T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
SPOR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

İLKÖĞRETİM 6. SINIF ÖĞRENCİLERİNE BASKETBOL OYUN KURALLARI ÖĞRETİMİNDE OYUNLA ÖĞRETİM TEKNİĞİ KULLANILMASININ ÖĞRENMEYE OLAN ETKİSİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MEHMET ALİ BİLGİN

İSTANBUL, 2010

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
SPOR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

İLKÖĞRETİM 6. SINIF ÖĞRENCİLERİNE BASKETBOL OYUN KURALLARI ÖĞRETİMİNDE OYUNLA ÖĞRETİM TEKNİĞİ KULLANILMASININ ÖĞRENMEYE OLAN ETKİSİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
YRD. DOÇ. DR. SEMİH YILMAZ

MEHMET ALİ BİLGİN

İSTANBUL, 2010

T.C.

Marmara Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Spor Eğitimi Ana Bilim Dalı

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bilim Dalı

Mehmet Ali BİLGİN tarafından hazırlanan ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerine basketbol oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniği kullanılmasının öğrenmeye olan etkisinin incelenmesi başlıklı bu çalışma 09.07.2010 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir

Ad SOYAD : Yrd.Dç.Dr.Semih YILMAZ

İmza : ... ...

Ad SOYAD : Yrd.Doç.Dr. Nusret Ramazanoğlu

İmza : ... ...

Ad SOYAD : Yrd.Doç.Dr. Ufuk Alpkaya

İmza : ... ...

ÖNSÖZ

Eğitim, istenilen amaçlara göre insan davranışlarının planlı olarak geliştirilmesi ve değiştirilmesi için belli ilkeler doğrultusunda çeşitli teknikleri gerektirmektedir. Öğrenmeyi etkileyen etmenlerin birbiriyle olan ilişkisinden kaynaklanan sistematik gelişmeler, çocuk eğitiminde önemli bir basamak teşkil etmektedir.

Okullarımızın spor salonlarına sahip olmaması, derslerin açık havada yapılması beden eğitimi derslerinden yeterli verimin alınmasını engellemektedir. Beden Eğitimi derslerinde imkanların üst düzeyde olmaması derslerin durağan halde işlenmesi ve öğrenmenin geç ya da yetersiz düzeyde kalması sonucunu doğurmaktadır. Beden eğitimi derslerinde farklı öğretim yöntem ve teknikleri kullanılarak, öğrencilerin derse aktif olarak katılmaları sağlanabileceği gibi dersin zenginleştirilmesi ve öğrenme düzeyinin yükseltilmesi sağlanabilir.

Çocuğun en ciddi uğraşı olan oyunu ele aldığımızda bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor alanlarda öğrenmenin en doğal ortamı olduğunu görmekteyiz. Bu nedenle oyun ortamı ve etkinliklerde, çocukluk döneminde istenilen hedef davranışlar çocukların yaş, ilgi ve yetenekleri göz ardı edilmeden belirlenmelidir.

Oyunla eğitim, öğrenciye neşeli ve rahat bir öğrenme ortamı sağlamasının yanında bazı prensipleri de içerisinde barındırır; etkili öğrenme yaşantılarını kazandıracak oyun seçimi, oyun sürecini planlama, oyuna ayrılan süre, kullanılacak araç-gereç ve materyaller bunlardan bazılarıdır. Oyun etkinliği çocukların istenilen hedeflere ulaşmalarında belirlenen kriterlere göre değerlendirilmelidir.

Araştırmamızda; öğretme-öğrenme, beden eğitimi, beden eğitimi dersinin amaçları, basketbol, basketbol oyun kuralları, oyunla öğretim tekniği ve oyun incelenecektir.

Bu araştırmada basketbol oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının oyun kurallarını öğrenmedeki etkililiği araştırılmış ve elde edilen sonuçlar doğrultusunda öneriler ortaya konmuştur.

Hazırlanmaya çalışılmış olan bu araştırma konusunda, orta öğrenim döneminden bugüne kadar ki süreçte ve öğretmenliğim sırasında edindiğim bilgi ve birikimlerimle, Türkiye'de beden eğitimi alanına özgün bir kaynak üretmek gerekliliğini hissetmek, beni bu çalışmaya inandırmış ve sevk etmiştir.

Bu araştırmanın gerçekleşmesinde yardımlarını esirgemeyen, her konuda bana yol gösteren ve destek olan tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Semih YILMAZ'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Araştırmamda verilerin analizi sırasındaki katkıları ile Arş. Gör. Hilal ÇELİK'e, yardımlarından dolayı Doğan KOÇ'a, Mahir KARATAŞ'a ve araştırmamda uygulama olanağını sağlayan Kadıköy İnönü İlköğretim Okulu Müdürü Reşat KARABAĞ'a ve yöneticilerine, Beden Eğitimi Öğretmeni F.Tuba ÜSTÜNKAL'a ve öğrencilerime teşekkür ederim.

Araştırmanın başından beri beni destekleyen aileme en içten teşekkürlerimle…

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ i

İÇİNDEKİLER iii

EKLER vii

TABLOLAR LİSTESİ viii

ÖZET ix

ABSTRACT x

BÖLÜM I: GİRİŞ 1

1.1. Problem 1

1.2. Amaç 2

1.3. Hipotezler 3

1.4. Önem 3

1.5.Sayıltılar 4

1.6. Sınırlılıklar 4

1.7. Tanımlar 5

BÖLÜM II: İLGİLİ LİTERATÜR 9

2.1. Öğrenme- Öğretme 9

2.1.1. Öğrenme- Öğretme Modelleri ve Yaklaşımları 13

2.1.1.1. Tam Öğrenme 13

2.1.1.2. Programlı Öğrenme 13

2.1.1.3. Proje Tabanlı Öğrenme 13

2.1.1.4. Yapılandırmacılık 14

2.1.1.5. İşbirliğine Dayalı Öğrenme 15

2.1.1.6. Çoklu Zeka Kuramı 16

2.1.1.7. Anlamlı Öğrenme 16

2.1.2. Öğretim Teknikleri 17

2.1.2.1. Beyin Fırtınası 17
2.1.2.2. Gösteri (Gösterim/Demonstrasyon) 17
2.1.2.3. Drama 18
2.1.2.4. Deney 18
2.1.2.5. Bireyselleştirilmiş Öğretim Teknikleri 18
2.1.3. Öğretim Yöntemleri 18
2.1.3.1. Anlatım (Sunu) Yöntemi 19
2.1.3.2. Tartışma Yöntemi 20
2.1.3.3. Örnek Olay Yöntemi 21
2.1.3.4. Problem Çözme Yöntemi 21
2.1.4. Öğrenme ilkeleri 23
2.1.4.1. Çocuğa Görelik İlkesi 23
2.1.4.2. Yaşama Yakınlık İlkesi 24
2.1.4.3. Somuttan Soyuta İlkesi 24
2.1.4.4. Bilinenden Bilinmeyene ilkesi 24
2.1.4.5. Yakından Uzağa İlkesi 24
2.1.4.6. Ekonomiklik ilkesi 25
2.1.4.7. Açıklık ilkesi 25
2.1.4.8. Sosyallik ilkesi 25
2.1.5. Beden Eğitimi ve Spor Dersinde Kullanılan Öğretim Yöntem ve Teknikleri 26
2.1.5.1. Gösteri Yöntemi 26
2.1.5.2. Komut Yöntemi 27
2.1.5.3. Alıştırma Yöntemi 27
2.1.5.4. Eşli Çalışma Yöntemi 27
2.1.5.5. Yönlendirilmiş Buluş Yöntemi 27
2.1.5.6. Eğitsel Oyun Tekniği 28
2.2. Beden Eğitimi ve Spor 28
2.2.1. Beden Eğitimi 29
2.2.2. Beden Eğitimi ve Spor Arasındaki Fark 30
2.2.3. Beden Eğitimi ve Spor Arasındaki Ortak Noktalar 30
2.2.4. Beden Eğitiminin Genel Amaçları 30

2.2.5. Beden Eğitiminin Genel Faydaları 31
2.2.5.1. Fiziksel Gelişime Faydası 31
2.2.5.2. Psikomotor Gelişime Etkisi 32
2.2.5.3. Zihinsel Gelişime Etkisi 32
2.2.5.4. Sosyal ve Duygusal Gelişime Etkisi 32
2.2.6. Beden Eğitiminde 12-14 Yaş Gelişim Özellikleri 32
2.3. Basketbol 33
2.3.1. Basketbolun Tarihçesi 33
2.3.1.1. Dünya'da basketbol 33
2.3.1.2. Türkiye'de Basketbol 34
2.3.2. Basketbolun Eğitsel Değeri 35
2.3.3. Basketbol Oyun Kuralları 35
2.3.3.1. Basketbol Sahası ve Pota Ölçüleri 35
2.3.3.2. Oyuncu Sayıları 35
2.3.3.3. Müsabaka Süresi 36
2.3.3.4. Atışlar ve Sayılar 36
2.3.3.5. Mola Süreleri 36
2.3.3.6. Zamanla İlgili Kurallar 36
2.3.3.7. Basketbol Topunun Özellikleri 36
2.3.3.8. Bireysel Faul Kuralı 37
2.3.3.9. Oyuncu Değişimi Kuralı 37
2.4. Oyun ve Çocuk 37
2.4.1. Oyunun Öğeleri 39
2.4.1.1. Amaçlar 39
2.4.1.2. Araçlar 39
2.4.1.3. Kurallar 40
2.4.1.4. Oyunsal Tavır 40
2.4.2. Oyuna İlişkin Görüşler 41
2.4.3. Oyunun Özellikleri 42
2.4.4. Oyun Kuramları 43
2.4.4.1. Karl Gross (1860-1896) 43
2.4.4.2. Stanley Hall (1884-1924) 44

2.4.4.3. Moritz Lazaruz (1824-1903) 44
2.4.4.4. Herbert Spencer (1873-1903) 45
2.4.5. Oyunun Çocuğun Gelişimi Üzerine Etkileri 45
2.4.5.1. Sosyal Gelişime Etkisi 45
2.4.5.2. Psikolojik Gelişime Etkisi 47
2.4.5.3. Fiziksel Gelişime Etkisi 48
2.4.5.4. Dil Gelişimine Etkisi 48
2.4.5.5. Zihinsel Gelişime Etkisi 49
2.4.6. Eğitimde Oyunun Yeri ve Önemi 50
2.4.7. Beden Eğitiminde Oyun 51

BÖLÜM III. YÖNTEM 53
3.1. Araştırma Modeli 53
3.2. Evren ve Örneklem 53
3.3. Verilerin Toplanması 54
3.3.1.Veri Toplama Araçları 54
3.3.2.Yöntemin Uygulanması 54
3.3.3.Verilerin Analizi ve Yorumlanması 55

BÖLÜM IV: BULGULAR VE YORUMLAR 56

BÖLÜM V: SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER 63
5.1. Sonuç 63
5.2. Tartışma 64
5.3. Öneriler 72
KAYNAKÇA 73
EKLER 80

EKLER

Ek-1 Basketbol oyun kurallarının öğretiminde kullanılan oyunla öğretim programı.....81

Ek-2 Basketbol oyun kurallarının öğretiminde kullanılan oyunla öğretim ve klasik öğretim programını değerlendirme formu.....106

Ek-3 Deney grubuna oynatılan oyunların örnek fotoğrafları.....107

Ek-4 Deney grubuna yapılan ön-son test örnek fotoğrafları.....109

Ek-5 Kontrol grubuna yapılan ön-son test örnek fotoğrafları.....110

Ek-6 Özgeçmiş.....111

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Örneklem Grubunu Oluşturan İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Cinsiyet Değişkenine İlişkin Dağılımları 56

Tablo 2. Basketbol Oyun Kurallarını Bilme Ön-Test Puanlarının Deney ve Kontrol Grupları Bazında Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Non- Parametrik Mann Whitney-U Testi Sonuçları 57

Tablo 3. Deney Grubu Basketbol Kurallarını Öğrenme Ön test-Son test Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Non-Parametrik Wilcoxon İşaretlenmiş Sıralar Testi Sonuçları 58

Tablo 4. Kontrol Grubu Basketbol Kurallarını Öğrenme Ön test-Son test Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Non-Parametrik Wilcoxon İşaretlenmiş Sıralar Testi Sonuçları 59

Tablo 5. Deney ve Kontrol Grubunun Basketbol Oyun Kurallarını Öğrenme Son Test Puanlarının Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Non-Parametrik Mann Whitney-U Testi Sonuçları 60

Tablo 6. Deney Grubu Ön Test - Son Test Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Non-ParametriK Mann Whitney-U Testi Sonuçları 61

Tablo 7. Kontrol Grubu Ön Test - Son Test Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Non-Parametrik Mann Whitney-U Testi Sonuçları 62

ÖZET

Bu çalışmada oyunla öğretim tekniği kullanılmasının (ilköğretim 6. sınıflarda) beden eğitimi ve spor derslerinde basketbol oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisi araştırılmıştır. Araştırmada yer alan deney ve kontrol grupları rastgele belirlenmiş olup, her iki grupta 10 kız 10 erkek öğrenciden oluşmaktadır. Toplam örneklem grubu 40 öğrencidir.

Deney grubuna; her basketbol oyun kuralı için daha önceden hazırlanmış olan oyunla öğretim programı okul bahçesindeki basketbol sahasında uygulanmıştır. Kontrol grubuna ise; sınıf içerisinde klasik (sunu yöntemi) yöntem kullanılarak basketbol oyun kuralları anlatılmıştır. 6. Sınıflardaki deney ve kontrol gruplarına basketbol oyun kuralları öğretiminde kullanılan değerlendirme formu, ön test olarak uygulanmıştır. Çalışmanın sonunda da aynı değerlendirme formu son test olarak uygulanmıştır. Bu çalışmanın sonucuna başka bir faktörün etki etmemesi için ön testler ve son testler aynı gün içerisinde yapılmıştır.

Bu çalışmalar haftada 2 ders saati toplam 3 hafta sürmüş olup ilk ve son hafta 3'er oyun kuralı işlenmiş, 2. hafta ise 4 oyun kuralı anlatılmıştır.

Elde edilen bulgular doğrultusunda oyunla öğretim tekniğinin 6. sınıflarda deney grubu lehine olumlu etki sağladığı sonucuna varılmıştır.

Sonuç olarak; oyunla öğretim tekniğinin beden eğitimi ve spor derslerinde öğretmenler tarafından kullanılması ve yararlanılması gereken bir teknik olduğu, öğrenciler için de daha verimli ve eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturduğu kanısına varılmıştır.

ABSTRACT

In this study, the effects of using The Method of Teaching through Games (in 6th grade, Primary School) on learning basketball rules in Physical Education and Sports lessons have been researched. Experimental and Control groups in the research, which have been chosen randomly, consisted of 10 female and 10 male students. There were 40 students in the whole sample groups.

The games, which were pre-prepared for each basketball rule, have been applied to Experimental group in the basketball court of the school garden. As for the Control group, basketball game rules were explained in the classroom through traditional expression methods. The evaluation form, which is used in the teaching of basketball game rules, was applied to the 6th grade Experimental and Control groups as pre-test. The same evaluation form was applied as final test at the end of the study. The pre-tests and final tests were carried out within the same day to avoid the influence of any other factors.

This study lasted 3 weeks, including 2 hours per week that in the first and third weeks 3 game rules, in the second week 4 game rules were explained.

Having a look on the findings, it has been found that The Method of Teaching through Games has had a positive impact on the 6th grade Experimental group in their favor.

As a result, it has been concluded that taking the advantage of The Method of Teaching through Games is a way which should be referred to by teachers in Physical Education and Sports lessons; as for the students, it creates more productive and enjoyable learning environment.

BÖLÜM I

GİRİŞ

İlk ve orta öğretim kurumlarındaki öğrencilerimizin, fiziksel, zihinsel ve duyuşsal yeteneklerine yönelik ders öğretimlerinin daha sağlıklı olarak yapılması gerekliliği her geçen gün daha özel bir önem kazanmaktadır. İnsanın ileriki hayatında mutlu ve başarılı olması yalnızca eğitimle gerçekleşebilir.

Beden eğitimi, psiko-motor öğelerin geliştirilmesi için kullanılan, ortak paylaşımların çok fazla olduğu somut ve sosyal bir derstir. Değer verilme ve anlaşılma duygularının doğal olarak paylaşıldığı, kendini sportif anlamda ifade etme duygularının yaşandığı bu dersin hak ettiği değeri görmesinde, beden eğitimi öğretmenlerinin rolü yadsınamayacak kadar büyüktür.

Araştırma, ilköğretim dönemi (6.sınıf) çocuklarında beden eğitimi derslerinde basketbolda oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisini incelemektedir. İki uzman eğitimci tarafından hazırlanan değerlendirme formu ile birlikte deney ve kontrol gruplarının ön test ve son test verileri bilimsel olarak değerlendirilecektir.

1.1. Problem

Ülkemizde beden eğitimi derslerine ayrılan zaman ve ilgi giderek azalmaktadır. Oysa beden eğitimi dersi çocukların tam bir doyuma ulaştıkları ender derslerden biridir. Buna karşın öğrenciler ve özellikle veliler tarafından beden eğitimi derslerinin gereken önemi görüp görmediği tartışmaya açık bir konudur. Bir de buna içinde bulunulan kötü şartlar ve imkansızlıklar eklendiğinde çocukların kendilerini tanımalarına ve ifade edebilmelerine katkı sağlayan beden eğitimi etkinlikleri tam amacına ulaşamamaktadır. Bu noktadan hareketle içerisinde bulunulan şartlar dahilinde beden eğitimi derslerini daha işlevsel, eğlenceli ve kalıcı hale getirmek amacıyla oyunla öğretim tekniği derslerin işlenişinde kullanılmaktadır.

İlköğretim dönemi (6.sınıflarda) beden eğitimi derslerinde, basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, oyun kuralarını öğrenmeye olan etkisi nedir?

Ülkemizde beden eğitimi derslerinde, basketbol oyun kurallarının oyun tekniği ile öğretimi konusunda araştırma yapılmamış ve bu konuda bir araştırmanın olmayışı eksiklik olarak görülmüştür.

İlköğretim dönemi (6.sınıflarda), beden eğitimi derslerinde, basketbol oyun kuralları öğretiminde, hazırlanan program doğrultusunda oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisini ölçmek amacıyla bir ölçeğe ihtiyaç duyulmuş ve bu doğrultuda çalışmalarda Mann-Whitney "U" testi, Kolmogorov-Smirnov testi ve "Wilcoxon Testi" uygulanmıştır.

1.2. Amaç

Bu araştırmada, ilköğretim dönemi (6.sınıflarda) beden eğitimi dersi, basketbolda oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisi incelenmeye çalışılacaktır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır;

1-Basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisinin deney grubu ön test puanları ile kontrol grubu ön test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

2. Deney grubunun, basketbol oyun kurallarının, oyunla öğretim tekniği sonucunda ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

3. Kontrol grubunun, yapılan ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

4. Basketbol oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasından sonra deney grubu son test puanları ile kontrol grubunun son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

5. İlköğretim ikinci kademe 6. sınıf öğrencilerinin beden eğitimi dersi, basketbolda oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisinin incelenmesinde cinsiyete göre farklılaşma var mıdır?

1.3. Hipotezler

Bu araştırmada, araştırmacı tarafından geliştirilen eğitim programında, basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisi incelenmeye çalışılacaktır. Bu genel amaç çerçevesinde araştırmanın temel hipotezleri şunlardır:

1. Deney grubunun, basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmadan ölçülen ön test puanları, ile kontrol grubunun ön test puanları arasında anlamlı bir fark olmamalıdır.

2. Deney grubunun son testlerinde, basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyun tekniğinin kullanılmasıyla elde edilen veriler, ön test puanlarından anlamlı derecede daha yüksek olmalıdır.

3. Kontrol grubunun ön testleri ile son test puanları arasında son test lehine fark olmalıdır.

4. Deney grubunun, basketbol oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasıyla elde edilen son test puanları ile kontrol grubu son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı derecede fark olmalıdır.

1.4. Önem

Araştırmada elde edilen bulguların;

1. M.E.B. İlköğretim Beden Eğitimi Dersi Müfredat Programlarını hazırlayan program geliştirme uzmanlarının, program geliştirme çalışmalarına,

2. Beden eğitimi öğretmenlerini yetiştiren kurumlarda yapılabilecek çalışmalara,

3. M.E.B.' e bağlı resmi ve özel kurumlarda beden eğitimi öğretmenliği yapan öğretmenlerin çalışmalarına,

4. Hizmet içi eğitim seminerlerinde (nasıl işlenmesi gerektiği ile ilgili) yapılacak çalışmalara,

5. Üniversitelerde konu ile ilgili araştırma yapanların çalışmalarına ışık tutacağı umulmaktadır.

1.5. Sayıltılar

Araştırmanın temel aldığı bazı varsayımlar şunlardır:

1. Basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının basketbolda oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisi bilimsel olarak değerlendirilebilir.

2. Basketbolda oyun kurallarının öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, basketbolda oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisinin değerlendirilmesi objektif kriterlere göre gerçekleştirilecektir.

3. Deney ve kontrol grubunu oluşturan öğrencilerin sosyo-ekonomik düzeyleri birbirine benzeyecektir.

4. Çocukların verilen kavramlarla daha önceden karşılaştıkları varsayılacaktır.

1.6. Sınırlılıklar

Bu Araştırma;

1. Beden eğitimi dersi, basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, basketbolda oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisi değerlendirilecektir.

2. 2009-2010 öğretim yılında İstanbul İli Kadıköy İlçesi İnönü İlköğretim Okulunda öğrenim görmekte olan altıncı sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.

3. Araştırma 2009-2010 Eğitim yılı ile sınırlıdır.

4. Araştırma, basketbol oyun kuralları ile sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Spor: Beden eğitimi faaliyetlerini özelleştirerek çeşitli branşlarda somutlaşmış, üst düzeyde yapıldığında fizyolojik, psikolojik, estetik, teknik özellikleri gerekli kılan araçlı veya araçsız ferdi veya grup ile serbest zaman veya tüm zamanını alacak şekilde iş edinerek yaptığı kurallarla çevrili bir etkinliktir.

Bir başka bakış acısıyla spor; insan ruhundaki mücadele ve başarma azminin tabiat ve sosyal yapı ile karşılıklı ilişki kurmak suretiyle, sistemli ve adil, belirli kurallar içerisinde fizik, moral, toplumsal ve karakter kişiliğinin yarışmaya dönüşmesine ‘’spor’’ denir. (Keten, 1993, s:18)

Eğitim: Genel olarak insanların belirli amaçlara göre yetiştirilmesidir. Bu amaçların gerçekleştirilmesi için, bireyler ilgi, yeti ve yetenekleri bakımından milli eğitimin amaçları doğrultusunda olanaklı olduğu ölçüde geliştirilmektedir (Fidan, 1997, s:4; Gültekin, 1999, s:30).

Beden Eğitim: Bireyin beden sağlığını, ruh sağlığını, beden becerilerini geliştirmeye yönelik, gerektiğinde çevresel koşulara ve katılımcıların özelliklerine göre değiştirilebilen esnek kurallara dayalı oyuna, cimnastiğe, spora dönük alıştırma ve çalışmaların tümünü kapsayan geniş tabanlı bir etkinliktir.

Basketbol: Basketbol oyunu, dikdörtgen şekilde bir alanda beşer kişilik iki takım arasında oynanır. Her iki takımın amacı oyun kurallarına uyarak topu rakip takımın sepeti içine atmaktır. Ayrıca rakip takımın topa sahip olmasına ve sayı yapmasına engel olmaktır. Basketbol ister amatörce ister profesyonelce oynansın tüm oynayanlar üzerinde olumlu etkiler bırakır. Bireyin fiziksel özelliklerinin yanı sıra, psikolojik ve sosyal anlamda da güçlenmesinde de büyük katkıları vardır. Basketbol dünyanın her yerinde herkesin oynadığı, seyirci olarak izlediği çok popüler bir spor dalıdır.

Asist: Bir oyuncunun, sayı kazandırmak amacıyla takım arkadaşına verdiği pas.

Basket: Topun çemberin içinden geçmesiyle kazanılan sayı.

Basket Faul: Yapılan faule rağmen kazanılan sayının geçerli sayılması ve ek olarak verilen serbest atış hakkı.

Beceri: Kişinin bedensel ya da düşünsel bir çaba ile bir işi kolaylıkla ve ustaca yapabilmesi.

Top Tutma: Bir oyuncun, sonraki yapacağı bir hareket için; durarak, yürüyerek, koşarak veya sıçrayarak, yerde duran, yuvarlanan, seken veya pas olarak gelen topu tek veya çift elle kontrol altına almasına top tutma denir.

Pas: Bir oyuncun topu çeşitli şekillerde tek veya çift elle kendi takım arkadaşına emniyetli ve kontrollü olarak aktarmasıdır.

Bounce Pas: Yere sektirilerek verilen pas (Efes Pilsen Spor Kulübü Eğitim Yayınları, 2007, s:34).

Şut: Topu herhangi bir şekilde, rakip takımın potasına sayı kaydetmek amacıyla hücum oyuncusunun yaptığı harekettir.

Turnike Atışı: Direk pota yakınlarında (0-1 m) uygulandığı için en garanti şut şeklidir. Top potaya oyuncunun süratine göre alttan veya iterek bırakılır.

Hook Şhoot: Basketbolda çembere yan dönmüş bir şekilde, dıştaki el bir yay çizerek potaya atılan şut; çengel atış (Şahin, 2002, s:210).

Tip: Basketbolda çemberden dönen topu, iyice yükselerek çember seviyesinde tek ya da çift elle bir an kontrol edip hafifçe iterek sepete sokma; tip atışı; tip şhoot. (Savaş, 1989, s:102)

Dribbling: Top sürme, topu istenilen yöne doğru sürme.

Fast Braek: Hızlı hücum. Bir takımın bir takımı savunmasız yakalayarak hızlı sayı yapmak amacıyla hücum etmesi.

Ribaunt: Çemberden veya çarpma levhasından seken topların havada tutulması veya tip yapılmasıdır.

Steps: Hatalı yürüme. Basketbolda, bir oyuncunun elinde top olduğu halde, topu yere vurmadan bir adımdan fazla yürümesi (Şahin, 2006, s:306, Sevim, 2002, s:29).

Aldatmalar: Rakibin savunmayı gerektiren elverişli duruş ve pozisyonunu bozup, kolay bir şekilde oynamak veya sayıya gitmek amacıyla, rakibin oyuncuyu bilerek yanlış hareket etmeye sevk etmek için topla, vücutla ve sesle yapılan hareketlerdir.

Perdeleme: Bir oyuncun, kendi takım arkadaşlarına potaya dalma olanağı sağlayan veya ona elverişli bir şut durumuna getirmeyi amaçlayan bir harekettir.

Kapatma: Topla ya da topsuz hareket eden bir oyuncunun ilerlemesini önleyen kurallara aykırı kişisel temas.

Şarj: Rakip oyuncunun gövdesine topla ya da topsuz olarak çarpma suretiyle yapılan kişisel temastır (Tüzer, 1999, s:58).

Pivot Oyuncu: Uzun oyuncu. Eksen oyuncu (Urartu, 2006, s:27).

Basketbol Sahası: Oyun sahası dikdörtgen şeklinde ve düzdür. Saha 28 metre uzunluğunda ve 15 metre genişliğindedir.

Çember: İç çapı 45 cm olup turuncu renge boyalıdır.

Basketbol Topu: Topun çevresi 74.9 cm ile 78.9 cm, ağırlığı ise 567 gr ile 650 gr arasındadır.

Oyuncu Sayısı: Basketbol takımı 5 as, 7 yedek olmak üzere 12 oyuncudan oluşur.

