



ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR  
ANABİLİM DALI

**TEMEL HAREKET BECERİLERİNİN GELİŞİMİNE  
BİLGİSAYAR DESTEKLİ EĞİTİMİN ETKİSİ**

**DOKTORA TEZİ**

**Mehmet İMAMOĞLU**

**Samsun  
Aralık-2015**





ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR  
ANABİLİM DALI

**TEMEL HAREKET BECERİLERİNİN GELİŞİMİNE  
BİLGİSAYAR DESTEKLİ EĞİTİMİN ETKİSİ**

**DOKTORA TEZİ**

**Mehmet İMAMOĞLU**

**Danışman  
Prof. Dr. Mehmet Akif ZİYAGİL**

**Samsun  
Aralık-2015**

T.C.  
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

..... tarafından Yrd. Doç. Dr. /Doç. Dr. /Prof. Dr.  
..... Danışmanlığında hazırlanan  
..... başlıklı bu  
çalışma jürimiz tarafından .... /.... /.... tarihinde yapılan sınav ile  
..... Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS / DOKTORA Tezi  
olarak kabul edilmiştir.

Başkan : .....  
(Unvanı, Adı Soyadı, Üniversite)

Üye : .....  
(Unvanı, Adı Soyadı, Üniversite)

Üye : .....  
(Unvanı, Adı Soyadı, Üniversite)

Üye : .....  
(Unvanı, Adı Soyadı, Üniversite)

Üye : .....  
(Unvanı, Adı Soyadı, Üniversite)

ONAY:

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

.... / .... /.....

**Unvanı Adı SOYADI**  
**Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü**

## TEŞEKKÜR

Doktora eğitimim süresince izin ve diğer konularda anlayışlı bir şekilde desteklerini esirgemeyen okul müdürlerim Hidayet AKTAŞ, İsmail YÜRÜKEN, Ahmet UZAN, Sabri YILDIZ, Osman ÖZEN, Şinasi AKSAN, Yavuz DEMİRBAŞ ve Hasan KAYA ile değerli müdür yardımcısı ve öğretmen arkadaşlarıma teşekkür ediyorum.

Deneysel çalışmalar için fiziksel ortamı ve gerekli izinleri sağlayan Canik 100. Yıl İlkokulu müdürü Yıldırım YILMAZ'a, müdür yardımcıları Renan YAZICI, Hakan KESKİN ve Kübra KAYA'ya, öğrencileriyle katılım sağlayan sınıf öğretmenleri 1-A Berna YENER, 1-E Fatma DİNÇLER ve 1-G Gülbeyaz ERDEM'e, en çok da ilgiyle ve öğrenme isteğiyle dolu olan öğrencilere teşekkür ediyorum.

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Yaşar Doğu Spor Bilimleri Fakültesi'nin kıymetli öğretim üyeleri, öğretim görevlileri, okutmanları, araştırma görevlileri ve diğer personellerine aralarında olduğum süre boyunca göstermiş oldukları ilgi ve alakadan dolayı teşekkür ediyorum.

Danışmanım Prof. Dr. Mehmet Akif ZİYAGİL'e tezin bütün aşamalarındaki katkılarından ve kazandırmış olduğu bilimsel çalışma ile etik anlayıştan dolayı sevgi ve saygılarımı sunarak, teşekkür ediyorum.

Eğitim öğretim sürecimin her anında yanımda olan anneme, babama, kardeşlerime, dost ve akrabalarımın en içten duygularla teşekkür ediyorum.

## ÖZET

### TEMEL HAREKET BECERİLERİNİN GELİŞİMİNE BİLGİSAYAR DESTEKLİ EĞİTİMİN ETKİSİ

**Amaç:** Bu çalışmanın amacı; çocuk oyunlarının yer aldığı, geleneksel ve bilgisayar destekli öğretim yöntemlerinin temel hareket beceri gelişimine etkisini araştırmaktır.

**Materyal ve Metot:** Araştırmaya beş-altı yaş grubu 55 (22 erkek, 33 kız) ilkokul birinci sınıf öğrencisi katılmıştır. Geleneksel (GEG), bilgisayar destekli (BDEG) ve kontrol (KG) olmak üzere üç grup oluşturulmuştur. Deney gruplarına sekiz haftalık iki farklı eğitim programı uygulanmıştır. Temel hareket beceri düzeyleri Büyük Kas Becerilerini Ölçme Testi (BÜKBÖT) ile belirlenmiştir. Hesaplamalar için IBM SPSS 21 yazılımı kullanılmıştır. İstatistiksel anlamlılık düzeyi  $p < 0,05$  olarak belirlenmiştir. Verilerin normallik düzeyine Kolmogorov-Smirnov, varyans eşitliğine ise Levene testi ile bakılmıştır. İstatistiksel açıdan değerlendirme işlemleri için Independent Sample T, Paired Sample T, tek yönlü varyans analizi ANOVA ve post-hoc Scheffe testleri kullanılmıştır.

**Bulgular:** Yer değiştirme (YD) ve nesne kontrolü (NK) ile ilgili tüm değişkenlerin ilk-son test ölçümleri arasında sadece KG’de anlamlı farklılık görülmemektedir. Erkek ve kız katılımcılar arasında ilk-son test ölçümlerinde sadece KG’de ilk test NK ortalamaları istatistiksel seviyede anlamlıdır. KG hariç GEG ve BDEG’de ilk-son test ölçümleri arasında YD, NK ve BÜKBÖT ortalamaları anlamlı seviyede artış göstermektedir. Üç grup arasında ilk testte YD, NK ve BÜKBÖT puanları bakımından anlamlı farklılık yokken, son testte GEG ve BDEG çalışma grupları KG’den tüm değişkenlerde anlamlı şekilde farklıdır.

**Sonuç:** Her iki yöntemin temel hareket becerilerinin öğretilmesinde etkili olduğu ve BDEG’in GEG’den istatistiksel anlamda farklı olmasa da tüm değişkenlerde daha etkin gözüktüğü açıktır. Bunun sebepleri çalışmadaki deneklerin yaşı ile kullanılan bilgisayar destekli eğitimin süresi, sıklığı ve kapsamı olabilir.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar destekli eğitim; çocuk ve spor; motor gelişim; temel hareket becerileri

**Mehmet İMAMOĞLU, Doktora Tezi**

**Ondokuz Mayıs Üniversitesi - Samsun, Aralık-2015**

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF COMPUTER AIDED EDUCATION ON THE DEVELOPMENT OF BASIC MOVEMENT SKILLS

**Aim:** The aim of the study is to investigate the effect of traditional and computer aided education methods including children's games on the development of basic movement skills.

**Material and Method:** Primary school first grade students aged 5-6 (22 boys, 33 girls) are included in the study. Three groups have been formed as the traditional group (TG), computer aided group (CAG) and control group (CG). Two different eight week training programs have been applied to the experimental groups. Basic movement skill levels have been determined by the Test of Gross Motor Development (TGMD). IBM SPSS 21 software program has been used for the calculations. Statistical significance level has been determined as  $p < 0.05$ . Normality level of data has been studied through Kolmogorov-Smirnov test, variance equation of data has been studied through Levene test. For the statistical development procedures, Independent Sample T, Paired Sample T, one-way analysis of variance ANOVA and post-hoc Scheffe tests have been used.

**Results:** Only in CG, no significant difference has been observed during the measurements of the first-last tests of all variables related to the locomotor (L) and object control (OC). In the first-last test measurements among male and female participants, only in CG the first test OC average is significant in the statistical level. L, OC and TGMD average levels have significant increase based on the first-last test measurements of TG and CAG excluding CG. While there is no significant difference among three groups in the first test in terms of L, OC and TGMD; TG and CAG are significantly different from CG in all variables in the last test.

**Conclusion:** It is obvious that; both methods are effective for the training of basic movement skills, and CAG looks more effective than TG in all variables even if they are not statistically different. The reasons could be the age level of the test subjects, and the time, frequency and scope of computer aided education used.

**Keywords:** Basic movement skills; children and sports; computer aided education; motor development;

**Mehmet İMAMOĞLU, Ph. D. Thesis**

**Ondokuz Mayıs University - Samsun, December-2015**

## SİMGELER VE KISALTMALAR

<b>BDEG:</b>	Bilgisayar Destekli Eğitim Grubu
<b>BÜKBÖT:</b>	Büyük Kas Becerilerini Ölçme Testi
<b>D:</b>	Deney
<b>dk.:</b>	Dakika
<b>E:</b>	Erkek
<b>F.Y.:</b>	Fark Yok
<b>GEG:</b>	Geleneksel Eğitim Grubu
<b>K:</b>	Kontrol
<b>KG:</b>	Kontrol Grubu
<b>Kz:</b>	Kız
<b>Maks.:</b>	Maksimum
<b>MEB:</b>	Milli Eğitim Bakanlığı
<b>Min.:</b>	Minimum
<b>N:</b>	Sayı
<b>NK:</b>	Nesne Kontrol
<b>O:</b>	Ölçüm
<b>p:</b>	İstatistiksel Anlamlılık Düzeyi
<b>R:</b>	Seçkisiz atama
<b>SS:</b>	Standart Sapma
<b>TGMD-2:</b>	Test of Gross Motor Development-Second Edition
<b>URL :</b>	Uniform Resource Locator (Standart Kaynak Bulucu)
<b>YD:</b>	Yer Değiştirme
<b>X:</b>	Ortalama



## İÇİNDEKİLER

<b>ÖZET .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>SİMGELER VE KISALTMALAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>İÇİNDEKİLER .....</b>	<b>vii</b>
<b>1. GİRİŞ .....</b>	<b>9</b>
<b>2. GENEL BİLGİLER.....</b>	<b>12</b>
2.1. Eğitim.....	12
2.1.1. Eğitsel Oyun .....	13
2.2. Öğretim ve Öğrenme.....	14
2.2.1. Öğrenme Stilleri .....	14
2.2.2. Zeka Türleri .....	15
2.2.3. Etkili Öğretim ve Öğrenmenin Genel ilkeleri .....	16
2.2.4. Öğretim Stratejileri.....	18
2.2.5. Öğretim Yöntemleri ve Teknikleri .....	20
2.2.6. Öğretim Materyali Tasarlama İlkeleri .....	25
2.3. Bilgisayar Destekli Eğitim .....	25
2.3.1. Bilgisayar Destekli Eğitimin Olumlu Etkileri .....	26
2.3.2. Bilgisayar Destekli Eğitimin Sınırlılıkları.....	26
2.3.3. Video Gösterimiyle Öğretim .....	27
2.4. Gelişim .....	27
2.4.1. Gelişimle İlgili Temel Kavramlar .....	28
2.5. Motor Gelişim .....	29
2.5.1. Motor Gelişimle İlgili Temel Kavramlar .....	29
2.5.2. Motor Gelişim Dönemleri .....	29
2.5.3. Motor Gelişim Kuramı .....	31
<b>3. MATERYAL VE METOT.....</b>	<b>34</b>
3.1. Eğitsel Materyal Hazırlama Aşaması.....	34
3.2. Veri Toplama Araçları .....	34
3.2.1. Büyük Kas Becerilerini Ölçme Testi.....	35
3.3. Eğitim Programı .....	42
3.4. Araştırma Deseni.....	46

3.5. Evren ve Örneklem .....	47
3.6. Verilerin Analizi.....	48
<b>4. BULGULAR.....</b>	<b>50</b>
<b>5. TARTIŞMA.....</b>	<b>55</b>
<b>6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>	<b>62</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>64</b>
<b>EKLER .....</b>	<b>69</b>
Ek 1. Büyük Kas Becerilerini Ölçme Testi .....	69
Ek 2. Günlük Planlar .....	71
Ek 3. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Etik Kurul İzni .....	85
Ek 4. Valilik İzni .....	86
EK 5. Veli İzin Dilekçesi .....	87
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>88</b>

## 1. GİRİŞ

Eđitim; bireyin davranışında kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istendik deđişme meydana getirme sürecidir (Ertürk, 1998). Eđitimin temel amacı ise bireylerin sahip oldukları tüm potansiyelleri en üst düzeyde geliřtirmek, onların kendileri ve içinde yaşadıkları toplumun uyumlu ve üretken bireyleri olmalarına yardımcı olmak, kısacası onları yaşamla baş edebilecek tüm becerilerle donatmaktır (Girgin, 2009).

Okullarda yapılan eğitime, öğretim denir (Sönmez, 2010). Okullar öğretim faaliyetlerinin hazırlanan bir program çerçevesinde planlanarak düzenli ve kontrollü olarak yapıldığı yerlerdir.

Öğrenme biyolojik, psikolojik ve sosyal deđişkenler ile süreçlerin etkileşimiyle ortaya çıkan, oldukça karmaşık ve çeşitli boyutları olan bir oluşumdur (Ersanlı, 2005). Öğrenmenin verimli bir şekilde gerçekleşebilmesi için eğitim öğretim ortamlarında uygun stratejilerin, yöntemlerin ve tekniklerin kullanılması gerekmektedir.

Öğretim stratejisi; uygun modelin ve yaklaşımın belirlenerek, öğrenme faaliyeti için çerçeve oluşturulmasıdır. Eğitim öğretim etkinliğinin kazanımlarına ulaşmasını sağlayan, yöntem ve tekniklerin belirlenmesine yön veren genel bir yaklaşımdır. Sunuş yoluyla öğretim, buluş yoluyla öğretim gibi çeşitli öğretim stratejileri mevcuttur.

Öğretim yöntemi; içeriđi etkili bir şekilde kazandırabilmek ve öğrenmeyi sağlayabilmek için izlenen yoldur. Anlatım, tartışma, gösterip yaptırma gibi çeşitli öğretim yöntemleri bulunmaktadır.

Öğretim tekniđi; belirlenen öğretim yönteminin uygulanış biçimi ya da sınıf içinde yapılan işlemlerin bütünüdür. Sunu, münazara, eğitsel oyun gibi çeşitli öğretim teknikleri mevcuttur.

Öğretim stratejileri, yöntemleri ve teknikleri toplumsal deđişime paralel olarak gelişim göstermektedir. Nesillerin ilgilerindeki farklılaşma nedeniyle her geçen gün nasıl öğretilceđi sorusunun yanıtı deđişmektedir. Bu durum teknolojik gelişmelerin insan hayatını sürekli artan bir şekilde etkilemesinin ve ortaya çıkan yeni ihtiyaçların sonucudur.

Teknoloji; belirlenen hedefleri gerçekleřtirmede, ihtiyaçları karşılamada ve hayatı kolaylařtırmada dođruluđu ispatlanmış bilgileri organize etmede kullanılan pratik uygulamalardır (İřman, 2011). Bu uygulamalar sonucu birçok alanda kullanılabilen

teknolojik araçlar ortaya çıkmaktadır. Öğrenci öğrenirken duymak, görmek, dokunmak, mümkün olduğu kadar fazla duyu organını harekete geçirmek ve öğretim araçlarını kullanarak derse aktif bir şekilde katılabilme ihtiyacı hissetmektedir (Kıldan ve Ünver, 2007). Bu ihtiyaçların tamamının karşılanması teknolojik araçların eğitim ortamına dahil edilmesiyle sağlanmaktadır.

Eğitim ile günlük hayat, sürekli bir etkileşim içerisindedir bu da teknolojiyle birlikte ortaya çıkan bilgisayar gibi araç gereçlerin öğretim ortamlarında kullanımının önünü açmaktadır. Bilgisayar destekli eğitim; kişilerin öğrenme hızı, hazırbulunuşluk gibi bireysel özelliklerine ve görsel, işitsel gibi öğrenme stillerine uygun, birçok araçla etkileşimli ve anlık dönüt elde edilebilen bir öğretim yöntemidir.

Gelişim canlıda; iç ve dış etkenler sonucu birbirine bağlı ve düzenli biçimde ortaya çıkan ilerleyici bir dizi değişikliklerdir (Muratlı, 2013). Gelişim; büyüme, olgunlaşma, hazırbulunuşluk ve öğrenme gibi kavramları kapsamaktadır ayrıca bilişsel, duyuşsal ve devinişsel gibi farklı alanlara ayrılmaktadır. Bireylerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimlerine spor eğitimi önemli katkılar sağlamaktadır (Mirzeoğlu, 2013).

Beden eğitimi ve spor; hayatın değişik dönemlerinde öğrenme, yarışma, sağlıklı kalma gibi farklı özellikleriyle yer alan, tarihsel süreçle birlikte gelişim gösteren, zihinsel ve fiziksel etkinlikler bütünüdür. Sportif faaliyetler fiziksel yeteneği ve uygunluğu, büyümeyi ve gelişmeyi, büyük ve küçük kas gruplarının verimli bir şekilde kullanımını olumlu yönde etkilemektedir.

Eğitim öğretim sisteminin her kademesinde sportif faaliyetlere beden eğitimi ve spor derslerinde planlı bir şekilde yer verilmektedir. Beden eğitimi ve spor dersleri çocuklara; sağlıklı ve mutlu bir şekilde yaşama bilincini, temel hareket becerilerini doğru bir şekilde gerçekleştirebilmeyi, boş zamanlarını değerlendirebilme yeteneğini, dinlemeyi ve ruhsal yönden rahatlayabilme özelliğini, demokratik tutum ve davranışlar geliştirebilmeyi kazandırmaktadır (Demirci, 2006).

Psikomotor gelişim yaşam boyu devam eden bir süreç olarak genel anlamda; motor becerilerde azalma ya da yeni bir becerinin kazanılması gibi tüm fiziksel değişimleri içermektedirken, çocuklarda; hareket ve fiziksel yeteneklerin gelişimini kapsamaktadır (Özer ve Özer, 2014). Çocuklarda yer değiştirme, nesne kontrol ve denge gibi motor gelişim bileşenleri temel hareket becerilerini oluşturmaktadır.

Temel hareket becerileri daha sonra kazanılacak olan spora özgü becerilerin temelini oluşturmaktadır dolayısıyla öncelikli olarak çocuklarda bu alandaki gelişime yönelmek önem arz etmektedir. Bu dönemde becerinin sonucuna değil yapılış sürecine odaklanılmalıdır örneğin çocuğun ne kadar hızlı ya da uzun süre koştuğu değil bu beceriyi bütün ölçütleri sağlayarak doğru bir şekilde yapabilmesi önemlidir. Hareketin doğru yapılması, becerinin geliştirilerek farklı spor dallarında uygulanmasının önünü açacaktır. Yana kayma becerisi geliştirilerek tenis, basketbol, eskrim gibi sporlarda kullanılabilir.

Okullarda hareket eğitimi sırasında öğretilen konu ile ilgili bilginin paylaşılması ve bedeni zorlayıcı becerilerde öğrencilerin ustalaşması hedeflenmektedir. Etkili şekilde öğrenme, bilgi ve deneyimlerin birleştirilmesi ile ortaya çıkmaktadır. Hareketlerin öğretilmesi sırasında açıklama, gösteri, uygulama ve denetleme süreçlerinde çocukların algı sistemlerinin harekete geçirilmesi için görsel araçlara ihtiyaç vardır. İnsanın algısı görme, duyma ve dokunma formlarından oluşurken bilgisayar destekli eğitim bireysel öğrenme farklılıklarını dikkate alarak değişik biçimlerde öğrenme fırsatları sunmaktadır. Öğrencilerin öğrenme ve bellekte tutabilme potansiyellerini en üst düzeyde sergileyebilmeleri için gerekli motivasyonel desteği sağlamaktır. Bilgisayarda hareket görüntülerinin yakınlaştırılması ve uzaklaştırılması ile görüntü akışının hızlandırılması ve yavaşlatılması hareketin inceliklerinin öğretilmesinde eşsiz fırsatlar oluşturmaktadır. Beden eğitimi derslerinde multimedya araçlarının kullanım çeşitliliği ve önemi gittikçe artmaktadır (Zhang, 2012).

Spor bilimleri alanının hem teorik hem de pratik unsurlardan oluşması itibariyle eğitim-öğretim uygulamaları geleneksel yöntemlerden farklı kurgulanmalı, teknoloji destekli yöntemler uygulanmalı ve bu alandaki çalışma sayısı artırılarak literatürdeki eksiklikler giderilmelidir. Bilgisayar destekli eğitim sistemlerinin spor bilimleri alanında uygulanmasıyla ilgili araştırmalar yeterli düzeyde değildir.

Bu çalışmada beş-altı yaş grubu çocuklara uygulanan teknoloji destekli ve beceri temelli oyunların yer aldığı bir öğretim sisteminin çocukların temel hareket beceri gelişimine etkisinin araştırılması amaçlanmıştır.

## 2. GENEL BİLGİLER

### 2.1. Eğitim

Eğitim; öğretim ve öğrenme sonucu kişinin, içinde yaşadığı toplumun değer yargılarına uygun olan yetenek ve tutumlar ile olumlu nitelikte olan diğer davranış biçimlerini geliştirmesine yönelik süreçtir (Binbaşıoğlu, 1988).

Toplumun değer yargılarına uygun yetenek ve tutumlar istendik davranışları ifade etmektedir. Her kültürün kendine özgü davranış biçimleri vardır. Eğitim; toplumların kültürel birikimlerinin yansımaları olan davranış ve birçok diğer kazanımı nesilden nesile aktarmaya yarayan bir araçtır.

Eğitim genel anlamda resmi (formal) ve resmi olmayan (informal) şeklinde ikiye ayrılmaktadır.

Resmi eğitim belirli bir plan doğrultusunda, bilimsel temellere dayanan, sistemli etkinlikleri içerir. Okullar ve halk eğitim merkezleri gibi kurumlarda, kazanımların en iyi şekilde elde edilebilmesini sağlayan uygun öğretim strateji, yöntem ve teknikler eşliğinde, belli bir zaman diliminde gerçekleştirilir. Okul çatısı altında, belirli bir sıra izleyerek ve yaş gruplarını dikkate alarak gerçekleşen örgün eğitim etkinliklerinin yanı sıra bu sisteme hiç girmemiş, herhangi bir basamağında eğitim gören ya da bu basamakların birinden ayrılmış olan bireylere ilgi ve gereksinim duydukları alanda verilen yaygın eğitim etkinliklerini de kapsamaktadır.

Resmi olmayan eğitim, bir plan dahilinde gerçekleşmeyen ve bilimsel temellere dayanmayan gelişigüzel eğitsel etkinlikleri içermektedir. Bireyin çevresiyle etkileşime girmesi sonucu istendik ya da istenmedik davranış değişikliklerinin meydana gelme sürecidir.

Teknolojik gelişmeler her geçen gün insan hayatını biraz daha fazla etkilemektedir. Bu etkileşimin toplumsal yaşama birçok alanda yansımaları olmaktadır. Bu alanlar arasında eğitim en üst sıralarda yer alır. Eğitim ile teknoloji zamanla birbirlerine yön veren iki kavram haline gelmiştir. Teknolojik gelişmelerin açığa çıkmasında en büyük etken eğitimidir. Başarılı bir eğitimin gerçekleşmesi için ise bu süreçte teknoloji kullanımı kaçınılmazdır.

Eğitim teknolojisi öğretme-öğrenme ortamlarını etkili bir şekilde tasarlayan, öğrenmeyi zenginleştiren, öğretme ve öğrenmede meydana gelen sorunları çözen, ürünün kalitesini ve kalıcılığını artıran akademik sistemler bütünüdür (İşman, 2011).

### 2.1.1. Eğitsel Oyun

Oyun; belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci olarak tanımlanabilir (Aral ve ark., 2001). Oyun kavramı insanlık tarihi kadar eskidir ve bütün kültürlerde yer almaktadır. Bireysel olarak değerlendirildiğinde ise oyun insanların bütün yaşamı boyunca özellikle de çocukluk döneminde önemli bir yere sahiptir.

Oyun içerisindeki sürekli hareketlilik hali solunum, dolaşım ve sindirim gibi sistemlerin düzenli bir şekilde çalışmasını sağladığından fiziksel gelişimi ve sağlıklı bir vücudu olumlu yönde etkilemektedir. İçeriğinden dolayı oyunlar; kurallara uymayı, başkalarına karşı saygı duymayı, iyi ve kötü kavramlarını tanımayı, paylaşımda bulunmayı, hoşgörülü olmayı ve işbirliğinde bulunmayı öğretirken sosyal gelişime katkı sağlamaktadır. Doğası gereği oyun; kendine güven, çabuk karar verme, yaratıcılık, dürüstlük gibi özellikleri ortaya çıkarıp içselleştirme olanağı sunduğundan kişilik gelişimine faydalıdır. Sürekli olarak algılama, yorumlama ve değerlendirme gibi zihinsel faaliyetler içerisinde olmayı gerektirerek öğrenmeyi sağlayan oyun, zeka gelişimine faydalıdır. Bunun yanı sıra bilgilenme sürecinde bir araç olan oyun dokunma, görme, duyma ve hissetme duyularını kullanarak verimli ve kalıcı bir şekilde öğrenmeyi sağlar. Bu faydalar eşliğinde oyunlar eğitsel alanlara taşınarak planlı bir şekilde eğitim-öğretimin kazanımlarıyla ilişkilendirilerek daha yararlı hale getirilmektedir.

Oyun; geliştirilmek istenen özelliklerin çekici ve kalıcı bir şekilde öğretilmesinde kullanılan önemli bir araç olarak görülmektedir. Eğitsel oyun planlamasında ve seçilmesinde; oyunun eğitsel değerine, amacına, yerine, süresine, araç ve gereçlerine ayrıca oyuncu seviyesine dikkat edilmelidir (Hazar, 2000). Oyun sonunda katılanların hangi kazanımları elde edeceği bilinmelidir. Oyuncuların cinsiyet, yaş ve beceri düzeyleri dikkate alınmalıdır. Seçilen alanın oyun için uygun güvenliğe ve açık ya da kapalı olma gibi özelliklere sahip olması gerekmektedir. Araç gereçler belirlenirken maliyet ve kullanım kolaylığı unsurları göz önünde bulundurulmalıdır. Katılımcıların sıkılmayacağı ve çok fazla yorulmayacağı süreler belirlenmelidir.

## **2.2. Öğretim ve Öğrenme**

Öğretim; eğitim sürecinde istendik davranış değişikliğini kazandırma, öğrenmeyi gerçekleştirme, kılavuzlama ve yönlendirme faaliyetidir (Koçak, 2012).

Öğrenme, bireyin çevresiyle belli bir düzeydeki etkileşimleri sonucunda meydana gelen nispeten kalıcı izli davranış değişikliği olarak tanımlanmaktadır (Senemoğlu, 2012).

Davranış canlıların içsel-dışsal uyaranlar sonucu oluşturduğu her türlü tepkidir. Öğrenme sonucu oluşan davranış değişikliklerinin tamamı doğrudan gözlenemeyebilir, böyle durumlarda test gibi yardımcı araçlar kullanmak gerekir.

### **2.2.1. Öğrenme Stilleri**

Öğrenme gerçekleşirken her birey kendine özgü yollar kullanır. Bu yollar kişinin doğuştan sahip olduğu ve onun başarısını etkileyen karakteristik özelliklerini, öğrenme stillerini oluşturur. Eğitim faaliyetlerinin hazırlanmasında öğrenme stilleri dikkate alınırsa etkinliklerden her öğrenci eşit bir şekilde yararlanabilir. Görsel, işitsel ve kinestetik/dokunsal olmak üzere üç öğrenme stili mevcuttur.

#### **Görsel öğrenenler**

Görsel öğrenen öğrenciler;

- Görerek öğrenirler, okuma ve gözlem etkinliklerini tercih ederler.
- Günlük yaşantılarında genellikle düzenli ve titizdirler, dağınıklıktan rahatsız olurlar.
- Harita, poster, şema, video gibi görsel araçlar yardımıyla daha kolay ve kalıcı bir şekilde öğrenirler.
- Kavramları şekillere ve sembollere dönüştürerek bellekte daha kolay tutabilirler.

#### **İşitsel öğrenenler**

İşitsel öğrenen öğrenciler;

- Konuşmayı ve konuşulanları dinlemeyi severler, konuşarak ve tartışarak öğrenirler.
- İşitsel uyaranlardan oluşan materyaller öğrenmelerini kolaylaştırır.
- Sessiz ortamlarda, yüksek sesle okuduklarını daha iyi anlarlar.
- Noktalama işaretleri ve yazımda çok hata yapabilirler.



- İkili veya grup çalışmalarında konuşma ve dinleme olanaklarına sahip olduklarından daha iyi öğrenirler.

