

T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

HENTBOLUN ÖĞRETİMİNDE TAKTİK OYUN YAKLAŞIMININ
ETKİSİ

Rüştü ŞAHİN

Spor Bilimleri ve Teknolojisi Programı
DOKTORA TEZİ

ANKARA

2007

**T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**HENTBOLUN ÖĞRETİMİNDE TAKTİK OYUN YAKLAŞIMININ
ETKİSİ**

Rüştü ŞAHİN

**Spor Bilimleri ve Teknolojisi Programı
DOKTORA TEZİ**

**TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. Gıyasettin DEMİRHAN**

ANKARA

2007

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne:

Bu çalışma jürimiz tarafından Spor Bilimleri ve Teknolojisi Programında Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı: Prof. Dr. Veysel Sönmez
Hacettepe Üniversitesi

Danışman: Prof. Dr. Gıyasettin Demirhan
Hacettepe Üniversitesi

Üye: Yrd. .Doç. Dr. Levent İnce
Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Üye: Yrd. .Doç. Dr. Ziya Kuruç
Hacettepe Üniversitesi

Üye: Yrd. Doç. Dr. Sadettin Kirazcı
Orta Doğu Teknik Üniversitesi

ONAY:

Bu tez ; Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, yukarıdaki jüri üyeleri tarafından uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulu kararıyla kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Hakan S. Orer
Enstitü Müdürü

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde değerli katkılarından dolayı, aşağıda adı geçen kişilere içtenlikle teşekkür ederim.

Sayın Prof. Dr. Gıyasettin Demirhan; tez danışmanım olarak çalışmanın oluşturulması, yönlendirilmesi ve gerçekleşmesi açısından her konuda sürekli destek olmuş, değerli zamanını ayırmış ve önemli katkılarda bulunmuştur.

Sayın Umut Atagün; istatistiksel analizlerin planlanması ve uygulanması sırasında değerli zamanlarını ayırmış ve yol gösterici olmuştur.

Sayın Öğr. Gör. Yeşim Bulca; veri toplama araçlarının, ders planlarının hazırlanmasında, verilerin analizi sırasında destek sağlayarak katkıda bulunmuştur.

Sayın Adnan Ekmekçi; uygulamalı dersler sırasında bana yardımcı olarak destek vermiştir.

Ayrıca bu tezi hazırlamam sırasında, onları sürekli ihmal ettiğim halde bana sabırla destek olan değerli eşim Hatice'ye ve en kıymetli varlıklarım, oğullarım Emre ve Başaran'a teşekkürü bir borç bilirim.

ÖZET

Şahin, R. Hentbolun Öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının Etkisi. Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Spor Bilimleri ve Teknolojisi Programı Doktora Tezi, Ankara, 2007. Bu çalışmanın amacı; Hentbol oyununun öğretiminde, taktik oyun yaklaşımının etkililiğinin incelenmesidir. Araştırma 2006-2007 eğitim-öğretim döneminde Ankara ilinde yer alan iki ilköğretim okulunda yapılmıştır. Çalışmaya, ilköğretim beşinci sınıfta okuyan ve yaş ortalamaları 11 olan toplam 26 öğrenci katılmıştır (Deney grubu 14, kontrol grubu 12 öğrenci). Araştırmada kontrol gruplu ön test-son test deney deseni kullanılmıştır. Bu amaçla bir gruba (deney grubu) taktik oyun yaklaşımı uygulamaları ile hazırlanan program uygulanırken, diğer gruba (kontrol grubu) geleneksel yaklaşım (teknik ağırlıklı yaklaşım) ile hazırlanan ve her grup için toplam 18 dersten oluşan ders programları uygulanmıştır. Dersler 50 dakikalık sürelerle işlenmiş olup, haftada her grup için üç ders yapılmıştır. Gruplar; bilişsel, antropometrik ve devinişsel özellikler açısından denkleştirilmiştir. Gruplar denkleştirildikten sonra bilişsel alan, devinişsel alan ve oyun performansı ile ilgili ön testler uygulanmıştır. Ön testlerin ardından her grup için hazırlanmış dersler uygulanmış ve peşi sıra son testler yapılmıştır.

Verilerin analizinde, grup içinde ön test son test karşılaştırmalarında bağımlı t testinin parametrik olmayan karşılığı Wilcoxon testi, gruplar arasındaki farka bakarken bağımsız t testinin parametrik olmayan karşılığı Mann Whitney U testi, oyun performansının değerlendirilmesinde ise yüzde değişimleri kullanılmıştır.

Verilerin analizi sonucunda, deney ve kontrol gruplarının bilişsel alan ve devinişsel alan ön test ve son testleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark bulunurken, aynı grupların bilişsel ve devinişsel alan ön test son test farkları karşılaştırıldığında istatistiksel açıdan anlamlı fark bulunmamıştır. Oyun performansının değerlendirilmesinde; karar verme, beceri gelişimi ve destekleme indeksleri açısından deney grubu lehine anlamlı gelişmeler bulunmuştur.

Anahtar Sözcükler: Hentbol, Taktik Oyun Yaklaşımı, Geleneksel Yaklaşım, Oyun Performansı

ABSTRACT

Şahin, R. The Effect of Tactical Game Approach to the Handball Teaching. Hacettepe University Institute of Health Sciences, Ph.D. Thesis in Sport Sciences and Technology, Ankara, 2007.

The purpose of this study was to investigate the effect of the tactical game approach to the handball teaching. The study took place in two primary schools in Ankara during the education year 2006-2007. Twenty six fifth grade students, whose age average were eleven, attended to this study (test group includes 14 people whereas the control group has 12 people). Pre-post test were used as an experimental design. For this aim, a programme which was prepared according to the tactical game approach was applied to one of the groups (experimental group) whereas the other group (control group) which is only used technical skills in training program according to traditional approach. The programmes included eighteen lessons for each group. Each lesson was fifty minutes and each group had three lessons per week. Groups were arranged according to cognitive, antropometric and movement properties of the students. After the equalization of the groups, the pre-tests that were related to the cognitive and movement areas and game performance were applied. Then the lessons preapred for each group were applied and this was followed by the final tests.

Wilcoxon test was used to compare the differences within the group between the pre-test and post-test. Mann Whitney U test was used to analize the differences between the groups. Percentages were used to evaluate the game performance.

According to the results of the data analysis, it was observed that there was a significant statistical differences between the cognitive area and movement area during the pre and post tests. However, the were no significant differences were found at pre and post test results of cognitive and movement areas. During the evaluation of the game performances; it was found that significant improvements in favor of the experiment group; in terms of giving decisions, skill improvement and support index.

Key Words: Handball, Tactical Games Approach, Traditional Approach, Game Performance.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
SİMGELER VE KISALTMALAR	x
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
TABLOLAR DİZİNİ	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	4
1.2. Problemler	4
1.2.1. Alt Problemler	4
1.2.2. Denenceler	5
1.3. Sınırlıklar	5
1.4. Sayıtlar	6
1.5 Tanımlar	6
1.6. Araştırmanın Önemi	7
2. GENEL BİLGİLER	8
2.1 Oyunların Öğretim Modelleri	9
2.2 Modellerin Karşılaştırılması	13
2.3 Taktik Oyun Yaklaşım Modeli (TOYM)	19
2.4 Oyun Performansının Değerlendirilmesi	38
2.5 Hentbol Oyunu	42
3. YÖNTEM	45
3.1 Araştırma Grubu	45
3.2 Veri Toplama Araçları	47
3.3 Verilerin Toplanması	54
3.4 Verilerin Analizi	56
4. BULGULAR	57
5. TARTIŞMA	64
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	84
6.1. Sonuçlar	84

6.2. Öneriler	85
KAYNAKLAR	87
EKLER	100
EK 1 Bilişsel Alan Testi	100
EK 2 Devinişsel Alan Ölçeği	107
EK 3 Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği	109
EK 4 Oyun Performansı Verileri	110
EK 5 Bilişsel Alan Testi Sonuçları (Kontrol Grubu)	113
EK 6 Bilişsel Alan Testi Sonuçları (Deney Grubu)	113
EK 7 Grupların Denkliği ile İlgili Testler (Deney Grubu)	115
EK 8 Grupların Denkliği ile İlgili Testler (Deney Grubu)	116
EK 9 Hentbol Ünite Planı.....	117
EK 10 Deney Grubu Ders Planları	120
EK 11 Kontrol Grubu Ders Planları	153
EK 12 Uygulama Günlüğü	172
EK 13 Uzman Özgeçmişi 1	185
EK 14 Uzman Özgeçmişi 1	187
EK 15 Tutanak	189
EK 16 Veli İzin Belgesi	190

AIESEP	Uluslararası Yüksek Öğretim Beden Eğitimi Birliği
EHF	Avrupa Hentbol Federasyonu
IHF	Uluslar Arası Hentbol Federasyonu
GPAI	Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği
THF	Türkiye Hentbol Federasyonu
TOYM	Taktik Oyun Yaklaşım Modeli

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. Thorpe ve Bunker'in Oyun Kavrama Modeli	20
--	----

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 2.1. Oyunların Sınıflandırılması.....	19
Tablo 2.2. Teknik Öğretim Yaklaşımı Modeli ve Taktik Oyun Yaklaşımı Modelinin Karşılaştırılması	24
Tablo 2.3 Oyunda Taktik Öğeler ve Sorulabilecek Sorular	31
Tablo 3.1. Deney ve Kontrol Gruplarının, Antropometrik Özelliklerle İlişkili Denkliğine İlişkin Ortalama, Standart Sapma ve Mann Whitney U Testi Sonuçları	46
Tablo 3.2. Deney ve Kontrol Gruplarının, Bilişsel ve Devinişsel Alanla İlişkili Denkliğine İlişkin Ortalama, Standart Sapma Ve Mann Whitney U Testi Sonuçları	47
Tablo 3.3. Bilişsel Alan Testinin Güvenirliğinin Hesaplanması Amacıyla Yapılan KR-20 Testinin Sonuçları	48
Tablo 3.4 Devinişsel Alan Becerilerinde Gözlemciler Arasındaki Güvenilirlik Katsayıları	49
Tablo 4.1. Deney Grubunun Bilişsel Alan Ön Test ve Son Test Karşılaştırmalarına İlişkin Ortalama, Standart Sapma ve Wilcoxon Testi Sonuçları	57
Tablo 4.2. Deney Grubunun Devinişsel Alan Ön Test ve Son Test Karşılaştırmalarına İlişkin Ortalama, Standart Sapma ve Wilcoxon Testi Sonuçları.....	58
Tablo 4.3. Kontrol Grubunun Bilişsel Alan Ön Test ve Son Test Karşılaştırmalarına İlişkin Ortalama, Standart Sapma ve Wilcoxon Testi Sonuçları.....	59
Tablo 4.4. Kontrol Grubunun Devinişsel Alan Ön Test ve Son Test Karşılaştırmalarına İlişkin Ortalama, Standart Sapma ve Wilcoxon Testi Sonuçları.....	59
Tablo 4.5. Deney ve Kontrol Grubunun Bilişsel Alan Erişilerinin Karşılaştırmalarına İlişkin Ortalama, Standart Sapma ve Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	60
Tablo 4.6. Deney ve Kontrol Grubunun Devinişsel Alan Erişilerinin Karşılaştırmalarına İlişkin Ortalama, Standart Sapma ve	

Mann Whitney U Testi Sonuçları	61
Tablo 4.7. Deney ve Kontrol Gruplarının Oyun Performanslarının Değerlendirilmesi	62
Tablo 4.8. Deney ve Kontrol Gruplarının Oyun Performansı Yüzde Değişimleri	62

HENTBOLUN ÖĞRETİMİNDE TAKTİK OYUN YAKLAŞIMININ ETKİSİ

1. GİRİŞ

Bu bölümde; problem durumu, problem cümlesi, alt problemler, denenceler, sınırlılıklar, tanımlar ve araştırmanın önemi üzerinde durulmuştur.

PROBLEM DURUMU

Beden eğitimi ve sporda istendik davranış değiştirme çalışmaları, öteden beri üzerinde çalışılan önemli konular arasındadır. Bu bağlamda beden eğitimi öğretmenlerinin, öğrencilerinden motor öğrenme yönergelerine daha uygun yanıt alabilmeleri için öğrencilerin öğrenme ortamlarını iyi oluşturmaları gerekmektedir (109). Yine Silverman (109), uygun uygulama yaşantılarıyla başarı arasında gözle görülür bir ilişki olduğunu belirtmektedir. Diğer taraftan, uygun motor beceri uygulamaları sırasında nicelikten çok niteliğe önem verilmesi gerektiği konusunda çok sayıda araştırmacının bulguları söz konusudur (109).

Öğretmede fark yaratan öğretmenlerin yöntemlerini incelemek çok akıllıca bir yaklaşımdır. Bu tür araştırmalar çerçevesinde, öğrencinin kavrayışının ve öğrenme çevresinin dikkate alınması gerektiği, çünkü her iki olgunun da başarı düzeyini etkilediği bulunmuştur (75).

Beden Eğitimi öğretmenlerinin okulda öğrettiklerinin çoğu, sporla ilgili oyunların etrafında döner. Tipik bir beden eğitimi programının yaklaşık 2/3'si oyun öğretim ve öğrenimini içerir (16, 17, 124, 126, 186, 36). Oyunların bu kadar fazla yer alması, bazı spor eğitimcilerinin eleştiri konusu olmuştur. Bu eleştirilerde; oyunların aşırı derecede rekabetçi olduğu, sağlık ve motor gelişimine yeteri kadar yardımcı olmadığı şeklinde görüş ve değerlendirmeler söz konusudur (126).

Diğer taraftan Ring (101), beden eğitimindeki etkili öğretmenin üzerine yaptığı bir araştırmada; Öğrencilerin, becerileri bir oyun ortamında kullanabilecekleri kadar iyi öğrenmeleri için, yeterli zamana ihtiyaçları olduğunu, oyun anında yapılabilecekleri kadar zor görevleri uygulayarak başarılarını arttırdıklarını, zihinsel olarak kendi öğrenmelerine yoğunlaşmaları gerektiğini vurgularken aynı zamanda;

Etkili öğretmenlerin, öğrencinin uyumundan çok öğrenmesi üzerine odaklandıklarını, uygun içerik gelişimi kullandıklarını ve öğrenenlere açıklamalar, sözlü ipuçları ve özel dönütler kullanarak etkili iletişim kurduklarını, motor becerilerin doğrudan öğretilmesinin, beden eğitiminde beceri öğrenimi için etkili bir yol olduğunu vurgulamaktadır (41, 109).

Öğrenciler farklı tavırlarıyla, ihtiyaçlarıyla ve emelleriyle, çok çeşitli yollarla öğrenen farklı bireylerdir. Bu farklılık dikkate alındığında farklı öğretim stillerinden de söz etmek kaçınılmazdır. Harrison ve diğerleri (53) tarafından geliştirilen beceri öğretim modeli, Rink'in içerik analiz sistemi ve Mosston ve Ashrorth'nun (88) katılım stilinden bahsedebiliriz. French (41), Rink'in sistemindeki gibi öğretme süreci ile öğrencilerin, uygulama testleriyle eğitilen öğrencilerden daha yüksek test sonuçlarına sahip olsuklarına işaret etmektedir. Ancak düşük becerili öğrenciler bu tür bir yaklaşımla yeterince gelişmemişlerdiler. Ancak Harrison ve diğerleri (53), oyunla eğitimi etkili bir şekilde kullanarak öğrenci başarısının arttığını bulmuşlardır.

Yapılan çalışmalar göstermiştir ki; spor ve oyunlar eğlenceli, eğitici, meydan okuyucu, sağlığı ve kendine güveni artırıcı olabilir. Bununla birlikte, beden eğitiminde, oyun öğretiminin çok önemli bir parça olması gerektiğini hissettiğimiz halde, oyunların geleneksel biçimde öğretilmesinin bir sorun olduğunu kabul etmeliyiz (16). Çoğu öğretmen, oyunların gerek beceri gerekse taktiklerini öğretiyor, fakat çoğu zaman bu unsurları birbirine birleştirilmesinde problem yaşanması durumuyla karşıyoruz. Örneğin, basketbol oyununda öğrencilerin bir kaç gününü paslaşma, top sürme ve atış dersleriyle geçirilip, oyun sırasında becerikli olmaları beklenmektedir. Bu mümkün değildir. Beceriler çoğu zaman kendi taktiksel içeriğinin dışında ayrı olarak öğretilir. Bu durum teknik ve taktiğin oyuna yeteri kadar transfer edilmesini güçleştirmektedir. Yapılan araştırmalarda, bu türlü bir eğitim yaklaşımından öğrencilerin de hoşnut olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır (16). Öğrenciler derslerde ve antrenmanlarda izole edilmiş becerileri çalışmaktan sıkılmakta ve sürekli öğretmenlerine “Bu gün oyun oynayacak mıyız?” sorusunu sormaktadırlar. Öğrencilerin beden eğitimi etkinliklerinden yeteri kadar zevk almalarının, aktif katılımlarının ve daha fazla performans artırımının sağlanması gerekir. Bu anlamda son zamanlarda, Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli'nin sıklıkla kullanılmaya başladığını görmekteyiz.

İlk defa 1982 yılında Rod Thorpe ve David Bunker tarafından geliştirilen bu modelin amacı; Öğrencilerin taktiksel farkındalığı ve beceri uygulamasını da içeren oyun performanslarını geliştirmektir (2). Oyun performansında kritik olan taktiksel farkındalık, oyun esnasında ortaya çıkan taktiksel sorunları teşhis edip bunları çözmek için en uygun tepkileri verebilme yeteneğidir. Bu tepkiler, topa sahip olduğu durumda, top sürme ve atış gibi beceriler yada topa sahip olamadığındaki destekleme davranışları gibi hareketler olabilir. Örneğin futbolda, taktiksel problem; topa sahip olmayı sağlamak olsun. Oyuncular bunu top kontrolü, geçiş ve destek verme yeteneklerinden uygun olanı seçip uygulayarak gerçekleştirirler. Yapılan araştırmalar, okullardaki geleneksel oyun öğretiminin öğrencilere oyun oynama eğitimi konusunda az bir katkı sağladığını göstermektedir. Oysa Griffin ve arkadaşlarının savunduğu taktiksel yaklaşımın; oyun öğrenimini, oyun oynama konusundaki anlayışı ve oyun oynama yetisini geliştirilmesini büyük ölçüde desteklediğine inanılır (51).

Yapılan alıştırmalar öğrencilerin “Niçin bunu yapıyoruz?” yada “Ne zaman oyun oynayabiliriz?” sorularını, öğrencilerin duvara karşı oynadıkları bir voleybol dersinde duyabilir. Çoğuna, özellikle az yeteneklilere göre voleybol, pas verme ve oyun kurma tekniklerinin izlediği amaçsız bir katılım olarak nitelendirilir. Bu durum öğretmen ve öğrencide hayal kırıklığı yaratır. Çoğu öğrencinin, oyunlar hakkında öğrendiği tek şeyin, gerekli karmaşık becerileri uygulamaması durumudur, demek mümkündür (37). Buna ilaveten, yetenekli öğrenciler, sıkıcı ve alakasız olan, oyundan ayrı uygulamaları çoğunlukla oyun içerisindeki performanslarında kavrarlar. İnanıyoruz ki, öğrencilerin oyun oynarken öğrenmeleri için, taktiksel yaklaşım heyecanlı bir seçenek sağlıyor. Araştırma sonuçları, taktik oyun yaklaşımının öğrenciler için daha güdüleyici ve öğretmenler için daha kolay bir yol olduğunu göstermektedir. (11, 19, 49, 85).

Gelişmiş ülkelerde, spor öğretim modelleri içerisinde Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli önem kazanmış olup bu alanda çok sayıda çalışma yapılmaktadır. Ülkemizde ise bu konuda hemen hiç bir çalışma yapılmamıştır. Diğer taraftan, dünyada yapılan çalışmalar arasında, hentbol branşına yönelik olarak yapılanlar yeterli düzeyde değildir. Bu öğretim modelindeki, söz konusu boşluğun doldurulmasına katkıda bulunmak amacı ile böyle bir çalışma düşünülmüştür.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı; Hentbol oyununun öğretiminde, taktik oyun yaklaşımının etkisinin incelenmesidir.

1.2. Problem

Hentbol oyununun öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımı'nın kullanıldığı grubun erişim düzeyi ile bu yöntemin kullanılmadığı grubun erişim düzeyleri arasında anlamlı fark var mı?

1.2.1. Alt Problemler

1. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan grubun (deney grubu) bilişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mı?
2. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan grubun (deney grubu) devinışsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mı?
3. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılmayan grubun (kontrol grubu) bilişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mı?
4. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılmayan grubun (kontrol grubu) devinışsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mı?
5. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney grubu) ve kullanılmayan (kontrol grubu) grupların bilişsel alan erişimleri arasında anlamlı bir fark var mı?
6. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney grubu) ve kullanılmayan (kontrol grubu) grupların devinışsel alan erişimleri arasında anlamlı bir fark var mı?
7. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney grubu) ve kullanılmayan (kontrol grubu) grupların oyun performansı erişimleri arasında fark var mı?

1.2.2. Denenceler

1. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan grubun (deney grubu) bilişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olacaktır.

2. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan grubun (deney grubu) devinişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olacaktır.

3. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılmayan grubun (kontrol grubu) bilişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olacaktır.

4. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılmayan grubun (kontrol grubu) devinişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olacaktır.

5. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney grubu) ve kullanılmayan (kontrol grubu) grupların bilişsel alan erişileri arasında anlamlı bir fark olacaktır.

6. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney grubu) ve kullanılmayan (kontrol grubu) grupların devinişsel alan erişileri arasında anlamlı bir fark olacaktır.

7. Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney grubu) ve kullanılmayan (kontrol grubu) grupların oyun performansı erişileri arasında fark olacaktır.

1.3. Sınırlıklar

Bu araştırma;

1. Ankara Batıkent'te bulunan Vakıf İlköğretim Okulu beşinci sınıfından 12 ve yine aynı semtte bulunan Orhan Eren İlköğretim Okulu beşinci sınıfından 14 olmak üzere toplam 26 erkek öğrenci ile,

2. 2006-2007 Öğretim yılı bahar döneminde 6 hafta boyunca haftada üç gün hentbol oyununun öğretimi ile ilgili olarak hazırlanmış ve her bir dersi 50 dakika süren, deney grubu için toplam 18, kontrol grubu için hazırlanmış toplam 18 ders ile;

3. Taktik Oyun Yaklaşımı ve Geleneksel Öğretim Yaklaşımı ile,

4. Bu çalışmada devinişsel alan; Temel atış, sıçrayarak atış, aldatma, top sürme ve hedefe atış becerileri ile, bilişsel alan; 22 sorudan oluşan, çoktan seçmeli test ile, Oyun Performansı ise; Oyun performansını değerlendirme ölçeği ile sınırlıdır (52).

1.4. Sayıtlılar

1. Ölçme aracının kapsam geçerliği için başvuru uzman görüşleri yeterlidir.
2. Kontrol edilemeyen değişkenler grupları aynı derecede etkilemiştir.

1.5. Tanımlar

Öğrenme: Öğrenme ürün olarak ele alındığında, çevresiyle etkileşim ve iletişim sonucunda bireyin davranışlarında oluşan nispeten kalıcı değişimlerdir. Süreç olarak ele alındığında, nispeten kalıcı nitelikteki davranış değişikliklerine neden olacak etkileşimler bütünüdür (73, Özçelik 1987, Alkan 1992).

Öğretme: Öğretme, öğrenmenin kılavuzlanması ve sağlanması işidir. Bir başka deyişle, bireyin öğrenmesini sağlama eylemi (Özçelik 1987).

Taktik Oyun Yaklaşımı: Oyunların öğretiminde taktik öğretimi ön planda tutan ve oyuna dayalı uygulaması ile öğrenci katılımını üst düzeyde sağlamayı hedefleyen öğretim modeli (18).

Geleneksel Öğretim Yaklaşımı: Oyunların öğretiminde teknik öğretimi ön planda tutan ve derslerin işlenişinde öğretmen merkezli yaklaşımın hakim olduğu öğretim modeli (18).

Hentbol: İki takımın, 20 metre x 40 metre ölçülerindeki oyun alanında, birbirlerinin kalesine fazla gol atmaya dayalı, el ve topla oynanan bir oyun (Feldmann 2007).

Beceri (Teknik): Her bir öğrencinin hentbol oyunu içerisinde gözlenen; temel atış, sıçrayarak atış, aldatma ve top sürme davranışları.

Taktik: Hentbol oyunu içerisinde rakibi etkisiz hale getirmede kullanılan, daha çok bilişsel süreçlerin devrede olduğu, düşünme, karar verme, problem çözme ve işbirliği gibi süreçler.

Bilişsel Alan: Her bir öğrencinin “bilgi” ve “kavrama” ile ilgili çoktan seçmeli 22 sorudan aldığı puanlar.

Devinişsel Alan: Temel atış, sıçrayarak atış, aldatma, top sürme ve hedefe top atma becerileri.

Erişi: Bilişsel alan testi, temel atış, sıçrayarak atış, aldatma, top sürme ve hedefe top atma becerilerini ile oyun performansı değerlendirme ölçeği ile yapılan ön test ölçümleri ile son test ölçümleri arasındaki fark.

Hentbol Oyun Performansı: Oyun taktiklerinin derecesinin şekillendirdiği bir maçta, bir oyuncu veya oyuncu grubu tarafından yapılan hareketler (123).

1.6. Araştırmanın Önemi

Bu çalışmada, hentbol oyununun öğretiminde, taktik oyun yaklaşımının etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Literatürde taktik oyun yaklaşımı ile ilgili değişik ülkelerde yapılmış çalışmalar mevcuttur. Bu çalışmalar arasında; Allison ve Thorpe, 1997; Geleneksel öğretim yaklaşımı ve taktik oyun yaklaşımı öğretim modellerinin karşılaştırıldığı bir çalışma yapmışlar, Chatzopoulos ve diğerleri, 2006; Bayan futbol oyuncularını üzerinde bu konuda çalışmışlar, French ve diğerleri, 1996 üç ve altı haftalık sürelerde badmintoncularla iki farklı çalışma yapmışlar, Griffin ve diğerleri, 1995; File oyunlarının öğretiminde farklı iki öğretim modelinin etkinliğini karşılaştırdıkları bir çalışma yapmışlar, Mitchell ve diğerlerinin, 1995; Oyun performansında farklı iki öğretim modelinin etkisini araştırmışlar, Tallir ve diğerleri, 1997; Basketbol oyununda karar vermede iki farklı öğretim modelinin karşılaştırmışlar, Turner ve diğerleri, 1992; Oyunların öğretiminde farklı iki öğretim yaklaşımının etkisini araştırmışlardır. Bunlara karşın ülkemizde bu konu ile ilgili Tuzcuoğlu, 2006 tarafından sadece bir yüksek lisans tezi yapılmıştır. “Taktik Oyun Yaklaşımının Tenis Öğretimi Üzerine Etkisi” adını taşıyan bu çalışma da oyun yapısı açısından hentbol oyunundan çok farklı yapıda bir oyundur. Hentbol oyununa yönelik yapılan çalışmalar ülkemiz dışında dünyada da yok denecek kadar azdır. Bu çalışma, bir taraftan ülkemizde bu alandaki yapılacak olan çalışmalara ışık tutabileceği gibi, diğer taraftan da hentbol oyunu açısından hem ülkemizdeki hem de dünyadaki boşluğun doldurulması konusunda katkı sağlayabilir.

2. GENEL BİLGİLER

Öğretim programındaki fazla sayıdaki konu alanı, her bir konuya ayrılan zamanı da kısaltmakta ve dolayısı ile oyun ve spor branşlarının öğretimi istenilen düzeyde gerçekleşmemektedir (124). Oysa beden eğitimi ve sporun en önemli amacı öğrencilerin etkinliklere katılımdan zevk almalarını ve oyunları oldukça iyi oynamalarını sağlamaktır. Böylece öğrencilerin, oynamak ve katılımın yararlarını edinmek için motivasyonları artabilir (102). Buradan hareketle araştırmalar, beden eğitimi derslerinde zamanın yüzde 65'i yada daha fazlasının oyunlara ayrılmasını önermektedir (139).

Oyun öğretimine yaklaşımlar son yıllarda değişerek, öğretmenlerin öğrenmeyi ve katılımı artırıcı çeşitli modeller kullanmalarını yaygınlaştırmıştır. Özellikle son 10 yıl boyunca oyunların gençlere nasıl öğretildiği konusunda çok önemli tartışmalar ve araştırmalar yapılmıştır. Çünkü geleneksel model (teknik ağırlıklı eğitim modeli) yoğunlukla beceri ve tekniklerin öğretildiği ve bunun üzerine yapılanmış bir dizi dersten oluşmaktadır. Ayrıca her bir spor branşına yıllık programda bir ya da iki hafta ayrılmakta, bu da öğrencilerin ustalık derecesinde beceri geliştirmelerini ve oyun oynamalarını engellemektedir. Ayrıca bu şekildeki bir beden eğitimi dersi öğrenci açısından da sevilerek yapılmadığından, öğrencilerin derslere katılımını da olumsuz olarak etkilemektedir (82). Taktik oyun yaklaşım modelinde ise, öğrenci derse uyarlanmış bir oyunla başlamakta, daha sonra taktik ve gerekirse teknik çalışılmakta ve yeniden oyuna dönülmektedir. Bu yaklaşımdaki oyun olgusu hem öğrenciler tarafından çekicidir ve katılımı arttırmaktadır, hem de teknik ve taktik oyun ortamında çalışıldığı için, oyun performansını da olumlu etkilemektedir (124).

Öğretme-öğrenme etkinliklerinde farklı yaklaşım ve modellerin geliştirilmesine gereksinim duyulmaktadır. Werner ve Almond (138), oyunların öğretilmesinde farklı öğretim modellerinin kullanıldığına işaret etmektedirler.

2.1. Oyunların Öğretim Modelleri

2.1.1. Mauldan ve Redfern Modeli: Mauldan ve Redfern kitaplarında, öğrencilerin eğitimlerine hangi oyunların katkıda bulunacağına dair eleştirel bir yeniden gözden geçirmeye yer verilmektedir. Oyunların karmaşıklığı üzerine yazılmış felsefi, bilimsel eserlerde, yarışmaya karşı oyun değerlerinin ve öğrenmeye ilişkin konuların dahil edilmesinin yanı sıra, yazarlar oyunları sınıflandırmaya başlamışlardır. Bu sınıflandırmalar; bir aletle yada vücudun bir kısmıyla hareket ettirilebilen ve bir kaleye, bir hedefe, alana yada diğer oyunculara yönelik oyunları içerir. Bu sınıflandırma içindeki etkinlikler, nesneleri fırlatmak, onları ele geçirmek yada onlarla birlikte hareket etmektir. Oyun türleri, file oyunları, sopalı ve koşmalı oyunlardır. File oyunları çoğunlukla vurma ile birlikte ele alınır. Eşit olarak bölünmüş alanlarda oynanır. Sopalı oyunlar, hücum halindeki oyuncuların karşı tarafın alanına geçmek için nesneye vurmalarını içerir. Diğer takım oyuncuları da fırlatma yakalama ve savunma olarak toplama etkinliklerinden yararlanırlar. Koşmalı oyunlarda, her iki takım içinde fırlatma yada vurma yada toplama-taşıma yada birlikte ilerleme söz konusudur.

Sınıflandırma sistemi içerisinde, Mauldan ve Redfern oyunların içerdiği etkinliklerin her birine dahil çok önemli teknik öğeler geliştirmişlerdir. Bu, sistemin en kilit özelliğidir. Örneğin elle yada herhangi bir aletle vurulduğu zaman nesnelerin vücuttan uzaklaştırılmasında genel otomatik kurallar vardır. Her bir hareketin uygulamasıyla ilgili, hazırlık evresi, esas evre ve bitiriş devresi dikkatlice analiz edilmelidir. Öğretmenlere, öğrencilerin oyunların teknik yönlerini keşfetmelerinde yardımcı olacak çeşitli yollar sunan sorunlar ve deneyler dizisi sağlanır. Aktarma kavramı anlaşılır bir şekilde oluşturulur. Eğer bir öğretmen öğrencilerin etkili ve yeterli bir amaç modeli oluşturmalarına yardımcı olursa öğrenciler bu modeli, topa vururken, tenis topunu karşılarken yada bir voleybol topuyla servis atarken kullanabilmektedirler. Ayrıca, bir nesneyi çeşitli uzaklıklardan oyun arkadaşımıza gönderebilmenin en etkin yollarını bulmak veya çeşitli döndürme tarzlarının top üzerinde denenmesi halinde ne gibi durumların meydana gelebileceğinin öğrenilmesi çeşitli oyun durumlarına yönelik uygulamaya sahiptir (138).

2.1.2. Ellis Modeli: Roma’da ki AEISEP konferansında yayınlanan bildiride Ellis (38) dört esas tür üzerine kurulu bir oyun modeli önerir ve bunları; Hedef oyunları, alan oyunları, kale oyunları ve çizgi oyunları olmak üzere alt dallara ayırır. Hedef oyunları, rakibin şutları ya da oyun alanındaki nesneleri direk karşılayabildiği ve bir rakibin ve şutlarının birbirinden bağımsız olduğu alt türlere bölünür. Saha oyunları, rakiplerin bir file ile ayrılıp ayrılmadığına veya aynı ortamın paylaşp paylaşmadığına bakılıp sınıflandırılır. Alan oyunları, sahanın durumuna göre belirlenir.

Bu türlere ikinci bir ek olarak oyun yapısını belirleyen parçalar vardır. Bu parçalar teknikleri ve taktikleri içerir. Kurallar, kullanılacak aletler, oyuncu sayısı ve oyun süresi gibi oyun öncesi şartlarla ilgilidir. Oyun kuralları sayı yapmayı, nesneyi oyuna dahil etmeyi, beceriler üzerine kısıtlamaları (hareket etme veya basketbolde çiftli aldatma) vb’den oluşur. Beceriler ve teknikler vücudun nasıl yöneltildiğini ve aletlerin nasıl kullanıldığını içerir ki bunlar fırlatmaya dair el becerileri (atma, vurma), tutmaya dair (yakalama, toplama) ve korumaya dair (taşıma, çalım) alanların yanı sıra hareketli ve hareketsiz bütün işlevlerden oluşur. Stratejiler ve teknikler ise bireysel ve takım sporları ile hücum ve savunma türleri olarak alt dallara ayrılır (138).

2.1.3. Thorpe, Bunker ve Almond Modeli: 1960’ların sonunda ortaya çıkan ve Alan Wade ile İngiltere Laughborough Üniversitesi’nden diğerlerinin çalışması olan üçüncü bir oyunu sınıflandırma yöntemi geliştirilmiştir (18). Bu yazarlar oyunları beceriye dayalı bir öğreti olarak gördüler ve bu yöntemle oyunları öğrenen öğrencilerde çok az ilerleme olduğunu belirlediler. Geniş bir öğrenci yüzdesi, oyunlarda becerilerini pratiğe dökmede çok az başarı gösteriyordu; becerikli oyuncular ise, güçlü bir teknik ve zayıf bir karar verme kapasitesine sahipti, oyuncular öğretmene bağımlıydılar.

1986 yılında Thorpe, beceriye dayalı öğretimden, daha teknik bir kavramaya dayalı yaklaşıma kaydı. İlk çalışması sahanın kullanımı, hücum ve savunma esasları ve file oyunlarında köşelerin kullanımına dair idi. 1972’den beri Bunker, hücumda ve vurmali-tutmali oyunlarda benzer taktikte stratejiler geliştirdi (138).

Bu sistem ve örnekleme yöntemi, örnekleme yoluyla uyarlamalar, abartı yoluyla uyarlamalar ve taktiksel karmaşıklıklarla birlikte (124) oyun düzeni tamamıyla farklı bir perspektifte geçer.

Oyun oynadıkça takımlar birbirlerini tanırlar ve işbirliği içerisinde daha rahat sonuca giderler. Mitchell, oyunun taktiksel bileşenlerini öğrenmenin, benzer bir oyun oynamayı kolaylaştıracağını belirtmektedir. Örneğin futbol oyununun yapısını anlayarak futbola benzer bir oyunu oynamayı kolaylaştırır. Taktik oyun yaklaşım modeli (TOYM), benzer oyunlar arasındaki taktiksel problemlerin anlaşılmasına bu anlamda yardım eder (88).

Bazı oyunların yapısındaki benzerlikten hareketle öğretmenlerin hücum oyunlarına ilişkin bilmesi gereken iki oyun ilkesi, hücum ve savunmadır. Bu ilkeler, takımın topa ve taktiğe sahip olup olmamasına dayanır. Hücum ve savunma döngüsü, hücum oyunlarının merkezidir. Hücumda takımlar topa sahiptirler ve skor elde etmek için taktik geliştirirler. Savunmada ise topu yeniden kazanmak için mücadele ederler. Öğretmenler, oyuncuların savunma ve hücumla ilgili olarak oyun ilkelerini anlamalarına yardım edecek oyunlar yaratmalıdırlar. Yenileştirilen oyunlar, yüksek beceri ya da kondisyon gerektirmeyen bir oyun anlayışı getirmelidir. Bu, oyun ilkelerini yücelterek sağlanabilir, oyuncular uzmanlaştıkça öğretmen oyunun düzeyini artıracak değişiklikler yapabilir. Bazı öğretmen ve antrenörlerin oyun prensipleri bilgisinde eksiklikleri olduğu tahmin edilmiştir. Öğretmen ve antrenörler bu ilkeleri öğrenerek bir oyunun değişik versiyonlarını kullanıp her çeşit hücum oyununu öğretebileceklerdir (113).

File-duvar oyunları, takımların bir file yada duvar ile ayrıldığı oyunları kapsar. Bütün sahaların işgal edildiği hücum oyunlarının aksine file-duvar oyunları kort üzerine nesneler yerleştirilerek oyuncuların hücum avantajı elde ettiği stratejiler içerir. Böylece rakip etkili bir karşılık veremez. Yakalama ve koşarak sayı kazanma oyunları, bir nesnenin oyun sahasına hücum sembolü olarak gönderildiği oyunları kapsar; savunma takımı topu yakalamaya ve koşuları azaltmaya çalışır. Futbol dışında bütün oyunlar ek güç olarak herhangi bir ek aracı kullanır. Hedef oyunları Bowling, buz hokeyi ve hatta eğlence türünde olan iskambil, bilardo gibi oyunları içerir (138).

Thorpe, Bunker ve Almond Modeli, Ellis'in oyun sınıflandırma şemasına benzemesine karşın, bu modelde önem verilen konu, beceri ve teknik alandan stratejik yada taktiksel alana kaymış olmasıdır. Taktiksel farkındalığın önemi açıkça görülmektedir (18). Öğrenciler, her oyunu oluşturan birincil ve ikincil değerdeki kuralları teorik olarak öğrenirler. Fileyi kaldırıp indirmeyi, top tutucuların sayısını artırmayı azaltmayı ve hedef mesafesini uzatıp kısaltmayı öğrenirler. Yüksek taktik anlayış, belirli bir oyunda öğrencinin neyi nasıl yapacağı konusunda doğru karar vermesini sağlar. Öğrenciler, hücumda rakip savunmaya dalış yapma stratejilerini ve oyuncudan oyuncuya yada savunma bölgesine oynama yollarını hücum oyunlarında öğrenmeye gayret gösterirler. Atış ve yakalama oyunlarında öğrenciler nesneleri boş alanlara göndermelerini ve koşulları sayı kazandırmadan engellemeleri için tutucuları stratejik olarak yerleştirmeye teşvik eder (138).

Bunker ve Thorpe, 1982 yılındaki Program Modeli (The Curriculum Model) adlı yazılarında; geçmiş ve şu an ki öğretim yöntemlerinin (ör: Oyunları öğretmeden önce bireysel becerileri öğretmek.) başarı, bilgi birikimi ya da karar verebilme kapasitesini yeteri kadar geliştirmedeğini düşünmektedirler. Hatta bu söylemlerini daha da ileri taşıyarak, bu öğretim şeklinin çocukları öğretmen bağımlı bireyler haline getirdiği ve “öğrencilerin kendilerinin ilgi duymasını” engellediğini dile getirmektedirler. Eğer öğrenciler oyunu, içeriği dahilinde “neden” ve “ne zaman” olarak belirli becerileri öğrenirlerse, “nasıl” belirli becerilere ya da motor yanıtlara karşı daha duyarlı olacaklarını düşünmektedirler. Onlar, öğrencilerin belirli becerileri öğrenmeden önce o becerilerin oyun içerisinde ne anlama geldiğini öğrenmeleri gerektiğini düşünmektedirler (18).

Hopper (2), oyunun genel kurallarının ve taktiklerinin benzer olduğu dört genel oyun kategorisini çizer. Bunlar hedef, ağ/duvar, vuruş/yakalamak ve alan/saldırıyı içermektedir. Kategoriler içerisinde oyunları bir araya getiren genel özellikler çizilmiştir. Bu kurallar, aynı kategoride bulunan oyunların yapılarında ortak ilkeleri belirler. Bu ilkeler daha sonra benzer uyarlanmış oyunlar tasarlamaya yararlı olur. Öğrencilerin, karmaşık bir oyunda düşünmeyen katılımcılar olmaları yerine, karar vericiler haline gelmelerine izin verir. Oyunlar dahilindeki temel kurallar öğrencilerin temel ilkeleri anladıklarını garanti ederken, ikincil kurallar öğretmenler tarafından kendi faydalarına yönelik değiştirilebilirler.

Oyunun yenilikçi ilkeleri, taktiksel olarak karmaşık oyunların anlayışını geliştirmek için bir yoldur. Öğrenciler bir oyunun isteklerini anladıkları ve oyun ile öğrenim sırasındaki bu zorluklarla nasıl başa çıkabileceklerini kavradıkları zaman, oyunu oynamak her öğrenci için olumlu bir hale gelir. Bu yaklaşım, bu tarz oyunlarda daha fazla ortalama başarı elde etme kabiliyetini geliştirmeye ve dolayısıyla da genel olarak, spora yönelik olumlu bir tutuma sahip olmaya yarar (63).

Rink (103), “oyunu sergileyebilme yeteneği ve bir oyun esnasında beceri kullanma yeteneği arasında fark” olduğuna inanmaktadır. Bu nedenden dolayı, öğretmenler taktik ve stratejileri birleştirecek eğitimler yaptırmalıdır. Rink, öğrenciler için sıkıcı uygulamalara takılıp kalmak yerine, etkin bir şekilde oyunu oynamanın daha anlamlı olduğuna inanmaktadır. Bunu gerçekleştirmek amacıyla, tüm yaş grupları için “oyun içinde taktik gelişim kadar beceri gelişiminin de uygun seviyede oyun ile birleştirilmesi gerektiğini” belirtir.. Bunları yapabilmek için;

1. Bir okulun bu yaşantıları sunmak için yeterli olanaklarının bulunması istenen bir durumdur. Bu her zaman mümkün olmayabilir. Ancak olanaklar sınırlı olsa bile, bir şeyler yapmak mümkündür. Örneğin, uyarlanmış bir şekilde üçe üç voleybol oynamak her zaman mümkündür.
2. Günümüzde, okullardaki öğretmenler taktik öğretmek için bilgi birikimi ve kaynaklara sahiptirler. Ancak şunu da hesaba katmak gerekir ki; bu öğretmenlerden bazıları da emekli süresinin dolmasını beklemekte ve öğrencilerin futbolun taktiksel anlayışına sahip olup olmadıklarına çok önem vermemektedirler.

Şurası da unutulmamalıdır ki; “Uzun bir süreden beri uygulanmakta olan beceri ağırlıklı oyun öğretimi, oyun ve spor öğretmek için uygun olmayan bir yaklaşımdır” (103).

2.2. Modellerin Karşılaştırılması

Mauldon ve Redfern’in oyun sınıflandırma sistemi, oyunları anlamada temel olan en eski girişimlerden biridir. Temel odak noktası teknik becerilerin gelişimi üzerinedir (138). Takım hentbolu, raketboll ve squash gibi diğer oyunlarda sınıflandırma yapılmamıştır. Elvis ve Bunker’in altında Thorpe ve Almond oyun

sınıflandırma sistemlerinde, bu oyunların kesin yerleri vardır; sadece takım hentbolu koşu oyunu olarak açıkça ifade edilir. Böylece oyuncuların geneline göre Maulden ve Redfern'in sınıflandırma sisteminin çok fazla belirsiz yön vardır. Bu sınıflandırma sisteminin diğer bir eleştirisi ise; her kategori içerisinde taktik yönlerden çok, tekniksel alanlara ayrılan zamanın miktarıdır. Hiç kimse teknik gelişim ve becerinin belirli bir oyunda önemli olduğunu inkar edemez; ki bunlar oyunun düzeyini yükseltir. Araştırmalar; ortalama ve ortalama altı oyuncuların rekabete dayalı bir oyun için, gerekli beceri seviyesine hiçbir zaman ulaşamayacağını gösterir. Belirli becerileri öğrenen öğrenciler, kısa süre sonra bir oyunu kazanmaya yetecek kadar performans gösteremeyeceklerini öğrenir ve ilgilerini kaybederler (124, 138).