Oyun Süresi: Oyun, her biri 10 dakika olan 4 periyottan oluşur. 2 ile 3. periyodun arasındaki devre arası 15 dakikadır. 4. Periyodun sonunda oyun berabere bitmiş ise, eşitlik bozulana kadar 5 dakikalık uzatma periyotları oynanır.

Mola Süreleri: Her mola 1 dakika sürer. Her takımın ilk üç periyotta 1, dördüncü periyotta 2, ve her uzatma periyodunda 1'er mola alma hakkı vardır.

Oyuncu Değişimi: Yedek oyuncu, oyuncu değişikliği isteme hakkına sahiptir, bunun için sayı görevlisine giderek ilgili işareti yaparak isteğini belirtir. Beşinci faulünü yapan veya diskalifiye edilen oyuncu 30 saniye içinde değiştirilir. Oyuncu değiştirmede bir sınırlama yoktur.

8 Saniye Kuralı: Bir oyuncu kendi geri sahasında topun kontrolünü eline geçirdiğinde, oyuncun takımı, topu 8 saniye içerisinde ön sahasına geçirmelidir. Aksi halde top rakip takıma verilir.

24 Saniye Kuralı: Bir oyuncu topun kontrolünü eline geçirdiğinde, takımı 24 saniye içinde sayı için şut atmak zorundadır.

Kişisel Faul: Rakip oyuncuya, kurallara aykırı davranışta bulunan bir oyuncu faul yapmış sayılır. Bir oyuncu rakip oyuncuyu tutamaz, önünü kapatamaz, itemez, çelme takamaz, sertliğe veya şiddete başvuramaz.

Teknik Faul: Aşırı sertlik, tutma, vurma, çelme, itme… Cezası, faul yapan oyuncuya sportmenlik dışı faul kaydedilir. Rakip takım, iki serbest atış sonrası topu oyuna kenardan sokar.

Çift Faul: İki rakip oyuncunun aynı zamanda birbirlerine faul yapmalarıdır. Cezası her iki oyuncuya da birer kişisel faul kaydedilir. Serbest atış kullanılmaz, oyun hakemin belirlediği şekilde devam eder. (Aracı, 2006, s:61)

Oyun: Bir eğitim aracı olup, temel eğitimin bütün dallarında ve beden eğitimi ve sporda, hem öğretim metodu hem de öğretim aracıdır.
Oyun kişinin kendini bütünüyle kaptırdığı çok ciddi bir etkinliktir. (huizinga ,1947)
Oyun; çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenebilmesi yöntemi olarak tanımlanabilir (Özdenk, 2007, s:51).

BÖLÜM II

İLGİLİ LİTERATÜR

2.1. Öğrenme- Öğretme

Şu an dünya üzerinde yaşayan varlıklar arasında en üstün canlının insanoğlu olduğunu kabul edecek olursak, insanları diğer varlıklardan ayıran önemli bir fark, doğduklarında hayatlarını devam ettirebilmeleri için birilerine ihtiyaç duymalarıdır. Diğer canlıların ise böyle bir ihtiyaçları en azından insanoğlu kadar değildir, kendi hayatlarını devam ettirebilecek durumdadırlar.

İnsanlardaki düşünme ve öğrenme gücü insanları diğer canlılardan ayıran ve öne çıkaran en önemli özelliğidir. Öğrenme insanların yaşamları boyunca devam eder ve buna ihtiyaç duyarlar. Kişi yeni bir şey öğrendiğinde artık onu bilmediği zamandaki davranışını göstermez (Okay, 2007, s:5). İstediği yönde, kişinin ihtiyaçlarını karşılayacağı davranışları göstermeye başlar. Öğrenmeye; en basit tanımı ile istenilen yönde davranış değiştirme denilebilir.

Bu konuyla ilgili diğer görüşleri de ele alacak olursak;

Öğrenme; hem zekanın, hem de transferin bir ürünüdür. Onun biyolojik ve kültürel gelişimine, içinde yaşadığı toplumdaki kültüre, ilgisine, öğrenme ortamına bağlıdır. Tekrar ve yaşantı sonucu davranışların kalıcı izli değişikliğidir (Harmandar, 2004 s: 35).

Öğrenme; eğitimin en temel sürecidir. Alan ve zaman sınırı yoktur. Doğumdan önce başlar ve her durumda gerçekleşebilir. Birey duyu organları aracılığı ile çevresini görür ve farkına varır. Planlı ve programlı olabileceği gibi rastlantılarla da gerçekleşebilir. Öğrenme dinamik bir süreçtir. Öğrenme sonucu, birey içinde bulunduğu evrene yeni bir anlam yükler ve evrendeki konumunu yeniden belirler. Öğrenme bireyseldir. İnsan başarısının nitelik olarak zenginleşmesinde insan zihninin kullanılması esastır. Öğretimin estetik, toplumsal ve bilimsel açıdan değer taşımasına önem verir (Özden, 2005, s:13-14).

Öğrenme sonucunda mutlaka bir davranış değişikliği meydana gelir. Öğrenme ürünü davranış hemen ortaya çıkabileceği gibi, yeri geldiği ya da birey istediği zaman da ortaya çıkabilir. Öğreneme yaşantı ürünü ve kalıcı izlidir. Yaşantıyı bireyin çevresiyle kurduğu etkileşim sonucu bireyde kalan izler olarak tanımlarsak, öğrenmenin bireyin çevresiyle etkileşimi sonucu meydana geldiği söylenebilir. Öte yandan öğrenmeden söz edebilmek için bireyin göstermiş olduğu davranış değişikliğinin sürekli olması gerektiği gibi kişinin olgunlaşmasıyla gerçekleşir. (Özden, 2005 s: 13-14) (Kemertaş, 2004 s:37) Öğrenmenin gerçekleşmesi için dikkat edilecek bazı noktalar vardır. Bunlar;

- Öğrencinin kavrama gücünü göz önünde bulundurma.
- Uyarılmış insanın, uyarılmamış insana göre daha kolay öğrenmesi.
- Uyarıların ölçülü olması.
- Öğrenme için ödüllendirilmesinin cezadan daha etkili olması.
- İçten gelen uyarının, dıştan gelen uyarıma göre öğrenme için daha etkili olması şeklinde gösterilebilir.

Eğitim ve öğretim kavramları çoğu kez aynı anlamda kullanılmaktadır. Eğitim bireyde davranış değişikliği meydana getirme süreci, öğretme ise bu davranış değişikliğinin okul ortamında planlı ve programlı bir şekilde yapılma sürecidir (Demirel, 2007, s: 9). Öğrenciye rehberlik ederken öğrenme sağlanır ve öğretme gerçekleşir. Öğrencileri aktif hale getirmek, istenilen konuda öğrenmeyi sağlamak, konunun özünü öğrenmek için planlanmış eylemler öğretimdir. Öğretmenin rehberliği planlı ve programlı çalışma, bütünün öğrenciye aktarılması ve öğrencide meydana gelen kalıcı izli davranış değişikliği süreci, tümünü tekrarla pekiştirerek oluşturma eylemi öğretimi tanımlayabilir.

Öğretim onu oluşturan öğelerin etkileşimi ile oluşmaktadır. Öğretimin en önemli öğesini oluşturan öğrenci, öğretime ihtiyacı olan ve bu ihtiyacı karşılamak için eğitim kurumlarına devam eden kişidir. Öğretmen, öğretimin hareket ettiricisi ve gerekli öğrenme ortamı hazırlayarak öğrenciye rehberlik eden kişidir.

Öğretimde amaç, konu, yöntem ve çevre unsurları önemli yer tutmaktadır. Öğretimin amacı öğrencinin daha önce yapamadığının yapılır hale gelmesidir. Konusu ise öğretimin amaçlarına ulaşmak için yapılan etkinliklerdir (Harmandar, 2004, s: 20).

Yöntem, ‘’zihnin bir gerçeğe ulaşmak veya onu kanıtlamak üzere mantığa uygun bir biçimde düzenlenmiş ilkelerin, kuralların, evrelerin bütünüdür ’’ bir eylemi bir işi, bir etkinliği sonuca götürmek için akla uygun olarak izlenen yoldur (Özden, 2005 s: 18-19) (Kemertaş, 1999, s: 183). Çevre, öğrenme sırasında öğrencinin etkileşim içinde olduğu fiziki, zihinsel, duygusal ve toplumsal öğelerin rol oynadığı alan ve şartların tümüdür.

Öğretimin başarı ile gerçekleşebilmesi için, öğretim öğelerinin her birinin arasında uyum ve denge olması gerekmektedir. Etkinlikler düzenlenirken her bir öğe dikkatle ele alınmalı, birbirleriyle ilişkileri sağlanmalıdır (Harmandar, 2004, s: 22).

Bir öğrenme ve öğretme sürecini ele aldığımızda bunu beş alt başlıkta inceleyebiliriz. Bunlar; derse hazırlık, uyaranlar, bilginin paylaşılması, uygulama, değerlendirme aşamalarıdır.

Derse Hazırlık; bu bölüm öğretmen ve öğrenci hazırlığından oluşmaktadır bir nevi ön hazırlıktır, dersin başarıya ulaşmasında ön hazırlıklar çok önemlidir. Öğretmen etkin bir öğretme-öğrenme ortamı oluşması için dersi planlamalı, zamanı iyi kullanmalı öğrencilerin hazır bulunuşluğunu oluşturacak ve artıracak hazırlıklar yapmalıdır. Onları konuyla ilgili önceden bilgilendirmeli gerekli doküman ve malzemelerin teminini sağlamalıdır. Bu etkinlikleri hazırlarken çevresel ve kültürel faktörleri, coğrafi özellikleri, öğrencilerin gelişim düzeylerini, ilgi ve ihtiyaçlarını, ekonomik koşullarını göz önünde bulundurmalıdır. Öğrencilerin sağlığı ve güvenliği için, uygulama öncesinde öğrencilere ve çalışma mekânlarına yönelik gerekli güvenlik önlemlerini mutlaka almalıdır.

Derse hazırlık bölümünde sadece öğretmene roller düşmemekte dersin başarıya ulaşması için öğrenciye de çeşitli görevler düşmektedir. Öğrenciler ele alınacak konu ile ilgili küçük araştırmalar yapmaya yönlendirilmelidir bu sayede öğrencide bir ön bilgi oluşması sağlanmalı, ayrıca dersin işlenişinde kullanılacak yöntem ve tekniğe uygun araç gereç temin edilerek derse hazır bir şekilde gelinmelidir.

Uyaranlar; burada amaç öğrencinin önceden de edindiği bilgilerle yeni öğreneceği bilgiler arasında bir bağ kurarak derse karşı güdülenmesidir. Süreç içerisinde, ele alınacak konu ile ilgili sorular sorulmalı, bu sorular yoluyla öğrencilerin günlük yaşamlarıyla ilişki kurulmalı, onların önceden edindikleri bilgileri hatırlamaları sağlanmalıdır. Öğrencilerin yeni

edinecekleri bilgi ve becerilere ait özel önem taşıyan kavram ve sözcükler üzerinde bilgi, deneyim, düşünce ve görüşleri saptanmalıdır. Düşünce ve görüşlerini çeşitli yollarla (sözel olarak, drama aracılığıyla vb.) özgürce ifade etme fırsatı verilmelidir. Ders süresince öğrenilecek bilgiyi öğrencinin hayatında nerelerde kullanacağı ya da onlara hangi yeterlikleri kazandıracağı hakkında bilgi verilmeli, bu bilgilerin günlük hayatla bağlantısı kurularak öğrenciler derse karşı motive edilmelidir.

Bilginin paylaşılması; bu bölüm öğrencilerin derste yapacakları çalışmalarla ilgili bilgilerin aktarıldığı ve paylaşıldığı bölümdür. Özellikle yeni bilgilerin aktarımında örnekler kullanılmalı, öğrencinin aktif olması sağlanmalı bilgi öğrenci için anlamlı hale getirilmelidir. Eski bilgilerle yeni bilgiler arasında bir bağ oluşması sağlanmalıdır. Deste kullanılacak yöntem ve tekniklerle ilgili gerekli açıklamalarda yapılmalıdır.

Uygulama; burada öğretmene düşen ilk görev, önce öğrencilerin derse özgürce katılımlarını sağlayacak ortamı oluşturmasıdır. Bütün öğrencilerin derse katılımı sağlanmalıdır, öğretmen rehberlik etmeli ve doğru yönlendirmelerde bulunmalıdır, derse olan ilgilin sürekliliğini sağlamak dikkati toplamak için çeşitli uyaranlar geliştirilmelidir. Gerekli önlemler ve denetimler öğrenciyi küstürecek ya da konsantrasyonlarını bozacak şekilde değil de uygun bir üslupla alınmalıdır. Öğrencilerin, yaptıkları çalışmalar hakkında duygu ve düşüncelerini paylaşmaları sağlanmalıdır. Uygun bir tavırla eleştiri ve özeleştiriler yapılmalı ve sınıf ile paylaşılmalıdır.

Değerlendirme; bu aşamada geçirilen zaman ve sonuçlar değerlendirilir. Sonuç değerlendirilmesinde çeşitli formlar, sorular, ürün dosyaları v.b. kullanılabilir. Burada önemli bir nokta öğrenciler birbirleriyle kesinlikle kıyaslanmamalıdır zira önemli olan sonuçlardan daha çok yürütülen süreç ve gösterilen çabadır. Olumsuz yargılardan ve kesin kararlardan kaçınılmalıdır. Değerlendirmeler önyargılardan arındırılmış olmalıdır.

2.1.1. Öğrenme-Öğretme Modelleri ve Yaklaşımları

2.1.1.1. Tam Öğrenme

Bloom tarafından ortaya atılan tam öğrenme modeli okuldaki başarıyı %90 'a çıkaran bir öğretim sürecini gerektirir. Tam öğrenme modeline göre, işin başında olumlu öğrenme koşulları sağlanmış ise herhangi bir kişinin öğrenebileceği her şeyi herkes okulda öğrenebilir. Bir sınıftaki öğrencilerin başarılı olmaları, onların hazır bulunuşluk düzeylerine uygun olan öğretim hizmetinin sağlanmasına ve onlara ihtiyaçları kadar zaman tanınmasına bağlıdır. Bu gerçekleştiğinde öğretim hedefleri doğrultusundaki öğrenme düzeyleri birbirine yaklaşır ve sınıftaki tüm öğrenciler başarılı olabilir. Konuların küçük birimlere ayrılarak aşamalı öğretimi söz konusudur. Yani bir birim öğrenme gerçekleşmeden bir diğerine geçilmez eksikliklerle ilgili gruba ek öğretim yapılır (Kazandırır, 2008, s: 103).

2.1.1.2. Programlı Öğrenme

Davranışçı kuramın edimsel koşullanmacılarından olan Skinner'ın programlı öğrenme ilkesine dayanır. Bu ilkeler; Küçük adımlar, Etkin katılım, Başarı, Anında düzeltme, Bireysel hızdır.

Programlı öğrenme, konuların ünitelere ayrılmasını ve önkoşul öğrenmeler dikkate alınarak belli bir sıra içerisinde işlenmesini (küçük adımlar), pekiştireç kullanımını (başarı sonucunda), öğretimin bireyselleştirilmesini (bireysel hız), hatanın en aza indirilmesini (anında düzeltme), ve öğrencinin sürece dahil edilmesi gerektiğini (etkin katılım) savunur. Programlı öğrenme; küçük adımlar, etkin katılım, başarı, anında düzeltme, bireysel hız, ilkelerine dayanır. Her öğrenciye ihtiyaç duyduğu ek öğrenme zamanı verilerek (bireye ek öğretim yapılarak) yüksek nitelikli öğretim hizmetinin sağlanmasına olanak tanıyan bir öğrenme modelidir (Kazandırır, 2008, s:105-106).

2.1.1.3. Proje Tabanlı Öğrenme

Proje tabanlı öğrenme modeli, eğitim programının birbirinden bağımsız küçük bilgiler yığını olarak öğretilmesine karşı geliştirilmiş ve çağdaş ülkelerde uygulanmakta olan bir öğretim ve öğrenim modelidir.

Bu model bir ya da daha fazla alanın temel kavramları ve prensipleri üzerine odaklıdır ve bir ders senaryosu içinde mümkünse birden fazla dersin öğrenme hedeflerini kapsar. Bu modelin ana öğeleri esnek bir yapısı olan bir örnek olay ya da diğer konularla bağlantılı bir problem-senaryo, öğrenci merkezli öğrenme ve küçük gruplarda birlikte öğrenmedir.

Öğrenci gerçek problemin çözümüne yönelik ders senaryoları içerisinde ağırlıklı olarak, düşünme, problem çözme, yaratıcılık, bilgiye erişim, işleme, yeniden harmanlama, sorgulama, uzlaşma gibi aktiviteler yapar ve hem bireysel hem de grup çalışması için zaman ayırır. Bu modelde öğretmen yardımcı ve yönlendirici, öğrenci ise özerk ve kurgulayıcıdır. Her senaryonun sonunda öğrenci tarafından geliştirilmiş ve gerçekçi bir ürün ortaya çıkar. Ayrıca proje tabanlı öğrenme modeli öğrencinin aktif katılımını güdüler ve üst düzey bilişsel aktiviteler içerir. Çok çeşitli araç ve kaynak kullanımını destekler. Ders, sosyal beceriler ve hayat becerilerini birlikte ele aldığı için bilgisayarın kendisini hedef olarak almayan ve genelde teknoloji kullanımının bir araç olduğunu vurgulayan temel öğretim modelidir. Proje tasarı ya da tasarı geliştirme anlamına gelen bir kavramdır. Öğrenmenin transferi ve bireysel öğrenmeden çok belli bir amaca dönük ilişkisel ve grupla öğrenmeye işaret etmektedir. ‘’Ancak grup projesinde bazı öğrencilerin sorumluluğu paylaşması, bazılarının ise lider rolü üstlenip tüm çalışmayı yürütmesi ya da bazılarının hiç katılmaması gibi sakıncaları da vardır’’ (Erden ve Fidan, 1998, s:187). Proje tabanlı öğrenme projeyi bir hedef değil alt yapı olarak ele almakta ve öğrenmenin ürün değil süreç boyutu üzerinde durmaktadır (Kazandırır, 2008, s:113).

2.1.1.4. Yapılandırmacılık

Öğrenme olayını öğrenen açısından inceleyen yapılandırmacılık, öğrenenin bilgiyi nasıl yapılandıracağıyla ilgilenmektedir. Öğretmen ise öğrenenlerin bilgiyi anlamlı bir şekilde yapılandırması için rehberlik eden kişi olarak kabul edilmektedir.

Öğretimden çok öğrenme ve bilgiyle ilgili bir kuramdır. Bilginin transferi ve yeniden yapılandırılması söz konusudur. Bilgi, konu alanlarına bağlı olarak değil, bireylerin yarattığı ve ifade ettiği şekilde yapılandırılarak var olur. Bu yüzden bilgi, deneysel, sübjektif, bireyseldir. Bilgi evrensel ‘gerçekler takımı’ olarak değil ‘işleyen hipotezler’ olarak görülür mutlak anlamda ‘doğru’ olamayacağı düşünür.

Piaget‘in bilişsel gelişim ve bilginin oluşumu ile ilgili çalışmalarına dayalı olarak geliştirilmiş bir öğrenme kuramıdır. Yapılandırmacılık, öğrencilere bir takım temel bilgi ve becerilerin kazandırılması gerektiği görüşünü inkar etmez; fakat eğitimde bireylerin daha çok düşünmeyi, anlamayı, kendi öğrenmelerinden sorumlu olmayı ve kendi davranışlarını kontrol etmeyi öğrenmeleri gerektiğini vurgular. Dolayısıyla yapılandırmacı kuramın temelinde başkalarının bilgilerini olduğu gibi öğrenenlere aktarmak yerine; insanların kendi bilgilerini yine kendilerinin yapılandırması gerektiği görüşü yatar. Vico tarafından ortaya atılmıştır. Kant, Hegel, Dewey, Kelly, Vygotsky, Bruner, Ausubel, ve Piaget önemli katkılar getirmişlerdir (Kazandırır, 2008, s:115).

2.1.1.5. İşbirliğine Dayalı Öğrenme

İşbirliğine dayalı öğrenme; öğrencilerin kişisel olarak kendi öğrenmelerini ve birbirlerinin öğrenmelerini artırmaya yönelik, ortak bir hedef doğrultusunda birlikte çalışması için küçük grupların eğitici amaçla kullanılmasıdır. Oluşturulan gruplar iki, beş, altı kişilik olup heterojendir. Yani grup üyeleri; yetenek, kişilik özellikleri, cinsiyet, akademik başarı, sosyal beceriler gibi alanlarda birbirinden farklı özelliktedirler. Bu anlayışla öğrencilerin gruplar halinde (küme düzeninde) oturtulması uygundur.

1935 yılında Kurt Lewin ve 1949 yılında Deutsch işbirliğine dayalı öğrenmenin temelini oluşturan fikirler ortaya koymuşlardır. Daha sonraları Dewey, Slavin, Kagan Vygotsky, Piageti, Bandura, Sharan gibi araştırmacılar bu modele önemli katkılar sağlamışlardır.

Dayandığı temel varsayımlar;

*İşbirliğine dayalı beceriler öğrenilebilir.
*Sınıfın fiziksel düzeyi işbirliğine dayalı çalışmayı etkiler.
*Grup üyelerinin birbirine katkısı ve grup dinamiği grup çalışmalarında önemlidir.

İşbirliğine dayalı öğrenme modelinde; grubun her bir üyesinin başarısı için birbirine bağlı oldukları, grup üyelerinin her birinin grubun tümünün başarısına etki ettiği öğrenciler tarafından öncelikle kavranmalıdır. Buna olumlu bağımlılık denir. Öğrencilerin birbirleriyle yardımlaşması, öğrendiklerini paylaşarak birbirlerinin başarısını artırması, desteklemesi,

cesaretlendirmesi, güdülemesi, yapılanları tartışarak birbirlerine açıklaması, araç gereçleri değiş tokuş etmesi, birbirlerini yönlendirmesi ve olumlu yönde teşvik etmesi gereklidir. İşbirliğine dayalı öğrenmede öğrencilerin birbirlerinden öğrendiklerini geliştirmesi bilgi alışverişinde bulunarak öğrenmeyi arttırmaları, başarılarını desteklemeleri ve kolaylaştırmaları gerekmektedir. Bu gereklilik bildiklerini diğerlerine öğretmeyi, bunun diğer öğrenciler tarafından anlaşılıp anlaşılmadığını kontrol etmeyi, öğrenilmiş olanları tartışmayı ve öğrenilenlerle önceki bilgileri birleştirmeyi kapsamaktadır. İşbirliğine dayalı öğrenme, çok yönlü ve empatik düşünmeyi kazandırır. İşbirliğine dayalı öğrenme özet olarak öğrencilere, 'hepimiz birimiz, birimiz hepimiz için' anlayışını kazandırır (Kazandırır, 2008, s:118-119).

2.1.1.6. Çoklu Zeka Kuramı

Çoklu zeka yaklaşımı, Gardner tarafından ortaya atılmıştır ve bireylerin farklı yetenekleri olduğunu savunmaktadır. Çoklu zekaya göre her birey bu farklı zeka boyutları ile dünyaya gelir, her bireyde bu farklı yetenekler az çok vardır. Bu yetenekler/boyutlar uygun çevresel koşullar, ortamlar ve uyarıcılar ile gelişir. Öğretmenin okulun ve ailenin görevi uyarıcılar sunmak, uygun ortamları ve etkileri hazırlamaktır.

Bu yaklaşıma göre herkes tüm zeka boyutlarına yeteneklerine sahiptir ve bunları sınırlı bir düzeye kadar geliştirebilir. Bu farklı zeka boyutları birbirleriyle farklı çalışır. Örneğin; Türkçeyi etkili konuşamayan bir birey (sözel zeka), etkili bir iletişim kuramaz (sosyal zeka). Bu zeka boyutlarında yeteneklerinde başarılı olabilmenin, bunları geliştirebilmenin de bir çok yolu vardır. Öğretmen bu yolları etkinlikler düzenleyerek keşfetmelidir (Kazandırır, 2008, s.124).

2.1.1.7. Anlamlı Öğrenme

Asubel, sunuş yoluyla öğretimin etkili olduğunu savunur. Bireyler yeni bilgileri, kendi bilgi birikimleri ve kendi bilgi sistemleri içinde geliştirerek öğrenirler. Anlamlı öğrenme modeline göre içeriğin basitten karmaşığa anlayışına uygun aşamalı ve ardışık düzenlenmiş olması gerekir. Kavram haritalarından sıklıkla yararlanılır (Kazandırır, 2008, s122).

2.1.2. Öğrenme Teknikleri

Öğretme – öğrenme sürecinin etkili olmasını sağlamak amacıyla birçok öğretim tekniği geliştirilmiştir. Bu tekniklerin kullanılması için gerekli koşullar birbirinden farklıdır, başarılı bir öğretim için öğreticilerin kendilerine ve öğrencilerine kazandırmak istedikleri davranışa en uygun tekniği seçmeleri büyük önem taşımaktadır. Bazı teknikler aşağıda açıklanmıştır.

2.1.2.1. Beyin Fırtınası

Beyin fırtınası bir sorun çözme yolu ve bir tartışma çeşididir. Bu teknik katılımcıların hayal güçlerini ve buna dayalı olan yaratıcılılarını kullanmayı gerektirir. Beyin fırtınası bir cümleyle özetlenecek olursa; bireylerin yaratıcı düşüncelerini harekete geçirerek çok sayıda fikri bir gruptan kısa sürede toplamaktır. Beyin fırtınası yapılacak çalışma grubunun altı kişiden az, on kişiden çok olmaması gerekir. Ancak, iyi bir beyin fırtınası yöneticisi altmış kişilik gruplarda bile başarılı bir beyin fırtınası yapabilir. Katılımcıların yaratıcı fikirler üretmelerini engellememek için kesinlikle oturumlara izleyici ya da konuk alınmamalı ve süreç herhangi bir kayıt cihazına kaydedilmemeli, görüşler toplanırken yönlendirme ve değerlendirme yapılmamalıdır.

Serbest, neşeli ve rahat bir ortam oluşturulması ve olabildiğince çok fikir üretilmesi önemlidir. Beyin fırtınası bir sorun çözme yolu olduğu için, çözüme götürücü alternatiflerin çok olması önemlidir. Fikirler söylendiği sırada eleştirme, değerlendirme ve yönlendirme yapılmamalıdır. Eğer yapılırsa bu yaratıcı görüşlerin söylenmesini engelleyecektir. Görüşlerin toplanması tamamlandığında değerlendirme yapılmalıdır. Değerlendirme, çözüm bulmak için yapılması gereken bir aşamadır (Kazandırır, 2008, s:67).

2.1.2.2. Gösteri (Gösterim/Demonstrasyon)

Öğrencilerin bir konuyu dinlerken, görerek de öğrenmelerini sağlayan bir öğretim tekniğidir. Anlatımlarda ve bilgileri aktarmada görsel yaklaşımların kullanılmasıyla uygulanır. Gösterimlerde öğretmen bir uygulamayı, bir süreci öğrencilere göstererek öğretirken onlara bir model oluşturur. Anlatım yönteminin görsel materyaller kullanılarak

gerçekleştirilmesidir. Bu nedenle gösteri tekniği görsel anlatım olarak da özetlenebilir. Kalabalık gruplarda uygulanabilir (Kazandırır, 2008, s:72).

