları olacağından herhangi bir yan etkisi ya da rahatsızlık verici bir durumu yoktur. Uygulamaya katılan öğrencinin maruz kalacağı risk beden eğitimi dersinde maruz kaldığıyla aynıdır.

ÇALIŞMAYA KATILMANIN OLASI YARARLARI NELERDİR?

Okullarda öğrencilerin serbest zamanlarını değerlendirmeleri amacıyla ders dışı eğitim çalışmaları genelgesinde belirtilen düzenlenebilecek etkinliklerden “beden eğitimi ve spor çalışmaları” başlığı altında, öğrenciler çeşitli dallarda spor takımlarına dahil olmaktadır. Bu etkinlikler yarışmalara hazırlık ve katılım şeklinde yürütülmektedir. Bu durumda okul takımı dahilindeki öğrenciler spor yapmanın sağlayacağı zihinsel, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimlerden yararlanırken diğer öğrenciler bunlardan yararlanamamaktadır. Oysa sizlerin gelişimiyle ilgili dönemsel ihtiyaçlarınıza ve sorunlarınıza yönelik yapılandırılmış ve bu şekilde uyarlanmış sporla ilgili etkinlikler her öğrencinin katılımına olanak sağlayabilecektir. Bu çalışmanın spesifik olarak özellikle yaşadığınız iletişim kaynaklı sorunlarda etkili olabileceği düşünülmektedir.

Genel bir yaklaşımla da araştırma sonucunda ortaöğretim öğrencilerinin ders dışında okulda sunulan faaliyetlerle serbest zamanlarını etkili olarak değerlendirmeleri sağlanırken ergenlik döneminde yaşayacakları ve ileriki hayatlarına yansıtılabilecek aile ve çevreyle iletişim kurmayla ilgili muhtemel sorunlarına da uygulanabilir çözümler sağlayacağı düşünülmektedir.

CALISMAYA KATILMAMIN MALİYETİ NEDİR?

Çalışmaya katılmanızın size herhangi bir maliyeti yoktur. Sadece spor yapmaya uygun kıyafet ile katılmanız beklenmektedir.

KİŞİSEL BİLGİLERİM NASIL KULLANILACAK?

Bu formu imzalayarak araştırmacının çalışma için sizin kişisel bilgilerinizi toplamasına ve kullanmasına onay vermiş olacaksınız. Ancak araştırmacıyı haberdar ederek bu onayınızdan herhangi bir zamanda vazgeçebilirsiniz.

Araştırmacı verilerinizi sadece bilimsel bir çalışma için kullanacaktır. Çalışmanın sonuçları yayınlanabilir, ancak kimlik bilgileriniz hiçbir yayında açıklanmayacaktır.

SORU VE PROBLEMLER İÇİN BAŞVURULACAK KİŞİLER

Öğretim Görevlisi Özden TEPEKÖYLÜ ÖZTÜRK

0 505 834 96 07

otepekoylu@pau.edu.tr

Çalışmaya Katılma Onayı

Yukarıdaki bilgileri araştırmacıyla ayrıntılı olarak tartıştım ve kendisi bütün sorularımı cevapladı. Bu bilgilendirilmiş olur belgesini okudum ve anladım. Bu çalışmaya katılmayı kabul ediyorum ve bu onay belgesini kendi hür irademle imzalıyorum. Bu onay, ilgili hiçbir kanun ve yönetmeliği geçersiz kılmaz. Araştırmacı saklamam için bu belgenin bir kopyasını çalışma sırasında dikkat edeceğim noktaları da içerecek şekilde bana teslim etmiştir.