### **Kinestetik/dokunsal öğrenenler**

Kinestetik/dokunsal öğrenen öğrenciler;

- Sürekli aktiftirler ve hareket halindedirler, kendilerine dokunularak verilen mesajları daha çabuk algırlar.
- Fiziksel temas kurarak ve yaparak-yaşayarak daha iyi öğrenirler.
- Çok hareketli oldukları için sınıf içerisinde zaman zaman disiplin problemleri yaşayabilirler.
- Deneysel, gösterip yaptırma ve drama gibi öğretim teknikleri kullanılırsa daha iyi öğrenirler.
- Dağınıklardır ve planlı yaşamdan hoşlanmazlar.

### **2.2.2. Zeka Türleri**

Öğrencilerin öğrenme stilleri kadar sahip oldukları zeka türlerinin de bilinmesi ve buna göre öğretim faaliyetlerinin düzenlenmesi gereklidir (Balcı, 2009). Zeka alanlarının birkaçı veya her biri sistematik bir biçimde düzenlendiğinde öğretim programlarındaki hedef davranışları öğrencilere kazandırma başarısı artar ve öğrenme-öğretme ortamı daha etkili ve olumlu hale dönüşür (Akınoğlu, 2012). Gardner zeka alanlarını sözel-dilsel, matematiksel-mantıksal, görsel-uzamsal, bedensel-kinestetik, müzikal-ritmik, sosyal-kişilerarası, içsel-öze dönük ve doğa zekası olarak sekiz farklı boyutta ele almıştır.

#### **Sözel-dilsel zeka**

Dilin temel işlemlerini ve sözcükleri etkili kullanabilme yeteneğine sahip, sözel olarak etkili bir iletişim kurabilen, hafızaları kuvvetli bireylerdir. Okuma, yazma ve dinleme yoluyla öğrenirler. Sözlük kullanmayı ve kitap okumayı severler. Yabancı dillere karşı ilgilidirler.

#### **Matematiksel-mantıksal zeka**

Mantık kurallarına hakim, neden-sonuç ilişkisi kurabilen, rakamlarla işlem yapmayı seven, soyut ve kavramsal düşünebilen bireylerdir. Araştırma, inceleme, problem çözme ve proje tabanlı öğretim yöntemleri öğrenmeleri için uygundur. Satranç ve benzeri strateji oyunlarına ilgi duyarlar.

### **Görsel-uzamsal zeka**

Nesneleri üç boyutlu olarak görebilen, grafikleri yorumlamada başarılı, çevresindekilere oranla daha fazla hayal kuran, resim ve sanat etkinliklerinden hoşlanan, bireylerdir. Yön ve adres bulmada başarılıdırlar. İnsanların yüzlerini kolay kolay unutmazlar.

### **Bedensel-kinestetik zeka**

Duygu ve düşüncelerini ifade ederken beden dilini kullanan, psikomotor becerilerde başarılı, taklit yetenekleri iyi olan bireylerdir. Sportif alanlarda başarılıdırlar. Yapararak ve yaşayarak öğrendiklerinin kalıcılığı daha uzun sürelidir.

### **Müzikal-ritmik zeka**

Müzik aleti çalabilme yeteneğine ve ritim duygusuna sahip, çalışırken müzik dinlemeyi seven ve şarkı sözlerini iyi hatırlayan bireylerdir.

### **Sosyal-kişilerarası zeka**

Çevresindekilerle etkili iletişim kurabilen, etkinliklerde ön planda olan, insanların duygu, düşünce ve ihtiyaçlarını anlayabilen bireylerdir. İşbirliğine dayalı yöntemler öğrenmeleri için uygundur. Lider görünümündedirler ve problemi olan arkadaşlarına yardım etmeyi severler.

### **İçsel-öze dönük zeka**

Güçlü ve zayıf yönlerini iyi bilen, kendisini tanımada başarılı, yalnız çalışmayı seven, özgüvenleri yüksek bireylerdir.

### **Doğa zekası**

Çevreye karşı duyarlı, canlı-cansız varlıkların sınıflandırmasını doğal ortamlarında yapabilen, açık havada bulunmaktan hoşlanan, mevsimlere ve iklim olaylarına karşı ilgili bireylerdir.

### **2.2.3. Etkili Öğretim ve Öğrenmenin Genel ilkeleri**

Etkili bir öğretim ve öğrenim için eğitimcilerin ve öğrencilerin üzerinde durması gereken bir takım ilkeler mevcuttur. Bu ilkeler doğrultusunda işlenen dersler her iki taraf için de eğitim-öğretim sürecinin verimliliğini artıracaktır. Güdüleme-güdülenme, dikkat, dönüt-düzeltilme-pekiştirme, ilişki kurma, aktif katılım, değerlendirme gibi farklı öğretme-öğrenme kuramları doğrultusunda oluşturulan öğretim ve öğrenme ilkeleri mevcuttur (Tok, 2007) ayrıca bunlara öğrenciye yönelik,

bilinenden bilinmeyene, somuttan soyuta, yakından uzağa, kolaydan zora, ekonomiklik, bütünlük, yaparak yaşayarak öğrenme ilkelerini de ekleyebiliriz.

### **Güdüleme-güdülenme**

Öğretim ve öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleşmesinde eğitimcinin güdüleme yoluyla öğrencilerde güdülenmeyi sağlaması önemlidir. Bir davranışın başlamasını ve sürdürülmesini sağlayan güdü kişileri belirli hedeflere yönelterek harekete geçmelerinde önemli rol almaktadır.

### **Dikkat**

Öğretim sürecinin başında öğrencilerin etkinliğe yoğunlaşması ve dikkatlerini buraya yönlendirmesi gerekmektedir. İlginin bir konu üzerine çekilmesi öğrenmenin daha rahat meydana gelmesini sağlamaktadır.

### **Dönüt-düzeltilme-pekiştirme**

Öğrenmenin gerçekleşmesinde ve devamlılığının sağlanmasında dönüt, düzeltme ve pekiştirme göz ardı edilmemelidir. Dönüt öğrenci davranışının sonucunda öğretmen tarafından verilen mesajların bütünü ifade etmektedir. Düzeltme yanlış bir öğrenmenin giderilmesini sağlayan bir araç iken pekiştirme davranışın sıklığını artırmaya yarayan uyarıcıdır. Gösterilen davranışın türüne göre öğrenciye ve ortama uygun tepkiler ortaya konularak başarılı bir eğitim-öğretim sağlanır.

### **Öğrenciye görelilik**

Her öğrencinin bilgi seviyesi, öğrenme hızı, psikolojik ve fizyolojik yapısı birbirinden farklıdır bu nedenle eğitim-öğretim faaliyetleri kapsamında yapılan etkinliklerde bireysel özellikler göz önünde bulundurulmalıdır. Öğretim faaliyetleri öğrenci düzeylerine uygun gerçekleştiği oranda etkili olur.

### **Bilinenden bilinmeyene-ilişki kurma**

Öğrencilerde var olan bilgi ve beceriler dikkate alınarak eğitim-öğretim faaliyetleri gerçekleştirilmelidir. Kazanılacak yeni bilgilerin önceki öğrenmelerle ilişkilendirilmesi öğretimi ve kalıcılığı sağlamada etkilidir.

### **Somuttan soyuta**

Öğrenmenin gerçekleşmesi için mümkün olduğunca somutlaştırma yapılmalıdır. İnsan zihninin gelişimi somuttan soyuta doğru olduğundan öğrenciler elle tutabilecekleri, görebilecekleri ve duyabilecekleri kavramları daha iyi öğrenirler.

### **Yakından uzağa**

Öğretim esnasında yer, yaşantı ve zaman gibi kavramlar kullanılırken öğrencilere yakın olandan başlanılarak aşamalı olarak uzaklaşmalıdır. Kişilerin dikkatleri öncelikle yakınlarına yoğunlaştığından bu alanlarda bilgi düzeyleri ve kavramaları daha yüksektir.

### **Kolaydan zora**

Öğretim sürecinde öncelikle kolay olan bilgilerin verilmesi ve seviyenin giderek artırılması daha uygundur. Öğrenciler basit olanı rahat bir şekilde anlayarak sonrasındaki karmaşık bilgilere sağlam bir temel oluşturur.

### **Ekonomiklik**

Eğitim-öğretim süreci emek, zaman ve para gibi kavramlar açısından ekonomik olmalıdır. Düzenlenen etkinliklerde yüksek maliyetlerden kaçınılmalı ve mümkün olduğunca boşa enerji harcanmamaya özen gösterilmelidir.

### **Bütünlük**

Öğretim kişileri sadece bilgi boyutuyla değil her yönüyle bir bütün olarak ele almalıdır. Öğrencilerin bedensel ve duygusal yapısı, ahlaki ve sosyal özellikleri göz önünde bulundurularak etkinlikler gerçekleştirilmelidir.

### **Yaparak, yaşayarak öğrenme-aktif katılım**

Etkili bir öğrenmenin gerçekleşmesi kişinin etkinliklere aktif ve sürekli katılımıyla meydana gelmektedir. Birey kendi yaşantısı sonucu davranışlarında değişim meydana getirmelidir.

### **Değerlendirme**

Eğitim-öğretimin sonuçlarıyla beraber değerlendirilmesi başarıya ulaşma sürecinde önemli bir etkinliktir. Değerlendirme; öğretim hedeflerine, içeriğine ve öğrenci gelişim düzeyine uygun olarak çok yönlü bir şekilde proje, sözlü ve yazılı gibi araçlar kullanılarak gerçekleştirilmelidir. Öğretimin artıları ve eksileri belirlenerek daha etkili bir öğrenme sağlanmalıdır.

### **2.2.4. Öğretim Stratejileri**

Öğretim stratejisi, belirlenmiş hedeflerin gerçekleştirilmesine yönelik olarak öğretim yöntemlerini, tekniklerini ve ortam özelliklerini belirlemede temel olan genel bir bakış açısidir (Şahan ve ark., 2012). Öğretim stratejisi belirlenirken kazanım, içerik, öğretim sürecinde temel alınan felsefe, süre, maliyet, ortam, öğrenci grubunun ve

öğretmenin özellikleri gibi değişkenler dikkate alınmalıdır. Sunuş, buluş ve araştırma-inceleme yolu üzere öğretim stratejileri üçe ayrılmaktadır.

### **Sunuş yoluyla öğretim stratejisi**

Olgu, kavram ve genellemelerin öğretmen tarafından düzenli bir şekilde sıralanarak öğrenciler tarafından öğrenilmeye hazır bir durumda sunulduğu, açıklayıcı bir üslupla kavram ve genellemelerin öğretildiği stratejidir (İçen, 2012). Ausubel'in görüşleri bu öğretim stratejisini desteklemektedir.

Öğretmen; sürecin merkezinde yer alarak, bilgiyi sağlayan, ilke, genelleme ve kavramları sunan, paylaşılan bilgileri örneklerle destekleyen bir rol üstlenmektedir. Öğrencilerin aktif katılımı desteklenerek, bilgiyi anlamlandırmaları sağlanmalıdır. Temel kavramlara dayalı gerçekleşen öğrenmelerde konular önceki bilgilerle ilişkilendirilerek genelden özele doğru ve sırayla ilerleyerek öğrencilerin anlamlı öğrenmesinin yolu açılmış olur.

Sunuş stratejisi kullanılacak bir dersin planlaması; amaçların, konu özelliklerinin ve örneklerin belirlenmesi olarak üç aşamada meydana gelmektedir. İlk aşamada; dersin kazanımları oluşturularak, öğrencilerin neleri anlayıp yapabilir duruma geleceği belirlenmelidir. İkinci aşamada; içeriğin özellikleri belirlenerek hangi öğretim sürecinin daha uygun olacağı hakkında fikir sahibi olunmalıdır. Üçüncü aşamada ise öğretilecekleri benimsemeye yardımcı olacak en iyi örnekler seçilmelidir.

### **Buluş yoluyla öğretim stratejisi**

Öğrencilerin bilgiyi bulmaya yönelmesine, konuyu günlük hayatla bağdaştırmasına, etkin düşünmesine, kavramlar arasında kendine göre bağ kurmasına, kendi gözlemleriyle yorum yapmasına buluş yoluyla öğretim stratejisi olarak sağlamaktadır (Sülün ve ark., 2006). Bruner'in fikirleri bu stratejiyi desteklemektedir.

Öğretmen bilgiyi hazır bir şekilde sunma yerine, öğrencinin kendi kendine öğrenebileceği ortamı oluşturmakla yükümlüdür. Örnekler basitten karmaşığa doğru ve öğrencinin merakını uyandıracak şekilde verilmeli ayrıca karşılaşılan problemin çözümü için uygun ipuçları ve yeterli zaman sağlanmalıdır. Etkinliklerde tümevarım yöntemi tercih edilmelidir.

### **Araştırma-inceleme yoluyla öğretim stratejisi**

Araştırma-inceleme yoluyla öğretim stratejisi; bilimsel yöntemleri günlük ders oturumu gibi küçük zaman dilimlerine sıkıştırılan alıştırma vasıtasıyla öğrencileri

doğrudan bilimsel süreçlerin içerisine katan bir yaklaşımdır (Sünbül, 2011). Dewey'in düşünceleri bu stratejiyi desteklemektedir.

Öğrenciler bilgiye ulaşmada bilimsel yaklaşımları tercih ederler. Bilimsel süreçte gözlem yapma, soru sorma, hipotez kurma, tahmin etme, inceleme, yorumlama ve iletişim kurma adımları yer almaktadır (Ash, 2000). Bu adımlar sırasıyla takip edilerek sonuca ulaşılır ve öğrenme gerçekleştirilir. Bu strateji sayesinde eleştirel düşünme, grup halinde çalışma ve problem çözme becerilerini kazanırlar.

Öğretmen problemin çözümü için araç-gereç ve kaynaklar konusunda yol gösterici olmalıdır. Araştırma sürecini başlatarak kavramların ya da materyallerin anlaşılmasını sağlamalıdır.

### **2.2.5. Öğretim Yöntemleri ve Teknikleri**

Uygun öğretim yöntem ve tekniğinin belirlenmesi eğitim-öğretim sürecinde başarıyı artıran en önemli etkenlerden biridir. Spor bilimleri alanında komut (A stili), alıştırma (B stili), işbirliğine dayalı eşli çalışma (C stili), kendini denetleme (D stili), katılım (E stili), buluş (F stili), problem çözme (G stili), kişisel program öğrencinin tasarımı (H stili), öğrencinin başlatması (I stili) ve kendine öğretme (J stili) yöntem ve teknikleri mevcuttur (Mosston ve Ashworth, 2008). Bu yöntem ve teknikler yelpaze şeklinde sıralanırsa hazırlık, uygulama ve değerlendirme evrelerinde merkezin öğretmenden öğrenciye A'dan J'ye doğru değiştiği görülür. Her bir stilin konu alanına göre kendine özgü olumlu ve olumsuz özellikleri bulunmaktadır bu nedenle aralarında üstünlük bakımından sıralama yapmak uygun değildir.

#### **Komutla öğretim (A Stili)**

Öğretmenin vermiş olduğu komutları öğrencinin takip etmesiyle oluşan süreçtir. Öğretmen etken, öğrenci ise edilgen yapıdadır. Öğretim süresince bütün kararlar öğretmene aittir. Öğretmen çalışmayı detaylı bir şekilde model olarak bir kişiyi ya da fotoğraf, video gibi görselleri kullanarak açıklar. Öğretmen; öğrencinin performansına göre sürekli olarak dönütler sunarak etkili bir uyarıcı-tepki ilişkisi ortaya koyar. Hareketin tekrarı performansın iyileştirilmesinde etkilidir. Gösterme ve açıklama için ayrılan süre kısa tutularak, çalışmaya daha fazla zaman ayrılmaktadır. Grubun eşzamanlı olarak performans göstermesi, bir modelin taklit edilmesi, zamanın verimli bir şekilde kullanılması ve güvenliğin ön planda tutulması gibi hedeflerin gerçekleştirilmesi için uygun bir yöntemdir. Sürekli aynı ifadeler yerine farklı şekillerde

komut vermek daha uygundur. Hareketi gerçekleştirme esnasında birkaç kişinin zorluk çekmesinden dolayı bütün sınıfın durdurulması dikkatin dağılmasına ve akışın bozulmasına neden olur.

### **Alıştırma ile öğretim (B Stili)**

Öğrencilerin bazı kararları almada söz sahibi olduğu yöntemdir. Belirlenen bir alıştırmaya açıklanıp gösterildikten sonra mümkün olduğunca benzer şekilde uygulanmalıdır. Hareketin tekrarı performansın iyileştirilmesinde etkilidir. Öğrenci duruş, yer, çalışmaların sıralaması, başlama zamanı, hız ve ritim, durma zamanı, aralık, kıyafet ve görünüm ile açıklık getirme için başlangıç soruları konularında kararlar vermelidir. Öğretmenin etkinlik boyunca öğrenciye güven duyması gerekirken, öğrenci de alıştırmayı yapmanın yanı sıra bu konulardaki kararları sağlıklı bir şekilde alabilmelidir. Öğretmen alıştırmayı tanıtır, yapılması gereken çalışmalar hakkında bilgi verir ve sonrasında her öğrenciye ihtiyaç duyduğu dönütleri sunar. Belirli bir örneğe göre yapılması gereken ve hatasız/hatalı ölçütleriyle değerlendirilebilecek alıştırmalar seçilmelidir. Öğrencilere yönelik alıştırmaların ölçütlerini içeren görev kağıtları hazırlanabilir. Çalışma kartları öğrencinin hareketi anımsamasına, takıldığı yerlerde ölçütleri inceleyerek öğretmenden daha az dönüt almasına böylelikle de daha etkili bir öğrenmenin gerçekleşmesine yardımcı olur.

### **İşbirliğine dayalı karşılıklı çalışmayla öğretim (C Stili)**

Öğretmen tarafından sunulan bilgilerin arkadaş kontrolünde uygulandığı ve alıştırmalarla öğrenmenin gerçekleştiği yöntemdir. Yöntemin yapısında karşılıklı iletişim, sosyal etkileşim, anlık geri bildirim alma ve verme vardır. Eşlerin belirlenmesinde alıştırmaların türüne uygun olarak öğrencilerin ya da öğretmenin seçim yaptığı boy, kilo ve beceri düzeyi gibi ölçütlerin de dikkate alınabileceği yöntemler kullanılabilir. Eşlerden birisi alıştırmayı yaparken diğeri gözlemlemeli ve öğretmen tarafından belirlenen performans ölçütlerine uygun anlık dönütler sunmalıdır. Bu işlemler eşler arasında dönüşümlü olarak gerçekleştirilmelidir. Öğretmen ve alıştırmayı yapan sadece gözlemci ile iletişime geçebilirken, gözlemci her ikisiyle de iletişim kurmalıdır. Öğretmen gerekli dönütleri alıştırmayı yapana değil gözlemciye sunmalıdır. Çalışmayı yapan öğrenci alıştırmayla öğretim yöntemindeki gibi yer, zaman, hız, çalışma sıralaması, kıyafet ve görünüm gibi konularda kararları vermelidir.

Öğretmen performans ölçütlerinin yer aldığı bir kağıt ya da kart hazırlamalıdır. Performans ölçüt kağıdında; alıştırmaya detaylı bir şekilde resimler kullanılarak açıklanmalı, gözlemcinin görevleriyle alakalı dönütlerle ilgili örnek cümlelere ve yönlendirmelere yer verilmelidir. Eşler arasında anlaşmazlık yaşanırsa her ikisine de görevini hatırlatarak işlerini yapmalarını sağlayın.

### **Öz denetim-kendini denetleme ile öğretim (D Stili)**

Öğretmenin sunduğu bilgiler doğrultusunda, öğrencinin tek başına yaptığı uygulama ve değerlendirmelerle gerçekleşen öğretim etkinliğidir. Öğrencinin, hareketi gözlemledikten sonra uygun ölçütlere göre nesnel bir değerlendirme yapması ve kendi performansının farkına varması önemlidir. Öğretmen öğrencilerin alıştırmalarını, ölçüt formunu kullanma durumlarını ve bu işlerde ne derece başarılı olduklarını izleyerek gerekli dönütleri sunmalıdır. Alıştırmayı belirli bir düzeyde başarabilen öğrenciler, kendilerini değerlendirebilecek seviyeye ulaştığından bu yöntem tercih edilebilir. Öğrenme sürecinin başında yer alan öğrenciler hareketi gerçekleştirirken genellikle ölçütlerin tamamını bilinçli bir şekilde yapamaz, vücutlarının ilgili bölümlerinin yerlerinin farkında olmazlar. Bu farkındalığı sağlamak için kendi hareketinin video kaydı yapılarak öğrenciye izlettirilebilir ya da ortama aynalar yerleştirilerek alıştırmaya esnasında kendisini görmesi sağlanabilir. Öğrencilerin tamamının aynı ya da farklı alıştırmaları yapmasında sakınca yoktur. Öğretim sürecinde ölçütlerin yer aldığı kağıt ya da kartlar kullanılabilir.

### **Katılım ile öğretim (E Stili)**

Öğrencilerin yeteneğine göre istediği beceri düzeyinden ve zorluk seviyesinden etkinliğe başlama kararı verdiği bir öğretim sürecidir. Öğrencilerin kendi yetenekleri doğrultusunda istediği seviyeden hareketlere başlama fırsatı, derse katılımlarını artıracaktır ayrıca bireysel farklılıklar da göz önünde bulundurulmuş olacaktır. Öğretmen yöntemi açıklamalı, performans ölçütlerini belirlemeli ve öğrenciyle iletişim içerisinde olmalıdır. Öğretmenin öncelikle etkinliğin yapılışına değil seviyesine yönelik dönütler sunması gerekir. Özel eğitim gören öğrenciler için önemli bir yöntemdir.

### **Yönlendirilmiş buluş ile öğretim (F Stili)**

Öğretmenin sorumluluğu üstlenerek yönelttiği sorular ve ipuçlarıyla birlikte öğrencinin aşama aşama sonuca ulaştığı süreçtir. Öğretmen kazanımları belirleyerek, onlara ulaştıracak bağlantılı soruların sıralamasını yapar. Öğretmen hiçbir zaman



sonucu söylememeli, öğrencinin vereceği yanıtları sabırla beklemeli ve her birine uygun dönütleri sağlamalıdır. Öğrenci yanıtlarıyla birlikte sürece ortak olur ve karar verme aşamalarında daha fazla söz söyleme hakkına kavuşur. Uzmanlar tarafından zamanla oluşturulan bilgi ve becerilerin öğrenci tarafından bu yöntemle bulunması, öğrenmenin daha etkili bir şekilde gerçekleşmesine neden olur.

### **Problem çözme ile öğretim (G Stili)**

Bir problemin öğrenciler tarafından serbest bir şekilde düşünme, karşılaştırma ve değerlendirme yetenekleriyle birlikte çözülmesi etkinliğidir. Öğretmen konuyu belirledikten sonra odaklanılacak noktayı da seçmelidir. Öğrenciler birbirlerinden farklı çözümler bulabilir fakat önemli olan buldukları çözümleri uygulayarak en doğruya ulaşmalarıdır. Doğru bir çözüm için öğretmenden onay alınmasına gerek yoktur.

### **Kişisel program öğrencinin tasarımı (H Stili)**

Öğretmen konuyu genel hatlarıyla açıkladıktan sonra öğrencilerin hedeflere uygun bir şekilde soruları belirlediği ve çözümler ürettiği süreçtir. Öğrenciler belirlenen konu hakkında komut, alıştırmaya, işbirliğine dayalı karşılıklı çalışma gibi öğretim yöntem ve teknikleri yardımıyla bilgi sahibi olmaları durumunda kendileri için bir program geliştirebilecek düzeye ulaşırlar. Öğretmen, geliştirilen programı inceleyerek ölçütlerin sağlanmasında ve karşılaşılan herhangi bir sorunun çözülmesinde öğrenciyle iletişim halinde olmalıdır.

### **Öğrencinin başlatması ile öğretim (I Stili)**

Bireysel bir şekilde öğrencinin sorumluluk alıp kendisini hazır hissetmesiyle birlikte öğrenmeyi başlatmasına dayanır. Öğretmenin sadece destek olduğu hazırlık, uygulama ve değerlendirme süreçlerinde öğrenci bütün kararları almakla yükümlüdür. Öğrenci işlemleri kayıt altına alarak sonrasında öğretmen veya izleyiciler karşısında bunları sergiler.

### **Kendine öğretme ile öğretim (J Stili)**

Sınıf ortamından bağımsız bir şekilde bireyin öğretmen ve öğrenci rolünü üstlenerek bütün kararları verdiği ve kendisini eğittiği süreçtir. İzleme ve değerlendirme yapacak herhangi birine ihtiyaç duyulmamaktadır.

Komut, alıştırmaya, işbirliğine dayalı, eşli çalışma, kendini denetleme ve katılım yöntemleri (A-E stilleri) bilinenin tekrar ortaya konulmasını sağlarken diğerleri (F-J

stilleri) bilinmeyeninin bulunması ve ortaya konulmasını hedeflemektedir. A-E ile F-J stillerinin ortak özellikleri karşılaştırmalı olarak Tablo 1’de gösterilmiştir.

**Tablo 1.** A-E ile F-J stillerinin karşılaştırmalı olarak ortak özellikleri (Mosston ve Ashworth, 2000)

<b>ORTAK ÖZELLİKLER</b>	
<b>A-E STİLLERİ</b>	<b>F-J STİLLERİ</b>
1. Bilgilerin ve becerilerin (öğretmen ve/veya öğrenci tarafından bilinen şeylerin) tekrar ortaya konulması.	1. Öğretmen ve/veya öğrenci için yeni olan bilgilerin ve becerilerin üretilmesi.
2. Konu bellidir. Asıl olarak gerçekler, kurallar, belirli beceriler içerir (temel bilgi, değişmez bilgi).	2. Konu değişkendir. Asıl olarak kavramlar, stratejiler ve ilkeler içerir.
3. Çalışmayı yapmanın sunulan modelin taklit edilmesi olarak tek bir doğru yolu vardır.	3. Düzenlemede ve performansta seçenekler yaratılması beklenir. Takip edilecek tek bir model yoktur.
4. Modele bağlı kalmayı çalışmak ve öğrenmek için zaman gereklidir.	4. Uygulanan bilişsel işlemler için zaman gereklidir. Tercih ve seçeneklerin üretilmesini ve kabul edilmesini sağlayan duygusal bir hava yaratmak için zaman gereklidir.
5. Asıl olarak kullanılan bilişsel işlemler hafıza ve anımsamadır.	5. Uygulanan bilişsel işlemler karşılaştırma, kategorilere ayırma, problem çözme, buluş yapma ve diğerleridir. Buluş ve yaratıcılık bu bilişsel işlemler yoluyla ortaya konulur. Öğrencinin buluş işlemi, birleşme ve ayrılma işlemleriyle veya bu ikisinin bileşkesiyle gerçekleşir.
6. Dönüt özeldir ve çalışmanın uygulanmasına ve onun modele yakınlığına yöneliktir.	6. Dönüt tek bir çözüme değil, alternatifler üretmeye yöneliktir.
7. Kişisel farklılıklar sadece öğrencinin fiziksel ve duygusal sınırları çerçevesinde kabul edilir.	7. Bu stillerin uygulanması ve devam ettirilmesi için sayı, oran ve üretim şeklinde kişisel farklılıklar gereklidir.
8. Sınıfın iklimi (öğrenme ortamının ruhu) modelin uygulanmasını, tekrarı ve hataların azaltılmasını sağlar.	8. Sınıfın iklimi (öğrenme ortamının ruhu) araştırma yapılmasını, seçeneklerin geçerliliğinin incelenmesini ve bilinenin ötesine geçilmesini sağlar.

### 2.2.6. Öğretim Materyali Tasarlama İlkeleri

Öğretim materyali tasarlama ilkeleri aşağıda sıralanmıştır (Demirci, 2013).