2.1.2.3. Drama

Drama tekniğinde öğrenciler, değişik özellikteki maddelerin ve insanların durumlarını dramatize ederler, canlandırırlar. Bu teknik ile öğrenciler hangi durumlarda nasıl davranmaları gerektiğini yaşayarak öğrenirler. Bilinen en eski öğretme tekniklerinden birisi olan ve yaygın olarak kullanılan drama tekniği, problem çözme ve iletişim kurma yeteneğini geliştirir. Bu teknik hem oyuncuya hem de izleyiciye yöneliktir. Drama tekniği, doğal ve biçimsel drama olarak ikiye ayrılır. Doğal Drama; daha çok serbest konuşmalarla gerçekleşir. Kimin ne zaman neyi söyleyeceği daha önceden belli değildir. Öğrencilere kendi sözcükleriyle açıklama yapma olanağı tanır. En belirgin örneği yaratıcı dramadır. Biçimsel Drama; daha çok yetişkin öğrenci gruplarında uygulanır ve daha önceden plan gerektirir. Biçimsel drama için provada gerekebilir. Karagöz ve Hacivat oyunları biçimsel drama örnektir (Kazandırır, 2008, s:75-76).

2.1.2.4. Deney

Bilimsel bir gerçeği kanıtlamak ya da göstermek için yapılan denemedir.
Koşullar önceden belirlenmeli ve güvenlik önlemleri alınmalıdır. Öğretmen gerekli denemeleri, hazırlıkları yaptıktan ve tehlikeli durumlar için gerekli önlemleri aldıktan sonra gerçekleştirilir (Kazandırır, 2008, s.79).

2.1.2.5. Bireyselleştirilmiş Öğretim Teknikleri

Bireyselleştirilmiş öğretim, sınıfta farklı nedenlerle ortaya çıkan bireysel eksiklikleri gidermek ve öğrencilere bireysel sorumluluk kazandırmak amacıyla kullanılır. Bireyselleştirilmiş öğretim teknikleri, gruplar oluşturarak bireysel farklara hizmet etmeyi ve bireysel eksiklikleri gidermeyi amaçlamaktadır (Kazandırır, 2008, s:79).

2.1.3. Öğretim Yöntemleri

Öğretim sadece bir yöntemler kümesinden ibaret olmamalıdır. Öğretim, eğitim yılının belli bir noktasında, belirli kaynaklarla, belirli bir zaman dilimi içinde, belirli bir okul ve toplumsal bir çevrede olan, belirli kaynaklara sahip, belirli bir grup öğrenci ile tanımlanmış bir dizi hedefe ulaşmaya çalışmak demektir.

Yöntem, hedefe ulaşmak ve konuyu öğretmek için izlenen en kısa yol ya da hedefe ulaşmak için ve bir konuyu öğretmek için seçilen düzenli yoldur. Öğrenme yöntemlerini kullanmak- belirli bir disiplin çerçevesinde düşünebilmek-bir kavramlar setine ve bir dizi soru sorma ve bilgi yaratabilme yöntemine hakim olmak demektir. Disiplinler arası düşünebilmek ise sorunları tanımlayabilmek, doğru soruları sorabilmek, doğru bilgilere ulaşabilmek, uygun çözümler üretebilmek ve başarılı sonuçlar elde edecek yöntemleri belirleyip kullanabilmek anlamına gelmektedir.

Öğreticilikte yöntemlerden ziyade esas olan, gerekli yetkinlikler ve hakimiyet olsa da her yaratıcı öğreticinin sahip olması gereken bazı temel öğretme yöntemleri bulunmaktadır. Bunların bazıları dersin şekillenmesini sağlayan kapsamlı yöntemler, bazıları ise dersin planlanmasında tamamlayıcı olarak kullanılan yan yöntemlerdir (Atasoy, Gülgöz ve Uzunoğlu, 2009, s: 21).

Doğru yoldan yürüyen bir topal, yolunu şaşıran bir koşucudan daha çabuk hedefe varır. F.BACON (Şenışık, 2006, s:31).

2.1.3.1. Anlatım (Sunu) Yöntemi

Öğretmenin olgu, bilgi ve ilkeleri sözel olarak sunması ile gerçekleşen bir yöntemdir. Öğrenciler öğretmenin sunduklarını not alabilirler. Tartışma ya da soru sorma düzeyinde bir katılım yoktur. Bilgilerin kısa sürede gruba sunulması, açıklanması, öğrencilerin öğrenme isteklerinin yönlendirilmesi sağlanabilir.

Bu yöntem, derse giriş yaparken konuyla ilgili bilgi aktarırken kullanılır. Daha çok sunuş yoluyla öğretim stratejisinde ve bilgi düzeyindeki davranışların kazandırılmasında kullanılır. Soyut konuların işlenmesinde en uygun yöntemdir. Ayrıca yeni bir konuya giriş yaparken, dersin bitiminde özetleme yaparken, ders ya da konuya ilgi çekmek isterken, öğrenciler küçük grup ya da bireysel etkinliklere başlamadan önce ortak altyapı oluştururken ve temel bilgileri sunarken kullanılır (Kazandırır, 2008, s:35).

Anlatma yöntemi öğretmenlerin en çok kullandıkları yöntemdir. Bu yöntemle bilişsel alanın bilgi, duyuşsal alanın alma ve tepkide bulunma, devinişsel alanın uyarılma basamağında ki davranışlar kazandırılabilir. Bu yöntemin uygulanma esnasında yararları ve sınırlılıkları vardır. Bunlar: Anlatma yönteminin yararları; bütün yöntemlerle kullanılması, öğrencilerin not tutma ve sabırla dinleme alışkanlığı kazanmaları, fazla araç gerece ihtiyaç duyulmaması, sınıf kontrolünün rahatlıkla sağlanması olarak sayılabilir (Harmandar, 2004, s:68-69).

Anlatma yönteminin sınırlılıkları; yalnızca işitme duyusuna hitap etmesi, görmeye dayalı öğrenmelerin ve psikomotor öğrenmelerin oldukça zor olması, öğrencileri araştırma ve inceleme yapma yerine ezberciliğe itmesi ve öğretmenin geri bildirim alamaması sayılmaktadır (Kocaer, 2007, s:133-134).

2.1.3.2. Tartışma Yöntemi

Tartışma yönteminde yönetici (lider) öğretmen ya da öğrencilerden biri olabileceği gibi, lidersiz uygulamalarda söz konusu olabilir. Gerekiyorsa öğretmen baskın bir rol üstlenebilir. Rahat bir ortamın yaratılması önemlidir. Zamanın uzaması, hedef dışına çıkılması ve ortamın gerginleşebilmesi olasılığından dolayı öğretmen gerektiğinde müdahil olmalıdır.

Tartışma bir konu üzerinde öğrencileri düşünmeye yöneltmek, iyi anlaşılmayan noktaları açıklamak ve verilen bilgileri pekiştirmek amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntem daha çok bir konun kavranması aşamasında karşılıklı görüşler ortaya konurken, bir problemin çözüm yollarını ararken ve değerlendirme çalışmalarını yaparken kullanılır. Bu açıdan balkıdığında buluş yoluyla öğretim stratejisinin kullanımında ve kavrama düzeyinde davranışların kazandırılmasında kullanılır. Kurallara uygun olarak kullanılan tartışma yöntemi öğrencilerde eleştirel düşünme becerisini geliştirebilir. Özellikleri açısından; öğretmen-öğrenci etkileşimi söz konusudur, öğrencilerin bir konu üzerinde kendi düşünce ve görüşlerini söylemesi ve yorum yapması sağlanabilir, analiz, sentez, ve değerlendirme gücü kazandırır, işiterek ve söyleyerek öğrenme temellidir.

Tartışma yönteminin yararları; öğrencilere demokratik bir tutum kazandırır, öğrencilere birbirlerinin deneyimlerinden yararlanma şansı verir, kendilerini ifade etme gücünü geliştirir.

Tartışma yönteminin sınırlılıkları; zaman alıcıdır, hedefin dışına çıkılma olasılığı fazladır, konu dağılabilir, ortam gerginleşebilir (Kazandırır, 2008, s:37-38).

2.1.3.3. Örnek Olay Yöntemi

Örnek olay yöntemi, yaşamda karşılaşılmış ya da karşılaşılması olası sorun niteliğindeki olaylara öğrencilerin katılımı ile çözüm yolları arayarak gerçekleştirilir. Örnek olay, gerçek yaşamda karşılaşılan bir olay, durum ya da konunun içindeki problemlerin sınıf ortamında tartışılarak çözülmesi yoluyla öğrenimin sağlanmasını ve problem çözme becerisinin kazandırılmasında kullanılır. Öğrencilere bir konuyu ya da beceriyi kazandırmak ve o konuda uygulama yaptırmak amacıyla da kullanılır. Böylelikle önceki öğrenilenlerin transferi de sağlanır. Bu yöntem, daha çok buluş yoluyla öğretmede ve kavrama düzeyindeki davranışların kazandırılmasında kullanılır. Tek çözüm yolu olan olaylar sınıfa getirilmemelidir. Çünkü bu yöntemde alternatif çözümler beklenir. Örnek olay öğretmen tarafından sınıfa getirilebileceği gibi, öğrencilerin çevrelerinde yaptıkları gözlemler sonucunda da düzenlenebilir.

Bu yöntemin yararları; öğrencilerin konuyla ilgili olarak öğrendikleri bilgileri uygulamada kullanabilme yeterliliği geliştirmelerini sağlar, öğrencilerde eleştirel düşünme, problem çözme ve karar verme becerisini geliştirir, öğrencilere öğrendiklerini kullanma ve bir problemi çözmeyi öğretir.

Bu yöntemin sınırlılıkları; dersin hedefleri çerçevesi dışına çıkabilir, öğrenciler temel bilgilere sahip değillerse çözüm üretemezler, kalabalık gruplarda etkili olarak kullanılmaz (Kazandırır, 2008, s:44-46).

2.1.3.4. Problem Çözme Yöntemi

Bir problemin öğrenciler tarafından çözümüyle gerçekleşir. Problem çözme bir yandan kuramsal bilgilerin uygulanmasını gerektirirken, diğer yandan öğrencilerde problem çözme

becerilerinin gelişmesini sağlayan öğrenci merkezli bir yöntemdir.(Probleme dayalı öğrenme yaklaşımına dayanır.). Öğretmen, hemen her konuda öğrencileri problem çözme yaklaşımı ile çalıştırabilir. Okulda, çevrede ülkede yaşanan herhangi bir soruna bu yaklaşım ile çözümler bulunabilir. Çözümler aranırken problem çözmenin aşamaları izlenir.

Bu aşamalar; problemin farkına varma/tanıma,
Problemi tanımlama,
Problemin çözüm seçeneklerini belirleme,
Veri toplama,
Verileri değerlendirme/çözme
Genellemelere ve sonuçlara ulaşma,

Problemin yapısına göre bu aşamalarda küçük farklılıklar olabilir. Örneğin; problemi tanıma aşamasında toplanan bilgiler yeterli değil ise çözüm seçenekleri (hipotez) belirlemeden önce problemin çözümüne ilişkin veri (bilgi) toplanabilir.
Bu yöntemin özellikleri; öğrenci merkezlidir, bilimsel yöntemi kullanmayı öğretir ve bilimsel tutumu kazandırır, üst düzey düşünme becerilerini ve davranışlarını kazandırır, yaparak ve yaşayarak öğrenme temellidir.

Bu yöntemin yararları; öğrencide ilgi ve güdülenmeyi artırır, daha kalıcı öğrenmeler gerçekleşir, öğrenciler kavram ilkeleri kendileri keşfederler, öğrenciler öğrenme etkinliğine aktif olarak katılırlar, problem çözme, bilimsel yöntem, eleştirel düşünme, karar verme, sorgulama ve yansıtıcı düşünme gibi üst düzey düşünme becerileri kazandırır.

Bu yöntemin sınırlılıkları; temel bilgiler ve kavramlar iyi öğrenilmemiş ve kavranmamışsa uygulanamaz, öğrencinin araştırması, tartışması ve böylece kendi kendine öğrenmesi için zamana ihtiyacı vardır, tüm aşamalar öğrenciden beklenir, öğrenci motivasyonu sağlanmamış, ilgisi ve merakı sürekli uyanık tutulmamışsa etkili olarak uygulanamaz (Kazandırır, 2008, s:49-51).

2.1.4. Öğrenme İlkeleri

İnsanlar tüm yaşamları süresince çevreleri ile etkileşerek yeni bilgi, beceri, tutum ve değerler kazanırlar ve öğrenmeler gerçekleştirirler. Dinamik bir süreç olan öğrenmenin oluşumunu ve sonuçlarını açıklamaya çalışan birçok kuram ortaya çıkmıştır. Bu kuramlar öğrenme boyutu ile ilişkili olarak öğretim ilkeleri de geliştirmişlerdir (Özden, 2000, s:21-41). Eğitim ve öğretim etkinliklerinde kolaylı sağlaması amacıyla, Pestalozzi, Floebel, Comeniuse, Dewey gibi bilim adamları tarafından yapılan araştırmalar sonucunda 17. yüzyıldan bu yana ortaya çıkarılan birçok öğretim ilkesi bulunmaktadır (Küçükahmet, 2001, s:37).

Eğitim ve öğretimde belirlenen amaçların etkili bir biçimde gerçekleşmesi, eğitim ve öğretim etkinliklerindeki öğretme ve öğrenme süreçlerinin etkililiğine bağlıdır. Öğretmenlerin, eğitim ve öğretim etkinliklerini düzenlerken ve uygularken başarılı olmaları, eğitim ve öğretim ilkelerini uygulamalarına bağlıdır. Baslıca eğitim ve öğretim ilkeleri alttaki baslıklar altında toplanabilmektedir (Sözer, 2004, s:97 ; Açıkgöz, 2003, s:20).

2.1.4.1. Çocuğa Görelik İlkesi

Öğrenciye görelik öğretimde öğrencinin ilgi ve ihtiyaçlarının, psikolojik ve fizyolojik özelliklerinin ve düzeyinin dikkate alınmasıdır. Öğrenciye görelik ilkesinde psikolojinin önemli katkıları görülmektedir. Bu ilke ‘çocuğa uygunluk’ veya ‘öğretimi bireyselleştirme’ olarak da açıklanabilir. Eğitimdeki yeni anlayışlar dikkate alındığında öğrencinin etkin kılınması kalıcı öğrenmeler gerçekleştirdiği için önemlidir.

Bütün öğrencileri eşit şekilde geliştirmeye çalışırsak normalin altındaki veya üstündeki öğrenciler ihmal edilmiş olabilir. Öğretimde bireysel farklılıklar dikkate alınır ve her öğrencinin bireysel öğrenme hızı göz önünde tutulursa öğretim zenginleştirilmiş ve her öğrenci kendi zeka, yetenek, ilgi ve çalışma temposuna göre ilerlemiş olur. Özet olarak her öğrenci kendi düzeyinin üzerine çıkarmaya çalışmak, öğrenci düzeyinin dikkate alınması ile gerçekleşir (Kazandırır, 2008, s:7). Bireysel olsun takım sporları olsun çocuğun, beden eğitimi etkinliklerine olan ilgi ve tutumu dikkate alındığında çocukta ilgi ve istek artar (Topkaya, 2004, s: 49).

2.1.4.2. Yaşama Yakınlık İlkesi

Okul, yasama hazırlık yeri olmaktan çok, yaşamsallığı olan bilgiler veren ve yasamın kendisi olan bir eğitim kurumu olduğu ölçüde etkilidir. Bu nedenle okul, teorik bilgiler yerine toplumun ve günlük yasamın gereksinimlerine ve sorunlarına yönelik olarak eğitim ve öğretim etkinliklerini düzenlemeli, öğrencilerin topluma etkin olarak katılımını sağlamalıdır (Sözer, 2004, s:97; Akkutay, 1996, s:26).

2.1.4.3. Somuttan Soyuta İlkesi

Öğrenmenin temel şartlarından birisi bireylerin beş temel duyusuna etki ederek öğrenme etkinliğinin içine katmaktır. ‘’Bu durumda öğrenme etkinliğine katılan bir öğrenci konuyla ilgili durumları görmeli, işitmeli, nesne veya araçları eline alıp inceleyebilmeli, dokunabilmeli, koklamalıdır’’ (Keskinkılıç, 2005, s:11). Öğretme öğrenme sürecinde etkinlikler somuttan soyuta doğru gitmelidir. Özellikle erken yaştaki çocuklar için bu ilke çok önemlidir.

2.1.4.4. Bilinenden Bilinmeyene ilkesi

Öğretim etkinliklerinde yapay bir başlangıç noktasından başlanmamalıdır. Öğretim sürecinde yer alacak bilgiler birbirleri ile iliksi içerisinde bulunmaktadır. Öğretim etkinliklerinde bilinenden bilinmeyene doğru ilerlemek, yeni konulara baslarken eski bilgileri öğrencilere hatırlatmak ve eski bilgilerden yararlanmak, öğrencilerin çağrışımlar yapmalarını ve yeni öğrenmeleri daha kolay ve çabuk kazanmalarını sağlayacaktır (Küçükahmet, 2001, s:39; Binbaşıoğlu, 1995, s:263).

2.1.4.5. Yakından Uzağa İlkesi

Bireyler sürekli olarak çevreleriyle etkileşim halindedirler. Bireyler olgunlaştıkça, en yakınından başlayarak en uzak çevresine doğru her şeyi öğrenmeye çalışır. Bu nedenle eğitim ve öğretim etkinlikleri örgencinin çevresine ve yaşantısına yakın olduğu ölçüde etkilidir. Eğitim ve öğretim etkinliklerinin, çocuğun coğrafi ve günlük yaşantı boyutunda en yakınından başlanarak yapılması öğretimin etkililiğini artıracaktır (Sözer, 2004, s:97; Hesapçıoğlu, 1992, s:71).

2.1.4.6. Ekonomiklik ilkesi

Eğitim ve öğretim etkinliklerinin planlı ve programlı olması, emek, zaman ve enerji bakımından tutumlu davranılarak en az maliyet ile yapılması önemlidir. Öğretme ve öğrenme sürecinde savurganlıktan kaçınılarak öğrencilerin üretkenliği için olanak sağlanmalı, aynı zamanda öğrencilerin de her konuda ekonomik davranması için rehberlik edilmelidir (Sözer, 2004, s:99).

2.1.4.7. Açıklık ilkesi

İlköğretim okullarındaki eğitim ve öğretim etkinliklerinde kullanılan kavram sözcük ve açıklamaların öğrenciler tarafından kolaylıkla anlaşılabilecek biçimde düzenlenmesi öğrenmeyi kolaylaştırmakta ve kalıcı olmasını sağlamaktadır. Ayrıca, öğretimi kolaylaştıracak eğitsel teknolojik araç ve gereçlerden yararlanmak ve öğrencilerin eğitim ve öğretim etkinliklerinde olabildiğince çok duyu organını kullanmasını sağlamak öğrenmeyi olumlu olarak etkilemektedir (Küçükahmet, 2001, s:39-40; Yalın, 2000, s.72). Yalın'ın belirttiğine göre, insanlar öğrendiklerinin yüzde 83'ünü görme, yüzde 11'ini işitme, yüzde 3,5'ini koklama, yüzde 1.5'ini dokunma ve yüzde 1'ini tatma duyuları yoluyla edindikleri yaşantılarla öğrenmektedir (Yalın, 2000, s.14). Öğretmenler öğrencilerin tüm bu duyularını öğrenme-öğretme sürecinde kullanmalarını sağlamalıdır.

2.1.4.8. Sosyallik ilkesi

Bireyin sosyalleşmesini sağlamak eğitimin önemli amaçlarından biridir. Bu sosyalleşme sürecinde kurallara uymayı öğrenme de vardır. Bu, otoriteye itaat ile açıklanabilir. Birey bu kurallara uyarken, bireye kendi kararlarını verebilme, kendi kendini yönetme, kritik durumlarda özgür kalabilme, hür kararlar verme mutluluğunu ve sorumluluğunu da kazandırmak öğretmenin ve okulun görevidir. Çağdaş yönelimler daha çok sosyalleşmenin bu ikinci boyutu yani özgürlük üzerinde durmaktadır. Öğretmen bu ilkeyi uygularken öğrencinin kendini ifade edeceği, işbirliği içinde çalışabileceği sınıf ortamını hazırlamalı ve buna uygun strateji, yöntem ve teknikleri kullanmalıdır (Kazandırır, 2008, s:13).

2.1.5. Beden Eğitimi ve Spor Dersinde Kullanılan Öğretim Yöntem ve Teknikleri

Öğrenme, sadece kitap, kalem ya da spor malzemeleri gibi gerekli fiziksel araçların bulunması veya uygun atmosferin oluşması sonucunda gerçekleşmez. Fakat bununla birlikte beden eğitimi derslerinde bulunması gereken başlıca görsel ve işitsel araçlar şunlardır: Yazı tahtası, levha, afiş, harita, grafikler, modeller, tepegöz, yansıtım, bilgisayar, VCD ve DVD sayabiliriz (Kastamonu Eğitim Dergisi, 2003, s: 451-462). Öğrenmenin gerçekleşebilmesi için her şeyden önce öğrenmeye motive olmuş bir kişinin mutlaka olması, motivasyonu artıran güdüler, öğrenim amaçlarına ulaşmak için mücadele, engelleri aşmak için kişinin devam eden gayreti ve amaca ulaşabilmesi gerekmektedir.

Herkes aynı hız ve biçimde öğrenmemekle birlikte herkes öğrenme yeteneğine sahiptir. Her öğrenciye genel bir yöntem ya da stil ile ulaşılamaz. Öğrenilen konu ya da kavrama bağlı olarak birçok farklı öğrenme stili belirlenmiş olup öğrenciler bu stillerin her birini farklı derecelerde kullanırlar. Bu nedenle içinde farklı öğretim yöntem ve tekniklerinin yer aldığı zenginleştirilmiş öğretim ortamlarının oluşturulması gerekmektedir (Erden, 2006, s: 25). Bazı öğrenciler tamamen sözel anlatımdan daha fazla etkilenirken, bazıları da problem çözme tekniği kullanıldığında en iyi başarıyı elde ederler. Bu yöntem ve teknikler kişiden kişiye değişiklik arz edebilir. Öğrenme için sunulan güdüler motivasyonu artırdıklarından eğitim süreci için önem taşırlar. Eğitimde sıkça kullanılan güdülerden bazıları; başarı için verilen not, daha yüksek yetenek grubu içerisine yerleştirmek, öğretmenin övgüsü ve takdir etmesidir. Öğrencilerin mücadele etmeye teşvik edilmesi motivasyonu artırarak öğrenme ile ilgili problemlerin çözümüne yardımcı olur. Öğrenmek ve öğrenilenleri unutmamak için öğrenci amaca ulaşmak için devamlı çaba sarf etmelidir. Öğrenci ilk denemelerde başarısız olsa bile öğrenme çabasının devam etmesi başarılı olmak için yeterlidir (Nebioğlu, 2004, s:133).

2.1.5.1. Gösteri Yöntemi

Eğitim ve öğretimde bir hareketin göze ve kulağa aynı anda hitap edecek şekilde yapılması tekniğidir. Öğrenmede göreme duyusunun yüzde yetmiş beşlik payı düşünülürse en etkili yöntem olduğu söylenebilir. Gösteri tekniğinin sözel işaret ve çeşitli sembollerle uygulanması öğrenme sürecini kolaylaştırır. Dolayısıyla komut yöntemiyle birlikte yapılır.

Öğretmen hareketi gösterirken açıklama yapar, komutla da hareketin öğrenciler tarafından uygulamalı olarak tekrar edilmesini sağlar (Aracı, 2006, s:44). Gösterip yaptırma yöntemi; uygulama ve daha üst düzeydeki hedeflerin kazandırılmasında etkili bir biçimde kullanılabilir (Sönmez, 2007, s:317).

2.1.5.2. Komut Yöntemi

Bu yöntemde tüm kararlar öğretmen tarafından belirlenir ve verilir, öğrenciler ise öğretmeni izler ve istenilen hareketleri yapar. Öğrenci dinler anlar yapar. Komut verildiği anda istenilen yapılır. Öğrencilerin dikkati belli ve önemli noktalara çekilebilir, çeşitli komutlarla yönlendirilebilir. Komut verilmeden önce öğrencilerin dinlediklerinde emin olunması gerekir. Verilen komutlar açık, seçik kesin ve anlaşılır olmalıdır. Komutla yapılan çalışmalarda anlaşılmayan durumlar söz konusu olduğunda tekrar edilmeli, ilginç hale getirilmeli, görsel-işitsel araçlar kullanılmalıdır (Aracı, 2006, s:45).

2.1.5.3. Alıştırma Yöntemi

Öğrenciye hareketi yalnız yapması ve özel çalışması için zaman verilir, öğretmenin öğrencilere tekrar dönüt vermesi için zaman yaratılır (M.E.B., 2007, s: 29-30).

2.1.5.4. Eşli Çalışma Yöntemi

Bu yöntemde öğrenciler eşleşirler; çalışma sırasında her eş kendi üzerine düşen görevi yapar. Biri hareketi yaparken, diğeri hareketi izler, çalışmanın öğretmenin belirlediği ölçütlerde yapılıp yapılmadığını denetler. Çalışma sırasında üstlenilen görevler sık sık değiştirilir. Daha önce gözlemleme sorumluluğu öğretmendeyken, şimdi öğrencinin kendisindedir. Bu yöntem öğrencilere sorumluluk verdiğinden ilgi çekici bulunabilir. Hataların anında düzeltilmesi yanlış pekiştirmeleri ortadan kaldırır. Eşli çalışma yöntemi üç, dört, beş kişilik gruplarda da uygulanabilir (Aracı, 2006, s: 47).

2.1.5.5. Yönlendirilmiş Buluş Yöntemi

Keşfetme, sorunlara çözüm bulabilme, değişen şartlara uyum sağlayabilme, esnek olabilme, karar verebilme gibi bireyin zorluklarla başa çıkmasını sağlamaya yönelik bir

yöntemdir. Bu yöntemde öğretmen geleneksel davranışından iki şekilde vazgeçer. Birincisi; komut verme yerine soru sorma ve cevabı söylememesi (aksi halde öğrenci zihinsel etkinlikte bulunamaz), ikincisi ise öğrencilerin vereceği cevabı ve gösterecekleri tepkiyi bekler. Bu iki geleneksel değişiklik nedeniyle öğretmen ve öğrenci arasında zihinsel ve duygusal bir iletişim oluşturulmuştur. Yönlendirilmiş buluş yönteminde asıl amaç şudur: öğrencide bilişsel bir sorun yaratıp öğrencinin bu olumsuzluktan kurtulabilmek için kendince çözüm arayışı içine girmesini sağlamaktır (Aracı, 2006, s:49).

2.1.5.6. Eğitsel Oyun Tekniği

Bilginin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrarını sağlar. Öğrenciye neşeli ve rahat bir ortam yaratır. Sınıf içi çalışmaları monotonluktan kurtarır. Konuk oyuncularla ilgi çekici bir hale getirilebilir. Oyunlar tüm öğrencilerin katılımını sağlayacak düzeyde ve esneklikte olmalıdır. Tüm bir dersi bir oyuna ayırmak yerine, oyunu kazandırılacak davranışa göre dersin başına veya sonuna koymak yerinde olur. Öğretmenin tüm öğrencilerin etkin olarak oyuna katılmalarını sağlaması gerekir (Kazandırır, 2008, s:79).

2.2. Beden Eğitimi ve Spor

Günümüzde insanların yaşam olanaklarını ele aldığımızda teknolojik gelişmeler, ağır iş koşulları gündelik hayatın stresi ve sıkıntıları da buna eklendiğinde beden eğitimi ve sporun önemi giderek artmış, bunun neticesinde eğitimdeki yerini alarak önemli bir disiplin durumuna gelmiştir. Çünkü beden eğitimi ve spor bireylerin fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimlerini sağlayan bir bilimdir. ‘’Beden eğitimi kavramının diğer çok önemli bir yanı ise şudur; insan sağlığına bu disiplin gibi başka hiçbir disiplin en ekonomik şekilde hizmet edemez. Burada beden eğitiminin hem insan sağlığını koruma ve kollaması söz konusudur. Bu anlamda tıp biliminden sonra insan sağlığının ele alındığı ikinci önemli disiplin beden eğitimidir’’ (Kale, 2007, s:11).