Ellis modelinin ana güç kaynağı, sağladığı genel bakış açısidir. Her oyun kategorisi hedef, alan, kort, bölge içerecek şekilde iyi ifade edilmiştir. Oyuna yapısını veren objeler eşit bir şekilde tanımlanmıştır: Tüm oyunlar, oyun öncesi ve oyun şartlarını göz önüne alan belirli kurallar çerçevesinde oynanır. Oyunlar beceriler sayesinde daha iyi ifade edilmiştir (138).

Redfern ve Mouldon'un oyun yapısı da, beceri ve teknik bileşenleri bakımından Ellis'in yapısına çok benzerdir. Her iki yapı, oyundaki becerilerin objeleri vücuttan uzağa yönlendirmeyi içerdiği, objelerin kazanılması, objelerle avantajını kaybetmemek ve ilerleme konularında hem fikirdir (138).

Ellis'in strateji ve taktik bileşenleri, Thorpe-Bunker ve Almond'un taktiksel bilinç amacına benzerdir. Fakat, takım ve bireysel oyunlarda hücum ve savunmaya yönelik stratejilerin değişim gösterdiği göz önüne alındığında, Ellis'in strateji yapısı Thorpe, Bunker ve Almond'un ki kadar iyi ifade edilmemiştir. Oyunların yapısına göre birinci odak noktası; file/duvar gelişimi, hedefe hücum, vuruş/yakalamadır.

Sonuçta Ellis'in oyun yapısı zayıftır. Öğrenciler bir oyunu oynamayı öğrenebilirler, fakat diğer oyun türleri arasındaki benzerlik ve farklılıkları anlayamadıklarından, bildiklerini söz konusu oyunlara transfer edemezler. Moulden ve Redfern nesneleri hedefe göndermekteki teknik ve becerilerin gelişimi, nesnelerin ele geçirilmesi, file ve koşu oyunlarında nesneyle hareket etmeyi geliştirmek için güçlü bilgiler sunmuşlardır. Bunker, Thorpe ve Almond hücum, file ve atma/yakalama oyunlarında strateji ve taktik geliştirmek için güçlü kanıtlar

sunmuşlardır. Buna rağmen Ellis sadece bu kategorilere terimlerini tanımlama yoluyla değinmiştir (138).

Araştırma bazında test edilmemiş olmalarına karşın, Thorpe, Bunker ve Almond oyunlara yaklaşım tarzlarını, anlama gücünü taktiksel bilinçte odak noktası olarak almışlardır. İlkokul, ortaokul ve lisedeki öğrenciler genellikle çeşitli oyunları yada belli bir oyunu oynamaktan zevk alırlar. Rink (1985) tarafından bahsedildiği gibi bu yaş düzeylerinde becerileri oyun oynarken kullanmaya doğru bir geçiş gerçekleştirilmelidir. Yıllardan beri beceri eğitiminde teknik bir yaklaşım kullanarak oyunları öğretme sürdürüldü. Sadece çok az kişinin kendi motivasyon ve doğal becerileri ile başarıya ulaşmaları bizi hayal kırıklığına uğrattı. Taktiksel açıdan oyunları öğretme kuramı, bir çok farklı açıdan yararlar sunar. Oyun yapıları öğrenildikçe, benzer oyun yapıları içerisinde belirli stratejik geçişler yapılabilir. Yüksek yeteneklere sahip bir sporcu, rakibinden daha kurnaz hareket etme, ondan daha iyi olma veya daha zekice davranmada birçok strateji geliştirebilir. Normal yada daha düşük düzeyde olanlar, kendi seviyedekilerle oyun oynayabilirler. Yeteneğin az ve geri düzeyde kullanılmasına karşı, iki eşit düzeydeki oyuncu yada takım belirli bir oyunu oynamaktan ve oyunu anladıklarını gösteren taktikleri kullanmaktan zevk almayı öğrenirler (138).

Beden eğitimi öğretmenleri, bütün sporlarda ya da çoğunda öğrencilerin bilgili veya yetenekli olmalarını bekleyemez ve hepsini öğretmiş gibi davranamazlar. Oyunlar öğrencilerin dikkatini çektiği ve beden eğitiminde yer alıp geniş bir zaman yüzdesi işgal ettiği sürece, öğretmenler öğrencilerin yardımıyla öğretilen oyun eğitiminin zenginliğini sağlayacak seçimler yapmalıdırlar. Oyunları seçecek kişi plan ve yapı olmaksızın oyun eğitiminin taraflı bir perspektifi içine düşecektir. Örneğin futbol, basketbol ve softball verilen yıl içerisinde seçilen üç oyun ise daha dar bir model ortaya çıkmış olur. Öğrencilere nesneleri uzaklaştırma, nesnenin kazanılması, nesneyi sürüklenme anlamında daha sınırlı bir eğitim verilir. Öğretmen, oyunlar arasındaki farklılıklar ve benzerliklerin farkında olup, bilinçli kararlar verirse, öğrenciler eğitimden daha fazla yararlanacaklardır (18 ,138).

Thorpe (1980), öğretmenlerin her zaman beceriye yoğunlaşmak yerine “oyunları beden eğitimi derslerine yerleştirerek ve taktik merkezli olarak öğretmek”, zamanı iyi kullanmayı, öğrencilerin oyunlar arasındaki bağı fark etmelerini ve bir oyun

dizisini en azından temel seviyede anlayacaklarını ifade etmektedir. Ve bu oyun programlarını gerçekleştirecek olan öğretmenlere de aşağıdakileri önermektedir (125). Bunlar;

1. Değişik oyun dizisi örneklendirmeleri,
2. Giriş sırasında karar verirken oyunların“taktiksel karmaşıklığı”nı göz önünde bulundurmaları,
3. Oyunlarda değişiklik yapmaları (örneğin, oyunları yetişkin oyunları haline getirmek) gerekir.

Diğer taraftan Butler, (21) geleneksel beceri merkezli yaklaşımın (öncelikle beceriyi öğretip daha sonra bunları oyuna dahil etmek) öğrencilere oyunları tam olarak öğretemediğine inanmaktadır. Öğrenciler oyunlara nasıl, ne zaman, nerede ve neden kullandığını bilmedikleri becerileri ile yaklaşmaktadırlar. Bundan dolayı, öğrenciler hiçbir zaman oyunları etkin bir şekilde oynamayı öğrenememektedirler. Butler, tezini desteklemek için öğretime ve öğrenime (yapıcılığın inşa edildiği temele) oyunları daha etkili bir yolla öğretmeyi sergilemek için Socrates yaklaşımını kullanmaktadır. Genellikle adlandırıldığı üzere, “Socrates yöntemi” şiddetli ve bir şekilde sonu olmayan sorular ve cevaplar dizisi yoluyla bir ilgi alanının anlayışını yaratmayı hedefliyor. Socrates, öğrencilerine “nedir?” diye başlayan “bilgi nedir?” ya da amaçlarımız için, “basketbol nedir?” gibi sorular sorardı. Öğrenci her bir soruyu “Bilgi, belirli bir konu üzerinde bilgi toplamamız, sıraya koymamız ve dosyalamamızdır.” gibi tanım şekli içerisinde yanıt verirdi. Ancak, ilk birkaç yanıt çok dar, çok kısıtlı, önyargılı ya da bilgilendirici olmazdı ve bu nedenle, öğretmenin gözetimi vasıtasıyla, daha fazla sorular üretilebilirdi. Bu soru ve cevap süreci, konu üzerinde temel sorular keşfedilinceye ve yanıtlanıncaya dek sürerdi. Bu andan itibaren, öğrenci konu üzerinde oldukça iyi bir anlayışa sahip olurdu. Ancak, unutulmamalıdır ki, birinin bir konuyu anlaması hiçbir zaman nihai ya da kesin değildir. Herhangi bir zamanda beklenmedik bir soru ortaya çıkabilir ve süreç yeniden başlayabilir, bu da kritik düşünmenin güzelliğidir. Butler’ın yaptığı bazı varsayımlar (21);

- Öğrencilerin çoğu oynadıkları oyun hakkında yeterli bilgiye sahip değillerdir.
- Birçok öğretmen, oyunları öğretmek için halen geleneksel beceri yaklaşımını kullanmaktadırlar.
- Öğrenciler oynadıkları oyunu daha iyi bilmek istemektedirler.
- Taktik Oyun Yaklaşımı herhangi bir oyun öğretmenine fayda sağlayabilir.
- Bu öğretim yaklaşımı için kaynaklar kolaylıkla elde edilebilir ve diğer kaynaklar Taktik Oyun Yaklaşımı'nın uygulanmasına izin verebilir (21).

Burrows yaptığı bir çalışmada, badminton oynayan öğrencilerin taktiksel farkındalıklarını geliştirmenin, beceri düzeylerini ve oyundan aldıkları zevki ne kadar geliştirdiğini göstermiştir. Burrows yenilenmiş oyunlar içeren ders programlarının öğrenci hareketliliğini de artırdığını savunmaktadır. Bu bir dönem boyunca okullardaki fiziksel aktiviteyi önemli derecede artırabilir (19).

Buraya kadar açıklandığı şekli ile, oyunları öğretmenin birden fazla yolunun olduğu ve becerilerin gelişimini oyunun oynanmasından ayırmak gerektiği söylenebilir. Uzun süreden beri oyunların öğretiminde teknik ağırlıklı modeli kullanılmaktaydı. Ancak bu modelde istenilen verim elde edilemediği gibi, öğrenci memnuniyeti de istenilen seviyeye ulaşamıyordu. Bu olumsuzlukları da ortadan kaldırmak ve teknik öğretim modeline alternatif oluşturmak için Taktik Oyun Yaklaşım Modeli (TOYM) geliştirildi.

Bunker ve Thorpe (19), teknik temelli geleneksel öğretim yaklaşımı ile ilgili olarak aşağıdaki olumsuzlukları ifade etmişlerdir.

- a) Öğrencilerin büyük bir bölümü, performansa dayalı olarak küçük başarılar elde ederler. Hiçbir zaman istenen düzeye ulaşamazlar.
- b) Bu eğitimi alan öğrenciler; Esnek tekniklerle ve zayıf karar verme kapasitesine sahip becerili oyuncular olarak yetişirler.
- c) Karar verme sürecinde oyuncular öğretmenlerine bağlı hareket ederler.

d) Öğrenciler okullarından ayrıldıklarında, oyun hakkında çok az bilgiye sahip olurlar. Bütün bunlara ek olarak okul yöneticileri de, derslere yeterli düzeyde aktif katılmayan öğrencilerin, dersin bu bölümüne yetersiz motivasyonla yaklaştığı ve sık sık "Ne zaman oyun oynayacağız?" sorusunu sorduklarını dile getirmektedirler (138).

Taktik Oyun Yaklaşımı uygulaması; 1970'ler ve 1980'lerin başında Laugborough Üniversitesi'nde, David Bunker ve Rod Thorpe'un çalışmaları sonucu gelişmiştir (18, 126). Bu uygulamadaki gelişmeleri işaret eden diğer çalışmalar; taktik oyun modeli ve oyun sezgisini içermektedir (49). Thorpe ve Bunker, bir çok oyunun öğretilmesi ve yönetilmesinde iyi yapılandırılmış dersin etkin olacağını gözlemlemişlerdir. Ayrıca okuldaki öğretimde taktik gelişimin ders zamanının çoğunu kapladığını ve oyunu oynamaya az zaman kaldığını fark etmişlerdir (72).

Taktik oyun yaklaşımının temel ilkesi, oyun yapısının öğretilmesidir. Bu, oyun yaşantılarının okullarda birkaç oyundan ibaret olmaması, aksine yaşantıların bir işlem süreci ve denge içinde verildiği okul yılları boyunca kazanılan sürekli edinimler olması anlamına gelir. Bu yaklaşımda yapı olarak birbirine benzeyen oyunları öğrencilerin kavramaları ve uygulamalarının daha kolay olduğu ortaya çıkmıştır. Bu anlamda oyunların içerik olarak sınıflanmasına ve öğretim aşamasında bu sınıflamaya dikkat edilmesinde yarar vardır. Oyunların yapısını dikkate alarak Thorpe, Bunker ve Almond (124) tablo 2.1'deki sınıflamayı yapmışlardır.

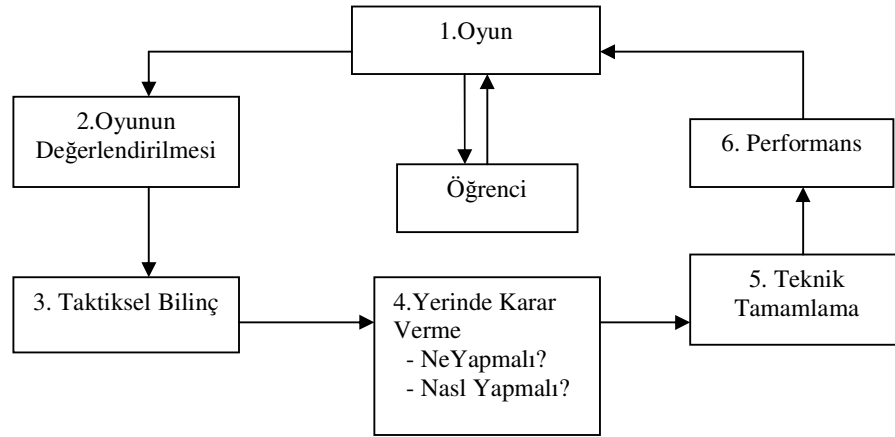
Tablo 2.1. Oyunların Sınıflandırılması

1. Hücum Oyunları (Hedefe Götürme)	2. File/Duvar Oyunları	3. Vuruş/Saha (Koşarak Sayı yapma) Oyunları	4. Hedef Oyunları
A. Amaçlanmış Hedef Hentbol Basketbol Netbol Takım Hentbolu Futbol Hokey Buz Hokeyi Su topu	A. File Badminton Tenis Masa Tenisi Baddle Tenisi Platform Tenisi Voleybol	Beyzbol Softbol Roundals Cricet Kickbol	Golf Croquet Bowis Curling 10 (5 or 9) Pin Pup Skitters Bilardo Snooker Pool
B. Açık Hedef Amerikan Futbolu Frizbi Rugbi Hıztopu	B Duvar Squash Hentbol Paddlebol Raketbol Jai Alai		

Thorpe, Bunker ve Almond'un Oyunların Sınıflaması (1996).

2.3. Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli (TOYM)

Oyunların sınıflamasını tablo 2.1'deki gibi yaptıktan sonra, bir oyunun kavranması ile ilgili olarak Bunker ve Thorpe (18) şekil 2.1'deki modeli önermişlerdir.



Şekil 2.1. Thorpe ve Bunker'in Oyun Kavrama Modeli

Beden Eğitimi programı dahilinde oyunların eğitimine bu kadar fazla zaman verilmesine rağmen, bunların okullarda hangi yollarla öğretileceğine çok az önem verilmesi veya hiç önem verilmemesi şaşırtıcıdır. Oysa Beden Eğitimi Programındaki diğer etkinliklerin aksine, oyunlar, yalnızca “nasıl yapıldı?” dan ziyade “ne yapılması” ve “ne zaman yapılması” sorunlarını içerir (18, 49).

Geleneksel yöntemlerin belirli motor yanıtlara (tekniklere) yoğunlaştığı ve oyunların doğasının içeriğini hesaba katmada başarısız olduğu söylenebilir. Öğretmenler için eğilim “neden?” konusunu öğretmeden önce “nasıl?”ı öğretmektir. Eğer oyunda ağırlık taktiksel kararlarda olursa, çocuklar taktiksel farkındalığa bağlı olarak doğru kararları almaya cesaretlendirilir ve yardım edilirse, bu oyunların ilginç ve eğlenceli olduğunu görecektir. Bu noktada, çocuklar oyun anında gerekli olan belirli tekniklere olan ihtiyacı ve arasındaki ilgiyi görmeye başlayacaklardır. Tekniklerin öğretilmesine dayalı bir derse olan tipik reaksiyonun “ne zaman bir oyun oynayabiliriz?”in yerine, bu yeni yaklaşım “nasıl yapabiliriz?” yanıtını ortaya çıkarır ve çocuk, belirli bir oyun anında gerekli olan tekniği geliştirmek için taktiksel gerekliliğin farkına varmaya başlar. Ulaşılan performans seviyeleri değişiklik göstereceği için, her bir çocuk taktiksel uyanıklığa dayalı karar verme sürecinde yer alabileceği gibi oyuna karşı ilgi ve bağlılık gösterebilir. Modelin işleyişi aşağıdaki şekilde özetlenebilir (18).

1. OYUN ŞEKLİ

Oyunun tam yetişkin sürümü; çocukları, ortaokul yıllarının başlarında, yaşları ve deneyimlerine uygun oyunlarla tanıştırmak için, öğretmenlere gerekli olan kılavuzları amaçlayan ve sağlayan bir uzun vade amacı gösterir. Bunu yaparken, çocuklara oyun oynarken çıkabilecek sorunları göstermek için, oyun alanı bölgesine, oyuna dahil olacak rakama ve kullanılacak ekipmana dikkat edilmesi gerekir. Doğru bir oyun durumunun yaratıldığı düşünülürse, 11 ve 12 yaşındaki çocukların oynadığı mini oyun modeli, oyunun yetişkin modeline yakın benzerlik gösterebilir.

2. OYUN DEĞERLENDİRMESİ

Başlangıçtan itibaren, çocuklar oyun kurallarını, ne kadar basit olursa olsun, anlamalıdır. Oyuna kuralların şekil verdiğini hatırlamak önemlidir. Filenin yükseltilmesi oyunu yavaşlatır ve topun oyunda kalma süresini uzatır; gole dayalı bir oyunda savunma oyuncularının sayısını azaltmak, skorla sonuçlanacak koşuları artırır; hücum oyununda hedefin boyutunu büyütmek, savunma oyuncuları için kalelerini korumakta daha da zorluk çekmelerine neden olabilir. Buna ek olarak, kurallar oyuna zaman ve boş alan kısıtlamaları koyar, sayıların nasıl alınacağını gösterir, daha da önemlisi gerekli beceri repertuarını belirler. Oyun kurallarında yapılacak değişikliklerin, kullanılacak taktiklerde etkili olacağı doğru kabul edilen bir gerçektir.

3. TAKTİKSEL FARKINDALIK

Kuralların anlamı verildiği zaman, oyunda kullanılacak taktikleri ele almak gerekecektir. Rakibin üstesinden gelebilmek için boşluk yaratmak ve boşluk doldurmak için yollar bulunmalıdır. Tüm oyunlarda ortak olduğu gibi, oyun ilkeleri, taktiksel bir yaklaşım için merkezi oluşturur. Muhakkak ki oyun planları her zaman işe yaramayabilir ve o anın ihtiyaçlarına uygun olarak değiştirilmelidir.

Taktiksel farkındalığın rakibin zayıflıklarını erken bir şekilde tanımaya yol açacağı unutulmamalıdır. Ancak, bunun oyun bütünlüğünü bozmasına izin verilememeli ve eşit bir maçın mücadeleci doğası içerisinde değişiklikler

yapılmalıdır. Taktiksel yaklaşımının amacı; öğrencilerin taktiksel farkındalığı ve beceri uygulamasını da içeren oyun performanslarını geliştirmektir. Oyun performansında kritik olan taktiksel farkındalık, oyun esnasında ortaya çıkan taktiksel sorunları teşhis edip bunları çözmek için en uygun tepkileri verebilme yeteneğidir. Bu tepkiler, topa sahipken ki sürme, atış gibi beceriler yada topa sahip olamadığında ki destekleme, saklama gibi hareketler olabilir. Örneğin futbolda, taktiksel problem topa sahip olmayı sağlamadadır. Oyuncular bunu top kontrolü, geçiş ve destek verme yeteneklerinden uygun olanı seçip uygulayarak gerçekleştirirler (49, 51).

4. KARAR VERME

Yetenekli oyuncuların karar vermesi yalnızca birkaç saniyelik bir zamanı alır ve onlar “ne” ve “nasıl” arasındaki farkı ayırt etmekte güçlük çekmezler. Oyunlara olan bu yaklaşımda, “ne yapılması” ve “nasıl yapılması” arasındaki kararlarda farklılıklar vardır. Bundan dolayı, hem öğrenci hem de öğretmen karar vermenin önemini anlamalıdır.

- a) “Ne yapılmalı” konusunda kararlar alınacaksa; Bu durum taktik açıdan bazı şeylerin farkında olunmasını gerektirir. Oyun içerisinde değişik durumların oluşabileceği gerçeği unutulmamalıdır. Değişik durumlarda ne yapılması gerektiğinin değerlendirilmesi ve bu nedenle de ipuçlarını yakalama ve sonuçlarını kestirebilme kabiliyeti çok büyük önem taşır. Örneğin, hücum ederken kalenin yanındaki bir boşluğa hücumla geçmek çok istenen bir şey olabilir ancak eğer ipuçları doğru anlaşılmazsa, top kaybedilebilir ve başarısız bir hücum gerçekleşmiş olur.
- b) “Nasıl yapılmalı?” konusu, doğru tekniğin, doğru zamanda kullanılması ile ilgilidir. Örneğin; büyük bir boşluk vardır ancak zaman kısıtlıdır, aynı durum elinizde zamanın olduğu ancak bu defa da sınırlı boşluğun olduğu durumda da ortaya çıkabilir. Bu gibi durumlar hücum oyununda atış alanı içerisinde ortaya çıkar.

5. BECERİ GELİŞTİRME

TOYM’de, beceri geliştirme, öğretmen tarafından öngörüldüğü şekilde gerekli bir hareket üretimini açıklamak için kullanılır. Bu durum, “Performans” tan ayrı olarak görülmeli ve hareketin mekanik etkinliği ve onun oyun durumuna uygunluğu yönünden özellikler taşınmalıdır. Bu nedenle yapılacak olan teknik eğitim çalışmaları, oyundan izole çalışmalar olmayıp bizzat oyun benzeri çalışmaları içermelidir.

6. PERFORMANS

Bu daha önceki kriterlere karşı ölçülen süreçlerin, öğrenciden bağımsız olarak gözlenmesi sonucunda elde edilen değerleri kapsar. Ancak bu değerlendirmenin sonucuna göre öğrencileri hakkında fikir sahibi olunabilir. Öğrenci performansı yeterli-yetersiz olabilir, bu performansına göre sporda da yönlendirmeler yapılabilir. Bu aynı zamanda öğretmenin kendini değerlendirmesi açısından da yararlı olabilir. Öğretmen de tüm öğrencilerin değerlendirmelerini yaptıktan sonra kendi performansı hakkında bilgi toplayabilir ve daha sonraki derslerini planlarken ve uygularken bu verilerden yararlanabilir.

SONUÇ

TOYM’nin öğretim sıralaması oldukça önemlidir. Geleneksek öğretim yaklaşımının aksine, bu yaklaşım oyunla ve onun taktiksel farkındalık ve karar verme yeteneğinin gelişimi için belirlenen kurallarıyla başlar, daha sonraki aşamada beceriler çalışılır ve bu durum performansla olumlu katkı sağlar. Yukarıda belirtilen aşamalarda ihtiyaç duyuldukça oyun geliştirilir ve değiştirilir. Bu değişiklikler amaçlanan oyuna ulaşmadaki küçük adımlardır. Bahsedilen iki farklı yaklaşım arasındaki farkı daha iyi anlayabilmek için Butler’ın (21), tablo 2.2’de verilen modellerle ilgili karşılaştırmasına bakmakta yarar vardır.

Tablo 2.2. Teknik Öğretim Yaklaşımı Modeli ve Taktik Oyun Yaklaşımı Modelinin Karşılaştırılması

	Teknik Öğretim Modeli (Davranışçı)	Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli (Yapılandırmacı)
Niçin Öğretilir ? (Felsefik ve Tarihsel Bakış Açısı)		
Kültür	Fabrika/modelin üretilmesi (Önceden belli olan bir beceriyi taklit etme)	Aşamalı eğitim (Yeni bir bilgi üretme)
İnanç Sistemi	Dualism	Zihin, beden ve ruh bütünleşmesi
İçerik	İzolasyon: Antrenörlük ve Profesyonel Spor Linkleri	Toplum ve okul işbirliği
Eğitim	Etki/ Askeri etki	Hareket eğitimi
Deneyim	Özelleşme/Spor	Bütünleşme ve katılım
Ne Öğretilecek ? (Program)		
Amaç	Bilgiyi elde etme	Düşüncenin yapılandırılması
Hedef	Bildiğimizi tanımlama	Bilmediklerimizi keşfetmek ve bildiklerimizi uygulamak
Çıktı	Performans	Düşünme ve karar verme
Oyun Çerçevesi	Sezon etkinlikleri	Sınıflama
Nasıl Öğretilecek ? (Pedagoji)		
Öğretim	Öğretmen merkezli	Öğrenci merkezli, gelişimsel, ilerlemeci
Strateji	Parça-bütün öğretimi	Bütün-parça-bütün öğretimi
İçerik	Teknik temelli	Düşünme temelli
Şartlar	Öğretmen-öğrenci etkileşimi	Çok yönlü etkileşim
Öğretmenin rolü	Bilgi aktarımı	Problem çözmeyi kolaylaştırma
Öğrenenin rolü	Edilgen öğrenme	Etkin öğrenme
Değerlendirme	Tam öğrenme değerlendirmesi	Anladığını ve sürece katıldığını gösterme

(Griffin ve Butler, 2005)

Diğer taraftan Asquith, mevcut beden eğitimi anlayışının, öğrencileri sınıf oyunu formatında başarıya ulaştıramayacağı inancındadır. Beden eğitimi uzmanları arasındaki bilincin, güdüleme ve beceri-yöntem oranlarını içeren öğretmen merkezli bir çerçeve içerisinde yer aldığı bilinmektedir. Buna karşın öğrencilerin kendi başlarına bırakıldıkları ve bir oyun içinde en iyisini keşfetmeye çalıştıkları bir model öne sürülmüştür (5).

Öğrenci merkezli olan modelin, hem sosyal hem bilişsel problemleri çözme becerilerini nasıl geliştirdiğini göstererek desteklemektedir. Kapalı bir çevrede edinilen beceriler oyunlara kolay uygulanamayabilir. Asquith'ın derslerinde öğretmeye çalıştığı karar verme süreci, öğrencilere “kurallar neden önemlidir ve hangi amaca hizmet ederler” sorusuna cevap vermeyi ve oyunların ne çeşit düzeneklerde başarıya ulaştıklarını anlamayı öğretmektedir. Kaybet / kazan fikrini desteklemeyen bir çevrede oyun oynanması çok zor olsa da Asquith, öğrenci merkezli buluş modelinin oyunun skorunun kişisel bir başarı ölçütü olarak kabul edilmesine yardımcı olduğuna inanmaktadır. Bu, öğrencilerin kendilerine güveni arttırdığı için oyunun nasıl oynanabileceği konusunda daha fazla fikir geliştirmeleri ve bu fikirleri incelemeleri açısından faydalı olmuştur (5).

Almond, öğretmenleri yeni fikirler denemeye ve kendilerini gözlemlemeye teşvik ederken kendisi de onları gözlemlemiştir. Gözlemlenen öğretmenler arasında, file / duvar oyunları üzerinde çalışılması en kolay olanlardı. Hücum oyunları zordur çünkü genelde daha karmaşık ve taktikseldirler. Tek başlarına çalışan öğretmenler, eğer “taktik oyun yaklaşımında”da zorluk çekerlerse, durup geleneksel yöntemlere geri dönmeye meyillidirler. Fakat birlikte çalışan öğretmenler, fikir ve bağlam paylaşımı sayesinde direnç gösterdiler. Almond'un çalışmasından ilginç bulgular aşağıya çıkarılmıştır (2):

- Kişilere kendi oyunlarını geliştirme şansı tanımak, verimli sonuç vermiştir.
- a. Okullar arası oyunlar ve b. Program oyunlarının öğretim stratejileri arasındaki uyumsuzluk durumu. İlk seçenekte odak nokta kazanma üzerine, ikincisinde ise anlayış üzerinedir. Kazanmaya odaklanmak çoğu zaman zararlıdır ve öğrencileri beden eğitimi becerilerini edinmekten alıkoyabilir.
- Kazanmak için oynamak, taktiksel yaklaşımı engelleyen dar görüşlü bir yaklaşımdır.

- Pek çok öğretmen, “Taktik Oyun Yaklaşımı”nın anlamını yanlış bilmekte ve zaten bunu uyguladıklarını düşünmektedir.

Öğretmenler projeden önce yöntemlerinin hatasız olduğuna inanıyorlardı. Fakat sistematik bir araştırmadan sonra daha bilinçli hale geldiler.

Diğer taraftan Butler ve MacCahan (23), Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli’nin öğrencilere teknik modelde uygulanan doğrudan eğitimin aksine, buluş yoluyla öğrenme fırsatı tanıdığını, öğrencilere bu bağlamlar taktiklere dayalı kararlar verme yetisinin yanı sıra kendi başlarına problem çözme (spor anlamında) yetisi kazandırdığını belirtmiştir. Ellis ise (38), her öğrencinin oyun yaratma yeteneğine sahip olduğunu tahmin etmektedir. Ayrıca öğretmenler başarılı bir oyunu fark edebilir, yapıcı eleştiride bulunabilir ve oyunları iyileştirmek için tahminlerde bulunabilirler. Bu çalışmalar yapılırken dikkat edilmesi gereken konular vardır. Bunlar;

- Öğrencilerle çalışırken yaş faktörü büyük önem taşır.
- Oyunlar yaratmak öğrencilerin daha yaratıcı olmasına ve liderlik becerileri geliştirmesine katkıda bulunur.
- Öğrenciler oyun üretirken öğretmenin müdahale ediş şekli, öğrenme sürecinde önemli etkiler bırakır.
- Öğrencilerin oyunlarını akranlarına göstermeye teşvik etmek güven yaratır.
- Öğrencilere yaratıcılık imkanı tanımak, önem ve doyum hissi verir.
- Öğrencilerin problemler üzerinde çalışıp sonucu beklemelerine izin vermek çoğu zaman daha iyidir (38).

Beden eğitimi derslerinde, farklı beceri düzeyinde öğrencilerle çalışılmak en önemli problemlerden bir tanesidir. Özellikle düşük beceri düzeyindeki öğrencilere uygun eğitim verilmez ise bu öğrenciler etkinliklere katılmak istemeyeceklerdir. Düşük beceri seviyesindeki öğrenciler için bazı becerileri ortadan kaldırarak onların oyunun diğer yönlerine odaklanmaları sağlanabilir. Bu durumda başarıma duygusunu yaşayan öğrencinin kendisine güveni gelir ve derse katılımı artar (34).

Örneğin, tenis, teknik temelli bir yaklaşım ile öğretilmektedir. Bu yaklaşım, çocukların kendi teknik becerilerini geliştirmeye dayanır. Fakat Thorpe’ un vurguladığı şey, çocukların 4 yıllık sıkı bir çalışmaya rağmen gözle görülür ölçüde teknik beceriye sahip olamamalarıdır. Bu yüzden Thorpe, öğretim yöntemlerinde

değişiklik yapılmasını istemektedir. Kendisi bunun için 9-12 yaş arası çocuklara yepyeni bir ders planı hazırlamıştır. Bu plan, çocukların becerilerinden ziyade oyun bilgilerine odaklanmaktadır. Yeni başlayan çocukların büyükler için olan kortlarda başarılı olamayacağını vurgulayan Thorpe, kortun ve malzemelerin çocuğun beceri düzeyine uygun hale getirilmesini tavsiye etmektedir. Bu yapılırsa çocuğun yenme konusunda bir fikri olabilir. Anlayış ilerledikçe beceriler de artar ve öğretmen çocuğa hazırlık aşamasında sunduğu değişiklikleri normale döndürebilir. Thorpe'un, 9-12 yaş grubu çocukların teknik beceriler bakımından yetersiz olduğu teorisi düşünülürse, teknik yaklaşımlara ilişkin problemleri çözmeye doğru bir yol çizildiği görülmektedir. Yaşça daha büyük çocukları eğitmede kullanılması, küçük çocuklar için kortun büyüklüğünü ve donanımını değiştirmenin faydalı olacağı bir gerçektir (125).

2.3.1 Oyun Duyusu (Game Sense) :

Oyunla Öğretim.

Taktik Oyun Yaklaşım Modeli, önceleri oyun duyusu (game sense) olarak da kullanılmıştır ve hala birbirinin yerine kullanılmaktadır.

TOYM hem taktik/stratejik düşünceyi hem de beceri gelişimini sağlamak için oyunların kullanıldığı bir öğretmenlik ve antrenörlük yaklaşımıdır. Öğrencilerin düşünmelerine gereksinim duymayan ve oyun (maç) sırasındaki becerilere çok az benzeyen tekniklerin ayrı olarak öğretildiğini sıklıkta görmüşüzdür. Thorpe bu anlamda teknik ile beceriyi birbirinden ayırır. Aradaki farkı açıklayan basit denklem $\text{Teknik} + \text{Baskı} = \text{Beceri}$ 'dir şeklinde ifadesini bulur (36).

Teknik, tek başına bütün becerilerin önemli bir parçası iken öğretmenler, becerinin yapılmasına etki eden diğer faktörleri (Örneğin hangi kale atışını kullanacağına karar verme, atış kullanırken kaleciyi aldatma vb gibi) göz önüne almadan yapılan teknik eğitimin değerini sorguluyorlar. Herhalde TOYM uyarlanmasının en iyi sebebi oyunların eğlenceli ve ilgi çekici, keşfedici olmasıdır. Öğretmenler çoğu kez *“Ne zaman oyun oynayacağız?”* diye öğrencilerin sızlandığını duymuşlardır. Oyunlar eğlenceli olduğu gibi, aynı zamanda gerçek oyunun birçok taktiksel yönünün en iyi öğreticisidir. Öğretmenler sıklıkla zamanlarının büyük bir kısmını teknik öğretmeye harcarlar. Fakat karar verme, risk

alma, aldatma, farkındalık, rakibi anlama/karşı hücumla geçme ve puan kazanma fırsatlarının farkına varma gibi öğretim yöntemlerine zaman harcamazlar (36).

Teknik Üzerinde Aşırı Durma: Geleneksel öğretmenlik yaklaşımı, tekniğin öğretilmesine dayalıdır. Bu durum kapalı becerileri içeren bazı sporlar için (örn. kürek) uygun olabilirken, diğer sporlar için uygun değildir. TOYM'nin en ilginç yanlarından biri yanlış tekniğin acilen düzeltilecek kötü bir şey olarak görülmemesidir. Eğer öğrenci istenen sonuca ulaşmışsa, ondan sonra teknik değişimi dikkatlice göz önüne alınabilir. Birçok üst düzey sporcu, geleneklere aykırı teknikleri kullanarak doğru sonuca ulaşabilmektedirler. Eğer, yanlış teknik öğrencinin gelişimini engelliyorsa, o zaman öğretmenler, öğrencinin tekniğini değiştirmek için öğrenciyle çalışmaya ihtiyacı duyabilirler. Fakat, öğrencinin tercih ettiği teknik değiştirilmeden önce öğretmen kendine; *Düzeltilmeyi var olan zaman içerisinde yapabilir miyim?, Bunu oturtacak yeteneğe sahip miyim?, Değişim sonucu etkileyecek mi?* gibi sorular sormalıdır. Bazen yeni bir tekniği öğretmek eskisini değiştirmekten daha kolay olur (Örneğin, yeni kale atış teknikleri eklemek gibi) (36).

Oyunlar Dersin Neresinde (Hangi Kısımında Kullanılmalıdır)? Thorpe'a göre, (126).Ona göre;

Geleneksel Beden Eğitimi Dersi Aşağıdaki Bölümleri İçermektedir

Isınma

Teknik çalışma

Driller (Taktik)

Küçük oyunlar/ oyun çalışmaları

Soğuma

Thorpe Tarafından Önerilen Alternatif Model (TOYM) İse;

Isınma

Uyarlanmış oyun

Ne yapmaya çalışıyoruz?

Daha iyi nasıl yapabiliriz ? (taktik, algılama, karar verme, ondan sonra sadece teknik)

Oyuna dönüş

Oyunun geliştirilmesi

Yukarıdakilerin tekrarını içermektedir.

Öğretmenin Rolü: TOYM'nin en önemli ögesi, öğretmenin öğrencisi ile ilişkin olarak aldığı roldür. Geleneksel olarak dersler öğretmen merkezlidir. Yani öğrenciye ne yapması gerektiği söylenir (nerede duracak, nasıl hareketlenecek vb). TOYM'de, öğretmenden ziyade öğrencinin karar vermesi esastır. Öğretmen, öğrencilerin kendileri için çözüm üreteceği ortamları yaratan yönlendirici bir rolü vardır. Bu durum kendine güvenen bir çok öğretmen tarafından istenen bir özelliktir. Fakat, bunu biz derslerde uyguluyor muyuz? Bir çok eğitimci, uzun süreli öğrenmede; karşılaşılan problemin çözümünde, kendi kendine yanıtını bulmanın, yanıtın başkası tarafından söylenmesinden daha etkili ve kalıcı olduğuna inanmaktadır (36).

Soru Sorma: Öğretmenin temel görevlerinden bir tanesi, soruların kullanılmasıdır. Öğretmenler öğrenciye, hentbol oyunu ile ilgili taktik düşünceyi geliştirecek sorular sormalıdır. Örneğin;

- Topun gol olabilmesi için kalenin hangi bölgelerine atış kullanmak daha iyidir?
- Kale atışı kullanan rakibinin, sahanın hangi bölgelerinden gol atması daha zordur ve sen onu bu pozisyonlardan atış kullanmaya nasıl zorlarsın?
- Çabuk hücum oyuncusunu savunmanın en iyi yolu nedir?
- Sert savunma yapan rakibi geçmenin yolları sence neler olabilir?
- Önde duran savunmayı geçmenin iki yolunu nelerdir?

Fakat bunun gibi sorular sormadan önce öğretmen problem çözmenin oluşabileceği ortamı veya oyunu oluşturmak zorundadır. Peki, TOYM pratikte nasıl işler?

Abartılar İçin Uyarılma: Uzun yıllardan beri çocukların ve gençlerin ihtiyaçları doğrultusunda oyunlar değiştiriliyor ve geliştiriliyor. Aynı şekilde TOYM'de de öğretmenler oyunlarda değişiklikler yapıyorlar. Bu değişiklikleri yaparken bazı öğeleri abartıyor veya vurguluyorlar. Örneğin badminton oyununda sahanın ön ve arka bölgesini vurgulamak için, saha uzun ve dar olarak değiştirilebiliyor. Böylelikle oyuncular puan kazanmak için rakiplerini sahanın ön ve arkasına nasıl hareket ettireceklerini anlamış oluyorlar. Bu bağlamda öğretmenin yapabileceği değişiklikler; Sahanın ölçüleri, gol pozisyonu, izin verilen pas sayısı, hücum ve savunmadaki oyuncu sayısı, belli oyunlar için 7 metre ve ekstra puanlar, zaman kısıtlamaları, normal oyun kurallarına ekleme veya çıkarma (Örneğin, topla

birlikte kořan öđrencinin savunma öđelerini abartmaları). Oyuna kurallar ekleyerek ya da çıkararak oyunun karmaşıklığı artırarak, rakibin baskısı ile ilgili deđişiklikler yapabilirler (36).

TOYM Oyunlarını Geliřtirmek: TOYM oyunları kullanılarak geliştirilebilecek ve üzerinde durulacak taktiksel öđelere ait bazı örnekler ařađıya çıkarılmıřtır. TOYM ierisinde kullanılabilecek bir ok basit oyun zaten yapılan spor branřları ierisinde mevcuttur. Bir ok öđretmen iin temel nokta, onları taktiksel öđeleri vurgulayacak řekilde deđiřtirmek ve öđrencilerin kendi kendilerine yanıt bulabilmelerini sađlayacak soruları kullanmak olacaktır.

TOYM Oyunlarını Geliřtirmek İsteyenler İin Birka Anahtar Soru:

- Bu oyunda geliřtirmeye alıřacađım yön/taktik/beceri nedir?
- Bu ortama en uygun olacak/hangi deđiřiklikleri/abartmaları yapabilirim?
- Bunu vurgulamak iin diđer sportlardan kullanabileceđim öđeler var mı?
- Öđrencilerime sormam gereken temel sorular nelerdir?
- Bütün öđrecilere bu soruları sorabilir miyim?
- Arata veya beceri yapımında bazı seenekleri sunmaya ihtiya duyuyor muyum?
- Oyunları ders ierisine nasıl yerleřtireceđim?
- Karmaşıklığı arttırmak iin hangi deđiřikliđi yapabilirim?
- Bu deđiřmeler iinde öđrencilere bazı seenekler sunabilir miyim?

TOYM'nin hem öđretmenler ve hem de öđrenciler iin ok sayıda yararları vardır. Öđretmenler, kendilerinin öđretmen olarak öđretilen bazı geleneksel yaklařımları etkilediđini düřünürler. Fakat, öđretmenlik süreci ve oyunlar hem öđretmenler ve hem de onların öđrencileri iin daha etkileyicidir (36).

TOYM'de soru sormayı etkili bir řekilde kullanmak gerekir. Tablo 2.3'de hentbol oyunlardaki taktik öđeler dikkate alınarak sorulabilecek sorular verilmiřtir.

Tablo 2.3 Oyunda Taktik Öğeler ve Sorulabilecek Sorular

TAKTİK ÖĞELERİ	SORULAR
Aldatma	Rakibin sola gitmesini nasıl sağlarsın?
Risk	Bu ortamda uzun pas riskli midir?
Şut seçimi ve rakibe göre yerleşme	Rakibin kale sahasına yakın, ne yapabilirsin?
Zaman	Son şuttan sonra tekrar pozisyon almak için kendine nasıl zaman verirsın?
Oyun safhası (kalan zaman)	Son iki dakikada iki gol geridesin.Bir sonraki hücumu nasıl gerçekleştireceğin?
Mekan (Mekansal farkındalık/ Alan yaratma)	Top almak için hangi alana koşmak en iyisidir? Bu takım arkadaşlarının bulunduğu yeri nasıl etkileyecektir?
Karar verme	Paylaşmak için en iyi seçenek hangisidir?
Alan belirleme	Sol elli oyuncuya karşı savunma yapmak için en iyi pozisyon nasıldır?
Savunma kalıbı (Rakibe ve ortama göre)	Alan savunması mı veya skorer oyuncunun ikili sıkıştırılmasının mı gerekli olduğunu düşünüyorsunuz?
Hücum açısını daraltma	Gole giden oyuncunun açısını nasıl daraltabilirsiniz?
Hücum kalıbı	Çizgiye doğru koşmak mı, yoksa alanı genişlemesine mi kullanmak iyi?
Sahip olmanın korunması	Rakipten uzaklaşmalı mısın? yoksa pas mı vermelisin?

Oyunları Seviyoruz, Fakat Teknikleri Ne Zaman Öğreteceğiz?

Birçok öğretmen, TOYM’de taktiğin ön planda olduğundan dolayı teknik üzerinde yeterince durulmadığından şikayet ederler. Bunlar kadar katı düşünmeyen bazı öğretmenler de, şu soruyu soruyorlar “Teknik öğretimi, TOYM ile nasıl birleştirilebilir?” Bu antrenörler oyun duyusu içerisinde tekniklerin az vurgulandığı kanısındadırlar.

Eğer tekniğin az vurgulanmasının nedeni olarak, oyun oynayarak kazandığımız yönleri (karar verme, tahmin etme- öncelleme, takım çalışması ve duyarlılık) kastediyorlarsa, “evet teknik az vurgulanmıştır”. Eğer, tekniğin az vurgulanmasının nedeni olarak tekniğin önemsiz görülmesini kastediyorlarsa o zaman bu doğru değildir ve TOYM ile bu kastedilmemektedir. Teknik geliştirme hayati derecede önemlidir (daha çok beceri daha çok tercih). Fakat bir sezon içinde bir teknik bölüme yer vererek pozitif bir etkiye sahip olacağımızı düşünmek saflık olur. Çoğu kez bunun oyunla bir ilişkisi yoktur ve tabi ki bireysel ihtiyaçlara önem vermez (36).