Öğretim materyali;

- Basit, sade ve anlaşılabilir olmalıdır.
- İlgili dersin programını desteklemeli, dersin hedef ve kazanımlarına uygun olarak hazırlanmalıdır.
- Dersin konusunu oluşturan bütün bilgileri değil, önemli vurgulamalar içeren özet bilgileri yansıtmalıdır.
- Önemli özellikleri ortaya çıkaracak şekilde, grafik ve renklendirme gibi görsel vurgulamalara sahip olmalıdır.
- Eğitim değeri taşıyan ve gerçek yaşama dönük görsel-işitsel öğeler barındırmalıdır.
- Öğrencinin alıştırmaya yapmasına, uygulayarak denemesine ve kendi yeterliliklerini sınamasına olanak sağlamalıdır.
- Olabildiğince gerçek yaşama dönük ya da kullanılırken gerçek yaşamla ilişkilendirilmeye uygun olmalıdır.
- Sadece öğretmenin değil, bütün öğrencilerin de rahatlıkla kullanabileceği şekilde tasarlanmalıdır.
- Dayanıklı ve yeniden kullanılabilir bir yapıda hazırlanmalıdır.
- Geliştirilebilir ve güncelleştirilebilir içeriğe sahip olmalıdır.
- Her zaman öğrencinin kolayca ulaşabileceği özellikte ve yerde bulunmalıdır.

### 2.3. Bilgisayar Destekli Eğitim

Bilgi ve iletişim teknolojileri beden eğitimi ve spor öğrencilerinin etkinliklere karşı katılım düzeyini olumlu yönde geliştirerek desteklemektedir ayrıca öğrenme stilleri hakkında özgürce karar verme olanağı sunmaktadır (Stanescu ve ark., 2011). Bilgi ve iletişim teknolojileri bilgisayar ve benzeri araçların kullanımını gerektirmektedir.

Bilgisayarlar; bilgiyi saklayabilme, işleyebilme, istenildiği zaman kısa bir sürede görsel, işitsel ve interaktif olarak sunabilme gibi özellikleriyle eğitim için büyük bir potansiyel oluşturmaktadır (Üçışık ve Tuna, 2004). Sahip olduğu bu potansiyel nedeniyle eğitim sürecinin her aşamasında bilgisayar desteğinden faydalanılabilir.

Bilgisayarla yapılan eğitimde gereksiz bilgi ve çeldiricilerin olmaması, çocuğun dikkatini tek bir yöne yoğunlaştırmasına neden olmakta, dolayısıyla öğrenme kolaylaşmaktadır (Arı ve Bayhan, 1999).

### **2.3.1. Bilgisayar Destekli Eğitimin Olumlu Etkileri**

Bilgisayar destekli eğitim;

- Öğretme-öğrenme sürecinin belirli bir sistem dahilinde planlı ve programlı bir şekilde gerçekleşmesini
- Öğrencinin aktif olarak istediği kadar tekrar yaparak ve anlık dönütler alarak kendi öğrenme hızına uygun çalışmasını
- Dünyadaki herkesin istediği zamanda ve yerde ulaşabileceği birçok zengin içerik sayesinde eğitimde fırsat eşitliğinin ve sürekliliğin önünü açmayı
- Teknolojik gelişmelerin takip edilmesinden ve oyunla öğretim gibi yöntemlerden dolayı öğrencilerin derse karşı ilgisinin artmasını
- Öğretmenin rehber olarak konumlanmasını, her öğrenciyi denetleyebilmesini ve hazırladığı etkinlikleri sürekli olarak ihtiyaca göre düzenleyebilmesini

başarılı bir şekilde sağlar.

### **2.3.2. Bilgisayar Destekli Eğitimin Sınırlılıkları**

Bilgisayar destekli eğitimin sınırlılıkları;

- Ders materyallerin hazırlanabilmesi için uygun ortam, özel bilgi ve beceri gerektirmesi
- Kazanımlara uygun yazılımların maliyetli olması, bulunamaması ya da üreticileriyle iletişim sorunları yaşanması
- Öğrencilerin sosyal yönlerini ve yaratıcılık yeteneklerini istenilen düzeyde geliştirememesi
- Öğretim sürecinde bazı teknik sorunlar ile karşılaşılması ve bunlara müdahale edebilecek yeterlilikte personel sıkıntısı
- Uzun süreli kullanımlar neticesinde oluşacak sağlık sorunları

gibi sınırlılıkları vardır.

### **2.3.3. Video Gösterimiyle Öğretim**

Video, ortamdaki görüntü ve sesin kamera gibi aygıtlar yardımıyla kayıt altına alınması sonucu oluşan içeriktir. Videoların dijital olarak bilgisayar ortamına aktarılması ve burada işlenerek görüntülenmesini mümkündür. Dijital ortama aktarılan videolar üzerinde bilgisayar aracılığıyla düzenlemeler yapılabilir, yazı ve ses eklenebilir, görüntülenmesi aşamasında ise hızlı ve yavaş oynatma gibi efektler kullanılabilir. Videoların bu özellikleri her alanda kullanımlarının önünü açmıştır. Beden eğitimi ve spor öğretiminde bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlara yönelik öğrenme sürecinde videolar, kuramsal bilgileri desteklemeye önemli ölçüde yardımcı olurlar (Demirci, 2013). Psikomotor öğrenmeler gözlem yoluyla etkili bir şekilde öğrenilebilir. Video aracılığıyla gösterimi yapılan becerilerin tekrar tekrar izlenebilmesi ve istenildiğinde yavaşlatılarak detaylı bir gözlem yapılması mümkündür.

Video gösterimiyle model alma yöntemi, alıştırma performans ölçütlerini bir başka kişinin gösterimine dayanmaktadır (Schmidt, 1991). Modellenen performansı gerçekleştiren kişi öğretmenden ve kendisiyle benzer yaş grubundaki öğrencilerden daha uzman bir şekilde beceriyi gösterebilir (Carroll ve Bandura, 1990).

Model alma, becerinin gösterimiyle öğrenmeyi sağladığı için beden eğitiminde gereklidir (Jambor, 1996). Beden eğitimi öğretmenlerinin çoğunluğu video görüntüleri yoluyla model alma öğretimini kullanmayı denemektedir (Darden ve Shimon, 2000) fakat genellikle beceri gösteriminde kendilerini (Beashel ve Sibson, 2000) ya da becerikli öğrencileri kullanma eğilimindedirler.

### **2.4. Gelişim**

Gelişim döllenme ile başlayarak yaşamın sonuna kadar büyüme, olgunlaşma ve öğrenme süreçlerinin karşılıklı etkileşimi sonucu bireyde meydana gelen ilerlemedir (Ersanlı, 2005). İlerlemeler bazı dönemlerde hızlı, bazı dönemlerde ise yavaş bir şekilde gerçekleşmektedir. Olumlu yönde ve ileriye yönelik olmayan değişimleri gelişim olarak niteleyemeyiz. Gelişim genetik ve çevre faktörlerinden etkilenir. Kişinin genetik özellikleri onun gelişiminin ulaşacağı boyutları belirler. Çevresel etmenler ise gelişimin bu boyutlara ulaşmasında etkendir.

### **2.4.1. Gelişimle İlgili Temel Kavramlar**

#### **Büyüme**

Büyüme vücut ağırlığı, boy uzaması ve hacim gibi fiziksel özelliklerde meydana gelen kütleli değişiklikleri içeren biyolojik bir süreçtir (Ersanlı, 2005). Hücrelerin çoğalmasına bağlı olarak boy, ağırlık ve hacimde bir artış meydana gelir. Bu durum büyümeyi sağlar.

#### **Olgunlaşma**

Kalıtım ve çevre koşulları arasında etkileşim sonucu bireyin belirli olgunluk düzeyine ulaşmasını sağlayan, biyolojik değişimi olgunlaşma olarak tanımlayabiliriz (Muratlı, 2013). Olgunlaşma, öğrenmeden bağımsız bir şekilde türe özgü özelliklerin zamana ve kalıtsal donanıma bağlı olarak ortaya çıkmasıdır (Ersanlı, 2005). Olgunlaşma sürecine çevrenin etkisi çok düşüktür.

#### **Hazır Bulunuşluk**

Bireyin bir işi yapabilmesi için gereken olgunlaşmaya erişmesinin yanında, bu iş için gerekli ön bilgi, beceri ve tutumu da kazanmış olması durumuna hazırbulunuşluk denir (Muratlı, 2013).

#### **Alıştırma**

Belli bir hareketi ya da belli bir tepkiyi pekiştirmek ve geliştirmek için o işin tekrar yapılmasına alıştırma denir (Ersanlı, 2005). Olgunlaşma ve hazırbulunuşluk düzeyine uygun alıştırma seçilmesi başarı için önemli bir etkidir.

#### **Öğrenme**

Öğrenmeyi günümüz eğitimcileri; bireyin öğrenme düzeyine göre yaşantısı sonucu, davranışlarında nispeten kalıcı değişimlerin meydana gelme süreci olarak tanımlamaktadırlar (Ersanlı, 2005). İçgüdüsel ve refleks tepkileri dışında kalan bütün davranışlar öğrenilmiştir. Öğrenme hayat boyu devam etmektedir. Öğrenme için bireyin uygun hazırbulunuşluk düzeyine ulaşması ve alıştırma yapması gerekmektedir.

#### **Kritik Dönem**

Gelişim aşamasında bazı davranışların kazanılması gerektiği belirli zaman aralıklarına kritik dönem denir (Ersanlı, 2005). Bu zaman dilimlerinde kazanılmayan davranışların sonraki bir zamanda kazanılması zordur.

## 2.5. Motor Gelişim

Motor gelişim; yaşam döngüsü boyunca hareket görevinin gerekleri, bireyin biyolojisi ve çevre koşulları arasındaki etkileşimin meydana getirdiği motor davranıştaki sürekli değişimdir (Gallahue ve ark., 2014).

### 2.5.1. Motor Gelişimle İlgili Temel Kavramlar

#### Hareket

Bedenin bir bölümünün ya da tamamının gerçekleştirdiği pozisyon değişikliği olarak ifade edilmektedir.

#### Form (Hareket Şekli)

İki ya da daha çok hareketin bir sıra içinde düzenlenmesiyle ortaya çıkan modeldir (Özer ve Özer, 2014). Kol ve ayak hareketlerinin sırayla ve belirli bir düzen içerisinde gerçekleştirilmesi sonucu ortaya çıkan sürat koşusu, form olarak ifade edilmektedir.

#### Performans

Bir hareketin gerçekleştirilmesi ve bunun ölçülebilir olmasıdır. Hareketin kendisi ya da sonucu performans göstergesi olarak kullanılabilir.

### 2.5.2. Motor Gelişim Dönemleri

Motor gelişim evreleri zaman içerisinde hareketlerimizde meydana gelen değişimler olarak açığa çıkmaktadır. Motor gelişim dönemleri ve evreleri Tablo 2'de gösterilmiştir.

**Tablo 2.** Motor gelişim dönemleri, evreleri ve yaklaşık yaşları (Gallahue ve ark., 2014)

MOTOR GELİŞİM DÖNEMLERİ	MOTOR GELİŞİM EVRELERİ	YAKLAŞIK YAŞ DÖNEMLERİ
Refleksif hareketler dönemi	Bilgi kodlama evresi	Anne karnından 4 aya kadar
	Bilgi kodu çözme evresi	4 aylıktan 1 yaşına kadar
İlkel hareketler dönemi	Refleks baskılama evresi	Doğumdan 1 yaşına kadar
	İlk kontrol evresi	1-2 yaş arası
Temel hareketler dönemi	Başlangıç evresi	2-3 yaş arası
	Şekillenme evresi	3-5 yaş arası
	Ustalaşma evresi	5-7 yaş arası
Özelleşmiş hareketler dönemi	Geçiş evresi	7-10 yaş arası
	Uygulama evresi	11-13 yaş arası
	Yaşam boyu uygulama evresi	14 yaş ve üstü

### **Refleksif hareketler dönemi**

Bebekler, bedenlerinin çeşitli bölümlerini hareket ettirmeyi sağlayan davranışsal tepkiler dizisi ile birlikte doğarlar. Refleksler, motor gelişim evrelerine temel oluşturan istem dışı, alt beyin tarafından kontrol edilen hareketlerdir (Gallahue ve ark., 2014). Bir uyarana otomatik olarak oluşturulan tepkilerdir. Sinir sisteminin olgunlaşmasıyla beraber refleksif davranışlar yerini istedik davranışlara bırakır.

Refleksif dönemi bilgi kodlama ve çözme olarak iki evrede inceleyebiliriz. Bilgi kodlama evresi doğum öncesinden başlayarak doğum sonrasındaki dördüncü aya kadar sürer. Bebekler bu evrede hareket yolu ile bilgi toplar, besin arar ve korunmayı sağlar. Bilgi kodu çözme evresi dördüncü ay başlayarak yaklaşık bir yaşına kadar sürer. Refleksler kademeli olarak azalır ve bebek edindiği bilgiyi düzenleyebilir.

### **İlkel hareketler dönemi**

Doğumdan iki yaşına kadar olan dönemi içerisine alır. İstemli hareketler ilk olarak bu dönemde görülür. Başın, boynun ve gövdenin kontrolünü içeren denge hareketlerini; uzanma, kavrama ve bırakmayı içeren nesne kontrolünü ve sürünme, emekleme ve yürüme gibi yer değiştirme hareketlerini kapsar (Gallahue ve ark., 2014). Hareket becerilerinin kazanılma hızı değişirken, sırası genelde değişmez.

İlkel hareketler dönemi refleks baskılama ve ilk kontrol evresi olarak ikiye ayrılabilir. Refleks baskılama evresi doğumdan bir yaşına kadar sürer. Evrenin başında reflekslerin egemenliği görülürken sonuna doğru yeterli kontrol olmasa bile istedik yöndeki hareketler gözlemlenir. İlk kontrol evresi bir yaşından ikiye kadar sürer. Yer değiştirme, nesne kontrol ve denge sağlamayı öğrenirler.

### **Temel hareketler dönemi**

Çocuklar bu dönemde bedenlerinin potansiyelini deneyerek keşfetmeye çalışırlar. İki ile yedi yaş arasını kapsayan dönemdir. Temel hareket becerilerinin gelişiminde olgunlaşma kadar uygulama yapma fırsatı, öğretme ve ortam özellikleri gibi çevre koşulları da etkilidir (Gallahue ve ark., 2014). Bu dönemde kazanılan beceriler hayat boyu kullanılmaktadır.

Temel hareketler dönemi başlangıç, şekillenme ve ustalaşma olarak üç evreye ayrılabilir. Başlangıç evresi iki yaşından üçe kadar sürer. Bu evrede beceriler gerçekleştirilirken ölçütlerinin sıralamasında yanlışlıklar ve koordinasyon sorunları görülür. Şekillenme evresi üç yaşından beşe kadar sürer. Beceriler kontrollü olarak



yapılmaya başlanır. Ustalaşma evresi beş yaşından yediye kadar sürer. Beceriler etkin ve koordineli bir şekilde gerçekleştirilir. Her çocuk için beceri gelişiminde bu döneme ulaşması hedeflenir.

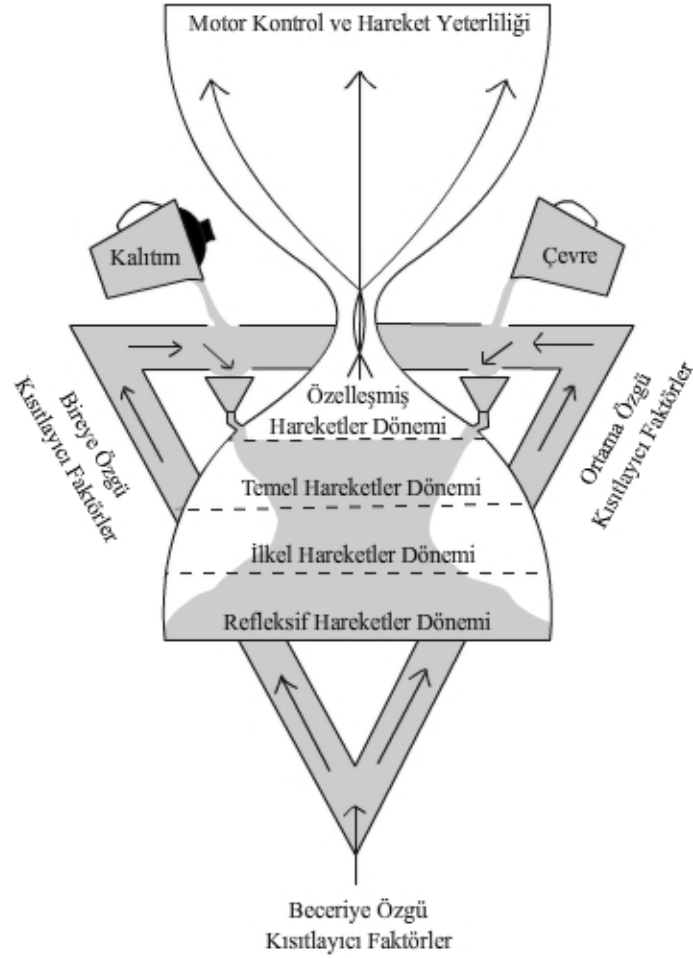
### **Özelleşmiş hareket dönemi**

Bu dönemde denge, yer değiştirme ve nesne kontrol becerilerinde uzmanlaşma söz konusudur ve hareketler sporlarla ilişkilendirilir. Özelleşmiş hareket becerileri döneminde ilerleme, temel hareket becerilerinin gelişerek olgunlaşmasına bağlıdır (Gallahue ve ark., 2014). Yedi yaş sonrası dönemi kapsamaktadır.

Özelleşmiş hareketler dönemi geçiş, uygulama ve yaşam boyu uygulama olarak üç evreye ayrılabilir. Geçiş evresi yedi yaşından 10'a kadar sürer. Çocuklar temel hareket becerilerini birleştirerek spor ve eğlence ortamlarındaki özelleşmiş hareketleri yaparlar. Bu dönemde çocukların hareket yeterliliklerini çeşitli aktiviteler vasıtasıyla geliştirmelerine olanak sağlanmalıdır. Uygulama evresi 11 yaşından 13'e kadar sürer. Bu dönemde çocuklar katılacakları aktiviteleri becerileri doğrultusunda kendileri belirler. Yaşam boyu uygulama evresi 14 yaşında başlayarak devam eder. Motor gelişim sürecinin zirveye ulaştığı noktadır ve edinilen hareketlerin yaşam boyu zaman, para fiziksel ve zihinsel sınırlılıklar gibi faktörlerin belirleyiciliğinde kullanılmasını kapsamaktadır.

### **2.5.3. Motor Gelişim Kuramı**

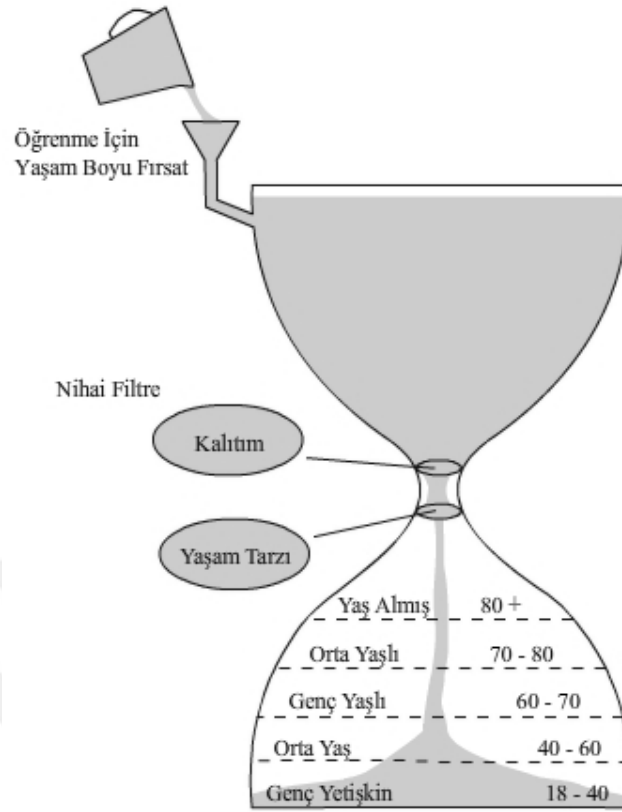
Başarılı bir öğretim, antrenörlük, terapi ve ana babalık için motor gelişim sürecini kavramak önemlidir. Bu nedenle motor gelişim süreci için önerilen Gallahue'nin Üç Ayaklı Kum Saati: Yaşam Boyu Süreç/Motor Gelişim kuramının analizinin yapılarak detaylı bir şekilde incelenmesi fayda sağlayacaktır. Üç ayaklı kum saati modeli, motor gelişim sürecinin kavramsallaştırılması, açıklanması ve tanımlanması için faydalı bir sezgisel araçtır (Gallahue ve ark., 2014). Model Şekil 1'de gösterilmiştir.



**Şekil 1.** Gallahue'nin Üç Ayaklı Kum Saati: Yaşam Boyu Süreç/Motor Gelişimin ürün modeli (Gallahue ve ark., 2014)

Şekil 1'de gösterilen kum saatini kendi hayatınızla eşleştirebilirsiniz. Kalıtım ve çevre kaplarından hayatınıza dökülen kum, yaşamınızı etkileyen nesnelere simgelenmiştir. Gelişim sürecini etkileyen kalıtım ve çevre iki kum kabı olarak verilmiştir. Kalıtım gebelikte belirlenir ve insanın hayatı boyunca değişmez. Bu yüzden kalıtım kabının kapağı kapalıdır ve içerisindeki kum sabittir. Çevre kabının kapağı açıktır dolayısıyla farklı çevreler ve şartlar altında sürekli kum eklemek mümkündür.

Sosyal ve kültürel faaliyetlere bağlı olarak kişilerin 20 yaş civarında kum saati tersine döner. Zamanın kısıtlı olmaya başlamasıyla birlikte bireyler yeni hareket becerileri edinmekte ve çocukluk döneminde kazandıkları becerileri sürdürmekte sıkıntı yaşarlar. Şekil 2'de tersine çevrilmiş kum saati gösterilmiştir.



Şekil 2. Ters çevrilmiş kum saati modeli (Gallahue ve ark., 2014)

Tersine çevrilmiş kum saatinde iki filtre bulunmaktadır; kalıtım ve yaşam tarzı. Kalıtım filtresine çok az müdahale olanağına sahibizdir. Yaşam tarzı filtresi zindelik, beslenme durumu, diyet, egzersiz, stres gibi çevresel etmenlere bağlı olduğu için kontrol edebiliriz ve kumların istediğimiz hızda düşmesini sağlayabiliriz. Öğrenme için yaşam boyu fırsatlara sahip olduğumuzdan her an kum saatine eklemelerde bulunabiliriz. İnsanlar ölümlü olduklarından kum, eklediğimizden daha hızlı bir şekilde boşalır. Kumun boşalma sırasında Şekil 1 ve 2’de aşağıda çan şeklinde tepecik oluşturarak toplandığını görebilirsiniz. Bu durum becerilerin gelişim düzeylerinin farklı olabileceğini simgelemektedir. Bir beceride ustalaşmışken diğer birinde başlangıç seviyesinde olunabilir. Ayrıca beceri ölçütleri arasında da gelişim düzeyi farklılıkları vardır. Topa ayakla vurma becerisinde topa vuruş yapmayan ayağın topun hafifçe gerisine yerleştirilmesinde ustalaşmış olan bir kişi ayağının üst kısmı veya burun kısmı ile topa vurmada başlangıç seviyesinde olabilir.

### 3. MATERYAL VE METOT

#### 3.1. Eğitsel Materyal Hazırlama Aşaması

Derslerde anlatılacak becerilerin videolarını hazırlarken Avustralya'nın Yeni Güney Galler eyaletinin Eğitim ve Toplulukları bölümü tarafından hazırlanan videolardan faydalanılmıştır (URL 1, 2015). Orijinal videoların dili Türkçeye çevrilerek seslendirmesi yapılmış, bazı açıklayıcı İngilizce yazılı tanımların Türkçe karşılıkları eklenmiş ve önemli noktaların ekran görüntüleri alınıp yakınlaştırılmış bir şekilde içeriğe eklenmiştir. Bu işlemler sırasında İngiliz Dili Edebiyatı ve Sınıf öğretmenlerinden yardım alınmıştır. Hazırlanan videolardan örnek bir ekran görüntüsü Şekil 3'te verilmiştir.



Şekil 3. Hazırlanan videolardan örnek bir ekran görüntüsü

Videoların hazırlanmasında kesme, birleştirme, hızlandırma-yavaşlatma, yazı-resim-ses ekleme ve bütün bunlarda farklı efektler kullanma gibi birçok seçeneğiyle profesyonel bir yazılım olan MAGIX Movie Edit Pro 2015'in 30 günlük deneme sürümünü kullanılmıştır.

#### 3.2. Veri Toplama Araçları

Temel hareket becerilerinin değerlendirilmesinde Ulrich'in (2000), geliştirdiği Test of Gross Motor Development-Second Edition (TGMD-2) testinin Tepeli (2007) tarafından Türkiye standardizasyonu yapılan Büyük Kas Becerilerini Ölçme Testi (BÜKBÖT) kullanılmıştır.

### 3.2.1. Büyük Kas Becerilerini Ölçme Testi

Büyük kas becerilerini ölçme testi altışar beceriyi ölçen, yer değiştirme (lokomotor) ve nesne kontrol olmak üzere iki alt ölçekten meydana gelmektedir. Yer değiştirme alt boyutunda sürat koşusu, sekme, sıçrayarak atlama, yana kayma, galop ve yatay atlama becerileri ölçülmektedir. Nesne kontrol alt boyutunda ise çift el sopayla topa vurma, yakalama, topa ayakla vurma, yüksek temel atış, top sektirme ve el altından yuvarlama becerileri ölçülmektedir.

Bilgisayar destekli eğitim kapsamında hazırlanmış olduğumuz videolarda çalışmamıza uygun görsel materyal bulunmadığından galop, yatay atlama, top sektirme ve el altından yuvarlama becerilerine yer verilmemiştir. Büyük kas becerilerini ölçme testinde yer alan, kalan sekiz beceriye göre materyal geliştirilmiş ve araştırma tamamlanmıştır.

Ölçekte üç ile beş arası değişen hareket aşamaları, motor becerilerin performans ölçütlerini oluşturmaktadır. Motor becerilerin her biri iki defa tekrarlatılmış ve hareket aşamaları doğru yapıldığında bir, yanlış yapıldığında ise sıfır puan olacak şekilde kodlanmıştır. Hareket aşama puanları toplamı motor beceri puanını, motor beceri puan toplamları alt ölçek puanını, alt ölçek puanlarının toplamı ise büyük kas becerilerini ölçme testi puanını oluşturmaktadır. Büyük kas becerilerini ölçme test formu eklerde sunulmuştur (Ek 1).

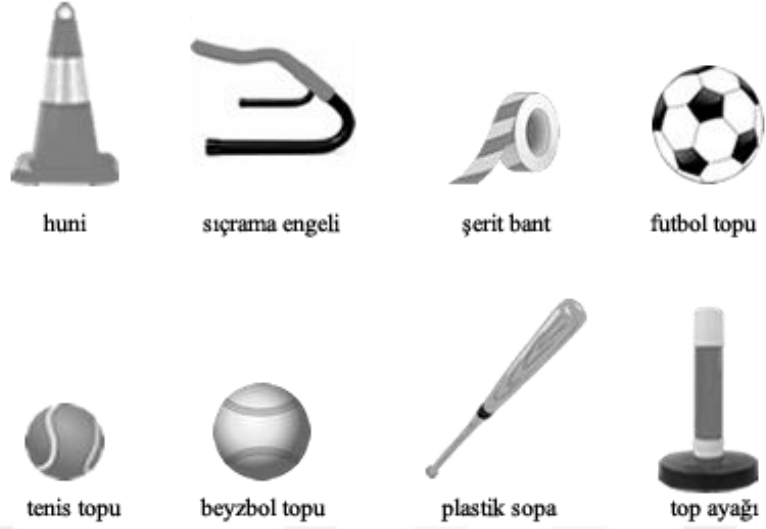
Test uygulanırken her aşama kamera ile kayıt altına alınarak detaylı bir şekilde daha uygun bir vakitte değerlendirme yapılmış ve puanlamadan kaynaklanan hatalar en aza indirgenmiştir.

Büyük kas becerilerini ölçme testinin güvenilirlik ve geçerlik çalışmalarıyla ilgili değerler Tablo 3'te gösterilmiştir.