2.2.1. Beden Eğitimi

Milli Eğitimin temel ilkelerine uygun olarak kişinin beden, ruh ve fikir gelişimini sağlamaktır. Çağdaş eğitim anlayışına uygun olarak, eğitimde hedeflerin gerçekleşmesi öğrencinin zihinsel eğitimi yanında, fiziksel eğitimi ile olanaklıdır (Güneş, 2001, s:1). İnsanın, toplum kurallarına uygun olarak yaşaması, birbiriyle olan ilişkilerinin iyi örneğini verebilmesi, yardımsever, insan haklarına saygılı, dürüst davranması, zeki, ruhsal ve bedensel yapı itibariyle sağlıklı olmasına bağlıdır. Beden eğitimi, insanın sosyalleşmesini ve kişiliğini bulup doğru bir çizgi üzerinde yol almasında büyük rol oynar.

Kısaca, beden eğitimi bireyin beden sağlığını, ruh sağlığını beden becerilerini geliştirmeye yönelik, gerektiğinde çevresel koşullara ve katılımcıların özelliklerine göre değişebilen esnek kurallara dayalı oyuna, cimnastige, spora dönük alıştırma ve çalışmaların tümünü kapsayan geniş tabanlı bir etkinliktir. Önemli olan katılımdır.

Beden eğitimi; fiziksel hareketlerin planlı bir gelişme doğrultusunda yaşantıya dönüştürülmesidir.

Yalçın'a göre Beden Eğitimi; "Etkinlik" demektir. Beden Eğitiminde "Beden" araç olup, amaç tüm kişiliğin eğitimidir. Sağlıklı, güçlü, mutlu olma, kişilik, karakter, ahlaki değerler kazanma, kültürleşme, toplumsallaşma ve vatandaşlık eğitimidir (Yalçın, 1995:1).

Pangrazzi'ye (2007) göre, Beden eğitimi bütün çocukların bütün büyüme ve gelişimlerinde öncelikli olarak hareket deneyimlerine katkıda bulunan bütün eğitsel programın bir parçasıdır. Beden eğitimi, hareket yoluyla eğitim olarak tanımlanmıştır (Pangrazzi, 2007, s:5).

Bucher'e (1999) göre beden eğitimi, bireylere beceri, form, bilgi ve tutum kazanmaları için fiziksel aktiviteler yaptırılan eğitsel bir süreçtir. Bu fiziksel aktiviteler bireylerin en üst düzeyde gelişimlerine, vücut sağlıklarına ve mutluklarına katkıda bulunmak için yaptırılır. Beden eğitimi oyunlar, oynama ve sporla insanın bütün gelişimini olumlu etkilemek için fiziksel aktiviteyi kullanır. Beden eğitimi motor becerileri edinmeyi ve artırmayı içerir (Bucher ve Wuest, 1999, s:8-9).

Gaulhofer'e göre (1956) Beden eğitimi, insanın bedeni ile yapılan genel eğitim, etkinlik noktası insan vücudu; hedef ise insanın tüm kişiliği ve bütünlüğüdür. Strchmeyer'e göre Beden eğitimi ise insan vücudunun eğitimidir ve bu eğitim anlayışında bedensel hareketlerin kendi özünde bir değeri olmayıp araçsal bir değeri vardır (akt: Kekse, 2007, s:7).

2.2.2. Beden Eğitimi ve Spor Arasındaki Fark

Beden eğitimi, bireyin beden ve ruh sağlığının gelişmesi için yapılan hareketlerin bütünüdür. Spor ise, bireyin beden ve ruh sağlığının gelişmesi yanında, belli kurallara göre rekabet ölçüleri içinde mücadele etme, heyecan duyma, yarışma ve üstün gelme amacını içerir. Spor bir meslek olup, bir yarışma ve reklam aracıdır. Üretime katkı sağlarken, toplumlar arası ilişkilerin artmasını sağlar. Bir seyir vasıtasıdır ve politika aracı olarak kullanılabilir. Profesyonel bir uğraştır.

2.2.3. Beden Eğitimi ve Spor Arasındaki Ortak Noktalar

Her iki alanda kişiler arasındaki ilişkileri artırmayı sağlar, eğitim ve eğlence aracı olarak kullanılabilir. Serbest zamanları doğru olarak kullanabilmeyi içerir. Bilimsel veriler içerir ve teknik gerektirir, aynı zamanda zevk ve estetik içeriklidir.

2.2.4. Beden Eğitiminin Genel Amaçları

Atatürk ilkeleri ve İnkılapları, Anayasa, Milli Eğitim Temel Kanunu ve Türk Milli Eğitimi'nin temel amaçları doğrultusunda; öğrencilerin gelişim özellikleri de göz önünde tutularak onların kişisel ve toplumsal yönden sağlıklı, mutlu, iyi ahlaklı ve dengeli bir kişilik sahibi, yapıcı, yaratıcı ve üretken, milli kültür değerlerini ve demokratik hayatın temel ilkelerini benimsemiş fertler olarak yetiştirilmeleri GENEL AMAÇ'TIR (Aracı, 2006, s:9).

İlköğretim okullarında Beden Eğitimi dersinin daha etkin ve yaygın duruma getirilebilmesi ve çocukların bir bütün olarak gelişmesi, bu öğeler arasındaki ilişkinin sağlıklı ve uyumlu olmasına bağlı görünmektedir (Tamer ve Pulur, 2001, s:57-58).

Bu amaçları daha özelleştirmek gerekirse;

- Atatürk'ün ve diğer düşünürlerin beden eğitimi ve spor konusunda söyledikleri sözleri açıklayabilme
- Bütün organ ve sistemleri seviyesine uygun olarak güçlendirme ve geliştirebilme.
- Sinir, kas ve eklem koordinasyonunu sağlayabilme.
- Beden eğitimi ve sporla ilgili temel bilgi, beceri tavır ve alışkanlıkları edinebilme.
- Milli bayramlar ve kurtuluş günlerinin anlamını ve önemini kavrama ve törenlere katılmaya istekli olma.
- Beden eğitimi ve sporun sağlığa yararını kavrayarak boş zamanlarını spor faaliyetleri ile değerlendirmeye istekli olabilme.
- Görev ve sorumluluk alma, lidere uyma ve liderlik yapabilme.
- Kendine güven duyma, yerinde ve çabuk karar verebilme.

2.2.5. Beden Eğitiminin Genel Faydaları

Beden eğitimi genel eğitimin vazgeçilemez bir parçasıdır. Eğitimi tüm organizmayı içerir. Zihin-beden bütünlüğü eğitimin temel felsefesini oluşturur. Ayrıca beden eğitimi etkinlikleri büyüme ve gelişme için temeldir. Bu boyutlar ele alındığında beden eğitiminin temel faydalarını dört başlık altında inceleyebiliriz.

2.2.5.1. Fiziksel Gelişime Faydası

İnsan organizmasının maksimum gelişimi büyük kas guruplarının katıldığı bedensel etkinliklere bağlıdır. Bu gelişimin sonunda çocuklar olumlu bir fiziksel gelişime ve sağlığa sahip olurlar. Ayrıca insan sağlığı için zararlı olan aşırı kiloların vücuttan atılması, bazı fiziksel sakatlıklara özellikle ileri yaşlarda görülebilen kalp ve dolaşım sistemi rahatsızlıklarının önlenmesi, olanları iyileştirmesi bakımından beden eğitimi etkinliklerinin tartışılmaz bir öneme sahiptir (Nebioğlu, 2004, s:443).

2.2.5.2. Psiko-motor Gelişime Etkisi

Bireyin vücut kontrolü ve koordinasyonunun gelişimine ayrıca psikomotor becerilerin gelişimine olumlu yönde katsısı vardır.

2.2.5.3. Zihinsel Gelişime Etkisi

Beden eğitimi, kendini ifade etme ve yaratıcılık olanakları sağlar. Bedenin bireyin duygularını ifade etmede kullanılması, yeni hareketlerin yaratılmasında zengin olanaklara sahiptir. Bilim şimdi düşünceye, yalnız zihinsel bir olay değil, bütün bedeni kapsayan bir olay olarak bakmaktadır (Nebioglu, 2004, s: 443).

2.2.5.4. Sosyal ve Duygusal Gelişime Etkisi

Okul sosyal bir kurumdur. Beden eğitimi etkinlikleri aracılığıyla öğrencilerin sosyal bir yapıya sahip bir çevre edinmelerine, kendilerini gerçekleştirmelerine yardımcı oluruz. Gerek grup ile, gerekse kişiler olarak fiziksel etkinliklere katılmanın öğrencinin bedeninde olduğu kadar kişilik gelişimi üzerinde de yapıcı bir etkisi vardır. Etkinliklerin demokratik bir ortamda yapılması ile öğrencide demokratik değerler gelişir. Demokratik bir ortamda yapılan beden eğitimi etkinlikleri öğrencilerin sosyal sorumluluklar almasına yardımcı olur (Nebioglu, 2004, s:443).

2.2.6. Beden Eğitiminde 12-14 Yaş Gelişim Özellikleri

Hızlı bir büyüme ve gelişme dönemidir. Kollar ve bacaklar hızlı ve vücudun diğer bölümlerine göre oransız bir büyüme içindedir. Cinsel olgunlaşma başlamıştır. Eleştirilmekten hoşlanmaz öfkeli ve saldırgandır. Kızlar erkeklerden bir adım öndedir. Takım oyunlarına ve spor dallarına aşırı ilgi duyarlar. Karşı cinse ilgi duyarlar, cinsel konuları merak ederler. Büyüklerinden ilgi ve anlayış beklerler. Bir grup içerisinde yer almak ve candan arkadaşlık kurmak isterler, ancak uyum sağlamakta güçlük çekerler (Aracı, 2006, s:15).

2.3. Basketbol

Basketbol oyunu, dikdörtgen şekilde bir alanda beşer kişilik iki takım arasında oynanır. Her iki takımın amacı oyun kurallarına uyarak topu rakip takımın sepeti içine atmaktır. Ayrıca karşı takımın topa sahip olmasına ve sayı yapmasına engel olmaktır. Basketbol ister amatör, isterse profesyonelce oynansın tüm oynayan üzerinde olumlu etkiler bırakır. Bireyin fiziksel özelliklerinin yanı sıra, psikolojik ve sosyal anlamda da güçlenmesinde büyük katkıları vardır. Basketbol, dünyanın her yerinde her yaş grubundaki milyonlarca insanın oynadığı, seyirci olarak izlediği vazgeçilmez bir spor dalıdır.

Beşer kişilik iki takım arasında oynan ve topu, sepetten geçirerek sayı kazanmaya dayanan oldukça popüler bir spor dalıdır (Öğretici, 1997, s: 117).

2.3.1. Basketbolun Tarihçesi

Basketbolun tarihi gelişimi Dünya'da ve Türkiye'de olmak üzere iki ana başlık şeklinde aşağıda sunulmuştur.

2.3.1.1. Dünya'da Basketbol

Basketbol, ABD'nin Massachusetts eyaletinde, Springfield Genç Erkekler Hıristiyan Birliği (YMCA) Eğitim Okulunda beden eğitimi öğretmeni James Naismith tarafından 1891 de bulunmuştur. Atlet ve beyzbolculara kış antrenmanı yaptırmak amacıyla geliştirilen bu oyunda amaç, tahtadan yapılmış sepetlere topun sokulmasıydı. İlk oynanış şeklinde 7 kişilik iki takım arasında 20'şer dakikalık üç devre şeklinde oynanmıştır. Oyunun asıl hedefini duvarlara asılı sepetler oluşturduğundan, Dr. Naismith tarafından bu oyuna ''sepet topu'' anlamına gelen BASKETBOL adı verilmiştir.

Basketbolun, bulunmasından kısa bir süre sonra YMCA'yı aşarak bütün okullara, üniversitelere ve hatta semtlerde bulunan cimnsatik salonlarına kadar yayılmıştır. Gençlerde bu spora karşı uyanan istek ve heyecanda kulüpleri basketbol şubeleri açıp takımlar kurmaya zorlamış ve böylece basketbol Amerika'nın en popüler sporu haline gelmiştir. 1905 yılında

dünyanın en büyük spor salonlarından New York Madison SQuare Garden, kapılarını basketbola açmıştır.

Basketbolun Avrupa'daki ilk denemesi, 1893 yılında Paris'in Trevise sokağındaki eski bir jimnastik salonunda yapılmıştır. Daha sonraları birinci dünya savaşı sırasında, basketbolun Avrupa'da yayılmasında Amerikalı askerlerin büyük etkisi olmuştur.

Uluslararası Amatör Basketbol Federasyonu (FIBA), uluslararası karşılaşmaları yönetmek amacıyla, 20 Haziran 1932'de İsviçre'nin Cenevre şehrinde İsviçre, İtalya, Portekiz, Arjantin, Romanya ve Çekoslovakya Basketbol Federasyonlarının işbirliği ile oluşturulmuştur. FIBA her dört yılda bir, Olimpiyat Oyunlarının düzenlendiği şehirde toplanarak, basketbolu daha çekici hale getirmek için gerekli kural değişikliklerini yapmaktadır (Öğretici, 1997, s: 117).

2.3.1.2. Türkiye'de Basketbol

Amerika'da, doğuşundan sonra hızla gelişen basketbolun, Türkiye'ye gelmesi de fazla zaman almamıştır. Ülkemizde ilk basketbol oyunu, 1904 yılında Robert Kolejinin spor salonunda oynanmıştır. Amerikalı öğretmenlerin yönetimindeki bu maç, bir denemeden ileriye gitmemiştir. 1911 yılında Galatasaray Lisesi beden eğitimi öğretmeni Ahmet Robenson, basketbol kurallarını dilimize çevirerek, yönetmeliğe uygun 10'ar kişilik takımlar arasında karşılaşma yapılmasını sağlamıştır. Ancak bu çalışmalar, teknik bilgi eksikliklerinden dolayı olumlu sonuç vermemiştir. 1913 yılında Fenerbahçe Kulübü, faaliyetleri arasına basketbolu da katmıştır. Kulüp 1919 yılında Amerikalı bir öğretmen getirmiş ancak rakip bulamadığı için, çalışmalarını durdurmak zorunda kalmıştır.

Basketbol konusunda ülkemizde ilk ciddi çalışmalar 1920'de başlamıştır. 1919'da Türkiye'ye şube açan Amerika Genç Erkekler Hıristiyan Birliği (YMCA) Müdürü Dr. Deaver, Selim Sırrı Tarcan'ın girişimleriyle Cağaloğlu Yüksek Öğretmen Okulu öğrencilerine basketbolu öğretmiştir. Türkiye'de ilk basketbol ligi 1927 yılında İstanbul'da kurulmuştur. İlk dört yıl Galatasaray takımı şampiyon olmuştur (Öğretici, 1997, s: 118).

2.3.2. Basketbolun Eğitsel Değeri

Basketbol; bünyesindeki fiziki, eğitsel, psikolojik ve sosyal değerleri ile insanların eğitimlerinde büyük rol oynar. Basketbol; dayanıklılık, kuvvet, sürat, beceri ve hareketlilik gibi fiziki gücü özelliklerini çocukluk ve gençlik çağlarından başlayarak, amaçlı çalışmalarla istenilen bir biçimde geliştirir ve yetişkinlik çağında da pekiştirerek üstün bir düzeye getirir. Teknik ve taktik çalışmaların oyun içerisinde sürekli değişen posizyonlarda uygulama zorluğu, koordinasyon, reaksiyon gibi özelliklerin gelişmesinde de büyük bir etkendir. Organizmanın genel olarak güçlendirilmesi, bedeni bozuklukları gidermede yarar sağlayacak ve sağlam bir organizma yaratacaktır.

Oyun içerisinde, bireylerin kişilik özellikleri kolayca saptanır ve öngörülen eğitici tedbirler zamanında alınabilir. Kişiler, uygun çalışmalarla, bilinçli bir disiplin, kolektif bir düşünce ve uygulama düzeyine getirilebilir ve kendi kendine iş yapabilme düzeyine erişirler.

Basketbol mücadele isteği cesaret, bütünlük, iş birliği, doğruluk kendine güven gibi özellikleri içinde barındır. Bireyin, psikolojik ve sosyal davranışlarını olumlu yönde etkileyerek toplum için yararlı bir kişilik kazandırır.

2.3.3. Basketbol Oyun Kuralları

Basketbol müsabakasının düzenli bir şekilde başlaması devam edebilmesi ve sonlandırılması için gerekli olan düzenlemelerdir.

2.3.3.1. Basketbol Sahası ve Pota Ölçüleri

Oyun sahası dikdörtgen ve düzdür. Saha 28 m uzunluğunda ve 15 m genişliğindedir. Pota tek parça ve saydam camdan yapılmıştır. Boyutları; dikey 1.80 m ve 1.05 m yatay ölçüleri vardır. Çemberin iç çapı 45 cm olup turuncu renge boyalıdır.

2.3.3.2. Oyuncu Sayıları

Bir basketbol takımı 5 as, 7 yedek oyuncu olmak üzere toplam 12 oyuncudan oluşur. FIBA organizasyonlarında formalar 4 ten başlar 15 de biter yurt içi karşılaşmalarında 1 ile 99 arasındaki forma numaraları kullanabilirler.

2.3.3.3. Müsabaka Süresi

Müsabaka her biri 10 dakika olan 4 periyottan oluşur. Periyotlar arası 2 dakikadır 3. Ve 4. Periyot arası devredir arası 15 dakikadır. Son periyotta eşitliğin bozulmaması durumunda eşitlik bozulana kadar 5'er dakikalık uzatma periyotları oynanır.

2.3.3.4. Atışlar ve Sayılar

Serbest atıştan giren top 1 sayı iki sayılık bölgeden giren top 2 sayı üç sayılık bölgeden giren top 3 sayı değeri taşımaktadır. Turnike; direkt olarak potaya atılan yakın pozisyonlarda kullanılan en garanti şut tekniğidir (Eriöz ve Ziyazgil, 2006, s:51).

2.3.3.5. Mola Süreleri

İlk üç periyotta her takımın 1 dördüncü periyotta 2 mola alma hakkı vardır. Molalar 1 dakikadır.

2.3.3.6. Zamanla İlgili Kurallar

3 saniye kuralı; top kendi takımının kontrolündeyken hiçbir oyuncu 3 saniye bölgesinde (post içinde) 3 saniyeden fazla kalamaz.

5 saniye kuralı; top sürdükten veya pas aldıktan sonra topu elinde tutan oyuncu 5 saniye içinde pas vermemesi, şut atmaması, top sürmemesi halinde kural hatası yapmış olur.

8 saniye kuralı; bir oyuncu kendi geri sahasında topun kontrolünü eline geçirdiğinde, oyuncunun takımı, topu 8 saniye içinde ön sahasına geçilmelidir.

24 saniye kuralı; bir oyuncu topun kontrolünü eline geçirdiğinde, takımı 24 saniye içinde şut atmalıdır.

2.3.3.7. Basketbol Topunun Özellikleri

Top küre şeklinde olup sekiz parçadan oluşur. Topun çevresi 74.9 cm ile 78.9 ağırlığı ise 567 gr ile 650 gr arasındadır.

2.3.3.8. Bireysel Faul Kuralı

Rakip oyuncuya, kurallara aykırı temas eden bir oyuncu faul yapmış sayılır. Oyuncunun bir müsabaka içerisinde teknik ve normal faul sayısı 5'i bulursa oyun dışında kalır.

2.3.3.9. Oyuncu Değişimi Kuralı

Oyuncu değişiminde bir sınırlama yoktur. Sayı görevlisinden gerekli izin alınarak oyuncu değişimi gerçekleşir.

2.4. Oyun ve Çocuk

Oyun ve oyuncağın geçmişi insanlık tarihi kadar eskidir. Bugün bilinen pek çok oyun eski çağlarda da bilindiği ve oynandığı bilinmektedir. Mısır ve İran'da yapılan kazılar da oyuncaklar bulunmuş, eski Girit Uygarlığı kalıntılarında, bebekler ve oyuncak ev eşyalarına rastlanmıştır (Akandere, 2004, s:4).

Birçok oyunun hem de sıradan oyunun kutsal bir kökeni vardır. Bir mevsim kaynağının veya bir tabiat unsurunun, denizin, havanın, kışın veya yazın mistik üstünlüğü olduğuna hükmeden Eskimolar'daki ip oyunları böyledir. Pasifikte uçurtmalar ve kaygan direkler gökyüzünün fethi mitoslarına bağlıdır; futbolun kökeni olan Maori top oyunlarında güneşi temsil eder (Poyraz, 2003, s:4).

Eski Mısır'da Orta Krallık döneminden kalan duvar resimleri incelendiğinde oyun tahtasında oynanan oyunlar görülmektedir. Efes harabelerinde Roma'dan kalma mermer bloklar üzerinde iki bin yıl öncelerine ait üç taş ve dokuz taş oyun yerleri belirlenmiştir. (Aral ve diğ., 2001, s: 11).

Eski Hindistan'da oyun tahtası üzerine zarla oynanan oyunlar ve topaç çevirme ile ilgili duvar resimleri bulunmuştur. Mısırlılar topacı parmaklarıyla çevirirlerken Çinliler topacı parmak yerine kamçıyla çevrilebileceğini bulmuşlardır (Aral ve diğ., 2001, s: 11).

Suda taş kaydırma oyunu da çok eski antik değere sahip genellikle taşla oynanan bir oyundur. En eski oyun aracı ve oyun taş ve taş oyunlarıdır (Dönmez, 1992, s:14).

Tüm dünyada en eski oyun araçlarından bir diğeri top, en eski oyunlarından biride top oyunlarıdır. Eski Mısırda açılan mezarlarda, deriden yapılmış kepekle doldurulmuş toplar bulunmuştur. Bunların dört bin yıldan daha eski oldukları tahmin edilmektedir. Dünyada hemen her yaş grubunun oyun aracı olan top, tarih boyunca topraktan, kumaştan, deriden yapılmış, içleri kuş tüyü, saç, mantar, tohum taneleri, kauçuk ve benzeri birçok madde kullanılarak doldurulmuş ve oyun aracı olarak kullanılmıştır (Dönmez, 1992, s: 14).

Çok eski oyunlardan biri de ip oyunlarıdır. Bu oyunlar dünyanın birçok yerinde daha Avrupalılarla karşılaşmadan önce biliniyor ve oynanıyordu. 1885 yılında Wallace adındaki İngiliz gezgin Borneo'da "Dayak" kabilesi çocuklarının iple oyun oynadıklarını, o zamana kadar hiç görmediği son derece şaşırtıcı figürleri iple yaptıklarını belirtmiştir (Akandere, 2004, s:5).

Romalı çocukların çember çevirme ve top oyunlarını, Orta Çağın Avrupalı çocuklarının ise babalarının zırhlı giysilerini, miğferlerini anımsatan giyim kuşamları ile askercilik oyunları oynadıkları belirtilmiştir (Aral ve diğ., 2001, s: 12).

Obruk'a göre (1983), bir canlandırma biçiminde başlayan davranışlar (taklit), uygun kavramlarla oyun olarak benimsenir, sonra yerleşip kalır. Bir başka anlatımla oyun ilk insanın karşılaştığı sayısız olayların ve dikkatle, özenerek izlediği hareketlerin aynı tempoda taklidi sonunda doğar, gelişir ve oyun olarak kalır (akt: Hazar, 2006, s:5)

Tüm bunlara bakarak oyunların kültürlere göre şekillendiklerini kültürel miras aktarımının bir kısmının da oyunla yapıldığını görebilmekteyiz.

Oyun, yaşama sevincinin dışa vurulmasıdır. Oyun oynamayan bir çocuk yaşamla bağını kesmiş sayılmalıdır; çünkü oyunda yaşamın özü değişik biçimlerde canlanır ve anlam kazanır. Her oyunun bir anlamı vardır. Oyunun tözünde etkin olan bir ilke vardır; buna ruh demek fazla olur, ama bu tözün yalnızca sezgi ya da içgüdü değil, aynı zamanda anlamı ve işlevi olan bir etkinlik olduğunu rahatça belirtebiliriz (Nutku, 2006, s:16).

Oyun, çocukların hareket ihtiyaçlarının karşılandığı bir metottur. Çocuk oynarken iki şeyin etkisindedir. Birincisi; içinde bulunduğu aile doğal ve kültürel çevre; ikincisi, genetik

olarak taşıdığı zeka, algılama, yorumlama, yaratma ve sosyal reaksiyon özellikleridir. Eğitsel oyun, çocuğu tanımada ve tahlil etmede en iyi yoldur. Freud ve Piaget oyunu, çocuğun aklına açılan bir pencere olarak değerlendirirler. Yani çocuğun içinde bulunduğu ruhsal durum dinamikleri, zeka yapısı, sosyal olayları değerlendirmedeki tutarlı durumu oyuna yansır ve oyun içerisinde bunları gözlemek ve incelemek mümkündür. Çocuğun gelişmesinin ve şekillenmesini etkileyen şeylerin başında oyun gelir (Aracı, 2006, s:427).

Çocuk; kavramları, cisimleri, toplumsal kuralları, haklarını ve mücadele etmeyi oyun içerisinde önce algılar, sonra anlar, daha sonrada öğrenir ve geliştirir. Oyun, türlerine göre farklı etkilerde önem taşımakla birlikte genel etkileri; fiziksel gelişim ve sağlık, sosyal gelişim, psikolojik ve duygusal gelişim ve zeka gelişimi üzerine olumlu etkiler gösterir (Aracı, 2006, s:427) ‘’Oyuncak ise; çocuğun beş duyusu ve duygularını uyaran, uyandıran değerlendirme ve uygulama melekelerini geliştiren, hayal gücünü zenginleştiren bedensel ve sosyal gelişimini hızlandıran oyun aracıdır’’ (Saygılı, 2008, s:76).

2.4.1. Oyunun Öğeleri

2.4.1.1. Amaçlar

Her oyunun hedefe yönelik bir amacı vardır. Amaç yoksa oyun da yoktur. Amaç sırasıyla katılımı, kazanmayı, ve öne geçmeyi gerektirir. Ancak bunlar birbirlerinden farklı ya da birbirlerinden değişik şeyler değildir. Tersine bunlar birbirini tamamlayan, iç içe geçmiş ve amacı ortaya çıkaran bütünün ayrılmaz birimleridir. Yeterli bir beceriyle başarılan, elde edilebilen herhangi bir durum oyunun amacını oluşturur (Nutku, 2006, s: 21).

Oyun da süreç amaçtan daha önemlidir; çocuğun ne yaptığı, nasıl yaptığı hakkında bilgi verir. Çocuğun bu süreçte kazandıkları önemlidir (Sevinç, 2004, s:28).

2.4.1.2. Araçlar

Oyun oynama amacında, birbirini tamamlayan, birbiriyle uyumlu üç farklı yorum (katılım, kazanma ve öne geçme) olduğu gibi, araçlarında birden fazla olduğu görülür. Örneğin, sırıkla atlamada, sırık yerine tramplen kullanmak çok daha kolay olurdu. Ancak bu o zaman sırıkla atlama yarışması olmaz başka bir şey olurdu. Sonuç olarak araçlar kısıtlandıkça

ve işin tehlikesi arttıkça oyunun gerilimi ve zevki artar. Bunun içinde bir oyunun oynanabilmesi için izin verilen araçlar kullanılır (Nutku, 2006, s: 24).