Öğrencinin adresi :

Öğrencinin telefonu :

Öğrencinin Adı Soyadı :

İmzası

Tarih

Velisinin Adı Soyadı :

İmzası

Tarih

Velisinin adresi ve telefonu :

Rıza alım işlemine başından Sonuna kadar tanıklık eden

Açıklamaları yapan araştırmacının Adı Soyadı

İmzası

Tarih

Öğretim Görevlisi Özden TEPEKÖYLÜ ÖZTÜRK

EK 7: Sağlık Raporu

SAĞLIK İZİN BELGESİ	
Sporcunun	
Adı	
Soyadı	
Doğum Yeri	
Doğum Tarihi	
Ana Adı	
Baba Adı	
Adres /Telefon	
Spor yapmasında bir sakınca yoktur.	
Doktor kaşesi-İmza-Tarih Diploma No:	

EK 8: Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu İzni

T.C.
CELAL BAYAR ÜNİVERSİTESİ
TIP FAKÜLTESİ DEKANLIĞI
BİLİMSEL ARAŐTIRMALAR ETİK KURULU



Sayı : 255
Konu : Arařtırma Hakkında

10.08.2011

Prof. Dr. Hatice ÇAMLIYER

“Ders Dıřı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algılarına Etkisi” isimli arařtırmanız etik kurulumuz tarafından incelenmiř ve etik açıdan uygun olduđuna oy birliđi ile karar verilmiřtir.

Prof. Dr. Ercüment ÖLMEZ
Bařkan

EK 9: İl Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni (Pilot Çalışma)

T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.4.MEM.0.20.16.00-044.01.00.00/ 13846
Konu : Anket Onayı.

VALİLİK MAKAMINA

İlgi :a) Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 20/04/2011 tarih ve 1456 sayılı yazıları.
b) Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 20/04/2011 tarih ve 1457 sayılı yazıları.
c) Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 13/04/2011 tarih ve 1370 sayılı yazıları.
d) Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 13/04/2011 tarih ve 1371 sayılı yazıları.
e) Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 19/04/2011 tarih ve 1438 sayılı yazıları.

1- Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Yönetimi, Denetimi, Ekonomisi ve Planlaması tezsiz yüksek lisans programı öğrencisi Esen BACAK ilgi a) yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı ekte adı geçen merkez ilköğretim okullarında “Okul Yöneticilerinin Dönüşümcü Liderlik Özellikleri ile Öğretmenlerin İşdoymu Arasındaki İlişki (Denizli İli Örneği)” konulu projesine veri toplamak üzere anket uygulamak istemektedir.

2- Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Yönetimi, Denetimi, Ekonomisi ve Planlaması tezsiz yüksek lisans programı öğrencisi Sultan Yeliz ERİŞKİN ilgi b) yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı ekli listede isimleri yazılı Merkez ilköğretim okullarında “İlköğretim Okullarında Görev Yapan Yöneticilerin Liderlik Davranışlarının İncelenmesi Denizli İli Örneği” konulu projesine veri toplamak üzere anket uygulamak istemektedir.

3- Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Yönetimi, Teftişi, Planlaması ve Ekonomisi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Ali İLKİN ilgi c) yazı gereği Müdürlüğümüzde ve ekte isimleri belirtilen ilçelerdeki Halk Eğitim Merkezlerinde “Denizli İl Halk Eğitim Merkezleri Çalışmalarına Toplu Bakış” konulu projesi için veri toplamak üzere, anket uygulamak istemektedir.

4- Pamukkale Üniversitesi Spor Bilimleri ve Teknolojisi Yüksekokulu Rekreasyon Bölümü öğretim elemanlarından Özden TEPEKÖYLÜ ÖZTÜRK “Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algılarına Etkisi” konulu araştırmasına yönelik ölçeği ilgi d) yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı Kazım Kaynak Anadolu Lisesinde uygulamak istemektedir.

5- Pamukkale Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Ana Bilim Dalı Matematik Eğitimi Bilim Dalı tezli yüksek Lisans programı Öğrencisi Emine Gaye ÇONTAY “Geometrik Cisimlerin Yüzey Alanları ve Hacimleri Konusunda Yazma Etkinliklerinin 8.Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına ve Geometriye Yönelik Özyeterlik İnançlarına Etkisi” konulu tez çalışması ile ilgili ilgi d) yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı 100.Yıl Mehmetçik İlköğretim Okulunda anket yapmak istemektedir.