**Tablo 3.** Büyük kas becerilerini ölçme testinin güvenilirlik ve geçerlik değerleri **E:** Erkek **Kz:** Kız (Tepeli, 2007)

		<b>Altı Yaş</b>		
<b>Güvenirlilik</b>	<b>İç Tutarlılık (Cronbach Alfa)</b>	Lokomotor	.76	
		Nesne Kontrol	.77	
		Büyük Kas Beceri	.85	
	<b>İç Tutarlılık Cinsiyete Göre Alfa Katsayıları</b>	Lokomotor	E	.93
		Lokomotor	Kz	.92
		Nesne Kontrol	E	.88
		Nesne Kontrol	Kz	.89
		Büyük Kas Beceri	E	.89
		Büyük Kas Beceri	Kz	.85
	<b>Testin Aralıklı Tekrarı</b>	Lokomotor		.93
		Nesne Kontrol		.95
		Büyük Kas Beceri		.96
	<b>Gözlemciler Arası Tutarlılık</b>	Lokomotor		.99
		Nesne Kontrol		.99
		Büyük Kas Beceri		.99
<b>Geçerlik</b>	<b>Madde Analizi (Madde Güçlüğü)</b>	Lokomotor	.88	
		Nesne Kontrol	.71	
		Büyük Kas Beceri	.80	
	<b>Yapı Geçerliği (Yaş Farkı) Ortalama, Standart Sapma ve Korelasyon</b>	Lokomotor	E	43(6)
		Lokomotor	Kz	43(4)
		Nesne Kontrol	E	38(8)
		Nesne Kontrol	Kz	31(6)
	<b>Yapı Geçerliği Alt Test Korelasyonları</b>		E	.76
			Kz	.44

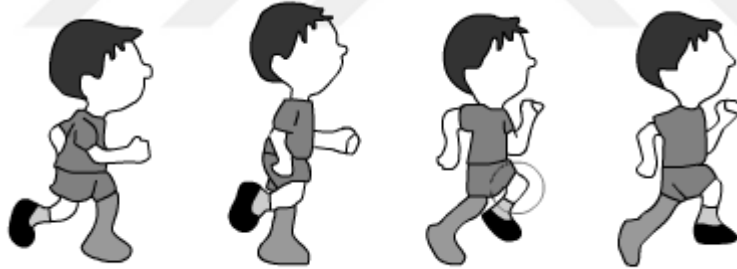
BÜKBÖT'ün uygulanması sırasında iki adet huni, birer adet sıçrama engeli, şerit bant, futbol topu, tenis topu, beyzbol topu, beyzbol sopası ve top ayağı kullanılmıştır bunları Şekil 4'te inceleyebilirsiniz.



Şekil 4. BÜKBÖT uygulama malzemeleri

### Sürat Koşusu

Maksimum eforla kısa mesafede yapılan sürat koşusu, her iki ayağın havada olduğu uçuş evresi hariç yürüyüşün bir uzantısıdır. Sürat koşusu becerisi Şekil 5'te gösterilmiştir.



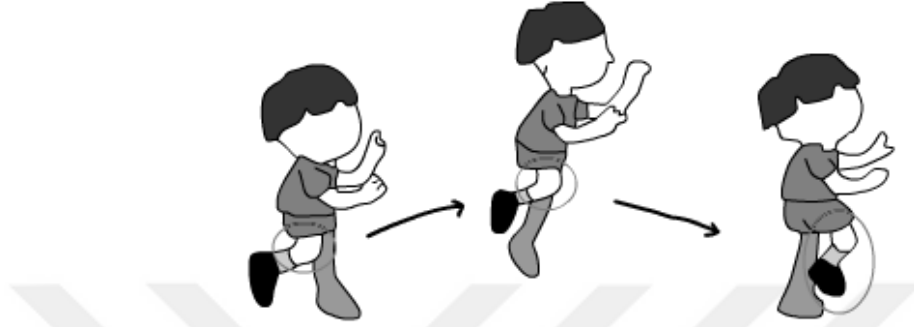
Şekil 5. Sürat koşusu becerisi

Sürat koşusu beceri ölçütler;

1. Kollar dirseklerden bükülü bacaklara çapraz pozisyonda hareket eder.
2. Her iki ayağın da zemine temas etmediği kısa an.
3. Ayak topuğuna veya ayak parmak tabanına basarak ayağın küçük bir alanı üzerine iniş yapar (düzayak basış değil).
4. Destek alınmayan bacak yaklaşık 90 derece bükük ve kalçaya yakın.

## Sekme

Sekme, tek bacakla yerden havalanmanın ve yere konmanın olduğu sürekli ve asimetrik bir beceridir. Sıçramaya göre daha büyük bacak kuvvetine ve dinamik dengeye ihtiyaç duyulur. Sekmede vücudu itmek için sadece bir ayak ve küçük destek yüzeyi kullanılır. Sekme becerisi Şekil 6’da gösterilmiştir.



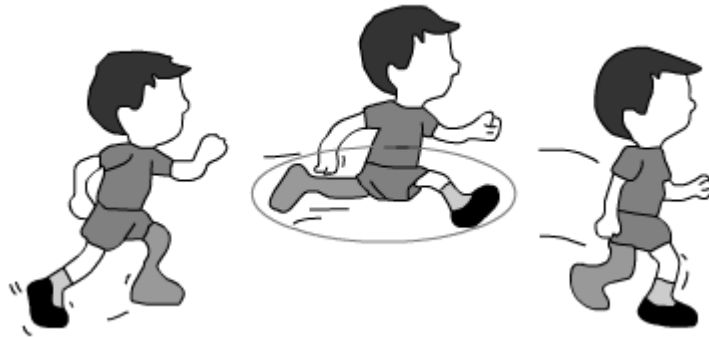
Şekil 6. Sekme becerisi

Sekme beceri ölçütleri;

1. Destek alınmayan bacak güç üretmek için sarkaç biçiminde öne doğru savrulur.
2. Destek alınmayan bacağın ayak bölümü vücudun gerisinde kalır.
3. Kollar bükük ve güç oluşturmak için öne doğru savrulur.
4. Tercih edilen ayak üzerinde ardışık olarak üç defa havalanma ve yere konma.
5. Tercih edilmeyen ayak üzerinde ardışık olarak üç defa havalanma ve yere konma.

## Sıçrayarak Atlama

Sıçrayarak atlama, bir ayakla havalanıp uçuş evresinde vücudun yukarıya ve ileriye doğru yöneliminin arttığı diğer ayakla yere konmanın gerçekleştiği uzun adımdır. Sıçrayarak atlama becerisi Şekil 7’de gösterilmiştir.



Şekil 7. Sıçrayarak atlama becerisi

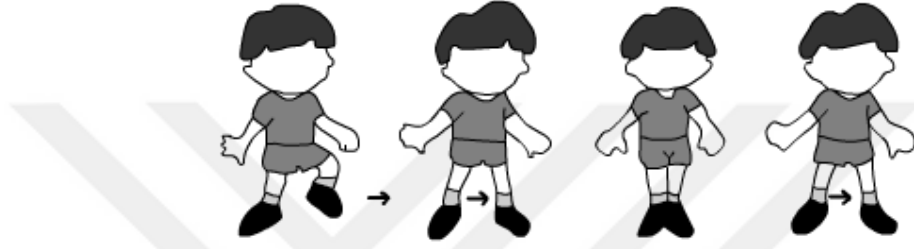


Sıçrayarak atlama beceri ölçütleri;

1. Bir ayakla havalanılır ve diğer ayakla yere konma gerçekleştirilir.
2. Her iki ayağında koşmaya göre daha uzun süre havada kaldığı an.
3. Önde olan ayağa zıt kolla ulaşma.

### **Yana Kayma**

Yana kayma yürüyüş ve sıçrayarak atlamanın birleşimi olarak yana doğru yapılan sürekli yer değiştirme hareketidir. Yana kayma becerisi Şekil 8’de gösterilmiştir.



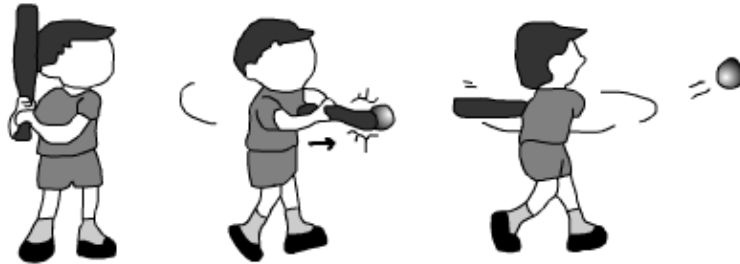
Şekil 8. Yana kayma becerisi

Yana kayma beceri ölçütleri;

1. Vücut yanlamasına döndürülür böylece omuzlar zemin üzerindeki hat ile aynı hizaya getirilir.
2. Önde olan ayağın yakın bir noktasına diğer ayağın sürüyerek kaydırılmasını takiben önde olan ayak bir adım yan tarafa kaydırılır.
3. Sağa doğru en az dört sürekli kayma adımı döngüsü.
4. Sola doğru en az dört sürekli kayma adımı döngüsü.

### **Çift El Sopayla Topa Vurma**

Çift el sopayla topa vurma, vücudun bir parçasını veya nesneyi kullanarak savurma hareketiyle topa vurma becerisidir. Çift el sopayla topa vurma becerisi Şekil 9’da gösterilmiştir.



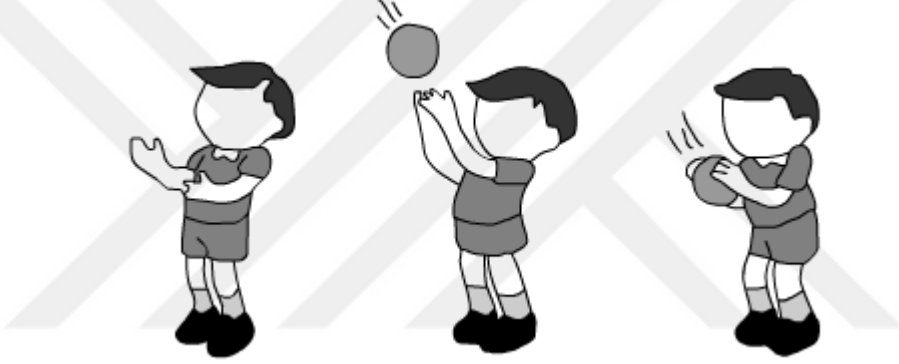
Şekil 9. Çift el sopayla topa vurma becerisi

Çift el sopayla topa vurma beceri ölçütleri;

1. Baskın el sopayı baskın olmayan elin üstünde kavrar.
2. Ayakları birbirine paralel pozisyonda vücudun tercih edilmeyen tarafı top ayağına döner.
3. Sopayı savurma sırasında kalça ve omuz dönüşü yapılır.
4. Vücudun ağırlığı ön ayağa doğru transfer edilir.
5. Sopa top ile temas eder.

### **Yakalama**

Yakalama, kolların hareketli nesneye doğru uzatılarak ve sonra onunla aynı yönde hızla hareket ettirilirken veya kollar dirseklerden bükülürken iki elle topun göğüs önünde yakalanmasıdır. Yakalama becerisi Şekil 10'da gösterilmiştir.



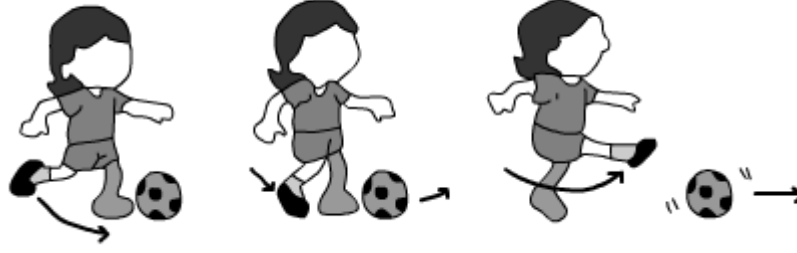
Şekil 10. Yakalama

Yakalama beceri ölçütleri;

1. Hazırlık aşamasında eller vücudun ön tarafında ve dirsekler bükük şekilde yer alır.
2. Kollar topu yakalamak için uzanır.
3. Top sadece ellerle yakalanır.

### **Topa Ayakla Vurma**

Topa ayakla vurma, ayakla bir nesneye kuvvet uygulayarak onu yükseğe ve ileriye gönderme hareketidir. Topa ayakla vurma becerisi Şekil 11'de gösterilmiştir.



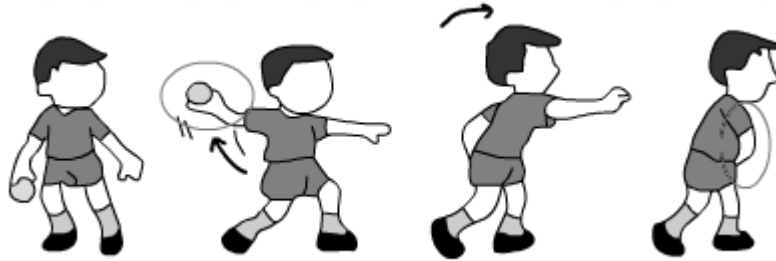
Şekil 11. Topa ayakla vurma

Topa ayakla vurma beceri ölçütleri;

1. Topa hızla aralıksız yaklaşılr.
2. Topla temastan hemen önce uzun bir adım alınır.
3. Topa vuruş yapmadığımız ayak topun hafifçe gerisine yerleştirilir.
4. Tercih edilen ayağın üst kısmı veya burun kısmı ile topa vurulur.

#### Yüksek Temel Atış

Yüksek temel atış bir nesnenin güçlü bir şekilde elden ileriye doğru savrulmasıdır. Yüksek temel atış becerisi Şekil 12’de gösterilmiştir.



Şekil 12. Yüksek temel atış

Yüksek temel atış beceri ölçütleri;

1. Beceri kolun veya elin aşağı doğru hareketi ile başlatılır.
2. Atış yapılmayan tarafın duvara baktığı noktaya omuz ve kalça döndürülür.
3. Atış yapılan elin zıttı ayakla adım alınarak vücut ağırlığı öne taşınır.
4. Topun salıverilmesinden sonra takibi çapraz olarak tercih edilmeyen tarafa doğru yapılır.

### 3.3. Eğitim Programı

Temel hareket becerilerini geliştirme programı sekiz hafta olarak planlandı. Bu program haftada ikişer gün birer oyun ve fiziksel etkinlikler dersi saati süresince uygulandı. Her hafta iki beceriye yer verilip, iki hafta sonrasında bir kez daha tekrarlanarak aynı beceriyle alakalı toplamda dört çalışma yapılması sağlandı. Haftalık ve günlük beceri dağılım programı Tablo 4’te görülmektedir.

**Tablo 4.** Haftalık ve günlük beceri dağılım programı

	<b>Birinci Gün</b>	<b>İkinci Gün</b>
<b>Birinci Hafta</b>	Sürat koşusu Sekme	Sürat koşusu Sekme
<b>İkinci Hafta</b>	Sıçrayarak atlama Yana kayma	Sıçrayarak atlama Yana kayma
<b>Üçüncü Hafta</b>	Sürat koşusu Sekme	Sürat koşusu Sekme
<b>Dördüncü Hafta</b>	Sıçrayarak atlama Yana kayma	Sıçrayarak atlama Yana kayma
<b>Beşinci Hafta</b>	Çift el sopayla topa vurma Yakalama	Çift el sopayla topa vurma Yakalama
<b>Altıncı Hafta</b>	Topa ayakla vurma Yüksek temel atış	Topa ayakla vurma Yüksek temel atış
<b>Yedinci Hafta</b>	Çift el sopayla topa vurma Yakalama	Çift el sopayla topa vurma Yakalama
<b>Sekizinci Hafta</b>	Topa ayakla vurma Yüksek temel atış	Topa ayakla vurma Yüksek temel atış

Her bir dersin saati işlenişe uygun zaman dilimlerine bölünerek programın ortak, planlı ve verimli bir şekilde işlenmesi sağlandı. Tablo 5’te günlük zaman planı görülmektedir.

**Tablo 5.** Günlük zaman planı

Saat	İçerik
1-5 dk. arası	Derse başlangıç ve ısınma egzersizleri
5-10 dk. arası	Becerinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi
10-20 dk. arası	Beceri temelli oyunlar
18-22 dk. arası	Aktif dinlenme ve serbest etkinlikler (ihtiyaca göre süresi ayarlanacaktır.)
20-25 dk. arası	Becerinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi
25-35 dk. arası	Beceri temelli oyunlar
35-40 dk. arası	Değerlendirme ve soğuma egzersizleri

Bir ile üçüncü, iki ile dördüncü, beş ile yedinci, altı ile sekizinci haftalarda uygulanan çalışma planı aynıdır. Hafta içerisinde, bir temel hareket becerisini geliştirmek için planlanan birinci ve ikinci gün çalışmalarının içerikleri farklıdır. Günlük ders programları ve içeriğindeki oyunların hazırlanmasında Walkley ve ark. (1998)'nin, hazırlamış olduğu Temel Hareket Becerileri Aktivite Kaynağı adlı kitaptan yararlanılmıştır. Bu kitapta; başlıca temel motor beceriler ile bileşenleri açıklanmaktadır, eğitim için aktiviteleri seçme olanağı sunulmaktadır, öğrenmeleri değerlendirebilme ve ilerlemeleri anlaşılır bir şekilde kayıt altına alabilme bilgilerine yer verilmektedir ayrıca öğrencilere yönelik özel geribildirim yöntemleri hakkında bilgiler de mevcuttur. Demirci ve ark. (2003)'ün Oyunlarla Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi ile İnan (2003)'ün 3-9 Yaş Çocukları İçin Uygulamalı Hareket Eğitimi kitaplarında yer alan oyunların da bir kısmından faydalanılmıştır. Yukarıdaki doğrultulara göre birinci haftanın ilk günü için hazırlanan örnek günlük plana Tablo 6'da yer verilmiştir. Günlük planların tamamı ekler bölümünde sunulmuştur (Ek 2).

**Tablo 6.** Örnek günlük plan

<b>Ders:</b>	Oyun ve fiziksel etkinlikler.
<b>Sınıf:</b>	Birinci sınıf.
<b>Konu:</b>	Sürat koşusu ve sekme.
<b>Süre:</b>	40 dakika (bir ders saati).
<b>Öğrenme alanı:</b>	Hareket bilgi ve becerileri.
<b>Alt öğrenme alanı:</b>	Temel hareket bilgi ve becerileri.
<b>Öğretim yöntem ve teknikleri:</b>	Gösterip yaptırma, düz anlatım ve bilgisayar destekli eğitim yöntemleri.
<b>Araç-gereç ve kaynaklar:</b>	Bilgisayar, projeksiyon cihazı ve oyunlar için gerekli malzemeler.
<b>Ders alanı:</b>	Okul bahçesi ve kapalı bir spor alanı.
<b>Kazanımlar:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yer değiştirme hareketlerini yapar.</li><li>• Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.</li><li>• Oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.</li></ul>
<b>Performans ölçütleri:</b>	
<u>Sürat koşusu</u>	<u>Sekme</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ayak parmak tabanına basılmalı</li><li>• Yere basmayan bacak doğru açıyla bükülmeli</li><li>• Diz yukarı çekilmeli</li><li>• Gözler ileri bakmalı</li><li>• Dirsekler bükülmeli</li><li>• Kollar ve ayaklar çapraz hareket etmeli</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Destek ayağı bükülmeli</li><li>• Ayak parmak tabanına basılmalı</li><li>• Ritmik savurma yapılmalı</li><li>• Gözler ileriye odaklanmalı</li><li>• Her iki kol birlikte hareket etmeli</li></ul>
<b>Güvenlik önlemleri:</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Zeminin takılıp yuvarlanmalara ve herhangi bir sebeple düştüğü zaman yaralanmalara yol açmayacak bir şekilde olması.</li><li>• Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir.</li><li>• Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.</li></ul>	
<b>Öğrenme-öğretme süreci (oyunlar ve fiziki etkinlikler):</b>	
<u>1-5 dk. arası:</u> Derse başlangıç ve ısınma egzersizleri.	
<u>5-10 dk. arası:</u> Sürat koşusu becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.	
<u>10-20 dk. arası:</u> Oyunlar.	

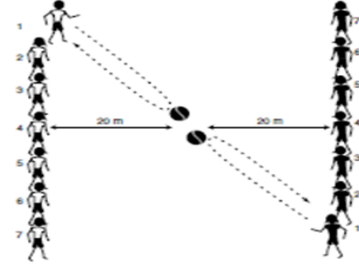
**Tablo 6. (Devam) Örnek günlük plan**

Oyun adı: Topa koş.

Malzemeler: Her grup için bir top.

Oyuncular: Yedi – sekiz kişilik iki grup.

Oyun içeriği: Karşılıklı olarak iki grup aralarında 20 metre olacak şekilde dizilir. Orta noktaya her grup için birer top koyulur. Oyuncular çapraz şekilde numaralandırılır. Öğretmen herhangi bir numarayı söylediğinde iki gruptan da o oyuncular kendilerine yakın olan topa doğru koşup ilk önce topu başlarının üzerine kaldırmaya çalışır. Bütün oyuncuların sayıları söylendiğinde oyun sonlandırılır. Oyun Şekil 13'te gösterilmiştir.



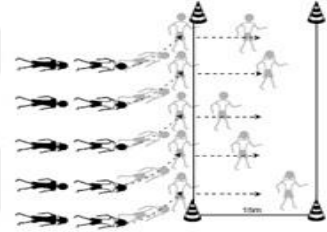
**Şekil 13. Topa koş oyunu**

Oyun adı: Yatarak başla.

Malzemeler: Dört adet huni.

Oyuncular: Beşer oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Dört tane huni 15 metre arayla dizilir. Oyuncular yüz üstü yatarak başlangıç çizgisinde bekler. Öğretmenin işaretleriyle oyuncular karşı çizgiye kadar koşar ve geri gelir. Oyun Şekil 14'te gösterilmiştir.



**Şekil 14. Yatarak başla oyunu**

Çeşitlendirme önerileri: Koşu mesafesi değiştirilebilir. Oyuncular farklı duruş pozisyonlarında (diz çökerek ya da sırt üstü yatarak) oyuna başlatılabilir.

18-22 dk. arası: Aktif dinlenme ve serbest etkinlikler (ihtiyaca göre süresi ayarlanacaktır).

20-25 dk. arası: Sekme becerisinin öğretilmesi ve alıştırmaya yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.

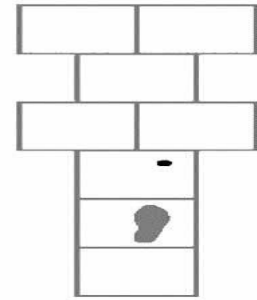
25-35 dk. arası: Oyun.

Oyun adı: Seksek.

Malzemeler: Her oyuncu için yassı bir taş.

Oyuncular: Üçer oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Yere tebeşir ile birbirini izleyen kareler çizilir ve numaralandırılır. Oyuncular çizili alanların içine sırayla yassı bir taşı atarlar eğer taş çizili alanların dışına düşer ya da çizgiye denk gelirse taş atma sırası öbür oyuncuya geçer. Atış başarılıysa oyuncu tek ayağı üzerinde sekerken, taşı ayağıyla iterek bütün karelerden geçirir. Oyuncunun öbür ayağı yere değeri ya da boşlukların arasındaki çizgilere basarsa yanar ve sırasını kaybeder. Oyun Şekil 15'te gösterilmiştir.



**Şekil 15. Seksek oyunu**

35-40 dk. arası: Değerlendirme ve soğuma egzersizleri.

**Değerlendirme:**

Öğrencilerle sürat koşusu ile sekme becerileri hakkında konuşulur ve becerilerin performans ölçütleri değerlendirilir.

### 3.4. Araştırma Deseni

Bu çalışmada iki farklı öğretim yönteminin öğrenmeye olan etkisi araştırılmaktadır. Bu nedenle nicel araştırmalar kapsamında olan deneysel araştırma yöntemi benimsenmiştir.

Deneysel araştırmalar, araştırmacı tarafından oluşturulan farkların bağımlı değişken üzerindeki etkisini inceleyen, temel amacı değişkenler arasında oluşturulan neden sonuç ilişkisini test eden çalışmalardır (Büyüköztürk ve ark., 2014).

Araştırmada bağımlı değişken temel hareket becerilerinin gelişim düzeyidir. Bağımsız değişkenler ise; geleneksel ve bilgisayar destekli olmak üzere temel hareket becerilerini geliştirmeye dönük uygulanan iki farklı eğitim yöntemidir.

Bağımlı değişken üzerinde etkileri karşılaştırılan en az iki farklı yöntemin olması ve bağımsız değişkenin araştırmacı tarafından direkt manipüle edilmesi (bilerek ve direkt olarak bağımsız değişkenin hangi biçimleri alacağına ve hangi gruba bu biçimlerden hangisinin uygulanacağına karar verilmesi) deneysel desenlerin iki temel koşulunu oluşturmaktadır (Fraenkal ve Wallen, 2009).

Denek sayısına göre sınıflandırma yapıldığında bu çalışma çok denekli desen grubunun gerçek deneysel tasarım ögesinde yer almaktadır. Gerçek deneysel desenlerde öne çıkan uygulama deneklerin gruplara seçkisiz (yansız) olarak yerleştirilmesidir. Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) İlköğretim Genel Müdürlüğü'nün 03.01.2011 tarih ve 200/021 sayılı yazısı gereği ilköğretim okullarında herhangi bir ayrıma gidilmeksizin yansız atama ile sınıf şubeleri oluşturulmaktadır. Çalışmaya katılan ilköğretim birinci sınıf şubeleri rastgele belirlenmiştir bu nedenle seçkisiz bir atama ile grupların oluşturulduğu varsayılmaktadır. Gerçek deneysel tasarımın en sık kullanılan türü olan ön test-son test kontrol gruplu seçkisiz desen simgesel olarak Tablo 7'de gösterilmektedir.

**Tablo 7.** Ön test - son test kontrol gruplu seçkisiz desen **R:** Seçkisiz atama **D:** Deney **K:** Kontrol **O:** Ölçüm

Atanma	Grup	Ön test	İşlem	Son test
R	D	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
R	K	O <sub>2</sub>		O <sub>4</sub>



Bağımsız değişken sayısına göre sınıflandırma yapıldığında bu çalışma tek faktörlü desenler grubunda yer almaktadır. Tek faktörlü desenlerde bağımlı değişken her grup için tek bir bağımsız değişken tarafından etkilenir.

Deneme koşullarına göre sınıflandırma yapıldığında bu çalışma karışık desenler bölümünde yer almaktadır. Karışık desenlerde hem gruplar arası hem de gruplar içi karşılaştırmalar yapılmaktadır.

### **3.5. Evren ve Örneklem**

Araştırmanın evreni MEB'e bağlı okulların ilkokul birinci sınıf öğrencileridir, örnekleme ise Samsun ili Canik ilçesi 100. Yıl İlkokulu 1-A, 1-E ve 1-G sınıfı öğrencileridir. Çalışmaya 55 çocuk (22 erkek, 33 kız) katılmıştır. Çalışmanın yapılabilmesi için gerekli izinler alınmıştır. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Klinik Araştırmalar Etik Kurul (Ek 3) ile valilik (Ek 4) izinleri ekler bölümünde sunulmuştur. Aileler çalışmanın içeriği hakkında bilgilendirilmiştir ve çocuklarının araştırmaya katılma durumunu veli izin dilekçesini doldurarak belirtmeleri istenmiştir. Veli izin dilekçesi ekler bölümünde sunulmuştur (Ek 5).

Temel hareket becerilerini geliştirme programının uygulanabilmesi için araştırma yerinin bir bahçeye ve hava durumunun kötü olduğu zamanlarda kullanıma müsait geniş bir kapalı alana sahip olması gerekmektedir. Deneysel çalışmada yer alan üç grubun oluşmasını sağlayacak yeterli sayıda birinci sınıfta okuyan öğrenciye de ihtiyaç duyulmaktadır. Araştırmanın yapılacağı okul belirlenirken yukarıdaki ölçütler göz önünde bulundurulmuştur.

Çalışmada ön test-son test kontrol gruplu seçkisiz desende ikisi deney ve biri kontrol olmak üzere üç grup yer almaktadır. İlk grup temel hareket becerileri öğretim programına ek olarak öğretimde bilgisayar destekli eğitim uygulamalarının kullanıldığı (BDEG), ikinci grup temel hareket becerilerinin geleneksel bir program dahilinde öğretildiği (GEG), üçüncü ve son grup ise kontrol esaslı olan ve eğitim-öğretim yaşantılarına olağan şekilde devam eden gruptur (KG). Öncelikle grupların bağımlı değişkenle ilgili ölçümleri alınmıştır. Uygulama sürecinde bağımsız değişkenler deney gruplarında uygulanırken kontrol grubuna herhangi bir müdahalede bulunulmamıştır. Son olarak grupların bağımlı değişkenle ilgili ölçümleri aynı araçlarla ve benzer şartlarda tekrar alınmıştır. Deneysel işlemin etkisi elde edilen verilerin değerlendirilmesi sonucu ortaya çıkarılmıştır.