Oyunların içinde daima, rakip tarafından gelen meydan okumalara cevap veririz. Bir oyunu çok iyi ya da kötü oynayabilirsiniz. “Çok iyi”; katılım, taktiksel yaratıcılık, tahmin, algılama, takım çalışması, duruma ve kendi yeteneğine uygun teknik seçimi anlamına gelmektedir. “Kötü” ise; senin ve senin tekniğinin “güzel tanımlamasıyla” uyuşmadığı anlamına gelmektedir. Bizi ilgilendiren, spora katılımın geniş bir tabana oturtulması olduğu için, belki de devinışsel alan daha da az vurgulanmalıdır. Yüksek seviyedeki uygulayıcılarla (ya da potansiyelli olanlarla) çalıştığımızda, yüksek performansın diğer bir çok yönlerini ele alırken yine aynı gayretle teknik çalışmayı da ele almalıyız. Peki oyunu durdurmadan bir teknik bölüm uygulayacaksanız teknik öğretim nasıl yapılmalıdır? Teknik, öğrenci ihtiyaç hissettiğinde ve de zaman uygun olduğunda ele alınmalıdır. Örneğin ısınma bölümünde bir tekniğin öğretilmesi sakıncalı olabilir ve öğrenci ya da oyunun aşamasıyla uyuşmayabilir. Bu konuda tercih edilen yaklaşım, bireylerle ya da küçük gruplarla yapılacak bir çalışmanın altında (değiştirilmiş bir oyun ya da mini-oyun), onların ihtiyaçlarını (belki de teknik) göz önüne alarak hazırlanmış bir oyun olmalıdır. Değişik beceri gruplarıyla çalışan insanlar için “ideal” teknik üzerine yapılacak olan vurgu kaçınılmaz olarak gruptaki bir çok insanın ilgisini çekmeyecektir. Kısaca öğretmen, tekniğin her zaman ısınmadan sonra verileceğini varsaymaktan çok, ne zaman öğretilceği hakkında karar vermelidir (36).

Becerili olabilmek için, bir hareketi bir çok kez tekrarlamak zorundayız. Fakat, tekrarın oyuna özgü olduğundan emin olmamız gerekir ve oyuncular hareketi tekrar etmeyi istemesi konusunda yeterince motive edilmelidir. Küçük cepheli oyunları oynamak bunu yapmanın en iyi yoludur. Teknik öğretime ayrı bir yer veren

“gerçek oyunların içine tekniği iyi bir şekilde transfer edememe problemiyle” baş edebiliriz. Bu oyunların içinde öğretmenler, teknik yardıma ihtiyacı olan oyuncularla bireysel olarak çalışabilirler. Teknik merkez alınıyor ama az vurgulanıyor. Üst düzeydeki oyuncular, oyunun hızından dolayı hareketleri çok fazla düşünmeden yapmak zorundadırlar. Hareketin daha az farkında olan ve hareketi ayrı parçalara ayırmaktan sakınan insanların, teknikleri daha etkili öğrendiklerinin kanıtı vardır. Fakat bunun sadece oyunlarla olabileceğini varsayamayız. Herhangi bir öğretmenlik ortamında sadece teknik öğrenen öğrenciler olacaktır (diğer oyuncuları seyrederek ve deneme-yanılma yoluyla). Öğretmenin değerlendirmesinden yararlanmaya her zaman hazır olan öğrenciler ve de bunun için ayrı bir zaman ayırmanın en iyisi olduğunu düşünen oyuncular da olacaktır. TOYM’nin güzel tarafı, tek tek öğrencilerin dikkatini çekmeden ya da onları rahatsız etmeden, öğretmenin farklı seviyelerdeki teknik becerilerle uğraşabilmesidir. Bazı insanlar, bu yaklaşımı önerirken bizlerin, beceri analizi hakkında bir fikir sahibi olan öğretmenlere ihtiyacımız olmadığını düşündüğümüzü zannedebilirler. Tersine “doğal öğrenme” yaklaşımlarını hızlandırmak için, ne öğretileceği, bunun ne zaman ve nasıl öğretileceği hakkında ölçülü kararlar veren, bilgili, kavrayışlı öğretmenlere ihtiyacımız vardır. Tekniğin geliştirilmesi gerekir. Deneyimli öğretmenler bunu kolayca yapabilirler. Ancak deneyimsiz bir öğretmen, yapılacak teknik düzeltmeden emin değilse buna girmemesi daha iyi olur (en azından, kendi bilgi ve fiziksel becerisinin eksikliğinin anlaşılmasından dolayı itibar kaybedebilir). Tabi ki tehlikeli hareketlere karşı duyarlı olmalıyız ve güvenliği sağlamak için bazı talimatlar vermeliyiz. Ama, deneyimsiz öğretmenlere biraz bilgi vererek güvenliği sağlayacağını varsaymak tehlikelidir. Bir öğretmenin, öğrenciye bir hareketi değiştirmesini söylediğini düşünün ki bunu uygun olmayan bir yolla yaparsa büyük bir tehlike yaratabilir. Çoğunlukla çocuklar, antrenörlerinin kendilerini ikna etmediği sürece tehlikeli hareketleri yapmazlar (36).

Özetle, öğretmenin işinin bir kısmı da, insanları daha becerili yapmaktır. Beceri önemlidir. Bir tekniği oyuncunun gelişim aşamasını ve de oyunu dikkate almadan, bir sezonda ayrı bir zaman ayırarak yapılacak bir çalışmanın en iyisi olduğunu kabul eden varsayıma şüpheyle bakılmalıdır. Tekniği öğretmenin en iyi yolunun, tekniğin oyunun bir yerinde herkesle birlikte uygulanması olduğunu

varsayan düşünce, grup yönetiminin ihtiyaçlarına karşılık verebilir ama, muhtemel bireysel ihtiyaçlara karşılık vermeyecektir. Buna ek olarak, tekniğe yapılan vurgu çoğu kez oyunların sunduğu diğer deneyim ve öğrenim olanakları pahasıdır ve neden oyunları nasıl öğreteceğimiz konusuna daha çok önem vermek zorunda olduğumuzu görebilirsiniz.

Bir ilköğretim okulu beden eğitimi öğretmeninin dersindeki taktik oyun yaklaşımı kullanılması üzerine görüşleri şöyledir (11).

“Birkaç yıl öncesine kadar, teknik becerileri topu duvara vurma, paslaşma gibi oyun dışında öğretiyordum. Ama voleybolda hiçbir zaman topu kendine atamazsın yada duvarla oynayamazsın. Öğrencilerime voleybolda, oyun içinde becerilerini nasıl kullanacaklarını hiç öğretmedim. Ancak son üç yılda beceri öğretme yöntemimi değiştirmeye başladım. Asıl amaç hala beceri gelişimi ama şimdi becerileri oyunda uygulanabileceği şekliyle öğretiyorum. Örneğin basketbolda iki çizgi arasından geçmeyi öğretmek yerine, bir noktadan kanada yada potaya geçmeyi öğrettim. Bu da beceri gelişmesidir.

Geçen yıl içerisinde birine beceri teknik eğitim yaklaşımı, diğerine taktik oyun yaklaşımını kullanmak üzere iki tane altıncı sınıfa futbol öğretme fırsatı buldum. Her iki sınıfta daha becerili olmadı ama taktiksel yaklaşım sınıfı oyun içinde daha iyi performans gösterdi. Beceri geliştirme öğrencileri topun pozisyonunu korumada ve elinde top olan oyuncuyu desteklemede zorluk çekerken taktiksel yaklaşım öğrencileri topun pozisyonunu koruyabildi ve oyun sürecinde birbirini desteklediler. Öğrencilerimin beceri geliştirme seviyesindeki az katkımın farkına varmam, felsefi görüşümü yeniden gözden geçirmeme sebep oldu. Artık öğrencilerimden özel bir beceri yeterliliği seviyesi beklemiyorum. Beklentim daha çok oyun içinde çeşitli taktiksel yöntemlerden faydalanılmasıdır. Amacım beceriyi oyun içinde taktiklerin üstesinden gelmek için kullanmaktır. Bu, oyunla ilgili taktik ve becerilerle ilgilenen öğrencilerde sonuç verdi. Oyun dışında beceri üzerinde çalışan öğrencilerimde değil.

Konu öğrencilerimi değerlendirmeye geldiğinde, taktiksel yaklaşım bana otantik değerlendirmeyi yani öğrencileri oyun sürecinde taktik problemlerini yada teknik becerilerini kullanırken değerlendirmeyi sağladı. Sadece oyun öğrencilerimin performans seviyesini değerlendirme, amacım haline geldi. Öğrenciler oynarken,

onların taktik problemlerini çözebilme seviyesini ve taktik problemin uygulama sürecinde onların teknik becerilerini gözledim. Örneğin, eğer öğrenciler beş ardışık pası top savunmanın takımının eline geçmeden yapabiliyorsa, topun pozisyonunu koruma probleminde başarı sağladılar. Pratik değerlendirmeye ek olarak, öğrencilere taktik problemleri ve teknik becerilerden yazılı testler yapıldı.

Avantajları ve Zorlukları

Eğer amacım öğrencilere oyunu daha iyi oynatmaksa, oynamalarına izin vermem eleştiriye açık. Öğrencilerimin oyunu oynamak ve taktik problemlerini çözmek için daha çok fırsatları olduğundan oyunu daha iyi anlamış görünüyorlar. Teknik yetenek çalışması yine geçerli ama oyun dışında değil. Her zaman oyunun içinde olacağı gibi ve genelde taktik problemlerini çözmeye yönelik olarak uygulanmalı. Öğrenciler heyecanlı, pozitif ve gitmeye hazırlar çünkü oyunu oynamaya başlayacaklarını biliyorlar. Artık “Bu gün oyun oynayacak mıyız?” sorusuyla karşılaşmıyorum.

Pratik yaparken öğrenciler etkin olurlar ve hem bilişsel hem psiko-motor olarak daha iyi yararlanırlar. Oyunda yeteneklerini kullandıkları sürece geliştirirler ve çizgide işaret için beklemesler. Taktiksel yaklaşımın en önemli avantajı, taktiksel problemlerin diğer hücum oyunlarına da uygulanmasıdır. Örneğin futbol birimi frizbiye benzer ve taktiksel problemleri anlamak bir oyundan diğerine geçiş gibi görülür. Frizbi oyunu boyunca, öğrenciler frizbinin pozisyonunu korumak ve oynayanı desteklemek gibi taktiksel problemleri daha kolay tanımlar ve çözerler. Öğrenciler sıklıkla frizbinin futbola nasıl benzediği hakkında yorum yaparlar ve öğrenme sürecinde ne, neden, nasıl sorularını cevaplamada daha hızlı olurlar. Taktiksel yaklaşım bana eğitimcilerimin programında olmayan bir yöntemle düşünmemi öğretti. Bu yaklaşım, oyun içindeki taktiksel problemleri düşünmemi ve teknik yeteneklerle taktiksel problemleri içeren bir ön çalışma geliştirmemi sağladı. Öğrencilerinin yeteneklerini geliştirmek istiyorsan bu yaklaşımı, oyunla ilgili yetenek alıştırmalarıyla başlayarak ve oyunu taktiksel bir yöntemler çalışarak kullanabilirsin. Teknik beceri geliştirmek için bu durumun oyun dışı çalışmaktan daha faydalı olduğunu benim gibi sende kavrayacaksın. Bu yaklaşım, oyun ve oyun şekilleri için normalden daha küçük olan alan ve sahaları temsil ettiği için, birçok

küçük guruba öğretirken rahat hissedersin. Bunu kurallı alanlardaki kurallı oyunlardan daha kolay bulursun.

Oyun öğretme yolum zorlu bir çaba oldu bana ve öğrencilerime taktiksel yaklaşım daha faydalı geldi. Bana beceri öğretimindeki felsefi görüşümü yeniden düşündürdü. Beceri yeterliliği benim asıl odak noktamın olmasına rağmen, sınıflarında asla bir sonuç değil. Şimdi oyun performanslarında ve oyunu anlamalarındaki ilerleme öğrencilerimde görülebilir. Başardığımı düşünüyorum ve öğrencilerim de başardılar ve şimdi beden eğitimden zevk alıyorlar. Son bir öneri: Becerileri oyun dışı egzersizlerle öğretiyorsan, oyun içindeki benzer durumlarda öğretmeye başla. Bunu dene. Öğrencilerin kazanacak ve takibi sende”.

Yukarıdaki görüşler içerisinde TOYM'nin kuvvetli ve zayıf yönlerinden de söz edilmektedir. Chandler, (25) de Taktik Oyun Yaklaşımının kuvvetli ve zayıf olduğu yanlarını şöyle sıralamaktadır;

Kuvvetli yanlar:

- Hem öğrenme hem de motivasyon teorisini göz önünde bulundurur.
- Hem derin bilgiyi hem de bu bilgiyi gösterme kabiliyetini besleyen bir yaklaşım, ustalık geliştirirken daha başarılı olacaktır.
- Öğrencilere motivasyona katkıda bulunan bir yaklaşım sunar.
- İleri oyun oynama kabiliyetinin geleneksel yöntemlerden daha anlaşılabilir olduğu görülmüştür.

Zayıf Yönleri:

- Öğretmenlerin, oyunların derin yapıları, etkinliklerin dört kategorisi ve bunlar arasındaki ilişki hakkında tamamen doğru bir bilgi birikimine sahip olmaları gereklidir.

Diğer taraftan Bunker-Thorp 1982 yılında ilk defa Taktik Oyun Yaklaşımını, teknik ağırlıklı geleneksel öğretim yaklaşma bir alternatif olarak sunduğu günden beri, TOYM öğretmenlerden antrenörlerden ve araştırmacılardan geniş ilgi toplamıştır. Bunker-Thorp yaklaşımında gelişmeler olurken, Griffin, Oslin ve Mitchell (85) ve Grehaig ve Godbout (45) gibi araştırmacıların yaklaşımlarında da gelişmeler oldu. Ancak Bunker-Thorp modelini gözden geçirmeye yönelik hiçbir girişim olmadı. Halbuki günümüzde eğitim öğretim teorisinde önemli gelişmeler olmaktadır. Metzler (82) ve Rink (103) öğretim stratejilerinin öğrenim teorisinin

üzerine kurulması gerektiğini savunmuşlardır; çünkü öğrenimin nasıl gerçekleşeceğini anlamadan öğretmenler dersten beklenen sonucu almayı bekleyemezler. Metzler'in söylediği gibi, TOYM öğrencilerin oyun oynama kabiliyetini geliştirmeye yönelik bir öğretim yaklaşımıdır. Bu açıdan öğrenimle ilgili bir bakış açısı, modelin altını çizer. Bu bakış açısı henüz geliştirilme aşamasındadır. Buna rağmen TOYM'nin felsefesi ve psikolojik yönleriyle ilgili erken dönem çalışmaları olmuştur (69, 94). Bu çalışmalardan çıkan sonuçlar;

- a. TOYM'nin öğretmenler ve antrenörlerin, bir öğretim biçimi olarak yaygın biçimde kullanıyor olmalarıdır (6, 25, 35, 51).
- b. Metzler (2000), beden eğitimindeki eğitim yaklaşımlarından birisi olarak görülmesi gereken, TOYM'nin bir tartışmasını sunar. Bunun yanı sıra öğretim yaklaşımları öğretmenlere beden eğitimine dair bazı özel yaklaşımları nasıl uygulamaya dökceklerini gösterir.
- c. Öğretmenlerin ve antrenörlerin modeli nasıl kullanacağıyla TOYM yaklaşımında genelde söz konusu olduğu gibi, oyuncuların daha fazla deneyim kazanacağı konusuyla ilgili daha çok araştırma yapılması gerekir.

Beden eğitimi araştırmacıları, TOYM yaklaşımındaki gibi oyun oynamayı öğrenme yaklaşımlarının belirli yapıcı ve bilişsel teorilerle büyük ölçüde bağlantılı olabileceğini savunmuşlardır (34, 70, 104). Bu teorik yaklaşımlar oyunların oynayabileceği sosyal, kültürel ve beden eğitimi konuları üzerinde durmuşlardır. Aynı zamanda oyun oynamayı öğrenmenin, stratejik düşünmenin problem çözme gibi özellik gerektirdiğini göstermiştir. Bunlar oyunun gerektirdiği fakat yeterince önemsenmeyen iki bilişsel gelişime önemli ölçüde katkıda bulunduğuna dair sağlam kanıtlar savunmaktadırlar.

Öte yandan, taktik oyun yaklaşımının önemli bir boyutu da oyun performansının değerlendirilmesi ile ilgilidir. Bütün takım sporlarında, oyun performansını değerlendirmek önemli bir yer tutar. Bu değerlendirme sırasında hem bireysel ve hem de takım değerlendirmesi yapılır. Uzun süreden beri yapılagelen bu değerlendirmeler daha çok müsabakanın teknik analizleri şeklinde yapılmakta idi. Bu değerlendirme oyunla ilgili olarak bir takım bilgiler vermesine karşın daha çok tekniğin değerlendirilmesinin yapıldığı bir değerlendirme şeklidir. Elbette ki oyun

sporlarında teknik önemlidir. Ancak teknik tek başına performansı belirlemede yetersiz kalır. Bu nedenle teknikle birlikte taktiğin de değerlendirildiği değerlendirme şekillerine ihtiyaç vardır.

2.4. Oyun Performansının Değerlendirilmesi

Taborsky (121), oyun performansını, oyun taktiklerinin derecesinin şekillendirildiği bir maçta bir oyuncu veya oyuncu grubu tarafından yapılan hareketlerin tamamı olarak tanımlanmaktadır (121).

Maksimum oyun performansı eğitim aşamasının en temel ve en son hedefidir. Bu yüzden oyuncuların ve takımın performansının sürekli değerlendirilmesi şu anki durum ve uzun vadedeki hedef arasındaki farkın belirlenmesinde temel teşkil etmektedir. Bu demek oluyor ki performansın periyodik olarak değerlendirilmesi de oyuncuların işlevsel olarak yönlendirilmesinde belirleyici bir etkidir (121).

Taborsky, hentbol oyunun performansını formüle ederken, bir bireyin skorunu iki pozitif (pozitif puanların tümü P_i ve oynanılan sürenin yarısı M_i), bir negatif sonucunun ortalaması olarak hesaplamaktadır (negatif puanların tümü N_i). $V_i = \Sigma P_i + (1/2 M_i) + \Sigma N_i$. Sonuçta bütün takımın performansı, bütün oyuncuların skorlarının aritmetik ortalaması alınarak yapılır ($V_t = \Sigma V_i$) (121).

Allison ve Thorpe (1), temel olarak badminton, baseball, basketbol ve hockey'deki motor gelişimi incelemek için yapılan testler, oyunların kontrol aşamalarına ve oyunun durumlarına açık olmayan koşullar altındaki uygulamalara yönelir. Benzer şekilde bilgi ağırlıklı testler; geliştirilmeye ve mevcut oyun kuralları bilgisine dayanan serilerden, tekniklerin biyomekanik açılarından ve oyun taktiklerinden uyarlanmaya eğilimlidir.

Herhangi bir oyun eğitiminin temel amacı öğrencinin oyun performansını artırmak ve onları daha sağlıklı bir yaşama götürebilecek olan oyunlardan zevk almalarını ve oyunlara katılımlarını artırmaktır. Oyun performansının ve bilgiye dayalı, etkili konuların değerlendirilmesi zordur. Çünkü oyun oynamak; sadece motor yetenekleri kullanmak ve basit yazılı testlerden çok daha zordur.

Oyunların öğretim modellerini araştırmaya ilgi devam ettikçe, daha yeni ve daha özel değerlendirme araçları gelişir. Örneğin, oyun performansını değerlendirme alanında oyuncular topa sahip değilken, onların yeteneklerini uygulama ve hareket kararlarıyla ilgili yeni araçlar geliştiriliyor. Oyun boyunca yetenek uygulaması

özellikle değerlendirilmektedir, ki bu açık oyun boyunca uygulama analizlerinde daha stabil olan önceki test etme durumlarından daha uygundur. Güney Carolina Üniversitesi'nde bir grup araştırmacı badminton çalışmaları için oyun boyunca farklı vuruşların sonuçlarından ziyade yöntemin karakterlerini analiz eden araçları geliştirmişlerdir. Benzer şekilde “ The sport skill process variable assesment” açık oyun boyunca oyuncuların yöntem çeşitlerini ölçmek amacıyla geliştirilmiştir (1).

Oyuncu tarafından harcanan zaman miktarının top kullanmaksızın hücum yapmak, alanı korumak, bir pasa karşı koymak yada pası kabul etmek için yapılan bir hareket olarak ortaya çıktığını anlayan araştırmacılar, oyunun taktik elementlerinin anlaşıldığını gösteren performans davranışlarını kodlayan ve hesaba katan antrenmanlarda geliştirmektedirler. Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği (The game performance assesment instrument) saldırı oyunlarında kullanılabilir mi diye test edilmektedir. Bu; a) Oyuncuların boş yerlerde pas almaları ve boş yere hücum yapmaları b)Topa sahip olan ve hedef üzerine şut çekme doğruluğunu içeren karar veren oyunculara c)Topu ilerleten ve onu daha avantajlı pozisyonlarda bulunan oyunculara pas veren oyunculara karşı duyarlıdır. Güney Carolina Üniversitesi grubu badminton çalışmalarında oyuncuların kort üzerinde şutun doğruluğu ve hücum yapma ve sahayı savunmalarıyla ilgili pozisyonlarına yardımcı olacak file/duvar oyunları için bir araç geliştirdiler. McPherson Fransa (81) tenis alanında bir oyun süresince teknik uygulamanın değerlendirilmesi için kullanılan araçların gelişmesini gösterir (81).

Oyun performansını değerlendirmek için bir çok ölçek geliştirilmiştir (15, 41, 42, 46, 47, 48, 52, 53, 54, 71, 84, 85, 98, 99, 105, 106, 117, 119). Ancak hentbol için en uygun ölçek; Griffin, Mitchell, Oslin tarafından geliştirilen Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği'dir (Game Performance Assesment Instrumant, GPAI) (50).

GPAI taktiksel anlamayı gösteren oyun performansı davranışlarını ve aynı zamanda oyuncunun uygun yeteneklerini uygulayarak ve seçerek taktiksel problemi çözme yeteneğini ölçmek için geliştirilen çok boyutlu bir sistemdir. GPAI bireysel oyun performans bileşenlerinin (karar verme, yetenek oluşturma ve destek) yada takım performansının analizlerini sağlar. Bireysel oyun performansı bileşenleri, geçerliliği ve güvenilirliği belirlemek için uzmanlar tarafından geliştirilmiş ve

değerlendirilmiştir. GPAI protokolü 3 kategorideki oyunlarda test edilmiştir. Bunlar hücum oyunları (futbol , basketbol ve hentbol), file/duvar oyunları (voleybol) ve alan koşu ve skor oyunları (softball). Geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları orta okul beden eğitimi öğretmenleri ve altıncı sınıf öğrencileri kullanılarak üç ayrı çalışma aracılığıyla test edilmiştir. Bu çalışmaların sonunda GPAI'nın geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu kanıtlanmıştır (50).

2.4.1. Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği (GPAI)

GPAI, öğretmenlerin ve araştırmacıların, performans davranışlarını gözlemek ve kodlamak suretiyle taktik problemlerin farkına varılmasını sağlayan bir ölçme aracıdır. Her oyun kategorisiyle ilgili olarak öğretmenler ve araştırmacılar oyun performansı bileşenlerini gözlerler. Dört kategoriye ayrılan oyunlarla ilgili olarak, oyun performansı bileşenlerini gözleyerek oyun performansını ortaya koymayı amaçlarlar. Yedi oyun bileşenini belirledikten sonra, her bileşen uzmanlar tarafından tanımlanır ve formüle edilir, üzerinde tartışılır ve son şekli verilir. Uzmanlar videoya kaydedilmiş görüntüler üzerinden performans ölçümelerini birbirinden bağımsız olarak yaparlar ve hesaplarlar.

Bütün bu bileşenler oyun performansı ile ilgilidir. Ancak her oyunda bütün bileşenlerin kullanılmasına gerek yoktur. Örneğin başarılı bir futbol performansı için bütün bileşenlerin temel olması beklenir. Diğer bir deyişle bütün alan koşu ve skor oyunlarında örneğin softball gibi savunma ile ilgili bütün bileşenler önemlidir. GPAI esnek bir gözlem aracı olarak gerek video ile kaydedilmek, gerekse de serbest gözlem aracı olarak mücadele sporlarında, duvar file oyunlarında, alan koşu / skor oyunları ve hedef oyunları için geliştirilmiştir. Öğretmenler ve araştırmacılar çalıştıkları oyunla ilgili olarak yukarıda belirtilen yedi bileşenden gerekli olanları gözlemek üzere seçebilirler. Örneğin eğer basketbol ünitesi ile ilgili ise öğretmen şuta odaklanır ve böylece beceri gelişimini ve desteklemeyi alır. Değerlendirmesine sadece bu iki bileşeni alır. GPAI özellikle daha kullanışlı hale getirmek için kolaylaştırılmıştır. GPAI takım performansını ölçtüğü gibi, oyun performansının bireysel bileşenlerini ölçmek amacıyla da kullanılabilir. (52, 56, 82).

2.4.2. Hentbol Oyun Performansının Temel Özellikleri:

Hentbol oyununda oyun performansı şu şekilde karakterize edilebilir: Olağandışı durumlarda çeşitli sahalardaki zor hareketleri içeren oyunlar, çok sayıda psiko-motor yetenekler, yaratıcı teknik kombinasyonlar, rakip takımın beklentileri, niyetleri ve en uygun taktik seçimleri ve grup içindeki görev dağılımı (122).

En iyi büyükler yarışmasında, takımlar 60-70 kere hücum ve 60-70 savunma hareketinde bulunurlar. Maç süresi içindeki hücum ve savunma periyotları içerik, süre ve sonuçlar göz önüne alındığında çok az farklılık gösterir. Oyuncuların bireysel olarak sergiledikleri performanslar onların maçtaki görevlerine ve oynadıkları süreye bağlıdır (yedeklik, oyundan atılma, diskalifiye...). Oyundaki hareketler düzensiz zaman aralıklarında ve değişken yoğunluklarda sergilenir.

Uzun dönemli pedagojik araştırmalar üst seviye oyuncular ve takımlar için şu gibi oyun performansı özelliklerini ortaya koymaktadır: Yüksek standartlardaki oyun merkezli fiziksel ve zihinsel durumlar, oyunculara rakip üzerinde saldırgan ve savunmacı baskı oluşturmaları için süre giden bir çabayla birlikte, dinamik hareketlilik göstermelerini de sağlamaktadır. Oyuna maksimum düzeyde katılım, rakip takım oyuncularıyla sık sık girilen fiziksel kontak, çarpışma ve düşüşlere karşı direnç, oyun içinde aniden ve çabukça değişen ve sıklıkla baskıcı olan durumlarla başa çıkabilme yeteneği de ikinci derecede önemi olan özelliklerdir. Takım olarak ele alındığında ise, en önemli faktör oyuncuların tamamen bütünleşmiş bir takım için hazır olabirlikleridir ki bu da katı bir disiplini konsantrasyon ve karşılıklı iletişimi seferber edebilme olarak edilebilir (121).

Hentbol oyunu baz alınarak hazırlanmış bir değerlendirme ölçeği aşağıdaki gibidir.

Oyun Performansı Değerlendirme Aracı (GPAI)

Hentbol Ünitesi İçin 6/7. Sınıf

İşaret ve çeteleme Formu:

Taktik Problem	Kara Verme		Boşluğa Hareketlenme	
	Etkili	Etkisiz	Etkili	Etkisiz
Adı				

Etkili karar verme

Toplu Beceriler

- Açık alandaki oyuncuya pas verme.
- Pası alan kişi tarafından kolay tutulabilmesi için topun uygun şekilde pas verilmesi.
- Yüksek düzeyde doğruluk.

Topsuz hareketler

- Topu taşıyan oyuncu ile iletişim kurma.
- Hedef gösterme, pas için işaret verme ve sözel bilgilendirme.
- Pastan sonra, topu taşıyan yeni sporcuyla destekleyen hareket veya boşluk yaratma.

Boşluğa Etkili hareket

Toplu Beceriler

- Boş alan yaratan oyuncuya pas verme.
- Pozisyon yaratmak için top tutma.

Topsuz Hareketler

- Boş alanı görme ve oraya doğru yönelme.
- Mümkün olduğu kadar fazla uygun oyun alanını kullanma.

Yüzdeler:

Karar Verme Yüzdesi: $[100 \div (\text{etkili} + \text{etkisiz})] \times \text{etkili}$

Boşluğa gitme yüzdesi: $[100 \div (\text{etkili} + \text{etkisiz})] \times \text{etkili}$

(Harvey, 2003).

2.5. Hentbol Oyunu

Hentbol bir takım sporu olarak, rakip kaleye fazla gol atmaya dayanan bir oyundur (43, 59, 119, 120, 122). Tüm alan ve hücum oyunlarında olduğu gibi hentbol oyunda da temel amaçlar, topa sahip olmak, hücum etmek ve hücumu önlemek, sayı yapmak ve sayıyı önlemektir. Bell ve Hopper (10), öğrencilerin bu amaçlara nasıl ulaşabileceğini anlatırken çeşitli yöntemler kullanmaktadır. Topa

sahip olmak için öncelikle öğrencilere, içinde savunma oyuncusu olmayan bir alana geçmeleri, böylece kendilerine takım arkadaşları tarafından desteklenen bir üçgen oluşturmaları öğretilmektedir. Öğrencilerin bu oyunlarda sabit bir başarı edinebilmeleri için benzer yöntemlerden yararlanılmaktadır. Öğretmenlerin oyun öğretimini iyi şekilde anlayıp öğrencilerin gelişimine katkıda bulunacak oyunları seçmeleri hedeflenmektedir. Ayrıca öğretmenler devamlı olarak öğrenci başarısının ya da başarısızlığının nedenlerini sorgularken öğrencilerin bu soruları yanıtlaması hedeflenmektedir. Yanıtlar, öğrencinin oyunu anlayışını kolaylaştıracaktır.

Hentbol oyunu, altı saha oyuncusu ve bir kaleciden oluşan iki takımın, birbirlerinin kalesine gol atmak için ve kendi kalelerine atılacak golleri engellemek için sürekli vücut vucuda mücadelenin olduğu bir takım sporudur (119). Golü atma ve golü önleme ile ilgili bireysel, grup ve takım davranışlarını içeren oyun, çok üst düzeyde karar verme, işbirliği ve sorumluluk üstlenme davranışlarını gerektirmektedir. Bir takımın ortalama hücum süresi 20 saniyelere kadar düşmüştür (122).

Hentbol oyunu ile ilgili olarak Şahin (119) şunları aktarmaktadır: Hentbol oyununda gol atma davranışlarının tamamına hücum, golü önleme davranışlarının tamamına da savunma adı verilir. Hücum ve savunma davranışları dikkate alındığında bireysel olarak her bir oyuncunun yapacağı görevler olduğu gibi, grup olarak yerine getirilmesi gereken ve takım olarak yerine getirilmesi gereken davranışlar söz konusudur. Hücumla ilgili bireysel olarak yapılması gereken davranışlar bireysel hücum davranışları şeklinde adlandırılırlar. Bunlar;

- a. Topsuz hareketler: Koşma, yön değiştirme vb.
- b. Topla hareketler: Top tutmalar, top sürme, paslar, aldatmalar ve kale atışlarıdır.

Savunma ile ilgili bireysel görevler içerisinde; Temel duruş, temel hareketler, topsuz oyuncunun savunulması, toplu oyuncunun savunulması, top çelme ve blok konuları vardır.

Hentbolda grup davranışlarından bahsetmeye başladığımızda ağırlıklı olarak, taktik konularına girmek gerekmektedir. Hücumdaki grup davranışları “grup hücum elementleri” şeklinde adlandırılır ve bunlar içerisinde; Piston hareketi, düz dalma, çapraz geçiş ve perdeleme gibi taktik elementler söz konusudur. Diğer taraftan,

savunmadaki grup davranışları da “grup savunması” şeklinde adlandırılır. Grup savunması içerisinde de; Öne çıkma – emniyete alma, eş değişme – eş aktarma ve çoklu blok gibi taktik elementler söz konusudur.

Hentbol oyununu takım açısından analiz ettiğimizde de, hentbol oyununda takım hücumu ve takım savunması ayırımını yapmak gerekir. Takım hücumu içerisinde; Hızlı hücum, hızlı oyun, sistem hücumu (tek ve çift pivotlu hücum) ile özel durumlarda hücum (azlıkta ve çoklukta hücum) söz konusu iken takım savunması içerisinde; Geri çekilme, hızlı hücumun engellenmesi, bir sistem içerisinde savunma (Adam adama savunma: Tam sahada, yarım sahada ve 9-10 metrede, bölge savunması: 6:0, 5:1, 3:2:1, 4:2, 3:3 ve 1:5 bölge savunmaları ve kombine savunma: 5:0+1, 4:0+2) ile özel durumlarda savunma (azlıkta ve çoklukta savunma) konuları vardır (59, 119, 120).

Hentbol oyununda oyuncular, saha oyuncusu ve kaleci olarak ikiye ayrılırlar. Yukarıda bahsedilen hücum ve savunma davranışları daha çok saha oyuncularını ilgilendiren görevleri içerir. Kaleciler isterlerse, kale alanını terk ederek saha oyuncuları gibi oynayabilirler. Ancak kalecilerin birincil görevleri kalelerine gelen topları savunmak ve hızlı hücumu başlatmaktır. Hentbol oyuncusu, kısa sürede gerçekleşecek olan bir sürü aksiyondan başarı ile çıkabilmek için iyi eğitilmiş, kendi kendine karar verebilen, sorumluluk alabilen, arkadaşlarıyla işbirliği yapabilen, bireysel olarak ya da takım arkadaşlarıyla oyun içerisinde karşılaştığı problemleri kısa sürede çözebilen bir sporcu olmak durumundadır (119). Bu şekilde yetişmiş bir sporcu da ancak verilecek iyi eğitimle mümkün olabilir.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın grubu, deney deseni, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizi yer almaktadır.

3.1. Araştırma Grubu

Araştırmada deneysel yöntem kullanıldığından evren ve örneklem tayinine gidilmemiş, çalışma yapılan grup “Araştırma Grubu” olarak isimlendirilmiştir. Araştırma grubunu, Batıkent’te bulunan Orhan Eren ve Vakıf İlköğretim Okulu 2006-2007 öğretim yılı bahar dönemi 5. sınıf öğrencilerinden toplam 26 erkek öğrenci oluşturmuştur.

Deney grubu (Taktik Oyun Yaklaşımının uygulandığı grup) 14 öğrenciden, Kontrol grubu (Geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı grup) 12 öğrenciden oluşmuştur.

Grupların denkliğinin sınanması için araştırmaya katılan gruplar; yaş, boy uzunluğu, el büyüklüğü, kol genişliği, 30 metre hız koşusu, 30 metre top sürme (hentbol topu ile), durarak uzun atlama ve uzağa top atma özellikleri açısından test edilmiştir. Bu testler hentbol sporunda yetenek seçiminde de kullanılan testler olduğu için tercih edilmiştir (43). Diğer taraftan grupların denkliğine bilişsel ve devinişsel alanlar için de bilgi ve beceriye yönelik olarak bakılmış olup ön test ve son testte kullanılan testler kullanılmıştır.

Deney ve kontrol gruplarının, antropometrik özelliklerle ilişkili denkliğine ilişkin ortalama, standart sapma ve Mann Whitney U testi sonuçları tablo 3.1’de verilmiştir.

Tablo 3.1. Deney ve kontrol gruplarının, antropometrik özelliklerle ilişkili denkliğine ilişkin ortalama, standart sapma ve Mann Whitney U testi sonuçları

	Grup	N	Ortalama	Standart Sapma	Mann-Whitney U	Z	P
Yaş	Deney grubu	14	11,000	0,000	84,000	0,000	1,000
	Kontrol grubu	12	11,000	0,000			
Boy Uzunluğu	Deney grubu	14	141,828	7,172	74,000	-0,515	0,607
	Kontrol grubu	12	141,108	9,184			
El Büyüklüğü	Deney grubu	14	15,171	0,767	47,500	-1,881	0,060
	Kontrol grubu	12	15,841	0,883			
Kol Genişliği	Deney grubu	14	142,142	8,601	81,500	-0,129	0,897
	Kontrol grubu	12	142,833	6,712			
30 Metre Hız Koşusu	Deney grubu	14	5,937	0,352	73,000	-0,566	0,571
	Kontrol grubu	12	6,070	0,508			
30 Metre Top Sürme	Deney grubu	14	7,123	0,495	74,000	-0,515	0,607
	Kontrol grubu	12	7,254	1,095			
Durarak Uzun Atlama	Deney grubu	14	127,142	11,627	49,000	-1,803	0,071
	Kontrol grubu	12	134,083	10,849			
Uzağa Top Atma	Deney grubu	14	12,099	2,000	60,000	-1,235	0,217
	Kontrol grubu	12	13,294	3,993			

P<0.05

Tablo 3.1 incelendiğinde; Deney grubu ile kontrol grubu arasında yaşlar, boy uzunlukları, el büyüklükleri, kol genişlikleri, 30 metre sürat, 30 metre top sürme, durarak uzun atlama, uzağa top atma testleri bakımından anlamlı farklılık bulunamadığı görülmektedir ($p>0.05$). Bu sonuçlara göre deney ve kontrol gruplarının hentbol oyununu yordayıcı özellikler açısından denk oldukları söylenebilir.

Deney ve kontrol gruplarının, bilişsel ve devinişsel alanla ilişkili denkliğine ilişkin ortalama, standart sapma ve Mann Whitney U testi sonuçları tablo 3.2’de verilmiştir.

Tablo 3.2. Deney ve kontrol gruplarının, bilişsel ve devinişsel alanla ilişkili denkliğine ilişkin ortalama, standart sapma ve Mann Whitney U testi sonuçları

	Grup	N	Ortalama	Standart Sapma	Mann-Whitney U	Z	P
Bilişsel alan testi	Deney grubu	14	8,785	3,620	79,500	- 0,233	0,815
	Kontrol grubu	12	9,666	2,059			
Hedef vurma testi	Deney grubu	14	1,000	0,679	73,000	- 0,610	0,542
	Kontrol grubu	12	0,833	0,834			
Temel atış becerisi	Deney grubu	14	0,535	1,046	69,000	- 0,883	0,377
	Kontrol grubu	12	0,667	0,807			
Sıçrayarak atış becerisi	Deney grubu	14	0,178	0,668	70,500	- 1,106	0,269
	Kontrol grubu	12	0,208	0,450			
Aldatma becerisi	Deney grubu	14	0,607	0,858	70,000	- 0,785	0,432
	Kontrol grubu	12	1,000	1,148			
Top sürme becerisi	Deney grubu	14	0,678	0,822	81,000	- 0,164	0,870
	Kontrol grubu	12	0,708	0,838			

$P > 0.05$

Tablo 3.2. incelendiğinde; Deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin bilişsel alan, hedef vurma, temel atış becerisi, sıçrayarak atış becerisi aldatma becerisi, top sürme becerisi puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p > 0.05$). Bu sonuçlara göre deney ve kontrol gruplarının bilişsel ve devinişsel özellikler açısından denk oldukları söylenebilir.

3.2. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada grupların denkliğinin tayini ile ön test ve son testinde kullanılan ölçme araçlarının geliştirilmesi ve hazırlanması aşağıdaki şekilde yapılmıştır.

3.2.1. Antropometrik Özelliklerin Ölçülmesinde Kullanılan Veri Toplama Araçları

Deney ve kontrol gruplarının denkliğini belirlemede kullanılan testlerden olan antropometrik ölçümler sırasında; el büyüklüğü, boy uzunluğu ve kol genişliği

ölçümleri Holtain marka kaliper aleti ile (141), (117), 30 metre sürat ve 30 metre top sürme testleri Tümer Elektronik Firması tarafından geliştirilen fotosel aleti ile, durarak uzun atlama ve uzağa top atma ise çelik metre ile ölçülmüştür.

3.2.2. Bilişsel Alanla İlgili Veri Toplama Araçları

Bilişsel Alan Testi (Çoktan seçmeli test. Ek 1).

Hem grupların denkliğinin belirlenmesinde ve hem de ön test-son test olarak kullanılan bu test hazırlanırken aşağıdaki işlemler yapılmıştır (8, 33).

1. Hentbol ünitesi ile ilgili hedef ve davranışlar belirlenmiştir.
2. Alanla ilgili çağdaş ve son kaynaklar okunarak çoktan seçmeli (4 seçenekli) 30 soru maddesi hazırlanmıştır.
3. Hazırlanan bu soruların kapsam geçerliği konusunda üç uzmandan görüş alınmıştır.
4. Uzmanlardan alınan görüşlere göre soru sayısı 22 ye düşürülmüştür.
5. Denemelik test hazırlanarak yönergesi oluşturulmuştur.
6. Hazırlanan test güvenirlik çalışması için 11-12 yaşlarında 361 öğrenciye uygulanmıştır.
7. Her bir soru için madde analizi yapılmıştır.
8. Testin güvenirlik katsayısı hesaplanmış olup güvenirlik 0.83 olarak bulunmuştur.

Bilişsel alan testinin güvenirliğinin hesaplanması amacıyla yapılan KR-20 testinin sonuçları tablo 3.3 'te verilmiştir.

Tablo 3.3. Bilişsel alan testinin güvenirliğinin hesaplanması amacıyla yapılan KR-20 testinin sonuçları

	N	N	KR-20
BİLİŞSEL ALAN TESTİ	361	27	0.83

Tabloda da görüldüğü gibi güvenirlik katsayısı 0.83 olarak bulunmuştur. Bu sonuç bilişsel alan testinin güvenilir olduğunu göstermektedir.

3.2.3. Devinişsel Alanla İlgili Veri Toplama Araçları (Ek 2)

A. Devinişsel alan becerileriden temel atış, sıçrayarak atış, top sürme ve aldatma becerilerinin ölçülmesinde kullanılacak gözlem formu hazırlanırken;

1. Söz konusu beceriler ile ilgili literatür taraması yapılarak beceriler analiz edilmiş, (12, 68, 89, 96, 111, 116, 122, 123, 129, 141),

2. Gözlenen davranışların puanlamasını yapabilmek için bir araç ve yönergesi hazırlanmış,

3. Hazırlanan araçta davranışlar; “gözlendi” ve “gözlenmedi” şeklinde puanlanmış,

4. Hazırlanan araçlarla ilgili üç uzman görüşü alınmış,

5. Uzmanların eleştirileri ve önerileri doğrultusunda ölçeğe son şekli verilmiş,

6. Gözlemciler arasındaki güvenilirliği hesaplamak için; Devinişsel alanın her bir ögesiyle ilgili öntest ve son test verilerini her iki gözlemci de izlemiş ve değerlendirmişlerdir. Değerlendirmeyi yapan iki gözlemci arasındaki kişi başına verdikleri değerler açısından korelasyona bakılmış ve aşağıdaki formül kullanılmıştır.

$$\text{Güvenirlik} = \frac{\text{Görüş Birliği}}{(\text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı})} \times 100$$

(İftar ve Tekin, 1997).

Devinişsel alanın temel atış, sıçrayarak atış, aldatma ve top sürme becerilerini değerlendiren gözlemciler arasındaki güvenilirlik hesaplaması tablo 3.4’te verilmiştir.

Tablo 3.4. Devinişsel alan becerilerinde gözlemciler arasındaki güvenilirlik hesaplaması

Grup	Test	Temel Atış	Sıçrayarak Atış	Aldatma	Top Sürme
Kontrol Grubu	Ön test	0,94	0,95	0,93	0,94
	Son Test	0,88	0,71	0,82	0,98
Deney Grubu	Ön test	0,95	0,100	0,97	0,98
	Son Test	0,88	0,91	0,89	0,91

Tablo 3.4'te de görüldüğü gibi en düşük güvenilirlik katsayısı, kontrol grubunun sıçrayarak atış son testinin değerlendirilmesi sırasında gerçekleşmiş olup bu değer bile 0.71 dir. Diğer değerlendirmelerdeki güvenilirlik kat sayısı oldukça yüksektir (8). Tallir ve diğerleri (121), güvenilirlik katsayısının 0.80 üzerinde olmasının çok iyi, 0.61-0.80 arasındaki değer de iyi olduğunu vurgulamaktadır.

B. Hedefi Vurma Testi: Hentbol oyununda topun hedefe atılması ve istenilen hedefe gönderilmesi çok önemlidir. Özellikle paslarda ve kale atışlarında topun hedefe gönderilmesi oyun verimini belirleyen önemli etkenlerdendir. Hedefe atılamayan bir pas top kaybına ve topun rakibe geçmesine neden olacağı gibi kalede uygun hedefe atılamayan topun da gol olması olanaksızdır. Bu önemi nedeniyle hedefi vurma testi yapılmaya karar verilmiştir. Bu testte öğrenciler 23 cm x 34 cm ölçülerinde olan ve yerden yüksekliği 140 cm olarak duvara yapıştırılan hedefi 5 metre uzaktan hentbol topu ile vurmaya çalışmışlar, iki deneme atıştan sonra üst üste 5 atış kullandırılmış ve kaç tanesini hedefe attığı kaydedilmiştir (117, 140).