Oyunda kullanılan araç gereçler, oyuna katılanlar ve davranışları oyunda önemlidir. Oyunda kullanılan materyaller çocuğa motivasyon sağlar buda oyunu anlamlı hale getirir.

2.4.1.3. Kurallar

Hedef oyunu kazanmaktır. Bunun için de kurallara gereksinim vardır. Kural dışı olmakla ya da hile yapmakla elde edilen bir şey olsa bile, bu oyunda kazanmak anlamına gelmez. Her oyun işlevi ve hedefi acısından kendi kurallarını koyar. Bu kurallara kurucu kurallar diyebiliriz, çünkü bunlar oyun yerini, düzenini, gelişimini, ve gelişimini sağlar. Öteki kurallar ise kurucu kurallar çevrimi kapsamında işlem görürler ve bu tür kurallara da beceri kuralları denilebilir. Örneğin basketbolda iyi turnike girmek, pres yapmak gibi zorunluluklardır. Beceri kurallarına dikkat etmemek genelde oyunun kötü oynanmamasına yol açar, ama kurucu kuralların çiğnenmesi oyunun hiç oynanmaması demektir. Bu kurallar kesindir, bozulamaz (Nutku, 2006, s: 24).

Oyun içinde kurallar değiştirilebilir fakat bunu oyunu oynayanların kabul etmesi ve bunlara uyma zorunluluğu vardır (Sevinç, 2004, s: 28).

Bir oyunun ilgi çekiciliği, sınırların ustaca çizilmiş olmasına bağlıdır. Sınırları gevşek bir biçimde çizilmiş oyun sıkıcıdır, çünkü kazanmak kolaylaşır. Sınırların gevşekliği tam bir laçkalık durumundaysa, oyun, oyun olmaktan çıkar; çünkü burada oyuncunun yeteneğini ve becerisini ön plana çıkaracak durumlar sıfıra indirilmiştir ve oyuncunun o oyunu oynamaktan duymak istediği haz yok edilmiştir. Bunun için, kurallar, oyunun hazzını artırmak için titizlikle düzenlenir (Nutku, 2006, s: 27).

2.4.1.4. Oyunsal Tavır

Oyuncun amaca uygun araçlar kullanıp kurallara uyarak onsuz oynamanın olanaksız olduğu tutumdur. Bu tutum özgürlük, ciddiyet, gerilim, düzen, paylaşma ve haz duyma kavramlarını içerir.

Özgürlük; oyun isteğe bağlı bir eylemdir, zorlama değildir. Oyun günlük yaşamdan değişiktir. Oyunun kendi dünyası ve kendi mantığı vardır. Hayat içerisinde bir ara verme dinlemedir.

Ciddiyet; oyunda amaca ulaşmak için vazgeçilmez bir unsurdur, kazanmak için bazı prensiplerin oluşması uygulanması gerekir.

Gerilim; belli bir sonuca ulaşmadaki ya da başarmadaki çaba ve uğraştır. Gerilimi ateşleyen oynayanın zekası ve becerisidir.

Düzen; her oyun bir düzen gerektirir. Küçük bir sapma oyunu bozar, amacı yok eder ve oyunun değerini sıfıra indirir. Oyunda düzen, gündelik yaşamdan ayrı, belirli bir zaman ve mekanda oynanan, kendi gerçeklerini oluşturan bir etkinliktir.

Paylaşma; örneğin yalnızken sıkılan bir bireyin bu sebepten doğan oyun oynama isteğinde paylaşma öğesinin ne kadar önemli olduğunu anlamak zor olmasa gerek. Oyunun büyüsü paylaşma, beraberlik duygusuyla gelişir, renklenir, büyür ve sonunda ortak bir yaratıcılığa yönelir. Bu birliktelik takım ruhunu, birlikte bir şeyler üretme hazzını sağlar.

Haz Duyma; oyun oyuncunun kendi isteğiyle iştirak ettiği bir aktivite olduğu için bir neşe eğlence kaynağıdır. Oyuncunun bu özgürlüğü, paylaşımları bir ölçüde aldığı hazzı ifade eder.

2.4.2. Oyuna İlişkin Görüşler

Huizinga (1947) ; oyun, kişinin kendisini bütünüyle kaptırdığı çok ciddi bir etkinliktir.

Jean Piaget; oyun, çocuğun işidir der.

Platon; çocuğun oyun oynamasını uygun görmesinin yanında, aşırı engellenmesinin onları sessiz, ruhsuz ve başı eğik yapacağını, bununda gündelik hayat ve medeni yaşamamın gerekliliklerine uygun düşmeyeceğini ifade eder (Sevinç, 2004, s: 36).

Amos Comenıus; oyunu çocuk gelişiminde çok önemli bir öğrenme aracı olarak görür. Oyun insanın özgür olma isteği, hareket etme, arkadaşlık kurma, rekabet etme ve değişiklik isteğiyle bağdaştırmış ancak disiplin ve düzen kazanmada da önemli rolü olduğunu belirtmiştir (Sevinç, 2004, s: 37).

John Locke; çocuğun özel olduğunu fakat doğduğunda aklının boş bir kutu gibi olduğunu ifade eder bunun yetişkinler tarafından doldurulması gerektiğini söyler çünkü çocuğun kendisi için neyin iyi neyin kötü olduğunu bilemediğini bunun içinde

yönlendirilmeye ihtiyacının olduğunu belirtir. Çocukların ancak başıboş kaldıklarında, kimsenin onlarla ilgilenmedikleri zamanlarda oyuna ve gereksiz şeylere yönlendiklerini ifade eder. Boş zamanlarında önemli olduğunu ve bunun dans ve eskirimle geçirilebileceğini söyler (Sevinç, 2004, s: 38).

Boratow'a göre oyun, çocukların ve daha az ölçüde de büyüklerin, günlük yaşam uğraşlarından ayırabildikleri boş zamanlarında, herhangi bir üretim çabası ya da başka çeşit hizmetleri zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir (Boratow, 1984, s:232).

John Dewey; çocuk merkezli eğitimin öncüsü olan Dewey, çocuğun el becerilerine yönelik etkinliklere yer verilmesini, çocuğun yaparak yaşayarak öğrenme ortamı içerisinde olmasını oyun ortamının da bunun içinde bir fırsat olduğunu belirtmiştir. Ezbere bilgilerin yerine çocuğun pratik olarak kendinin ürettiği ortamların öğrenmeye daha uygun olduğu düşünülüyordu.

Isaacs; ''eğer çocuk; serbest oyun oynama olanaklarına sahipse, Ellerini kullanarak bir şeyler yapması, ortaya çıkarması kabul görüyorsa, Zihinsel ilgileri sempati ve anlayışla karşılanıyorsa, Hayal kurma özgürlüğü tanınıyorsa, İçinden geldiği gibi düşünmesine izin veriliyorsa, Çocuğun bu alanda göstereceği ilgi ve beceriler onun akıl sağlığının ve yaşam enerjisinin olumlu göstergeleri olacaktır'' Demektedir (Sevinç, 2004, s: 54).

2.4.3. Oyunun Özellikleri

Çocuklar belirli yerlerde ve belirli zamanlarda çeşitli oyunlar oynarlar. Bu bazen bir lider yönetiminde bazen de çocuklar arasında oynanabilir. Özellikle lider eşliğinde oynatılıyorsa oyunların özellikleri lider tarafından mutlaka bilinmeli ve bu bilinçle oyunlar oynatılmalıdır. Buna göre oyunların özellikleri aşağıda verilmiştir.

a) Oyuncunun oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluğu yoktur. Oyun bu özelliğini kaybettiği anda çekici ve keyif verici olmaktan çıkar.
b) Oyunun önceden belirlenmiş kuralları ve zaman sınırları vardır.
c) Oyunun nasıl gelişeceği veya nasıl sonuçlanacağı önceden belli değildir.
d) Kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilmez.

e) Gerçek yaşamdaki kuralların oyunda hiçbir geçerliliği yoktur, sadece oyunun kuralları vardır.
f) Oyunda, yaşamdan farklı bir konumda bulunma vardır. (Aral ve diğ., 2001: 8).

Ayrıca Lieberman; oyunun fiziksel, sosyal, kavramsal, istek ve keyif gibi 5 temel özellikten oluştuğunu öre sürer:

1)Fiziksellik: Kişinin oyundaki motor hareketlerinin ve koordinasyonunun durumudur.

2) *Sosyallik:* Bireyin, oyunda yardımlaşma, paylaşma, sürükleyicilik ve diğer insanlara gösterdiği yakınlık gibi, oyun arkadaşları ile kurduğu ilişkilerin tümüdür.

3) *Kavramsallık:* Oyuna katılanların beceri ve kabiliyetlerine yöneliktir.
Yani, oyuncunun oyundaki farklı karakterdeki rolleri üstlenmesi, oyun taktiği üretmesi ya da geleneksel oyun usulünü kullanıp kullanmamasıdır.

4) *İsteklilik:* Oyuna katılımdaki isteklilik ve arzudur.

5) *Keyiflilik:* Oyunda şaka, kızgınlık ve değişik hareket tarzlarına girmesi, oyundan zevk almasıdır (akt: Barnett, 1991, s:51).

2.4.4. Oyun Kuramları

2.4.4.1. Karl Gross (1860-1896)
Yetişkinlik Hayatına Hazırlık, Alıştırma Kuramı

Gross, farklı türlerde yıllar boyunca süre gelmesini uyum sağlayıcı bir mekanizma olarak açıklar. Oyun, üst basamakta olan türlerin olgunlaşmasından daha uzun zaman aldığı için gerekli becerilerin kazanılması ve karmaşık organizmaların içgüdüsel becerilerinin gelişmesinde bir alıştırma sürecidir. Bu görüş bugün için çocukların olgunlaşma sürecinde bir şeyler üretmek zorunda olmadıkları için sonuçtan çok sürece ilgi duydukları şeklinde yorumlanabilir.

Oyunların, çocukların gelişimiyle beraber farklılaştığını iddaa etmiştir. İlk aşamada deneyimsel oyun içinde duyusal ve motor alıştırmalar görülmektedir. Bu oyunlar sonradan

yapı-inşa ve kurallı oyunlara dönüşür. İkinci aşamada ise sosyonomik oyunlarda taklit, sosyal ve evcilik oyunları, kovalamaca, kapışmalı oyunlar görülür. Deneyimsel oyun kendini kontrol etmeye yardım eder. Sosyonomik oyunlarda ise kişiler arası ilişkiler yer alır (Sevinç, 2004, s: 58). Gross ayrıca oyunun, arındırma işlevi olduğunu ileri sürer. Bireyde var olan anti sosyal eğilimlerin oyun aracılığı ile azaltıldığını belirtir (akt: Doğanay,1998, s:7).

Oyun, yetişkin hayatına bir ön hazırlıktır bu kurama göre.

2.4.4.2. Stanley Hall (1884-1924)

Tekrarlama Kuramı (Rekapitülasyon)

Bu kurama göre çocuk, ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Bu tekrarlarla birlikte insanın geçirdiği evrimin içindeki kültürel aşamalar çocuğun gelişimine paralel olarak oyunda ortaya çıkar. Bu görüş bugünün yaşam şartlarında görülen farklılıklarını açıklamaya yeterli olmayıp yaratıcılığa ve yeniliğe yer vermemektedir (Sevinç, 2004, s: 59).

Hall'ın düşüncesine göre çocukluğun çeşitli dönemlerine denk düşer. Oyunda çocuk, insanın geçirdiği devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrardan yaşar.

2.4.4.3. Moritz Lazaruz (1824-1903)

Rahatlama ve Eğlenme Kuramı

Bu kurama göre zorlayan etkinlikler insanı zihnen ve bedenen yıpratmaktadır. Bunun sonucu olarak dinlenme ve uyku ihtiyacı duyulur. Gerçek dinlenme ise insanın yaşam görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşması ile olabilir ve bu şekilde kendini yeniler. Çocukların oyun oynamaları rahatlama gereksinimlerinde doğar. Günlük yaşamın geriliminden kurtulmak için gereksinim duyulan ilkel yaşam etkinlikleri, örneğin koşma, kovalamaca, yüzme gibi sık görülen oyun davranışlarıdır (Sevinç, 2004, s: 59).

2.4.4.4. Herbert Spencer (1873-1903)

Fazla Enerjiyi Atma Kuramı

Bu kurama göre oyun, organizmanın işlevini yapabilmesi için gerekli olan fazla enerjinin kullanılmasından sonra dışa vurulan enerjiyi içerir. Çocuk gerginlik yaratan bu enerjiyi atabildiği zaman daha sağlıklı bir dengeye kavuşur. Spencer'a göre Fazla enerji zamanla baskıya sebep olur. Kişi bu baskıdan kurtulmak için oyunu araç olarak kullanır (Pehlivan, 2005, s:33). Çok oyun oynayan çocuk sağlıklı çocuktur.

Spencer, hayvanlar ve insanların aktif olma yönünde evrensel bir eğilimlerinin olduğu inancındadır (Sevinç, 2004, s: 59).

2.4.5. Oyunun Çocuğun Gelişimi Üzerine Etkileri

Çocuğun gelişimi üzerinde oyunun çok önemli etkileri bulunmaktadır. Bu etkiler, şu başlıklar altında toplanırsa, daha iyi açıklanabilir.

1. Sosyal Gelişime Etkisi.
2. Psikolojik Gelişime Etkisi
3. Fiziksel Gelişime Etkisi
4. Dil Gelişimine Etkisi
5. Zihinsel Gelişime Etkisi

2.4.5.1. Sosyal Gelişime Etkisi

Çocuk oyun oynarken, kurallarla, arkadaşları arasındaki iletişimle, toplumla, liderlikle, kaybetme ve kazanma duygularıyla tanışır. Tanışılan kavramlar ve duygular, oyunun çocuğun sosyal gelişimine olumlu etkisini gösterir. Çocuk kendi kurduğu oyun dünyasında hayatın kendisini yaşar.

Oyun içerisindeki kurallar sayesinde çocuk kurallarla tanışır. Bu da çocuğun toplumsal kurallara, yasalara uyum sağlamasında büyük rol oynar. Oyunlarda grup başı olan çocukların, grubun oyuncularını ve oyunu en iyi şekilde yönlendirmeye çalışmaları çocuğun liderlik özelliğinin ortaya çıkmasına neden olur ve böylece ilerleyen yaşlarda çocuğun bir topluluğu, toplumu yönetme ve yönlendirme özelliğini geliştirmesini sağlar (Özhan, 1997).

Yavuzer (1998) de oyunun, çocuğun kurallara uyum göstermesinde rolü olduğunu söylemektedir. Çocuk, oyunla; doğru ve yanlışı ayırt ederek, kurallara uyulması gerektiğini algılar.

Oyun, insanları hayattaki birbirinden farklı konumlarından çekip alır ve onları birlikte, özel, ilginç zorluklarla baş başa bırakır. Oyuncular, kıyafet ve gizlilik aracılığıyla korunan "birlikte ama ayrı" olma duygusuna sahiptir. Oyun, çocukların kişisel iletişimi geliştirmelerini sağlar.

Narine'e (2002) göre oyun, toplumun ana katmanları ve onlar arasındaki ilişkiyi canlandırmada rol oynar. Oyun kişilere ve gruplara sosyal statülerini kontrollü olarak değiştirme imkanı verir. Bu bakış açısıyla yarışma oyunlarının sonuçları bilinmez, kazananlar ve kaybedenler kendi emekleriyle belli olur. Kendi kaderlerini kendileri belirlerler. Oyunun grubu bütünleştirme özelliği vardır. Oyun topluluğu farklı yollarla bir araya getirir. Bloch (1989) ise oyundaki davranış biçimini, hem çocukların yetişkinler, yaşıtları ve diğer yaşlardaki emsalleriyle ilişkiler kurdukları sosyal bağların ve çevrelerin, hem de onların diğer insanlarla oluşturdukları deneyimlerin, etkileşimlerin ve ilişkilerin bir fonksiyonu olarak görmektedir (Aktaran: Yawkey ve diğ., 1999, s:202).

Çocuk başkalarının zorlamasıyla değil, kendi özgür iradesiyle oyun oynar ve kendi özgür iradesiyle oyun oynamaktan vazgeçer. Böylece oyun çocuğun kendi kararlarını kendisinin vermesini ve oyun arkadaşının oyun oynamak istememesi durumunda başkalarının vereceği kararlara saygı duymasını sağlar. Akranlarıyla iletişime girmesi çocuğun sosyal gelişimi için çok önemlidir. Çocuğun iki-üç yaşına geldikten sonra oyunla arkadaş edinmeye başlaması ve ailesi dışında yeni kişilerle tanışması, onun çevresini tanımasına yardımcı olması açısından oldukça önemlidir.

Oyun, çocukların düşünme becerisini geliştirir. Çünkü çocuk oyun oynamaya kendisi karar verir. Oyun içerisinde de kurallara uyarak duygu ve düşüncelerini kolaylıkla söyler. Oyun ortamında müdahale yoktur; sorunlar çocuklar arasında, yine çocukların çözümüyle sonuçlanır. Oyundaki bu özgür ortam, çocuğun kendine güvenen, başkalarının düşüncelerine saygılı, kendi düşüncesini başkalarını kırmadan söyleyebilen bir birey olarak yetişmesini sağlar.

Yukarıda anlatılanlardan da anlaşıldığı üzere, oyun çocuğun sosyalleşme sürecindeki en önemli faktörlerden birisidir. Oyun oynayan bir çocuk, toplum kurallarına uymakta, arkadaşlarıyla iletişim kurmakta ve kuralları kabullenmekte zorlanmaz. Bunun yanında

oyunla çocuk; akranlarıyla işbirliği kurma, sorunlarla başa çıkma, doğruyu yanlışı ayırt etme, empati kurma becerilerini de kazanır. Bu nedenle oyunun çocuğun sosyal gelişimine etkisi olduğunu söylemek kaçınılmazdır.

2.4.5.2. Psikolojik Gelişime Etkisi

Çocuk oyun oynarken, kendi iç dünyasını da oyuna yansıtır; oyununda çocuğun üzüntülerini, sevinçlerini, isteklerini, düşlerini, korkularını, öfkesini, görmek mümkündür.

Çocuğun kişilik gelişimine etki eden faktörlerden biri olan oyunda kurallara uyan, arkadaşlarıyla uyum içerisinde olan çocuktaki kişilik gelişimi olumlu yönde olmaktadır. Oyunda uyumsuzluk gösteren, oyunbozanlık yapan çocuklar ise oyunlara alınmama ve toplum tarafından dışlanma korkusuyla, böyle davranışları yapmamaya özen göstermektedirler (Özhan, 1997).

Elkind (1981), oyunun telaşeye-aceleye karşı bir panzehir olduğunu ifade etmiştir. Çocuk günümüzün hızlı toplumunda, sosyal kurallar gereği üzerinde kurulan baskıyla oluşan stresin üstesinden gelmek için oyun oynar (Aktaran: Yawkey ve diğ., 1999, s:49).

Çocuk oynadıkça duyguları keskinleşir, yetenekleri serpilir, becerisi artar. Çünkü, oyun en doğal öğrenme ortamıdır; duyduklarını, gördüklerini sınayıp denediği, öğrendiklerini pekiştirdiği, yanlışlarını düzelttiği bir deney odasıdır.

Kendine güven, kendini denetleme, çabuk karar verme, işbirliği yapma, doğruluk, haklarını koruma ve disiplin gibi kişisel özellikler oyun içerisinde kazanılır (Hazar,1996:15-16).

Çocuk, diğer çocuklarla oynayarak ve çeşitli roller alarak, kendisini başkalarının yerine koyar, onların duygularını anlamaya çalışır ve empati kurar. Rol oyunlarında rol alarak kendisinin ve diğerlerinin rollerini öğrenir (Yawkey ve diğ., 1999).

Yukarıdaki bazı eğitimcilerin ve araştırmacıların da belirttiği gibi oyunun çocuğun iç dünyası ile dış dünyası arasında denge kurmak, içindeki gerilimden kurtulmasını sağlamak, kişilik gelişimine yardımcı olmak gibi psikolojik yönden gelişimine pek çok etkileri vardır.

2.4.5.3. Fiziksel Gelişime Etkisi

Çocuk bebeklikten itibaren çevresindeki nesnelerle oyun oynarken, aynı zamanda hareket de eder. Oyun oynarken çocuk bütün vücudunu hareket ettirdiği için vücudu fiziksel olarak gelişir.

Çocuk doğumundan itibaren sürekli olarak vücudunu hareket ettirir. Çocuk büyüdükçe bu hareketler çocukta oyun halini almaya başlar. Daha ileriki yaşlarda oynadığı koşma, kovalamaca, tırmanma, sürünme gibi fiziksel gücü geliştirici oyunlar, çocuğun vücudunun düzgün ve orantılı gelişimini sağlar. Oyunlar çocuğun kemik ve kas yapısının gelişmesine, vücuttaki fazla yağların erimesine, sindirim ve boşaltım organlarının sistemli bir şekilde işlemesine yardımcı olur. Oyun sırasında kol ve bacaklar arasındaki hareketler ile vücudun diğer organları arasındaki hareket uyumluluğu vücutta ritim sağlar ve vücuttaki hareket estetiğinin gelişimine katkıda bulunur (Özhan, 1997).

Çocuklar dışarıda oynadıkları zaman, koşma, atlama, fırlatma, gibi çok çeşitli hareket becerilerini denerler. Oyuncaklarla oynadıklarında yapbozları birleştirmek, boya yapmak, yemek pişiriyormuş gibi yapmak, oyuncak bebekleri giydirmek çıkarmak gibi ince hareket becerilerini kullanırlar (Yawkey ve diğ., 1999, s:50). Benzer şekilde hareketli oyunların, duyu organları, sinir sistemi, algılama ve yorumlama üzerinde de olumlu etkide bulunduğunu belirten Hazar (1996), oyunun çocuğun fiziksel gelişiminde önemli bir unsur olduğunu ifade etmektedir.

Özellikle hareketli oyunlar bedenin eklem, kas ve kemiklerin gelişmesine ve güçlenmesinde, vücudun esneklik kazanmasında, algılama becerisinin gelişmesinde etkilidir.

2.4.5.4. Dil Gelişimine Etkisi

Çocuğun oyun oynarken arkadaşlarıyla, bebekleriyle, kahramanlarla konuşması onun dil gelişimini olumlu yönde etkiler. Özhan'a (1997) göre oyun, çocuklarda ifade etme ve anlama yetisinin gelişimine de büyük katkı sağlar. Elindeki çıngırak, top vb. şeylerle oynayan çocuğun sevinç ve kızgınlığını belirtmek için çıkardığı sesler onun ilk konuşmalarıdır. Kendi bebeği ile oynayan üç yaşında bir çocuk, bebekle konuşur, ona ninni söyler ve onu uyutmaya çalışır; dört-beş yaşlarında akranlarıyla oynarken ise aldığı role uygun konuşmaya çalışır. Beş

yaştan sonraki oyunların tamamında çocuklar birbirleriyle diyalog kurarlar, bazılarında şarkı, tekerleme söylerler. Bütün bu dilsel eylemler çocuğun dil gelişimini olumlu yönde etkiler. Oyun esnasında çocuklar çevrelerindeki varlıkların isimlerini öğrenirler. Böylece oyun sayesinde çocuğun kelime dağarcığı gelişir.

Yawkey ve diğ. (1999), dil gelişiminin, kavramaya yönelik gelişimle çok yakın ilişkisi olduğunu ve oyunun, çocuğun dilini kullanmasında, yeni gelişmeye başlayan okur yazarlıkta ve öyküleme yeteneğinde önemli bir etkiye sahip olduğunu ifade etmektedirler. Araştırmalar ilk çocukluk yıllarındaki oyunun, okul yıllarındaki okuma yazma alanlarına önemli katkıları olduğunu göstermektedir.

Çocuk oyun oynarken arkadaşlarından yeni kelimeler öğrenir. Bu kelimeleri kullanır. Böylece konuşma becerisi artar. Söylenen tekerlemeler, şarkılar, sorulan ve cevaplanan sorular, çocuğun dil gelişimine katkıda bulunur.

2.4.5.5. Zihinsel Gelişime Etkisi

Çocuk, oynarken sürekli olarak ya düşünür, ya problem çözer ya da taktik geliştirir. Çocuk, oynadığı her farklı oyunda yeni zihinsel beceriler kazanır ve bunları kullanır.

Oyundaki özgür ortamın, çocuğun zihinsel gelişimine de etki ettiğini belirten (Özhan, 1997), oyun içerisinde karşılaşılan problemlerin oyuncularca çözülmesi, çocukların problemleri çözme becerilerinin gelişimine dolayısıyla da zihinsel gelişimine yardımcı olduğunu vurgulamaktadır. Birçok oyun düşünerek oynamayı gerektirdiği için oyuncu sürekli olarak düşünmek, karşıdaki oyuncunun ne yapacağını da bilerek oynamak, oyunda dikkatini toplamak ve oyunu takip etmek zorundadır. Böylelikle çocuk sürekli olarak kendini kontrol etme ve yaptığı işe kendini verme özelliğini geliştirmektedir.

Dönmez (1999, s:83) oyunun zihinsel gelişime olan etkilerini şu şekilde belirtmiştir:

■ Büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, tartma, zaman, mekan, uzaklık, uzay ile ilgili kavramların kazanımı,
■ Erime, buharlaşma, kuruma, soğuma gibi doğa olaylarını öğrenme,

■ Eşleştirme, sıralama, sınıflama, analiz, sentez, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişini hızlandırma.

İçinde bulunduğumuz ve bir önceki yüzyılın araştırmaları ve deneyimleri bize pek çok yönden çocukların sağlıklı gelişimleri için oyunun temel olduğunu göstermektedir. Gelişim, düzenli olarak ve art arda meydana gelir. Çocukların oyunları, bize onların nasıl gelişmekte olduğunu ve daha ileri gelişimlerinin nasıl olacağını gösterir. Oyun çocukların bilgi, sosyal beceri ve motor becerilerinin gelişmesine yardımcı olurken, duygularını uygun bir şekilde ifade etmelerine de yardımcı olur. Oyun çocuklar için uygun olan gelişim programlarının temelini oluşturur (Sawyers ve Rogers, 1994).

Oyunun diğer gelişim alanlarına olduğu gibi çocuğun zihinsel gelişimine de etkisi vardır. Oyunla çocuk, algılama, kavrama, analiz, sentez, eleştirel düşünme becerilerini geliştirdiği gibi yaratıcı düşünce, problem çözme, probleme pratik çözümler üretme, olaylar arasında sebep-sonuç ilişkisi kurma gibi zihinsel becerilerini de geliştirir.

2.4.6. Eğitimde Oyunun Yeri ve Önemi

Merak ve anlama, öğrenme güdüsü çocuğun araştırmalarının temelini oluşturmuştur. Oyun davranışı da bu görüşe göre bilgi alma ve bilgiyi işleme davranışı olarak tanımlanmıştır.

Berlyne (1960) ve Heckhausen çocuk oyunlarını bilgi edinme ve heyecan arama şeklinde tanımlamışlardır. Bu görüşlerini deneysel araştırmalarla da sınamışlarıdır. Araştırmalarından çocuklara tanıdıkları resimlerin yanına birde karmaşık, belirsiz ve şaşırtıcı nitelikteki dia-pozitif resimleri kısa sürelerle gösterdikten sonra resimlerin geçiş sürelerini kendileri ayarlayabilmeleri amacıyla dia makinesinin kullanımını çocuklara bırakmışlardır. Beklendiği gibi karmaşık farklı resimler, çocukların daha çok dikkatlerini çekmiş ve daha uzun bakmışlardır. Buradan da şu sonuca varmak mümkündür. Bilinen objeler daha az bilinmeyen, farklı objeler daha çok dikkat çeker (Özdoğan, 2000, s:111).