Ön test ölçümleri sonucunda gruplar arasında temel hareket beceri puanları açısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmadığı tespit edildiğinden gruplar arasında herhangi bir öğrenci değişim işlemi uygulanmamıştır ( $p>0,05$ ). Her öğrenci kendi şubesinde çalışmaya katılmıştır. Tablo 8’de grupların ilk test frekans değerleri ve temel hareket beceri toplam puanları verilmiştir.

**Tablo 8.** Grupların ilk test frekans değerleri ve temel hareket beceri toplam puanları

Değişken	Grup	N	X±SS	Min. - Maks.	p
Yaş(ay)	GEG	20	77,75±2,936	72-82	,909
	BDEG	18	78,06±3,977	70-89	
	KG	17	78,29±4,427	68-84	
	Toplam	55	78,02±3,724	68-89	
Boy Uzunluğu (cm)	GEG	20	119,25±4,865	112-130	,997
	BDEG	18	119,22±4,493	113-128	
	KG	17	119,12±6,123	111-129	
	Toplam	55	119,20±5,079	111-130	
Vücut Ağırlığı (kg)	GEG	20	21,18±3,188	17,60-28,2	,597
	BDEG	18	22,12±4,513	17,10-32,2	
	KG	17	22,52±4,723	18,70-36,2	
	Toplam	55	21,90±4,115	17,10-36,2	
Temel Hareket Becerileri	GEG	20	27,90±4,471	15-34	,899
	BDEG	18	27,39±3,500	21-35	
	KG	17	28,00±4,664	18-37	
	Toplam	55	27,76±4,172	15-37	

\*= $p<0,05$

### 3.6. Verilerin Analizi

Verilerin hesaplanmasında ve değerlendirilmesinde IBM SPSS 21.0 yazılımı kullanılmıştır, istatistiksel anlamlılık düzeyi  $p<0,05$  olarak belirlenmiştir, normallik düzeyine Kolmogorov-Smirnov, varyans eşitliğine ise Levene testi ile bakılmıştır. Değerlerin tamamının normal dağılıma ve eşit varyansa sahip olduğu tespit edilmiştir. Yer değiştirme, nesne kontrol ve toplam BÜKBÖT puan verilerinin incelenmesinde ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum değerleri dikkate alınmıştır. Cinsiyetin puanlar üzerindeki etkisi Independent Sample T testi ile araştırılmıştır. BÜKBÖT puan değerleri açısından GEG, BDEG ve KG’nin her biri için ilk ve son test ölçümlerinin karşılaştırılmasında Paired Sample t testi kullanılmıştır. İlk ve son test

sirasında gruplar arasındaki farklılığın test edilmesinde tek yönlü varyans analizi ANOVA kullanılmıştır. Gruplar arası farklılığın kaynağının belirlenmesi için ise post-hoc Scheffe testi uygulanmıştır.



#### 4. BULGULAR

Gruplar açısından sürat koşusu, sekme, sıçrayarak atlama, yana kayma, çift el sopayla topa vurma, yakalama, topa ayakla vurma ve yüksek temel atış becerilerinin ilk-son test ölçümlerine göre puan ortalamalarının istatistiksel karşılaştırması Tablo 9'da gösterilmiştir.

**Tablo 9.** Gruplar açısından her bir temel hareket becerisinin ilk-son teste göre puan ortalaması ve istatistiksel ilişkisi

Değişken	Grup	N	İlk Test	Son Test	t değeri	p	
			X±SS	X±SS			
Yer Değiştirme	Sürat Koşusu	GEG	20	3,55±1,14	5,05±1,43	-6,708	,000*
		BDEG	18	4,05±1,39	5,16±1,68	-2,650	,017*
		KG	17	3,82±1,5	4,11±1,72	-,814	,428
	Sekme	GEG	20	4,85±1,38	6,3±1,3	-4,924	,000*
		BDEG	18	5±1,74	6,44±1,46	-3,424	,003*
		KG	17	4,41±1,76	4,94±1,34	-2,045	,058
	Sıçrayarak Atlama	GEG	20	3,3±1,03	4,05±1,05	-4,265	,000*
		BDEG	18	3,44±0,85	4,27±0,95	-3,220	,005*
		KG	17	3,82±0,72	4,05±1,02	-,889	,058
Yana Kayma	GEG	20	4,3±1,92	5,3±1,92	-4,359	,000*	
	BDEG	18	3,22±1,98	5,22±2,04	-3,773	,002*	
	KG	17	4±1,41	3,47±1,37	1,107	,285	
Nesne Kontrol	Çift El Sopayla Topa Vurma	GEG	20	4,5±1,57	5,65±1,13	-5,205	,000*
		BDEG	18	3,77±1,21	5,11±1,52	-2,675	,016*
		KG	17	4±1,32	4,17±1,33	-,566	,579
	Yakalama	GEG	20	3,1±0,85	3,7±1,03	-2,698	,014*
		BDEG	18	3,33±1,23	4,27±1,01	-2,970	,009*
		KG	17	3,41±0,87	3,35±1,11	,270	,791
	Topa Ayakla Vurma	GEG	20	3,6±1,09	4,5±1,31	-2,486	,022*
		BDEG	18	3,5±1,04	4,33±1,08	-2,557	,020*
		KG	17	3,7±1,15	4,23±1,43	-1,492	,155
Yüksek Temel Atış	GEG	20	0,7±0,97	1,3±1,21	-2,259	,036*	
	BDEG	18	1,05±1,1	3,33±1,28	-6,873	,000*	
	KG	17	0,82±1,01	1±1	-,824	,422	

\*=p<0,05

Temel hareket becerilerinin tümünün ortalamaları ilk-son teste göre istatistiksel açıdan GEG ve BDEG’de anlamlı şekilde farklı iken ( $p<0,05$ ), KG’de ise anlamlı değildir ( $p>0,05$ ). GEG ve BDEG’dekilerin bütün beceri puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı düzeyde artış vardır. KG’dekilerin beceri puan ortalamaları matematiksel olarak yana kayma ve yakalamada düşerken, diğerlerinde artmıştır.

Araştırmada yer alan GEG, BDEG ve KG’dekilerin ilk-son test beceri puan ortalamalarının cinsiyete göre karşılaştırılması Tablo 10’da gösterilmiştir.

**Tablo 10.** GEG, BDEG ve KG’dekilerin ilk-son test beceri puan ortalamalarının cinsiyete göre karşılaştırılması

Değişken	Grup	Erkek		Kız		t değeri	p	
		N	X±SS	N	X±SS			
İlk Test	Yer	GEG	6	15,67±3,5	14	16,14±3,92	-,256	,801
	Değiştirme	BDEG	7	14,57±2,3	11	16,45±2,11	-1,782	,094
		KG	9	15,67±3,5	8	16,5±2,67	-,546	,593
	Toplam		22	15,32±3,06	33	16,33±3,03	-1,210	,231
İlk Test	Nesne Kontrolü	GEG	6	11,67±1,03	14	12±2,29	-,338	,739
		BDEG	7	12,29±3,5	11	11,27±2,37	,736	,472
	KG	9	13,56±2,7	8	10,13±1,73	3,074	,008*	
	Toplam		22	12,64±2,68	33	11,3±2,25	1,990	,052
İlk Test	BÜKBÖT	GEG	6	27,33±3,67	14	28,14±4,88	-,362	,721
		BDEG	7	26,86±5,01	11	27,73±2,33	-,503	,622
		KG	9	29,22±5,74	8	26,63±2,83	1,158	,265
		Toplam		22	27,95±4,91	33	27,64±3,67	,275
Son Test	Yer Değiştirme	GEG	6	20,17±4,79	14	20,93±4,12	-,362	,722
		BDEG	7	21,29±5,25	11	21±3,26	,143	,888
		KG	9	16,56±4	8	16,63±3,58	-,037	,971
		Toplam		22	19,05±4,91	33	19,91±4,07	-,709
Son Test	Nesne Kontrolü	GEG	6	15,17±2,04	14	15,14±2,88	,018	,986
		BDEG	7	18,43±3,87	11	16,18±1,78	1,687	,111
		KG	9	13,89±3,33	8	11,5±2,39	1,677	,114
		Toplam		22	15,68±3,67	33	14,61±2,99	1,191
Son Test	BÜKBÖT	GEG	6	35±3,46	14	36,21±5,85	-,470	,644
		BDEG	7	39,71±8,3	11	37,18±4,07	,752	,474
		KG	9	30,44±6,78	8	28,13±5,36	,775	,450
		Toplam		22	34,64±7,49	33	34,58±6,26	,032

\*= $p<0,05$

GEG’de yer alan erkeklerin puan ortalamaları ilk testte yer deęiřtirmede  $15,67\pm 3,5$  nesne kontrolde  $11,67\pm 1,03$  ve BÜKBÖT’te  $27,33\pm 3,67$  iken son testte ise yer deęiřtirmede  $20,17\pm 4,79$  nesne kontrolde  $15,17\pm 2,04$  ve BÜKBÖT’te  $35\pm 3,46$ ’dır. GEG’de yer alan kızların puan ortalamaları ilk testte yer deęiřtirmede  $16,14\pm 3,92$  nesne kontrolde  $12\pm 2,29$  ve BÜKBÖT’te  $28,14\pm 4,88$  iken son testte ise yer deęiřtirmede  $20,93\pm 4,12$  nesne kontrolde  $15,14\pm 2,88$  ve BÜKBÖT’te  $36,21\pm 5,85$ ’dir. İlk ve son test sırasında yer deęiřtirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT ortalama puanları incelendięinde katılımcılar arasında cinsiyet aęısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılıęın olmadığı görölmektedir ( $p>0,05$ ).

BDEG’de yer alan erkeklerin aldığı puan ortalamaları ilk testte yer deęiřtirmede  $14,57\pm 2,3$  nesne kontrolde  $12,29\pm 3,5$  ve BÜKBÖT’te  $26,86\pm 5,01$  iken son testte ise yer deęiřtirmede  $21,29\pm 5,25$  nesne kontrolde  $18,43\pm 3,87$  ve BÜKBÖT’te  $39,71\pm 8,3$ ’tür. BDEG’de yer alan kızların aldığı puan ortalamaları ilk testte yer deęiřtirmede  $16,45\pm 2,11$  nesne kontrolde  $11,27\pm 2,37$  ve BÜKBÖT’te  $27,73\pm 2,33$  iken son testte ise yer deęiřtirmede  $21\pm 3,26$  nesne kontrolde  $16,18\pm 1,78$  ve BÜKBÖT’te  $37,18\pm 4,07$ ’dir. İlk ve son test sırasında yer deęiřtirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT ortalama puanları incelendięinde katılımcılar arasında cinsiyet aęısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılıęın olmadığı görölmektedir ( $p>0,05$ ).

KG’de yer alan erkeklerin aldığı puan ortalamaları ilk testte yer deęiřtirmede  $15,67\pm 3,5$  nesne kontrolde  $13,56\pm 2,7$  ve BÜKBÖT’te  $29,22\pm 5,74$  iken son testte ise yer deęiřtirmede  $16,56\pm 4$  nesne kontrole  $13,89\pm 3,33$  ve BÜKBÖT’te  $30,44\pm 6,78$ ’dir. KG’de yer alan kızların aldığı puan ortalamaları ilk testte yer deęiřtirmede  $16,5\pm 2,67$  nesne kontrolde  $11,3\pm 2,25$  ve BÜKBÖT’te  $26,63\pm 2,83$  iken son testte ise yer deęiřtirmede  $16,63\pm 3,58$  nesne kontrolde  $11,5\pm 2,39$  ve BÜKBÖT’te  $28,13\pm 5,36$ ’dır. Erkek ve kızlar arasında sadece ilk test nesne kontrolünde anlamlı bir farklılık görölmektedir ( $p<0,05$ ).

Toplamda erkeklerin puan ortalamaları ilk testte yer deęiřtirmede  $15,32\pm 3,06$  nesne kontrolde  $12,64\pm 2,68$  ve BÜKBÖT’te  $27,95\pm 4,91$  iken son testte ise yer deęiřtirmede  $19,05\pm 4,91$  nesne kontrolde  $15,68\pm 3,67$  ve BÜKBÖT’te  $34,64\pm 7,49$ ’dur. Toplamda kızların puan ortalamaları ilk testte yer deęiřtirmede  $16,33\pm 3,03$  nesne kontrolde  $11,3\pm 2,25$  ve BÜKBÖT’te  $27,64\pm 3,67$  iken son testte ise yer deęiřtirmede  $19,91\pm 4,07$  nesne kontrolde  $14,61\pm 2,99$  ve BÜKBÖT’te  $34,58\pm 6,26$ ’dır. Cinsiyete baęlı

katılımcıların tamamının ilk ve son test sırasındaki yer değiştirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT ortalama puanları istatistiksel açıdan farklılık göstermemektedir ( $p>0,05$ ).

Çalışmadaki ilk-son test yer değiştirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT ortalama puan değerlerinin grup içi istatistiksel ilişkisi Tablo 11’de gösterilmiştir.

**Tablo 11.** GEG, BDEG ve KG’nin grup içi ilk-son test yer değiştirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT ortalama puan değerlerinin istatistiksel ilişkisi

Değişken	Grup	N	İlk Test	Son Test	t değeri	p
			X±SS	X±SS		
Yer Değiştirme	GEG	20	16±3,71	20,7±4,21	-8,288	,000*
	BDEG	18	15,72±2,32	21,11±3,99	-6,323	,000*
	KG	17	16,06±3,07	16,59±3,69	-,783	,445
Nesne Kontrol	GEG	20	11,9±1,97	15,15±2,6	-5,838	,000*
	BDEG	18	11,67±2,8	17,06±2,9	-5,477	,000*
	KG	17	11,94±2,83	12,76±3,09	-1,574	,135
BÜKBÖT	GEG	20	27,9±4,47	35,85±5,18	-9,380	,000*
	BDEG	18	27,39±3,5	38,17±5,97	-6,861	,000*
	KG	17	28±4,66	29,35±6,08	-1,491	,155

\*= $p<0,05$

GEG ve BDEG’dekilerin grup içi ilk-son test yer değiştirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT ortalama puan değerleri istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık içermektedir ( $p<0,05$ ) fakat KG’dekiler için böyle bir farklılık söz konusu değildir ( $p>0,05$ ).

Çalışmadaki ilk-son test yer değiştirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT ortalama puan değerlerinin gruplar arası istatistiksel ilişkisi Tablo 12’de gösterilmiştir.

**Tablo 12.** GEG, BDEG ve KG'dekilerin gruplar arası ilk-son test yer deęiřtirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT ortalama puan deęerlerinin istatistiksel iliřkisi **F.Y.**= Fark Yok

Deęiřken	Grup	N	İlk Test			Son Test				
			X±SS	F	p	Scheffe Özeti	X±SS	F	p	Scheffe Özeti
Yer Deęiřtirme	GEG	20	16±3,71				20,7±4,21			
	BDEG	18	15,72±2,32	,06	,942	F.Y.	21,11±3,99	6,89	,002*	GEG>KG BDEG>KG
	KG	17	16,06±3,07				16,59±3,69			
Nesne Kontrol	GEG	20	11,9±1,97				15,15±2,6			
	BDEG	18	11,67±2,8	,061	,941	F.Y.	17,06±2,9	9,883	,000*	GEG > KG BDEG > KG
	KG	17	11,94±2,83				12,76±3,09			
BÜKBÖT	GEG	20	27,9±4,47				35,85±5,18			
	BDEG	18	27,39±3,5	,107	,899	F.Y.	38,17±5,97	11,08	,000*	GEG > KG BDEG > KG
	KG	17	28±4,66				29,35±6,08			

\*=p<0,05

Gruplar arasında ilk testte yer deęiřtirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT ortalama puan deęerleri istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir ( $p>0,05$ ). Son testte ise GEG ile BDEG'dekilerin ortalama puanları KG'dekilerden istatistiksel açıdan anlamlı derecede farklılaşmaktadır ( $p<0,05$ ). GEG ile BDEG ortalama puan deęerleri arasında ise sadece BDEG lehine olumlu yönde matematiksel bir fark görülmektedir.



## 5. TARTIŞMA

Eđitim alanında teknolojinin kullanılmasına yönelik son 20 yılda büyük deęişimler yaşanmıştır. Teknolojik yenilikler ve uygulamalar eđitimin birçok alanında ortaya çıkmıştır. Hala yeni teknolojiler geliştirilmektedir. Otoritelerin ve okul yöneticilerin görüşlerine göre bilgisayar ve öğretim teknolojileri, öğretim ve araştırmannın kalitesi üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir (Lehmann ve ark., 1999). Son yıllarda gelişimini sürdürmeye devam eden bilgisayar destekli eğitim ve sanal gerçeklik uygulamaları spor, fiziksel uygunluk ve beden eğitimi alan bilgisinin verilmesinde kullanılmaya başlanmıştır (Silverman, 1997).

Bu çalışmaya beş-altı yaş grubu 55 ilkokul birinci sınıf öğrencisi katılmıştır. İki deney birisi kontrol olmak üzere toplamda üç grup oluşturulmuştur. Deney gruplarından birisine geleneksel diğerine ise bilgisayar destekli olmak üzere sekiz haftalık, beceri temelli oyunların yer aldığı iki farklı eğitim programı uygulanmıştır. Kontrol grubu eğitim-öğretim etkinliklerine olađan şekilde devam etmiştir. Bilgisayar destekli eğitim grubunda, geleneksel yöntemlere ek olarak temel hareket becerilerini ölçütleriyle birlikte açıklayan videolara yer verilmiştir. Temel hareket beceri düzeyleri büyük kas becerilerini ölçme testi ile belirlenmiştir.

Temel hareket becerilerinden her birinin puan ortalamaları ilk-son teste göre incelendiğinde, GEG ve BDEG'de istatistiksel anlamlı farklılık varken ( $p < 0,05$ ) KG'de herhangi farklılık yoktur ( $p > 0,05$ ). Deney gruplarındaki öğrencilerin sürat koşusu, sekme, sıçrayarak atlama, yana kayma, çift el sopayla topa vurma, yakalama, topa ayakla vurma ve yüksek temel atış becerilerinin tamamında ortaya çıkan olumlu gelişim, uygulanan eğitim programlarının çok yönlü olmasından kaynaklanmaktadır. Eğitim programlarının hazırlanmasında her bir temel hareket becerisine yönelik oyunlara yer verilirken diğer yanda birkaç becerinin gelişimini etkileyen oyunlar da bulunmaktadır.

Elhafez ve Ghaly (2010), 5-6 yaş grubu 54 erkek çocukla gerçekleştirdiđi araştırmada sekiz hafta uyguladıđı eğitim programının sonucunda deney grubundakilerin temel hareket becerilerinden her birinin olumlu yönde ve istatistiksel açıdan anlamlı bir şekilde geliştiđini ortaya çıkarmıştır. Çalışmamızdakine benzer bir şekilde planlı eğitim uygulamalarının her bir becerinin gelişimini desteklediđi açıktır.

Cinsiyete göre GEG, BDEG ve KG'dekilerin ilk-son test yer deęiřtirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT puan ortalamalarında önemsiz derecede küçük farklılıklar görölmektedir. Bazı ölçümlerde kızların, bazılarında ise erkeklerin puanları birbirlerine göre yüksek ya da düşük çıkmıştır. Tüm grupları oluşturan katılımcıların arasında cinsiyet dağılımları bakımından KG'deki ilk test nesne kontrol beceri puan ortalaması ( $p < 0,05$ ) hariç dięer deęişkenler açısından istatistiksel fark yoktur ( $p > 0,05$ ).

Çalışmaya katılan 22 erkek ve 33 kız öğrencinin ilk-son test yer deęiřtirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT puan ortalamalarında cinsiyete göre farklılaşmamaktadır. ( $p > 0,05$ ). Benzer şekilde, altı yaş grubunda cinsiyet deęişkenine baęlı temel motor beceriler de anlamlı deęişim gözlenmemiştir. Bu yaş grubundaki çocukların gelişimi ve temel hareket becerileri cinsiyete göre farklılaşmamaktadır. İlk test nesne kontrol beceri puanının cinsiyete göre istatistiksel açıdan anlamlılığı çok küçük bir farkla reddedilmiştir ( $p = 0,052 > 0,05$ ). Erkek çocukların genellikle top ve benzeri nesnelere içeren oyunları tercih etmeleri nedeniyle ilk test nesne kontrol beceri ölçümlerinde her ne kadar istatistiksel açıdan anlamlı farklılık oluşturmasa da kızlara oranla biraz daha fazla puan elde etmeleri doğaldır. Eğitim programının uygulanmasıyla birlikte kızlar da top ve benzeri nesnelere içeren oyunlarda yer almıştır ve son test nesne kontrol beceri puan ortalamalarında cinsiyete göre istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı açık bir şekilde ortaya çıkmıştır ( $p = 0,239 > 0,05$ ).

Hardy ve ark. (2010), çalışmasında 4-5 yaş aralığında 330 okul öncesi çocuğun temel hareket becerisini ölçerek kızların yer deęiřtirme, erkeklerin ise nesne kontrol beceri testinde daha başarılı olduklarını tespit etmiştir. Fakat temel hareket beceri puanlarının toplamında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur ( $p > 0,05$ ). Beş-altı yaş grubu çocuklara motor beceri gelişim programı uygulayan Valentini (1999), cinsiyete göre yer deęiřtirme ve nesne kontrol beceri puanlarında istatistiksel açıdan farklı olmadığını bildirmiştir ( $p > 0,05$ ). Aynı arařtırmacı erkeklerin, kızlara oranla nesne kontrol becerilerinde daha yüksek puan aldığını rapor etmiştir. Çalışmamızda yer alan KG'deki erkeklerin kızlardan istatistiksel açıdan yüksek olan ilk test nesne kontrol becerilerindeki ortalamaları, Hardy ve ark. (2010) ve Valentini'nin (1999) arařtırmalarında tespit edilen erkeklerin nesne kontrol becerilerinde kızlara oranla matematiksel açıdan daha başarılı olma düzeylerine benzer gözükmektedir.

Yıldırım (2011), yedi-sekiz yaş grubunda ilköğretim birinci ve ikinci sınıf öğrencisi 80 çocuğun yer değiştirme, nesne kontrol ve toplam motor beceri seviyelerini ölçerek cinsiyetin temel hareket beceri puanlarında istatistiksel açıdan bir etki oluşturmadığını ortaya koymuştur ( $p>0,05$ ). Cinsiyet değişkeninin çocuklarda temel hareket beceri düzeyine herhangi bir etkisi yoktur (Boz, 2011).

İlk test yer değiştirme puan ortalamaları (16,00-15,72-16,06) GEG, BDEG ve KG'de incelendiğinde, değerlerin birbirine çok yakın olduğu görülmüştür. Benzer bir yakınlık durumu ilk test nesne kontrol (11,90-11,67-11,94) ve BÜKBÖT (27,90-27,39-28,00) puan ortalamalarında da tespit edilmiştir. İlk testlerdeki ortalama puanların bu denli yakın olması; aynı yaş grubunda, benzer sosyal ve ekonomik çevrede yaşayan çocukların çalışmada yer almasından kaynaklanmaktadır. İçinde yaşadığı toplum, okulla ilgili takip etmesi gerekenler, yaşam koşullarının kalitesi ile birlikte tüm sosyoekonomik koşulların bir çocuğun motor gelişimini etkilediği bilinmelidir (Venetsanou ve Kambas, 2010) .

Son test yer değiştirme puan ortalamalarına (20,70-21,11-16,59) bakıldığında GEG ve BDEG'in KG'ye oranla daha yüksek değerlere sahip olduğu görülmüştür. Benzer bir durum son test nesne kontrol (15,15-17,06-12,76) ve BÜKBÖT (35,85-38,17-29,35) puan ortalamalarında da ortaya çıkmıştır. GEG ve BDEG'de KG'ye oranla son testlerde daha yüksek puan ortalamalarına sahip olmasının nedeni, uygulanan eğitim programlarının bir sonucudur. GEG'den farklı olarak BDEG'in eğitim programında bilgisayar desteğine yer verilmiştir. BDEG'de son test puan ortalamalarının GEG'den biraz daha yüksek olması bilgisayar desteğinden kaynaklanmaktadır.

Derri ve ark. (2001), çalışmalarında müzik ve hareket programı uyguladıkları dört-altı yaş grubu çocukların yer değiştirme becerilerinde önemli kazanımlar elde ettiği rapor edilmiştir. Hurmeric (2010), okul öncesi çağıdaki yetmiş iki çocuğa sekiz hafta süreyle iki farklı eğitim programı uygulamış ve nesne kontrol becerisinde deney grupları lehinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık belirlemiştir. Burada yer alan iki araştırma çalışmamızda olduğu gibi eğitim programının yer değiştirme ve nesne kontrol becerilerinde olumlu etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Yer değiştirme ve nesne kontrol testlerinden alınabilecek en yüksek puanlar her ikisi içinde en yüksek 32'dir, bu nedenle iki test puanı arasında yüzdelik başarı oranına gerek olmadan karşılaştırma yapılabilir. İlk-son test ölçümlerinin her ikisinde de yer

değiştirme beceri puan ortalamaları nesne kontrolüne göre yüksek çıkmıştır. Çocuklar hareketli olmaları nedeniyle nesnelere yönelik atma, tutma gibi becerilere oranla koşma, sıçrama gibi becerilerde daha başarılıdırlar. Nesne kontrol becerilerinin gelişimine yönelik oyunlar için çeşitli boyutlarda toplara, birçok farklı eşyaya ve uygun boyutlarda güvenli alanlara ihtiyaç duyulmaktadır. Çocukların birçoğu bu olanaklara sahip değildir dolayısıyla herhangi bir şeye ihtiyaç duymadan, yer değiştirme temelli oyunlar oynayarak bu becerilerde daha başarılı olmaları mümkündür.

Boz (2011), çalışmasında yer değiştirme becerisi ön test puanlarının nesne kontrol becerisi ön test puanlarından daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Sonuç olarak okul öncesi çağıdaki çocukların hareketli olmaları nedeniyle her yerde koşup sıçrayabilmelerine karşın, nesne kontrolünün gelişimi için gerekli fiziksel çevre şartlarına yeterli düzeyde sahip olmadıklarından bu becerilerindeki gelişimin düşük olduğunu belirtmiştir.

Robinson (2010), ortalama yaşları dört olan 119 çocuğun temel hareket beceri testinde yer değiştirme beceri puanlarının, nesne kontrol beceri puanlarından daha yüksek olduğunu ve bu durumun cinsiyete göre de değişiklik göstermediğini tespit etmiştir. Benzer bir şekilde çalışmamızda erkek ve kızların ilk-son test ölçümlerinin her ikisinde de yer değiştirme beceri puan ortalamaları, nesne kontrol puan ortalamalarından yüksek çıkmıştır.

Grupların kendi içerisinde ilk-son test yer değiştirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT puan ortalamaları karşılaştırıldığında KG hariç GEG ve BDEG'de istatistiksel açıdan anlamlı farklılık tespit edilmiştir ( $p < 0,05$ ). Bu farklılığın kaynağı uygulanan eğitim programı olabilir. Sekiz haftalık beceri temelli oyunların yer aldığı eğitim programı olumlu yönde etki göstermiştir. Son testlerde ilklere oranla önemli puan artışları gerçekleşmiştir. GEG ve BDEG'de ilk-son test yer değiştirme (4,7-5,39), nesne kontrol (3,25-5,39) ve BÜKBÖT (7,95-10,78) puan artışları incelendiğinde BDEG'de daha fazla artış olduğu görülmektedir. Bu durumun nedeni eğitim programında bilgisayar desteğine yer verilmesidir. KG'de ilk-son test yer değiştirme (0,53), nesne kontrol (0,82) ve BÜKBÖT (1,35) puan farklılıkları incelendiğinde çok küçük artışlar tespit edilmiştir. Bu artışlar KG'nin, GEG ve BDEG ile aynı çevrede yaşaması sebebiyle onlardan etkilenmiş olmasından ve önemli ölçüde de doğal gelişimlerinden kaynaklanmıştır.