3.2.4. Oyun Performansı ile İlgili Veri Toplama Araçları

Oyun Performansını Değerlendirilme Ölçeği

Oyun performansını değerlendirmek için, Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği kullanılmıştır (11, 41, 42, 45, 46, 51, 52, 53, 54, 65, 71, 84, 85, 98, 99, 106, 107, 119).

Ölçeğin hazırlanmasında; Griffin, Mitchell ve Oslin (50), tarafından geliştirilen Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği (Game Performance Assessment Instrument, GPAI) temel alınmıştır.

GPAI taktiksel anlamayı gösteren oyun performansı davranışlarını ve aynı zamanda oyuncunun uygun yeteneklerini uygulayarak ve seçerek taktiksel problemi çözme yeteneğini ölçmek için geliştirilen çok boyutlu bir sistemdir. GPAI bireysel oyun performans bileşenlerinin (karar verme, yetenek oluşturma ve destek) yada genellikle performansın analizlerini sağlar. Bireysel oyun performansı bileşenleri, geçerliliği ve güvenilirliği belirlemek için uzmanlar tarafından geliştirilmiş ve değerlendirilmiştir. GPAI protokolü 3 kategorideki oyunlarda test edilmiştir. Bunlar hücum oyunları (futbol ve basketbol), file/duvar oyunları (voleybol) ve alan koşu ve skor oyunları (softball). Geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları orta okul beden eğitimi

öğretmenleri ve altıncı sınıf öğrencileri kullanılarak üç ayrı çalışma aracılığıyla test edilmiştir. Bu çalışmaların sonunda GPAI'nın geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu kanıtlanmıştır (50, 121).

Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeğinin (GPAI) Geliştirilmesi

GPAI, öğretmenlerin ve araştırmacıların, performans davranışlarını gözlemek ve kodlamak suretiyle taktik problemlerin farkına varılmasını sağlayan bir ölçme aracıdır. Her oyun kategorisiyle ilgili olarak öğretmenler ve araştırmacılar oyun performansı bileşenlerini gözlerler. Dört kategoriye ayrılan oyunlarla ilgili olarak oyun performansı bileşenlerini gözleyerek oyun performansını ortaya koymak amaç olmalıdır. Yedi oyun bileşenini belirledikten sonra her bileşen uzmanlar tarafından tanımlanır ve formüle edilir, üzerinde tartışılır ve son şekli verilir. Uzmanlar, videoya kaydedilmiş görüntüler üzerinden, performans ölçümlerini birbirinden bağımsız olarak yaparlar ve hesaplarlar. Yedi bileşen aşağıdaki şekilde gibidir.

1. Temel: Oyuncunun iki beceri girişimi arasında uygun yere dönmesi.
2. Ayarlama: Oyuncunun savunmada veya hücumda oluşuna göre uygun hareket performansını göstermesi.
3. Karar verme: Oyun sırasında topla ne yapması gerektiği seçenekleri arasında uygun kararı vermesi.
4. Beceri gelişimi: Seçilen becerilerde performans verimliliği.
5. Destekleme: Topsuz olarak pas almak ve atış yapmak için uygun pozisyon alması.
6. Yardım: Toplu ve topsuz olan hücum oyuncusuna destek olması.
7. Koruyucu: Toplu veya topsuz oyuncuyu savunması.

Bütün bu bileşenler oyun performansı ile ilgilidir. Ancak her oyunda bütün bileşenlerin kullanılmasına gerek yoktur. Örneğin başarılı bir futbol performansı için bütün bileşenlerin temel olması beklenir. Diğer bir deyişle bütün alan koşu ve skor oyunlarında örneğin softball gibi savunma ile ilgili bütün bileşenler önemlidir. GPAI esnek bir gözlem aracı olarak gerek video ile kaydedilmek, gerekse de serbest gözlem aracı olarak mücadele sporlarında, duvar file oyunlarında, alan koşu / skor oyunları ve hedef oyunları için geliştirilmiştir. Öğretmenler ve araştırmacılar çalıştıkları oyunla ilgili olarak yukarıda belirtilen yedi bileşenlerden gerekli olanları

gözlemlemek üzere seçebilirler. Örneğin eğer basketbol ünitesi ile ilgili ise öğretmen şuta odaklanır ve böylece beceri gelişimini ve desteklemeyi alır. Değerlendirmesine sadece bu iki bileşeni alır. GPAI özellikle daha kullanışlı hale getirmek için kolaylaştırılmıştır. GPAI takım performansını ölçtüğü gibi, oyun performansının bireysel bileşenlerini ölçmek amacıyla da kullanılabilir. Örneğin futboldaki değişkenler ele alındığındaki GPAI çıktıları aşağıdaki gibidir (52, 82, 86).

OYUN PERFORMANSI DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

- I. Oyun Etkinliği (Game involvement) = Uygun kararların sayısı + Uygun olmayan kararların sayısı + etkili beceri uygulama sayısı + etkili olmayan beceri uygulama sayısı + uygun yardımlaşma hareketlerinin sayısı.
- II. Karar Verme İndeksi (KVI) = Uygun kararların sayısı / Uygun olmayan kararların sayısı.
- III. Beceri Performansı İndeksi (BPI) (Skill execution) = Doğru beceri gösterimi sayısı / Doğru olmayan beceri gösterimi sayısı.
- IV. Destekleme İndeksi (DI) = Uygun olan destek davranışları sayısı / Uygun olmayan destek davranışları sayısı.
- V. Oyun Performansı = (KVI + BPI + DI) / 3.

Futbol, hentbol ve basketbol gibi sporlarda oyun yapısı birbirine benzerdir ve bu spor branşları için önerilen gözlenecek ve değerlendirilecek olan davranışlar; karar verme, beceri gelişimi ve destekleme alanları içermektedir (82). Bu çalışmadan hareketle bizim yaptığımız çalışmada;

Karar verme kriterleri olarak;

- a. Boştaki arkadaşına pas verme girişimi.
- b. Uygun pozisyonda kale atışı kullanma girişimi.

Beceri performansı kriterleri olarak;

- a. Topu hedefe atabilme (pas).
- b. Topu kale içinde uygun hedefe atabilme (kale atışı).

Destekleme kriterleri olarak;

- a. Pas alabilmek için uygun pozisyona hareketlenme (topsuz oyun) ele alınmıştır.

3.3. Ders Planlarının Hazırlanması

Ders planlarının hazırlanmasında, Metzler (82) tarafından yazılan Beden Eğitimi Öğretim Modelleri (Instructional Models for Physical Education) kitabındaki hentbol ünite ve ders planı baz alınmıştır (Ek 9). Hentbol konusunda bu konuda başka literatüre raslanmadığı için bu literatür dikkate alınmıştır. Planların hazırlanması ile ilgili olarak;

- a. Önce ünite planı ve daha sonra da her grup için ayrı ayrı 18 ders planı hazırlanmış ve planlarla ilgili uzman görüşü alınmıştır (Ek 10-11).
- b. Uzman görüşleri doğrultusunda düzeltilen planlar şubat 2007 ayı içerisinde ön uygulamadan geçirilmiştir. Orhan Eren İlköğretim Okulu öğrencilerinden ve tamamı erkek öğrencilerden oluşan gruba hazırlanan ders planları uygulanmıştır. Uygulama sırasında ortaya çıkan güçlükler dikkate alınarak planlara son şekli verilmiştir.

3.4. Derslerin İşlenişi

A. Taktik Oyun Yaklaşımının Uygulandığı Grupta Ders İşlenişi ;

Bu yaklaşımda Thorpe aşağıdaki yapıyı önermiştir (124).

- Isınma yapıldı.
- Uyarlanmış oyun (Game sense) oynandı.
- “Ne yapmaya çalışıyoruz?” ve “Daha iyi nasıl yapabiliriz?” Sorularından hareketle önce taktik, algılama, karar verme ile ilgili öğrencilere sorular yöneltildi. Alınan yanıtların ardından ya eski oyuna ya da geliştirilmiş oyuna dönüldü.

- Daha sonra oyuna yeniden ara verildi ve sorulan sorularla teknik eksikliğin farkına vardırarak tekniğin çalışılması yapıldı. Bu aşamada teknik anlatıldı, gösterildi, alıştırması yapıldı. Çalışma devam ederken veya sonunda geri bildirim sunuldu. Teknik çalışmaların ardından,

- Oyunu geliştirerek oyun oynamaya devam edildi.

B. Geleneksel Öğretim Yaklaşımının Uygulandığı Grupta Derslerin İşlenişi;

- Teknik öğretim ağırlıklı işlenen bu dersler aşağıdaki şekilde gerçekleşmiştir (13, 82).

Beceriler öğretilirken;

- a. Beceri tanıtıldı ve gösterildi.
- b. İlk etapta daha önceden öğrenilen ve daha sonra da yeni öğretilecek olan beceriler çalışıldı.
- c. Çalışmalar sırasında geri bildirim verildi ve bireysel yardımlarda bulunuldu.
- d. Düzeltme ve geliştirme aktiviteleri rasgele ve informal olarak yapıldı.
- e. Öğrenilen beceriler oyun ortamında çalışıldı.

3.3.Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması çalışmaları 26 Şubat 2007 tarihinde başlanmış olup 17 Nisan 2007 tarihinde bu çalışmalar sonuçlandırılmıştır. Veri toplama çalışmalarının tamamı, Ankara'nın Batıkent semtinde bulunan Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi'nin spor salonunda gerçekleştirilmiştir.

A. Grupların Denkliğine İlişkin Veriler

1. Her iki gruba da, grupların antropometrik özellikler bakımından denkliğini test etmekte kullanılan; yaş, boy uzunluğu, el büyüklüğü, kol genişliği, 30 metre sürat, 30 metre top sürme, durarak uzun atlama ve uzağa top atma testleri uygulanmıştır

2. Ön test ile ilgili olarak;

a. 22 sorudan oluşan bilişsel alan testi her iki gruba da 30 dakikalık sürelerde ayrı ayrı uygulanmıştır. Bu test, ön test ve son test olarak kullanıldığı gibi, grupların bu alandaki denklikleri için de kullanılmıştır (Ek 1).

b. Devinişsel alanla ilgili olarak her öğrenci temel atış, sıçrayarak atış, aldatma, top sürme ve hedefi vurma testlerine katılmış olup, test görüntüleri daha sonra uzmanlar tarafından değerlendirilmek üzere DVD'lere kaydedilmiştir (Ek 2).

c. Oyun performanslarının değerlendirilmesi amacıyla deney ve kontrol grubuna ilk gün basit kurallarla 7:7 maç (20 dakika; 10 dakika x 2) yaptırılmıştır. Ön test ve son test değerlendirmelerinde kullanılan bu maç görüntüleri daha sonra uzmanlar tarafından değerlendirilmek üzere DVD'lere kaydedilmiştir. Ön test ve son testte elde edilen bu görüntüler iki uzmana aynı anda ve fakat birbirinden bağımsız olarak ayrı ayrı değerlendirtilmiştir.

B. İşleme Dönük Veriler

1. Uygulamalara başlamadan önce velilerden ve gerekli mercilerden izinler alınmıştır (Ek 16).

2. Uygulamaların başlangıcında bilişsel alana ait çoktan seçmeli test uygulanmıştır. Bunu takiben grupların denkleğinde kullanılan ve antropometrik özellikleri ölçmeye yönelik olarak boy uzunluğu, el büyüklüğü, kol genişliği ölçümleri arkasından da 30 metre hız koşusu, 30 metre top sürme, durarak uzun atlama ve uzağa top atma testleri uygulanmıştır. Bunları takiben, devinişsel alan ön testlerinden olan; hedefi vurma, temel atış, sıçrayarak atış, aldatma ve top sürme testleri uygulanmış olup son olarak da, oyun performansının değerlendirileceği 20 dakika hentbol maçı yaptırılmıştır.

3. Deney ve kontrol grubuna daha önceden geliştirilen ders planları haftada üç ders ve altı hafta boyunca toplam 18 ders şeklinde uygulanmıştır. Her bir dersin süresi 50 dakika olarak gerçekleşmiştir. Ders sürelerinin 50 dakika olarak belirlenmesinin amacı, literatür ile paralellik sağlamasıdır (82).

4. Tüm uygulama görüntüleri DVD'lere kaydedilerek, yapılan bütün çalışmalarla ilgili günlükler tutulmuştur (Ek 12).

5. Altı haftalık (18 ders) uygulama sonucunda son testler yapılmıştır.

6. Derslerin yapılan planlara uygun olarak işlenip işlenmediği; rasgele seçilen 3 deney grubu, 3 kontrol grubu ders planlarından oluşan toplam 6 ders planı ve bu planlara ait DVD görüntüleri 2 ayrı uzman tarafından değerlendirilmiştir. Değerlendirme sonucunda uzmanlar, derslerin hazırlanan planlara göre yapıldığını belirtmişlerdir. Bu konu ile ilgili hazırlanan tutanak ekte sunulmuştur (Ek 15).

7. Devinişsel alan becerileri olan temel atış, sıçrayarak atış, aldatma ve top sürme becerileri için kaydedilen görüntüler daha sonra iki uzman tarafından

değerlendirilmiş ve iki uzmanın puanlarının ortalamaları alınmıştır. Değerlendirmeler iki ayrı günde 120'şer dakikalık seanslar şeklinde yapılmıştır. Gözlemler her iki uzman tarafından aynı anda ancak puanlama birbirlerinden bağımsız olarak yapılmıştır. Söz konusu iki uzmanın puanları arasındaki güvenilirliği hesaplamak için, her iki gözlemci arasındaki kişi başına verdikleri puanlar açısından korelasyona bakılmıştır (65).

3.4.Verilerin Analizi

Bilişsel alan, devinişsel alan ve hedef vurma testlerinde deney grubu ve kontrol grubundaki denek sayılarının 30'dan az (deney grubu 14, kontrol grubu 12) olması ve bazı veri gruplarının normal dağılıma uyum sağlamamasından dolayı, analizlerde parametrik testlerin yanında parametrik olmayan testler de kullanılmıştır. Ön test ve son test karşılaştırmalarında bağımlı “t” testinin parametrik olmayan karşılığı Wilcoxon testi, gruplar arasındaki farka bakarken bağımsız “t” testinin parametrik olmayan karşılığı Mann Whitney U testi kullanılmıştır (4, 91).

Oyun performansı değerlendirmesinde (GPAI) oyun performeans değerlendirme ölçeği formülleri kullanılmıştır.

Bilişsel alan testinin güvenilirlik hesaplaması KR-20 testi ile becerilerin değerlendirmesi yapacak olan uzmanlar arasındaki güvenilirlik hesaplaması sınıf içi korelasyon tekniği ile test edilmiştir (65). Anlamlılık düzeyi 0.05 olarak alınmıştır.

4. BULGULAR

Bu bölümde, araştırma denencelerinin sınanmasına ilişkin bulgular sunulmuştur.

Birinci denence, *Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan grubun (deney grubu) bilişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olacaktır* şeklinde idi. Deney grubunun bilişsel alan ön test ve son test karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Wilcoxon testi sonuçları tablo 4.1’de verilmiştir

Tablo 4.1. Deney grubunun bilişsel alan ön test ve son test karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Wilcoxon testi sonuçları

	Test	N	Ortalama	Standart Sapma	Z	P
Bilişsel Alan	Öntest	14	8.78	3.62	-3.30	0.01
	Sontest	14	15.50	3.03		

$P < 0.05$

Deney grubu öğrencilerinin bilişsel alan testi bakımından - öntest ve sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır ($p < 0,05$).

Sonuç olarak, deney grubunun bilişsel alan testi açısından ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı fark bulunmuştur. Bu sonuç birinci denenceyi desteklemektedir.

İkinci denence, *Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan grubun (deney grubu) devinişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olacaktır* şeklinde idi. Deney grubunun devinişsel alan ön test ve son test karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Wilcoxon testi sonuçları tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2. Deney grubunun devinişsel alan ön test ve son test arşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Wilcoxon testi sonuçları

	Test	N	Ortalama	Standart Sapma	Z	P
Hedef Vurma Testi	Öntest	14	1.00	0.67	-2.66	0.008
	Sontest	14	1.92	0.91		
Temel Atış Becerisi	Öntest	14	0.53	1.04	-3.26	0.001
	Sontest	14	4.57	1.15		
Sıçrayarak Atış Becerisi	Öntest	14	0.17	0.66	-3.25	0.001
	Sontest	14	3.53	0.74		
Aldatma Becerisi	Öntest	14	0.60	0.85	-3.19	0.001
	Sontest	14	3.67	0.77		
Top Sürme Becerisi	Öntest	14	0.67	0.82	-3,05	0,002
	Sontest	14	2.46	0.57		

P<0.05

Deney grubu öğrencilerinin hedefi vurma testi, temel atış becerisi testi, sıçrayarak atış becerisi testi, aldatma becerisi testi, top sürme becerisi testi bakımından öntest ve sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır ($p<0.05$).

Sonuç olarak, deney grubunun devinişsel alan becerileri testi açısından ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı fark bulunmuştur. Bu sonuç ikinci denenceyi desteklemektedir.

Üçüncü denence, *Taktik Oyun Yaklaşımı* kullanılmayan grubun (kontrol grubu) bilişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olacaktır şeklinde idi. Kontrol grubunun bilişsel alan ön test ve son test karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Wilcoxon testi sonuçları tablo 4.3’de verilmiştir.

Tablo 4.3. Kontrol grubunun bilişsel alan ön test ve son test karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Wilcoxon testi sonuçları

	Test	N	Ortalama	Standart Sapma	Z	P
Bilişsel Alan	Öntest	12	9,66	2,05	-3,06	0,01
	Sontest	12	14,41	2,06		

P<0.05

Kontrol grubu öğrencilerinin bilişsel alan testi bakımından öntest ve sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır ($p<0.05$).

Sonuç olarak, kontrol grubu öğrencilerinin bilişsel alan testi açısından ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı fark bulunmuştur. Bu sonuç üçüncü denenceyi desteklemektedir.

Dördüncü denence, *Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılmayan grubun (kontrol grubu) devinişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olacaktır* şeklinde idi. Kontrol grubunun devinişsel alan ön test ve son test karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Wilcoxon testi sonuçları tablo 4.4’de verilmiştir.

Tablo 4.4. Kontrol grubunun devinişsel alan ön test ve son test karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Wilcoxon testi sonuçları

	Test	N	Ortalama	Standart Sapma	Z	P
Hedef Vurma Testi	Öntest	12	0,83	0,83	-2,55	0,01
	Sontest	12	2,00	0,85		
Temel Atış Becerisi	Öntest	12	0,66	0,80	-3,06	0,01
	Sontest	12	3,90	1,96		
Sıçrayarak Atış Becerisi	Öntest	12	0,20	0,45	-3,07	0,01
	Sontest	12	3,25	0,86		
Aldatma Becerisi	Öntest	12	1,00	1,14	-3,07	0,01
	Sontest	12	3,54	0,78		
Top Sürme Becerisi	Öntest	12	0,70	0,83	-3,13	0,01
	Sontest	12	2,375	0,569		

P<0.05

Kontrol grubu öğrencilerinin hedefi vurma testi, temel atış becerisi testi, sıçrayarak atış becerisi testi, aldatma becerisi testi, top sürme becerisi testi bakımından öntest ve sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır ($p<0.05$).

Sonuç olarak, kontrol grubu öğrencilerinin devinişsel alan testi açısından ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı fark bulunmuştur. Bu sonuç dördüncü denenceyi desteklemektedir

Beşinci denence, *Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney grubu) ve kullanılmayan (kontrol grubu) grupların bilişsel alan erişileri arasında anlamlı fark olacaktır* şeklinde idi. Deney ve Kontrol grubunun bilişsel alan erişilerinin karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Mann Whitney U testi sonuçları tablo 4.5’de verilmiştir.

Tablo 4.5. Deney ve Kontrol grubunun bilişsel alan erişilerinin karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Mann Whitney U testi sonuçları

	Grup	N	Ortalama	Standart Sapma	Mann-Whitney U	Z	P
Bilişsel alan testi	Deney grubu	14	6,71	3,17	50,50	-1,73	0,08
	Kontrol grubu	12	4,75	1,95			

$P>0.05$

Deney grubu ve kontrol grubu öğrencileri arasında bilişsel alan erişi puanı bakımından istatistiksel olarak farklılık bulunmamaktadır ($p>0.05$).

Sonuç olarak, deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin bilişsel alan erişi puanları bakımından istatistiksel olarak fark bulunmamıştır. Bu sonuç beşinci denenceyi desteklememektedir. Denence reddedilmiştir.

Altıncı denence, *Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney grubu) ve kullanılmayan (kontrol grubu) grupların devinişsel alan erişileri arasında anlamlı fark olacaktır* şeklinde idi. Deney ve Kontrol grubunun devinişsel alan erişilerinin

karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Mann Whitney U testi sonuçları tablo 4.6’de verilmiştir.

Tablo 4.6. Deney ve Kontrol grubunun devinişsel alan erişilerinin karşılaştırmalarına ilişkin ortalama, standart sapma ve Mann Whitney U testi sonuçları

	Grup	N	Ortalama	Standart Sapma	Mann-Whitney U	Z	P
Hedef vurma testi	Deney grubu	14	0,92	0,91	78,00	-0,32	0,74
	Kontrol grubu	12	1,16	1,11			
Temel atış becerisi	Deney grubu	14	4,03	1,72	62,00	-1,14	0,25
	Kontrol grubu	12	3,29	1,51			
Sıçrayarak atış becerisi	Deney grubu	14	3,35	1,26	52,00	-1,67	0,09
	Kontrol grubu	12	3,04	0,89			
Aldatma becerisi	Deney grubu	14	3,07	1,28	64,50	-1,01	0,31
	Kontrol grubu	12	2,54	1,19			
Top sürme becerisi	Deney grubu	14	1,78	1,18	64,00	-1,06	0,28
	Kontrol grubu	12	1,66	0,49			

$P > 0.05$

Deney grubu ve kontrol grubu öğrencileri arasında; hedef vurma testi puan artışı bakımından, temel atış becerisi puan artışı bakımından, sıçrayarak atış becerisi puan artışı bakımından, aldatma becerisi puan artışı bakımından, top sürme becerisi puan artışı bakımından istatistiksel olarak fark bulunmamıştır ($p > 0.05$).

Bu sonuç altıncı denenceyi desteklememektedir. Denence reddedilmiştir.

Yedinci denence, *Taktik Oyun Yaklaşımı* kullanılan (deney grubu) ve kullanılmayan (kontrol grubu) grupların oyun performansı erişileri arasında fark olacaktır şeklinde idi. Oyun performansının değerlendirilmesinde; oyun sırasında karar verme, beceri gelişimi ve destekleme sayılarına bakılmış olup oyun içerisinde yukarıda bahsedilen söz konusu becerilerin oyunda gözlenmesi yapılarak indeks puanları hesaplanmıştır. Elde edilen puanlar tek bir puan olduğundan dolayı, her bir değişkenin ön teste göre yüzde değişimine bakılmıştır. Bu konulardaki bulgular tablo 4.7 ve 4.8 de verilmiştir.

Tablo 4.7. Deney ve Kontrol Gruplarının Oyun Performanslarının Değerlendirilmesi

	Karar Verme İndeksi	Beceri Performansı İndeksi	Destekleme İndeksi	Oyun Performansı
Kontrol Grubu Ön Test	0,97	0,80	0,76	0,85
Kontrol Grubu Son Test	1,93	1,32	1,18	1,48
Deney Grubu Ön Test	0,82	0,89	0,84	0,85
Deney Grubu Son Test	2,19	2,26	1,61	2,02

Tablo 4.7’de görülen indekslerin hesaplanmasında Griffin ve arkadaşları tarafından geliştirilen Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği (GPAI) formülleri kullanılmıştır (Griffin, Mitchell ve Oslin,1997).

Deney ve Kontrol Gruplarının Oyun Performansı Yüzde Değişimleri tablo 4.8’de verilmiştir.

Tablo 4.8. Deney ve Kontrol Gruplarının Oyun Performansı Yüzde Değişimleri

	Karar Verme İndeksi	Beceri Performansı İndeksi	Destekleme İndeksi	Oyun Performansı
Kontrol Grubu Ön Test- Son Test	97,75	64,47	53,44	73,91
Deney Grubu Ön Test –Son Test	167,27	154,94	90,54	137,79
Deney Grubu Son Test- Kontrolgrubu Son Test	13,48	71,21	36,61	36,89

Karar verme indeksi ile ilgili bulgular:

Karar verme indeksi sonuçları açısından bakıldığında; Kontrol grubunun ön test ve son test yüzde değişimleri 97,75 iken deney grubunda bu değişim 167,27'ye ulaşmıştır. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubunun son testlerinin yüzde değişimi 13,48 olarak bulunmuştur.

Beceri Performansı indeksi ile ilgili bulgular:

Beceri performansı indeksi sonuçları açısından bakıldığında; Kontrol grubunun ön test ve son test yüzde değişimleri 64,47 iken deney grubunda bu değişim 154,94'e ulaşmıştır. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubunun son testlerinin yüzde değişimi 17,37 olarak bulunmuştur.

Destekleme indeksi ile ilgili bulgular:

Destekleme indeksi sonuçları açısından bakıldığında; Kontrol grubunun ön test ve son test yüzde değişimleri 53,44 iken deney grubunda bu değişim 90,54'e ulaşmıştır. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubunun son testlerinin yüzde değişimi 36,61 olarak bulunmuştur.

Oyun Performansı indeksi ile ilgili bulgular:

Oyun performansı sonuçları açısından bakıldığında; Kontrol grubunun ön test ve son test yüzde değişimleri 73,91 iken, deney grubunda bu değişim 137,79'a ulaşmıştır. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubunun son testlerinin yüzde değişimi 36,89 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlardan sonra 7 nolu denence kabul edilmiştir.

5. TARTIŞMA

Taktik oyun yaklaşımının, hentbol oyun öğretimindeki etkililiğini test etmek amacıyla yapılan çalışmanın bu bölümünde, her bir denenceye dayalı araştırma bulguları tartışılmıştır.

Yakın zamanda, oyun eğitime yönelik yapılan araştırmalar arasında Taktik Oyun Yaklaşımı ile teknik eğitim ağırlıklı geleneksel yaklaşımın karşılaştırıldığı çok sayıda çalışma mevcuttur (48, 81, 130, 132). Bu alandaki araştırmaların birçoğu değişik beceri ve taktiksel yaklaşımların sonucu olan öğrenci performans sonuçları (bilgi birikimi, beceri, oyun performansı) üzerinde durmuşlardır. Rink, French ve Tjeerdsma (100), oyunları/sporu öğretmek için beceri ve taktiksel ağırlıklı (TOYM) öğretim yaklaşımları üzerine çalışmalar gerçekleştirmek ve sunmak için sorunlar olduğundan bahsederler. Bunlardan birincisi, oyunun kendisinin çalışmalara dahil edilmesidir (Önceleri daha çok oyun tekniği ile ilgili çalışmalar yapılmaktaydı ve araştırmacı açısından sadece belirli teknikleri değerlendirmek daha kolaydı). Oyunun kendisinin, beceri grubu için bir eğitim şekli olmasını, McPherson ve French (80) ile Turner ve Martinek (132)'ye borçluyuz. İkinci sorun ise, teknik eğitimin verileceği zamanla ilgilidir. Bunker ve Thorpe (16), teknik eğitimin öğrencilerin beceriye ihtiyaç duyduğunda ya da zayıf tekniğin taktiği engellediği sırada verilmesi gerektiğini belirtmektedirler. Yapılan çalışmaların değerlendirme bölümleri eskiden olduğu gibi sadece bilişsel alanı ya da tekniği değerlendirmekle kalmamış bizzat oyunun kendisi de değerlendirilmiştir. Bizim çalışmamızda da değerlendirmeler, bilişsel alan boyutunda ve devinişsel alan boyutunda (teknikler) yapıldığı gibi aynı zamanda oyun performansı boyutunda da değerlendirmeler yapılmıştır. Bu değerlendirme sonuçlarını sırasıyla tartışmak gerekirse;

Birinci denence, *“Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan grubun (deney grubu) bilişsel alan ön test ve son test puanları arasında fark olacaktır.”* şeklinde idi. Yapılan çalışma sonunda, deney grubu öğrencilerinin bilişsel alan testi bakımından öntest ve sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur (Tablo 4.1).

McPherson ve French, (81) kolej tenis sınıflarında yaptıkları çalışmada, geleneksel yaklaşım ile taktik oyun yaklaşımını karşılaştırmışlardır. Değerlendirme

için; bilgi, beceri ve oyun performansı ölçümleri, sömestrin başında, ortasında ve sonunda yapılmıştır. Geleneksel yaklaşım grubu (teknik eğitim ağırlıklı) oyunun bilişsel unsurlarında (bilgi testi ve oyun sırasında karar vermede) gelişme kaydetmiştir. TOYM ile eğitilen grup gelişme sağlayamamıştır. Bu sonuç bizim sonuçlarımızın bir bölümüyle farklılık göstermektedir. Bizim yaptığımız çalışmada hem kontrol ve hem de deney gruplarının bilişsel alan ön test ve son puanları arasında anlamlı fark bulunmuştur. Ancak McPherson ve French, çalışmanın sonuçları için iki olasılıktan bahsetmektedirler. Bunlardan ilki; yeni başlayanlar, aynı anda hem beceriye hem stratejiye yoğunlaşamamaktadırlar. Tenis gibi karmaşık bir sporda bu sporu yapmaya yeni başlayan öğrencinin motor tepki vermesi için, tüm dikkatini vermesini gerektirebilir bu durum bilişsel alana yoğunlaşmasını engellemiş olabilir. İkincisi de; oyunun bilişsel gelişim boyutu, motor beceri boyutundan daha kolay öğrenilebilir. Ölçülen bilişsel gelişim, direkt bu konuda bir eğitim almadan, oyunda kazanılan deneyimlerin sonucunda beceri grubu tarafından ortaya konmuştur. Aynı şekilde diğer bir çalışmada, McPherson (81) oyuncuların oyun sırasında kullandıkları bilişsel süreçleri düzenlemek için mülakat tutanağı hazırlamış ve taktik oyun yaklaşımı grubunun, pek çok karmaşık taktik tepkileri ürettiği ve planladığı sonucuna ulaşmıştır. Bu durum da taktik oyun yaklaşımının, bilişsel düzeyde gelişime neden olduğunu göstermektedir. Bu sonuç bizim bulgularımızı desteklemektedir.

Diğer taraftan, French ve diğerleri (41); dokuzuncu sınıf öğrencilerinin 3 haftalık badminton öğretiminde, bir gruba TOYM, bir gruba geleneksel yaklaşımı (beceri ağırlıklı yaklaşım) ve üçüncü bir gruba da iki yaklaşımı birleştirip (beceri-taktik, birleştirilmiş öğretim) kullanarak söz konusu yaklaşımların badminton performansına etkisini araştırmışlardır. Bu gruplarda haftanın 5 günü 55 dakikalık dersler 3 hafta süreyle uygulanmıştır. Geleneksel öğretim yaklaşımı grubu, badminton becerilerinden servis, clear, drop, smaç becerileri üzerinde durmuş, hiçbir taktik eğitim almamıştır (Clear badmintonda kullanılan bir tekniktir. Baş üstünden temiz ve açık bir vuruşla topu sahanın arka bölgesine atabilme olarak tanımlanabilir. Şimdiye kadar Türkçe bir karşılığı bulunamamıştır ve ülkemizde de clear kelimesi kullanılmaktadır. Drop kelimesi de aynı şekilde kullanılmakta olan bir kelime olup, topun baş üstü vuruşla, sahanın ön bölgesine atabilmek olarak tanımlanabilir.

TOYM grubuna, söz konusu yaklaşıma uygun olarak, taktiksel bilgiler verilmiş, ancak hiçbir teknik eğitim verilmemiştir. Karma grup, hem beceri hem de taktik eğitimini birlikte almıştır. Kontrol grubuna ise softball öğretilmiştir. Bilişsel alanda, grupların ön test ve son test arasındaki farkına bakılmamış ancak bilişsel açıdan gruplar arasında, istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p>0.05$). Yine French ve diğerleri (42); dokuzuncu sınıf öğrencilerinin 6 haftalık badminton uygulamasında taktiksel, beceri ve beceri-taktik (birleştirilmiş) öğretiminin badminton performansına etkisini araştırmışlardır. Üç deney grubuna da badminton eğitimi verilmiştir. Beceri grubunda eğitim, badminton ile ilgili becerilere (servis, drop, clear ve smaç) odaklanmıştır. Bu gruba, öğretmeni tarafından, taktikle ilgili hiçbir eğitim verilmemiştir. Taktiksel gruptaki eğitimde ise, oyun taktiğini geliştirmeyi amaçlayan çalışmalara odaklanılmıştır. Bu gruba hiçbir şekilde teknikler ile ilgili eğitim verilmemiştir. Birleştirilmiş gruba ise, hem teknik, hem de taktik öğretim ile ilgili eğitim verilmiştir. Kontrol grubuna ise, 3 hafta tenis, 3 hafta da farklı aktiviteler (raket ve file oyunları dışında) uygulanmıştır. Tüm deney grupları, 6 hafta boyunca haftanın 5 günü, günde yaklaşık 45 dakika çalışmışlardır. Servis becerisinde, gruplar arası anlamlı farka rastlanamamıştır. Clear becerisinde, taktik ve beceri grupları benzer sonuçlar elde etmişlerdir. Taktik ve beceri grupları ile birleştirilmiş gruplar karşılaştırıldığında, taktik ve beceri grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir. Smaç becerisinde, birleştirilmiş grup, taktik grubu ve beceri grubu benzer sonuçlar elde edilmişlerdir. Bütün gruplar karşılaştırıldığında, kontrol grubu ve deney grupları arasında, deney grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı fark ($p<0.05$) bulunmuştur. Bu sonuç bizim denencemizi desteklemektedir.

Mattsson (80) yaptığı araştırmasında, bir grup golfçünün bir spor eğitim modeli olan TOYM antrenmanlarından sonra taktiksel koşullarının daha fazla geliştiğini ve buna karşın rekabete dayalı oyunlar esnasında beceri gerektiren hareketlere daha az odaklandıklarını göstermiştir. İsveç Golf Milli Takımı'ndan bayan ve erkek 12 sporcusu (19–23 yaş) TOYM esas alınarak özel tasarlanmış 4 günlük bir antrenman programını uygulamışlardır. Program; oyun değerlendirmesi, taktikler, karar verme ve bireysel beceriler konusunda alıştırma içerir. Bulgular, oyuncunun vuruştan önceki düşünme sürecinin değiştiğini, aynı zamanda

taktiksel becerilerin ifadesi konusunda da değişiklikler gösterdiğini ortaya çıkarmıştır. Bulgular temel alındığında, bu modelin baz alındığı uygulamaların, oyuncunun, oyun içerisindeki hem olumlu hem de oyuna bağlı bilgilerini geliştirdiğini göstermiştir. Bu sonuçlar bizim bulgularımızı desteklemektedir.

Wright ve diğerleri (139) tarafından yapılan çalışmada, bir basketbol takımında oynayan “Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümü” öğrencilerinin, her birinin basketbol öğrenme konusunda teknik ve taktik açıdan, oyunlarının yetenek yönünden nasıl etkilendiği, algılanan yeteneklerin nasıl öğretildiği ve oyunu hangi yaklaşımla öğretmeyi tercih ettiklerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Çalışma öncesi ve çalışma sonrası bilgiler, yarım sahada oynanan oyunların videolarından, anketlerden ve 8 derslik görev planlarından toplanmıştır. Bütün oyun yetenekleri esas alındığında; (beceri, karar verme ve destek) grup içi çoklu testler, taktiksel grup üyelerinin gözle görülür biçimde geliştiğini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca yeteneklerine bağlı olarak, taktik ve strateji öğretme, aynı zamanda basketbol becerilerini oyun içinde kullanma gibi kendi değerlerini geliştirdikleri görülmüştür. Teknik grup üyeleri, bütün oyun becerilerini geliştirememişler ancak, tüm basketbol becerilerini oyun içinde, oyunu ayarlama ve düzenlemede uyguladıkları tespit edilmiştir. Oysa teknik grubun yüzde 80’i (n=15) ve taktik grup (n=15) derslerini tasarlama konusunda, oybirliğiyle taktiksel yaklaşımı seçmişlerdir.

İkinci denence, *Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan grubun (deney grubu) devinişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olacaktır* şeklinde idi (Tablo 4.2). Bu bölümde devinişsel alan becerileri içerisinde yer alan temel atış, sıçrayarak atış, aldatma, top sürme ve hedefi vurma testi bakımından, ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0.05$).

Bu konuda ülkemizde yapılan ve bizim ulaşabildiğimiz tek araştırma niteliğindeki çalışmada Tuzcuoğlu (135), üniversite öğrencileri üzerinde geleneksel yaklaşım ve taktik oyun yaklaşımı doğrultusunda işlenen tenis dersleri sonunda, deneklerin beceri analizi (forehand, backhand, servis) ve maç analizi değerleri açısından gelişim gösterip göstermediğini araştırmıştır. Araştırma bulgularına göre, her iki grup; ön test ve son test değerleri açısından bakıldığında üç beceride ve maç analizinde kendi içinde gelişme sağlamıştır. Fakat grupların, forehand, backhand,

servis beceri analizi eriři deęerlerine bakıldığında istatistiksel açıdan anlamlı ($p>0.05$) bir fark bulunmamıştır. Bu sonuçlar bizim sonuçlarımızla paralellik göstermektedir.

Öte yandan Chatzopoulos ve dięerleri (26), 12-13 yař grubunda 52 öęrenciye 15 derste futbol öęretmişlerdir. Bir gruba teknik eğitim yaklaşımını kullanarak dięer gruba da TOYM'ni kullanarak dersleri işlemişlerdir. Arařtırma sonucunda iki grupta da beceri gelişimi anlamlı olarak artmıştır. Bu sonuçlar bizim sonuçlarımızla paralellik göstermektedir. Özellikle futbol ve basketbol oyunları oyun yapısı itibariyle hentbole benzeyen oyunlar içerisinde yer almaktadır. Zaten Thorpe, Almond ve Bunker (124) tarafından yapılan oyun sınıflamasında da bu spor branřları aynı sınıflama içerisinde yer almaktadırlar. Bu nedenle, bu branřlarda elde edilen sonuçların, birbirlerine bu anlamda genellenmesi olanaklı olabilir.

Yine French ve dięerleri (42); dokuzuncu sınıf öęrencilerinin 6 haftalık badminton çalışmasında taktiksel, beceri ve beceri-taktik (birleştirilmiş) öęretiminin badminton performansına etkisini bulmayı amaçlayan bir çalışma yapmışlardır. Üç deney grubuna da badminton ile ilgili eğitim verilmiştir. Beceri grubunda eğitim, badminton ile ilgili becerilere (servis, drop, clear ve smaç) odaklanmıştır. Bu gruba öęretmeni tarafından, taktikle ilgili hiçbir eğitim verilmemiştir. Taktiksel gruptaki eğitimde ise, oyun taktiğini geliřtirmeyi amaçlayan çalışmalara odaklanılmıştır. Bu gruba hiçbir şekilde teknikler ile ilgili net bilgi verilmemiştir. Birleştirilmiş gruba ise, hem teknik hem de taktik öęretim ile ilgili eğitim verilmiştir. Kontrol grubuna ise, 3 hafta tenis, 3 hafta da farklı aktiviteler (raket ve file oyunları dışında) uygulanmıştır. Tüm deney grupları, 6 hafta boyunca haftanın 5 günü, günde yaklaşık 45 dakika ders almışlardır. Servis becerisinde, gruplar arası anlamlı farka rastlanamamıştır. Clear becerisinde, taktik ve beceri grupları benzer sonuçlar elde etmişlerdir. Taktik ve beceri grupları ile birleştirilmiş gruplar karşılaştırıldığında taktik ve beceri grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir. Smaç becerisinde, birleştirilmiş grup, taktik grubu ve beceri grubu benzer sonuçlar elde edilmişlerdir. Bütün gruplar karşılaştırıldığında, kontrol grubu ve deney grupları arasında, deney grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı fark ($p<0.05$) bulunmuştur. Bu sonuç bizim denencemizi desteklemektedir.

Öte yandan Mattsson (80), yaptığı araştırmasında, bir grup golfçünün TOYM ile antrenmanlarından sonra taktiksel düzeylerinin daha fazla geliştiğini ve buna karşılık, rekabete dayalı oyunlar sırasında beceri gerektiren hareketlere daha az odaklandıklarını göstermiştir. İsveç Golf Milli Takımı ile yapılan bir çalışmada (sayfa 67 de açıklanmıştır) elde edilen bulgulara, TOYM'nin baz alındığı uygulamaların, oyuncunun, oyun içerisindeki hem olumlu hem de oyuna bağlı bilgilerini geliştirdiğini göstermiştir. Bu bulgular da bizim bulgularımızla paralellik göstermektedir.

Wright ve diğerlerinin (139), bir basketbol takımında oynayan “Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümü” öğrencileri ile yaptıkları çalışmada; (sayfa 67 de açıklanmıştır), bütün oyun yetenekleri esas alındığında (beceri, karar verme ve destek) grup içi çoklu testler, taktiksel grup üyelerinin gözle görülür biçimde geliştiğini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca yeteneklerine bağlı olarak, taktik ve strateji öğretme, aynı zamanda basketbol becerilerini oyun içinde kullanma gibi, kendi değerlerini geliştirdikleri görülmüştür. Bu sonuçlar da devinışsel beceriler açısından, bizim denencemizi destekler niteliktedir.

Üçüncü denence, *“Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılmayan grubun (kontrol grubunun) bilişsel alan ön test ve son test puanları arasında fark olacaktır.”* şeklinde idi (Tablo 4.3). Yapılan çalışma sonunda, kontrol grubu öğrencilerinin bilişsel alan testi bakımından, ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p < 0.05$).

French ve diğerleri (42); dokuzuncu sınıf öğrencilerinin 6 haftalık badminton uygulaması sonucunda (sayfa 68 de açıklanmıştır); taktik ve beceri grupları ile birleştirilmiş gruplar karşılaştırıldığında taktik ve beceri grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir. Bütün deney grupları bilişsel ve beceri performansı olarak, kontrol grubundan daha yüksek başarılarla ulaşmışlardır. Deney gruplarındaki bu gelişim bizim bulgularımızla paralellik göstermektedir.

Öte yandan Mattsson (80); yaptığı araştırmasında bir grup golfçünün bir spor eğitim modeli olan TOYM antrenmanlarından sonra taktiksel koşullarının daha fazla geliştiğini ve buna karşılık, rekabete dayalı oyunlar esnasında beceri gerektiren hareketlere daha az odaklandıklarını göstermiştir. İsveç Golf Milli Takımından bayan

ve erkek 12 sporcusu ile yapılan ve sayfa 67’de açıklanan çalışmada; oyuncunun vuruştan önceki düşünme sürecinin değiştiğini, aynı zamanda taktiksel becerilerin ifadesi konusunda da değişiklikler gösterdiğini ortaya çıkarmıştır. Bulgular temel alındığında, bu modelin baz alındığı uygulamaların, oyuncunun, oyun içerisindeki hem olumlu hem de oyuna bağlı bilgilerini geliştirdiğini göstermiştir. Bu sonuçlar bizim denencemizi destekler niteliktedir.

Yine, Wright ve diğerlerinin (139), bir basketbol takımında oynayan “Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümü” öğrencileri ile yaptıkları çalışmada (sayfa 67 de açıklanmıştır), bütün oyun yetenekleri esas alındığında (beceri, karar verme ve destek) grup içi çoklu testler; taktiksel grup üyelerinin gözle görülür biçimde geliştiğini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca yeteneklerine bağlı olarak, taktik ve strateji öğretme, aynı zamanda basketbol becerilerini oyun içinde kullanma gibi, kendi değerlerini geliştirdikleri görülmüştür. Bu sonuçlar da devinişsel beceriler açısından, bizim denencemizi desteklemektedir.

Dördüncü denence, *“Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılmayan grubun (kontrol grubu) devinişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olacaktır.”* şeklinde idi (Tablo 4.4). Bu bölümde devinişsel alan becerileri içerisinde yer alan temel atış, sıçrayarak atış, aldatma, top sürme ve hedefi vurma testi bakımından ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p < 0.05$).