Eğitim ve öğretim esnasında dikkatin uzun süreli muhafaza edilmesi zordur. Buda algılama ve öğrenmeyi özelliklede ilköğretim çağındaki çocuklarda engellemektedir. Oyunla öğrenmenin faydalarından biride dikkatin daha uzun süre muhafaza edilebilmesidir. Oyunlar çocukları pasif halden aktif duruma geçirmeleri nedeniyle dikkati, diğer öğrenme

etkinliklerine göre daha fazla sağlar. Eğitimcinin amacına ulaşabilmesi için çocuğun kapasitesini beklentilerini bilmelidir. Böylece çocuğun hatalarını, zayıf yanlarını, yeteneklerini ve eğilimleri ile çocuğun iç dünyasını gözlemleme fırsatı yakalamış olur.

Bu şekilde eğitimci çocuğun kapasitesini anlayabilecek verilenlerle alınanlar arasındaki farklı ortaya koyabilecektir.

Oyun, bir eğitim aracı olup, temel eğitimin bütün dallarında ve beden eğitimi ve sporda, hem öğretim metodu hem de öğretim aracıdır.

Oyunla eğitim, öğrenciye kazanma ve kaybetme anındaki hareketlerini görmelerini ve değerlendirmelerini kazandırır. Oyunla eğitim sonucunda, öğrenilen daha iyi hafızada kalır, mukayeseli düşünme, karar verme ustalığı gelişir ve davranışları olumlu yönde etkiler.

Oyun çocuklara doğal bir öğrenme ortamı sunar, bu doğal öğrenme ortamının özelliklerini şu şekilde sıralayabiliriz;

- Öğrenme ilk elden, deneyimsel ve etkin olmalıdır.
- Çocuklara araştırma ve keşfetme ortamı sağlayacak olanaklar ve mekanlar hazırlanmalıdır.
- Çocukların özgürlüğü, kendi başlarına hareket etmeleri ve öğrenme sorumluluğu isteklendirilmelidir.
- Çocuklar sosyal varlıklardır, öğrenme sosyal bağlam içerisinde yer almalıdır.

2.4.7. Beden Eğitiminde Oyun

Oyunun, zevk ve yarışma duygusundan yararlanılarak, oyuna katılanların fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirmek ve sağlıklı bir yapıya kavuşturmak beden eğitiminin asıl amacıdır. Özellikle küçük yaştaki çocuklar için beden eğitimi derslerinin kurallara dayalı yapılması çocuk açısında sıkıcıdır. Oyunla eğitim çalışmaları yapıldığında hem zevkli hem de daha uzun süreli çalışmak ve katılımı artırmak mümkündür. Oyunun içerisindeki çocuk kendisini oyuna kaptırmışsa ne dersin farkına varır nede fiziksel yorgunluğunun farkına varır, dikkat ve konsantrasyon sorunu yaşamadan bu şekilde zihinsel ve fiziksel becerilerini geliştirme fırsatı yakalamış olur.

Psikomotor gelişim; fiziksel yapıda ve sinir kas işlevlerindeki değişim süreçlerini kapsar. Psikomotor gelişim yaşam boyu devam eden bir süreç olup, motor becerilerde azalma

ya da yeni bir becerinin kazanılması gibi tüm fiziksel değişmelerle ilgilenir (Çoban ve Nacar, 2006, s:6).

Değişik oyun formlarıyla; belirli bilgiler, beceriler ve sportif alışkanlıklar, çocuklara kazandırılır ve pekiştirilir. Eğitsel oyunların bir araç olarak kullanılması, insanların bütün yeteneklerini sınayarak, onların motorik özelliklerinin niteliklerini mükemmelleştirmek için sadece şartları hazırlamakla kalmaz, aynı zamanda onların seviyelerini de gösterir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma, deneysel çalışma olarak planlanmıştır. Bu araştırmada temel amaç ilköğretim 6. sınıf öğrencilerine basketbol oyun kurallarını öğretmede, oyun tekniğinin kullanımının etkililiğini test etmektir. Bu amaç doğrultusunda 6. Sınıf ilköğretim öğrencileri deney ve kontrol grubu olmak üzere 2 gruba (20'şer kişi) ayrılmıştır. Deney grubuna araştırmacı tarafından geliştirilen oyunla öğretim tekniği kullanılarak; buna karşın kontrol grubuna ise klasik öğretim tekniği kullanılarak basketbol oyun kuralları öğretilmiştir. Her iki öğretim tekniği de 3 haftalık ders saati süresince araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu genel amaç doğrultusunda Deney ve kontrol grupları (20'şer kişilik) ön test- son test araştırma deseni benimsenmiştir. Bu araştırma deseni şu şekilde şematize edilebilir:

Deney Grubu	**X_1**	**Oyun yoluyla öğretim tekniği**	**X_3**
Kontrol Grubu	**X_2**	**Klasik öğretim (sunu) yöntemi**	**X_4**

Araştırmanın hipotezleri bu model doğrultusunda şu şekilde ifade edilmiştir:

$X_1 = X_2$ $X_3 > X_1$ $X_4 > X_2$ $X_3 > X_4$

3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın çalışma grubunu 2009-2010 öğretim yılı İstanbul İli Kadıköy ilçesi İnönü İlköğretim Okulu altıncı sınıfına devam etmekte olan öğrenciler oluşturmuştur. Adı geçen okulda beş tane altıncı sınıf bulunmaktadır. Tesadüfi küme örnekleme yolu ile bir sınıf deney grubu (20'şer kişilik) diğer sınıf ise kontrol grubu (20'şer kişilik) olarak oluşturulmuştur. Deneysel çalışmanın başlayabilmesi için deney ve kontrol gruplarının birbirine eşitlenebilmesi gereklidir. İlk aşamada tüm çalışma grubuna basketbol da oyun kurallarını (10 oyun kuralı), oyun tekniği kullanmadan önceden hazırlanan değerlendirme formlarıyla deney ve kontrol grubunun ön testleri yapılacaktır. Sınıf öğrenci sayıları, cinsiyet ve basketbolda oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının oyun

kurallarını öğrenmeye olan etkisi bakımından gruplar arasında anlamlı farklılık bulunmaması üzerine deneysel çalışmaya başlanacaktır. Deney ve kontrol gruplarının çeşitli özellikler açısından dağılımları bulgular bölümünde verilecektir.

3.3. Verilerin Toplanması

3.3.1. Veri Toplama Araçları

Deney ve kontrol grubu için iki farklı veri toplama aracı kullanılmıştır. Deney grubundan veri toplamak için araştırmacı tarafından geliştirilen basketbol oyun kurallarının öğretiminde kullanılan alanda uzman kişilerin görüşleri alınarak geliştirilen oyunla öğretim programı (EK1), kontrol grubuna da, klasik öğretim (sunu yöntemi) programı uygulanacaktır. Son olarak da her iki gruba oyunla öğretim ve klasik öğretim (sunu yöntemi) değerlendirme formu uygulanacaktır. Daha sonra her bakımdan eşit olan deney grubundan elde edilen sonuçlar bu uzman eğitimciler tarafından ölçülecek ve veriler istatistiksel olarak ortaya konulacaktır.

Formdaki kriterlerle ilgili bilgiler "Tanımlar" bölümünde verilecektir.

Değerlendirme süresine herhangi bir sınırlama getirilmeyecektir. Her uzman eğitimci değerlendirmeyi bağımsız yapacaktır. Konuya ilişkin öğrenci değerlendirme formları "ekler" bölümünde verilecektir.

3.3.2. Yöntemin Uygulanması

Bu yöntemde kavranması istenen basketbolda oyun kuralları, iki uzman eğitimci tarafından seçilecektir. Basketbol oyun kurallarından on tanesi öğretilecektir. Her bakımdan eşit olan deney ve kontrol gruplarının ön testleri yapılırken herhangi bir eğitim programı uygulanmayacaktır. İkinci aşamada deney grubuna hazırlanan oyunla basketbol oyun kuralları eğitim programı uygulanacaktır. Kontrol grubu bu eğitim programına dahil olmayacaktır. Üçüncü aşamada, deney ve kontrol gruplarının, iki uzman eğitimci tarafından hazırlanan son testleri verilecek ve değerlendirme formları bilimsel olarak ölçeklendirilecektir.

Bu çalışma ilköğretim altıncı sınıf grubuna yönelik olarak planlanmıştır. Bu yaşın belirlenmesinde çocukların bedensel ve zihinsel gelişimleri rol oynamıştır. Çalışma grubunda öğrenciler arasında cinsiyet ve sosyo-kültürel farklılık ayrımı yapılmayacaktır.

Çalışmada, eğitimci tarafından kullanılacak malzeme ve teknik serbest bırakılacak, öğrencilerin spor sahası ile sınıf ortamında çalışmaları sağlanacaktır.

3.3.2. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Deney ve kontrol gruplarının cinsiyete ilişkin dağılımları, frekans ve yüzdelik değerler olarak yapılacaktır. Ayrıca bu dağılımların evren parametresindeki dağılıma uygunluğunun sınanmasında;

1. İstatistiksel analizlere başlamadan önce bu dağılımların evren parametresindeki dağılıma uygunluğunun sınanmasında kaykare uyuşum testi kullanılmıştır. Deney ve kontrol gruplarının cinsiyete ilişkin dağılımlarının eşitliğini sınamak üzere ise kaykare bağımsızlık testi kullanılmıştır.
2. Örneklem grubunun normal dağılım özelliği gösterip göstermediğini test etmek amacıyla Kolmogorov-Smirnov testi yapılmıştır.
3. Deney ve kontrol gruplarının basketbol oyun kurallarını bilme ön-test ve son test puanları arasındaki farklılıkları sınamak üzere non-parametrik Mann Whitney-U Testi kullanımıştır
4. Deney ve kontrol grubu basketbol kurallarını öğrenme öntest-sontest puanları arasındaki farkın anlamlılığını test etmek için Non-Parametrik Wilcoxon İşaretlenmiş Sıralar Testi kullanılmıştır
5. Deney ve kontrol grubu ön test - son test puanlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan Non-Parametrik Mann Whitney-U Testi kullanılmıştır

Araştırma kapsamında, tüm sonuçlar deneysel çalışmanın bir koşulu olarak tek yönlü olarak sınanacak ve anlamlılık düzeyi olarak $p<0,5$ kabul edilecektir. Araştırmanın tüm istatistiksel analizleri SPSS 15.00 paket program kullanılarak gerçekleştirilmiştir

BÖLÜM IV

BULGULAR ve YORUMLAR

Araştırma raporunun bu bölümünde araştırmanın amaçları kapsamında elde edilen verilerin istatistiksel çözümlemelerine ilişkin bilgiler ve bu istatistiksel çözümlemeler sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bulguların sunumunda öncelikle örneklem grubunun genel yapısını ve özelliklerini tanımak amacıyla frekans ve yüzde değerlerinin dağılımına yer verilmiştir. İstatistiksel analizlere başlamadan önce dağılımların evren parametresindeki dağılıma uygunluğunun sınanmasında kaykare uyuşum testi kullanılmıştır. Bu test sonucunda örneklem grubunun normal dağılım özelliği göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu nedenle istatistiksel analizlerde non-parametrik tekniklerden yararlanılmıştır.

Örneklem Grubunun Genel Yapısı ve Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Değerleri

Bu bölümde araştırmaya katılan bireyleri tanımak ve araştırmanın temel değişkeni olan ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin beden eğitimi dersi, basketbol oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisi ile ilişkili olabileceği düşünülen cinsiyet değişkenine ilişkin frekans ve yüzde değerlerine yer verilmiştir.

Örneklem Grubunu Oluşturan İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Cinsiyet Değişkenine İlişkin Dağılımları Tablo 1'de Verilmiştir.

Tablo 1. Cinsiyet Değişkeni İçin Frekans ve Yüzde Değerleri

Cinsiyet	**F**	**%**
Erkek	20	50,0
Kız	20	50,0
Toplam	40	100,0

Tablo 1'de görüldüğü gibi bu araştırma 20 (%50,0) erkek ve 20 (%50,0) kız olmak üzere toplam 40 öğrencinin katılımıyla gerçekleşmiştir.

1. **Basketbol Oyun Kurallarını Oyunla Öğretim Tekniği Yoluyla Öğrenen Deney Grubu İle Klasik Öğretim Tekniği (Sunu Yöntemi) Yoluyla Öğrenen Kontrol Grubunun Basketbol Oyun Kurallarını Bilme Düzeylerinin Anlamlı Şekilde Farklılaşıp Farklılaşmadığına İlişkin Bulgular**

Bu araştırmada temel amaç ilköğretim 6. sınıf öğrencilerine basketbol oyun kurallarını öğretmede, oyun tekniğinin kullanımının etkililiğini test etmektir. Bu amaç doğrultusunda 6. Sınıf ilköğretim öğrencileri deney ve kontrol grubu olmak üzere 2 gruba ayrılmıştır. Deney grubuna araştırmacı tarafından geliştirilen oyunla öğretim tekniği kullanılarak; buna karşın kontrol grubuna ise klasik öğretim tekniği kullanılarak basketbol oyun kuralları öğretilmiştir. Her iki öğretim tekniği 3 haftalık ders saati süresince araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Araştırmada ilk olarak 6. Sınıf ilköğretim öğrencilerinden oluşan deney ve kontrol gruplarının herhangi bir öğretim tekniği ile eğitim almadan önce basketbol kurallarını bilme düzeylerinin eşit olduğu varsayımı kabul edilmiştir. Bu varsayımdan hareketle deney ve kontrol gruplarına ön test uygulanmış ve daha sonra grupların ön test puanlarının istatistiksel açıdan anlamı bir farklılık gösterip göstermediği test edilmiştir. Yapılan istatistiksel analizler sonucunda elde edile bulgular ise Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2. Basketbol Oyun Kurallarını Bilme Ön-Test Puanlarının Deney ve Kontrol Grupları Bazında Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Non-Parametrik Mann Whitney-U Testi Sonuçları

		N	*S.O.*	*S.T.*	*U*	*z*	*P*
	Deney	20	21,30	426,00			
Ön test	Kontrol	20	19,70	394,00	184,000	-,445	,656
	Toplam	40					

Tablo 2'de görüldüğü üzere, ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme/bilme düzeyi ön-test puanlarının deney ve kontrol grubu bazında farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonucunda, gruplar arasında istatistiksel açıdan (*U=184,0; z=-,445; p>.05*) anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Bu sonuçtan hareketle, deney ve kontrol grubundaki ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin basketbol kurallarını bilme düzeylerinin başlangıçta aynı seviyede olduğu söylenebilir.

2. Oyun Tekniği Yoluyla Basketbol Oyun Kurallarını Öğrenen Deney Grubunun Ön-Test Son-Test Puanlarının Anlamlı Bir Şekilde Farklılaşıp Farklılaşmadığına İlişkin Bulgular

Araştırmanın bir diğer amacı oyun tekniği ile basketbol kurallarını öğrenen ilköğretim 6. Sınıf deney grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanlarının anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığının üzerine yapılandırılmıştır. Yapılan istatistiksel analizler sonucunda elde edile bulgular ise Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. Deney Grubu Basketbol Kurallarını Öğrenme Öntest-Sontest Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Non-Parametrik Wilcoxon İşaretlenmiş SıralarTesti Sonuçları

Puan	Sıralar	N	*S.O.*	*S.T.*	z	p
Sontest Puanı – Öntest Puanı	Negatif Sıralar	0	,00	,00	-3,933	,000
	Pozitif Sıralar	20	10,50	210,00		
	Eşit	0				
	Total	20				

Tablo 3'ten de anlaşılacağı üzere, ilköğretim 6. sınıf deney grubu öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme ön-test ve son-test puanlarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini test etmek için yapılan Non-Parametrik Wilcoxon İşaretlenmiş Sıralar Testi sonucunda grupların sıralamalar ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan $p<.001$ düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Fark puanlarının sıra ortalaması ve toplamları dikkate alındığında, gözlenen bu farkın pozitif sıralar, yani son test puanı lehine gerçekleştiği görülmektedir. Bu sonuçtan hareketle araştırmacı tarafından düzenlenen oyun tekniği ile basketbol kurallarını öğretme yönteminin, ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerinin basketbol kurallarının öğrenme düzeyleri üzerinde önemli bir etki yarattığı sonucuna ulaşılabilir.

3. Klasik Öğretim Tekniği Yoluyla Basketbol Oyun Kurallarını Öğrenen Kontrol Grubunun Ön-Test Son-Test Puanlarının Anlamlı Bir Şekilde Farklılaşıp Farklılaşmadığına İlişkin Bulgular

Araştırmanın bir diğer amacı klasik öğretim tekniği ile basketbol kurallarını öğrenen ilköğretim 6. Sınıf kontrol grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanlarının anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığının üzerine yapılandırılmıştır. Yapılan istatiksel analizler sonucunda elde edile bulgular ise Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Kontrol Grubu Basketbol Kurallarını Öğrenme Öntest-Sontest Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Non-Parametrik Wilcoxon İşaretlenmiş Sıralar Testi Sonuçları

Puan	Sıralar	N	*S.O.*	*S.T.*	z	p
Sontest Puanı – Öntest Puanı	Negatif Sıralar	0	,00	,00	-3,935	,000
	Pozitif Sıralar	20	10,50	210,00		
	Eşit	0				
	Total	20				

Tablodan da anlaşılacağı üzere, ilköğretim 6. sınıf kontrol grubu öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme ön test son test puanlarının anlamlı bir şekilde faklılaşıp farklılaşmadığını test etmek için yapılan Non-Parametrik Wilcoxon İşaretlenmiş Sıralar Testi sonucunda grupların sıralamalar ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan $p<.001$ düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Fark puanlarının sıra ortalaması ve toplamları dikkate alındığında, gözlenen bu farkın pozitif sıralar, yani son test puanı lehine gerçekleştiği görülmektedir. Bu sonuçlara göre ilköğretim 6. Sınıf kontrol grubu öğrencilerine basketbol kurallarının öğretiminde, klasik öğretim tekniğinin etkisini olduğu söylenebilir.

4. Basketbol Oyun Kurallarını Oyunla Öğretim Tekniği Yoluyla Öğrenen Deney Grubu İle Klasik Öğretim (Sunu) Yöntemi Yoluyla Öğrenen Kontrol Grubunun Basketbol Oyun Kurallarını Bilme Düzeylerinin Anlamlı Şekilde Farklılaşıp Farklılaşmadığına İlişkin Bulgular

Bu araştırmada ilköğretim 6. sınıf öğrencilerine basketbol oyun kurallarını öğretmede, oyun tekniğinin klasik öğretim yöntemine göre daha etkili bir teknik olduğu varsayımı kabul edilmiştir. Bu varsayımdan hareketle, oyun tekniği ile basketbol kurallarını öğrenen deney grubu ve klasik öğretim tekniği ile basketbol oyun kurallarını öğrenen kontrol grubunun son test puanlarının anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Yapılan istatiksel analizler sonucunda elde edile bulgular ise Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. Deney ve Kontrol Grubunun Basketbol Oyun Kurallarını Öğrenme Son-Test Puanlarının Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Non-Parametrik Mann Whitney-U Testi Sonuçları

		N	*S.O.*	*S.T.*	*U*	*z*	*p*
	Deney	20	27,68	553,50			
Sn- test	Kontrol	20	13,33	266,50	56,50	-3,922	,000
	Toplam	40					

Tablo 5'te de görüldüğü üzere, ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme/bilme düzeyi son-test puanlarının deney ve kontrol grubu bazında farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonucunda, gruplar arasında istatistiksel açıdan (*U=56,50; z=-3,922;* p<.001) anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Bu sonuçtan hareketle ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerine basketbol oyun kurallarının öğretiminde uygulanan oyun ile öğretim tekniğinin klasik öğretim yöntemine göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılabilir.

5. Basketbol Oyun Kurallarını Oyunla Öğretim Tekniği Yoluyla Öğrenen Deney Grubu İle Klasik Öğretim Tekniği Yoluyla Öğrenen Kontrol Grubunun Ön test- Son Test Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Anlamlı Şekilde Farklılaşıp Farklılaşmadığına İlişkin Bulgular

Araştırmanın son amacı deney ve kontrol gruplarının basketbol kurallarını öğrenme/bilme ön test-son test puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğinin belirlenmesi üzerine yapılandırılmıştır. Bu amaç doğrultuda elde edilen sonuçlar Tablo 6 ve Tablo 7'de sırasıyla sunulmuştur.

Tablo 6. Deney Grubu Ön Test - Son Test Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Non-Parametrik Mann Whitney-U Testi Sonuçları

		N	*S.O.*	*S.T.*	*U*	*z*	*P*
Ön test	Kız	10	6,70	67,00	12,00	-2,951	,003
	Erkek	10	14,30	143,00			
	Toplam	20					
Son test	Kız	10	11,60	116,00	39,00	-,863	,388
	Erkek	10	9,40	94,00			
	Toplam	20					

Deney (oyun tekniğiyle basketbol kurallarını öğrenen) grubu ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin basketbol kurallarını öğrenme ön-test ve son test puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonucunda, deney grubunun ön test puanlarının (*U*=12,00*; z*=-2,951; *p<.01)* cinsiyet değişkenine göre istatistiksel açıdan anlamlı bir şekilde farklılaştığı; buna karşın son test puanlarının cinsiyet değişkenine göre istatistiksel açıdan anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı (*U*=39,00*; z*=-,863; *p>.05)* sonucuna ulaşılmıştır. Grupların aritmetik ortalama değerleri incelendiğinde yukarıda sözü edilen farklılığın erkek katılımcıların lehine gerçekleştiği görülmektedir. Bu sonuçlardan hareketle oyun metodu ile basketbol kurallarının öğretiminden önce erkek katılımcıların, kız katılımcılara kıyasla basketbol oyun kuralları hakkında daha fazla bilgiye sahip olduğu; buna karışın oyun metodu ile basketbol kurallarının öğretiminden sonra ise kız ve erkek öğrenciler arasında basketbol kurallarını bilme düzeyinde herhangi bir farklılığın artık kalmadığı sonucuna ulaşılabilir.

Tablo 7. Kontrol Grubu Ön Test - Son Test Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Non-Parametrik Mann Whitney-U Testi Sonuçları

		N	*S.O.*	*S.T.*	*U*	*z*	*P*
Ön test	Kız	10	9,70	97,00	42,00	-,630	,529
	Erkek	10	11,30	113,00			
	Toplam	20					
Son test	Kız	10	11,65	116,50	38,50	-,882	,378
	Erkek	10	9,35	93,50			
	Toplam	20					

Kontrol (klasik öğretim tekniği ile basketbol kurallarını öğrenen) grubu ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin basketbol kurallarını öğrenme ön-test ve son test puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonucunda, deney grubunun ön test (*U*=42,00*; z*=-*z*=-,630; *p*>*.05*) ve son test puanları (*U*=38,50*; z*=-,882; *p*>*.05)* cinsiyet değişkenine göre istatistiksel açıdan anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1.Sonuç

Araştırmanın bu bölümünde, önceden belirlenmiş olan hipotezler, toplanan veriler ışığında değerlendirilerek kabul veya reddedilecektir.

Araştırmanın birinci hipotezi; deney grubunun basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmadan ki verileri ön test puanları, ile kontrol grubunun ön test puanları arasında anlamlı bir fark olmamalıdır şeklinde ifade edilmişti. İlköğretim 6. Sınıf öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme/bilme düzeyi ön-test puanlarının deney ve kontrol grubu bazında farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonucunda, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Birinci araştırma hipotezi doğrulanmıştır.

Araştırmanın ikinci hipotezi; deney grubu son testlerinde, basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasıyla elde edilen son test puanları, ön test puanlarından anlamlı derecede daha yüksek olmalıdır olarak ifade edilmişti. Gerçekleştirilen istatistiksel işlemler sonucunda deney grubunun ön testi ile son testi arasında, son test lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu şekilde ikinci hipotez cümlesi de kabul edilmiştir.

‘’Kontrol grubunun ön testleri ile son test puanları arasında anlamlı bir fark olmalıdır’’ araştırmanın üçüncü hipotezidir. ilköğretim 6. sınıf kontrol grubu öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme ön test son test puanlarının anlamlı bir şekilde faklılaşıp farklılaşmadığını test etmek için yapılan Non-Parametrik Wilcoxon İşaretlenmiş Sıralar Testi sonucunda grupların sıralamalar ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan $p<.001$ düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Fark puanlarının sıra ortalaması ve toplamları dikkate alındığında, gözlenen bu farkın pozitif sıralar, yani son test puanı lehine gerçekleştiği görülmektedir. Bu sonuçlara göre ilköğretim 6. Sınıf kontrol grubu öğrencilerine basketbol oyun kurallarının öğretiminde, klasik öğretim metodunun etkisini olduğu söylenebilir. Elde edilen bu sonuç hipotezi doğrulamıştır.

Araştırmanın son hipotezi; ‘’deney grubunun, basketbol oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasıyla elde edilen son test puanları, kontrol grubu son test puanlarında deney grubu lehine anlamlı derecede fark olmalıdır’’ şeklinde ifade edilmişti.

İlköğretim 6. Sınıf öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme/bilme düzeyi son-test puanlarının deney ve kontrol grubu bazında farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonucunda, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Bu sonuçtan hareketle ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerine basketbol oyun kurallarının öğretiminde uygulanan oyun ile öğretim tekniğinin klasik öğretim tekniğine göre daha etkili bir öğretim tekniği olduğu sonucuna ulaşılabilir. Bu sonuç dördüncü araştırma hipotezini doğrulamıştır.

5.2.Tartışma

Bu araştırmada, ilköğretim dönemi (6.sınıflarda), beden eğitimi dersi, basketbolda oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, öğrenmeye olan etkisi incelenmeye çalışılmıştır.

Bu amaçlar doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır;

1-Basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisinin deney grubu ön test puanları ile kontrol grubu ön test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

2- Deney grubunun, basketbol oyun kurallarının, oyunla öğretim tekniği sonucunda ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

3- Kontrol grubunun, oyun tekniği kullanılmadan yapılan ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

4- Basketbol oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasından sonra deney grubu son test puanları ile kontrol grubunun son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

5- İlköğretim ikinci kademe 6. sınıf öğrencilerinin beden eğitimi dersi, basketbolda oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, oyun kurallarını

öğrenmeye olan etkisinin incelenmesinde deney ve kontrol gruplarında cinsiyete göre farklılaşma var mıdır?

Bu bölümde, amaçlara göre toplanmış olan verilerin analizleri sonucunda elde edilen bulgular ve bu bulgulara ilişkin yorumlar sunulmuştur.

1-Basketbolda oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim metodunun kullanılmasının, oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisinin deney grubu ön test puanları ile kontrol grubu ön test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Sorusunun cevabı yapılan istatistiksel analizler sonucunda Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2'den anlaşılacağı üzere, ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme/bilme düzeyi ön-test puanlarının deney ve kontrol grubu bazında farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonucunda, gruplar arasında istatistiksel açıdan (*U=184,0; z=-,445; p>.05*) anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Bu sonuçtan hareketle, deney ve kontrol grubundaki ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin basketbol kurallarını bilme düzeylerinin başlangıçta aynı seviyede olduğu söylenebilir.

2-Deney grubunun, basketbol oyun kurallarının, oyunla öğretim tekniği sonucunda ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Sorusunun cevabı yapılan istatistiksel analizler sonucunda Tablo 3'de sunulmuştur.