Kırıcı (2008), dört-altı yaş grubu 240 çocukla yapmış olduğu araştırmasında deney grubuna uyguladığı sekiz haftalık hareket eğitimi programı sonucunda çabukluk, durarak uzun atlama, tek ayak üzerinde dengede durma, tenis topu fırlatma, sürat koşusu ve yakalama beceri puanlarında olumlu yönde gelişim olduğunu tespit etmiştir. Zimmer ve ark. (2008), 233'ü deney ve 212'si kontrol grubunda olan 48-72 aylık okul öncesi çocuklarla gerçekleştirdiği çalışmada uyguladığı psikomotor egzersiz programının istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık oluşturacak şekilde motor gelişimi olumlu yönde etkilediği ayrıca kontrol grubundakilerde de bir gelişim görüldüğünü tespit etmiştir. Kırıcı (2008), Zimmer ve ark. (2008), çalışmalarının sonuçları eğitim programı uygulanan grupların ilk-son test ölçümlerinde beceri puanlarının olumlu yönde bir artış gösterdiğini çalışmamızla benzer bir şekilde ortaya koymaktadır.

Grupların ilk test yer değiştirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT puan ortalamaları kendi aralarında karşılaştırıldığında istatistiksel olarak herhangi bir farklılık görülmemektedir ( $p>0,05$ ). Grupların son test yer değiştirme, nesne kontrol ve BÜKBÖT puan ortalamaları kendi aralarında karşılaştırıldığında ise GEG ve BDEG'de, KG'dekinden istatistiksel açıdan anlamlı bir şekilde farklılaştığı ortaya çıkmıştır ( $p<0,05$ ). GEG ve BDEG arasında ise istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık oluşmadığı görülmüştür ( $p>0,05$ ). Sadece BDEG'de üç puan ortalaması da GEG'den matematiksel olarak yüksektir. GEG ve BDEG'e birbirinden bilgisayar desteği yönüyle ayrılan iki farklı oyun temelli sekiz haftalık temel hareket becerilerini geliştirmeye yönelik eğitim programı uygulanmıştır. KG ise normal eğitim öğretim faaliyetlerini sürdürmüştür. İstatistiksel açıdan KG ile farklılık oluşturan GEG ve BDEG son test puanları, uygulanan bu eğitim programlarının sonucudur. Çocukların eğitim programı neticesinde gelişen temel hareket becerilerinin geliştiği açıktır. Eğitim programındaki bilgisayar desteğinin istatistiksel açıdan geleneksel eğitime göre farklılık oluşturmadığı fakat beceri gelişimini olumlu yönde etkilediği görülmüştür.

Wang (2004), çalışmasında yaşları üç ile beş arasında değişen 60 çocuğa yaratıcı hareket programını altı hafta boyunca uygulamıştır. Araştırma sonucunda yer değiştirme ve büyük kas motor beceri puanlarında deney grubunun lehine istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulmuştur ( $p<0,05$ ). Nesne kontrol becerisinde ise gruplar arasında istatistiksel anlamlı farklılıkların olmadığını tespit etmiştir ( $p>0,05$ ). Oysa bu

çalışmada son test nesne kontrol becerisi ortalama puanları GEG ve KG arasında istatistiksel açıdan anlamlıdır ( $p<0,05$ ).

Lemos ve ark. (2012), 50 öğrenciyi iki gruba ayırarak fiziksel eğitim grubuyla beden eğitimi, rekreasyonel eğitim grubuyla ise sınıf öğretmenin haftada bir gün yıl boyunca ders işlemesini sağlamıştır. Yıllonunda beden eğitimi öğretmeni eşliğinde ders işleyen fiziksel eğitim grubunda motor beceriler açısından daha fazla gelişim olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bu çalışmada planlı ve uzman bir eğitimci tarafından işlenen derslerin motor beceri gelişimine olumlu etkisinin olduğu açıktır.

Araştırmalar incelendiğinde çalışmamızda olduğu gibi planlı bir eğitim programının sonucunda deney grubu lehine motor becerilerde olumlu bir gelişim görüldüğü ortadadır (Deli ve ark., 2006; Kerkez, 2006; Karagöz, 2009; Mitchell ve ark., 2013; Mostafavi ve ark., 2013).

Soytürk (2007), yaratıcı drama ve sunuşa dayalı komut yöntemiyle işlenen derslerin temel hareket becerilerinin gelişimine etkisini 9-11 yaş grubu 30 çocuk üzerinde araştırmıştır. Yaratıcı drama yöntemiyle uygulanan etkinliklerin sunuşa dayalı komut yöntemine göre daha başarılı olduğunu ve temel hareket beceri puanlarında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark oluşturduğunu ortaya koymuştur. Bu araştırma; sıklıkla kullanılan komutla öğretim yöntemi yerine farklı bir yöntemin denenmesi, çocukların ilgilerinin derse daha fazla çekilmesi, öğrenilen becerilerin kalıcılığının sağlanması ve temel hareket becerilerini olumlu yönde geliştirmesi açısından bu çalışmayı destekler niteliktedir.

Temel hareket becerilerinin gelişimiyle ilgili kaynak taraması yapıldığında bilgisayar destekli eğitimin temel hareket beceri gelişimine yönelik kullanıldığı herhangi bir araştırmaya rastlanılmaması sebebiyle bu çalışma tartışılmamıştır. Spor bilimlerinde bilgisayar, doğrudan bir öğretim yöntemi olarak değil de genellikle video desteğiyle kişinin kendi hareketlerini izleyerek eksikliklerini görmesi yani geri dönüt oluşturma ve bu yolla öğrenimin sağlanması amacıyla kullanılmaktadır (Dillon ve Dempsey, 2008; Ghorbanzadehkoshi, 2013).

Mirzeoğlu ve ark. (2006), 40 öğrenciyi deney ve kontrol grubuna ayırıp altı hafta boyunca iki farklı program uygulayarak bilgisayar destekli öğretimin basketbol becerilerinin öğrenimine etkisini araştırmıştır. Deney grubuna basketbol becerilerinin öğretiminde, öncelikle sunumlar aracılığıyla teorik bilgiler verilmiştir. Sonrasında ise

öğrencilerin beceri videoları çekilerek hatalarını ve gelişim düzeylerini görmeleri sağlanmıştır. Kontrol grubuna geleneksel öğretim yöntemleri uygulanmıştır. Her iki grup öğrencilerinin kendi içerisinde ön-son test değerlerinde basketbol becerileri olumlu yönde ve istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde gelişim göstermiştir ( $p < 0,05$ ). Gruplar kendi aralarında karşılaştırıldığında ise bu çalışmadakine benzer bir şekilde bilgisayar destekli eğitim istatistiksel açıdan anlamlılık oluşturmasa da matematiksel olarak olumlu yönde bir farklılık ortaya çıkarmıştır.



## 6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Cinsiyeti dikkate almaksızın çalışma gruplarının yer deęiřtirme ve nesne kontrolü ile ilgili tüm deęiřkenlerin ilk ve son test ölçümleri arasında sadece KG'de anlamlı farklılık görülmemektedir. Bu çalışmanın üç grubunun erkek ve kız katılımcıları arasında ilk ve son test sırasında sadece KG'de ilk test nesne kontrolü ortalamaları istatistiksel seviyede anlamlıdır. Dięer deęiřkenler üç grubun erkek ve kız katılımcıları arasında ilk ve son test sırasında cinsiyete baęlı farklılık göstermemektedir.

Cinsiyet dikkate alınmaksızın KG hariç GEG ve BDEG'de ilk ve son test ölçümleri arasında yer deęiřtirme, nesne kontrolü ve BÜKBÖT ortalamaları anlamlı seviyede artış göstermektedir. Bu çalışmada yer alan üç grubun arasında ilk test yer deęiřtirme, nesne kontrolü ve BÜKBÖT skorları bakımından anlamlı farklılık yokken son test sonrasında GEG ve BDEG çalışma grupları KG'den tüm deęiřkenlerde anlamlı şekilde daha büyük gelişme sergilemiştir. Her ne kadar BDEG GEG'den istatistiksel anlamda büyük olmasa da tüm deęiřkenlerde BDEG'in ortalamaları daha yüksektir. Bunun sebebi deneklerin yaşı ile çalışmada kullanılan bilgisayar destekli eğitimin süresi, sıklığı ve kapsamıyla ilgili olabilir.

İlerde yapılacak çalışmalarda bilgisayar desteęinin artırılmasının daha etkili olabileceęi düşünülebilir. Gelecekte fiziksel ve sosyo-ekonomik özellikleri eşitlenmiş grupların daha uzun süreli ve kapsamlı çalışmalara katılması sağlanarak temel hareket eğitiminde bilgisayar destekli eğitimin etkinliği daha somut şekilde ortaya konabilir.

Okul öncesi ve ilkokul düzeyinde hazırlanan eğitim-öğretim programlarında temel hareket becerilerinin gelişimine yönelik uygulamalara, bilgisayar destekli eğitim gibi etkili yöntemlerden de yararlanmaya olanak sağlayacak şekilde daha fazla yer verilebilir.

Temel hareket becerilerinin öğretilmesi ve geliştirilmesi aşamalarında yer alan paydařlara yönelik tecrübelerini paylaşabilecekleri sosyal ortamlar, örnek eğitim-öğretim senaryoları ile alan bilgisi içeren kılavuz kitaplar oluşturulabilir.

Çocukların vakit geçirdięi yerlerde güvenli bir şekilde gelişimlerini destekleyecek oyunlar oynayabilecekleri uygun alanlar oluşturulabilir. Buralarda çocuklarla ilgilenecek yeterli sayıda sorumlu ile oyunlarda çeşitlilik sağlanması adına top ve benzeri nesnelere hazır bulundurulabilir.



Okul öncesi ile ilkokul kurumlarında temel hareket becerileri konusunda uzman eğitimcilerin bulunması sağlanarak çocukların verimli bir şekilde fiziksel etkinliklere katılmalarının önü açılabilir.

Ailelere yönelik özellikle çocukların gelişim dönemleri ve ihtiyaçlarıyla ilgili eğitimler verilerek aralarında sağlıklı bir etkileşim gerçekleştirilebilir, karşılaşılabilecek sorunlar en alt düzeye indirilebilir.

Çocuklarla ilgili lisans eğitimi veren fakültelerde temel hareket becerileri ve motor gelişim alanı derslerinin yeterli düzeyde olması ve teorik bilgilerin yanında uygulamaya dönük etkinliklerin gerçekleştirilmesi sağlanabilir.

Temel hareket becerilerini ölçme ve değerlendirmeye yönelik Türkiye şartlarına uygun, önceki çalışmaları kapsayan ve kullanılabilir bir test geliştirilebilir. Bu test hizmet içi veya diğer yöntemlerle eğitimcilere tanıtılarak alanda bir standartlaşmaya gidilebilir.

Temel hareket beceri eğitimine iki yaşından itibaren başlanabilir ve beceriler yaşlara uygun şekilde sınıflandırılarak dört-beş yılda planlı bir eğitim programı yardımıyla öğretilir.

Bilgisayar destekli eğitimde video kullanımının yanı sıra internet ortamına bilgilerin aktarılması istenilen zamanda çocukların tekrar edebilmesinin önünün açılması, eğitimde aktif hareket kontrollü oyun konsollarının kullanılması gibi farklı etkileri olan çeşitli tekniklere de yer verilerek temel hareket becerilerindeki gelişim düzeyi araştırmaları sürdürülebilir.

Temel hareket becerilerindeki gelişimin akranlarına göre iyi bir seviyede seyreden çocukların yer değiştirme ve nesne kontrol gibi özellikleri dikkate alınmak kaydıyla, genel olarak uygun spor dallarına yönlendirilmesi sağlanabilir.

Bir spor dalında eğitime başlanmadan önce, temel hareket becerilerini kapsayan temel hareket eğitiminin tüm sporculara verilmesi gerekmektedir. Bilgisayar destekli eğitim aynı zamanda hareket eğitiminde becerilerin öğrenilmesinde etkili motivasyonel araç olarak kullanılabilir.

Oyun yardımıyla beceri gelişiminde her bir çocuğun mümkün olduğunca çalışmalarda aktif bir şekilde yer alması sağlanarak ve fazlaca kural içeren yapılardan kaçınılarak daha verimli bir öğrenme ortamı hazırlanabilir.

## KAYNAKLAR

- Akınođlu O. Çoklu zeka kuramı. Oral B. Editör. Öğrenme öğretme kuram ve yaklaşımları. 2. Baskı, Ankara, Pegem Akademi. 2012;416.
- Aral N. Gürsoy F. Köksal A. Okul öncesi eğitiminde oyun. İstanbul, Ya-Pa Yayın Pazarlama. 2001;9.
- Arı M. Bayhan P. Okul öncesi dönemde bilgisayar destekli eğitim. 1. Baskı, İstanbul, Epsilon Yayıncılık. 1999;62.
- Ash D. The process skills of inquiry, foundations, inquiry: thoughts, views, and strategies for the k-5 classroom. Washington, D.C. National Science Foundation. 2000;2:51-62.
- Balcı S. Eğitsel rehberlik. Kaya A. Editör. Psikolojik danışma ve rehberlik. 6.Baskı, Ankara, Anı Yayıncılık. 2009;103.
- Beashel P. Sibson A. ICT - help of hindrance. Br. J. Teach Phys. Educ. ISSN:1472-4375. 2000;31(2):6-8.
- Binbaşıođlu C. Eğitime giriş. Ankara, Binbaşıođlu Yayınevi. 1988.
- Boz M. 5-6 yaş grubu çocuklara uygulanan temel hareket eğitim programının hareket becerilerinin gelişimine etkisi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, Doktora Tezi, 2011.
- Büyüköztürk Ş. Kılıç Ç. E. Akgün Ö. E. Karadeniz Ş. Demirel F. Bilimsel araştırma yöntemleri. 18. Baskı, Ankara, Pegem Akademi. 2014; 195.
- Carroll W. R. Bandura A. Representational guidance of action production in observational learning: a causal analysis. J. Mot. Behav. ISSN(printed):0022-2895. ISSN(electronic):1940-1027. 1990;22(1):85-97.
- Darden G. Shimon J. Revisit an "old" technology: videotape feedback for motor skill learning and performance. Strategies. 2000;13(3):17-21.
- Deli E. Bakle I. Zachopoulou E. Implementing intervention movement programs for kindergarten children. J. Early Child. Res. ISSN(printed):1476-718X. ISSN (electronic):1741-2927. 2006;4(1):5-18.
- Demirci A. Demirci E. Demirci N. Oyunlarla beden eğitimi ve spor öğretimi. Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık. 2003.
- Demirci A. İlköğretimde beden eğitimi uygulamaları. İstanbul, Değişim Yayınları. 2006;8.
- Demirci A. Beden eğitimi ve spor öğretiminde öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı. 1. Baskı, Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık. 2013:82-88,108.

- Derri V. Tsapakidou A. Zachopoulou E. Kioumourtzoglou E. Effect of a music and movement programme on development of locomotor skills by children 4 to 6 years of age. Eur. J. Phys. Educ. ISSN:1362-7120. 2001;6(1):16-25.
- Dillon S. R. Dempsey K. Time-delayed video feedback in physical education: a pilot study 2008 AAHPERD National Convention and Exposition. 2008. [Http://aahperd.confex.com/Aahperd/2008/Finalprogram/Paper\\_11673.Htm](http://aahperd.confex.com/Aahperd/2008/Finalprogram/Paper_11673.Htm)
- Elhafez A. W. Ghaly A. E. The effect of movement education program by using movement pattern to develop fundamental motor skills for children pre-school. World J. Sport Sci. ISSN(printed):2078-4724. ISSN(electronic):2078-4732. 2010;3(S):461-491.
- Ersanlı K. Davranışlarımız gelişim ve öğrenme. 1. Baskı, Samsun, Eser Ofset Matbaacılık. 2005;318,28-32.
- Ertürk S. Eğitimde program geliştirme. Ankara, Meteksan A.Ş. 1998.
- Fraenkal JR. Wallen NE. How to design and evaluate research in education. 7. Baskı, New York, The McGraw-Hill Companies. 2009;262.
- Gallahue D. L. Ozmun J. C. Goodway J. D. Motor gelişimi anlama. Özer D. S. Aktop A. Çeviren. Motor gelişimi anlamak bebekler-çocuklar-ergenler-yetişkinler. Özer D. S. Aktop A. Çeviri Editörleri. 7.Baskı, Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık. 2014.
- Ghorbanzadehkoshki B. Voleybolda servis ve manşet becerilerinin öğretiminde geribildirim etkisi. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara, Doktora Tezi. 2013.
- Girgin G. Çağdaş eğitim sisteminde öğrenci kişilik hizmetleri ve rehberlik. Kaya A. Editör. Psikolojik danışma ve rehberlik. 6. Baskı, Ankara, Anı Yayıncılık. 2009;2.
- Hardy L. L. King L. Farrell L. Macniven R. Howlett S. Fundamental movement skills among australian preschool children. J. Sci. Med. Sport. ISSN:1440-2440. 2010;13(5):503-508.
- Hazar M. Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim. Ankara, Tutibay Yayınları. 2000;40.
- Hurmeric I. The effects of two motor skill interventions on preschool children's object control skills and their perceived motor competence. Ohio State University, EDU Physical Activity and Educational Services, Ohio, Doctoral Thesis. 2010.
- İçen M. Sosyal bilgiler öğretmenlerinin epistemolojik inançlarının sınıf içi uyguladıkları öğretim stratejileri ile ilişkisi. Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzincan, Yüksek Lisans Tezi. 2012;53.

- İnan M. 3-9 yaş çocukları için uygulamalı hareket eğitimi. İstanbul, Morpa Kültür Yayınları. 2003.
- İşman A. Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı. 4. Baskı, Ankara, Pegem Akademi. 2011;3,52.
- Jambor E. A. Beyond language barriers: teaching techniques for swimming. *Journal of Physical Education Recreation and Dance*. 1996;67(1):34-36.
- Karagöz H. Sporun ilköğretimde okuyan sekiz yaş grubu çocukların temel motor özellikleri üzerine etkisinin araştırılması. Dumlupınar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya, Yüksek Lisans Tezi. 2009.
- Kerkez F. Oyun ve egzersizin yuva ve anaokuluna giden 5-6 yaş grubu çocuklarda fiziksel ve motor gelişime etkisinin araştırılması. Karadeniz Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Trabzon, Doktora Tezi. 2006.
- Kıldan A. O. Ünver N. Öğretim araçları. Doğanay A. Editör, Öğretim ilke ve yöntemleri. 1. Baskı, Ankara, Pegem A Yayıncılık. 2007;334.
- Kırıcı H. M. Okul öncesi eğitim kurumlarındaki 4-6 yaş grubu çocuklarda 8 haftalık hareket eğitiminin motor performanslarına etkisi. Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla, Yüksek Lisans Tezi. 2008.
- Koçak R. Temel kavramlar, öğrenmeyi etkileyen etmenler. Oral B. Editör. Öğrenme öğretme kuram ve yaklaşımları. 2. Baskı, Ankara, Pegem Akademi. 2012;7.
- Lehmann H. Freedman J. Massad J. Dintzis R. An ethnographic, controlled study of the use of a computer based histology atlas during a laboratory course. *J. Am. Med. Inform. Assn.* 1999;6:38-52.
- Lemos A. G. Avigo E. L. Barela J. A. Physical education in kindergarten promotes fundamental motor skill development. *Adv. Phys. Educ.* ISSN(printed):2164-0386. ISSN(electronic):2164-0408. 2012; 2(1):17-21.
- Mirzeoğlu D. Aktaş I. Göcek E. Boşnak M. Bilgisayar destekli öğretimin basketbol becerilerinin öğrenimi üzerine etkisi. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*. 2006;1(2).
- Mirzeoğlu D. Eğitim (pedagoji) temelleri. Mirzeoğlu N. Editör, Spor bilimlerine giriş. 1. Baskı, Ankara, Spor Yayınevi ve Kitapevi. 2013;110.
- Mitchell B. McLennan S. Latimer K. Graham D. Gilmore J. Rush E. Improvement of fundamental movement skills through support and mentorship of class room teachers. *Obes Res* ISSN:1071-7323. 2013;7:230-234.

- Mosston M. Ashworth S. Teaching physical education. Tüzmen E. (Çeviren) Demirhan G. (Düzenleme). Bağırhan Yayımevi, Ankara. 2000.
- Mosston M. Ashworth S. Teaching physical education. First Online Edition, 2008. [Http://www.spectrumofteachingstyles.org/E-Book-Download.Php](http://www.spectrumofteachingstyles.org/E-Book-Download.Php)
- Mostafavi R. Ziaee V. Akbari H. Haji-Hosseini S. The effects of spark physical education program on fundamental motor skills in 4-6 year old children. Iran J Pediatr. 2013;23(2):216-219.
- Muratlı S. Çocuk ve spor. 3. Baskı, Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık. 2013;5.
- Özer D. S. Özer K. Çocuklarda motor gelişim. 8. Baskı, Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık. 2014;6.
- Robinson L. E. The relationship between perceived physical competence and fundamental motor skills in preschool children. Child: Care, Health and Development. 2010;37(4):589-596.
- Schmidt R. A. Motor learning and performance: from principles to practice. Champaign, IL: Human Kinetics. 1991.
- Senemoğlu N. Gelişim öğrenme ve öğretim: kuramdan uygulamaya. 21. Baskı, Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık. 2012;4.
- Silverman S. Technology and physical education: present, possibilities and potential problems. Quest. 1997;49(3):306-314.
- Soytürk M. 9-11 yaş grubu çocukların temel hareket becerilerinin örüntüleşmesinde yaratıcı dramın etkisi. Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa, Yüksek Lisans Tezi. 2007.
- Sönmez V. Öğretim ilke ve yöntemleri. 4. Baskı, Ankara, Anı Yayıncılık. 2010;8.
- Stanescu M. Stoicescu M. Ciolca C. Computer use in physical education and sports teaching. The 7<sup>th</sup> International Scientific Conference E-Learning and Software For Education, Bucharest.2011.
- Sünbül A. M. Öğretim ilke ve yöntemleri. 5. Baskı, Konya, Eğitim Akademi Yayınları. 2011;119.
- Sülün Y. Kozcu Ç. N. Şenler B. Çil E. İlköğretim fen bilgisi dersinde buluş yoluyla öğretimin öğrenci başarısına etkisinin belirlenmesi (Muğla örneği). Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi. 2006;9(1):59.
- Şahan H. H. Uyangör N. Işıtan S. Öğrenme-öğretme strateji ve modelleri. Oral B. Editör. Öğrenme öğretme kuram ve yaklaşımları. 2. Baskı, Ankara, Pegem Akademi. 2012;285.

- Tepeli K. Büyük kas becerilerini ölçme testi (BÜKBÖT)'nin Türkiye standardizasyonu. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, Doktora Tezi. 2007.
- Tok Ş. Öğretme-öğrenme strateji ve modelleri. Doğanay A. Editör, Öğretim ilke ve yöntemleri. 1. Baskı, Ankara, Pegem A Yayıncılık.2007;129-159.
- Ulrich, D. A. The test of gross motor development (2nd edition). Austin, TX: PRO-ED Publishers. 2000.
- Url1:[Http://www.curriculumsupport.education.nsw.gov.au/Primary/Pdhpe/Gamessport/Fms002a.Htm](http://www.curriculumsupport.education.nsw.gov.au/Primary/Pdhpe/Gamessport/Fms002a.Htm) Erişim Tarihi: 18.06.2015
- Üçışık S. Tuna F. Orta öğretim kurumlarında coğrafya anlatım becerisinin bilgisayar destekli anlatımla geliştirilmesi. Marmara Coğrafya Dergisi. 2004;9.
- Valentini N. C. Mastery motivational climate motor skill intervention replication and follow-up. Auburn University, Alabama, Doctoral Thesis. 1999.
- Venetsanou F. Kambas A. Environmental factors affecting preschoolers' motor development. Early Childhood Educ J. 2010;37:319-327.
- Walkley J. Armstrong D. Clohesy P. FMS - an activities resource for classroom teachers. Melbourne, Physical and Sport Education Section - Department Of Education. 1998; 1.
- Wang H-T. J. A study on gross motor skills of preschool children. J. Res. Child Educ. ISSN:0256-8543. 2004;19(1):32-43.
- Yıldırım Ö. Yedi sekiz yaş grubu kız ve erkek çocukların psikomotor gelişim düzeylerinin TGMD-II testine göre araştırılması. Dumlupınar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya, Yüksek Lisans Tezi. 2011.
- Zhang K. An analysis of the relation between multimedia assisted instruction and physical education. International Conference On Future Computer Supported Education. 2012;759-764.
- Zimmer R. Christoforids C. Xanthi P. Aggeloussis N. Kambas A. The effects of a psychomotor training program on motor proficiency of greek preschoolers. European Psychomotricity Journal. 2008;1(2): 3-9.

Ad – Soyad: ..... Sınıf: ..... No: ..... Tercih Edilen El: ..... Ayak: .....