Chatzopoulos ve diğerleri (26), 12-13 yaş grubunda 52 öğrenciye 15 derste futbol öğretmişler. Bir gruba teknik eğitim yaklaşımını kullanarak, diğer gruba da TOYM’ni kullanarak dersleri işlemişler. Araştırma sonucunda iki grupta da beceri gelişiminin anlamlı olarak arttığı görülmüştür. Bu sonuçlar bizimbulgularımızı desteklemektedir. Öte yandan French ve diğerleri (42); dokuzuncu sınıf öğrencilerine 6 hafta boyunca badminton öğrettikleri (sayfa 68’de açıklanmıştır) çalışmalarının sonucunda; servis becerisinde, gruplar arası anlamlı farka rastlanamamıştır. Clear becerisinde, taktik ve beceri grupları benzer sonuçlar elde etmişlerdir. Taktik ve beceri grupları ile birleştirilmiş gruplar karşılaştırıldığında taktik ve beceri grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir. Smaç becerisinde, birleştirilmiş grup, taktik grubu ve beceri grubunda benzer

sonular elde edilmiřtir. Bu sonular da deviniřsel beceriler aısından, bizim denencemizi destekler niteliktedir.

Öte yandan Nevett ve diğlerleri (90), farklı beceri düzeyine sahip 24 öğrenciye, (12 kız ve 12 erkek) 12 dersten oluřan bir üniteyi uygulatmışlardır. Bu alışmalarda bir grup, teknik temelli geleneksel öğretim yaklaşımını uygularken, diğler grup TOYM’ni uygulamıştır. alışma sonunda TOYM uygulayan grubun, teknik temelli eğitimi alan gruptan daha ok başarılı olduğunu tespit etmişlerdir. TOYM uygulayan grupta öğrenciler toplu (paslaşma), topsuz (önü kesme) ve karar verme (kime, ne eřit, ne zaman pas vereceğı) becerilerde önemli derecede gelişim sağlamışlardır. Yapılan ölçümlerde; alışmanın başlangıcında düşük beceri düzeyine sahip olan öğrenciler, alışmaların sonunda , yüksek beceri düzeyine sahip öğrencilerden daha ok ilerleme kaydetmişlerdir (90). Ülkemizde de, düşük beceri düzeyine sahip ocukların derslere katılmak istemedikleri, oğunun da beden eğitimi dersine katılmamak için mazeret beyan ettikleri bir gerçektir. Oysa düşük yetenek seviyesinde olan bu öğrencilerin derslere kazandırılması hem de bu yolla kendilerine güvenleri yerine getirilerek okul ve toplum yaşamında daha başarılı olmaları sağlanabilir. Bu konuda TOYM’nin önemli katkılar sağladığı, gelişimin ve katılımın, normal gelişim düzeyine sahip olanlardan daha yüksek olduğu bulunmuştur (90, 1). Bu bulguların deviniřsel alanla ilgili olan bölümleri denencemizi desteklemektedir.

Diğler taraftan Mattsson (80) yaptığı araştırmasında; bir grup golfünün bir spor eğitim modeli olan TOYM antrenmanlarından sonra taktiksel kořullarının daha fazla geliştiğini ve buna karşılık, rekabete dayalı oyunlar esnasında beceri gerektiren hareketlere daha az odaklandıklarını göstermiştir. Bu sonular bizim denencemizi desteklemektedir. İsve Golf Milli Takımından bayan ve erkek 12 sporcusu ile yapılan ve sayfa 67’de açıklanan alışmada; oyuncunun vuruřtan önceki düşünme sürecinin değıştiğini, aynı zamanda taktiksel becerilerin ifadesi konusunda da değışiklikler gösterdiğini ortaya ıkarmıştır. Bulgular temel alındığında; bu modelin baz alındığı uygulamaların, oyuncunun, oyun ierisindeki hem olumlu hem de oyuna bağılı bilgilerini geliřtirdiğini göstermiştir. Bu sonular bizim denencemizi destekler niteliktedir.

Yine, Wright ve diğlerlerinin (139), bir basketbol takımında oynayan “Beden Eğitimi Öğretmenliğı Bölümü” öğrencileri ile yaptıkları alışmada (sayfa 67’de

açıklanmıştır), bütün oyun yetenekleri esas alındığında (beceri, karar verme ve destek) grup içi çoklu testler; taktiksel grup üyelerinin gözle görülür biçimde geliştiğini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca yeteneklerine bağlı olarak, taktik ve strateji öğretme, aynı zamanda basketbol becerilerini oyun içinde kullanma gibi, kendi değerlerini geliştirdikleri görülmüştür. Bu sonuçlar da devinişsel beceriler açısından, bizim denencemizi desteklemektedir.

Öte yandan Tuzcuoğlu, 2006'da yaptığı çalışmada geleneksel yaklaşım ve taktik oyun yaklaşımı ile işlenen tenis dersleri sonunda, deneklerin beceri analizi (forehand, backhand, servis) ve maç analizi değerleri açısından gelişim gösterip göstermediğini araştırmıştır. Araştırma bulgularına göre, her iki grup; ön test ve son test değerleri açısından bakıldığında üç beceride ve maç analizinde kendi içinde gelişme sağlamıştır. Fakat grupların, forehand, backhand, servis beceri analizi erişim değerlerine bakıldığında istatistiksel açıdan anlamlı ($p>0,05$) bir fark bulunamamıştır. Bu sonuçlar, devinişsel beceriler açısından, bizim denencemizi desteklemektedir.

Beşinci denence, *Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney) ve kullanılmayan (kontrol) grupların bilişsel alan erişimleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark olacaktır* şeklinde idi (Tablo 4.5). Yapılan değerlendirmeler sonucunda deney grubu ve kontrol grubu öğrencileri arasında bilişsel alan testi erişim puanları bakımından istatistiksel olarak fark bulunmamıştır ($p>0.05$).

French ve diğerleri (41); dokuzuncu sınıf öğrencilerinin 3 haftalık badminton öğretiminde, bir gruba TOYM, bir gruba geleneksel yaklaşımı (beceri ağırlıklı yaklaşım) ve üçüncü bir gruba da iki yaklaşımı birleştirerek (beceri-taktik, birleştirilmiş öğretim) kullanarak söz konusu yaklaşımların badminton performansına etkisini araştırmışlardır. Yapılan değerlendirmelerde, bilişsel alanda gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark ($p>0,05$) bulunamamıştır. Bu sonuç bizim bulgularımızı desteklemektedir. Bu konudaki bir başka çalışma da; Bilişsel düzeyde TOYM grubu, kontrol grubundan belirgin bir şekilde daha fazla puan aldığı (41) tarafından bulunmuştur. Bu sonuçlarla bizim sonuçlarımız farklılık göstermektedir.

Yine French ve diğerlerinin yaptıkları (42), dokuzuncu sınıf öğrencilerinin 6 haftalık badminton uygulaması sonucunda (sayfa 68'de açıklanmıştır); taktik ve

beceri grupları ile birleştirilmiş gruplar karşılaştırıldığında taktik ve beceri grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir. Bütün deney grupları, bilişsel açıdan birbirleriyle karşılaştırıldıklarında istatistiksel anlamda fark bulunamazken, kontrol grubundan daha yüksek başarılarla ulaşmışlardır. Bu sonuçlar bizim bulgularımızla paralellik göstermektedir.

Griffin ve diğerleri (48), Mitchell ve diğerleri, (84) yaptıkları araştırmalarda, TOYM gruplarındaki öğrencilerin, beceri merkezli gruplara nazaran taktiksel bilgi yönünden daha fazla puan aldıklarını belirtiyorlar. TOYM grubunun, süreç bilgisinde teknik grubundan daha fazla puan almasına rağmen, farklılıklar istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Bu bulgular bizim bulgularımızla farklılık göstermesine rağmen, istatistiksel açıdan fark anlamlı değildir.

Yine Mattsson (80); yaptığı araştırmasında bir grup golfçünün bir spor eğitim modeli olan TOYM antrenmanlarından sonra taktiksel koşullarının daha fazla geliştiğini göstermiştir. İsveç Golf Milli Takımı oyuncuları ile yapılmış ve TOYM esas alınarak özel tasarlanmış 4 günlük bir antrenman programının uygulandığı çalışmadaki bulgular, oyuncunun vuruştan önceki düşünme sürecinin değiştiğini, aynı zamanda taktiksel becerilerin ifadesi konusunda da değişiklikler gösterdiğini ortaya çıkarmıştır. Bulgular temel alındığında, bu modelin baz alındığı uygulamaların, oyuncunun, oyun içerisindeki hem olumlu hem de oyuna bağlı bilgilerini geliştirdiğini göstermiştir. Bu sonuçlar bir yönüyle bizim bulgularımızla farklılık göstermektedir. Bunun nedenlerinden bir tanesi, bizim ölçme aracımızın karakterinden kaynaklanıyor olabilir. TOYM'nin en önemli yönlerinden birisi, düşünme ve karar verme süreçlerindeki gelişmeye odaklanmış olmasıdır. Yukarıda belirtilen araştırmalarda, özellikle oyun içerisinde karar verme ve bilişsel süreçlerde TOYM kullanılan gruplarda anlamlı gelişmeler bulunmuştur. Ancak biz bilişsel gelişimi iki bölümde ele aldık. Bunlardan ilki; daha çok oyun kurallarının ve hentbol oyununun teknik-taktik öğelerinin bilgisinin test edildiği çoktan seçmeli test idi. Bu test açısından deney ve kontrol gruplarında fark bulunamamıştır. Bunun nedeni testin niteliğine bağlı olabilir. Çünkü ileride açıklanacağı gibi, oyun içerisindeki bilişsel süreçlerin değerlendirildiği testlerde, deney grubunun sonuçları kontrol grubunun sonuçlarından çok daha fazla gelişmiş olduğu görülmektedir. Yukarıdaki sonuçlar da oyun içi değerlendirmelerinden alınan sonuçlardır. Bu bakımdan bizim çoktan

seçmeli olarak uyguladığımız bilişsel alan testi ile araştırmalarda uygulanan ölçüm şekli farklılık göstermektedir. Bizim denencemizde deney ve kontrol grubu arasında farkın çıkmaması, buradan kaynaklanıyor olabilir.

Altıncı denence, “*Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney) ve kullanılmayan (kontrol) grupların devinışsel alan erişileri arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark olacaktır.*” şeklinde idi (Tablo 4.6). Yapılan değerlendirmeler sonucunda, deney grubu ve kontrol grubu öğrencileri arasında temel atış becerisi puan artışı bakımından, sıçrayarak atış becerisi puan artışı bakımından, aldatma becerisi puan artışı bakımından, top sürme becerisi puan artışı bakımından, hedef vurma testi puan artışı bakımından, istatistiksel olarak fark bulunmamıştır ($p > 0.05$).

French ve diğerlerinin (41) sayfa 67’de açıklanan ve dokuzuncu sınıf öğrencilerinin 3 haftalık badminton öğretiminde ile ilgili yaptıkları çalışmaların sonucunda, smaç becerisinde, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark ($p > 0.05$) bulunamamıştır. Drop becerisinde, kontrol ve birleştirilmiş grup ortalamalarına bakıldığında birbirine benzer değerler aldıkları görülmüştür. Yine drop becerisinde taktik ve beceri grupları ortalamaları göz önüne alındığında benzer değerler aldıkları görülmüştür. Bu değerler bizim sonuçlarımızı destekler niteliktedir. Bizim çalışmamızda da taktik öğretim yaklaşımını kullanan grup ile teknik eğitim yaklaşımını kullanan grubun değerleri arasında fark bulunmamıştı. Bu araştırmada da bulgular aynı şekildedir. Taktik eğitim grubu ile teknik eğitim grubu arasında benzer sonuçlar bulunmuş, bu iki grubun kontrol ve karma grupla farkları bulunmuştur.

Diğer taraftan French ve diğerleri (42); dokuzuncu sınıf öğrencilerinin 6 haftalık badminton uygulamasında taktiksel, beceri ve beceri-taktik (birleştirilmiş) öğretiminin badminton performansına etkisini bulmayı amaçlayan bir çalışma yapmışlardır. Çalışma sonunda; servis becerisinde, gruplar arası anlamlı fark bulunmamıştır. Clear becerisinde, taktik ve beceri grupları benzer sonuçlar elde etmişlerdir. Drop becerisinde ise, tüm gruplar benzer sonuçlar elde etmişler ve gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p > 0.05$). Servis uygulamalarında ise, kontrol ve tüm deney grupları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır. Bu sonuçlar da bizim bulgularımızı desteklemektedir.

Aynı şekilde Mattsson (80); yaptığı araştırmasında bir grup golfçünün TOYM antrenmanlarından sonra taktiksel koşullarının daha fazla geliştiğini ve buna karşılık rekabete dayalı oyunlar esnasında beceri gerektiren hareketlere daha az odaklandıklarını göstermiştir.

Chatzopoulos ve diğerleri (27), bayan futbolcularla yaptıkları çalışmada sporcuların performanslarını ve motivasyonlarını incelemişlerdir. 12-13 yaşlarında 37 kız öğrenci teknik öğretim 35 öğrenci de TOYM grubunda çalışmıştır. 15 futbol dersi süresince bir gruba teknik eğitim yöntemi diğer gruba da TOYM kullanılarak dersler işlenmiştir. Çalışmalar sonucunda TOYM’ni uygulayan grubun içsel motivasyonu diğer gruptan anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur. Her iki grubun beceri düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır (27). Bu sonuç da bizim bulgularımızı desteklemektedir. Üstelik hentbole brnzer bir oyun olması bakımından bulunan sonuçlar ayrıca önem arz etmektedir. Buna benzer bir çalışma da basketbol branşında yapılmıştır. Wright ve diğerleri (139) tarafından yapılan bu çalışma, bir basketbol takımında oynayan “Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümü” öğrencilerinin, her birinin basketbol öğrenme konusunda teknik ve taktik açıdan, oyunlarının yetenek yönünden nasıl etkilendiği, algılanan yeteneklerin nasıl öğretildiği ve oyunu hangi yaklaşımla öğretmeyi tercih ettiklerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Çalışma öncesi ve çalışma sonrası bilgiler, yarım sahada oynanan oyunların videolarından, anketlerden ve 8 derslik görev planlarından toplanmıştır. Bütün oyun yetenekleri esas alındığında (beceri, karar verme ve destek) grup içi çoklu testler; taktiksel grup üyelerinin gözle görülür biçimde geliştiğini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca yeteneklerine bağlı olarak, taktik ve strateji öğretme, aynı zamanda basketbol becerilerini oyun içinde kullanma gibi, kendi değerlerini geliştirdikleri görülmüştür. Teknik grup üyeleri, bütün oyun becerilerini geliştirememişler ancak, tüm basketbol becerilerini oyun içinde, oyunu ayarlama ve düzenlemede uyguladıkları tespit edilmiştir. Bu sonuçlar bizim bulgularımızı desteklemektedir.

Öte yandan yine Chatzopoulos ve diğerleri (26), 12-13 yaş grubunda 52 öğrenciye 15 derste futbol öğretmişler. Bir gruba teknik eğitim yaklaşımını kullanarak diğer gruba da TOYM’ni kullanarak dersleri işlemişler. Sayfa 70’de ayrıntılı olarak açıklanan bu çalışmanın sonuçları bizim bulgularımızı desteklemektedir.

Son olarak bu konuda ülkemiz üniversite öğrencileri üzerinde yapılan bir çalışmada Tuzcuoğlu (135), geleneksel yaklaşım ve taktik oyun yaklaşımı doğrultusunda işenen tenis dersleri sonunda, deneklerin beceri analizi (forehand, backhand, servis) ve maç analizi değerleri açısından gelişim gösterip göstermediği araştırmıştır. Araştırma bulgularına göre, her iki grup; ön test ve son test değerleri açısından bakıldığında üç beceride ve maç analizinde kendi içinde gelişme sağlamıştır. Fakat grupların, forehand, backhand, servis beceri analizi erişim değerlerine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p>0.05$). Bu sonuç da bizim bulgularımızı destekler niteliktedir.

TOYM teknik yeteneklerde azalmaya neden olmamış, öğrencilerin taktiksel bilgilerini ve oyunu anlayışlarını geliştirmiştir (1). Bu sonuç bizim bulgularımızı da destekler niteliktedir. Beden eğitimcilerinin TOYM'ne getirdikleri en önemli eleştiri; oyunla eğitimin kullanıldığı gruplarda teknik gelişimin yetersiz olacağı görüşüdür. Oysa hem yukarıdaki bahsedilen çalışmaların tamamında ve hem de bizim yaptığımız çalışmada, devinışsel alan becerileri açısından TOYM uygulayan grup ile geleneksel yaklaşımı uygulayan teknik temelli yaklaşımı kullanan gruplar arasında fark çıkmamıştır. Dolayısı ile beden eğitimi ve spor eğitimcilerinin TOYM'nin yetersiz teknik gelişime yol açtığı konusundaki endişeleri yersizdir. Bu durum TOYM'ni güçlendirmektedir.

Yedinci denencemiz, *“Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan ve kullanılmayan grupların oyun performansı erişileri arasında fark olacaktır.”* şeklinde idi (Tablo 4.7). Oyun performansının değerlendirilmesinde; oyun sırasında karar verme, beceri gelişimi ve destekleme sayılarına bakılmış olup oyun içerisinde yukarıda bahsedilen söz konusu becerilerin oyunda gözlenmesi yapılarak indeks puanları hesaplanmıştır.

1. Karar verme indeksi ile ilgili bulgular ve tartışması

Karar verme indeksi sonuçları açısından bakıldığında; Kontrol grubunun ön test ve son test yüzde değişimleri 97,75 iken deney grubunda bu değişim 167,27'ye ulaşmıştır. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubunun son testlerinin yüzde değişimi 13,48 olarak bulunmuştur. Bu sonuçtan anlaşılabacağı gibi TOYM, geleneksel yaklaşım modeline göre karar verme indeksi açısından çok daha etkindir.

Capel (24), iki grup orta okul öğrencisi arasındaki beceri, taktik ve karar verme farklılıklarını gözlemlemiştir. Gruplardan biri geleneksel yöntemlerle eğitilirken diğeri interaktif aktivitelerle eğitilmiştir. Çalışmanın sonucunda, interaktif yöntemlerle eğitilen öğrencilerin sadece iyi karar verme becerilerine değil teknik becerileri de kazandıklarını göstermişlerdir. Bu bir bakıma interaktif grubun becerileri zamanında etkinleştirebilme becerisine bağlı olmaktadır. Geleneksel yöntemle eğitilen öğrenciler ise hücum oyunlarında topu rastgele atmaya meyilliydiler ve hangi durumda hangi becerinin kullanılması gerektiğini bilmiyorlardı. Diğer taraftan, Tallir ve diğerleri (120.), 97 öğrenciden oluşan 10-11 yaş grubundaki öğrencilere iki grup halinde basketbol öğreterek karar verme becerileri arasındaki farka bakmışlar. 12 derslik çalışmalar süresince bir grup TOYM ile dersleri işlerken diğer grupta dersler geleneksel yöntem kullanarak işlenmiştir. Yapılan testler sonucunda karar verme becerileri açısından TOYM grubu diğer gruptan anlamlı olarak daha yüksek puanlar elde etmiştir. Bu iki çalışma sonuçları bizim sonuçlarımızla paralellik göstermektedir.

Yine, Turner ve Martinek (133) yaptıkları çalışmada bir gruba teknik eğitim yaklaşımı ile, diğer gruba da TOYM ile 15 ders süresince çim hokeyi öğretirken kontrol grubuna eğitim verilmemiştir. 71 orta okul öğrencisinin katıldığı bu çalışma sonucunda; TOYM'nin uygulandığı grup, karar verme becerilerinde ve top kontrol ve pas uygulama skorlarında diğer iki gruptan daha yüksek bulunmuştur.

Diğer taraftan benzer bir çalışma da Chatzopoulos ve diğerleri (26) tarafından yapılmıştır. 12-13 yaş grubunda 52 öğrenciye 15 derste futbol öğretmişler, Bir gruba teknik eğitim yaklaşımını kullanarak diğer gruba da TOYM'ni kullanarak dersleri işlemişlerdir. Araştırma sonucunda iki grupta da beceri gelişimi anlamlı olarak arttı. Karar verme, destekleme ve öğrenci motivasyonu açısından TOYM grubu diğer gruptan anlamlı derecede fazla gelişim sağladı. Bu sonuçlar bizim bulgularımızı desteklemektedir.

Karar verme ile ilgili başka bir çalışma da Jones ve Farrow (66) tarafından badminton oyununda karar verme üzerine yapmışlardır. Çalışmada iki grup 8 inci sınıf öğrencisi katılmıştır. Deney grubu olan grup 4 hafta boyunca TOYM ile badminton çalışırken kontrol grubu dört hafta boyunca rugby ünitesini çalışmıştır. 4 haftanın sonunda 2 grup tekrar badminton oynarken gözlenerek değerlendirilmiştir.

Sonuçta, deney grubunun daha iyi karar verme becerilerine sahip olduğunu ve kontrol grubundan daha hızlı karar verebildiği ortaya çıkmıştır. Grupların beceri düzeyleri aynı olmasına rağmen deney grubunun taktik anlayışı kontrol grubundan çok daha iyiydi. Bu sonuçlar bizim bulgularımızla paralellik göstermektedir. Bizim yaptığımız çalışmada da devinışsel alan becerilerinin gelişimi konusunda deney ve kontrol grubunda anlamlı fark bulunamazken (Tablo 4.6), karar verme becerilerinde deney grubunun puanları, kontrol grubunun puanlarından oldukça yüksek bulunmuştur (Tablo 4.7).

Diğer taraftan Nevett ve diğerleri (90), farklı beceri düzeyine sahip 24 öğrenciden bir gruba TOYM ve diğer gruba da teknik temelli geleneksel yaklaşımı kullanarak basketbol öğretmişlerdir. Yapılan değerlendirmede, karar verme becerileri açısından TOYM'ni kullanan grup geleneksel yöntemi kullanan gruptan istatistiksel anlamda farklı bulunmuştur. Bu sonuçlar da bizim sonuçlarımızla paralellik göstermektedir.

Yine benzer bir çalışma Mattsson (80) tarafından yapılmıştır. Mattsson yaptığı araştırmasında bir grup golfçünün TOYM antrenmanlarından sonra taktiksel koşullarının daha fazla geliştiğini ve buna karşılık rekabete dayalı oyunlar esnasında beceri gerektiren hareketlere daha az odaklandıklarını göstermiştir. İsveç Golf Milli Takımından bayan ve erkek 12 sporcusu (19–23 yas arası,) TOYM esas alınarak özel tasarlanmış 4 günlük bir antrenman programını uygulamışlardır. Program; oyun değerlendirmesi, taktikler, karar verme ve bireysel beceriler konusunda alıştırmaları içermektedir. Bulgular, oyuncunun vuruştan önceki düşünme sürecinin değiştiğini, aynı zamanda taktiksel becerilerin ifadesi konusunda da değişiklikler gösterdiğini ortaya çıkarmıştır. Bulgular temel alındığında, bu modelin baz alındığı uygulamaların, oyuncunun, oyun içerisindeki hem olumlu hem de oyuna bağlı bilgilerini geliştirdiğini göstermiştir. Bu sonuçlar bizim denencemizi desteklemektedir.

Günümüzde spor branşları daha hızlı yapılmaktadır. Spor federasyonları da spor branşlarının daha hızlı oynanması konusunda kural değişiklikleri yaparak buna destek vermektedirler. Son zamanlarda basketbol oyununda hücum süresinin kısaltılması, voleyboldaki sayı alma sisteminin değiştirilmesi, hentbolda pasif oyun

ve golden sonra oyuna başlama kuralındaki değişiklik bu spor branşlarının hızlı oynanmasını teşvik etmek için alınan kararlardan sadece birkaçıdır. Örneğin son yıllarda hentbolde ortalama hücum süreleri 20 saniyelere düşmüştür (122). Bu durum sporcuların daha kısa sürelerde karar vermelerine neden olmaktadır. Kısa sürede sporcunun karar doğru karar verebilmesi de ancak bu konudaki eğitimle mümkün olmaktadır. Bu anlamda beden eğitimi ve spor etkinliklerinde TOYM'nin kullanılması performansı da arttıracaktır.

TOYM grubu için olan birçok görevin, oyunla ilgili bağlamda pas temasını kattığı ve öğrencilerin hokey oyunun sırasında karar verme yeteneklerini geliştirdiği görülmüştür. Örneğin, iki dokunuşlu oyun şartının (ilk dokunuş kontrol etmek ve ikinci dokunuş pas vermek için) bir antrenman sırasında çabuk pas vermeyi geliştirmek için öğrencilere yüklenmiştir. Ofansif destekleyici oyuncular ise merkez pozisyonlardan uzakta boşluk bulmak, ve bunun sonucunda sahanın ortasındaki oyuncular için boşluk yaratmak, için çapraz koşular yapmaya cesaretlendirilmiştir. TOYM'de, pas veren oyuncu, pası alacak oyuncunun boşluk bulma yeteneğinden faydalanmıştır. Teknik grubu, basitçe oyunları oynayarak ve teknik eğitim yaparak, aynı seviyede pas kararı verme seviyesi elde edememişlerdir. TOYM oyunlardaki taktik eğitimi, oyun sırasında katılımcının karar verme kabiliyetini daha etkili bir şekilde geliştirmiştir (41, 42).

Oyun sırasında karar vermenin bazı yönlerinin doğrudan eğitim almadan yalnızca oyunu oynayarak edinilebildiği kanıtlanmıştır. McPherson ve French (81) Bazı benzer basit seviye karar verme performansı, yalnızca oyunu oynamak için fırsat ile elde edilebilir. Ancak, Turner ve Martinek (132) uyarlanmış hokey oyunlarında, oyunu oynama fırsatıyla birlikte başlangıç beceri seviyesi eğitimi gören grubun kararlarında ilerleme kaydedememiştir. Bundan dolayı, karar verme durumu tüm sporlarda yalnızca oyunu oynayarak ilerleme sağlanabilecek bir olay değildir.

Wright ve diğerleri (139) tarafından yapılan bu çalışma, bir basketbol takımında oynayan "Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümü" öğrencilerinin, her birinin basketbol öğrenme konusunda teknik ve taktik açıdan, oyunlarının yetenek yönünden nasıl etkilendiği, algılanan yeteneklerin nasıl öğretildiği ve oyunu hangi yaklaşımla öğretmeyi tercih ettiklerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Çalışma öncesi ve çalışma sonrası bilgiler, yarım sahada oynanan oyunların videolarından, anketlerden

ve 8 derslik görev planlarından toplanmıştır. Bütün oyun yetenekleri esas alındığında (beceri, karar verme ve destek) grup içi çoklu testler; taktiksel grup üyelerinin gözle görülür biçimde geliştiğini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca yeteneklerine bağlı olarak, taktik ve strateji öğretme, aynı zamanda basketbol becerilerini oyun içinde kullanma gibi, kendi değerlerini geliştirdikleri görülmüştür. Teknik grup üyeleri, bütün oyun becerilerini geliştirememişler ancak, tüm basketbol becerilerini oyun içinde, oyunu ayarlama ve düzenlemede uyguladıkları tespit edilmiştir. Oysa teknik grubun yüzde 80'i (n=15) ve taktik grup (n=15) derslerini tasarlama konusunda, oybirliğiyle taktiksel yaklaşımı seçmişlerdir. Bu sonuçlar bir bölümüyle bizim çalışmalarımızla paralellik göstermektedir.

2. Beceri Performansı indeksi ile ilgili bulgular ve tartışması

Beceri performansı indeksi sonuçları açısından bakıldığında; Kontrol grubunun ön test ve son test yüzde değişimleri 64,47 iken deney grubunda bu değişim 154,94'e ulaşmıştır. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubunun son testlerinin yüzde değişimi 17,37 olarak bulunmuştur.

Chatzopoulos ve diğerlerinin (27), 72 bayan futbolcu ile yaptıkları ve sayfa 77'de açıklanan çalışmalarının sonucunda; TOYM'ni uygulayan grubun içsel motivasyonu diğer gruptan anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur. Her iki grubun beceri düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır (27). Bu sonuçlar bizim bulgularımızla farklılık göstermektedir.

Aynı şekilde Mattsson (80);'un yaptığı araştırmasında bir grup golfçünün TOYM antrenmanlarından sonra taktiksel koşullarının daha fazla geliştiğini ve buna karşılık rekabete dayalı oyunlar esnasında beceri gerektiren hareketlere daha az odaklandıklarını göstermiştir. İsveç Golf Milli Takımından bayan ve erkek 12 sporcusu (19–23 yaş) TOYM esas alınarak özel tasarlanmış 4 günlük bir antrenman programını uygulamışlardır. Program; oyun değerlendirmesi, taktikler, karar verme ve bireysel beceriler konusunda alıştırma içerir. Bulgular, oyuncunun vuruştan önceki düşünme sürecinin değiştiğini, aynı zamanda taktiksel becerilerin ifadesi konusunda da değişiklikler gösterdiğini ortaya çıkarmıştır. Bulgular temel alındığında, bu modelin baz alındığı uygulamaların, oyuncunun, oyun içerisindeki hem olumlu hem de oyuna bağlı bilgilerini geliştirdiğini göstermiştir. Bu sonuçlar bizim bulgularımızı destekler niteliktedir.

Wright ve diğerleri (139) tarafından “Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümü” öğrencileri üzerinde yapılan ve sayfa 69’da ayrıntılı olarak anlatılan çalışmalarının sonunda, bütün oyun yetenekleri esas alındığında (beceri, karar verme ve destek) grup içi çoklu testler; taktiksel grup üyelerinin gözle görülür biçimde geliştiğini ortaya çıkarmıştır. BU sonuçlar bizim denencemizi desteklemektedir.

Diğer taraftan Chatzopoulos ve diğerlerinin 2006 yılında 52 öğrenciye futbol öğrettikleri ve sayfa 70’de açıklanan çalışmalarının sonucunda iki grupta da beceri gelişimi anlamlı olarak arttı. Karar verme, beceri gelişimi, destekleme ve öğrenci motivasyonu açısından TOYM grubu diğer gruptan anlamlı derecede fazla gelişim sağladı. Bu sonuçlar bizim bulgularımızı desteklemektedir.

Aynı şekilde, oyun sırasında bitiriciliğe bakıldığında; TOYM grubundaki öğrenciler test sonrası oyunda kontrol ya da teknik grubuna oran gözle görülür derecede daha iyi pas bitiriciliği sergilediler. (48, 84, 130, 131).

Taktiksel eğitim üzerinde duran az sayıdaki çalışmalar, beceri sergileme ölçülerinde doğrudan beceri eğitimi olmaksızın ilerleme bulmuşlardır. (48, 84, 130). Bu bulgular bizim denencemizi desteklemektedir.

Taktiksel ve beceri yaklaşımlarını kıyaslamak için oyun ölçümelerini kullanan diğer bir çalışma (81), oyun sırasında kullanılan bilgi birikimiyle ilgili oyun sırasında karar performansına yönelik benzer eğilimler bulmuştur. Taktiksel eğitim alan grup, oyun sırasında bilgi birikimini daha önceden beceri eğitimi alan gruba kıyasla daha uzman bir şekilde kullanmıştır (81).

Diğer taraftan, French, Werner, Rink, Taylor ve Hussey (41), dokuzuncu sınıf öğrencilerinin 3 haftalık badminton performansı üzerine taktiksel, beceri ya da taktik ve beceri birleşik eğitiminin etkilerini incelemişlerdi. Üç grup, oyun performansının kavramsal bölümlerinde ve beceri bölümlerinde kontrol grubundan daha iyi performans sergilemişlerdi. Bu sonuçlar da bizim sonuçlarımızla paralellik göstermekte olup denencemiz desteklenmektedir.

3. Destekleme indeksi ile ilgili bulgular ve tartışması

Destekleme indeksi sonuçları açısından bakıldığında; Kontrol grubunun ön test ve son test yüzde değişimleri 53,44 iken deney grubunda bu değişim 90,54’e

ulaşmıştır. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubunun son testlerinin yüzde değişimi 36,61 olarak bulunmuştur.

Chatzopoulos ve diğerleri (26), 12-13 yaş grubunda 52 öğrenciye 15 derste futbol öğretmişler. Bir gruba teknik eğitim yaklaşımını kullanarak diğer gruba da TOYM'ni kullanarak dersleri işlemişler. Araştırma sonucunda iki grupta da beceri gelişimi anlamlı olarak arttı. Karar verme, destekleme ve öğrenci motivasyonu açısından TOYM grudu diğer gruptan anlamlı derecede fazla gelişim sağladı. Bu sonuçlar bizim bulgularımızı desteklemektedir.

Destekleme indeksi ile ilgili olarak daha başka bir çalışmaya ulaşamamıştır.

4. Oyun Performansı indeksi ile ilgili bulgular ve tartışması

Oyun performansı sonuçları açısından bakıldığında; Kontrol grubunun ön test ve son test yüzde değişimleri 73,91 iken deney grubunda bu değişim 137,79'a ulaşmıştır. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubunun son testlerinin yüzde değişimi 36,89 olarak bulunmuştur.

Oyun performansı değerlendirilmesi, burada bahsedildiği anlamında ülkemizde üzerinde çok az çalışılmış bir konudur. Oyun performansı ilgili değerlendirmeler daha çok oyun tekniklerinin değerlendirilmesi şeklinde yapılmaktadır (122). Bu değerlendirme içerisinde karar verme, işbirliği, destekleme, sorumluluk alma gibi taktik öğelerin değerlendirilmesine fazlaca girilmemektedir. Bu durum oyun performansının değerlendirilmesinde bir takım eksiklikler yaratmaktadır. Bu amaçla Griffin ve diğerleri (50) oyun performansının değerlendirilmesi amacıyla bir ölçek geliştirmişler ve bu tarihten sonra oyun performansının değerlendirilmesi konusunda çok sayıda çalışma yapılmıştır (52, 82, 86).

Rink ve diğerleri (102) TOYM ile ilgili yaptıkları araştırmalarda, bu modelin öğrenciler açısından faydalı olacağını ortaya çıkarmıştır. TOYM'ne göre eğitilen öğrencilerin teknik ağırlıklı yaklaşımla eğitilenlere göre taktik bilgiler ile ilgili testlerde daha başarılı olduklarıdır Griffin ve diğerleri (48) tarafından tespit edilmiştir. Aynı yazarlar, TOYM'nin öğrenciler tarafından teknik temelli yaklaşımdan daha fazla beğenildiği ve bu nedenle katılmaya daha fazla motive olduklarını ortaya çıkarmıştır (48).

Yine, Turner, A., ve Martinek, T. (133). 6. Sınıf öğrencilerinden oluşan bir sınıfa TOYM ile voleybol öğretilirken, diğer sınıfa geleneksel yaklaşımla voleybolu öğretilmiştir. Her iki sınıfa da dokuz derslik bir voleybol eğitimi verilmiştir. Sonuçlar göstermiştir ki taktiksel yaklaşımlı konular daha fazla ilgi çekmiş ve eğlenceli olmuştur.

Oyun performansı değerleri açısından da bakıldığında Taktik oyun yaklaşımı kullanılan gruplardaki öğrenci başarısı geleneksel yaklaşımı kullanan gruptan çok daha fazla gerçekleşmiştir. Taktik, karar verme ve işbirliğinin çok önemli olduğu sporlarda ki hentbol sporu böyledir, taktik oyun yaklaşımı metodu daha çok kullanılmalıdır.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar

Birinci denence, “*Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan grubun (deney grubu) bilişsel alan ön test ve son test puanları arasında fark olacaktır.*” şeklinde idi. Yapılan çalışma sonunda, deney grubu öğrencilerinin bilişsel alan testi bakımından – ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0.05$). Bu sonuç bu konudaki denencemizi desteklemektedir.

İkinci denence, “*Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan grubun (deney grubu) devinişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olacaktır.*” şeklinde idi. Bu bölümde devinişsel alan becerileri içerisinde yer alan temel atış, sıçrayarak atış, aldatma, top sürme ve hedefi vurma testi bakımından ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0.05$). Bu sonuç bu konudaki denencemizi desteklemektedir.

Üçüncü denence, “*Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılmayan grubun (kontrol grubunun) bilişsel alan ön test ve son test puanları arasında fark olacaktır.*” şeklinde idi (Tablo 4.3). Yapılan çalışma sonunda, kontrol grubu öğrencilerinin bilişsel alan testi bakımından ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p< 0.05$). Bu sonuç bu konudaki denencemizi desteklemektedir.

Dördüncü denence, “*Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılmayan grubun (kontrol grubu) devinişsel alan, ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olacaktır.*” şeklinde idi. Bu bölümde devinişsel alan becerileri içerisinde yer alan temel atış, sıçrayarak atış, aldatma, top sürme ve hedefi vurma testi bakımından ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0.05$). Bu sonuç dört nolu denencemizi desteklemektedir.

Beşinci denence, “*Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney) ve kullanılmayan (kontrol) grupların bilişsel alan erişileri arasında istatistiksel açıdan*

anlamli fark olacaktır.” şeklinde idi. Yapılan deęerlendirmeler sonucunda deneygrubu ve kontrolgrubu öęrencileri arasında bilişsel alan testi eriři puanları bakımından istatistiksel olarak fark bulunmamıştır ($p>0.05$). Bu sonuç dört nolu denencemizi desteklememektedir. Denence reddedilmiştir.

Altıncı denence, *“Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan (deney) ve kullanılmayan (kontrol) grupların devinişsel alan erişileri arasında istatistiksel açıdan anlamli fark olacaktır.”* şeklinde idi. Yapılan deęerlendirmeler sonucunda, deneygrubu ve kontrolgrubu öęrencileri arasında temel atış, sıçrayarak atış, aldatma, top sürme ve hedef vurma testi puan artışı bakımından, istatistiksel olarak fark bulunmamıştır ($p>0.05$). Bu sonuç altı nolu denencemizi desteklememektedir. Denence reddedilmiştir.

Yedinci denencemiz, *“Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılan ve kullanılmayan grupların oyun performansı erişileri arasında fark olacaktır.”* şeklinde idi. Oyun performansının deęerlendirilmesinde; oyun sırasında karar verme, beceri gelişimi ve destekleme sayılarına bakılmış olup oyun içerisinde yukarıda bahsedilen söz konusu becerilerin oyunda gözlenmesi yapılarak indeks puanları hesaplanmıştır. Yapılan hesaplamalar sonucunda karar verme, beceri gelişimi ve destekleme indeksleri açısından deney grubu lehine anlamli gelişmeler bulunmuştur. Bu durum denencemizi desteklemekte olup, denence kabul edilmiştir.

6.2 Öneriler

1. Ülkemizde taktik oyun yaklaşımı ile ilgili çalışmalar yok denecek kadar azdır. Genel eğitimde de öğrenci merkezli yöntemlerin ağırlık kazanmaya başladığı ülkemizde, taktik oyun yaklaşımı ile ilgi çalışmalar özendirilmelidir.

2. Bu çalışma sadece erkek öğrencilerde yapılmıştır. Kız öğrencilerde de yapılabilir.

3. Çalışma 11 yaş grubu için yapılmıştır. Çalışma dięer yaş gruplarında da yapılabilir.

4. Çalışma hentbol branşında yapılmıştır. Dięer branşlarda da yapılabilir.

5. Çalışma farklı yetenek düzeyindeki çocuklar için de yapılabilir. Uluslar arası alanda bu konuda yapılmış çalışmalar vardır. Bu çalışmalarda düşük yetenek

düzeyinde hem gelişim açısından ve hem de katılım açısından önemli gelişmeler kaydedilmiştir. Bizim ülkemizde yapılan çalışmalara da bu boyuta bakılabilir.

6. Taktik oyun yaklaşımı ve geleneksel öğretim yaklaşımının uygulandığı gruplarda, öğrencinin derse katılımı, derslerden zevk alma ve motivasyonlarına bakılabilir.

7. Bu yaklaşımın beden eğitimi dersine ve öğrencilere katkıları, geleneksel yaklaşımlar dikkate alındığında özellikle karar verme süreçleri açısından çok daha fazla bulunmuştur. Milli Eğitim Bakanlığı ile de işbirliği içerisinde bu çalışmalar beden eğitimi öğretmenlerine aktararak beden eğitimi derslerinde etkin kullanımı sağlanabilir.

8. Çalışma haftada üç gün ve altı haftada toplam 18 ders şeklinde uygulanmıştır. Uygulama sıklığı ve ders sayısı artırılıp - azaltılarak yöntemin etkinliğine bakılabilir.

9. Beden eğitimi derslerindeki etkinliğinin yanı sıra, performans sporunda da bu yaklaşımın etkinliğine bakılabilir.

KAYNAKLAR

1. Allison, S., Thorpe, R. D. (1997). A comparison of the effectiveness of two approaches to teaching games within physical education: A skills approach versus a games for understanding approach. *British Journal of Physical Education*, 28(3), 17-21.
2. Almond, L. (1986). A games classification (pp. 71-72). In R. Thorpe, D.Bunker and L. Almond (Eds.). *Rethinking games teaching*. England, University of Technology, Loughborough, Department of Physical Education and Sports Science.
3. Almond, L. (1986). Asking teachers to research. In R. Thorpe, D. Bunker, and L. Almond (Eds.), *Rethinking games teaching* (pp. 35-44). Loughborough: University of Loughborough, Nene Litho.
4. Alpar, R. (1998). *İstatistik ve Spor Bilimleri*. Ankara: Bağırgan Yayınevi, s. 120.
5. Asquith, A. (1989). Teaching games for understanding. In A. Williams (Ed.), *Issues in physical education for the primary years* (pp. 76-90). London: The Falmer Press.
6. Australian Sports Commission. (1997). *Games sense: Developing thinking players*. Belconnen, Australian Capital Territory: Australian Sports Commission.
7. Baker, J., Cote, J., Abernethy, B. (2003). Sport- Specific Practice and the Development of Expert Decision-Making in Team Ball Sports. *Journal of Applied Sport Psychology*, 15: 12-23.
8. Baykul, Y. (2000). *Eğitimde ve Psikolojide Ölçme*. Ankara: ÖSYM Yayını.
9. Belka, D. (1994). *Teaching children games*. Champaign, Il: Human Kinetics.
10. Bell, R., and Hopper, T. (2003). Space the first frontier: Tactical awareness in teaching games for understanding. *Physical and Health Education Journal*, 69(1), 4- 7
11. Berkowitz, R. J. (1996). A practitioner's journey: From skill to tactics. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 67(4), 44-45.

12. Bilge, M., Müniroğlu, S., Gündüz, N. (2000). Türk Bayan Herntbol Milli Takım Oyuncularının Somotatip Profilleri ve Yababnı Ülke Sporcuları ile Karşılaştırılması. *Spor Araştırmaları Dergisi*. Cilt 4, sayı 1, s. 33-44.
13. Blakemore, C.L., Hilton, G.H., Pellet, T.L., Gresh, J. (1992). Comparison of students taught basketball skills using mastery and nonmastery learning methods. *Journal of Teaching in Physical Education*, 11, 235-247.
14. Blomqvist, M., Häyrynen, M., Selänne, H., Luthanen, P. (2001). *Volleyball skill, game understanding and perceptual abilities in secondary school children*. Proceedings of TGFU Congress, 2-4 August. Plymouth, NH.
15. Brown, S., Hopper, T. (2003). *Game Performance Assesment by Pers as a Critical Component of Student Learning*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.1-13).
16. Bunker, D., Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in the secondary school. *Bulletin of Physical Education*. 10, 9-16.
17. Bunker, D., Thorpe, R. (1986). Is There A Need To Reflect on Our Games Teaching? 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia , p. 27-38.
18. Burrows, L. (1986). A teacher's reactions. In R. D. Thorpe, D. J. Bunker, L. Almond (Eds.), *Rethinking games teaching* (pp. 45-52). Loughborough, UK: Loughborough University.
19. Butler, J. (1996). Teacher responses to teaching games for understanding. *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*, 67 (9), 17-20.
20. Butler, J. (1997). How would Socrates teach Games? A constructivist approach. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 68 (9), 42-47.
21. Butler, J. (1999). *Beyond the comfort zone: using cognitive dissonance to move from technique orientated teaching to a TGfU approach*. A paper presented at the AIESEP World Congress, Besancon, France.
22. Butler, J. (1996). Teacher responses to teaching games for understanding, *JOPERD*, 67(1), 28-33. Mitchell

23. Butler, J., ve Mc Cahan. (2005). Teaching games for understanding as a curriculum model. In L. Griffin & J. Butler (Eds.), *Teaching games for understanding: Theory, research, and practice* (pp. 33-54). Windsor: Human Kinetics.
24. Capel, S. (1991). Teaching games as interactive activities. *International Journal of Physical Education*. 27(2), 6-9.
25. Chandler, T.J.L., Mitchell, S.A. (1990). Reflections on models of games education. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*. 61(6), 19-21.
26. Chatzopoulos, D., Drakou, A., Kotzamanidou, M., Tsorbatzoudis, H. (2006). Girls' soccer performance and motivation: Games vs Technique approach. *Teviot Scientific Publications*.
27. Chatzopoulos, D., Tsorbatzoudis, H., Drakou, A. (2006). Combinations of technique and games approaches: Effects on game performance and motivation. *Teviot Scientific Publications*.
28. Clanton, R.E., Dwinght, M.P. (1997). *Team Handball. Step to Success*. Champaign, IL: Human Kinetics.
29. Collier, C.(2005). *Integrating Tactical Games and Sport Education Models*. In L.Griffin & J. Butler (eds.) , *Teaching games for understanding: theory, research and practice* (pp.137-148). Windsor:Human Kinetics.
30. Czerwinski,J., Taborsky, F. (1997). *Basic Handball*. Vienna: AVIS-Werbung.
31. Darst, P.W., Zakrajsek, D.B., Mancini, V.H. (1989). *Analyzing Physical Education and Sport Instruction*. (s.3-17). Champaign, IL: Human Kinetics.
32. Demirel, Ö. (1997). *Eğitimde Program Geliştirme*. Ankara: Şafak Matbaası.
33. Demirhan,G. (1995). **Sporda Beceri Öğreniminde Öğrenci Merkezli Yöntemin Erişi ve Kalıcılığı Etkisi**. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe ÜniversitesiAnkara.
34. Doolittle, S., and Girard, K. (1991). A Dynamic Approach to Teaching Games in Elementary *PE*. *JOPERD*, 62(4), 57-62.
35. Doolittle, S. (1995). Teaching net game to low skilled students: A teaching for understanding approach. *JOPERD*, 66(3), 18-23.