Tablo 3'ten de anlaşılacağı üzere, ilköğretim 6. sınıf deney grubu öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme ön-test ve son-test puanlarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini test etmek için yapılan Non-Parametrik Wilcoxon İşaretlenmiş Sıralar Testi sonucunda grupların sıralamalar ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan $p<.001$ düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Fark puanlarının sıra ortalaması ve toplamları dikkate alındığında, gözlenen bu farkın pozitif sıralar, yani son test puanı lehine gerçekleştiği görülmektedir. Bu sonuçtan hareketle araştırmacı tarafından düzenlenen oyun tekniği ile basketbol kurallarını öğretme tekniğinin, ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerinin basketbol kurallarının öğrenme düzeyleri üzerinde önemli bir etki yarattığı sonucuna ulaşılabilir.

Ercanlı'nın (1997) "İlköğretim Okullarının 4. Sınıflarında Dünyamız ve Gökyüzü ünitesinin öğretilmesinde Oyun ve Modellerin Başarıya Etkisi" konulu araştırmasında, Fen Bilgisi dersinin oyun ve modellerle işlenmesinin başarıyı artırıp artırmadığını göstermek amaçlanmıştır. Bu araştırma iki sınıftaki 69 denekle yapılmıştır. Araştırmada anket yöntemi, t-testi ve varyans analizi kullanılmıştır. Araştırmada deney grubunda oyunla ders anlatımının başarıyı olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

Altunay'ın (2004) ''Oyunla desteklenmiş Matematik öğretiminin, öğrencilerin Matematik Dersi'ndeki başarılarına ve öğrenilenlerin kalıcılığına etkisi'' konulu araştırmasında şu sonuçlara ulaşmıştır. Deney grubunun öntest-sontest puan ortalamaları arasında manidar bir fark olup olmadığını test etmek için t-testi kullanılmıştır. Test sonuçlarına bakıldığında deney grubunun öntest-sontest puan ortalamaları arasında manidar bir fark olduğu görülmektedir [$t_{(35)}=17.37$, $p<0.05$]. Başka bir deyişle deney grubunun öntest puan ortalamaları ile deney grubunun sontest puan ortalamaları arasındaki sayısal fark, deney grubuna uygulanan oyun destekli matematik öğretiminin öğrencilerin öğrenmesinde etkili sonuçlar verdiği anlamına gelmektedir.

Erzincan'lı ve Altunay'ın çalışmalarına da baktığımızda benzer sonuçları görmekteyiz deney grubunun ön test ve son test sonuçları arasında oyunla öğretim lehine anlamlı bir fark görülmektedir.

3-Kontrol grubunun, oyun tekniği kullanılmadan yapılan ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Sorusunun cevabı yapılan istatistiksel analizler sonucunda Tablo 4'de sunulmuştur.

Tablo 4'ten anlaşılacağı üzere, ilköğretim 6. sınıf kontrol grubu öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme ön test son test puanlarının anlamlı bir şekilde faklılaşıp farklılaşmadığını test etmek için yapılan Non-Parametrik Wilcoxon İşaretlenmiş Sıralar Testi sonucunda grupların sıralamalar ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan $p<.001$ düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Fark puanlarının sıra ortalaması ve toplamları dikkate alındığında, gözlenen bu farkın pozitif sıralar, yani son test puanı lehine gerçekleştiği görülmektedir. Bu sonuçlara göre ilköğretim 6. Sınıf kontrol grubu öğrencilerine basketbol kurallarının öğretiminde, klasik öğretim (sunu) yönteminin etkili olduğu söylenebilir.

Altunay'ın (2004) ''Oyunla desteklenmiş Matematik öğretiminin, Öğrencilerin Matematik Dersi'ndeki Başarılarına ve Öğrenilenlerin Kalıcılığına Etkisi'' konulu araştırmasında kontrol grubunun ön test puan ortalaması 15.77, son test puan ortalaması ise 17.65 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre kontrol grubunun ön test-son test puan ortalamaları arasında manidar bir fark olup olmadığına t-testi ile bakılmıştır. t-testi sonuçlarında kontrol grubunun ön test-son test puan ortalamaları arasında manidar bir fark olduğu görülmektedir [$t_{(30)}$= -2.79, $p<0.05$]. Aradaki sayısal fark anlamlı olmakla birlikte, deney grubunun puan ortalamasından daha az olduğu göze çarpmaktadır. Bu araştırmada elde edilen kontrol grubunun ön test- son test sonuçlarıyla Altunay'ın kontrol grubu ön test son test sonuçlarının örtüştüğü görülmektedir.

4-Basketbol oyun kuralları öğretiminde, oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasından sonra deney grubu son test puanları ile kontrol grubunun son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Sorusunun cevabı yapılan istatistiksel analizler sonucunda Tablo 5'de sunulmuştur.

Tablo 5'den de anlaşılacağı üzere, ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerinin basketbol oyun kurallarını öğrenme/bilme düzeyi son-test puanlarının deney ve kontrol grubu bazında farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonucunda, gruplar arasında istatistiksel açıdan (*U=56,50; z=-3,922;* $p<.001$) anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Bu sonuçtan hareketle ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerine basketbol oyun kurallarının öğretiminde uygulanan oyun ile öğretim tekniğinin klasik öğretim yöntemine göre daha etkili bir öğretim teknik olduğu sonucuna ulaşılabilir. Bu araştırmanın ana amacı bu sorunun cevabıdır elde edilen bu veriler ışığında oyunla öğretimin daha etkili sonuçlar doğurduğu görülmektedir birebir örtüşmese de bu süreci destekleyen benzer çalışmalar yapılmıştır bunlar aşağıda ortaya konmuştur.

Dervişoğulları'nın (2008) 'Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretilen Sınıflarda Oyunlarla Sözcük Öğretimi' konulu çalışmasında oyunla sözcük öğretiminin, sözcük öğretiminde geleneksel yönteme göre daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Nitekim deney grubundaki öğrencilerle ve deney grubundaki öğretmenlerle yapılan görüşmelerde, oyunla sözcük öğretiminin bireylerin derse katılımlarını artırdığını ve derslerin daha eğlenceli geçtiğini ifade etmişlerdir.

Kılıç'ın (2007) 'İlköğretim 1. Sınıf Matematik Derslerinde Oyunla Öğretimde Kullanılan Ödüllerin Matematik Başarısına Etkisi' adlı çalışmasında araştırmanın oyun ve ödül kısmı yürütüldüğünde elde edilen sonuçlara göre oyun etkinliği her iki grubun matematik başarısını arttırır iken ödül verilmesi durumu deney grubunun matematik başarısını kontrol grubunun matematik başarısına göre oldukça yüksek bir düzeyde etkilemiştir. Bu araştırmaya göre oyunun öğrenmeye olumlu bir katkı sağladığı sonucuna varabiliriz.

Uğurel'in (2003) 'Oyunlar ve Etkinlikler ile Matematik Öğretimine İlişkin Öğretmen Adayları ve Öğretmenlerin Görüşleri' isimli çalışmasında genel olarak öğretimde ve matematik öğretiminde oyunla ilgili görüşleri şu şekildedir; öğretmenler genellikle derslerinde oyun ve etkinliklere yer vermediklerini ifade etmişlerdir. Ancak öğretimi gerçekleştirirken her iki grupta oyun ve etkinliklerden yararlanmak istediklerini ifade etmişler hatta bunun bir zorunluluk olduğunu vurgulamışlardır. Her iki grupta oyun ve etkinliklerin öğretimde sağlayacağı yararlar konusunda ortak görüş belirtmişlerdir bunlardan bazıları; ilgiyi artırma, motivasyon sağlama, eğlenerek öğrenme bilginin kalıcılığını sağlama bilgiyi kendine mal etme gibi yararlardır. Bu görüşler oyunla ilgili diğer görüşlerle örtüşmektedir.

Özaslan'ın (2006) 'Kelime oyunları ile kelime dağarcığının geliştirilmesinin okuduğunu anlama düzeyine etkisi' isimli çalışmasında kontrol gruplu ön test- son test deseninin kullanıldığı araştırma Konya Meram Dikmeli ilköğretim Okulu yedinci sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Deney ve kontrol gruplarına okuduğunu anlama ön testi uygulanması ile başlayan deneysel işlem, deney grubu öğrencilerine sekiz hafta süreyle Tabu ve Kelime Türetme oynatılması ile devam etmiştir. Bu süre içinde kontrol grubu öğrencilerine her hangi bir müdahale yapılmamıştır. Sekiz haftanın sonunda gruplara okuduğunu anlama son testi uygulanmıştır. Verilerin analizinde SPSS 13.0 programı kullanılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre kelime oyunları oynayan deney grubu öğrencilerinin kelime boyutunda bilgi ve kavrama erişilerininde anlamlı farklılık görülmezken, bu öğrencilerin genel okuduğunu anlama düzeyi erişilerinin kontrol grubu öğrencilerine oranla daha yüksek olduğu görülmüştür.

Doğanay (2002), 'Tarih öğretiminde Oyun' adında yapmış olduğu yüksek lisans tezinde oyunun tarih öğretiminde bir teknik olarak kullanılmasından örnekler sunmuş ve bu şekildeki derslerin daha ilginç, kalıcı olduğunu dile getirmiştir.

Bulman (1999),'Sanat öğretiminde Oyun Yöntemi' adlı yüksek lisans tezinde oyun yönteminin önemini ele almış ve sanat eğitimi için de oyun yönteminin gerekliliğinden ve sanat için birleştirici öğretim aracı olduğundan söz etmiştir.

Memiş (2006), 'Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi ve Eğitimdeki Önemi' adlı poster sunusunda oyunun derslerde önemle kullanılması gerektiğinden söz etmiştir.

Mongillo (2006), 'Bilimsel Dil Kullanımında, Konunun Anlaşılmasında ve Orta Okul Öğrencilerinin Davranışlarının Gelişiminde Öğretici Oyunlar ' adlı doktora tezinde New Jersey'de alt sosyo-ekonomik gruba mensup bir ortaokul sınıfında, 6 hafta boyunca gözlediği 5 oyunu kaydetmiştir. Araştırma sonuçları, bilimsel konuların öğrenilmesinde ve bilimsel kelimelerin öğrenilmesinde oyunla öğretimin önemini ve oyunların öğrencilerin anlamalarında çok önemli bir yer işgal ettiğini göstermiştir.

Tisa (2005),"Ergenlik Cağı ve Video Oyunları: Otantik Öğrenme ve Video Oyunlarından Öğrendiklerim" adlı çalışmasında ergenlik cağı döneminde kullanılmış olan 2 oyun projesine katılarak video oyunlarının öğrenmeye ne kadar katkısının olduğunu araştırmıştır. Bu çalışmaya kendisi bizzat katılmış ve ergenlik cağındaki çocuklarla vakit geçirerek birtakım video oyunlarını öğrenmede kullanabilme potansiyelini artırdığını dile getirmiştir. Ayrıca video oyunları ile öğrenmeyi materyal olarak kullanabilmeyi de öğrendiğini dile getirmiştir.

Steinkuehler (2005), çevrimiçi bilgisayar oyunlarının bilişsel öğrenmeye katkısını anlatan bir araştırma yapmıştır.

Freyberg (1973), araştırmasında çocuklara 20 dakikalık 8 seansta fantezilerini geliştirecek oyunlar oynatmıştır. Deney ve kontrol grubu yapmıştır. Deney grubunun oyununda kullanılan fantezi içerik pozitif duygu ve konsantrasyon acısından kontrol grubuna oranla çok daha fazla ilerleme göstermiştir (Özenç, 2007 s:49).

Tural (2005), yapmış olduğu yüksek lisans tezinde "ilköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisini" araştırmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre "Oyun ve Etkinliklerin" uygulandığı deney grubu, "Geleneksel Öğretim''in uygulandığı kontrol grubuna göre erişi ve matematik tutumları yönünden daha avantajlı çıkmıştır.

Yapılan çalışmalar ve araştırmalarda oyun tekniğinin öğrenmeye, başarıya ve tutuma olumlu yönde katkı sağladığı ortaya konulmuştur. Genel olarak deneme modelli olan bu araştırmalarda oyunla öğrenen deney grubu lehine sonuçlar çıkmıştır. Ancak öğrenmeyle cinsiyet arasındaki ilişkiye bakıldığında araştırmalarda kız ve erkek öğrenciler arasında anlamlı bir fark görülmemiştir. Bu bağlamda yapılan çalışmalar aşağıda sunulmuştur.

5-İlköğretim ikinci kademe 6. sınıf öğrencilerinin beden eğitimi dersi, basketbolda oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının, oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisinin incelenmesinde deney ve kontrol gruplarında cinsiyete göre farklılaşma var mıdır? Sorusunun cevabı yapılan istatistiksel analizler sonucunda Tablo 6 ve 7 de sunulmuştur.

Deney (oyun tekniğiyle basketbol kurallarını öğrenen) grubu ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin basketbol kurallarını öğrenme ön-test ve son test puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonucunda, deney grubunun ön test puanlarının (*U*=12,00*; z*=-2,951; *p<.01)* cinsiyet değişkenine göre istatistiksel açıdan anlamlı bir şekilde farklılaştığı; buna karşın son test puanlarının cinsiyet değişkenine göre istatistiksel açıdan anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı (*U*=39,00*; z*=-,863; *p>.05)* sonucuna ulaşılmıştır. Grupların aritmetik ortalama değerleri incelendiğinde yukarıda sözü edilen farklılığın erkek katılımcıların lehine gerçekleştiği görülmektedir. Bu sonuçlardan hareketle oyun tekniği ile basketbol kurallarının öğretiminden önce erkek katılımcıların, kız katılımcılara kıyasla basketbol oyun kuralları hakkında daha fazla bilgiye sahip olduğu; buna karışın oyun metodu ile basketbol kurallarının öğretiminden sonra ise kız ve erkek öğrenciler arasında basketbol kurallarını bilme düzeyinde herhangi bir farklılığın artık kalmadığı sonucuna ulaşılabilir.

Kontrol (klasik öğretim yöntemi ile basketbol kurallarını öğrenen) grubu ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin basketbol kurallarını öğrenme ön-test ve son test puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan non-parametrik Mann Whitney-U testi sonucunda, deney grubunun ön test (*U*=42,00*; z*=-*z*=-,630; *p>.05*) ve son test puanları (*U*=38,50*; z*=-,882; *p>.05)* cinsiyet değişkenine göre istatistiksel açıdan anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Oyunların uygulanması esnasında da cinsiyete göre bir farklılık gözlenmemiştir. Erkekler ve bayanlar aynı ilgi ve isteklilikle oyunlara katılmışlardır.

Dervişoğulları'nın (2008) 'Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretilen Sınıflarda Oyunlarla Sözcük Öğretimi' konulu çalışmasında bireylerin akademik başarı puanlarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğine ilişkin Mann Whitney U testi uygulanmış ve şu sonuçlara ulaşılmıştır. Analiz sonuçlarına bakıldığında oyunla sözcük öğretiminin uygulandığı gruptaki erkek ve bayanlara ait başarı puanlarının bireylere göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir (U=30.50, p>,05). Bu ise oyunla sözcük öğretiminin başarı puanları üzerinde cinsiyete göre farklılaşmadığı şeklinde yorumlanabilir. Başka bir ifadeyle oyunla sözcük öğretiminin cinsiyete göre başarı üzerinde farklılaşmadığını göstermektedir. Diğer taraftan sıra ortalamalarında; erkeklere ait sıra ortalamalarına bakıldığında bayanlara ait sıra ortalamalarından kısmen de olsa yüksek olduğu görülmüştür. Ama bu durum istatistiksel olarak anlamlı değildir. Dervişoğulları'nın çalışmasıyla bu çalışma arasında cinsiyete göre farklılaşmama noktasında bir paralellik görülmektedir.

5.3. Öneriler

Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir.

İlköğretim 2. Kademe 6. sınıf öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersi basketbol oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin etkili olduğu ve uygulanabileceği düşünülmektedir.

Oyun kuralları öğretiminde yeni programda yer alan kazanımlar doğrultusunda oyunla öğretim tekniğinin kullanılabileceği önerilmektedir.

Oyunla öğretim tekniğinin beden eğitimi derslerinde uygulamalar esnasında kullanılabileceği önerilmektedir.

Oyun kuralları öğretiminin ya da kural öğretiminin gerçekleştirildiği beden eğitimi ve benzer derslerde de oyunla öğretim tekniğinin uygulanabilirliği araştırılmalıdır.

Beden eğitimi derslerinde, basketbol dışındaki farklı spor dallarında kural öğretiminde oyunla öğretim tekniği etkililiği araştırılmalıdır.

Farklı eğitim dönemleri ve yaş grupları için de oyunla öğretim tekniğinin beden eğitimi ve spor alanı için etkililiği araştırılmalıdır.

KAYNAKÇA

AÇIKGÖZ, K.,(2003), Etkili Öğretme Ve Öğrenme,Eğitim Dünyası Yayınları, İzmir.

AKANDERE, M., (2004), Eğitici Okul Oyunları, Nobel Yayınları, Ankara.

AKKUTAY, Ü., (1996), Milli Eğitimde Yabancı Uzman Raporları, Avni Akyol Kültür Ve Eğitim Vakfı Yayınları, Ankara.

ALTUNAY, D., (2004), Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığına Etkisi, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

ARACI, H., (2006), 'Öğretmenler Ve Öğrenciler İçin Okullarda Beden Eğitimi', Nobel yayınları, Ankara.

ARACI, H., (2006), 'Genç Sporcu Eğitimi Ve Kültürü', Nobel Yayınları, Ankara.

ARAL, N., GÜRSOY, F., KÖKSAL, A., (2001), Okul Öncesi Eğitiminde Oyun, YA-PA Yayın, Ankara.

ATALAY, A.,(1998), 'Spor Sosyolojisi' Alkım Yayınları, İstanbul, (yabancı kaynak)

ATASOY, P., UZUNOĞUZ, E., GÜLGÖZ, S.,(2009), 'Düşünen Sınıf İçin Öğretme Ve Öğrenme Yöntemleri', Biltur Basım, İstanbul.

BAŞARAN, İ., E., (1991), Eğitim Psikolojisi,Kadıkoğlu Matbaası, Ankara.

BİNBAŞIOĞLU, C., (1999), Cumhuriyet Dönemi Eğitim Bilimleri Tarihi, Tekışık Yayıncılık, Ankara.

BORATOW, P.,R., (2006), Yüz Soruda Türk Folkloru, İstanbul.

BUCHER,C., A., WUEST, D., A., (1999), Foundations Of Physical Education And Sport The McGrow-Hill Companies.

BULMAN, D., (1999), Sanat Eğitimde Oyun, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara.

ÇOBAN, B., NACAR, E., (2006), İlköğretim 1. Kademe Eğitsel Oyunlar, Nobel Yayın, Ankara.

DEMİREL, Ö., (2007), 'Öğretimde Planlama Ve Değerlendirme Öğretme Sanatı', Pegema Yayıncılık, Ankara.

DERVİŞOĞULLARI, N.,(2008), Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretilen Sınıflarda Oyunlarla Sözcük Öğretimi, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Dilbilim Anabilim Dalı, Ankara.

DOĞANAY, G., (2002), Tarih Öğretiminde Oyun, yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tarih Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara.

DOĞANAY, J., (1998), Ana Sınıflarına Devam Eden Çocukların Ebeveyinlerinin Çocuk Oyun Ve Oyuncaklarının İncelenmesi. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

DOĞAN, O., (2004), Spor Psikolojisi, Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları, Sivas.

DÖNMEZ, B. (1992), Oyun Kitabı, Esin Yayınevi, İstanbul.

DÖNMEZ, N. Baykoç. (1999). Oyun Kitabı. İstanbul: Esin Yayınevi.

DÜZGÜN, B., (2003), 'Fizik Konularının Kavratılmasında Görsel Öğretim Materyallerinin Önemi', Mart 2003 Cilt:11 No:1 Kastamonu Eğitim Dergisi, Kastamonu.

EFES PİLSEN BASKETBOL OKULLARI, (Tarihsiz)''Temel Basketbol Tekniği'', Efes Pilsen Spor Kulübü Eğitim Yayınları:1, İstanbul.

ERDEN, M. - FİDAN, N., (1998), Eğitime Giriş, Alkım Yayınevi, Ankara.

ERDEN, M., (2006), 'Öğrenme Stilleri', Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.

ERCANLI, D., (1997), İlköğretim Okullarının 4. Sınıflarında Dünyamız ve Gökyüzü Ünitesinin Öğretilmesinde Oyun ve Modellerin Başarıya Etkisi, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı, İstanbul.

FİDAN, N., (1997), Eğitim Psikolojisi: Okulda Öğrenme Ve Öğretme, Alkım Yayınevi, Ankara.

GÜLTEKİN, M.,(1999), Temel Eğitim İkinci Kademe İçin Alternatif Program Modelleri, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

GÜNEŞ, A., (2001), Okullarda Beden Eğitimi Ve Oyun Öğretimi, Pegema Yayınevi, Ankara.

HAZAR, Muhsin. (1996). Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim. Ankara: Tubitay Ltd.BD: Longman

HESAPÇIOĞLU, M., (1992), Öğretim İlke Ve Yöntemleri, Beta Basım Ve Yayın, İstanbul.

KALE, R., (2007), İlköğretimde Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi, Pegema Yayıncılık, Ankara.

KAZANDIRIR, Ö., (2008), 'Özel Öğretim Ve Teknikleri', İhtiyaç yayıncılık, Ankara.

KEMERTAŞ, İ., (1999), 'Uygulamalı Genel Öğretim Yöntemleri', Birsen Yayınevi, İstanbul.

KESKE, G., (2007), İlköğretim Okullarında Görev Yapan Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Kullandıkları Öğretim Yöntemleri Ve karşılaştıkları Sorunlar (Gaziantep İli Örneği). Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi Anabilim Dalı, Adana.

KESKİNKILIÇ, K. Editör, (2005), Eğitim Bilimlerine Giriş, Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara.

KETEN, M., (1993), Türkiye'de Spor, Polat Ofset, İstanbul.

KILIÇ, M., (2007), İlköğretim 1. Sınıf Matematik Dersinde Oyunla Öğretimde Kullanılan Ödüllerin Matematik Başarısına Etkisi, Yayınlamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Yönetimi ve Denetimi Bölümü, İstanbul.

KOCAER, A.O., (2007), 'İlköğretimde Öğrenme Ve Öğretme', Kardelen Yayınları, Konya.

KÜÇÜKAHMET, L., (2001), Öğretim İlke Ve Yöntemleri, Nobel Yayınları, Ankara.

MEMİŞ, A., (2006), Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi ve Eğitimdeki Önemi, Gazi Üniversitesi Ulusal Sınıf Öğretmenliği Kongresi (s. 442-448). Cilt:2 Bölüm:9 14-16 Nisan.

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI, (2007), 'İlköğretim Beden Eğitimi Dersi (1. Ve 8. Sınıf) Öğretim Programı ve Kılavuzu ', Ankara.

MONGİLLO, G. (2006). Instructional Games: Scientific Language Use, Concept Understanding, And Attitudinal Development of Middle School Learners, Ph.D. Fordam University, USA. Proquest veri tabanı, (10.11.2006).

NARİNE, L. Roop. (2002). Conceptual, Social-Cognitive And Contextual Issues İn The Fields Of Play. London: Ablex Publish.

NEBİOĞLU, D., (2004), 'Beden Eğitimi Dersi Genel Esasları Planlaması', Alp Yayınları, Bursa.

NTV SPOR, (2008), 'Spor Kitabı', Ntv Yayınları, İstanbul.

NUTKU, Ö., (2006), 'Oyun, Çocuk, Tiyatro', Özgür Yayınları, İstanbul.

OKAY, A.(Editör), (2007), Eğitim Bilimlerine Giriş, Pegema Yayıncılık, Ankara.

ÖĞRETİCİ, H.,(1997), 'Spor Ansiklopedisi' Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.

ÖZASLAN, A., (2006), Kelime Oyunları İle Kelime Dağarcığının Geliştirilmesinin Okuduğunu Anlama Düzeyine Etkisi, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

ÖZDEN, Y., (2005), 'Öğrenme ve Öğretme', Pegema Yayıncılık, Ankara.

ÖZDOĞAN, B., (2000), Çocuk Ve Oyun, Anı Yayıncılık, Ankara.

ÖZENÇ, E. G., (2007), İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi,Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü,İlköğretim Anabilim Dalı, İstanbul.

ÖZHAN, Mevlüt. (1997). Çocuk Oyunları Kültürü. Ankara: Feryal Matbaacılık.

PANGRAZZİ, P., P., (2007), Dynamic physical Education For Elemantry School Chhildren, Person Education İnc, San Francisco.

PEHLİVAN, H., (2005), Oyun Ve Öğrenme, Anı Yayıncılık, Ankara.

POYRAZ, H., (2003), Okul Öncesi Dönemde Oyun Ve Oyuncak, Anı Yayıncılık, Ankara.

SAVAŞ, İ., (1989), Spor Sözlüğü, Remzi Yayınevi, İstanbul.

SAYGILI, S., (2008), Çocuk Psikolojisi, Nesil Yayınları, İstanbul.

SAWYERS, K .Janet ve ROGERS, S. Cosby. (1994). Helping Your Children Develop Through Play. Washington D.C.: NAEYC.

SEVİM, Y., (2002), 'Basketbol Teknik –Taktik-Antrenman ', Nobel Yayınları, Ankara.

SEVİNÇ, M., (2004), 'Erken Çocukluk Gelişimi Ve Eğitimde Oyun', Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.

SÖNMEZ, V., (2007), 'Öğretmen El Kitabı', Anı Yayıncılık, Ankara.

SÖZER, E., (2004), Öğretimde Strateji, Yöntem Ve Teknikler, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

ŞAHİN, H. M., (2002), Beden Eğitimi ve Sporda Temel Kavramlar, Nobel Yayınları, Gaziantep.
ŞAHİN, H.M., (2006), 'Beden Eğitimi Ve Spor Sözlüğü', Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.

ŞENIŞIK, Y., (2006), İlköğretim Okullarında Uygulanan Beden Eğitimi Ve Spor Derslerinde Kullanılan Farklı Öğretim Yöntemlerinin Sosyal Yetkinlik Beklentisi Üzerine Etkisi, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi Ve Spor Anabilim Dalı, Bursa.

TAMER., K., PULUR, A., (2001), Beden Eğitimi Ve Sporda Öğretim Yöntemleri, Ada Matbaacılık, Ankara.

TİSA, L.G. (2005). Adolescents and Video Games: What I Discovered About Authentic Learning And Video Games. Ed.D, University of Delaware. USA. Proquest veri tabanı. (10.11.2006).

TOPKAYA, İ., (2004), 'Oyun Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminin Eğitsel Temelleri ', Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

TURAL, H., (2005), İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

TÜZER, T.T. Çeviren, (1999), Basketbol Oyun Kuralları FIBA, Germany.

UĞUREL, I., (2003), Ortaöğretimde Oyunlar ve Etkinlikler ile Matematik Öğretimine İlişkin Öğretmen Adayları ve Öğretmen Görüşleri, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

URARTU, Ü., (2006), Basketbol, İnkılap Yayınevi, Ankara.

YALÇIN, H.,F., (1995), Beden Eğitimi Öğretmeni El Kitabı, Gazi Üniversitesi Yayınları, Ankara.

YALIN, H.İ., (2000), Öğretim Teknolojileri Ve Materyal Geliştirme, Nobel Yayın, Ankara.

YAVUZER, Haluk. (1998). Çocuk Psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

YAWKEY, D. Thomas ve Diğ. (1999). Play And Early Childhood Development.
ABD: Longman.

ZİYAGİL, M.A., ERİÖZ, M., (2006) 'Basketbol', Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.