Saltak Mah. Oğuzhan Cad. No: 76 20100 DENİZLİ / Strateji Geliştirme Şb.
Ayrıntılı bilgi için irtibat : E.SARIYILDIZ Şef ☎ 0-258-265 55 54 / 511
V.H.K.İ : S.GELMİŞ Fax:0-258 - 2650169 ✉ : <Strateji20@meb.gov.tr.
Web Adresi:denizli.meb.gov.tr.

EĞİTİMDE REFORM
Daha aydınlık
gelecek!

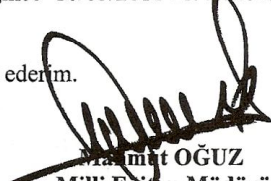
T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

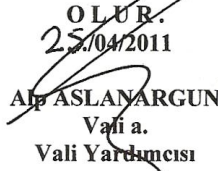
25 Nisan 2011

Sayı : B.08.4.MEM.0.20.16.00-044.01.00.00/13846
Konu : Anket Onayı.

Yukarıda adı geçen 5 ayrı müracaat ile ilgili Yüksek Lisans ve Doktora öğrencileri, Öğretim Görevlilerinin, Fakülte/Bölüm Öğrencileri İlgî yazıları ekinde belirtmiş oldukları okullarda, (İlköğretim/Ortaöğretim/Okulöncesi) konuları ile ilgili anket çalışmalarının Millî Eğitim Bakanlığı Araştırma İzinleri Yönergesinin 5.maddesi f bendi gereğince 16/03/2011-23/05/2011 tarihleri arasında uygulamaları Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde Olurlarınıza arz ederim.


Mehmet OGUZ
Millî Eğitim Müdürü



OLUR.
25/04/2011
ALP ASLANARGUN
Vali a.
Vali Yardımcısı

T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

25 Nisan 2011

Sayı : B.08.4.MEM.0.20.16.00-044.01.00.00/13846
Konu : Anket Onayı.

.....
Kurumunuzca Müdürlüğümüzden talep edilen araştırma isteklerine ait Makam Onayı ve Müdürlüğümüzce Onay verilen anket formları ekte gönderilmiştir.


ALP ASLANARGUN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1-Anket Formları (a,b,c,d,e)



EK 10: İl Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni (Esas Çalışma)**T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü**

Sayı : B.08.4.MEM.0.20.16.00-044.01.00.00/ 33893

05.10.2011

Konu : Anket Onayı.



VALİLİK MAKAMINA

İlgi :a)Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 19/09/2011 tarih ve 1008/3413 sayılı yazıları.
b)Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 30/09/2011 tarih ve 1079/3586 sayılı yazıları.
c)Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü müdürlüğünün 19/09/2011 tarih ve 300/2013 sayılı yazıları.

1- Pamukkale Üniversitesi Spor Bilimleri Teknolojisi Yüksekokulu öğretim elemanlarından **Özden TEPEKÖYLÜ ÖZTÜRK** ilgi a) yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı Hasan Tekin Ada Anadolu Lisesi ve Denizli Anadolu Lisesinde **“Ders Dışı Etkinlik Olarak Uygulanan Sporla İlgili Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin İletişim Becerisi Algularına Etkisi”** konulu anket uygulamak istemektedir.

2- Pamukkale Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Fen Bilgisi Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Seçil DEMİRHAN'ın ilgi b) yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı ekli listede isimleri yazılı Merkez İlköğretim Okullarında görev yapan Fen ve Teknoloji öğretmenlerine **“Fen ve Teknoloji Öğretmenlerinin Bilgi ve İletişim Teknolojilerine İlişkin Özyeterlik Alguları ve Bilgi ve İletişim Teknolojilerini Kullanım Durumları”** başlıklı tez çalışmasına veri toplamak üzere anket yapmak istemektedir.