36. Duyn, D.N. (1996). Game Sense. *Sports Coach*, 19, 4-9.
37. Earles, N. (1983). Research on the Immediate Effects of Instructional Variables. *Teaching in Physical Education* (pp. 254-264). Champaign, IL: Human Kinetics.
38. Ellis, M. (1986). Making and shaping games. In Rethinking games teaching (pp. 61-65). Loughborough: University of Technology, Loughborough.
39. Ertürk, S. (1994). *Eğitimde Program Geliştirme*. 8. baskı. Ankara: Metaksan A.Ş.
40. Fidan, N. (1985). *Okulda Öğrenme ve Öğretme*. (s. 201-206). Ankara: Alkım Yayınları.
41. French, K.E., Werner, P.H., Rink, J.E., Taylor, K., Hussey, K. The effects of a 3-week unit of tactical, skill, or combined tactical and skill instruction on badminton performance of ninth-grade students (1996) *Journal of Teaching in Physical Education*, 15, pp. 418-438.
42. French, K.E., Werner, P.H., Taylor, K., Hussey, K., Jones, J. The effects of a 6-week unit of tactical, skill, or combined tactical and skill instruction on badminton performance of ninth-grade students (1996) *Journal of Teaching in Physical Education*, 15, pp. 439-463.
43. Germanescu, K. (1989). *Talent Identification in Handball*. Internationale Handball Federation 19th. Trainer Symposium. Portekiz.
44. Graham, G. (1987). Motor Skill Acquisition- An Assential Goal of Physical Education Programs. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, **58** (7), 44-48.
45. Gréhaigne, J.F., Godbout, P., Bouthier, D. (1997). Performance assessment in team sports. *Journal of Teaching in Physical Education*, 16, 500-516.
46. Gréhaigne, J.-F., Godbout, P., (1998). Formative assessment in team sports in a tactical approach context. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 69 (1), 46-51.
47. Gréhaigne, J.F., Godbout, P., Bouthier, D. (2001). The teaching and learning of decision making in team sports. *Quest*, 53, 59-76.

48. Griffin, L.L., Oslin, J.L., Mitchell, S.A. (1995). An analysis of two instructional approaches to teaching net games *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 66 (SUPPL.), pp. A-64.
49. Griffin, L.L., Doods, P., Rovengo, I. (1996). *Theoretical Perspectives on TGFU. Pedagogical Content Knowledge for Teacher*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.51-55).
50. Griffin, L., Mitchell, S. A., Oslin, J. L. (1997). *Teaching sports concepts and skills: A tactical games approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
51. Griffin, L.L., Oslin, L.J, Mitchell, A.S. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17, 231-243.
52. Griffin, L.L., ve Butler, J.I. (Eds.) (2005). *Teaching Games for Understanding – Theory Research and Practice*. Human Kinetics.
53. Harrison, J., Prece, L.A., Blakemore, C.L., Richards, R.P., Wilkinson, C., Fellingham, G.W. (1997). Effects of two instructional model- skill teaching and mastery learning- on skill development, knowledge, self-efficacy, and game play in volleyball. *Journal of Teaching in Physical Education*, 19, 34-57.
54. Harvey, S. (2003). *Teaching Games for Understanding: A Study of U19 College Soccer Players Improvement in Game Performance Assessment Instrument*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.11-25).
55. Ho, W.K.Y. (2003). *Teaching Games for Understanding*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.26-33).
56. Holt, N.L, Strean B.W. and Bengoechea, E.G. (2002). Expanding the Teaching Games for Understanding. Model: New Avenues for Future Research and Practice. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21, 162-176.

57. Hopper, T. (1995). "Can We Play The Game ?". *RUNNER Journal*, Vol 32 (2), pp 21-22.
58. Hopper, T. (1998). Teaching Games for Understanding Using Progressive Principles of Play. *CAHPERD Journal de l'ACSEPLD autumn*.
59. Hopper, T. (2007). Teaching Games Centred Games Using Progressive Principles of Play. *Eriřim: 22 Haziran 2007*,
<http://www.educ.univ.ca/Faculty/thopper/index.htm>
60. Hopper, T., Bell, R. (2001). "Can We Play That Game Again?". *STATISTICS Journal*, 14 (6), 23-27.
61. Hopper, T., Kruisselbrink, D. (2002). Teaching Games for Understanding: What Does it Look Like and How Does It Influence Student Skill Learning and Game Performance?. *AVANTE*, July 2002.
62. Hopper, T. (2003). Teaching Games for Understanding: The Importance of Student Emphasis Over Content Emphasis. *CAHPERD Journal*, Vol 73 (7), pp.44-48.
63. Hopper, T. (2007). *Modified Handball From a Tactic-to- Skill Perspective*. *Eriřim: 22 Haziran 2007*,
<http://www.educ.univ.ca/Faculty/thopper/index.htm>
64. Hubbal, H. (2003). *Problem-Based Learning Enhancing Games for Understanding in a Youth Soccer Academy Program*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.34-43).
65. İftar, G.K. ve Tekin, E. (1997). *Tek Denekli Arařtırma Yöntemleri*. Ankara: Türk Psikologlar Derneęi Yayını.
66. Jones, C., & Farrow, D., (1999). The transfer of strategic knowledge: A test of the games classification curriculum model. *Bulletin of Physical Education* (9), 41-45.
67. Karagöl, T. (1993). *Beden Eğitimi Öğretim Yöntemleri*. Eskiřehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.dball. *Leistungssport*, 8 (4), 278-298.

68. Kastner, J., Pollany, W., and Sobotka, R. (2007). Der Schlagwurf im Handball. *Eriřim:24 Mayıs 2007, Avrupa Hentbol Federasyonu Ađ Sitesi* <http://www.eurohandball.com/activities>
69. Kirk, D. (1983). Theoretical guidelines for Teaching Games For Understanding. *Bulletin of Physical Education*, 19(1), 41-45.
70. Kirk, D. (2001, August). Future prospects and directions for TGfU. Paper presented at international Conference: Teaching for Understanding in Physical Education and Sport, New Hampshire, USA.
71. Kirk, D., MacPhail, A. (2002). Teaching Games for Understanding and Situated Learning: Rethinking the Bunker-Thorpe Model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21, 177-192.
72. Krathwohl, D.R., Bloom, B.S. and Masia, B.B (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Company, Inc.
73. Launder, A.L. (2001). *Play Practice. The games approach to teaching and coaching sports*. Champaign, Il: Human Kinetics.
74. Lawton, J. (1989). Comparison of two teaching methods in games. *Bulletin of Physical Education*, 25(1), 35-38.
75. Lee, A.M. (1997). Contributions of Research on Student Thinking in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 16, 262-277.
76. Light, R. (2003). A Snap Shot of Pre-Service and Beginning Teachers' Experiences of Implementing TGFU. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.44-52).
77. Mandigo, J. L., & Anderson, A. T. (2003). Net/Wall Games: Part I. Using Pedagogical Principles in Net/Wall Games to Enhance Teaching Effectiveness. *Teaching Elementary Physical Education*, 14(1), 8-11.
78. Martens, R. (1990). *Successful Coaching*. Champaign, IL: Human Kinetics.
79. Martens, R. (1998). *Başarılı Antrenörlük*. (Tuncer Büyükonat, Çev.). İstanbul: Beyaz Yayınları (1990).

80. Mattsson, Peter (2001). *Tactical awareness of the strategic / playing conditions in golf*. http://sgf2.golf.se/pdf/idrott/exam2_01.pdf, 2001.
81. McPherson, S. and K. French (1991). Changes In Cognitive Strategy and Motor Skill In Tennis, *Journal of Sports and Exercise Phychology*, 13, ss. 26–41.
82. Metzler (2005). *Instructional Models for Physical Education*. Arizona: Holcomb Hathaway. 401- 438.
83. Mitchell, S., and Griffin, L. (1994). Tactical awareness as a developmentally appropriate focus for the teaching of games in elementary. *Physical Educator*, 51(1), p. 8-29.
84. Mitchell, S. A., Griffin, L. L., Oslin, J.L. (1995). The effects of two instructional approaches on game performance. *Pedagogy in Practice: Teaching and Coaching in Physical Education and Sports*, 1(1). 36-48.
85. Mitchell, S. (1996). Improving invasion game performance. *JOPERD*, 67(2), 30-34.
86. Mitchell, S.A., Oslin, J.L. and Griffin, L.L. (2003). *Sport Foundations for Elementary Physical Education - A Tactical Games Approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
87. Mitchell, S. (2005). Teaching and learning games at the elementary level. In L. Griffin ve J. Butler (Eds.), *Teaching games for understanding: Theory, research, and practice* (pp. 55-70). Windsor: Human Kinetics.
88. Mosston, M. and Ashworth, S. (1994). *Teaching Physical Education*. (4th ed.). New York: Macmillan College Publishing.
89. Müller, E. (1982). Zur Bewegungs Übertragung Bei Wurfbewegungen. *Leistungssport*, 12 (4), 314-324.
90. Nevett, M., Rovengo, I., Babiarz, M., and McCaughtry, N. (2001). Chapter 6. Changes in basic tactics and motor skills in an invasion-type game after 12-lesson unit of instruction. *Journal of Teaching Physical Education*, 20(4), 352-369.
91. Özdamar, K. (2002). *Paket programlar ile istatistiksel veri analizi*. Eskişehir: Betam A.Ş Matbaa Tesisleri, cilt 1 sayfa 479-505.

92. Özden, Y. (1997). *Öğrenme ve Öğretme*. Ankara: Pegem.
93. Pearsen, P., Towns, J., Rowland, G., Webb, P. (2003). *Game Sense Online-Utilising the Web for the Professional Development of Physical and Health Education Teachers*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.70-78).
94. Piltz, W. (2003). *Reading the Game: A Key Component of Effective Instruction in Teaching and Coaching*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.179-89).
95. Pollany, W. (2005). *Decision-Making Basics*. Erişim: 22 Mayıs 2007, Avrupa Hentbol Federasyonu Ağ Sitesi: <http://www.eurohandball.com/activities>
96. Pori, P., Sibila, M. (2003). Basic Kinematic Differences in Arm Activity Between Two Types of Jump Shot Techniques in Handball. *Kinesiology Slovenica*, 9,2,58-66.
97. Raymond, L.Y. (2003). *Teaching Games for Understanding: Implementation in Hong Kong Context*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.53-61).
98. Richard, J.F., Paul, G., Marielle, T., Grehaigne, J.F. (1999). The Try-out of a Team Sport Performance Assessment Procedure in Elementary and Junior High School Physical Education Classes. *Journal of Teaching in Physical Education*, 18 (3) 335-356.
99. Richard, J.F., Godbout, P. Griffin, L. (2002). Assessing game performance: an introduction to the Team-Sport Assessment Procedure. *Health and Physical Education Journal*, 68 (1), 12-18.
100. Rink, J.E, French, K.E., Graham, K.C. (1996). Implications for Practice and Research. *Journal of Teaching in Physical Education*, (15), 490-502 Human Kinetics Publishers. Inc.
101. Rink, J. E. (1996). Tactical and skill approaches to teaching sport and games. *Journal of Teaching in Physical Education (monograph)*, 15, 397-

- 516.
102. Rink, J.E. (1998). *Teaching Physical Education for Learning*. Boston: McGraw-Hill.
103. Rink, J. E. (1998). *Teaching Concepts and Content-Specific Pedegogy, Teaching Physical Education for Learning*. Boston: WCB McGraw Hill (pp. 281-292).
104. Rovegno. I., Banderhauer, D. (1994). Child designed games—expereince teachers' concerns. *The Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 65(6), 60-64.
105. Safrit, M.J. (1990). *Introduction to Measurement in Physical Education and Exercise Science*. Boston: Times Mirror.
106. Schmidt, R.A. (1991). *Motor Learning and Performance*. Champaign, IL: Human Kinetics.
107. Senemoğlu, N. (1997). *Gelişim Öğrenme ve Öğretim*. Ankara: Spot Matbaacılık.
108. Senemoğlu, N. (1987). **Bilimsel Giriş Davranışları ve Dönüt-Düzeltmenin Erişiyi Etkisi**. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
109. Silverman, S. (1993). Student Charecteristics, Practice and Achivement in Physical Education. *Journal of Educational Research*, 87, 54-61.
110. Slade, D.G. (1999). Which sports teaching methods produces the best results? *The Education Weekly*, 10, (382), 8
111. Slade, D. (2003). *Theory to Practice: "Stick2Hockey"*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.90-98).
112. Spackman, L. (1983). "Invasion games: An instructional strategy." *British Journal of Physical Education* 14 (4): 98-99.
113. Spor Eğitim Grubu. (2007). *Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminde Yeni ve Yaratıcı Yaklaşımlar Sempozyum Kitabı*. Ankara.

114. Sönmez, V. (1994). *Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı*. (VII.Baskı) Ankara:Anı Yayıncılık.
115. Sönmez, V. (1998). *Gelecekteki Olası Eğitim Sistemleri*. Ankara:AnıYayıncılık.
116. Steven, J.F., Sarah, L.S., Mitch, W.C., Toni, D., Rebecca, E.S., and Mary, L.M. (1992). Upper Extremity Isokinetic Torque and Throwing Velocity in Team Handball. *The Journal of Strenght and Conditioning Research*: Vol. 6, No.2, pp. 120-124.
117. Strand, B.N., Wilson, R. (1993). *Assessing Sport Skills*. Champaign, IL: Human Kinetics.
118. Şahin,R. (1995). *Takım Sporları Bilgisi*. Anadolu Üniversitesi Yayınları. Yayın No:
119. Şahin, R. (2004). **Hentbolün Tarihi Gelişimi**. Çoluk Çocuk Dergisi. Sayı, 32 Sayfa, 50-51.
120. Şahin, R. (1995). *Takım Sporları Bilgisi*. Anadolu Üniversitesi Yayınları. Yayın No:
121. Taborsky, F., Tuma, M., and Zahalka, F. (1999). Caracteristic of Womens Jumpshot in Handball. *Handball Periodical*, 1 (2), 24-28.
122. Taborsky, F. (2003). Playing Performance in Team Handball. Erişim:20 Nisan 2007, Avrupa Hentbol Federasyonu Ağ Sitesi: <http://www.eurohandball.com/activities>
- 119.Tallir, I.,Musch,E., Lenoir, M., Valcke, M. (2003). *Assesment of Game Play in Basketball*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.99-107).
- 120.Tallir, I.B., Musch,E., Valcke, M., Lenoir, M. (2003). *Effects of two insturactional approaches for basketball on decision-making and recognition ability*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.119-127).

121. Tallir, I., Musch,E., Lannoo, K., Voorde, J.V. (2003). *Validation of video-based Assesment of Game Performance in Handball and Soccer*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.108-113).
122. Tamer, K. (1995). *Sporda Fiziksel-Fizyolojik PerformansınÖlçülmesi ve Değerlendirilmesi*. Ankara: Türkerler Kitapevi, s. 150-178.
123. Tezbaşaran, A.A. (1996). *Likert Tipi Ölçek Geliştirme Kılavuzu*. Ankara: Psikologlar Derneği Yayını.
124. Thorpe, R., Bunker, D. and Almond, L. (Eds.). (1986). *Rethinking Games Teaching*. Loughborough: University of Technology, Loughborough.
125. Thorpe, R. (1986). A demonstration of a different focus. In R. Thorpe, D. Bunker, and L. Almond (Eds.), *Rethinking games teaching* (pp. 17-24). Loughboroug: University of Technology.
126. Thorpe, R. and Bunker, D. (1989). *A changing focus in games teaching*. In Almond, L. (Ed). *The place of physical education in schools*. London, GB. Kogan Page.
127. Thorpe, R. (1990). *New Directions in Games Teaching*. London: Human Kinetics Boks (pp. 79-100).
128. Turgut, M., F.(1997). *Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme Metotları*. Ankara: Saydam Matbaacılık.
129. Turnagöl, H.H. (1992). *Türk Milli Sporcularının Somotatip Özellikleri*. Spor Bilimleri II. Ulusal Kongresi. Ankara: Yayın No:3, s. 409-415.
130. Turner,A.P., Martinek,T.J.(1992). A comparative analysis of two models for teaching games (technique approach and game-centered – Tactical focus-approach). *International Journal of Physical Education*, 29 (4), pp. 15-31.
131. Turner,A.P. (1995) *An Investigation into Teaching Games for Understanding* April. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, San Francisco, CA.

132. Turner, A.P., Martinek, T.J. (1995). Teaching for understanding: A model for improving decision making during game play *Quest*, 47, pp. 44-63.
133. Turner, A. ve Martinek, T. (1999) An investigation into teaching games for understanding: Effects on skill, knowledge, and game play. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 70(3), 286.
134. Turner, A. (2005). Teaching and learning games at the secondary level. In L. Griffin ve J. Butler (Eds.), Teaching games for understanding: Theory, research, and practice (pp. 71-90). Windsor: Human Kinetics.
135. Tuzcuoğlu, S. (2006). **Taktik Oyun Yaklaşımının Tenis Öğretimi Üzerine Etkisi**. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.
136. Wallian, N., Chang, C.W., Nachon, M., Couty, B., Grehaigine, J.F.(2003). *Student Action Reading and Meaning Attribution: Towards a Model of Interpretation Register in Game Play*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.114-127).
137. Webb, L. (2003). *Implementation of Net/Wall Games in an American Urban Middle School: Reflections on Practice*. 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding, 11-13 December 2003. University of Melbourne, Australia (p.128-138).
138. Werner, P., Almond, L. (1990). Models of Games Education. *Journal of Physical Education Recreation and Dance*. April 1990, 23-27).
139. Wright, Steven ve diğerleri (2005). *Teaching teachers to play and teach games*. Physical Education and Sport Pedagogy. 10(1), ss. 61-82.
140. Zinn, J.L. (1981). **Construction of a Team Handball Skill Test**. University of Iowa. Yayınlanmamış Master tezi.
141. Zorba, E., Ziyagil M.A. (1995). *Kompozisyonu ve Ölçüm Metotları*. Trabzon:Gen Matbaası.

142. Zvonerek, N., and Haraski, Z. (1996). Kinematic Basis of Jumpshot.
Handball Periodical, 1, 17-21.

EKLER

Ek 1.

BİLİŞSEL ALAN TESTİ

AD :

SOYAD :

Aşağıdaki Hentbol sporuna yönelik çoktan seçmeli olarak hazırlanmış 22 soru bulunmaktadır. Soruları dikkatlice okuyarak sizce en uygun olan seçeneği işaretleyiniz

Süre 30 dakikadır

Katkılarınız için teşekkür ederim.

Rüştü ŞAHİN

SORULAR

1. Hentbol oyunu nasıl bir oyun alanında oynanır?
 - a. Kare şeklinde bir oyun alanında
 - b. Daire şeklinde bir oyun alanında
 - c. Dikdörtgen şeklinde bir oyun alanında
 - d. Üçgen şeklinde bir oyun alanında

2. Hentbol oyununun süresi büyükler kategorisinde kaç dakikadır?
 - a. 90 dakika
 - b. 60 dakika
 - c. 75 dakika
 - d. 40 dakika

3. Hentbol oyununda bir takım sahada kaç oyuncu bulundurabilir?
 - a. 6 Saha oyuncusu ve bir kaleci
 - b. 5 Saha oyuncusu ve bir kaleci
 - c. 7 Saha oyuncusu ve bir kaleci
 - d. 10 Saha oyuncusu ve bir kaleci
4. Hentbol oyun alanının eni ve boyu ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi **doğrudur**?
 - a. Eni 20 metre ve boyu 40 metredir
 - b. Eni 30 metre ve boyu 40 metredir
 - c. Eni 40 metre ve boyu 40 metredir
 - d. Eni 40 metre ve boyu 50 metredir
5. Hentbol oyununda sadece kalecinin oynama hakkının olduğu ve diğer oyuncuların giremediği alana ne ad verilir?
 - a. Oyun sahası
 - b. Kale sahası
 - c. Serbest atış sahası
 - d. Değişme alanı
6. Hentbol oyunu ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi **doğrudur**?
 - a. Topun elle oynandığı bir oyundur
 - b. Amaç, rakip kaleye daha fazla gol atmaktır
 - c. 20 x 40 m ölçülerinde bir oyun alanında oynanır
 - d. Yukarıdakilerin hepsi doğrudur
7. Aşağıdakilerden hangisi top sürme hareketindeki kritik davranışlardan **değildir**?
 - a. Top sürerken el bileğini kullanmak
 - b. Rakibe uzak olan elle top sürmek
 - c. Top sürerken rakibin ayaklarına bakmak
 - d. Top sürmede her iki eli de etkili kullanabilmek

8. Hentbol oyunu ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi **yanlıştır**?
- a. Hentbol kaleleri dikdörtgen şeklindedir
 - b. Takımlar 14'şer sporcudan oluşur
 - c. Her oyuncunun beş faul hakkı vardır ve beş faul alan oyuncu bir daha oynayamaz
 - d. Oyuncu değişimi sınırsızdır ve hakeme haber vermeden oyuncular değişebilir
9. Aşağıdakilerden hangisi top sürme hareketindeki kritik davranışlardan **değildir**?
- a. Top sürerken el bileğini kullanmak
 - b. Rakibe uzak olan elle top sürmek
 - c. Top sürerken rakibin ayaklarına bakmak
 - d. Top sürmede her iki eli de etkili kullanabilmek
10. Hentbol maçı kaç tane saha hakemi tarafından yönetilir?
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 5
11. Aşağıdakilerden hangisi hentbolde kullanılan paslardan **değildir**?
- a. Ver-kaç pas
 - b. Temel pas
 - c. Yere çarptırarak pas
 - d. Sıçrayarak pas

12. Hentbolde top tutulur tutulmaz atış veya pas için yarım dairesel bir hareketle geriye götürülürken, vücut ağırlığıbacağa aktarılır.

Cümlesindeki boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi gelir?

- a. Öndeki
- b. Arkadaki
- c. Her iki
- d. Sol

13. Aşağıdakilerden hangisi, hentbol oyunundaki temel pas tekniği uygulandığındaki kritik davranışlardan (anahtar sözcük) **değildir**?

- a. Top baştan daha yüksekte olmalı
- b. Top her iki elle yukarıya kaldırılmalı
- c. Omuz, dirsek ve bilek hareketiyle pas atılmalı
- d. Yarım dairesel bir hareketle top geriye götürülmeli

14. Aşağıda işlem sırası verilen pas tekniğinde boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi gelmelidir?

- Top tutulduktan sonra, yarım dairesel bir hareketle geriye götürülürken vücut ağırlığı öndeki bacadan arkadaki bacağa aktarılmalı
- Top baştan daha yukarıda tutulmalı
- El topun olmalı
- Önkol ile üst kol arasındaki açı, geniş açı olmalı (yaklaşık 110 derece)
- Sırasıyla, omuz, dirsek ve bilek hareketiyle pas verilirken vücut ağırlığı arkadaki bacadan öndekine aktarılmalı

- a. Üstünde
- b. Yanında
- c. Önünde
- d. Arkasında

15. Hentbolda top sürme ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi doğrudur?
- Top sürme, topla mesafe kat etmek için kullanılır
 - Top sürerken topa bakmamak gerekir
 - Top sürerken rakip kontrol edilir
 - Yukarıdakilerin hepsi
16. Aşağıdakilerden hangisi hentbolde kullanılan kale atışlarından **değildir**?
- Serbest atış
 - Düşerek atış
 - Temel atış
 - Sıçrayarak atış
17. Aşağıdakilerden hangisi bireysel savunma davranışlarından **değildir**?
- Temel duruş
 - Hızlı hücumla çıkma
 - Top çelme
 - Blok yapma
18. Hentboldaki kale atışları ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi **yanlıştır**?
- Gol atmak için kaleye atış yapmak gerekir
 - Atışlardaki başarı için uygun zamanda uygun atışı kullanmak önemlidir
 - Her takımın atıcıları belirlidir
 - Farklı uzaklık ve farklı pozisyonlar farklı atış yapmayı gerektirir.
19. Temel atışın işlem sırası açısından aşağıda boş bırakılan yere hangi kelime konmalıdır?
- bir hareketle topu geriye götürme
 - Bu esnada vücut ağırlığını öndeki bacadan arkadakine aktarma
 - Topu baş hizasının üstünde tutma
 - Topu tutuşta el topun arkasında olacak şekilde tutma

- Ön kol ile üst kol arasında yaklaşık 110 derecelik bir açıda topu tutma
- Omuz-dirsek ve bilek hareketi ile temel atışı yapma
- Atış sırasında vücut ağırlığını arkadaki bacadan öndekine aktarma.
- a. Dikey
- b. Dairesel
- c. Düz
- d. Eğri

20. Savunmada top kazanıldığında yapılacak olan ilk hücum şekli hücumdur. Cümlesinde boş bırakılan yere gelecek olan kelime aşağıdakilerden hangisidir?

- a. Toplu hücum
- b. Topsuz hücum
- c. Organizeli hücum
- d. Hızlı hücum

21. Aldatma hareketindeki işlem sırası aşağıda verilmiştir. Buradaki boşluğa aşağıdaki kelimelerden hangisi gelmelidir?

- Topla çift düşme
- Sağa / sola adım alarak savunmayı o yöne çekme
- Savunma oyuncusu geldiğinde, çok çabuk ters tarafa hareketlenme
- Savunma oyuncusunun topa müdahalesini engellemek için topla

savunma oyuncusu arasına sokma

- a. Başını
- b. Omzunu
- c. Elini
- d. Ayağını

22. Grup hücumu elementlerinden eksik olan yere aşağıdakilerden hangisi gelmelidir?

- Piston hareketi
 - Düz dalma
 -
 - Perdeleme/yuvarlanma
- a. Çapraz geçiş
 - b. Sıçrayarak atış
 - c. Temel atış
 - d. Ver-kaç

Ek 2

DEVİNİŞSEL ALAN ÖLÇEĞİ**Temel Atış Becerisi Değerlendirme Ölçeği**

	Gözlendi	Gözlenmedi
Yarım dairesel bir hareketle topu geriye götür		
Bu esnada vücut ağırlığını öndeki bacadan arkadakine aktar		
Topu baş hizasının üstünde tutma		
Topu tutuşta el topun arkasında olacak şekilde tut		
Ön kol ile üst kol arasındaki açı geniş açı olsun (yaklaşık 110 derece)		
Omuz-dirsek ve bilek hareketi ile temel atış yap		
Atış sırasında vücut ağırlığını arkadaki bacadan öndekine aktar		

Sıçrayarak Atış Becerisi Değerlendirme Ölçeği

	Gözlendi	Gözlenmedi
Tutulan topu top elin arkasında olacak şekilde geriye doğru çekerken adım ritminde koş		
Koşma sonunda sıçrandığında topun geride olsun		
Topun atış için arkadan öne çok süratli getir		
Pas sırasında omuz, kol ve el bileğinin harekete katılmasın		
Sıçradıktan sonra çok öne düşülme		

Aldatma Becerisi Değerlendirme Ölçeği

	Gözlendi	Gözlenmedi
Topla çift düş		
Rakibin sağına veya soluna bir adım alarak rakibi o yana yönlendir		
Rakip geldiğinde ters tarafından geç		
Geçme sırasında daha süratli hareket et		
Geçme sırasında rakiple toplu el arasına gövdeyi sok		

Top Sürme Becerisi Değerlendirme Ölçeği

	Gözlendi	Gözlenmedi
Top sürerken el bileğini kullan		
Her iki elle top sür		
Dikmenin yanından geçerken topla dikme arasına vücudunu sok		
Top sürerken topa bakma		

Ek 3

OYUN PERFORMANSI DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

- VI. Oyun Etkinliği (Game involvement) = Uygun kararların sayısı + Uygun olmayan kararların sayısı + etkili beceri uygulama sayısı + etkili olmayan beceri uygulama sayısı + uygun yardımlaşma hareketlerinin sayısı
- VII. Karar Verme İndeksi (KVI) = Uygun kararların sayısı / Uygun olmayan kararların sayısı
- VIII. Beceri Performansı İndeksi (BPI) (Skill execution) = Doğru beceri gösterimi sayısı / Doğru olmayan beceri gösterimi sayısı
- IX. Destekleme İndeksi (DI) = Uygun olan destek davranışları sayısı / Uygun olmayan destek davranışları sayısı
- X. Oyun Performansı = (KVI + BPI + DI) / 3

Yukarıdakiler bağlamında , hentbol oyununda gözlenecek davranışlar aşağıdaki gibi olacaktır.

1. Karar Verme Kriterleri:

- Oyuncunun boştaki arkadaşına pas verme girişi
- Oyuncunun uygun pozisyonda kale atışı kullanma girişi

2. Beceri Eğitimi Kriterleri:

- Topu güvenli bir şekilde tutma (top tutma)
- Topu hedefe atabilme (pas)
- Topu uygun hedefe (kale içinde) atabilme (Kale atışı)

3. Destek (yardım) Kriterleri:

- Pas alabilmek için uygun pozisyona hareketlenme

Karar Verme		Beceri Gelişimi		Destekleme	
Uygun	Uygun Değil	Etkili	Etkili Değil	Uygun	Uygun Değil

Ölçeğin hazırlanmasında; Griffin, Mitchell, Oslin, 1997 tarafından geliştirilen GPAI Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği temel alınmıştır.

Ek 4

OYUN PERFORMANSI VERİLERİ

Ölçüm	Sonuç	Kontrol Grubu		Deney Grubu	
		Ön Test	Son Test	Ön Test	Son Test
Karar Verme	Uygun	94	153	97	167
	Uygun Değil	96	79	118	76
Beceri Gelişimi	Etkili	83	147	106	177
	Etkili Değil	103	111	119	78
Destekleme	Uygun	20	59	55	79
	Uygun Değil	26	50	65	49

I. Karar Verme İndeksi (KVİ) = Uygun kararların sayısı / Uygun olmayan kararların sayısı

Kontrol Grubu Ön Test KVİ= $94/96 = 0.97$

Kontrol Grubu Son Test KVİ= $153/79 = 1.93$

Deney Grubu Ön Test KVİ= $97/118 = 0.82$

Deney Grubu Son Test KVİ= $167/76 = 2.19$

a. Ön test ve son test arasındaki farktan erişiler hesaplanacak

b. Deney ve Kontrol grubunun erişileri arasındaki farka bakılacak

II. Beceri Performansı İndeksi (BPİ) (Skill execution) = Doğru beceri gösterimi sayısı / Doğru olmayan beceri gösterimi sayısı

Kontrol Grubu Ön Test BPİ= $83/103 = 0.80$

Kontrol Grubu Son Test BPİ= $147/111 = 1.32$

Deney Grubu Ön Test BPİ= $106/119 = 0.89$

Deney Grubu Son Test BPİ= $177/78 = 2.26$

- A. Ön test ve son test arasındaki farktan erişiler hesaplanacak
- B. Deney ve Kontrol grubunun erişileri arasındaki farka bakılacak

III. Destekleme İndeksi (Dİ) = Uygun olan destek davranışları sayısı / Uygun olmayan destek davranışları sayısı

Kontrol Grubu Ön Test Dİ= $20 / 26 = 0.76$

Kontrol Grubu Son Test Dİ= $59 / 50 = 1.18$

Deney Grubu Ön Test Dİ= $55 / 65 = 0.84$

Deney Grubu Son Test Dİ= $79 / 49 = 1.61$

- A. Ön test ve son test arasındaki farktan erişiler hesaplanacak
- B. Deney ve Kontrol grubunun erişileri arasındaki farka bakılacak

IV. Oyun Performansı = (KVI + BPİ + Dİ) / 3

Kontrol Grubu Ön Test Oyun Performansı = $(94 / 96 + 83 / 103 + 20 / 26) / 3 = 0.26$

Kontrol Grubu Son Test Oyun Performansı = $(153 / 79 + 147 / 111 + 59 / 50) / 3 = 0.40$

Deney Grubu Ön Test Oyun Performansı = $(97 / 118 + 106 / 119 + 55 / 65) / 3 = 0.28$

Deney Grubu Son Test Oyun Performansı = $(167 / 76 + 177 / 78 + 79 / 49) / 3 = 3.01$

- C. Ön test ve son test arasındaki farktan erişiler hesaplanacak
 - D. Deney ve Kontrol grubunun erişileri arasındaki farka bakılacak
- Ölçeğin hazırlanmasında; Griffin, Mitchell, Oslin,1997 tarafından geliştirilen GPAI Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği temel alınmıştır.

Deney Grubu Ön Test

OYUN PERFORMANSI DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Hentbol oyununda gözlenecek davranışlar aşağıdaki gibi olacaktır.

1. Karar Verme Kriterleri:

- Oyuncunun boştaki arkadaşına pas verme girişimi
- Oyuncunun uygun pozisyonda kale atışı kullanma girişimi

2. Beceri Eğitimi Kriterleri:

- Topu hedefe atabilme (pas)
- Topu uygun hedefe (kale içinde) atabilme (Kale atışı)

3. Destek (yardım) Kriterleri:

- Pas alabilmek için uygun pozisyona hareketlenme

Karar Verme		Beceri Gelişimi		Destekleme	
- Boştaki arkadaşına pas verme girişimi - Uygun pozisyonda kale atışı kullanma girişimi		- Topu hedefe atabilme (pas) - Topu uygun hedefe (kale içinde) atabilme (Kale atışı)		- Pas alabilmek için uygun pozisyona hareketlenme	
Uygun	U.Değil	Etkili	E.Değil	Uygun	U.Değil

Ek 5

BİLİŞSEL ALAN TESTİ SONUÇLARI
KONTROL GRUBU
(22 Sorudaki doğru cevap sayısı)

DENEK NUMARASI	ÖN TEST	SON TEST
1	8	15
2	10	13
3	8	10
4	14	16
5	9	14
6	7	14
7	11	17
8	7	13
9	8	12
10	14	20
11	10	14
12	8	16
13	7	12
14	12	17
15	11	15
16	8	16
17	8	11

Ek 6

BİLİŞSEL ALAN TESTİ SONUÇLARI**DENEY GRUBU****(22 Sorudaki doğru cevap sayısı)**

DENEK NUMARASI	ÖN TEST	SON TEST
1	10	19
2	11	18
3	8	16
4	2	14
5	11	19
6	7	11
7	14	18
8	11	14
9	10	11
10	14	17
11	10	15
12	5	13
13	7	12
14	3	11
15	9	12
16	9	15
17	12	16
18	12	19
19	6	18

Ek 7

GRUPLARIN DENKLİĞİ İLE İLGİLİ TESTLER

DENEY GRUBU

Denek Numarası	Yaşı	Boy (cm)	El Büyükluğu (cm)	Kol genişliği (cm)	30 m sprint (sn)	30 m top sürme (sn)	Top Atma (m)	Durarak Uzun Atlama (cm)
1	11	149,9	15,4	148	5,69	7,35	12,40	149
2	11	150,4	16,2	149	5,24	6,16	15,04	135
3	11	134,7	14,3	134	6,15	7,36	13,47	144
4	11	154,7	14,6	158	6,19	6,85	11,30	113
5	11	140,1	14,8	138	5,48	6,63	13,00	145
6	11	134,7	14,4	137	6,03	6,94	12,65	126
7	11	131,1	14,3	127	5,80	6,90	13,00	123
8	11	137,0	15,5	144	5,69	6,72	13,20	126
9	11	134,7	14,2	129	5,77	7,52	13,00	125
10	11	146,0	14,9	144	6,26	7,03	10,03	115
11	11	143,0	16,2	145	6,56	7,84	13,40	116
12	11	148,7	16,3	152	5,91	6,94	9,00	122
13	11	140,2	15,8	144	6,06	7,98	7,50	119
14	11	140,4	15,5	141	6,29	7,51	12,40	122

Ek 8

GRUPLARIN DENKLİĞİ İLE İLGİLİ TESTLER
KONTROL GRUBU

Denek Numarası	Yaşı	Boy (cm)	El Büyüküğü (cm)	Kol genişliğı (cm)	30 m sprint (sn)	30 m top sürme (sn)	Top Atma (m)	Durarak Uzun Atlama (m)
1	11	130,6	14,7	141	5,41	6,10	13,60	146
2	11	133,9	14,8	135	5,95	6,44	14,45	145
3	11	134,4	15,4	140	6,23	6,71	16,02	134
4	11	141,7	16,4	140	5,61	7,27	9,10	129
5	11	141,5	16,9	144	6,39	7,16	8,15	123
6	11	135,2	15,6	136	5,60	6,59	17,88	139
7	11	161,3	16,8	155	5,59	6,25	17,67	141
8	11	147,7	17,1	149	6,81	8,20	15,06	129
9	11	128,6	14,6	132	6,59	9,58	6,63	129
10	11	145,7	16,1	148	5,54	8,81	10,24	114
11	11	147,2	15,4	146	6,65	7,50	12,46	128
12	11	145,5	16,3	148	6,48	6,44	18,27	152
13								
14								

Ek 9

HENTBOL OYUNU ÜNİTE PLANI**Alan:** Takım hentbolü (Hiç bilmeyen grup)**Düzy:** 12 yaş.**Öğrenciler:** 21 öğrenci, hepsi erkek. Öğrencilerin daha önce hentbol oyun deneyimleri yok.**Ünite uzunluğu:** 18 çalışma**Dersin süresi:** Her ders yaklaşık 50dk.**Olanaklar:** 3 tane çizilmiş, kaleli hentbol sahası.**Araçlar:** Hentbol topları, koniler, değişme trikoları, taktik panosu, sağlık topları, jimnastik sırası**Media:** Hentbol maç ve eğitim kasetleri.**İçerik listesi ve program**

Ders	Taktiksel problem/ler	Öğrenme aktiviteleri
1	1.Oyun sınıflamasının tanımlanması. 2.Kaba taktikler ve beceriler.	1. Hentbol eğitim kasetinin izlenmesi: a) Hentbol ile diğer oyunların benzerlikleri nelerdir? b) Benzerlikler nelerdir? c)Hentbol hangi oyun sınıflandırmasına girer? d)Bu oyunların karakteristik özellikleri nelerdir? 2. Hentbol oyun kuralları hakkında bilgi 3.Öğrenciler küçük gruplara ayrılırlar.Hentbol oyunundaki kaba taktik ve beceri listelerler.Gruplar yazdıklarını paylaşırlar.Öğretmende bunları tahtaya yazar.
2	Hareket halinde top tutma ve paslaşma	<u>Oyun formu:</u> 10 sayı oyunu <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> Karşılıklı gruplarda top tutma ve pas çalışmaları, hareket halinde 2:0, 2:1, 3:2, 3:3 pas çalışmaları <u>Oyun formuna dönme:</u> Kasaya top taşıma oyunu
3	Uygun pozisyonda kale atışı kullanma	<u>Oyun formu:</u> Sağlık topunu bombalama <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> Hedefi vurma çalışmaları, 1:1 kale atışı <u>Oyun formuna dönme.</u>
4	Aldatma yaparak pozisyon yaratabilme	<u>Oyun formu:</u> Kale sahasını kullanarak aldatma ile geçme oyunu <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> Pasif ve aktif savunmayı 1:1 pozisyonda geçme çalışmaları. <u>Oyuna geri dönme.</u>
5	Savunmada pozisyon alma	<u>Oyun formu:</u> Yarı sahada 3:3 oyun (kalecisiz)Hücum kısa sürede

		topla dikmeye dokunmaya , savunma bunu engellemeye çalışır. <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> Temel duruştan kayma çalışması, ayna çalışması, top çelme çalışması, toplu oyuncuyu savunma çalışması Oyuna geri dönme
6	Top taşımada top sürmeyi kullanabilme	<u>Oyun formu:</u> Kale sahası içerisinde top çelme oyunu <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> İşaretle top sürme çalışması, slalom top sürme çalışması, 1:1 top sürme çalışması Oyuna dönüş: Slalom top sürme yarışı
7	Kale atışlarını geliştirme	<u>Oyun formu:</u> Sağlık topunu düşürme oyunu <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> Gömük savunmaya ve çıkık savunmaya 1:1 şut çalışması, 2:1 ve 3:2 şut çalışmaları Oyun formuna dönme: Tek kalede gol atma yarışı
8	Grup halinde sonuca gitme (Grup Hücumu)	<u>Oyun formu:</u> Dairede dalma oyunu <u>Karar vermeyi geliştirme:</u> 3:3 ve 4:4 oyunda grup hücum taktiklerini kullanma çalışmaları <u>Oyuna geri dönüş:</u> 6:6 tek kale maç
9	Grup hücumunu geliştirme	<u>Oyun formu :</u> 5:5 , 6:6 kale sahasına top koyma <u>Oyun formu 2:</u> Yarım sahada 2:1, 2:2 oyunla grup hücum elementlerini geliştirme çalışmaları. <u>Oyun formuna dönme:</u> Tek kale 3:3 , 4:4 maç
10	Grup halinde golü önleme (grup savunması)	<u>Oyun formu :</u> 3:3 Kale sahasına top koyma oyunu. <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> Kat eden oyuncuyu savunma çalışması, çapraz geçiş savunma çalışması, 3:3, 4:4 öne çıkma/emniyete alma çalışması <u>Oyun formuna dönme:</u> Tek kale 3:3 , 4:4 maç
11	Hızlı hücumdan yararlanma	<u>Oyun formu :</u> Paslaşarak dip çizgiye top koyma oyunu. <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> -Hızlı hücumla koşan oyuncuya hareketli pas çalışması - Tek pasa hızlı hücum çalışması - 2:1 hızlı hücum çalışması - 3:2 hızlı hücum çalışması - 4:3 hızlı hücum çalışması <u>Oyun formuna dönme:</u> Tek pasa hızlı hücum yarışması
12	Hızlı oyundan yararlanma	<u>Oyun formu :</u> Paslaşma sonrası rakip kaleye hızlı hücum. <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u>

		- 2:3 hızlı hücum çalışması - 3:3 hızlı hücum çalışması - 3:3 + 3:3 hızlı hücum çalışması - 4:4 hızlı hücum çalışması <u>Oyun formuna dönme: Hızlı oyuna dayalı maç</u>
13-14	Yerleşik hücumu sonuçlandırma	<u>Oyun formu : 6:6 Kale sahasına top koyma oyunu.</u> <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> - 3:3 tek kalede oyun (savunma kapalı) - 4:4 tek kalede oyun (savunma kapalı) - Çıkık savunmaya katlı oyun çalışması <u>Oyun formuna dönme: 6:6 Maç (Kapalı ve çıkık savunmaya hücum uygulamaları)</u>
15	Yerleşik savunmada golü önleme	<u>Oyun formu : 6:6 Kale sahasına top koyma oyunu.</u> <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> - 1:1 Savunma çalışması - 3:3 Savunma çalışması - 6:6 Savunma çalışması <u>Oyun formuna dönme: Tek kale 6:6 maç</u>
16	Yerleşik savuna + hızlı oyun	<u>Oyun formu : Kasaya top koyma oyunu.</u> <u>Beceri geliştirme alıştırmaları:</u> - 1:1 Oyun + 3:3 oyun çalışması - 3:3 Oyun + hızlı oyun çalışması - 4:4 Oyun + hızlı oyun çalışması <u>Oyun formuna dönme: 6:6 Hızlı oyuna dayalı maç</u>
17-18	Maç	Öğrenciler 6:6 maç yapar ve öğretmen de onları gözler ve değerlendirir

Ek 10

Ders 1

Taktik Problem: Hentbol Oyununun Tanıtımı ve Sınıflandırılması

Taktik Konsept: Oyun tanıtımı, basit oyun kuralları, kaba teknik-taktik sınıflandırma

Araç-Gereç: Data show- DVD Oynatıcı, Maç DVD'leri, yazı tahtası, yeteri kadar A 4 kağıt.