EKLER

Ek-1 Basketbol oyun kurallarının öğretiminde kullanılan oyunla öğretim programı

Ek-2 Basketbol oyun kurallarının öğretiminde kullanılan oyunla öğretim ve klasik öğretim programını değerlendirme formu

Ek-3 Deney grubuna oynatılan oyunların örnek fotoğrafları

Ek-4 Deney grubuna yapılan ön-son test örnek fotoğrafları

Ek-5 Kontrol grubuna yapılan ön-son test örnek fotoğrafları

Ek-6 Özgeçmiş

EK-1

BASKETBOL OYUN KURALLARININ ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN OYUNLA ÖĞRETİM PROGRAMI

I. OTURUM

HAFTA: 1. hafta
SÜRE: 40 dk.

AMAÇ: Bu oturum sonucunda grup üyeleri, birbirlerini tanıyıp tanıtabilecek, grubun toplanış amaçlarını ve grup kurallarını belirleyip söyleyebileceklerdir. Bunun yanı sıra grup üyeleri basketbol sahasının genişlik ve uzunluk ölçülerini söyleyebilecekler**.**

HEDEF DAVRANIŞLAR: Yukarıda belirtilen amaçlar doğrultusunda bu oturumun ardından grup üyelerinden aşağıda belirtilen hedef davranışları yapabilecekleridir

1. Grup üyelerinin, birbirlerini tanımaları ve tanıtabilmeleri
2. Grup üyelerinin, grubun toplanış amaçlarını söyleyebilmeleri
3. Grup üyelerinin, grup kurallarını belirleyip söyleyebilmeleri
4. Grup üyelerinin, basketbol sahasının genişlik ve uzunluk ölçülerini söyleyebilmeleri

EĞİTSEL YÖNTEM:

1. Oyun
2. Grup tartışması
3. Düz anlatım
4. Soru-cevap

EĞİTSEL ARAÇ:

1. Grup çalışmasının yapılacağı mekanda bulunan taşınabilir her türlü materyaller.
2. Kağıt, kalem, su şişeleri basketbol topu, yelek,

EĞİTSEL ETKİNLİK VE OYUN:

"Tanış –Tanıt" Oyunu:

AMAÇ: Grup üyelerinin birbirlerini tanımaları.

SÜREÇ: Grup üyeleri oturdukları yerlerden kalkarak, hiç konuşmadan ve birbirlerinin yüzlerine bakmadan, mekan da rastgele dolaşmaya başlarlar. Daha sonra birbirlerine bakarak fakat konuşmadan jest ve mimikleriyle selamlaşırlar. Bir sonraki aşamada grup üyelerinden gözlerini kapamaları ve böylece bir süre mekan da rastgele dolaşmaya devam etmeleri istenir. Daha sonra ellerini uzatmaları ve elini tuttukları ilk kişiyle çifterli grup olmaları istenir. Küçük gruplar oluşturulduktan sonra birbirlerini birer dakikalık süreyle birbirlerine tanıtırlar. Ve son aşamada grup üyeleri kendisini tanıtan arkadaşını tüm gruba tanıtır.
Not: kendi geliştirdiğim bir etkinliktir.

"Kural Koy" Oyunu:

AMAÇ: Grup üyelerinin grup kurallarını oluşturabilmeleri.

SÜREÇ: Grup üyelerinden, grupta uyulmasını istediği ve önem verdiği kurallardan birini düşünmesi ve bu doğrultuda mekanda bulunan herhangi bir materyali belirlemeleri istenir. Daha sonra bu nesnenin hangi kuralı temsil ettiği ve neden uyulmasını istediği açıklanır Tüm grup üyelerinden açıklamalarını yaptıktan sonra, seçtikleri materyalleri yere, önem sırasına göre dizmeler istenir. Grup üyelerinden biri dizim sırasında değişiklik yapmak istediğinde neden değişiklik yapmak istendiği tüm gruba anlatır ve ortak kararla son bir kez kurallar gözden geçirildikten sonra grup kararları oluşturulur.

Şişe Devirmece;

AMAÇ: Basketbol saha ölçülerini öğrenebilme.

SÜREÇ: Onar kişilik iki grup arasında oynanır. Basketbol saha çizgileri üzerine dikilmiş kutuları basketbol topu ile devirmeye dayanır. Sahanın enine 15 boyuna 28 kutu dikilir her oyuncunun iki top kullanma hakkı vardır, bu haklardan birini enine diğerini ise boyuna konulmuş kutular da karşı çizgiden kullanmak zorundadır her oyuncu hakkını kullandıktan sonra toplamda hangi grup oyuncuları daha çok kutu devirmişlerse o grup galip gelmiş olur "Oyun araştırmacı tarafından geliştirilmiştir". (Bakınız: Fotoğraf 1-2-3 Şişe Devirmece)



Fotoğraf 1



Fotoğraf 2



Fotoğraf 3

II. OTURUM

HAFTA: 1.Hafta

SÜRE: 40 dk.

AMAÇ: Bu oturum sonucunda grup üyeleri, bir basketbol müsabakasının toplam süresini ve bir basketbol oyuncusunun eline aldığı topu en fazla kaç saniye hareketsiz (topu sürmeden ya da pas vermeden) bekletebileceğini söyleyebilmeleridir.

HEDEF DAVRANIŞLAR: Yukarıda belirtilen amaçlar doğrultusunda bu oturumun ardından grup üyelerinden aşağıda belirtilen hedef davranışları yapabilecekleridir.

1. Grup üyelerinin, bir basketbol müsabakasının toplam süresini söyleyebilmeleri
2. Grup üyelerinin, basketbol oyuncusunun eline aldığı topu en fazla kaç saniye hareketsiz (topu sürmeden ya da pas vermeden) bekletebileceğini ifade edebilmeleri.

EĞİTSEL YÖNTEM:

1. Oyun
2. Soru-cevap

EĞİTSEL ARAÇ:

1. Kaynak kitap, dergi, broşür vb. yayınlar, basketbol topu, yelek, tebeşir, huni, düdük.

EĞİTSEL ETKİNLİK VE OYUN:

"Meditasyon":

AMAÇ: Bedensel farkındalık kazanma ve gevşeme

SÜREÇ: Grup üyelerinden, önce derin dedir nefes alıp vermeleri daha sonra da gözlerini kapamaları ve nefes alırken altıya kadar sayılmaları, dörde kadar sayarak nefeslerini içlerinde

tutmaları ve nefes verirken de sekize kadar sayılmaları istenir. Bu uygulama birkaç kez tekrarlanarak sona erdirilir (Acar, 2002, s:103).

"İnsan Düğümü" Oyunu:

AMAÇ: Grup üyelerinin birbirleriyle olan etkileşimini güçlendirmek, grup duygusunu geliştirmek.

SÜREÇ: Grup üyelerine sıkışık bir grup oluşturmaları söylenir. Grup üyelerinden, önce sağ ellerini kaldırmaları sonrada, sağ ellerini kümenin içine uzatıp bir başkasının sağ elini tutmaları istenir. Bir sonraki adımda grup üyelerinden, sol ellerini kaldırmaları ve daha sonra, sol ellerini kümenin içine uzatıp bir başkasının sol elini tutmaları istenir. Herkes farklı birinin elini tutmalı, iki kişi karşılıklı el tutuşmamalıdır. Son aşamada grup lideri, oluşturulan halkalardan birini koparır ve daha sonra grup üyelerinden diğer halkaları koparmadan kendilerini çözmeleri istenir (Orrıdge, 1998, S: 36).

"Tırtıl Oyunu"

AMAÇ: Bir basketbol müsabakasının toplam süresini öğrenebilmek

SÜREÇ: 10'ar kişiden oluşan iki takım arasında topu bacaklarının arasından geçirerek taşımaya dayanan bir oyundur. Top oyuncuların bacaklarının arasından geçirilerek en arkadaki oyuncuya geldiğinde o oyuncu koşarak topu en öndeki oyuncuya verir ve oyun alanını terk eder alanı terk edenler hep birlikte 9' dan geriye doğru sayarlar, bu süreç takımın en son oyuncusuna varıncaya dek devam eder ilk önce 0' a varan grup ilk çeyreği galip bitirmiş kabul edilir. Her oyuncu bir dakikayı temsil eder iki devre şeklinde oynanır ve devreler iki çeyrekten oluşur, amaç basketbol müsabaka süresini kavratmaktır."Oyun araştırmacı tarafından geliştirilmiştir." (Bakınız: Fotoğraf 4-5 Tırtıl Oyunu)



Fotoğraf 4



Fotoğraf 5

Beş Saniye:

AMAÇ: Bir basketbol müsabakasında oyuncuya eline aldığı basketbol topunu en fazla kaç saniye hareketsiz (topu sürmeden ya da pas vermeden) bekletebileceğini öğretmek.

SÜREÇ: Belirli bir alan içerisinde, 20 kişilik bir grupta 3 ebe ve 17 oyuncuyla oyuncuların pas yapmaya ebelerinde bu pas trafiğini engellemeye çalıştıkları bir oyundur. Oyuncular topu ellerinde 5 saniyeden fazla tutamazlar, en fazla 5 saniye içerisinde pas vermek zorundadırlar topu ellerinde taşıma hakları vardır, fakat bu süre 5 saniyeyi aşmamalıdır aksi halde ebe olurlar, sırasıyla ebeler değişir ve oyun bu şekilde devam eder. Zamanı oyunu yöneten kişi sayar. ’’Oyun araştırmacı tarafından geliştirilmiştir.” (Bakınız : fotoğraf 6)



Fotoğraf 6

III. OTURUM

HAFTA: 2. Hafta

SÜRE: 40 dk.

AMAÇ: Bu oturum sonucunda grup üyeleri, serbest atışta çemberden giren topun kaç sayı değerinde olduğunu ve kaç faul hakkını dolduran oyuncunun oyun dışında kalacağını söyleyebileceklerdir.

HEDEF DAVRANIŞLAR: Yukarıda belirtilen amaçlar doğrultusunda bu oturumun ardından grup üyelerinden aşağıda belirtilen hedef davranışları yapabilecekleridir

1. Grup üyelerinin serbest atışta çemberden giren top kaç sayı değerinde olduğunu ifade edebilmeleri.
2. Grup üyelerinin kaç faul hakkını dolduran oyuncunun oyun dışında kalacağını sözel olarak ifade edebilmeleri.

EĞİTSEL YÖNTEM:

1. Oyun
2. Grup tartışması

EĞİTSEL ARAÇ:

1. Kağıt, kalem, basketbol topu, yelek, düdük, basketbol sahası ve potası.
2. Kaynak kitap, broşür, dergi, vb. yayınlar.
3. Sandalyeler
4. Göz bağı

EĞİTSEL ETKİNLİK VE OYUN:

"Bana Güven" Oyunu:

AMAÇ: İşbirliği halinde çalışmak ve grup içi güvenin oluşumunu sağlamak ve grubu ısındırmak.

SÜREÇ: Grup üyeleri öncelikle, çiftlerli küçük gruplara ayrılırlar. Bir partner diğerinin rehberidir. Rehberler sınıfın bir ucuna giderlerken, eşleri göz bağını takarlar. Grup liderleri, sandalyeleri rehberler ile gözleri bağlı olan kişiler arasında engel işlevi görecek şekilde yerleştirir. Yürü komutu ile, rehberler eşlerinin engellere çarpmadan geçebilmelerini sağlayacak sözel talimatlar verirler. Her çarpma için 10 puan verilir ve bu şekilde 5 kez çarpan çift oyun dışı kalır. Kazanan en düşük puanı alan çifttir. (Orrıdge, 1998, S: 87)

"Grup Kucaklaşması":

AMAÇ: Grubun beraberliğinin, "Bizlik" duygusunun yaşanmasını sağlamak.

SÜREÇ: Tüm grup üyeleri, daire şeklinde yan yana durur ve birbirlerine sarılır ve bir süre bu yakınlığın tadını çıkarırlar. Grup üyeleri yerlerine oturunca, neler yaşandığı paylaşılır (Acar, 2002, s: 21).

''Altın Hediye Etmece'';

AMAÇ: Serbest atışta çemberden giren top kaç sayı değerinde olduğunu öğretmek

SÜREÇ: 1 kız ve 1 erkeğin bir çift oluşturduğu toplam 10 çiftin yarıştığı basketbolda şut atmaya dayanan bir oyundur. Şutlar serbest atış çizgisinden kullanılır, erkek oyuncunun soktuğu her şut eşine kız oyuncunun soktuğu her şut eşine bir altın hediyesidir, her çiftin 5'i kız 5'i erkek toplam 10 şut kullanma hakkı vardır toplamda en çok birbirlerine altın hediye eden çift oyunu kazanmış olur. Amaç basketbolda serbest atışta çemberden giren her topun bir sayı değeri taşıdığının kavratılmasıdır bir altın bir sayıyı sembolize etmektedir."Oyun araştırmacı tarafından geliştirilmiştir." (Bakınız: fotoğraf 7- 8)



Fotoğraf 7



Fotoğraf 8

‘’Kelime Avı’’;

AMAÇ: Kaç faul hakkını dolduran oyuncunun oyun dışında kalacağını öğretmek.

SÜREÇ: Her oyuncunun belirlenen süre içerisinde sırası geldiğinde basketbolla ilgili bir kelime bulup söylemesini gerektiren sınıf içerisinde de oynanabilen bir oyunudur. Oyuncu sınırlaması yoktur bunu öğretmen ya da hakem belirleyebilir. Belirlenen süre içerisinde basketbolla ilgili bir kelime bulup söyleyemeyen oyuncu bir hata yapmış sayılır, hata sayısı beşe ulaşan oyuncu oyun dışında kalır, en sona kalan oyuncuda oyunu birinci bitirmiş olur “Oyun araştırmacı tarafından geliştirilmiştir.” (Bakınız: fotoğraf 9- 10)



Fotoğraf 9



Fotoğraf 10

IV. OTURUM

HAFTA: 2. Hafta

SÜRE: 40 dk.

AMAÇ: Bu oturumda grup üyeleri, bir basketbol oyuncusunun topu sürdükten sonra, bir adımdan fazla yürümesi halinde ne hatası yapmış olduğunu ve hücum eden takım en fazla kaç saniye içerisinde topu kendi yarı sahasından rakip yarı sahaya taşımalıdır'ı söyleyebilmelidir.

HEDEF DAVRANIŞLAR: Yukarıda belirtilen amaçlar doğrultusunda bu oturumun ardından grup üyelerinden aşağıda belirtilen hedef davranışları yapabileceklerdir.

1. Grup üyelerinin, bir basketbol oyuncusunun topu sürdükten sonra, bir adımdan fazla yürümesi halinde ne hatası yapmış olduğu sorusunu cevaplayabilmeleri

2. Grup üyelerinin, hücum eden takım en fazla kaç saniye içerisinde topu kendi yarı sahasından rakip yarı sahaya taşımalıdır sorunu cevaplayabilmeleri.

EĞİTSEL YÖNTEM:

1. Oyun
2. Soru-cevap

EĞİTSEL ARAÇ:

1. Kağıt, kalem, yelek, basketbol sahası, basketbol topu, düdük,spor ayakkabısı,

EĞİTSEL ETKİNLİK VE OYUN:

“Toplu Kalkış” Oyunu :

AMAÇ: Grup üyelerinin ısınması ve işbirliğini güçlendirebilmek.

SÜREÇ: Grup üyelerinden çiftlerli küçük gruplar oluşturmaları istenir. Çiftli gruplar yüzleri birbirlerine dönecek şekilde oturur, ellerini birleştirir ve birbirlerini çekerek birlikte ayağa kalkmaya çalışırlar. Egzersiz çiftli gruplarla tamamlandıktan sonra, bu kez ikişer çiftten, dörderli grup oluşturmaları istenir ve aynı aşamalar tekrar edilir. Bu aşamalar büyük grubu tekrar oluşturuncaya kadar devam eder. Büyük grup oluşturulduktan sonra, tüm gruptan yüzleri birbirine dönük oturmaları istenir. Daha sonra birbirlerini çekerek tek bir birim halimde ayağa kalkmaları söylenir (Orrıdge, 1998, s: 53).

“10 Pas” Oyunu:

AMAÇ: Oyuncunun topu sürdükten sonra, bir adımdan fazla yürümesi halinde ne hatası yapmış oluru öğrenebilmek.

SÜREÇ: Belirli bir alan içerisinde oynanır. Bir veya duruma ve şartlara göre birden fazla ebeyle oyuncular arasında, top sürmeye ve paslaşmaya dayalı heyecan verici bir oyundur. Oyuncuların topu aldıktan sonra bir kez top sürme hakları vardır durduktan sonra ikinci adımı

atamazlar atarlarsa ya da ebe top oyuncudayken oyuncuya dokunursa ebe değişir ve oyun bu şekilde devam eder. Ebe 10 pas yapılıncaya kadar kimseyi yakalayamazsa oyundan çıkar "Oyun araştırmacı tarafından geliştirilmiştir." (Bakınız: Fotoğraf 11- 12)



Fotoğraf 11



Fotoğraf 12

<u>Top Taşımaca:</u>

AMAÇ: Hücum eden takım en fazla kaç saniye içerisinde topu kendi yarı sahasından rakip yarı sahaya taşımalarını öğrenebilmeleri.

SÜREÇ: İki grup arasında top taşımaya dayanan bir oyundur. Grupların kişi sayısı farklılıklar gösterebilir, eşit olması önemlidir. Her grubun önünde biri ön saha diğeri karşı saha olmak üzere iki huni vardır ve bu hunilerin birinin içerisinde basketbol topu vardır. Starttan sonra her oyuncu en fazla 8 saniye içerisinde bir sahadan topu alıp diğer sahadaki huninin içine yerleştirmek zorundadır. Hangi grup üyeleri daha erken bitirirse taşıma işlemini o grup 1. olur. 3 ya da 5 oyun üzerinden oynanabilir.”Oyun araştırmacı tarafından geliştirilmiştir” (Bakınız: fotoğraf 13- 14- 15).



Fotoğraf 13



Fotoğraf 14



Fotoğraf 15

V. OTURUM

Hafta: 3. Hafta

SÜRE: 40 dk.

AMAÇ: Bu oturum sonucunda grup üyeleri, hücum eden takımın oyuncuları rakip pota altındaki özel alanda en fazla kaç saniye hareketsiz kalabileceğini ve top oyuncudayken, topun veya oyuncunun çizgi dışına teması halinde oyun nasıl devam edeceğini söyleyebileceklerdir.

HEDEF DAVRANIŞLAR: Yukarıda belirtilen amaçlar doğrultusunda bu oturumun ardından grup üyeleri aşağıda belirtilen hedef davranışları yapabilecekleridir.

1. Grup üyelerinin, hücum eden takımın oyuncuları rakip pota altındaki özel alanda en fazla kaç saniye hareketsiz kalabileceğini söyleyebilmeleri.
2. Grup üyelerinin, top oyuncudayken, topun veya oyuncunun çizgi dışına teması halinde oyun nasıl devam edeceğini söyleyebilmeleri.

EĞİTSEL YÖNTEM:

1. Oyun
2. Soru-cevap

EĞİTSEL ARAÇ:

1. Kağıt, kalem, tebeşir
2. Yelek, basketbol topu, huni düdük, basketbol sahası, basketbol ayakkabısı.

EĞİTSEL ETKİNLİK VE OYUN:

<u>"Toplu Kalkış" Oyunu:</u>

AMAÇ: Grup üyelerinin ısınması ve işbirliğini güçlendirebilmek.

SÜREÇ: Grup üyelerinden çiftlerli küçük gruplar oluşturmaları istenir. Çiftli gruplar yüzleri birbirlerine dönecek şekilde oturur, ellerini birleştirir ve birbirlerini çekerek birlikte ayağa kalkmaya çalışırlar. Egzersiz çiftli gruplarla tamamlandıktan sonra, bu kez ikişer çiftten, dörderli grup oluşturmaları istenir ve aynı aşamalar tekrar edilir. Bu aşamalar büyük grubu tekrar oluşturuncaya kadar devam eder. Büyük grup oluşturulduktan sonra, tüm gruptan yüzleri birbirine dönük oturmaları istenir. Daha sonra birbirlerini çekerek tek bir birim halimde ayağa kalkmaları söylenir. (Orrıdge, 1998, S: 53)

‘’Zincir’’:

AMAÇ: Hücum eden takımın oyuncularının rakip pota altındaki özel alanda en fazla kaç saniye hareketsiz kalabileceğini öğretmek.

SÜREÇ: Oyun için sınırları belli bir alan vardır, biz bu oyun için basketbol tam sahasını ya da yarı sahasını duruma göre tercih edebiliriz. Oyunda başlangıçta bir ebe vardır amacı diğer oyunculara dokunup onları da ebe yapmaktır her dokunduğu oyuncu ebenin elini tutarak ebeye katılır bu şekilde tutuşarak bir zincirin halkaları gibi gittikçe çoğalırlar ta ki son kişi kalıncaya kadar kalan son kişi oyunun galibidir. Bu kovalamaca esnasında oyuncular pota altındaki özel alanda 3 saniyeden fazla kalamazlar kaldıkları takdirde oyun dışı kalırlar. “Oyun araştırmacı tarafından geliştirilmiştir.” (Bakınız: fotoğraf 16- 17)



Fotoğraf 16



Fotoğraf 17

‘’Koridor’’:

AMAÇ: Top oyuncudayken, topun veya oyuncunun çizgi dışına teması halinde oyunun nasıl devam edeceğini öğretmek**.**

SÜREÇ: İki grup arasında basketbol topunu hatasız ve hızlı sürmeye dayanan bir oyundur. Her grup için çizgilerle oluşturulmuş iki koridor vardır amaç bu koridorlarda hata yapmadan ve hızlı bir şekilde top sürmektir. Çizgiye basan oyuncu ya da, topu çizgi ile çizgi dışına temas ettiren oyuncu hata yapmış sayılır ve oyun dışında kalır. En çabuk ve en az hata yapan grup 1. olmuş olur. İlk önce sayıya sonra zamana bakılır (Sayı; hata yapmadan bitiren üye bir sayıdır.)”Oyun araştırmacı tarafından geliştirilmiştir.” (Bakınız: fotoğraf 18- 19)



Fotoğraf 18



Fotoğraf 19

VI. OTURUM

HAFTA: 3. Hafta

SÜRE: 40 dk.

AMAÇ: Bu oturum sonucunda grup üyeleri, bir basketbol oyununda topun kontrolünü eline geçiren takımın en fazla kaç saniye içerisinde hücum hakkını (şut) kullanması gerektiğini söyleyebilecekler ve bunun yanı sıra bu oyunla öğretim programı sonucundaki kazanımlarını ifade edebileceklerdir. Ayrıca tüm grup üyelerinin olumlu duygularla gruptan ayrılmalarını sağlanarak grup birlikteliği sonlandırılacaktır.

HEDEF DAVRANIŞLAR: Yukarıda belirtilen amaçlar doğrultusunda bu oturumun ardından grup üyeleri aşağıda belirtilen hedef davranışları yapabilecekleridir.

1. Grup üyelerinin, bir basketbol müsabakasında topun kontrolünü eline geçiren takımın en fazla kaç saniye içerisinde hücum hakkını (şut) kullanması gerektiğini söyleyebilmeleri.
2. Grup üyelerinin oyunla öğretim programı sonucundaki kazanımlarını ifade edebilmelidirler.
3. Grup üyelerinin olumlu duygularla gruptan ayrılmalarını sağlamak.
4. Grup birlikteliğini sonlandırmak.

EĞİTSEL YÖNTEM:

1. Düz anlatım
2. Oyun
3. Soru-cevap
4. Grup tartışması

EĞİTSEL ARAÇ:

1. Tebeşir, kronometre, yelek, hentbol topu, düdük, oyun sahası, huni.
2. Sandalye.

EĞİTSEL ETKİNLİK VE OYUN:

“Sevgi Bombardımanı ” Oyunu :

AMAÇ: Grup üyelerinin olumlu duygularla gruptan ayrılmalarını sağlamak

SÜREÇ: Ortaya bir sahne konur. Üyelerden biri sandalyeye geçer, diğer üyeler ortadaki üyenin olumlu yanlarını; fakat, ama, lakin gibi sözcükler kullanmadan ifade ederler. Ortadaki üye konuşmaz. Herkes konuştuktan sonra teşekkür ederek o üye yerine oturur, ortada oturmanın nasıl bir duygu olduğunu paylaşır. Tüm grup üyeleri ortaya tek tek gelir ve işlem tekrar edilir (Acar, 2002, S:55-56)

‘’Yakar Top’’:

AMAÇ: Topun kontrolünü eline geçiren takım en fazla kaç saniye içerisinde hücum hakkını (şut) kullanmalıdır’ı doğru cevaplayabilme**.**

SÜREÇ: Oyun 10’ar kişilik iki grup arasında uygun bir top ile 24 saniye içerisinde bir grubun kenarlarda bir grubun orta alanda olduğu, kenarlardaki oyuncuların orta alandaki oyuncuları topla vurmaları, avlamalarına dayanan hareketli bir oyundur. Her gruba sırasıyla 24 saniye zaman verilir 24 saniye içerisinde en fazla oyuncu avlayan takım o eli kazanmış olur. Zamanı oyunu yöneten öğretmen yada antrenör tutar ve her 5 saniyede bir hatırlatır. Amaç basketbolda en fazla 24 saniye içerisinde hücum hakkını sonlandırmayı kavratmaktır. “Oyun araştırmacı tarafından geliştirilmiştir.” (Bakınız: fotoğraf 20- 21)



Fotoğraf 20



Fotoğraf 21

Ek-2

Basketbol Oyun Kurallarının Öğretiminde Kullanılan Oyunla Öğretim ve Klasik Öğretim Programı Değerlendirme Formu

Ad-Soy Ad: Okul NO- Sınıfı:

1-Basketbol sahasının genişlik ve uzunluk ölçüleri nedir?
1……

2-Bir basketbol müsabakasının toplam süresi kaç dakikadır?
2……

3-Oyuncu eline aldığı topu fazla kaç saniye hareketsiz (topu sürmeden veya pas vermeden) bekletebilir?
3……

4-Serbest atışta çemberden giren top kaç sayı değerindedir?
4……

5-Kaç faul hakkını dolduran oyuncu oyun dışında kalır?
5……

6-Oyuncu topu sürdükten sonra, bir adımdan fazla yürümesi halinde ne hatası yapmış olur?
6……

7-Hücum eden takım en fazla kaç saniye içerisinde topu kendi yarı sahasından rakip yarı sahaya taşımalıdır?
7……

8-Topun kontrolünü eline geçiren takım en fazla kaç saniye içerisinde hücum hakkını (şut) kullanmak zorundadır?
8……

9-Top oyuncudayken, topun veya oyuncunun çizgi dışına teması halinde oyun nasıl devam eder?
9……

10-Hücum eden takımın oyuncuları rakip pota altındaki özel alanda en fazla kaç saniye hareketsiz kalabilirler?
10……...

BAŞARILAR…

EK- 3



Yakar Top Oyununa Hazırlık



Tırtıl Oyunundan Bir Bölüm



Top Taşımaca Oyunundan Bir Bölüm



On Pas Oyundan Bir Bölüm

EK- 4



Kontrol Grubu Ön Test Fotoğrafı



Kontrol Grubu Son Test Fotoğrafı

EK-5



Deney Grubu Ön Test Fotoğrafı



Deney Grubu Son Test Fotoğrafı

EK-6

ÖZGEÇMİŞ

1981'de Çorum Kargı'da doğdu. 1996-1999 Kargı Lisesini, 2002-2006 Kocaeli Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu, Beden Eğitimi Ve Spor Öğretmenliği Bölümünü tamamladı. 2007 - Marmara Üniversitesinde Yüksek Lisans öğrencisidir.

2007-2009 Fatih Ticaret Meslek Lisesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği

2009-… Kadıköy İnönü İlköğretim Okulu Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği görevine devam etmektedir.