Beceriler	Araç-gereçler	Talimatlar	Performans Kriterleri	1.	2.	Puan
<b>Sürat Koşusu</b>	18 m'lik açık bir alan ve iki adet trafik konisi	15 m uzaklığın başına ve sonuna birer trafik konisi yerleştirilir. Güvenli bir duruş için ikinci koninin arkasında en az 2.50 - 3.00 m'lik bir boşluk bulunmasına dikkat edilmelidir. Çocuğa başla komutu ile birlikte bir koniden diğerine koşabildiği kadar hızlı koşması söylenir. Uygulama iki kez tekrarlanır.	1. Kollar dirseklerden bükülü bacaklara çapraz pozisyonda hareket eder.			
			2. Her iki ayağın da zemine temas etmediği kısa an.			
			3. Ayak topuğuna veya ayak parmak tabanına basarak ayağın küçük bir alanı üzerine iniş yapar (düzayak basış değil).			
			4. Destek alınmayan bacak yaklaşık 90 derece bükük ve kalçaya yakın.			
<b>Beceri Toplam Puanı</b>						
<b>Sekme</b>	Minimum 4.50 m'lik açık bir alan	Çocuğa tercih ettiği ayak üzerinde üç defa sekmesi söylenir. Daha sonra diğer ayakla üç defa sekmesi istenir. Uygulama iki kez tekrarlanır.	1. Destek alınmayan bacak güç üretmek için sarkaç biçiminde öne doğru savrulur.			
			2. Destek alınmayan bacağın ayak bölümü vücudun gerisinde kalır.			
			3. Kollar bükük ve güç oluşturmak için öne doğru savrulur.			
			4. Tercih edilen ayak üzerinde ardışık olarak üç defa havalanma ve yere konma.			
			5. Tercih edilmeyen ayak üzerinde ardışık olarak üç defa havalanma ve yere konma.			
<b>Beceri Toplam Puanı</b>						
<b>Sıçrayarak Atlama</b>	Minimum 6 m'lik açık bir alan, bir top çantası ve işaretleme bandı.	Bir top çantası zemin üzerine yerleştirilir. Top çantasından 3 m uzaklığa paralel olarak bir parça bant tutturulur. Çocuğun bant üzerinde durması ve koşar biçimde top çantası üzerinden yukarıya doğru sıçrayarak atlaması sağlanır. Uygulama iki kez tekrarlanır.	1. Bir ayakla havalanılır ve diğer ayakla yere konma gerçekleştirilir.			
			2. Her iki ayağında koşmaya göre daha uzun süre havada kaldığı an.			
			3. Önde olan ayağa zıt kolla ulaşma.			
<b>Beceri Toplam Puanı</b>						
<b>Yana Kayma</b>	Minimum 7.50 m'lik açık bir alan, düz bir hat ve iki adet trafik konisi	7.50 m uzaklığın başına ve sonuna birer adet trafik konisi yerleştirilir. Çocuğa bir koniden diğerine ve tekrar geri yana kayması söylenir. Uygulama iki kez tekrarlanır.	1. Vücut yanlamasına döndürülür böylece omuzlar zemin üzerindeki hat ile aynı hizaya getirilir.			
			2. Önde olan ayağın yakın bir noktasına diğer ayağın sürüyerek kaydırılmasını takiben önde olan ayak bir adım yan tarafa kaydırılır.			
			3. Sağa doğru en az dört sürekli kayma adımı döngüsü.			
			4. Sola doğru en az dört sürekli kayma adımı döngüsü.			
<b>Beceri Toplam Puanı</b>						
<b>Lokomotor Beceri Alt Testi Puan Toplamı</b>						

Beceriler	Araç-gereçler	Talimatlar	Performans Kriterleri	1.	2.	Puan
<b>Çift El Sopayla Topa Vurma</b>	10 cm'lik hafif ağırlıkta bir top, plastik bir sopa (beyzbol) ve top koyma yeri	Öğrencinin bel hizasında top koyma yerine top yerleştirilir. Çocuktan topa güçlü bir şekilde vurması istenir. Uygulama ikinci kez tekrarlanır.	1. Baskın el sopayı baskın olmayan elin üstünde kavrar.			
			2. Ayakları birbirine paralel pozisyonda vücudun tercih edilmeyen tarafı top ayağına döner.			
			3. Sopayı savurma sırasında kalça ve omuz dönüşü yapılır.			
			4. Vücudun ağırlığı ön ayağa doğru transfer edilir.			
			5. Sopa top ile temas eder.			
<b>Beceri Toplam Puanı</b>						
<b>Yakalama</b>	10 cm'lik plastik bir top, 4.50 m'lik açık bir alan ve işaretleme bandı	4.50 m'lik ayrı iki hat çizilir. Çocuk bir hatta ve fırlatıcı diğer hatta ayakta durur. Top, el altından direkt olarak çocuğun göğüs kısmını hedefleyerek hafif bir biçimde fırlatılır. Çocuktan topu iki eliyle yakalaması istenir. Sadece çocuğun beli ve omuzu arasındaki fırlatışlar sayılır. Uygulama ikinci kez tekrarlanır.	1. Hazırlık aşamasında eller vücudun ön tarafında ve dirsekler bükük şekilde yer alır.			
			2. Kollar topu yakalamak için uzanır.			
			3. Top sadece ellerle yakalanır.			
<b>Beceri Toplam Puanı</b>						
<b>Topa Ayakla Vurma</b>	20-25 cm'lik plastik oyun topu, 9 m'lik açık alan ve işaretleme bandı	Duvardan biri 9 m diğeri 6 m uzaklıkta olmak üzere iki hat çizilir. Duvara yakın olan hat üzerine top yerleştirilir. Çocuğa diğer hatta durması söylenir. Çocuktan duvara doğru koşması ve topu duvara doğru güçlü bir şekilde atması istenir. Uygulama ikinci kez tekrarlanır.	1. Topa hızla aralıksız yaklaşılır.			
			2. Topla temastan hemen önce uzun bir adım alınır.			
			3. Topa vuruş yapmadığımız ayak topun hafifçe gerisine yerleştirilir.			
			4. Tercih edilen ayağın üst kısmı veya burun kısmı ile topa vurulur.			
<b>Beceri Toplam Puanı</b>						
<b>Yüksek Temel Atış</b>	Bir tenis topu, bir duvar ve işaretleme bandı ve 6 m'lik açık bir alan	Bir duvardan 6 m uzaklıktaki bir zemin üzerine bir parça bant tutturulur. Çocuğun duvarı karşısına alacak biçimde 6 m'lik hattın arkasında ayakta durması sağlanır. Çocuğa tenis topunu duvara doğru güçlü bir şekilde fırlatması söylenir. Uygulama ikinci kez tekrarlanır.	1. Beceri kolun veya elin aşağı doğru hareketi ile başlatılır.			
			2. Atış yapılmayan tarafın duvara baktığı noktaya omuz ve kalça döndürülür.			
			3. Atış yapılan elin zıttı ayakla adım alınarak vücut ağırlığı öne taşınır.			
			4. Topun salıverilmesinden sonra takibi çapraz olarak tercih edilmeyen tarafa doğru yapılır.			
<b>Beceri Toplam Puanı</b>						
<b>Nesne Kontrol Beceri Alt Testi Puan Toplamı</b>						



## Ek 2. Günlük Planlar

Bir ile üçüncü, iki ile dördüncü, beş ile yedinci, altı ile sekizinci haftalarda aynı çalışmalar uygulandığından tekrarlanan günlük planlara ve metin içerisinde örnekleme amacıyla sunulan birinci ders planına burada yer verilmemiştir.

### İkinci Ders Planı (Sürat koşusu – Sekme)

<b>Ders:</b>	Oyun ve fiziksel etkinlikler.				
<b>Sınıf:</b>	Birinci sınıf.				
<b>Konu:</b>	Sürat koşusu ve sekme.				
<b>Süre:</b>	40 dakika (bir ders saati).				
<b>Öğrenme Alanı:</b>	Hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Alt Öğrenme Alanı:</b>	Temel hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Öğretim Yöntem ve Teknikleri:</b>	Gösterip yaptırma, düz anlatım ve bilgisayar destekli eğitim yöntemleri.				
<b>Araç – Gereç ve Kaynaklar:</b>	Bilgisayar, projeksiyon cihazı ve oyunlar için gerekli malzemeler.				
<b>Ders Alanı:</b>	Okul bahçesi ve kapalı bir spor alanı.				
<b>Kazanımlar:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yer değiştirme hareketlerini yapar.</li><li>• Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.</li><li>• Oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.</li></ul>				
<b>Performans Ölçütleri:</b>	<table border="0"><thead><tr><th><u>Sürat koşusu</u></th><th><u>Sekme</u></th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Ayak parmak tabanına basılmalı</li><li>• Yere basmayan bacak doğru açıyla bükülmeli</li><li>• Diz yukarı çekilmeli</li><li>• Gözler ileri bakmalı</li><li>• Dirsekler bükülmeli</li><li>• Kollar ve ayaklar çapraz hareket etmeli</li></ul></td><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Destek ayağı bükülmeli</li><li>• Ayak parmak tabanına basılmalı</li><li>• Ritmik savurma yapılmalı</li><li>• Gözler ileriye odaklanmalı</li><li>• Her iki kol birlikte hareket etmeli</li></ul></td></tr></tbody></table>	<u>Sürat koşusu</u>	<u>Sekme</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ayak parmak tabanına basılmalı</li><li>• Yere basmayan bacak doğru açıyla bükülmeli</li><li>• Diz yukarı çekilmeli</li><li>• Gözler ileri bakmalı</li><li>• Dirsekler bükülmeli</li><li>• Kollar ve ayaklar çapraz hareket etmeli</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Destek ayağı bükülmeli</li><li>• Ayak parmak tabanına basılmalı</li><li>• Ritmik savurma yapılmalı</li><li>• Gözler ileriye odaklanmalı</li><li>• Her iki kol birlikte hareket etmeli</li></ul>
<u>Sürat koşusu</u>	<u>Sekme</u>				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ayak parmak tabanına basılmalı</li><li>• Yere basmayan bacak doğru açıyla bükülmeli</li><li>• Diz yukarı çekilmeli</li><li>• Gözler ileri bakmalı</li><li>• Dirsekler bükülmeli</li><li>• Kollar ve ayaklar çapraz hareket etmeli</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Destek ayağı bükülmeli</li><li>• Ayak parmak tabanına basılmalı</li><li>• Ritmik savurma yapılmalı</li><li>• Gözler ileriye odaklanmalı</li><li>• Her iki kol birlikte hareket etmeli</li></ul>				
<b>Güvenlik Önlemleri:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zeminin takılıp yuvarlanmalara ve herhangi bir sebeple düştüğü zaman yaralanmalara yol açmayacak bir şekilde olması.</li><li>• Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir.</li><li>• Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.</li></ul>				
<b>Öğrenme-Öğretme Süreci (Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler):</b>					
<u>1-5 dk. arası:</u>	Derse başlangıç ve ısınma egzersizleri.				
<u>5-10 dk. arası:</u>	Sürat koşusu becerisinin öğretilmesi ve alıştırmaya yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.				

## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar - İkinci Ders Planı (Sürat koşusu – Sekme)

10-20 dk. arası: Oyunlar.

Oyun adı: Tepki koşusu.

Malzemeler: İki tane huni.

Oyuncular: Dörder öğrenciden oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Başlangıç çizgisi için iki tane huni yerleştirilir.

Oyuncular başlangıç çizgisinin önünde ileriye doğru yürür, öğretmen işaret verdiğinde hemen dönüp başlangıç çizgisine doğru koşar. Oyun Şekil 16'da gösterilmiştir.

Oyun adı: Torbaları kapışma.

Malzemeler: Her dört oyuncu için bir daire ve dört torba.

Oyuncular: Dörder oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Her dört oyuncu için bir daire ve içerisindeki dört torba rastgele olarak konumlandırılır. İşaret verildiği zaman oyuncular diğer dairelerden kendi dairelerine torbaları toplamaya

başlar. Her seferinde oyuncu sadece bir tane torba taşıyabilir ve kendi dairelerindeki torbaları savunmaz. Öğretmenin belirleyeceği

bir süre sonunda oyun sonlandırılır ve her grubun dairesindeki torbalar sayılarak kazanan belirlenir. Oyun Şekil 17'de gösterilmiştir.

18-22 dk. arası: Aktif dinlenme ve serbest etkinlikler (ihtiyaca göre süresi ayarlanacaktır).

20-25 dk. arası: Sekme becerisinin öğretilmesi ve alıştırmaya yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.

25-35 dk. arası: Oyun.

Oyun adı: Sekerek yer kapmaca.

Malzemeler: Oyuncu sayısı kadar çapı bir metreye yakın daire.

Oyuncular: Onar oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Oyun alanına dağınık düzende daireler çizilir.

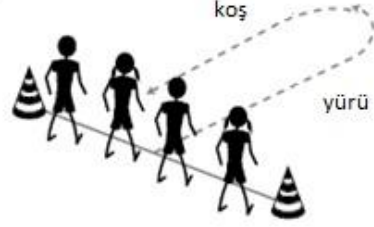
Oyunculardan biri ebe olur. Oyuncular sağ ya da sol ayakları ile sekerek bir başka oyuncu ile yer değiştirir. Ebe, yer değiştiren oyuncuları gözetleyerek boşalan daireyi kapmaya çalışır. Yeri ebe tarafından kapılan oyuncu ebe görevini üstlenir. Oyun Şekil 18'de gösterilmiştir.

Çeşitlendirme önerileri: Ebe sayısı artırılabilir. Yer değiştirmelerde herhangi bir ayak belirlenebilir (sağ ya da sol ayak ya da her iki ayak sıra ile denenebilir).

35-40 dk. arası: Değerlendirme ve soğuma egzersizleri.

### Değerlendirme:

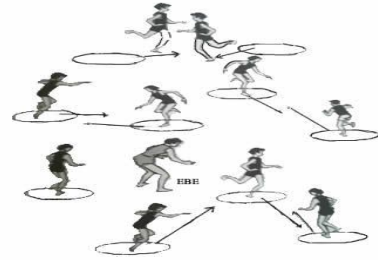
Öğrencilerle sürat koşusu ile sekme becerileri hakkında konuşulur ve becerilerin performans ölçütleri değerlendirilir.



Şekil 16. Tepki koşusu oyunu



Şekil 17. Torbaları kapışma oyunu



Şekil 18. Sekerek yer kapmaca oyunu

## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar

### Üçüncü Ders Planı (Sıçrayarak Atlama – Yana Kayma)

<b>Ders:</b>	Oyun ve fiziksel etkinlikler.				
<b>Sınıf:</b>	Birinci sınıf.				
<b>Konu:</b>	Sıçrayarak atlama ve yana kayma.				
<b>Süre:</b>	40 dakika (bir ders saati).				
<b>Öğrenme Alanı:</b>	Hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Alt Öğrenme Alanı:</b>	Temel hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Öğretim Yöntem ve Teknikleri:</b>	Gösterip yaptırma, düz anlatım ve bilgisayar destekli eğitim yöntemleri.				
<b>Araç – Gereç ve Kaynaklar:</b>	Bilgisayar, projeksiyon cihazı ve oyunlar için gerekli malzemeler.				
<b>Ders Alanı:</b>	Okul bahçesi ve kapalı bir spor alanı.				
<b>Kazanımlar:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yer değiştirme hareketlerini yapar.</li><li>• Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.</li><li>• Oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.</li></ul>				
<b>Performans Ölçütleri:</b>	<table border="0"><thead><tr><th><u>Sıçrayarak atlama</u></th><th><u>Yana kayma</u></th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler ileri bakmalı</li><li>• Sıçrama dizi bükülmeli</li><li>• Bacaklar gerilmeli</li><li>• Kollar zıt olmalı</li><li>• İleriye doğru uzanılmalı</li><li>• Dizler bükülmeli</li></ul></td><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Hareketler düzgün ve ritmik yapılmalı</li><li>• Havadaki aşama</li><li>• Ağırlık parmak tabanlarının üzerinde olmalı</li><li>• Kalça ve omuzlar ön tarafı göstermeli</li><li>• Gözler ileri bakmalı</li></ul></td></tr></tbody></table>	<u>Sıçrayarak atlama</u>	<u>Yana kayma</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler ileri bakmalı</li><li>• Sıçrama dizi bükülmeli</li><li>• Bacaklar gerilmeli</li><li>• Kollar zıt olmalı</li><li>• İleriye doğru uzanılmalı</li><li>• Dizler bükülmeli</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hareketler düzgün ve ritmik yapılmalı</li><li>• Havadaki aşama</li><li>• Ağırlık parmak tabanlarının üzerinde olmalı</li><li>• Kalça ve omuzlar ön tarafı göstermeli</li><li>• Gözler ileri bakmalı</li></ul>
<u>Sıçrayarak atlama</u>	<u>Yana kayma</u>				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler ileri bakmalı</li><li>• Sıçrama dizi bükülmeli</li><li>• Bacaklar gerilmeli</li><li>• Kollar zıt olmalı</li><li>• İleriye doğru uzanılmalı</li><li>• Dizler bükülmeli</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hareketler düzgün ve ritmik yapılmalı</li><li>• Havadaki aşama</li><li>• Ağırlık parmak tabanlarının üzerinde olmalı</li><li>• Kalça ve omuzlar ön tarafı göstermeli</li><li>• Gözler ileri bakmalı</li></ul>				
<b>Güvenlik Önlemleri:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zeminin takılıp yuvarlanmalara ve herhangi bir sebeple düştüğü zaman yaralanmalara yol açmayacak bir şekilde olması.</li><li>• Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir.</li><li>• Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.</li></ul>				
<b>Öğrenme-Öğretme Süreci (Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler):</b>	<p><u>1-5 dk. arası:</u> Derse başlangıç ve ısınma egzersizleri.</p> <p><u>5-10 dk. arası:</u> Sıçrayarak atlama becerisinin öğretilmesi ve alıştırmaya yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.</p> <p><u>10-20 dk. arası:</u> Oyunlar.</p>				

## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar - Üçüncü Ders Planı (Sıçrayarak Atlama – Yana Kayma)

Oyun adı: Timsahların üzerinden sıçra.

Malzemeler: Her grup için iki uzun ip.

Oyuncular: İkişer oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: İpler üç-dört metre genişlikten bir metre genişliğe doğru yan yana serilerek içerisinde timsahların olduğu bir dere görünümü oluşturulur. İki oyuncu da sırayla kendi seçtikleri üç noktadan karşıya atlamaya çalışır. Oyuncu diğer arkadaşının atlayamayacağı ve suya düşeceği yerleri seçmeye çalışır. Oyun Şekil 19’da gösterilmiştir.



Şekil 19. Timsahların üzerinden sıçra oyunu

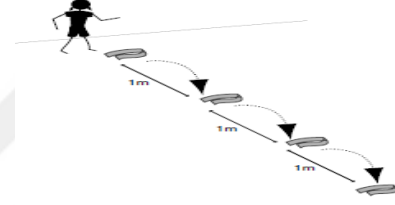
Oyun adı: Engellerden uçuş.

Malzemeler: Her grupta engelleri belirlemek için dört işaret.

Oyuncular: Dörder oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Engeller birer metre arayla yerleştirilir.

Oyuncular koşarak her engeli sıçrayıp aşar. Engellerin öğrencilerin takılıp düşeceği yükseklikte olmamasına dikkat edilmelidir. Oyun Şekil 20’de gösterilmiştir.



Şekil 20. Engellerden uçuş oyunu

18-22 dk. arası: Aktif dinlenme ve serbest etkinlikler (ihtiyaca göre süresi ayarlanacaktır).

20-25 dk. arası: Yana kayma becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.

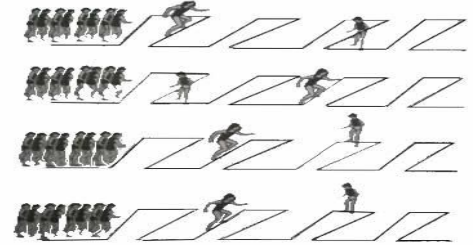
25-35 dk. arası: Oyun.

Oyun adı: “Z” koşu.

Malzemeler: Huniler

Oyuncular: Oyuncuların tamamı parkur sayısına göre gruplara bölünür.

Oyun içeriği: Huniler yerleştirilerek 15 m. uzunluğunda uç uca eklenmiş “Z” görünümünde parkur oluşturulur.



Şekil 21. Z koşusu oyunu

Parkurun her bir kıvrımı yaklaşık beş metre olmalıdır. Oyuna başlamak için grupların önde bulunan oyuncuları sol yanını çizgiye dönerek bekler. Yana kayma adımı ile çizgi üzerinden ilerlenir. Her köşede soldan 180 derece dönülerek gövdenin sağ ve sol yanları gidiş yönüne döndürülerek parkur sonuna kadar gidilir. Parkurun sonuna ulaşan oyuncu düz koşar ve grubun sıradaki oyuncusuna dokunarak sıranın arkasına geçer. Parkur grubun bütün oyuncuları tarafından koşulduğunda biter. Oyun Şekil 21’de gösterilmiştir.

35-40 dk. arası: Değerlendirme ve soğuma egzersizleri.

### Değerlendirme:

Öğrencilerle sıçrayarak atlama ile yana kayma becerileri hakkında konuşulur ve becerilerin performans ölçütleri değerlendirilir.

## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar

### Dördüncü Ders Planı (Sıçrayarak Atlama – Yana Kayma)

<b>Ders:</b>	Oyun ve fiziksel etkinlikler.				
<b>Sınıf:</b>	Birinci sınıf.				
<b>Konu:</b>	Sıçrayarak atlama ve yana kayma.				
<b>Süre:</b>	40 dakika (bir ders saati).				
<b>Öğrenme Alanı:</b>	Hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Alt Öğrenme Alanı:</b>	Temel hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Öğretim Yöntem ve Teknikleri:</b>	Gösterip yaptırma, düz anlatım ve bilgisayar destekli eğitim yöntemleri.				
<b>Araç – Gereç ve Kaynaklar:</b>	Bilgisayar, projeksiyon cihazı ve oyunlar için gerekli malzemeler.				
<b>Ders Alanı:</b>	Okul bahçesi ve kapalı bir spor alanı.				
<b>Kazanımlar:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yer değiştirme hareketlerini yapar.</li><li>• Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.</li><li>• Oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.</li></ul>				
<b>Performans Ölçütleri:</b>	<table border="1"><thead><tr><th><u>Sıçrayarak atlama</u></th><th><u>Yana kayma</u></th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler ileri bakmalı</li><li>• Sıçrama dizi bükülmeli</li><li>• Bacaklar gerilmeli</li><li>• Kollar zıt olmalı</li><li>• İleriye doğru uzanılmalı</li><li>• Dizler bükülmeli</li></ul></td><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Hareketler düzgün ve ritmik yapılmalı</li><li>• Havadaki aşama</li><li>• Ağırlık parmak tabanlarının üzerinde olmalı</li><li>• Kalça ve omuzlar ön tarafı göstermeli</li><li>• Gözler ileri bakmalı</li></ul></td></tr></tbody></table>	<u>Sıçrayarak atlama</u>	<u>Yana kayma</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler ileri bakmalı</li><li>• Sıçrama dizi bükülmeli</li><li>• Bacaklar gerilmeli</li><li>• Kollar zıt olmalı</li><li>• İleriye doğru uzanılmalı</li><li>• Dizler bükülmeli</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hareketler düzgün ve ritmik yapılmalı</li><li>• Havadaki aşama</li><li>• Ağırlık parmak tabanlarının üzerinde olmalı</li><li>• Kalça ve omuzlar ön tarafı göstermeli</li><li>• Gözler ileri bakmalı</li></ul>
<u>Sıçrayarak atlama</u>	<u>Yana kayma</u>				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler ileri bakmalı</li><li>• Sıçrama dizi bükülmeli</li><li>• Bacaklar gerilmeli</li><li>• Kollar zıt olmalı</li><li>• İleriye doğru uzanılmalı</li><li>• Dizler bükülmeli</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hareketler düzgün ve ritmik yapılmalı</li><li>• Havadaki aşama</li><li>• Ağırlık parmak tabanlarının üzerinde olmalı</li><li>• Kalça ve omuzlar ön tarafı göstermeli</li><li>• Gözler ileri bakmalı</li></ul>				
<b>Güvenlik Önlemleri:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zeminin takılıp yuvarlanmalara ve herhangi bir sebeple düştüğü zaman yaralanmalara yol açmayacak bir şekilde olması.</li><li>• Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir.</li><li>• Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.</li></ul>				
<b>Öğrenme-Öğretme Süreci (Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler):</b>	<p><u>1-5 dk. arası:</u> Derse başlangıç ve ısınma egzersizleri.</p> <p><u>5-10 dk. arası:</u> Sıçrayarak atlama becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.</p> <p><u>10-20 dk. arası:</u> Oyunlar.</p>				

## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar - Dördüncü Ders Planı (Sıçrayarak Atlama – Yana Kayma)

Oyun adı: Dereye sıçra.

Malzemeler: Her grup için iki ip.

Oyuncular: Dörder oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: İpler paralel şekilde aralarında üç metre olacak şekilde yerleştirilir. Öğretmen derenin içine dediği zaman oyuncular kıyıdan dereye doğru sıçrarlar, öğretmen kıyıya dediği zaman derenin içinden kıyıya doğru sıçrarlar. Oyun Şekil 22’de gösterilmiştir.

Oyun adı: Sıçrayarak yerine geç.

Malzemeler: Her grup için iki ip.

Oyuncular: Altı – sekiz oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Gruplar kendi içlerinde ikiye ayrılarak aralarında üç-dört metre mesafe olacak şekilde derin kolda sıraya girerler. İpler oyuncuların orta noktasına serilir. İlk oyuncu ipin üzerinden sıçrar ve karşıdaki grubun ilk sırasındaki oyuncusunun eline dokunarak o grubun arkasına geçer. Eline dokunulan oyuncu da aynı şekilde ipin üzerinden sıçrar ve diğer grubun en öndeki oyuncusunun eline dokunur. Bu şekilde gruplardaki bütün oyuncuların yer değiştirmesi sağlanır. Oyun Şekil 23’de gösterilmiştir.

18-22 dk. arası: Aktif dinlenme ve serbest etkinlikler (ihtiyaca göre süresi ayarlanacaktır).

20-25 dk. arası: Yana kayma becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.

25-35 dk. arası: Oyun.

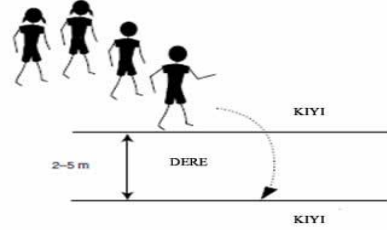
Oyun adı: “Z” koşu.

Malzemeler: Huniler

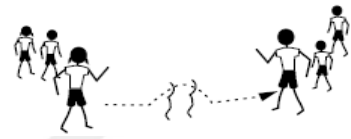
Oyuncular: Oyuncuların tamamı parkur sayısına göre gruplara bölünür.

Oyun içeriği: Huniler yerleştirilerek 15 m. uzunluğunda uç uca eklenmiş “Z” görünümünde parkur oluşturulur. Parkurun her bir kıvrımı yaklaşık beş metre olmalıdır. Oyuna başlamak için grupların önde bulunan oyuncuları sol yanını çizgiye dönerek bekler. Yana kayma adımı ile çizgi üzerinden ilerlenir. Her köşede soldan 180 derece dönülerek gövdenin sağ ve sol yanları gidiş yönüne döndürülerek parkur sonuna kadar gidilir. Parkurun sonuna ulaşan oyuncu düz koşar ve grubun sıradaki oyuncusuna dokunarak sıranın arkasına geçer. Parkur grubun bütün oyuncuları tarafından koşulduğunda biter. Oyun Şekil 24’de gösterilmiştir.

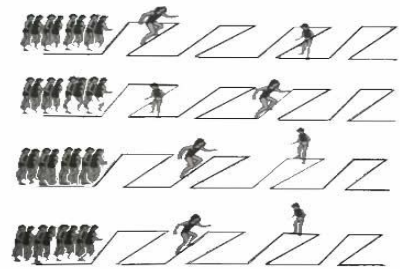
35-40 dk. arası: Değerlendirme ve soğuma egzersizleri.



Şekil 22. Dereye sıçra oyunu



Şekil 23. Sıçrayarak yerine geç oyunu



Şekil 24. Z koşusu oyunu

### Değerlendirme:

Öğrencilerle sıçrayarak atlama ile yana kayma becerileri hakkında konuşulur ve becerilerin performans ölçütleri değerlendirilir.

## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar

### Dokuzuncu Ders Planı (Çift El Sopayla Topa Vurma - Yakalama)

<b>Ders:</b>	Oyun ve fiziksel etkinlikler.				
<b>Sınıf:</b>	Birinci sınıf.				
<b>Konu:</b>	Çift el sopayla topa vurma ve yakalama.				
<b>Süre:</b>	40 dakika (bir ders saati).				
<b>Öğrenme Alanı:</b>	Hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Alt Öğrenme Alanı:</b>	Temel hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Öğretim Yöntem ve Teknikleri:</b>	Gösterip yaptırma, düz anlatım ve bilgisayar destekli eğitim yöntemleri.				
<b>Araç – Gereç ve Kaynaklar:</b>	Bilgisayar, projeksiyon cihazı ve oyunlar için gerekli malzemeler.				
<b>Ders Alanı:</b>	Okul bahçesi ve kapalı bir spor alanı.				
<b>Kazanımlar:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.</li><li>• Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.</li><li>• Oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.</li></ul>				
<b>Performans Ölçütleri:</b>	<table border="1"><thead><tr><th><u>Çift el sopayla topa vurma</u></th><th><u>Yakalama</u></th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Yanda durulmalı</li><li>• Gözler topa bakmalı</li><li>• Eller beraber olmalı</li><li>• Hedefe doğru adım alınmalı</li><li>• Önce kalça sonra omuz dönüşü yapılmalı</li><li>• Gergin kollar</li><li>• Vuruş yönünde hareket sonlandırılmalı</li></ul></td><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler objede</li><li>• Ayak objeye doğru hareket etmeli</li><li>• Eller objeye doğru hareket etmeli</li><li>• Eller gevşetilmeli ve hafifçe bükülmeli</li><li>• Sadece elle yakalanmalı</li><li>• Dirsekler kuvveti yumuşatmak için bükülmeli</li></ul></td></tr></tbody></table>	<u>Çift el sopayla topa vurma</u>	<u>Yakalama</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yanda durulmalı</li><li>• Gözler topa bakmalı</li><li>• Eller beraber olmalı</li><li>• Hedefe doğru adım alınmalı</li><li>• Önce kalça sonra omuz dönüşü yapılmalı</li><li>• Gergin kollar</li><li>• Vuruş yönünde hareket sonlandırılmalı</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler objede</li><li>• Ayak objeye doğru hareket etmeli</li><li>• Eller objeye doğru hareket etmeli</li><li>• Eller gevşetilmeli ve hafifçe bükülmeli</li><li>• Sadece elle yakalanmalı</li><li>• Dirsekler kuvveti yumuşatmak için bükülmeli</li></ul>
<u>Çift el sopayla topa vurma</u>	<u>Yakalama</u>				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Yanda durulmalı</li><li>• Gözler topa bakmalı</li><li>• Eller beraber olmalı</li><li>• Hedefe doğru adım alınmalı</li><li>• Önce kalça sonra omuz dönüşü yapılmalı</li><li>• Gergin kollar</li><li>• Vuruş yönünde hareket sonlandırılmalı</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler objede</li><li>• Ayak objeye doğru hareket etmeli</li><li>• Eller objeye doğru hareket etmeli</li><li>• Eller gevşetilmeli ve hafifçe bükülmeli</li><li>• Sadece elle yakalanmalı</li><li>• Dirsekler kuvveti yumuşatmak için bükülmeli</li></ul>				
<b>Güvenlik Önlemleri:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zeminin takılıp yuvarlanmalara ve herhangi bir sebeple düştüğü zaman yaralanmalara yol açmayacak bir şekilde olması.</li><li>• Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir.</li><li>• Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.</li></ul>				
<b>Öğrenme-Öğretme Süreci (Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler):</b>	<p><u>1-5 dk. arası:</u> Derse başlangıç ve ısınma egzersizleri.</p> <p><u>5-10 dk. arası:</u> Çift el sopayla topa vurma becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.</p> <p><u>10-20 dk. arası:</u> Oyunlar.</p>				

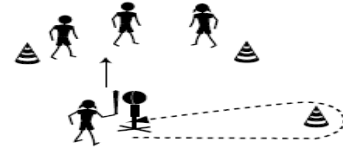
## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar - Dokuzuncu Ders Planı (Çift El Sopayla Topa Vurma - Yakalama)

Oyun adı: Vur ve koş.