Saha: Eğitim odası

Ders	Zaman	Tanımlama
Tanışma ve oyun tanıtımı	20 dakika	- Toplantı odasında toplanarak öğrencilerle tanışma. - Yapılacak çalışmalar hakkında bilgi aktarma - Hentbol oyununu oynayıp oynamadıklarının ya da hentbol maçı izleyip izlemediklerinin sorularak tartışılması. - Hentbol maç kasetinin bir müddet izlenmesi ve bununla ilgili soruların sorulması a. Hentbol oyunu ile diğer oyunların benzerlikleri ve farklılıkları nelerdir? b. Hentbol hangi oyun sınıflamasına girer (öğretmenin oyunların sınıflaması hakkında kısa bilgi vermesi)? Bu oyunların karakteristik özellikleri nelerdir?
Hentbol oyununun teknik-taktik sınıflaması	20 dakika	a. Öğretmen ; “Şimdi bir müddet daha hentbol maçı izleyeceğiz. İzleme bittiğinde sizleri 4 gruba ayıracağım ve her grup hentbol oyununun kaba teknik ve taktikleri listeleyecekler. Sonra bunları sınıflayarak tahtaya yazacağız” diyerek dikkatlerini maç izlemeye çekmesi ve hentbol maçı izlemeye yeniden başlanması. b. Beş dakika maç izlendikten sonra öğrenciler dört gruba ayrılırlar. Her grupta kağıt kalem vardır ve 5 dakikalık sürede hentbol oyununun teknik taktik sınıflamasını yazmaları istenir. Sürenin bitiminde öğretmen grupların görüşlerini alır, bunları sınıfla tartışır ve sınıflamaya uygun olarak tahtaya yazar. Bu sınıflamanın ne işe yarayacağı konusunda öğrencilere bilgiler verir.
Çalışma ilkelerinin belirlenmesi	10 dakika	Öğretmen, çalışmaların yapılacağı yerler, zaman, çalışma kıyafeti ve çalışmalarda dikkat edilecek kurallar hakkında bilgi aktarır. Öğrencilerin bu konudaki fikir ve önerilerini de alarak çalışma ilkeleri şekillendirilir.
Değerlendirme ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen hentbol oyunu ile ilgili bilgileri kısaca tekrar özetler, çalışma salonunu ve soyunma odalarını gezdirdikten sonra dersi bitirir.

Ders 2**Taktik Problem:** Hareket halinde top tutma ve pas**Taktik Konsept:** Tek/çift el top tutma, temel pas, yere çarptırarak pas, sıçrayarak pas.**Araç-Gereç:** Hentbol dopları, değişme trikoları, 2 adet kasa parçası**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	Öğrenciler iki takıma ayrılırlar ve yarım basketbol sahasında 10 sayı oyunu oynarlar. Oyunun gelişimi içerisinde oyun kurallarında (<i>pas aldığı adamı tekrar pas verme, baskılı savunmaya karşı paslaşma</i>) ve oyun alanında değişiklik yapılır (<i>daha dar alanda paslaşma</i>) * Oyun devam ederken zaman zaman ara verilerek takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: Hücum Oyuncularına: -Oyunda daha başarılı olmak için neler yapmalısınız? -Pas vereceğin arkadaşından nasıl davranmasını beklersin? - Pas alacağın arkadaşından nasıl davranmasını beklersin? Savunma Oyuncularına: -Paslaşmayı engellemek için neler yaparsınız? *Öğretmen, top tutma pas çeşitlerini kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrenciler aşağıdaki alıştırmaları yaparken onlara geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Karşılıklı gruplarda top tutma ve pas çalışmaları Alıştırma 2. Hareket halinde (2:0) pas çalışması Alıştırma 3. Bir fazla sayıda hücum oyuncusu ile pas çalışmaları (2:1, 3:2) ile eşit sayıda pas çalışması (3:3).
Oyuna Dönüş	10 dakika	Öğrenciler en baştaki takımlarla rakip kasaya top koyma oyunu oynarlar: Her takımın koruduğu kalesine rakip takım sayı yapmaya çalışırken onlar da engellemeye çalışırlar.

		Oyun sonunda fazla sayı yapan takım oyunu kazanır.
Değerlendirm e ve bitiriř	2 dakika	Öğretmen top tutma ve pas ile ilgili önemli noktaları özetler ve dersi bitirir.

Ders 3**Taktik Problem:** Uygun Pozisyonda Kale Atışı Kullanma**Taktik Konsept:** Temel Atış, sıçrayarak Atış**Araç-Gereç:** Hentbol topları, değişme trikoları , dikmeler**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	Yarım basketbol sahasında sağlık topunu bombalama oyunu: Takım oyuncuları hentbol toplarını kullanarak, ortada duran sağlık topunu vurarak rakip takımın oyun alanından çıkarmaya çalışırlar. <i>(Oyuna ara verildiğinde, takım oyuncuları bir araya gelerek nasıl oynamaları gerektiğini konuşurlar)</i> * Oyun devam ederken zaman zaman ara verilerek takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: - Sizce bu oyunun amacı nedir? - Sağlık topunu rakip alana geçirmek için takım olarak neler yapmalısınız? -Hedefi vurmak için başka nelere ihtiyacınız vardır? *Öğretmen, temel atış ve sıçrayarak atış tekniklerini kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrenciler aşağıdaki alıştırmaları yaparken onlara geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Duvardaki hedefleri temel atış ve sıçrayarak atış kullanarak vurma çalışmaları Alıştırma 2. Dikmelerden yararlanarak hedefleri temel atış ve sıçrayarak atış kullanarak vurma çalışmaları Alıştırma 3. 1:1 şut çalışması: Savunma çizgide, önce pasif ve daha sonraları aktif savunma yapar. Hücum oyuncuları savunmanın pozisyonuna göre uygun olan kale atışını kullanırlar. Şekil:

Oyuna Dönüş	10 dakika	Hentbol maçı: Öğrenciler en baştaki takımlarla oyuna katılırlar. Oyun devam ederken verilen aralarda takımlar bir araya gelerek oyun hakkında kararalar alırlar. Oyun sonunda daha çok gol atmayı başaran takım oyunu kazanmış olur.
Değerlendirmeye ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen kale atışları ile ilgili önemli noktaları özetler ve dersi bitirir.

Ders 4**Taktik Problem:** Aldatma ile gol atabilme**Taktik Konsept:**

- Atış kolu tarafından geçme
- Atış kolunun ters tarafından geçme

Araç-Gereç: Hentbol topları, değişme trikoları**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	Öğrenciler kale sahası içerisinde dar bir alanda birbirine dokunmadan geçmeye çalışırlar. Alan gittikçe daraltılarak birbiri ile karşılaştıklarında aldatma yaparak yakından geçmeleri sağlanır. * Oyun devam ederken zaman zaman ara verilerek takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: -Dar alanda birbirinize dokunmadan koşarken ne gibi zorluklarla karşılaştınız? -Karşıdaki oyuncuya dokunmadan geçerken nelere dikkat etmeliyiz? *Öğretmen, aldatma tekniklerini kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrenciler aşağıdaki alıştırmaları yaparken onlara geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Pasif savunma karşısında aldatma sonrası kale atışları (<i>atış kolu ve atış kolunun ters tarafından geçerek</i>) Şekil: Alıştırma 2. Aynı çalışma; Aktif savunma karşısında aldatma sonrası kale atışları (<i>atış kolu ve atış kolunun ters tarafından geçerek</i>) şeklinde uygulanır.
Oyuna Dönüş	10 dakika	Öğrenciler iki takıma ayrılırlar. Oyuncular sıra ile savunma yapan rakip takım oyuncularını aldatma yaparak geçip gol atmaya çalışırlar. Oyun sonunda daha çok gol atmaya başaran takım oyunu kazanmış olur. Şekil:

Değerlendirm e ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen top tutma ve pas ile ilgili önemli noktaları özetler ve dersi bitirir.

Ders 5

Taktik Problem: Hentbol oyununda savunmada pozisyon alma (bireysel savunma).

Taktik Konsept: Savunma duruşu, toplu hücum oyuncusunun durumuna göre pozisyon alma .

Araç-Gereç: Hentbol topları, değişme trikoları, dikmeler

Saha: Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	Öğrenciler 3'erli takımlara ayrılırlar. 3:3 oynayan her takımın bir dikmesi vardır. Hücum takımı paslaşarak topla dikmeye dokunmaya çalışırken savunma takımı bunu engellemeye çalışır. Hücum takımı top kaybettiğinde savunmaya geçer. * Oyun devam ederken zaman zaman ara verilerek takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: Hücum Oyuncularına: - Paslaşmalarda başarılı oldunuz mu? - Boş alanlara hareket etmek zorunda kaldınız mı? Eğer ögleyse bunu nasıl yaptınız? Savunma Oyuncularına: -Kendiniz nasıl savunma pozisyonu aldınız? -Baskılı savunma yaptığınızda ne oldu? *Öğretmen, hentbol oyunundaki savunmada; temel duruş, kayma, top çelme ve toplu oyuncuyu savunma tekniklerini anahtar kelimelere odaklanarak anlatır, gösterir ve onlar aşağıdaki alıştırmaları yaparken geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Temel Duruş ve Kayma Öğretmen uygun savunma duruşunu ve bu duruştan hareketlenmeyi sınıfa anlatır ve gösterir. Öğrenciler temel duruş gösterip bu duruştan çeşitli yönlere kayma çalışması yaparlar (5 dakika). Alıştırma 2. Ayna çalışması Öğrenciler yüzleri öğretmene dönük vaziyette temel duruş pozisyonunu alırlar. Öğrenciler, öğretmenin işareti ile koyma adımı ile çabuk olacak şekilde sık sık yön değiştirerek kayma adımı çalışırlar (5 dakika). Şekil:

		Alıştırma 3 Top çelme çalışması: Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılırlar. Eşlerden bir tanesi top sürerken diğeri onun topunu çelmeye çalışır. Belirli süre sonunda görev değişilir (5 dakika). Alıştırma 4 Toplu oyuncunun savunulması: Yukarıdaki ikişerli gruplardan toplu olan kaleye atış kullanmaya çalışırken diğeri onu engellemeye çalışır. Belirli süre sonra görev değişilir(5 dakika). Şekil:
Oyuna Dönüş	10 dakika	İki takım halinde maç: Maç sırasında öğrenilen konuların maçta uygulanması beklenir. Maç devam ederken aralar verilerek, takım oyuncularının bir araya gelip kendi aralarında konuşmaları ve karşılaştıkları problemlere çözümler üretmesi istenir
Değerlendirme ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen savunmada pozisyon alma ile ilgili önemli noktaları özetler ve dersi bitirir.

Ders 6**Taktik Problem:** Top taşımada top sürmeyi kullanabilme**Taktik Konsept:** Top sürme**Araç-Gereç:** Hentbol topları, değişme trikoları, slalom dikmeleri**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	Öğrencilerin her birinde bir top vardır ve kale sahası içerisinde top sürerken biri birlerinin toplarını çalmaya çalışırlar. Belirli süre sonra, 3 topsuz oyuncu ebe olur ve onlar top süren arkadaşlarından toplarını çalmaya diğerleri de top sürerek toplarını korumaya çalışırlar. * Oyun devam ederken zaman zaman ara verilerek takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: - Etkili top sürme için neler yapmalısınız? - Top çalmayı engellemek için nelere dikkat etmelisiniz? *Öğretmen öğrencilere top sürme tekniğini anahtar kelimelere odaklanarak anlatır, gösterir ve onlar aşağıdaki alıştırmaları yaparken öğretmen de onlara geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Öğretmenin işareti ile top sürme çalışmaları: Her öğrencide bir top vardır ve öğrenciler öğretmenlerini görebilecekleri şekilde karşısına yerleşirler. Öğrenciler topa bakmazlar ve öğretmenlerine bakarak onun gösterdiği yöne doğru top sürerler. Alıştırma 2. Slalom top sürme çalışması: Öğrenciler salona yerleştirilmiş slalom dikmeleri arasından top sürme çalışırlar. Alıştırma 3 Tam saha 1:1 top sürme çalışması: İki öğrencide bir top vardır. Toplu olan öğrenci top sürerek topu rakip kaleye götürmeye çalışırken diğerleri de onu engellemeye çalışır.
Oyuna Dönüş	10 dakika	Öğrenciler iki takıma ayrılır. Her grubun karşısına dizilmiş slalom dikmeleri mevcuttur. İşaretle grubun önündeki toplu öğrenci slalom direkleri arasından top sürüp gelerek topu öndeki arkadaşına verir ve grubun sonuna geçer. İlk önce top sürmeyi tamamlayan takım oyunu kazanır. Oyun birkaç kez tekrar edilir.
Değerlendirme ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen top sürme tekniği ile ilgili önemli noktaları özetler ve dersi bitirir.

Ders 7**Taktik Problem:** Kale Atışlarını Geliştirme**Taktik Konsept:** Temel atış, sıçrayarak atış**Araç-Gereç:** Hentbol topları, değişme trikoları, sağlık topları, jimnastik sırası, hedef çemberleri**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	- Öğrenciler 2 takıma ayrılırlar. Her iki takım da belirlenmiş alanın dışından hentbol topları ile atış yaparak, jimnastik sırası üzerine dizilmiş olan sağlık toplarını vurup rakip sahaya düşürmeye çalışır. - Aynı takımlar, kale içerisine asılmış olan hedef çemberlerine atış yaparak çemberin içerisinden topu geçirmeye çalışırlar. Çemberin içerisinden geçen her top bir sayı sayılır ve en çok sayı yapan takım oyunu kazanır. * Oyun devam ederken zaman zaman ara verilerek takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: - Oyunda başarılı olmak için nasıl bir işbirliği yaptınız? - Hangi atışları kullandınız? - Bu atışlardaki kritik davranışlar nelerdi *Öğretmen, temel atış ve sıçrayarak atış tekniklerini anahtar kelimelere odaklanarak tekrar anlatır, gösterir ve onlar aşağıdaki alıştırmaları yaparken geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Şekil 1 deki gibi gömük savunma karşısında kale atışı (1:1 oyun) çalışması Alıştırma 2. Şekil 2 deki gibi çıkık savunma karşısında kale atışı (1:1 oyun) çalışması Şekil: 1 Şekil 2 Alıştırma 3 Şekil 3 ve 4'te gösterildiği gibi, 2:1 Kale atışı

		çalışması (önce yarın sahada sonra tam sahada). Şekil 3 Şekil 4 Alıştırma 4 Alıştırma 3 gibi. Ancak bu kez çalışma 3:2 şeklinde yapılır
Oyuna Dönüş	10 dakika	İki takım halinde maç: Maç sırasında öğrenilen konuların maçta uygulanması beklenir. Maç devam ederken aralar verilerek, takım oyuncularının bir araya gelip kendi aralarında konuşmaları ve karşılaştıkları problemlere çözümler üretmesi istenir
Değerlendirme ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen kale atışları ve antrenmanla ilgili gerekli açıklamaları yaparak dersi bitirir.

Ders 8

Taktik Problem: Grup Halinde Hücumda Sonuca Gitme

Taktik Konsept: Grup hücumunun taktik elementleri (Piston hareketi, düz dalma, çapraz geçiş

Araç-Gereç: Hentbol topları, değişme trikoları, taktik panosu

Saha: Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	Kale sahasına top koyma oyunu: Öğrenciler 5:5 durumda kale sahasına top koyma oyunu oynarlar Belirli süre sonra görev değişilir. Oyun devam ederken zaman zaman ara verilerek sorular sorulur. - Sizce bu oyunun amacı nedir? - Sonuca gitmek için ne yapmak gerekir? Sporcuların çözümler üretmelerine olanak tanınır. Daha sonra takımlar görev değişerek oyuna devam edilir. Şekil:
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: Hücum oyuncularına; - Size göre bu oyunun amacı nedir? - Sayı yapabilmek için; a. Kendin nasıl davranmalısın? b. Yanındaki arkadaşından nasıl davranmasını beklersin? Savunma oyuncularına; - Rakibin sayı yapmasını engellemek için; a. Kendin nasıl davranmalısın? b. Yanındaki arkadaşından nasıl davranmasını beklersin?

Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Şekil 1 deki gibi tek kalede 3:3 maç yapılır. Burada hücum ve savunma oyuncularının pozisyon almalarına göre öğretmen sorular sorarak, piston hareketi, düz dalma, çapraz geçiş ile ilgili taktik çözümleri öğrencilere buldurur. Bu çözümler taktik panosunda da tartışılarak çalışmaya devam edilir. Şekil 1
Oyuna Dönüş	10 dakika	6:6 Maç: Maç sırasında öğrencilerden, hücumda sonuca gitmede, grup hücum elementlerini kullanmaları istenir. Maç devam ederken aralar verilerek, takım oyuncularının bir araya gelip kendi aralarında konuşmaları ve karşılaştıkları problemlere çözümler üretmesi istenir
Değerlendirm e ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen grup hücum elementlerini ve uygulamalarındaki kritik noktaları bir kez daha tekrar ederek dersi bitirir.

Ders 9

Taktik Problem: Grup Hücümünü Geliştirme

Taktik Konsept: Grup hücumunun taktik elementleri (Piston hareketi, düz dalma, çapraz geçiş, perdeleme/yuvarlanma)

Araç-Gereç: Hentbol topları, değişme trikoları, taktik panosu, koniler

Saha: Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	- 5:5 , 6:6 Kale sahasına top koyma oyunu Hücum oyuncularını paslaşarak savunmayı geçip kale sahasına top koymaya çalışırken savunma oyuncularını onları engellemeye çalışır. Belirli sayıdaki hücum/savunmadan sonra görev değişikliği yapılır. Daha çok sayı yapan takım oyunu kazanır. (Oyun ilk önce gömük savunmaya karşı ve sonra da çıkık savunmaya karşı oynanır) * Oyun devam ederken zaman zaman ara verilerek takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: - Size göre bu oyunun amacı nedir? - Sayı yapabilmek için hangi grup hücum elementlerinden yararlandınız? - Grup hücum elementlerinin uygulanmasındaki kritik davranışlar nelerdir? - İşbirliği anlamında takım arkadaşlarınızdan beklentileriniz nelerdir? Öğretmen, grup hücum elementlerinin kritik davranışlarını taktik panosunda da buldurduktan sonra, öğrenciler aşağıdaki alıştırmaları yaparken o da aralarda dolaşarak geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Şekil 1 deki gibi, 2:1 oyunda piston hareketine bağlı düz dalma çalışması Şekil 1 Şekil 2

		Alıştırma 2. Şekil 2 deki gibi, 2:2 oyunda piston hareketine bağlı düz dalma ya da çapraz geçiş çalışması Alıştırma 3. Şekil 3 deki gibi, 2:2 oyunda perdeleme / yuvarlanma çalışması Şekil 3
Oyuna Dönüş	10 dakika	3:3, 6:6 Maç: Maç sırasında öğrencilerden, hücumda sonuca gitmede, grup hücum elementlerini kullanmaları istenir. Maç devam ederken aralar verilerek, takım oyuncularının bir araya gelip kendi aralarında konuşmaları ve karşılaştıkları problemlere çözümler üretmesi istenir
Değerlendirm e ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen grup hücum elementlerini ve uygulamalarındaki kritik noktaları bir kez daha tekrar ederek dersi bitirir.

Ders 10

Taktik Problem: Grup olarak golü önleme (Grup savunması)

Taktik Konsept: Öne çıkma/ emniyete alma, eş değişme/ eş aktarma

Araç-Gereç: Hentbol topları, değişme trikoları, taktik panosu

Saha: Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	- 3:3 Kale sahasına top koyma oyunu: Hücum oyuncularını paslaşarak savunmayı geçip kale sahasına top koymaya çalışırken savunma oyuncularını onları engellemeye çalışır. Belirli sayıdaki hücum/savunmadan sonra görev değişikliği yapılır. Daha çok sayı yapan takım oyunu kazanır. (Oyun ilk önce gömük savunmaya karşı ve sonra da çıkık savunmaya karşı oynanır) * Oyun devam ederken zaman zaman ara verilerek takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: - Size göre bu oyunun amacı nedir? - Sayı yapabilmek için kale sahasına hareketlenen toplu oyuncunun karşısındaki savunmacı nasıl davranmalıdır? - Öne çıkan savunma oyuncusunun boşalttığı alan nasıl savunulmalıdır? - Hücum oyuncularını çapraz geçiş ya da katlı oyun oynadıklarında savunma oyuncularını bunları nasıl savunursunuz? Öğretmen, grup savunma elementlerinin kritik davranışlarını taktik panosunda da buldurduktan sonra, öğrenciler aşağıdaki alıştırmaları yaparken o da aralarda dolaşarak geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Şekil 1 deki gibi, kayma adımı, öne çıkma ve geriye inme çalışması. Alıştırma 2. Şekil 2 de görüldüğü gibi; 2:2 oyunda öne çıkma ve emniyete alma çalışması Şekil 1 Şekil 2

		Alıştırma 3. Şekil 3 de görüldüğü gibi; 4:4 oyunda savunma oyuncularının öne çıkma/emniyete alma çalışması. Şekil 3
Oyuna Dönüş	10 dakika	6:6 Maç: Maç sırasında öğrencilerden, hücumda sonuca gitmede, daha önce öğrenilen grup hücum elementlerini, savunma takımından da bu gün çalışılan grup savunma elementlerini kullanmaları istenir.
Değerlendirm e ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen grup savunmasının taktik elementlerini ve uygulamalarındaki kritik noktaları bir kez daha tekrar ederek dersi bitirir.

Ders 11**Taktik Problem:** Hızlı hücumdan yararlanma**Taktik Konsept:** Basit ve organizeli hızlı hücum**Araç-Gereç:** Hentbol topları, değişme trikoları, taktik panosu**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	Paslaşarak Dip Çizgiye Top Koyma Oyunu: Grup iki takıma ayrılır. Takımlar kendi aralarında paslaşarak topu rakip takımın dip çizgisine koyduklarında bir sayı kazanmış olurlar. - Top sürme kullanılmayacaktır - İlerleyen zaman içerisinde oyun geliştirilecek olup; a. Sayının geçerli olabilmesi için, top dip çizgiye bulunduğu yarı alanda bulunacaklardır. b. Toplu oyuncuya, rakip takımdan birisi dokunduğunda top rakip takıma geçecektir. * Oyun devam ederken aralar verildiğinde, takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: - Size göre bu oyunun amacı nedir? - Topu kazandıktan sonra çabuk sayıya gitmenin avantajları ve dezavantajları neler olabilir? - Oyunda daha başarılı olmak için sizin ve takım arkadaşlarınızın nelere dikkat etmeleri gerekir? Öğretmen, hızlı hücumun kritik davranışlarını taktik panosunda da buldurduktan sonra, öğrenciler aşağıdaki alıştırmaları yaparken o da aralarda dolaşarak geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Orta sahadan başlayarak her oyuncu top sürer ve kale atışı uygular. Şekil 1

		Alıştırma 2. 2:0 Hızlı hücum çalışması: İki öğrencide bir top vardır. Paslaşarak gidip diğer kaleye gol atmaya çalışırlar. Şekil 2  Alıştırma 3. 2:1 Hızlı hücum çalışması: İki öğrencide bir top vardır. Bir savunma oyuncusuna rağmen paslaşarak gidip diğer kaleye gol atmaya çalışırken savunma oyuncusu da onları engellemeye çalışır Şekil 3  Alıştırma 4. 3:2 Hızlı hücum çalışması:Üç öğrencide bir top vardır. İki savunma oyuncusuna rağmen paslaşarak gidip diğer kaleye gol atmaya çalışırken savunma oyuncularını da onları engellemeye çalışır. Alıştırma 5. 3:3 Hızlı hücum çalışması:Üç öğrencide bir top vardır. Üç savunma oyuncusuna rağmen paslaşarak gidip diğer kaleye gol atmaya çalışırken savunma oyuncularını da onları engellemeye çalışır
--	--	---

		.
Oyuna Dönüş	10 dakika	6:6 Santrasız Maç: Maç sırasında öğrencilerden, hücumda sonuca gitmede, hızlı hücumdan yararlanmaları istenir. Hızlı hücumu özendirmek için gölden sonra santra yapılmaz ve top kalede oyuna sokulur. Maç devam ederken aralar verilerek, takım oyuncularının bir araya gelip kendi aralarında konuşmaları ve karşılaştıkları problemlere çözümler üretmesi istenir
Değerlendirmeye ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen hızlı hücum uygulamalarındaki kritik noktaları bir kez daha tekrar ederek dersi bitirir.

Ders 12**Taktik Problem:** Hızlı oyundan yararlanma**Taktik Konsept:** Hızlı oyun**Araç-Gereç:** Hentbol topları, değişme trikoları, taktik panosu, kasa parçaları**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	a. Paslaşarak kasaya top koyma oyunu: b. Paslaşma sonrası rakip kaleye hızlı hücum: Grup iki takıma ayrılır. Takımlar kendi aralarında, kale sahası içerisinde 5 kez pas yaptıktan sonra karşı kaleye hızla gidip gol atmaya çalışırlar * Oyun devam ederken aralar verildiğinde, takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: - Size göre bu oyunun amacı nedir? - Topu kazandıktan sonra çabuk sayıya gitmenin avantajlarını geçen antrenmanda tartışmıştık. Onları hatırlayabiliyor muyuz? - Savunma görevini yapacak olan takım golü önlemek için nelere dikkat etmelidir? - Oyunda daha başarılı olmak için sizin ve takım arkadaşlarınızın nelere dikkat etmeleri gerekir? Öğretmen, hızlı oyunun kritik davranışlarını taktik panosunda da buldurduktan sonra, öğrenciler aşağıdaki alıştırmaları yaparken o da aralarda dolaşarak geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. 2:2 Hızlı hücum çalışmaları: Şekil 1 deki gibi, iki hücum oyuncusu hızla rakip kaleye hücum edip gol atmaya çalışırken iki kişilik savunma takımı da onları engellemeye çalışırlar Şekil 1 Alıştırma 2. Alıştırma 1, 3:3 (üç hücum oyuncusuna karşı üç savunma oyuncusu) uygulanır.

Oyuna Dönüş	10 dakika	6:6 Hızlı oyuna dayalı maç: Kurallar; - Gol olmuşsa hızlı santra yapılır ve hızlı çıkılır. - Hızlı oyundan sonra hücumun sonucu ne olursa olsun hücum takımı bir yerleşik hücum daha yapar.
Değerlendirme ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen hızlı oyun uygulamalarındaki kritik noktaları bir kez daha tekrar ederek dersi bitirir.

Ders 13**Taktik Problem:** Yerleşik hücumu sonuçlandırma I**Taktik Konsept:** Yerleşik hücum (kapalı savunmaya)**Araç-Gereç:** Hentbol topları, değişme trikoları, taktik panosu**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	Kasaya top koyma oyunu: Oyuncular iki takıma ayrılırlar v paslaşarak rakip takımın kasasına top koymaya çalışırlar. 6:6 Kale sakasına top koyma oyunu: Tek kalede, savunma takımı kapalı savunma (defansiv) yaparken hücum oyuncuları savunmaya rağmen kale sahasına top koyarak sayı yapmaya çalışırlar. * Oyun devam ederken aralar verildiğinde, takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: - Kapalı savunmaya hücum ederken hangi grup hücum elementleri kullanılır, nasıl? - Oyunda başarılı olmak için hücum oyuncularının durduğu pozisyonlar ve bu pozisyonlardaki görevleri neler olmalıdır? Öğretmen, pozisyonlara göre oyuncuların duruşlarını ve görevleri ile yerleşik savunmayı geçmek için kullanılacak grup hücum elementlerini taktik panosunda da tartıştıktan sonra, öğrenciler aşağıdaki alıştırmaları yaparken o da aralarda dolaşarak geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. 2:1 Kale atışı Şekil 1 Alıştırma 2. 3:3 Tek kalede oyun (savunma kapalı olacak) Şekil 2. Alıştırma 3. 4:4 Tek kalede oyun (savunma kapalı olacak) Şekil 3. Şekil 1 Şekil 2

		Şekil 3
Oyuna Dönüş	10 dakika	6:6 Maç: Kurallar; - Savunma takımı kapalı savunma yapacak - Hızlı hücumdan gol atılmışsa gol atan takıma bir yerleşik hücum hakkı daha verilecek
Değerlendirmeye ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen yerleşik hücum uygulamalarındaki kritik noktaları bir kez daha tekrar ederek dersi bitirir.

Ders 14**Taktik Problem:** Yerleşik hücumu sonuçlandırma II**Taktik Konsept:** Yerleşik hücum (çıkık savunmaya)**Araç-Gereç:** Hentbol topları, değişme trikoları, taktik panosu**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	6:6 Kale sakasına top koyma oyunu: Tek kalede, savunma takımı çıkık savunma (ofensiv) yaparken hücum oyuncularını savunmaya rağmen kale sahasına top koyarak sayı yapmaya çalışırlar. * Oyun devam ederken aralar verildiğinde, takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: - Çıkık savunmaya hücum ederken hangi grup hücum elementleri kullanılır, nasıl? - Oyunda başarılı olmak için hücum oyuncularının durduğu pozisyonlar ve bu pozisyonlardaki görevleri neler olmalıdır? Öğretmen, pozisyonlara göre oyuncuların duruşlarını ve görevleri ile yerleşik savunmayı geçmek için kullanılacak grup hücum elementlerini taktik panosunda da tartıştıktan sonra, öğrenciler aşağıdaki alıştırmaları yaparken o da aralarda dolaşarak geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. Pas ve kat. Şekil 1de görüldüğü gibi, toplu kanat oyuncusu pas verip içeriye kat ederek uzaktaki oyun kurucudan pasını alır ve kanata pas verir. - Daha sonra, oyun kurucudan pas alan kanat oyuncusu kale atışı uygular. Şekil 1 Alıştırma 2. Pas + kat + 2:2 oyun: Şekil 2de görüldüğü gibi, toplu kanat oyuncusu pas verip içeriye kat ederek uzaktaki oyun kurucunun bulunduğu yerde savunma ile 2:2 oynarlar Şekil 2

		Alıştırma 3. 6:6 Oyunda katlı hücum: Savunma oyuncularının çıkık savunma yaptığı maçta hücum takımı kanatlardan ve oyun kuruculardan kat ederek hücumu sonuçlandırmaya çalışırlar. Sorun yaşandığında öğretmen oyunu durdurup sorunu ve çözüm yollarını öğrencilere buldurduktan sonra oyuna devam eder.
Oyuna Dönüş	10 dakika	6:6 Maç: Kurallar; - Savunma takımı çıkık savunma yapacak - Hızlı hücumdan gol atılmışsa gol atan takıma bir yerleşik hücum hakkı daha verilecek
Değerlendirm e ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen yerleşik hücum uygulamalarındaki kritik noktaları bir kez daha tekrar ederek dersi bitirir.

		Alıştırma 3. 4:4 Savunma çalışması (Şekil 3) Şekil 3
Oyuna Dönüş	10 dakika	6:6 Tek Kalede Maç: Kurallar; - Her takım 5 'er savunma/hücum yapar - Yeteri kadar tekrar yapılır. - Az gol yiyen takım ödüllendirilir
Değerlendirme ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen yerleşik savunma uygulamalarındaki kritik noktaları bir kez daha tekrar ederek dersi bitirir.

Ders 16**Taktik Problem:** Yerleşik savunmadan oyunu hızlı sonuçlandırma**Taktik Konsept:** Yerleşik savunma + hızlı oyun**Araç-Gereç:** Hentbol topları, değişme trikoları, taktik panosu**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Oyun formu	10 dakika	Kasaya top koyma oyunu: Belirli bir alanda, adam adama savunma yapan takıma karşı 5 kez pas yapan takım diğer kale önündeki kasa parçası içerisine topu koyarak bir sayı kazanır. İlerleyen zaman içerisinde savunma alanı genişletilir. * Oyun devam ederken aralar verildiğinde, takımların kendi aralarında toplanıp konuşmalarına ve çözümler üretmelerine olanak tanınır.
Anlamayı Öğretme	8 dakika	Öğretmen oyunu durdurur ve sorular sorar: - Sizce bu oyunun amacı nedir? - Paslaşmayı engellemek için size ve arkadaşlarınıza düşen görevler nelerdir? - Toplu ve topsuz oyuncuları savunurken nelere dikkat etmeliyiz? Öğretmen, bireysel ve grup savunması teknik ve taktik elementlerini taktik panosunda da tartıştıktan sonra, öğrenciler aşağıdaki alıştırmaları yaparken o da aralarda dolaşarak geri bildirim verir.
Beceri Gelişimi İçin Alıştırmalar	20 dakika	Alıştırma 1. 1:1 oyun + 3:3 oyun (Şekil 1): Öğrenciler iki takıma ayrılırlar ve her oyuncu rakip takımdan bir eş alır. Köşedeki ikili gruplarda bir top vardır. Topu öğretmene vererek onun yuvarladığı topu alıp 1:1 hücum ederler. Hücumun sonucunda savunma yapan oyuncu kaleciden top alarak orta sahanın sağına ve soluna yerleşmiş olan kendi takım oyuncuları ile karşı kaleye 3:3 hızlı hücum gerçekleştirir Şekil 1 Alıştırma 2. 3:3 Oyun + Hızlı Oyun (Şekil 2):

		Oyuncular bir kalede 3:3 oynadıktan sonra savunma yapan grup hücum ve hücum yapan grup da savunmaya geçerek karşı kaleye hücum/savunma yaparlar. Şekil 2
Oyuna Dönüş	10 dakika	6:6 Maç: Kurallar; - Savunmadan sonra hızlı hücum çıkılacak - Hızlı hücumdan atılan goller 2 gol sayılacak - Hızlı hücumdan sonra bir yerleşik hücum daha oynanacak
Değerlendirm e ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen yerleşik savunma + hızlı oyun uygulamalarındaki kritik noktaları bir kez daha tekrar ederek dersi bitirir.

Ders 17**Taktik Problem:** Hentbol oyununu başarıyla oynayabilme**Taktik Konsept:** Hentbol maçı**Araç-Gereç:** Hentbol topları, değişme trikoları, taktik panosu**Saha:** Hentbol oyun alanı

Ders	Zaman	Tanımlama
Giriş ve ısınma	10 dakika	Öğretmen grubu toplayarak, 16 antrenman boyunca çalışılanları taktik panosunu da kullanarak özetler. Isınmadan sonra iki takım halinde hentbol maçı yapılacağını, bu maçta da çalışılan konuların maça yansıtılmasını beklediğini vurgulayarak maç ısınması yaptırır
Maç	20 x 2 = 40 Dakika	- Öğretmen grubu 2 takıma ayırır. Takımlar takım sorumlusu seçerler. Bağımsız bir hakem maçı yönetir. Hakem öğretmenle işbirliği içerisinde ya da takımların isteği doğrultusunda maçı durdurur. Bu arada takım oyuncularını bir araya gelerek problemleri ve çözüm yollarını konuşurlar. - İlk 20 dakikanın sonunda takımlar 15 dakika dinlenme ve kendi aralarında ikinci devre hazırlıklarını yaparlar. Daha sonra ikinci devre oynanır. - Müsabaka sonunda öğrenciler germe ve esnetme egzersizleri yaparlar.
Değerlendirme ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen kabaca müsabakayı değerlendirir. Bundan sonra takımların bir maç daha yapacaklarını ancak bu maç öncesinde toplanıp bu gün oynanan maçın görüntülerini hep birlikte izleyeceklerini söyleyerek dersi bitirir.

Ders 18**Taktik Problem:** Hentbol oyununu başarıyla oynayabilme**Taktik Konsept:** Hentbol maçı**Araç-Gereç:** Hentbol topları, değişme trikoları, taktik panosu**Saha:** Hentbol oyun alanı

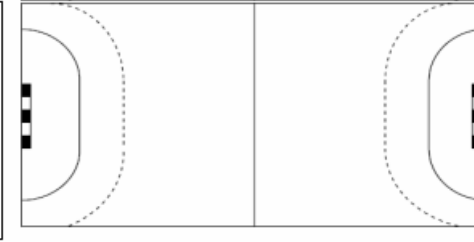
Ders	Zaman	Tanımlama
Giriş ve ısınma	10 dakika	Öğretmen grubu toplayarak ; “Bu gün erken gelerek geçen derste yaptığımız maçı hep birlikte izledik. Bu maçla ilgili görüşlerinizi almak istiyorum” diyerek öğrencilere oynanan maçın analizini yaptırması. İkinci maçla ilgili beklentilerini de anlatıp maç ısınması yaptırır.
Maç	20 x 2 = 40 Dakika	- Öğretmen grubu 2 takıma ayırır. Takımlar takım sorumlusu gerekirse yeniden belirlenir. Bağımsız bir hakem maçı yönetir. Hakem öğretmenle işbirliği içerisinde ya da takımların isteği doğrultusunda maçı durdurur. Bu arada takım oyuncularını bir araya gelerek problemleri ve çözüm yollarını gerekirse taktik panosunu da kullanarak konuşurlar. - İlk 20 dakikanın sonunda takımlar 15 dakika dinlenme ve kendi aralarında ikinci devre hazırlıklarını yaparlar. Daha sonra ikinci devre oynanır. - Müsabaka sonunda öğrenciler germe ve esnetme egzersizleri yaparlar.
Değerlendirme ve bitiriş	2 dakika	Öğretmen kabaca müsabakayı değerlendirir. Bundan sonra takımların bir kendi aralarında ve bir de diğer grupla maç yapacağını ve bunların programlarını söyleyerek dersi bitirir.

Ek 11. Kontrol Grubu Ders Planları (18 ders planı)

KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	06 / 03 / 2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
OGRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	1

Hedefler: Hentbol oyununu tanıma, oyun kuralları bilgisi
Araç-gereçler: TV, DVD oynatıcı, taktik panosu

ISINMA: SÜRE : 10 dakika 1. Toplamma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme. 2. Öğrencilere sorular sorarak hentbol oyunu ile ilgili ön bilgilerini kontrol etme	
ANA BÖLÜM SÜRE : 30 dakika 3. Bükükler kategorisindeki bir hentbol maçını 5 dakika süreyle izletme 4. Sorular sorarak hentbol oyun alanı ve oyun kuralları konusunda bilgi aktarma. Yanıtları ardından öğretmenin oyun kuralları ile ilgili bilgi vermesi 5. Tekrar 5 dakika maç izlemesi 6. Öğretmenin izlemeyi durdurup, hentbol oyununun teknik-taktik yapısı ile ilgili öğrencilere sorular sorması, yanıtları aldıktan sonra bilgi vermesi 7. Öğrencilerin yeniden 5 dakika maç izlemeleri. Maç izleme sırasında zaman zaman zaman pozisyonlar durdurularak ya da yavaş gösterilerek oyun yapısı ile ilgili konulara dikkat çekilmesi.	
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ SÜRE : 10 Dakika 8. Hentbol oyunu ve oyun kuralları ile ilgili olarak öğrencilere sorular yöneltilir. 9. Öğretmen tarafından taktik panosu üzerinde konu ile ilgili aktarımlar kısaca özetlenerek tekrar edilir. 10. Bir sonraki derste işlenecek konu hakkında bilgi aktararak ders bitirilir.	

KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	08/03/2007	OGRENCİ SAYISI	
OGRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	2

Hedefler: Top tutma ve pas tekniğinin öğretilmesi.

Araç-gereçler: Herbol topu, kasa paryası, değişme trikolari, taktik panosu.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika

1. Toplama, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme.
2. Öğrencilere on sayı oyunu oynatılır. Grup iki takıma ayrılır, her takım farklı bir renktedir. Takımlar topu yere düşmeden ve rakibe kapmadan peş peşe 10 kez pas yaptıklarında bir sayı kazanırlar. On dakikanın sonunda fazla sayı yapan takım oyunu kazanır.
3. Genme ve esneme çalışmaları.



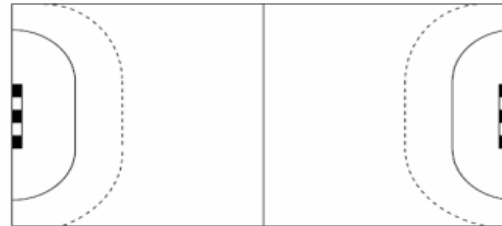
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika

- Öğretmen top tutma ve pas tekniğini kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister. Çalışmalar sırasında ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere dönüt düzeltme ve pekiştirme verilir.
4. Yandaki şekilde görüldüğü gibi iki kişiye bir top vardır. Öğrenciler karşılıklı olarak top tutma ve pas çalışması yaparlar.



ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika

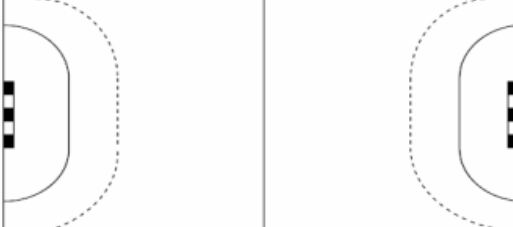
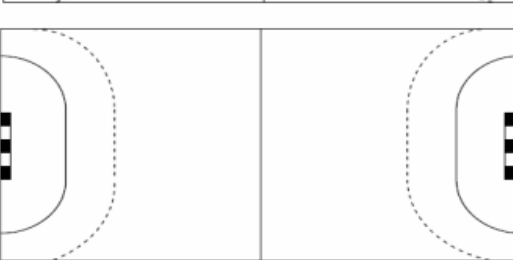
5. 2:0 hareket halinde pas çalışması : Öğrenciler yandaki şekilde görüldüğü gibi öğrendikleri pas tekniklerini topu rakip kaleye paslaşarak götünmek suretiyle tekrar ederler. Ancak;
 - a. Sabit mesafe korunarak paslaşma.
 - b. Mesafe değiştirilerek paslaşma.
 - c. Orta sahada yer değiştirilerek paslaşma.



ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika

6. Yukarıda 2:0 yapılan pas çalışması burada 3:2 yapılır. Üç hücum oyuncusu paslaşırken iki savunma oyuncusu paslaşmayı engellemeye çalışır. Hücum ve savunma oyuncularını sık sık değiştirilir.

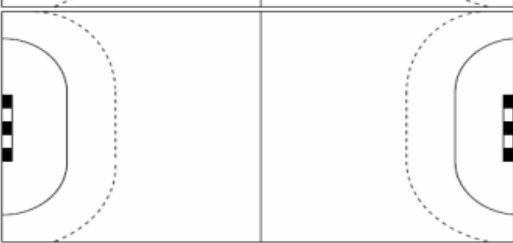


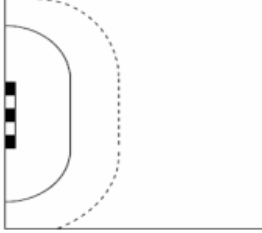
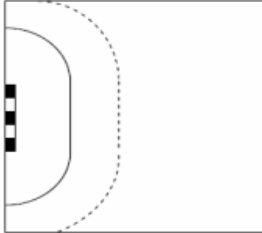
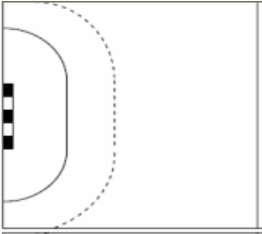
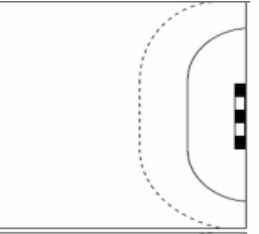
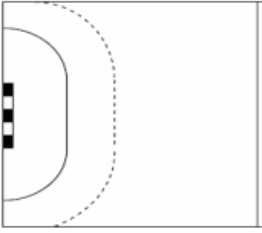
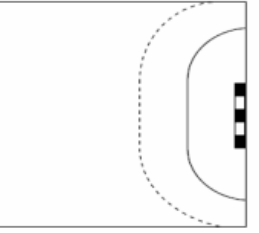
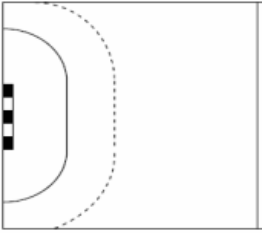
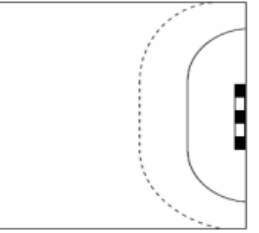
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 7. Yukarıdaki çalışma 3:3 şeklinde uygulanır.	
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE : 15 dakika 8. Kasa ya top koyma oyunu: On sayı oyunu oynayan takımlar paslaşarak rakip takımın kasına top koyarak sayı yapmaya çalışırlar. 9. Soğuma çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	

KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	09/03/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
OGRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	3

Hedefler: Kale atışlarından temel atış ve sıçrayarak atış öğrenme.
Araç-gereçler: Hentbol topu, değişim trikolari, sağık topu.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika 1. Toplama, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme. 2. Sağık topunu bombalama oyunu : Öğrenciler iki gruba ayrılır ellerindeki hentbol topları ile ortadaki sağık topunu vurarak rakip çizgiğin arkasına geçirmeye çalışırlar. 3. Germe ve esnetme çalışmaları.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika Öğretmen temel atış ve sıçrayarak atış tekniğini kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister. Çalışmalar sırasında ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere dönüt düzeltilme ve pekiştirilerek verilir. 4. Yandaki şekilde görüldüğü gibi iki kişiye bir top vardır. Birinci derste öğrenilen pas çeşitlerini tekrar ederler.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 5. Birinci derste öğrenilen 2:0 hareket halinde pas çalışması tekrar edilir. Öğrenciler yandaki şekilde görüldüğü gibi öğrendikleri pas tekniklerini topu rakip kaleye paslaşarak götürmek suretiyle tekrar ederler. Ancak; a. Sabit mesafe konularak paslaşma. b. Mesafe değiştirilerek paslaşma. c. Orta sahada yer değiştirilerek paslaşma.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 6. Öğrenciler öğretmenin gösterdiği şekilde duvardaki hedeflere temel atış ve sıçrayarak atış uygularlar.	

ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 7. Yukarıdaki çalışma kaleye atış şeklinde uygulanır.	 
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE : 15 dakika 8. Hentbolmaç: Öğrenciler dersin başındaki oyunu oynadıkları takımlarla hentbolmaçı yaparlar ancak atıkları gollerin geçerli olabilmesi için kale atışlarının temel atış veya sıçrayarak atış şeklinde gerçekleştirilmesi gerekir. 9. Sığma çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	 
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 6. Yukarıdaki çalışma, yandaki şekilde görüldüğü gibi savunma kısmında pas alındıktan sonra yapılır. - Önce savunma pasılır, - Sonra savunma yarı aktılır, - Daha sonra savunma tam aktılır.	 
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 7. 2x 3:3 maç : Öğrenciler bir kalede 3:3 maç yaptıktan sonra savunma takımını topu hızlı hücumu çıkarır ve yarı sahada bekleyen takım arkadaşlarına vererek onların 3:3 hücum yapmasını sağlarlar.	 
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE : 15 dakika 8. 6:6 maç : Burada da normal maç içerisinde aldırma yaparak gol alındığı zaman 2 puan verilir. 9. Sığma çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	 

KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

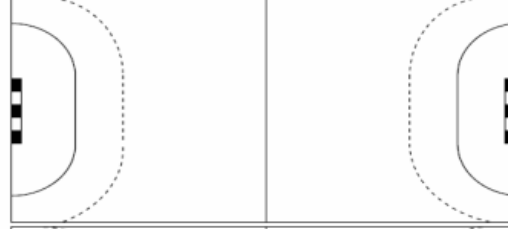
TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	15/03/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
OGRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	5

Hedefler: Bireysel savunma yapabilmek.

Araç-gereçler: Hentbol topu, değışme trikoları.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika

1. Toplama, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, koru ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme.
2. Top çekme oyunu : Öğrenciler kale sahası içerisine koşarak top sürerken topsuz olan 2 öğrenci top çekmeye çalışır. Topu çelinen oyuncu görev değışerek oyuna devam eder .
 - a. Anaç tavuk oyunu : Öğrenciler iki gruba ayrılır, anaç tavuk önde olmak üzere diğerleri arka anaçya sıra olup birbirlerinin ellerinden sarılır. Başlama işareti ile anaçlar rakip takımı parçalamaya çalışır.
 - b. Çeme ve esnetme çalışmaları.



ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika

- Öğretmen bireysel savunma tekniğini kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister. Çalışmalar sırasında ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere dönüt düzelme ve pekiştirme verilir.
4. Kayma adım çalışması : Öğrenciler öğretmenlerinin karşısında orum gösterdiği yada işaret ettiği yönlere kayma adım çalışırlar.



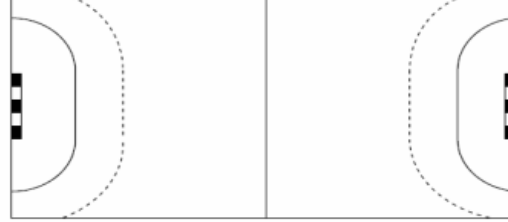
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika

5. Top çekme çalışması : İki kişide bir top vardır. Toplu olan öğrenci top sürerken diğer orum topunu çekmeye çalışır. Bu çalışma belirli bir süre yapıldıktan sonra kale atışıyla bağlantılı gerçekleştirilir.



ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika

6. Toplu oyuncuyu savunma çalışması : İkişerli gruplarda toplu olan öğrenci kaleye atış kullanarak gol atmaya çalışırken savunma oyuncusu golü önlemeye çalışır.



ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 6. Toplu oyuncuyu savunma çalışması : İkişerli gruplarda topu olan öğrenci kaleye atış kullanılarak gol atmaya çalışırken savunma oyuncusu golü engellemeye çalışır.	
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 7. Toplu oyuncu uzaktan kale atışı ile gol atmaya çalışırken savunma oyuncusu blok yaparak golü engellemeye çalışır.	
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE : 15 dakika 8. 6/6 maç. 9. Soğuma çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersti bitirme.	

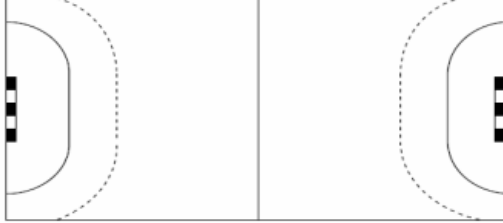
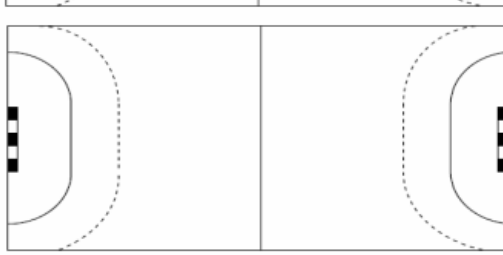
KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	16/03/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
ÖĞRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	6

Hedefler: Başarılı bir şekilde top sürebilme.

Araç-gereçler: Handbol topu, değişim trikoları, shalom direkleri.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika 1. Toplama, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme. 2. Kale sahasında top sürerek ısınma. 3. Germe ve esnetme çalışmaları.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika Öğretmen top süme tekniğini kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister. Çalışmalar sırasında ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere doğru düzeltilme ve pekiştirme yapılır. 4. a. Topu canlandırmaya çalışması : Zeminde duran topun canlandırılması. b. Topa bakmadan durarak ve hareket halinde top süme çalışmaları.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 5. Belirli mesafelere gidip geliş şeklinde top süme çalışmaları.	

ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 6. Şalom top sürme çalışması.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 7. 1:1 top sürme + kale atışı çalışması.	
BITİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE : 15 dakika 8. Şalom top sürme yarışması: Öğrenciler iki takıma ayrılır. Stafet yarışması şeklinde dikmeler arasından top sürüp gelip atkayaşılama topu verirler. Önce bitiren takım oyunu kazanır. 9. Soğuma çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	

KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	19/03/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
ÖĞRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	7

Hedefler: Kale atışlarını geliştirme.

Araç-gereçler: Handbol topu, değişik trikolonlar, sağlık topu, jümastik çemberleri.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika 1. Toplama, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme. 2. Sağlık topunu bombalama oyunu. 3. Germe ve esnetme çalışmaları.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika Öğretmen daha önce çalışılan kale atışı tekniğini kritik davranışlara odaklanarak yeniden anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister. Çalışmalar sırasında ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere düzeltme ve pekiştirme yapılır. 4. Duvardaki hedeflere atış çalışması.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 5. Kale içine asılan jümastik çemberlerinden tam el atış ve sıyrarak atış kullanarak gol atma çalışması.	

ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 6. a. 1:1 atış çalışması blok yapan savunmaya karşı. b. 1:1 atış çalışması çökük savunmaya karşı.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 7. a. 2:1 kale atışı çalışması b. 3:2 kale atışı çalışması.	
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE : 15 dakika 8. 6:6 maç yaptırarak çalışan kale atışlarının oyun ortamında uygulanmasına olanak tanınması. 9. Söğütme çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	

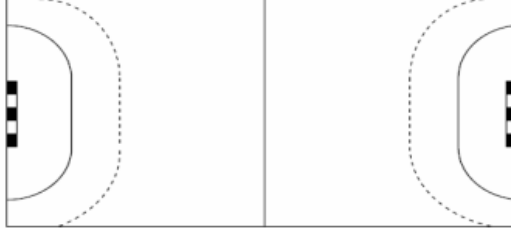
KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	22/03/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
ÖĞRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	8

Hedefler: Grup hücumunun gerçekleştirilme.

Araç-gereçler: Handbol topu, değışme trikolonları, taktik panosu.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika 1. Toplama, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme. 2. 5:5 kale sahasma top koyma oyunu: Beş kişi kale sahasma konumuna çalışırken beş kişi de tek toplu hücum yapıp topu kale sahasma koymaya çalışır. Belirli bir süre sonra görevler değişilir. 3. Genme ve esnetme çalışmaları.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika Öğretmen grup hücumunun taktik elementlerinin kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister. Çalışmalar sırasında ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere doğru düzeltilme ve pekiştirme verilir. 4. 2:1 oyunun tekrarı.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 5. 2:2 oyunda sonucu gitme çalışması: Piston hareketi, düz dakma ve çapraz geçiş gösterilir ve uygulanır.	

ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 7. 4:4 tek kalede maç : Grup hücum elementlerinden yararlanarak sonucu gümeye çıkılır.	
---	--

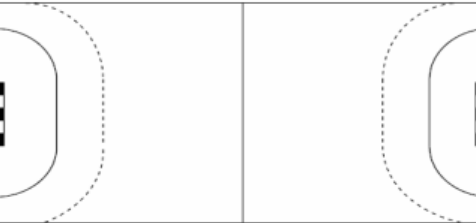
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE :15 dakika 8. 6:6 maçta grup hücum elementlerinden yararlanarak sonucu giden oyunlar teyrik edilir. 9. Söğuma çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	
--	--

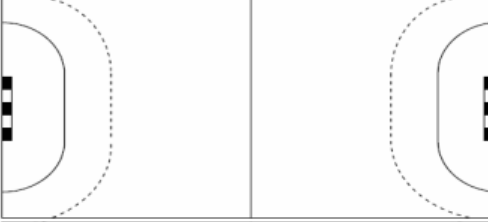
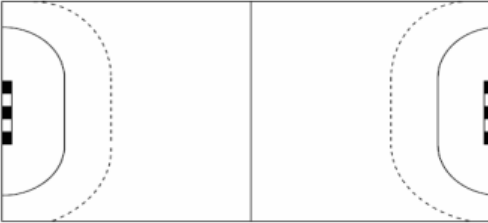
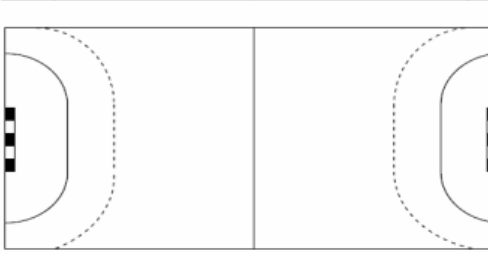
KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	23/03/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
ÖĞRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spör Salonu	DERS NO	9

Hedefler: Grup hücumunu geliştirmek.

Araç-gereçler: Handbol topu, değişme trikolari, taktik panosu.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika 1. Toplara, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sonra, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme. 2. Çapraz geçişle ısınma çalışması. 3. Genme ve esnetme çalışmaları.	
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika Öğretmen daha önce öğrenilen grup hücumunun taktik elementlerini kritik davranışlara odaklanarak yeniden anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister.Çalışmalar sırasında ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere dönüt verilme ve pekiştirme verilir. 4. 2:1 oyunun tekrarı.	
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 5. 2:2 oyunda piston hareketi, düz dakna, çapraz geçişle sonucu gümme çalışmaları	

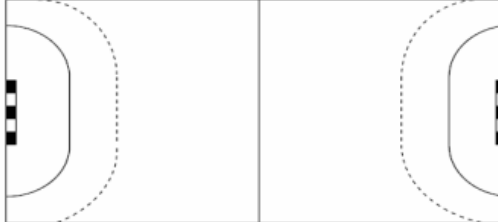
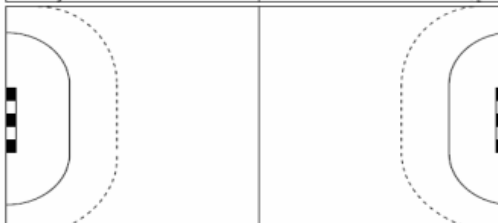
ANA BÖLÜM: 6. 3:3 oyunda piston hareketi, düz dakma, çapraz geçişle sonuca gime çalışmaları.	SÜRE : 5 dakika	
ANA BÖLÜM: 7. Grup hücumunda perdeleme /yuvarlama çalışmaları.	SÜRE : 5 dakika	
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: 8. 6:6 oyunda grup hücumundan hareketle sonuca gime. 9. Söğme çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	SÜRE : 15 dakika	

KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	26/03/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
ÖĞRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	10

Hedefler: Grup savunması ile ilgili önleme.

Araç-gereçler: Handbol topu, değışme trikoları, taktik panosu.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika 1. Toplama, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme. 2. a: 2:2 dikmelere dokunma oyunu : 2 oyuncu dikmeleri korur iken diğer 2 oyuncu paslaşarak dikmelere topia dokunmaya çalışır. b: 4:4 dikmelere dokunma oyunu : yukarıdaki oyun 4:4 oynanır. 3. Genme ve esnetme çalışmaları.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika Öğretmen grup savunması taktik davranışlarını kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister.Çalışmalar sırasında ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere dönüt düzelme ve pekiştirme verilir. 4. Öne çıkma ve geriye inme çalışmaları.	
ANA BÖLÜM: SÜRE : 5 dakika 5. 3:2 öne çıkma ve emniyete alma çalışması	

ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 6. 3:3 öne çelme ve emniyete alma çalışması.	
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 7. 4:4 oyunda hücum ve savunma çalışması.	
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE : 15 dakika 8. 6:6 tam sahadan grup savunması davranışlarının pekiştirilmesi. 9. Sığuma çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	

KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	29/03/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
ÖĞRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	11

Hedefler: Hızlı hücum yapabilmek.

Araç-gereçler: Handbol topu, değışme trikoları, taktik panosu, kasa paryaları.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika 1. Toplanma, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme. 2. Paslaşarak kasa içine top koyma oyunu: Grup ikiye ayrılır her iki kaleye yakın konan kasa paryalarının içerisine takımlar paslaşarak top koymaya çalışırlar. 3. Genme ve esnetme çalışmaları.	
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika Öğretmen hızlı hücumun kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister. Çalışmalar sırasmda ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere dönüt düzeltilme ve pekiştirme verilir. 4. A: Top sürerek rakip kaleye hızlı hücumdan gol atma çalışması. B: Yukarıdaki çalışma kaleciden pas aldıktan sonra gerçekleştirilir.	
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 5. 2:0 hızlı hücumun sonuçlandırma çalışması	

ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 6. 2:1 hızlı hücumu sonuçlandırma çalışması	
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 7. 3:2 hızlı hücumu sonuçlandırma çalışması. 8. 3:3 hızlı hücumu sonuçlandırma çalışması.	
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE : 15 dakika 8. 6:6 sansızızmaçla hızlı hücumu teşvik edilir. 9. Soguma çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	

KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

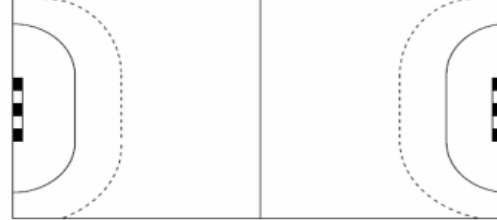
TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	01/04/2007	OGRENCİ SAYISI	
OGRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	12

Hedefler: Hızlı oyun oynatabilmek.

Araç-gereçler: Hentbol topu, kasa parçası, değişim trikolonları, taktik panosu.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika 1. Toplama, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdileme. 2. Paslaşarak rakip kasa ya top koyma oyunu: Grup idiye ayrılır her ikikaleye yakın konan kasa parçalarının içerisine takomlar paslaşarak top koymaya çalışılır. 3. Genme ve esnetme çalışmaları.	
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika Öğretmen hızlı hücumun kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister. Çalışmalar sırasında ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere dönüt düzeltilme ve pekiştirme verilir. 4. 2:1 hızlı hücumu sonuçlandırma çalışması.	
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika 5. 2:2 hızlı hücumu sonuçlandırma çalışması.	

ANA BÖLÜM	SÜRE : 5 dakika
6. 3:3 hızlı hücumu sonuçlandırma çalışması.	



ANA BÖLÜM	SÜRE : 5 dakika
7. 4:4 hızlı hücumu sonuçlandırma çalışması.	



BİTİRİŞ BÖLÜMÜ:	SÜRE : 15 dakika
8. 6:6 oyunda 5 pas + hızlı hücumu çıkış ..	
9. Söğütme çalışmaları.	
10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	



KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKİM	Kontrol Grubu	TARİH	02/04/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
ÖĞRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	13

Hedefler: Yerleşik hücum taktiklerinin öğretilmesi.

Araç-gereçler: Handbol topu, değişme trikolari, taktik panosu.

ISINMA:	SÜRE : 15 dakika
1. Toplanma, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme.	
2. Öğrencilere maç izletilerek yerleşik hücum hakkında bilgi aktarılır ve hücumdaki oyun pozisyonları anlatılır.	



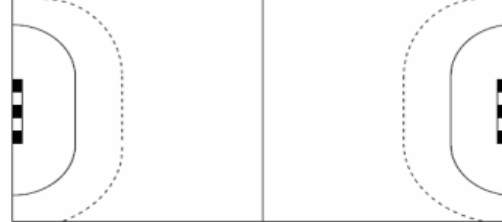
ANA BÖLÜM	SÜRE : 5 dakika
3. Tek kalede, 6:6 kale sahasma top koyma oyunu Çerçeme ve ennetme çalışmaları.	



ANA BÖLÜM	SÜRE : 5 dakika
4. 2:1 oyun.	



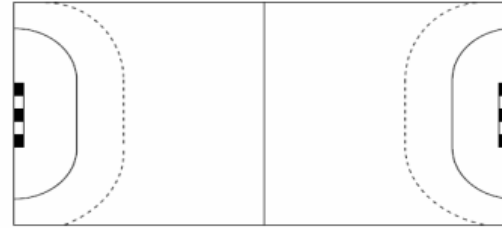
ANA BÖLÜM	SÜRE : 5 dakika
6. 3:3 oyun (kapalı savunmaya ve daha sonra çikik savunmaya karşı)	



ANA BÖLÜM	SÜRE : 5 dakika
7. 4:4 oyun (kapalı savunmaya ve daha sonra çikik savunmaya karşı)	



BİTİRİŞ BÖLÜMÜ:	SÜRE : 15 dakika
8. 6:6 Maç. Hızlı hücumdan gol alınışa bir hücum daha uygulanır.	
9. Soğuma çalışmaları.	
10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	



KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

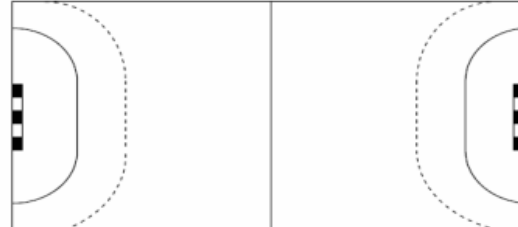
TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	09/04/2007	OGRENCİ SAYISI	
OGRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	14

Hedefler: Çift pivotlu oyun oynayabilme.

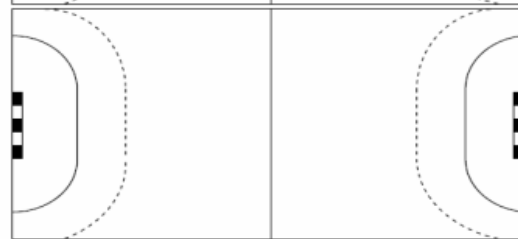
Araç-gereçler: Hentbol topu, değışme trikoları, taktik panosu.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika

1. Toplama, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme.
2. Tek kalede çift pivotlu hücum yaparak kale sahasına top koyma oyunu.
3. Germe ve esnetme çalışmaları.

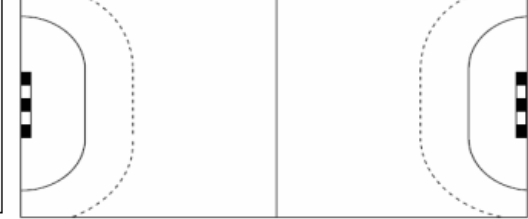
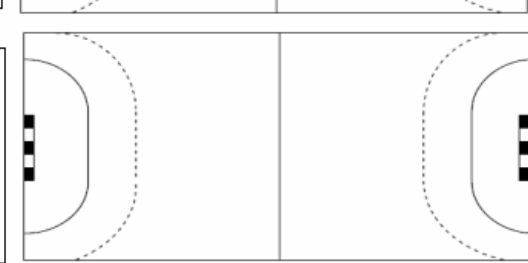


ANA BÖLÜM	SÜRE : 5 dakika
4. Pas + kut + kale atışı çalışması	



ANA BÖLÜM	SÜRE : 5 dakika
5. 2:1 pivotlu oyun.	



ANABÖLÜM 6. 2:2 pivotu oyun.	
ANABÖLÜM 7. 4:4 pivotu oyun.	
BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: 8. 6:6 Maç. Hücuma çift pivotu oynanacak. 9. Soğuma çalışmaları. 10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.	

KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	11/04/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
OGRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	15

Hedefler: Yerleşik savunmanın öğretilmesi.

Araç-gereçler: Hentbol topu, çizme, trikolari, taktik panosu.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika

1. Toplanma, bir önceki işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme.
2. İki kişiye bir top ve birisi top sürerken diğeri onun topunu çekmeye çalışır.
3. Çekme ve esnetme çalışmaları.



ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika

4. 2:2 Dikizlere dokunma oyunu



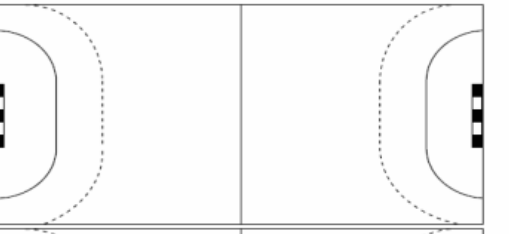
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika

5. 2:2 Öne çıkma ve emniyete alma çalışması



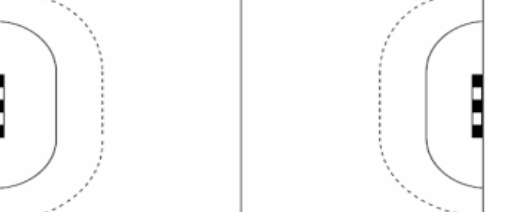
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika

6. 3:3 Oyun (kapalı savunmaya, çalılık savunmaya)



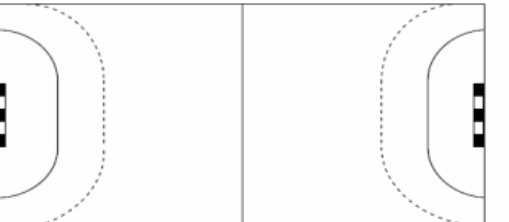
ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika

7. 3:3 Oyun (kapalı savunmaya, çalılık savunmaya)



BİTİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE :15 dakika

8. 6:6 maç: Hızlı hücumdan gol alınışa bir yerleşik hücum hakkı daha verilir.
9. Soğuma çalışmaları.
10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.



KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

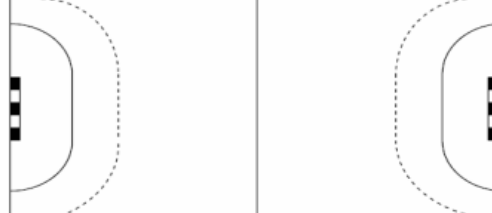
TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	12/04/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
OGRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	16

Hedefler: Savunmadan hızlı hücumla karşılaş ve hızlı oyun oynayabilmek.

Araç-gereçler: Hentbol topu, kasa paçası, değişim trikolon, taktik panosu.

ISINMA: SÜRE : 15 dakika

1. Toplanma, bir önce işlenen ders konuları ile ilgili sorular sorma, konu ve hedeflerden haberdar etme, dikkati çekme ve güdüleme.
2. Öğrencilere kasa ya top koyma oyunu oynatılır. Grup iki takıma ayrılır, her takım farklı bir renktedir. Takımlar paslaşarak topu rakip takımın kasesine koymaya çalışırlar. On dakikanın sonunda fazla sayı yapan takım oyunu kazanır.
3. Genme ve esneme çalışmaları.



ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika

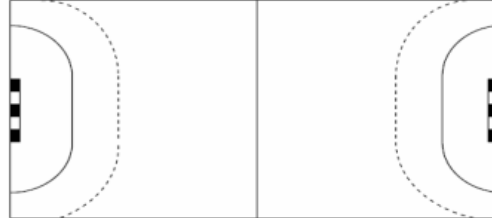
Öğretmen taktik panosunda savunma ve savunmadan hızlı hücumla karşılaş konusunda dikkat edilmesi gerekenler kritik davranışlara odaklanarak anlatır, gösterir ve öğrencilerden aşağıdaki çalışmaları yapmalarını ister. Çalışmalar sırasında ve sonrasında öğretmen tarafından öğrencilere dönüt verilmesi ve pekiştirme yapılır.

4. 2:1 hızlı hücum çalışması



ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika

5. 3:2 hızlı hücum çalışması



ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika

6. 3:3 hızlı hücum çalışması



ANA BÖLÜM SÜRE : 5 dakika

7. Yerleşik savunmaya karşı top çevirme + öğretmenin şarjı ile kaleciye pas + hızlı hücumla karşılaş.



BITİRİŞ BÖLÜMÜ: SÜRE : 15 dakika

8. 6:6 maç: Hızlı hücumdan gol alındığında takıma 2 puan verilir ve 1 yerleşik hücum yapma şansı yaratılır.
9. Soğuma çalışmaları.
10. Bir sonraki işlenecek konudan haberdar ederek dersi bitirme.



KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	13/04/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
ÖĞRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	17

Hedefler: Hentbol oyunu oynayabilme.

Araç-gereçler: Hentbol topu, değişme trikoları.

ISINMA:

SÜRE : 15 dakika

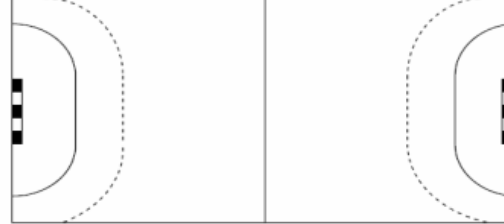
1. Toplamına, öğretmenin şimdiye kadar işlenen dersler ile ilgili sorular somması ve son 2 derste öğrendiklerimizin doğruluğunda maç yapacağımız diyerek grubu yönlendirmesi.
2. Maç ısınması.
3. Genme ve esnetme çalışmaları.



ANA BÖLÜM:

SÜRE : 35 dakika

Öğretmen grubu ikiye ayırır, maçı bekletmelerini öğrencilere aktarır ve maçı başlatır. Maç 15'er dakikalık 2 devre şeklinde uygulanır. Maçın devre arasında ve maç sonunda öğretmen değerlendirme yapar.



BİTİRİŞ BÖLÜMÜ:

SÜRE : 15 dakika

8. Maç bitiminde öğretmen maçın genel bir değerlendirmesini yapar.
9. Soğuma çalışmaları.
10. Bir sorakımaç ile ilgili bekletmelerini aktararak dersi bitirir.



KONTROL GRUBU ÇALIŞMA PLANI

TAKIM	Kontrol Grubu	TARİH	16/04/2007	ÖĞRENCİ SAYISI	
ÖĞRETMEN	Rüştü Şahin	YER	Batıkent Spor Salonu	DERS NO	18

Hedefler: Hentbol oyununu oynayabilme.

Araç-gereçler: Hentbol topu, değişme trikolonları.

ISINMA:	SÜRE : 15 dakika
1. Toplanma, öğretmenin şimdiye kadar işlenen dersler ile ilgili sorular sorması ve son 2 derste öğrendiklerimizin doğruluğunda maç yapacağımız diyerek grubu yönlendirmesi.	
2. Maç ısınması.	
3. Genme ve esnetme çalışmaları.	



ANA BÖLÜM	SÜRE : 35 dakika
Öğretmen grubu ikiye ayırır, maçı bekletmelerini öğrencilere aktarır ve maçı başlatır. Maç 15'er dakikalık 2 devre şeklinde uygulanır. Maçın devre arasında ve maç sonunda öğretmen değerlendirme yapar.	



BİTİRİŞ BÖLÜMÜ:	SÜRE : 15 dakika
8. Maç bitiminde öğretmenin maçın genel bir değerlendirmesini yapar.	
9. Soğuma çalışmaları.	
10. Öğretmen yapılan çalışmalar konusunda öğrencilere teşekkür ederek dersi bitirir.	



Ek 12

UYGULAMA GÜNLÜĞÜ

Tez uygulaması sırasında yapılan çalışmalar günü gününe not edilerek bir günce oluşturulmuştur. Günlük tarih sırasına göre yazılmıştır.

Tarih : 26 Şubat 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar: Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-16:00, deney grubu ile 16:00-18:00 saatleri arasında ayrı ayrı olmak üzere grupların denkleğini belirlemede kullanılacak olan testler yapılmıştır. Bunlar;

1. Gruplara ilk önce 30 dakika süren bilişsel aşan testi,
2. Antropometrik testler: Yaş, boy, el büyüklüğü ve kol genişliği ölçümleri,
3. Motorik testler: 30 metre sürat testi, 30 metre top sürme testi, durarak uzun atlama testi, uzağa top atma testi.
4. Test uygulamalarının sonucunda yapılan çalışmalar ve daha sonra yapılacak çalışmalar hakkında öğrencilere ve velilere bilgi verildi, veli izin belgeleri imzalatılarak toplandı.

Tarih : 01 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar: Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-16:00, deney grubu ile 16:00-18:00 saatleri arasında ön test uygulamaları yapılmıştır. Yapılan çalışmalar aşağıdaki sırada gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler sıra ile bütün testleri uygulamışlardır. İlk önce temel atış testini bütün öğrenciler sıra ile yapmışlar ve daha sonra sırasıyla, sıçrayarak atış, aldatma, top sürme ve hedefi vurma testleri uygulanmıştır. Testler yapılmadan önce öğrencilere gösterilmiş, birer kez deneme yapmalarına izin verilmiş ve daha sonra uygulamaya geçilmiştir.

1. Temel atış testi: Kasadaki topu al, top sür ve temel atış uygula (iki atış)
2. Sıçrayarak atış testi: Kasadaki topu al, top sür ve sıçrayarak atış uygula (iki atış)
3. Aldatma testi: Kasadaki topu al, top sür, aldatma yap ve kale atışı uygula (iki atış)
4. Top sürme testi: Aralarında 1,5 metre uzaklık bulunan 7 adet slalom direği arasından gösterildiği şekilde top sürme yap (bir gidiş-dönüş).
5. Hedefi vurma testi: Beş metre uzaktan, yerden yüksekliği 140 santimetre ve 23 x 34 santimetre ölçülerindeki kırmızı renkteki hedefi beş kez atış kullanarak vurma. Öğrenciler ilk önce 2 kez deneme yaparlar ve daha sonra 5 kez hedefe atış yaptılar. 5 atıştaki hedefi vurma skorları kaydedildi.
6. İki takım halinde maç: Grup ikiye ayrıldı ve hentbol oyununun nasıl oynandığı sözel olarak anlatıldı. Öğrenciler 20 dakika hentbol maçı yaptılar (10 dakika birinci devre maçı oynadıktan sonra üç dakika dinlenme ve kale değişiminden sonra 10 dakikalık ikinci devresi).
7. Yapılan ön test uygulamalarının hepsi, daha sonra değerlendirilmek üzere DVD'lere kaydedilmiştir.

Tarih : 06 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan bir nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 08 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan iki nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır. Ancak çalışmaya Kontrol grubundan bir ve deney grubundan bir kişi katılmamıştır. Kontrol grubundan Mahmut Sürmeli de çalışmalara katılamayacağını beyan ettiğinden uygulamada çıkarılmıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 09 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan üç nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 12 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan 4 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir. Deney grubunun görüntülerini sonlandırma yaparke elektrik kesildi ve bir kısım görüntü kaybı gerçekleşti.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 15 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan üç nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır. Ancak çalışmaya kontrol grubundan Mahmut Sürmeli rahatsızlığı nedeniyle katılamamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 16 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan altı nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 19 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan 7 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 22 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan 8 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır. Ancak kontrol grubundan üç öğrenci çalışmaya on dakika geç gelmişlerdir
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 23 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan 9 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır. Ancak deney grubundan Furkan Alak ve Anıl Tonguç rahatsızlıkları nedeniyle çalışmaya katılamamışlardır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 26 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan 10 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır. Ancak deney grubundan Berk Elüstün ve Anıl Tonguç, kontrol grubundan Furkan Ertuğrul rahatsızlıkları nedeniyle çalışmaya katılamamışlardır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 29 Mart 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan 11 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır. Ancak deney grubundan İsmail Genç bir yakınının vefatı nedeniyle, kontrol grubundan Emin Yılmaz da rahatsızlıkları nedeniyle çalışmaya katılamamışlardır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

NOT: 30 Mart 2007 Cuma günü yapılması gereken dersler, salonun başka bir faaliyete verilmesi nedeniyle 01 nisan 2007 tarihinde yapılmıştır.

Tarih : 01 Nisan 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 10:00-11:00, deney grubu ile 11:30-12:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan 12 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 02 Nisan 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan 13 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşmamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 04 Nisan 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Her iki gruba da kendileri için hazırlanmış olan 14 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşmamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 09 Nisan 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00 saatleri arasında 5 nisanda yapılamayan ders yapılmıştır çalışma yapılmıştır.
2. Gruba da kendileri için hazırlanmış olan 14 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulama DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşmamıştır.
5. Gruba da ders Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 10 Nisan 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte deney grubu ile 15:00-16:00 saatleri arasında yapılmıştır çalışma yapılmıştır.
2. Gruba da kendileri için hazırlanmış olan 16 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulama DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Uygulamada çalışma planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşmamıştır. Ancak çalışmaya Ufuk Uçar ve H. Ali Koç rahatsızlıkları nedeniyle katılamamışlardır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 11 Nisan 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Gruba kendileri için hazırlanmış olan 15 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulama DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmemiştir.
5. Dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 12 Nisan 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Kontrol grubuna 16, deney grubuna 17 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmemiştir.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 13 Nisan 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Kontrol grubuna 17, deney grubuna 18 nolu ders planları uygulanmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 16 Nisan 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:00-15:00, deney grubu ile 15:30-16:30 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Kontrol grubuna 18 nolu ders planları uygulanırken deney grubuna da son testler yapılmıştır.
3. Uygulamalar DVD'lere kaydedilmiştir.
4. Her iki uygulamada da çalışmalar planlandığı şekilde uygulanmış olup herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır. Kontrol grubundan Furkan Ertuğrul rahatsızlığı nedeniyle çalışmaya katılamamıştır.
5. Her iki gruba da dersler Rüştü Şahin tarafından uygulatılmış, kendisine Adnan Ekmekçi yardımcı olmuştur.

Tarih : 17 Nisan 2007

Yer : Şevket Evliyagil Ticaret Lisesi Spor Salonu

Yapılan çalışmalar:

1. Bu tarihte kontrol grubu ile 14:30-16:00 saatleri arasında çalışma yapılmıştır.
2. Kontrol grubuna son testler yapılmıştır.

Değerlendirme:

1. 28 Şubat 2007 tarihinde başlayan uygulama çalışmaları 17 nisan 2007 tarihinde son bulmuştur.
2. Çalışmalar pazartesi, Perşembe ve Cuma günleri olarak planlanmış ve bu planlamaya genel olarak uyulmuştur. Spor salonundaki program yoğunluğu nedeniyle iki gün programda değişiklik yapılmış, bir gün de kontrol grubunda bulunan öğrencilerin çoğunun mazeretleri olması nedeniyle söz konusu çalışma başka güne aktarılmıştır.
3. Çalışma saatleri genelde;
Kontrol grubu için 14:00-15:00 saatlerinde,
Deney grubu için 14:30-15:30 saatlerinde, yapılmıştır.
4. Burak Hasköy çalışmalar sırasında fazla devamsızlık yaptığı için değerlendirme dışı tutulmuştur.
5. Çalışmalar sırasında kada değer bir sakatlık ve olumsuzlukla karşılaşılmamıştır.

Ek 13. Uzmanların özgeçmişleri: Murat Kangalgil

ÖZGEÇMİŞ

ADI SOYADI : Murat KANGALGİL
DOĞUM YERİ : Kangal-Sivas
DOĞUM TARİHİ : 06.11.1968
SPOR BRANŞI : Basketbol
FAALİYETLERİ : Basketbol hakemliği
: MEB Öğrenci kampları öğrenci liderliği

ÜYE OLDUĞU DERNEK VE KULÜPLER:

Spor Bilimleri Derneği
Ankara Basketbol Hakemleri Derneği

EĞİTİM

İlk ve Ortaokul : Atatürk İlkokulu- KANGAL, Selçuk Orta Okulu-
SİVAS

Lise : Sivas Lisesi-SİVAS

Lisans : Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi
Beden Eğitimi Bölümü-
SİVAS

Y.Lisans : Cumhuriyet Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü-
SİVAS

Doktora : Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü-
ANKARA

MESLEKİ DENEYİM

1994-1995 Köse Lisesi Beden Eğitimi Öğretmeni-KÖSE-GÜMÜŞHANE

1995-1997 Aktepe E.M.L. Beden Eğitimi Öğretmeni-KEÇİÖREN-ANKARA

1998-1999 Halil Rıfat Paşa Lisesi Beden Eğitimi Öğretmeni- SİVAS

1999-2001 Cumhuriyet Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Öğretim
Görevlisi - SİVAS

2001-2002 Cumhuriyet Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Araştırma
Görevlisi - SİVAS

2002-Hacettepe Üniversitesi Spor Bilimleri Teknolojisi Yüksekokulu, Araştırma Görevlisi - ANKARA

Üniversiteyi bitirdikten sonra yaklaşık 5 yıl Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde beden eğitimi öğretmeni olarak çeşitli illerde lise ve ilköğretim okullarında görev yaparak öğretmenlik konusunda ve alan hakkında tecrübe kazandım. Daha sonra üniversitede göreve başlayarak Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde görev yaptığım sürede kazanmış olduğum tecrübenin avantajını yaşayarak çalışmalarımı spor eğitimi alanında doktora yaparak sürdürmekteyim.

1985 yılından beri yaklaşık olarak 22 yıldır aktif olarak basketbol sporunun içinde yer almaktayım. Bu süre içerisinde aktif sporcu olarak 15 yıl lisanslı basketbol oynadım. Basketbol oynamayı bıraktıktan sonra beden eğitimi öğretmeni olarak görev yaptığım süre içinde değişik illerde ve değişik kulüplerde basketbol alt yapı antrenörlüğü yaptım. Üniversitede göreve başladıktan sonra da üniversite takımlarında değişik zamanlarda yardımcı antrenörlük ve baş antrenörlük görevlerinde bulundum. 1994 yılında basketbol hakemliğine başladım. Yaklaşık 13 yıl devam eden basketbol hakemliğini halen Türkiye Basketbol Liglerinde klasman hakemi olarak yapmaktayım.

Ek 14. Uzmanların özgeçmişleri: Yeşim Bulca

ÖZGEÇMİŞ

ADI SOYADI : Yesim BULCA
DOĞUM YERİ : Ankara
DOĞUM TARİHİ : 09.01.1969
SPOR BRANŞI : Hentbol-Ritmik Cimnastik
FAALİYETLERİ :Ritmik Cimnastik hakemliği
ÜYE OLDUĞU DERNEK VE KULÜPLER:
 Spor Bilimleri Derneği

EĞİTİM

Lisans : 1987-1993 ODTÜ Eğitim Fakültesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü

Y.Lisans: 1997-1999 Ankara Üniversitesi BESYO (Spor Sağlık- Hareket Antrenman Anabilim Dalı Yüksek Lisans

Doktora 2004 -..... Ankara Üniversite Eğitim Fakültesi BÖTE Anabilim Dalı

İş yaşantısı

1993-1994 Özel Bilgi Koleji Beden Eğitimi Öğretmeni
 1994-1997 ODTÜ Geliştirme Vakfı Özel Lisesi
 1997-2000 Ankara Üniversitesi BESYO Araştırma Görevlisi
 2000-2002 Akdeniz Koleji-Mahmut Celal Ünal Lisesi Antalya Beden Eğitimi Öğretmeni
 2002- Hacettepe Üniversitesi Spor Bilimleri ve Teknolojisi YO Okutman

Spor Yaşantısı :

1983-1992 Halk Bankası Bayan Hentbol Takımı (Sporcu)
 1992-1998 Yenişehir SK Ritmik Cimnastik Takımı (Antrenör)
 1998-2000 ODTÜ SK Ritmik Cimnastik Takımı (Antrenör)
 2000- Ritmik Cimnastik Hakemi
 2004-.....Ritmik Cimnastik Teknik Komite Üyesi

Spor Yaşantısında Yurt Dışı Deneyimi:

- 1990 Sofya Avrupa Kupa Galipleri Kupası (Hentbol-Sporcu)
- 1991 Debrechen Avrupa Kupa Galipleri Kupası (Hentbol-Sporcu)
- 1996 Budapeşte I. Uluslar arası RC Sempozyumu-Dünya Şampiyonası (Katılımcı)
- 1997 Berlin Uluslar arası RC Sempozyumu-Dünya Şampiyonası (Katılımcı)
- 1998 Sofya Altın Çember RC Turnuvası (RC Antrenör)
- 1999 Budapeşte 12. Uluslar arası Csepel Kupası (RC Antrenör)
- 2000 Lyon 12. Uluslar arası Vennisseux Kupası (RC Antrenör)
- 2002 Sofya 18. Uluslar arası 78 Memorial Turnuvası (RC Hakem)
- 2004 Antwrep 4. Uluslar arası No Open Limits Turnuvası (RC Hakem)
- 2005 Antwrep 5. Uluslar arası No Open Limits Turnuvası (RC Hakem)
- 2005 Moskova 21. Avrupa RC Şampiyonası (Takım Lideri)
- 2005 Mısır I.Love and Peace Tournement (RC hakemi)
- 2006 Fransa 32. Corbeil World Cup (RC hakemi)
- 2007 Ukrayna 2007 Dünya Kupası Kiev (RC hakemi)
- 2007 Portekiz 2007 Dünya Kupası Portimio (RC Hakemi)

Ek 15.

TUTANAK

Rüştü Şahin tarafından doktora tezi olarak hazırlanan“Hentbol Oyununda Taktik Oyun Yaklaşımının Etkililiği” konulu çalışma içerisinde deney ve kontrol grubuna ait 18’er adet ders planı bulunmaktadır. İşlenen derslerin hepsinin DVD lere kaydedildiği görülmüştür. Söz konusu dersler içerisinde rasgele yöntemle 3,5,7 nolu dersler seçilmiştir. Seçilen bu derslerin ders planları ile DVD görüntüleri tarafımızdan incelenmiş olup, derslerin yapılan ders planlarına uygun olarak işlendiği tespit edilmiştir.

Yeşim BULCA

Murat KANGALGİL

Ek 16

Veli İzin Belgesi

Sayın Veli;

Hacettepe Üniversitesi Spor Bilimleri ve Teknolojisi Yüksel Okulunda doktora öğrencisiyim. Hentbol oyununun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının etkinliğini araştırmaktayım. Bu amaçla ilköğretim 5. sınıf öğrencilerine hentbol oyununu farklı iki yaklaşımı kullanarak öğretmeyi planlamaktayım. Öğrenciler 6 hafta boyunca, haftada üç gün olmak üzere çalışmalara tabi tutulacaklardır. Bu çalışmaların başlangıcında ve sonunda testler yapılarak öğrencilerdeki gelişmeler kontrol edilecektir.

Çalışmalar, Şevket Evliyagil Ticaret lisesinin spor salonunda öğrencilerin ders dışı zamanlarında yapılacaktır.

Öğrenci velisi olarak çocuğunuzun yukarıda belirtilen çalışmaya katılmasını istiyorsanız, aşağıda sizinle ilgili olarak istenen bölümleri doldurarak bana ulaştırmanızı önemle rica ederim.

Katkılarınız için teşekkür ederim.

Saygılarımla...

Rüştü Şahin

Telefon: 0505 242 96 28

Velisi bulunduğum’nın yukarıda belirtilen çalışmalara katılmasına izin veriyorum.

Adı Soyadı :.....

Telefon No :.....

İmza :.....