3-Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Anabilim Dalı Doktora öğrencisi Hakan ÇETİN ilgi c) yazıları gereği Müdürlüğümüze bağlı tüm eğitim kurumlarında görev yapan idareci ve öğretmenlere **“Eğitim Kurumlarında Stratejik Planlama Bilinç Düzeyinin Tespiti”** konulu araştırmasına yönelik anket uygulamak istemektedir.

	<p>Saltık Mah. Oğuzhan Cad. No: 76 20100 DENİZLİ / Strateji Geliştirme Şb. Ayrıntılı bilgi için irtibat : E.SARIYILDIZ Şef ☎ 0-258- 265 55 54 / 711 V.H.K.İ : S.GELMİŞ Fax:0-258 - 2650169 ✉ : <Strateji20@meb.gov.tr. Web Adresi:denizli.meb.gov.tr.</p>	
---	--	---

T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

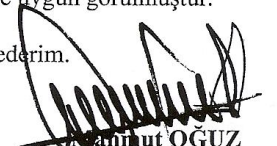
Sayı : B.08.4.MEM.0.20.16.00-044.01.00.00/ 33893

05 Ekim 2011

Konu : Anket Onayı.

Yukarıda adı geçen müracaatlar ile ilgili Yüksek Lisans ve Doktora öğrencileri, Öğretim Görevlilerinin İlgi yazıları ekinde belirtmiş oldukları okullarda, (İlköğretim/Ortaöğretim/Okulöncesi) konuları ile ilgili anket çalışmalarının Millî Eğitim Bakanlığı Araştırma İzinleri Yönergesinin 5.maddesi f bendi gereğince 19/09/2011-30/12/2011 ve 06/02/2012-18/05/2012 tarihleri arasında uygulamaları Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde Olurlarınıza arz ederim.


Mehmet ÖGÜZ
Millî Eğitim Müdürü

OLUR.
05/10/2011
Alp ASLANARGUN
Vali a.
Vali Yardımcısı

T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

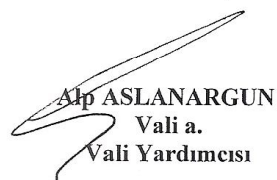
Sayı : B.08.4.MEM.0.20.16.00-044.01.00.00/ 33893

05 Ekim 2011

Konu : Anket Onayı.

*Pamukkale... Üniversitesi? ... Farklıları
(Yeni İşleri)*

Kurumunuzca Müdürlüğümüzden talep edilen araştırma isteklerine ait Makam Onayı ve Müdürlüğümüzce Onay verilen anket formları ekte gönderilmiştir.


Alp ASLANARGUN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1-Anket Formları (a,b,c)



ÖZGEÇMİŞ

21.12.1981 yılında Kayseri’de doğmuştur. Türkiye Cumhuriyeti vatandaşıdır. İlkokul eğitimini Hakkari/Şemdinli ve Ankara’da, orta ve lise eğitimini Manisa/Akhisar’da tamamlamıştır. Lisans eğitimini Manisa Celal Bayar Üniversitesi Beden eğitimi ve Spor Yüksekokul’unda tamamlayarak, 2003 yılında Beden Eğitimi Öğretmeni Unvanıyla mezun olmuştur. 2004 yılında Manisa Celal Bayar Üniversitesi Beden Eğitimi Öğretmenliği Anabilim Dalı, Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi Bilim Dalı’nda yüksek lisans eğitimi almaya hak kazanmıştır. 2006-2007 öğretim yılı bahar döneminde yüksek lisans eğitimini tamamlamıştır. 2007-2008 öğretim yılı güz dönemi Manisa Celal Bayar Üniversitesi Beden Eğitimi Öğretmenliği Anabilim Dalı, Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi Bilim Dalı’nda doktora eğitimi almaya hak kazanmıştır. 2012-2013 öğretim yılı güz dönemi doktora eğitimini tamamlamıştır.