Malzemeler: Her grup için üç huni, birer sopa, top ayağı ve top.

Oyuncular: Dört- altı oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Top ayağının üzerine yerleştirilmiş bir topa çift el sopayla vuracak öğrenci ve topu yakalayacak oyuncular yerlerini alır. Topa vuruş yapıldıktan sonra karşıdaki oyuncular topu



Şekil 25. Vur ve koş oyunu

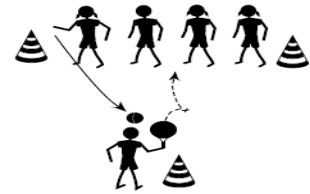
yakalayıp vuruş noktasına geri getirene kadar vuruşu yapan oyuncu 10 metre uzaklıktaki huninin arkasından dönerek geri gelmeye çalışır. Gruplardaki her oyuncu üç vuruş yapınca oyun sonlandırılır. Oyun Şekil 25'de gösterilmiştir.

Oyun adı: Duvarı vur.

Malzemeler: Her grup için üç huni, birer sopa ve top.

Oyuncular: Beşer oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Oyuncu çift el sopayla topa vurup karşıdaki duvarın



Şekil 26. Duvarı vur oyunu

hunilerle belirlenen bölgesini koruyan oyunculara rağmen topu duvara vurdurmaya çalışır. Oyuncular duvarı korurken karşıdan gelen toptan zarar görmeyecek uzaklıkta bekler. Gruptaki her oyuncu üçer atış yapar. Oyun Şekil 26'da gösterilmiştir.

Çeşitlendirme önerileri: Oyuncuların atış sayısı değiştirilebilir. Duvara olan mesafe değiştirilebilir.

18-22 dk. arası: Aktif dinlenme ve serbest etkinlikler (ihtiyaca göre süresi ayarlanacaktır).

20-25 dk. arası: Yakalama becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.

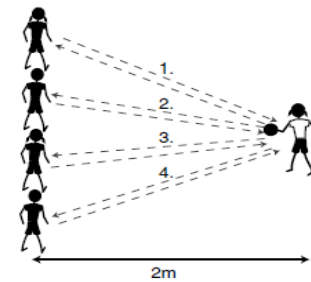
25-35 dk. arası: Oyun.

Oyun adı: Kaptanla paslaş.

Malzemeler: Her grup için bir top.

Oyuncular: Dört-altı oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Her gruptaki oyuncular geniş kolda sırada durur ve bir kaptan iki metre karşılıklarına geçerek sırayla herkese elle yakalayabileceği şekilde pas atar. Her tur tamamlandığında kaptan değişir. Oyun Şekil 27'de gösterilmiştir.



Şekil 27. Kaptanla paslaş oyunu

Çeşitlendirme önerileri: Top zıplatılarak pas verilebilir. Topun boyutu değiştirilebilir. Kaptan ve grup arasındaki mesafe değiştirilebilir.

35-40 dk. arası: Değerlendirme ve soğuma egzersizleri.

### Değerlendirme:

Öğrencilerle çift el sopayla topa vurma ile yakalama becerileri hakkında konuşulur ve becerilerin performans ölçütleri değerlendirilir.



## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar

### Onuncu Ders Planı (Çift El Sopayla Topa Vurma - Yakalama)

<b>Ders:</b>	Oyun ve fiziksel etkinlikler.
<b>Sınıf:</b>	Birinci sınıf.
<b>Konu:</b>	Çift el sopayla topa vurma ve yakalama.
<b>Süre:</b>	40 dakika (bir ders saati).
<b>Öğrenme Alanı:</b>	Hareket bilgi ve becerileri.
<b>Alt Öğrenme Alanı:</b>	Temel hareket bilgi ve becerileri.
<b>Öğretim Yöntem ve Teknikleri:</b>	Gösterip yaptırma, düz anlatım ve bilgisayar destekli eğitim yöntemleri.
<b>Araç – Gereç ve Kaynaklar:</b>	Bilgisayar, projeksiyon cihazı ve oyunlar için gerekli malzemeler.
<b>Ders Alanı:</b>	Okul bahçesi ve kapalı bir spor alanı.
<b>Kazanımlar:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.</li><li>• Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.</li><li>• Oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.</li></ul>
<b>Performans Ölçütleri:</b>	
<u>Çift el sopayla topa vurma</u>	<u>Yakalama</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Yanda durulmalı</li><li>• Gözler topa bakmalı</li><li>• Eller beraber olmalı</li><li>• Hedefe doğru adım alınmalı</li><li>• Önce kalça sonra omuz dönüşü yapılmalı</li><li>• Gergin kollar</li><li>• Vuruş yönünde hareket sonlandırılmalı</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler objede</li><li>• Ayak objeye doğru hareket etmeli</li><li>• Eller objeye doğru hareket etmeli</li><li>• Eller gevşetilmeli ve hafifçe bükülmeli</li><li>• Sadece elle yakalanmalı</li><li>• Dirsekler kuvveti yumuşatmak için bükülmeli</li></ul>
<b>Güvenlik Önlemleri:</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Zeminin takılıp yuvarlanmalara ve herhangi bir sebeple düştüğü zaman yaralanmalara yol açmayacak bir şekilde olması.</li><li>• Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir.</li><li>• Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.</li></ul>	
<b>Öğrenme-Öğretme Süreci (Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler):</b>	
<u>1-5 dk. arası:</u> Derse başlangıç ve ısınma egzersizleri.	
<u>5-10 dk. arası:</u> Çift el sopayla topa vurma becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.	
<u>10-20 dk. arası:</u> Oyunlar.	

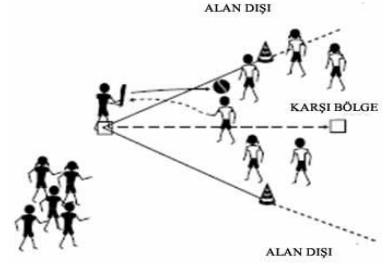
## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar - Onuncu Ders Planı (Çift El Sopayla Topa Vurma - Yakalama)

Oyun adı: Uzun top.

Malzemeler: Her grup için birer top, top ayağı ve sopa ile üçer işaret hunisi.

Oyuncular: Altı-sekiz oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Oyuncu topa çift el sopayla vurup hunilerle belirlenen alanın içerisinde en uzak noktaya atmaya çalışır. Vuruşu yapan oyuncu, karşı bölgedeki oyuncular topu yakalayıp atışın yapıldığı yere getirene kadar kendi bölgesinden karşı bölgeye koşup geri gelir. Gruptaki her oyuncu üçer atış yapar. Oyun Şekil 28'de gösterilmiştir.



Şekil 28. Uzun top oyunu

18-22 dk. arası: Aktif dinlenme ve serbest etkinlikler (ihtiyaca göre süresi ayarlanacaktır).

20-25 dk. arası: Yakalama becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.

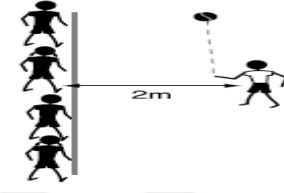
25-35 dk. arası: Oyun.

Oyun adı: Adımı söyle.

Malzemeler: Her grup için bir top.

Oyuncular: Dört-altı oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Gruptaki oyuncular liderin iki metre karşısına geniş kolda dizilir. Lider topu havaya atar ve bir kişinin adını söyler. Adı söylenen öğrenci topu yakalayabilirse yeni lider olur. Oyun Şekil 29'da gösterilmiştir.



Şekil 29. Adımı söyle oyunu

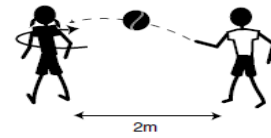
Çeşitlendirme önerileri: Topun bir kere yerden sekmesine izin verilebilir. Oyuncular daire şeklinde dizilebilir. Oyunculara kendi isimleri yerine meyve isimleriyle seslenilebilir.

Oyun adı: Söyle ve yakala.

Malzemeler: Her grup için bir top.

Oyuncular: İki oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Bir oyuncu, arkadaşına iki metre uzaklıkta sırtını dönüp bekler diğer oyuncu ise sol ya da sağ diyerek topu atar. Sırtı dönük oyuncu sol ya da sağ tarafından dönerek topu yakalar. Eşler 5-10 atış sonra rollerini değiştirir. Oyun Şekil 30'da gösterilmiştir.



Şekil 30. Söyle ve yakala oyunu

Çeşitlendirme önerileri: Pas yerden sektirilerek ya da havaya doğru fırlatılarak verilebilir.

35-40 dk. arası: Değerlendirme ve soğuma egzersizleri.

### Değerlendirme:

Öğrencilerle çift el sopayla topa vurma ile yakalama becerileri hakkında konuşulur ve becerilerin performans ölçütleri değerlendirilir.

## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar

### On Birinci Ders Planı (Topa Ayakla Vurma – Yüksek Temel Atış)

<b>Ders:</b>	Oyun ve fiziksel etkinlikler.				
<b>Sınıf:</b>	Birinci sınıf.				
<b>Konu:</b>	Topa ayakla vurma ve yüksek temel atış.				
<b>Süre:</b>	40 dakika (bir ders saati).				
<b>Öğrenme Alanı:</b>	Hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Alt Öğrenme Alanı:</b>	Temel hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Öğretim Yöntem ve Teknikleri:</b>	Gösterip yaptırma, düz anlatım ve bilgisayar destekli eğitim yöntemleri.				
<b>Araç – Gereç ve Kaynaklar:</b>	Bilgisayar, projeksiyon cihazı ve oyunlar için gerekli malzemeler.				
<b>Ders Alanı:</b>	Okul bahçesi ve kapalı bir spor alanı.				
<b>Kazanımlar:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.</li><li>• Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.</li><li>• Oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.</li></ul>				
<b>Performans Ölçütleri:</b>	<table border="1"><thead><tr><th><u>Topa ayakla vurma</u></th><th><u>Yüksek temel atış</u></th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Çapraz kol yandan ileriye savrulmalı</li><li>• Ayak topun yanına yerleştirilmeli</li><li>• Diz bükülmeli</li><li>• Ayağın üstü topa temas etmeli</li><li>• Hareket yüksek seviyede tamamlanmalı</li></ul></td><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Yan durulmalı</li><li>• Kollar aşağı ve geriye hareket etmeli</li><li>• Hedefe doğru adım alınmalı</li><li>• Önce kalça sonra omuz dönmeli</li><li>• Hareketi tamamlanmalı</li></ul></td></tr></tbody></table>	<u>Topa ayakla vurma</u>	<u>Yüksek temel atış</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Çapraz kol yandan ileriye savrulmalı</li><li>• Ayak topun yanına yerleştirilmeli</li><li>• Diz bükülmeli</li><li>• Ayağın üstü topa temas etmeli</li><li>• Hareket yüksek seviyede tamamlanmalı</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Yan durulmalı</li><li>• Kollar aşağı ve geriye hareket etmeli</li><li>• Hedefe doğru adım alınmalı</li><li>• Önce kalça sonra omuz dönmeli</li><li>• Hareketi tamamlanmalı</li></ul>
<u>Topa ayakla vurma</u>	<u>Yüksek temel atış</u>				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Çapraz kol yandan ileriye savrulmalı</li><li>• Ayak topun yanına yerleştirilmeli</li><li>• Diz bükülmeli</li><li>• Ayağın üstü topa temas etmeli</li><li>• Hareket yüksek seviyede tamamlanmalı</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Yan durulmalı</li><li>• Kollar aşağı ve geriye hareket etmeli</li><li>• Hedefe doğru adım alınmalı</li><li>• Önce kalça sonra omuz dönmeli</li><li>• Hareketi tamamlanmalı</li></ul>				
<b>Güvenlik Önlemleri:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zeminin takılıp yuvarlanmalara ve herhangi bir sebeple düştüğü zaman yaralanmalara yol açmayacak bir şekilde olması.</li><li>• Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir.</li><li>• Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.</li></ul>				
<b>Öğrenme-Öğretme Süreci (Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler):</b>	<p><u>1-5 dk. arası:</u> Derse başlangıç ve ısınma egzersizleri.</p> <p><u>5-10 dk. arası:</u> Topa ayakla vurma becerisinin öğretilmesi ve alıştırmaya yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.</p> <p><u>10-20 dk. arası:</u> Oyunlar.</p>				

## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar - On Birinci Ders Planı (Topa Ayakla Vurma – Yüksek Temel Atış)

Oyun adı: Geri git.

Malzemeler: Her grup için bir top ve iki huni.

Oyuncular: İki oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Gruptaki oyuncular hunilerin arasındaki çizgiden eşit mesafede uzaklaşır. Oyuncular topu, ayağıyla vurarak hunilerin arasından geçirmeye çalışır. Her başarılı atışta topu geçiren oyuncu bir adım geriye gider. Başarılı olmayan atışlarda kale çizgisine bir adım yaklaşılır. Oyuncular arkalarında belirlenen çizgiye ilk önce ulaşmaya çalışır. Oyun Şekil 31’de gösterilmiştir.

Çeşitlendirme önerileri: Farklı ayaklarını kullanabilirler. Kalenin genişliği değiştirilebilir.

Oyun adı: Hunileri vur.

Malzemeler: Her grup için dört huni.

Oyuncular: Altı-sekiz oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Gruptaki oyuncular ikiye ayrılarak karşılıklı olarak dizilir. Oyuncuların ortasına yaklaşık beş metre uzaklığa düz bir çizgi halinde huniler yerleştirilir. Oyuncular topa ayaklarıyla vurarak hunilere isabet ettirmeye çalışır. Oyun Şekil 32’de gösterilmiştir.

18-22 dk. arası: Aktif dinlenme ve serbest etkinlikler (ihtiyaca göre süresi ayarlanacaktır).

20-25 dk. arası: Yüksek temel atış becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.

25-35 dk. arası: Oyun.

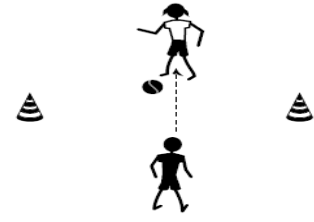
Oyun adı: Top kovalama.

Malzemeler: Her grup için iki farklı boyutta top.

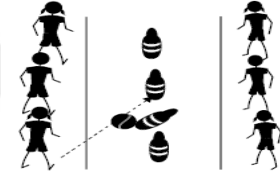
Oyuncular: Sekizer kişiden oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Oyuncular daire şeklinde dizilir. Oyuncular topu sağ tarafındakine pas olarak gönderir ve bu şekilde topun dönmesi sağlanır. Bu dönme iki topa da yapılır böylece büyük top küçük topu takip eder (kedi ve fare gibi). Büyük top küçük topu yakaladığı zaman oyun biter. Oyun Şekil 33’de gösterilmiştir.

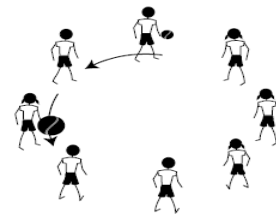
35-40 dk. arası: Değerlendirme ve soğuma egzersizleri.



Şekil 31. Geri git oyunu



Şekil 32. Hunileri vur oyunu



Şekil 33. Top kovalama oyunu

### Değerlendirme:

Öğrencilerle topa ayakla vurma ile yüksek temel atış becerileri hakkında konuşulur ve becerilerin performans ölçütleri değerlendirilir.

## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar

### On İkinci Ders Planı (Topa Ayakla Vurma – Yüksek Temel Atış)

<b>Ders:</b>	Oyun ve fiziksel etkinlikler.				
<b>Sınıf:</b>	Birinci sınıf.				
<b>Konu:</b>	Topa ayakla vurma ve yüksek temel atış.				
<b>Süre:</b>	40 dakika (bir ders saati).				
<b>Öğrenme Alanı:</b>	Hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Alt Öğrenme Alanı:</b>	Temel hareket bilgi ve becerileri.				
<b>Öğretim Yöntem ve Teknikleri:</b>	Gösterip yaptırma, düz anlatım ve bilgisayar destekli eğitim yöntemleri.				
<b>Araç – Gereç ve Kaynaklar:</b>	Bilgisayar, projeksiyon cihazı ve oyunlar için gerekli malzemeler.				
<b>Ders Alanı:</b>	Okul bahçesi ve kapalı bir spor alanı.				
<b>Kazanımlar:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.</li><li>• Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.</li><li>• Oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.</li></ul>				
<b>Performans Ölçütleri:</b>	<table border="1"><thead><tr><th><u>Topa ayakla vurma</u></th><th><u>Yüksek temel atış</u></th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Çapraz kol yandan ileriye savrulmalı</li><li>• Ayak topun yanına yerleştirilmeli</li><li>• Diz bükülmeli</li><li>• Ayağın üstü topa temas etmeli</li><li>• Hareket yüksek seviyede tamamlanmalı</li></ul></td><td><ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Yan durulmalı</li><li>• Kollar aşağı ve geriye hareket etmeli</li><li>• Hedefe doğru adım alınmalı</li><li>• Önce kalça sonra omuz dönmeli</li><li>• Hareketi tamamlanmalı</li></ul></td></tr></tbody></table>	<u>Topa ayakla vurma</u>	<u>Yüksek temel atış</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Çapraz kol yandan ileriye savrulmalı</li><li>• Ayak topun yanına yerleştirilmeli</li><li>• Diz bükülmeli</li><li>• Ayağın üstü topa temas etmeli</li><li>• Hareket yüksek seviyede tamamlanmalı</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Yan durulmalı</li><li>• Kollar aşağı ve geriye hareket etmeli</li><li>• Hedefe doğru adım alınmalı</li><li>• Önce kalça sonra omuz dönmeli</li><li>• Hareketi tamamlanmalı</li></ul>
<u>Topa ayakla vurma</u>	<u>Yüksek temel atış</u>				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Çapraz kol yandan ileriye savrulmalı</li><li>• Ayak topun yanına yerleştirilmeli</li><li>• Diz bükülmeli</li><li>• Ayağın üstü topa temas etmeli</li><li>• Hareket yüksek seviyede tamamlanmalı</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gözler odaklanmalı</li><li>• Yan durulmalı</li><li>• Kollar aşağı ve geriye hareket etmeli</li><li>• Hedefe doğru adım alınmalı</li><li>• Önce kalça sonra omuz dönmeli</li><li>• Hareketi tamamlanmalı</li></ul>				
<b>Güvenlik Önlemleri:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zeminin takılıp yuvarlanmalara ve herhangi bir sebeple düştüğü zaman yaralanmalara yol açmayacak bir şekilde olması.</li><li>• Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir.</li><li>• Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.</li></ul>				
<b>Öğrenme-Öğretme Süreci (Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler):</b>	<p><u>1-5 dk. arası:</u> Derse başlangıç ve ısınma egzersizleri.</p> <p><u>5-10 dk. arası:</u> Topa ayakla vurma becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.</p> <p><u>10-20 dk. arası:</u> Oyunlar.</p>				

## Ek 2. (Devam) Günlük Planlar - On İkinci Ders Planı (Topa Ayakla Vurma – Yüksek Temel Atış)

Oyun adı: Kral top.

Malzemeler: Her grup için bir tane büyük top, oyuncu sayısının yarısı kadar normal top ve dört tane huni.

Oyuncular: Dört – sekiz oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Huniler 15-20 metre arayla dizilir ve grupların kaleleri oluşturulur. Gruptaki oyuncular hunilerin arasındaki çizgilere karşılıklı olarak sıralanır. Ortaya büyük top yerleştirilir. Oyunun amacı ortadaki büyük topa diğer toplarla vurarak onu karşı tarafın kalesine doğru ilerletmektir. Toplar oyun alanının dışına çıkarsa kısa bir ara verilip toplar yerlerine getirilir. Oyun Şekil 34’de gösterilmiştir.

Çeşitlendirme önerileri: Oyuncular farklı ayak kullanarak topa vurabilir. Birden fazla kral top kullanılabilir. Kale çizgileri ya da grupların aralarındaki mesafe değiştirilebilir.

18-22 dk. arası: Aktif dinlenme ve serbest etkinlikler (ihtiyaca göre süresi ayarlanacaktır).

20-25 dk. arası: Yüksek temel atış becerisinin öğretilmesi ve alıştırma yaptırılması + bilgisayar destekli eğitim grubuna video izletilmesi.

25-35 dk. arası: Oyun.

Oyun adı: Geri çekil.

Malzemeler: Her çift için bir top.

Oyuncular: Çiftler halinde öğrenciler.

Oyun içeriği: Çiftler aralarında iki metre olacak şekilde karşılıklı olarak durur. Birbirlerine yüksek temel atışla topu atarlar. Karşıdaki öğrenci topu yakalarsa çiftler bir adım geriye gider ta ki atış ve yakalama işlemi başarısız olana kadar. Oyun Şekil 35’de gösterilmiştir.

Çeşitlendirme önerileri: Topların boyutları değiştirilebilir.

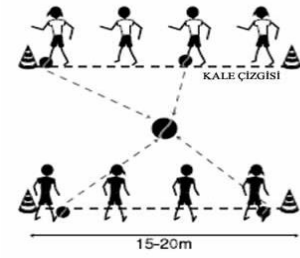
Oyun adı: Gol atışı.

Malzemeler: Her grup için dokuz top ve iki huni.

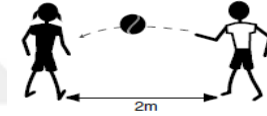
Oyuncular: Altı oyuncudan oluşan gruplar.

Oyun içeriği: Oyuncular; atıcılar ve koruyucular olarak iki gruba ayrılır. Atıcılar hunilerden oluşturulan kaleye topları atmaya çalışır. Koruyucular ise topların kaleye gitmesini engeller. Her oyuncunun üç atış hakkı vardır, toplar bitince rollerini değiştirirler. Oyun Şekil 36’da gösterilmiştir.

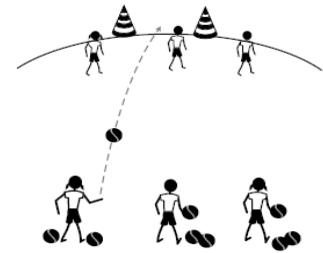
35-40 dk. arası: Değerlendirme ve soğuma egzersizleri.



Şekil 34. Kral top oyunu



Şekil 35. Geri çekil oyunu



Şekil 36. Gol atışı oyunu

### Değerlendirme:

Öğrencilerle topa ayakla vurma ile yüksek temel atış becerileri hakkında konuşulur ve becerilerin performans ölçütleri değerlendirilir.

### Ek 3. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Etik Kurul İzni



T.C.  
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ  
KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

Sayı: B.30.2.ODM.0.20.08/1728

15.05.2015

Sayın Prof. Dr. M. Akif ZİYAGİL

Etik Kurulumuza sunmuş olduğunuz **Temel hareket becerilerinin gelişimine bilgisayar destekli eğitimin etkisi** başlıklı OMÜ KAEK 2014/162 Karar nolu araştırma projeniz amaç, gerekçe, yaklaşım ve yöntemle ilgili açıklamaları, Klinik Araştırmalar Etik Kurulu yönergesine göre incelenmiş ve etik açıdan bir sakınca olmadığına, çalışmanın süresi 6 ayı geçerse 6 aylık bildirimlerinin yapılmasına, çalışma tamamlandıktan sonra sonucunun tarafımıza en geç üç (3) ay içerisinde bildirilmesine 26.03.2015 tarihli Etik kurulumuzda oy birliği ile karar verilmiştir.

Bilgilerinize arz/rica ederim.

Doç.Dr. Emine ŞENTUNÇ  
Klinik Araştırmalar Etik Kurulu  
Başkan Yrd.

## Ek 4. Valilik İzni



T.C.  
SAMSUN VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 42276601/604.01/3625103  
Konu : Tez Çalışması

03/04/2015

ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE  
..... KAYMAKAMLIĞINA  
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü)

- İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün  
07/03/2012 tarih ve 3616 sayılı 2012/13 nolu Genelgesi,  
b) Ondokuz Mayıs Üniversitesi Rektörlüğünün 24/03/2015 tarih ve 5181 sayılı yazısı.

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı doktora öğrencisi Mehmet İMAMOĞLU'nun Canik İlçesi 100 Yıl İlkokulu öğrencilerine uygulanmak üzere "Temel Hareket Becerilerinin Gelişimine Bilgisayar Destekli Eğitimin Etkisi" konulu tez çalışması yapmak istediklerine ilişkin ilgi yazı ve ekleri ilgi (a) genelgeye göre müdürlüğümüzde kurulan "Araştırma ve Değerlendirme Komisyonu" tarafından 03/04/2015 tarihinde incelenmiş olup uygun görülmüştür.

Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, duyurusu ve denetimi ilçe millî eğitim müdürlükleri uhdesinde ve okul müdürlükleri sorumluluğunda gerçekleştirilmek üzere söz konusu çalışmanın yapılması hususunda,

Bilgilerinizi ve gereğini arz ve rica ederim.

Hasan YETİK  
Vali a.  
İl Millî Eğitim Müdür V

EK : Yazı ve Veri Toplama Araçları (10 Sayfa)

DAĞITIM :

Gereği .  
Canik İlçe Kaymakamlığına  
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü)

Bilgi :  
Ondokuz Mayıs Üniversitesi Rektörlüğü

Güvenli Elektronik İmza  
Aşağı İmza Ayrıştırıcı  
01.04.2015  
Lale KARADUMAN  
Eski

Adres : Atatürk Bulvarı Yeni Hükümet Konakı Kat:3-SAMSUN  
Santral 0(362) 435 80 63 - 435 80 64 - 435 54 50  
E-Posta: samsunmem@meb.gov.tr

Ayrıntılı Bilgi ALİ ERİŞGİN (Temel Eğitim 231)  
Fax 0(362)431 93 76 - 432 48 54 - 432 06 09  
Web http://samsun.meb.gov.tr



## EK 5. Veli İzin Dilekçesi

### 100. YIL İLKOKULU MÜDÜRLÜĞÜNE

CANİK / SAMSUN

Okulumuzda 06/04/2015 ile 29/05/2015 tarihleri arasında haftada iki gün, birer serbest etkinlik dersi süresince içeriğinde sürat koşusu, topa ayakla vurma gibi becerilerin öğretilmesi ve oyunlarla pekiştirilmesi olan “ Temel hareket becerilerinin gelişimine bilgisayar destekli eğitimin etkisi.” konulu tez çalışmasına 1 / ..... sınıfındaki ..... no’lu oğlum/kızım ..... katılmasına izin veriyorum.

..... / ..... / 2015

Velinin adı – soyadı:

İmzası:

## ÖZGEÇMİŞ

**Adı Soyadı:** Mehmet İMAMOĞLU

**Doğum Yeri:** Samsun

**Doğum Tarihi:** 20.11.1986

**Medeni Hali:** Bekar

**Bildiği Yabancı Diller:** İngilizce

### **Eğitim Durumu (Kurum ve Yıl):**

Lisans: Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2009

Doktora: Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor ABD, 2015

### **Çalıştığı Kurum/Kurumlar ve Yıl:**

Samat İlköğretim Okulu, 2010-2012 Gerede, Bolu

Gerede Lisesi, 2012-2013 Gerede, Bolu

Gerede Anadolu Lisesi 2013-2013 Gerede, Bolu

Kösedik Ortaokulu, 2013- Ondokuzmayıs, Samsun

**E-posta:** mehmet.imamoglu@outlook.com

