



**MİNİ VOLEYBOL ÖĞRETİMİNDE
TAKTİK OYUN YAKLAŞIMININ ETKİSİ**

Murat Karakaya

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MAYIS, 2018

TELİF HAKKI ve TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren(12.) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Murat

Soyadı : KARAKAYA

Bölümü : Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı

İmza : 

Teslim tarihi : 15/05/2018

TEZİN

Türkçe Adı : Mini Voleybol Öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının Etkisi

İngilizce Adı : The Affect of Tactical Gaming Approach in Mini Volleybol Teaching

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı : Murat KARAKAYA

İmza

: 

JÜRİ ONAY SAYFASI

Murat KARAKAYA tarafından hazırlanan “Mini Voleybol Öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının Etkisi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SEZEN

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi



Başkan: Doç. Dr. Hakan SUNAY

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Ankara Üniversitesi



Üye: Doç. Dr. Ekrem Levent İLHAN

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi



Tez Savunma Tarihi: 08/05/2018

Bu tezin Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Selma YEL

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

.....

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın oluşturulması ve gerçekleştirilmesinde katkılar sağlayan tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SEZEN' e çalışmanın yönlendirilmesi ve fikrin oluşması aşamasında bana destek olan Dr. Barbaros ÇELENK'e, çalışma boyunca desteklerini esirgemeyen Doç. Dr. Ekrem Levent İLHAN' a ve jüri başkanım Sayın Doç. Dr. Hakan SUNAY' a katkılarından dolayı teşekkürlerimi sunarım.

Verilerin analizi sırasında bana yardımcı olan Sayın Oğuz Kaan ESENTÜRK' e ve Atakan YAZICI' ya yardımlarından dolayı teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca çalışmamın gerçekleştirilmesini sağlayan ders ve ölçümlerde bana yardımcı olan Halkbank Mini Voleybol Takımı oyuncularına ve Halkbank Spor Kulübü'ne teşekkür ederim.

Son olarak bu tezi hazırlarken manevi desteğini benden hiç esirgemeyen ve çalışmalarım boyunca bana sabırla destek olan değerli eşim Ezgi'ye ve biricik kızım Zeynep Duru'ya yanımda oldukları için teşekkür ederim.

Murat KARAKAYA

**MİNİ VOLEYBOL ÖĞRETİMİNDE
TAKTİK OYUN YAKLAŞIMININ ETKİSİ
(Yüksek Lisans Tezi)**

**Murat Karakaya
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

Mayıs 2018

ÖZ

Bu çalışmanın amacı, mini voleybol oyunu öğretiminde taktik oyun yaklaşımının etkisini incelemektir. Araştırma, deneysel bir çalışma olup kontrol gruplu ön test – son test modeli kullanılarak desenlenmiştir. Araştırmanın evrenini, 2015-2016 senesi Halkbank Spor Kulübü’nde voleybol eğitimi alan 250 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini ise Halkbank Mini Voleybol Kursu kapsamında eğitim alan 19 sporcu oluşturmuştur. Seçkisiz olmayan örnekleme yönteminden olan uygun örnekleme yöntemiyle seçilen bir gruba (Uygulama Grubu: 9) Taktik Oyun Yaklaşımı ile hazırlanan antrenman programı uygulanırken; bir diğer gruba (Kontrol Grubu: 10) Geleneksel Öğretim Yaklaşımı ile hazırlanan antrenman programı uygulanmıştır. Grupların denkliliğinin sınanması için her iki gruba da bilgi ve beceri testleri uygulanmıştır. Verilerin toplanmasında; McGee ve Farrow (1987) tarafından geliştirilen ve voleybol dalında uzman bir kişi tarafından derslerin içeriğine uygun olarak seçilen 15 soruluk bilgi testi yapılmıştır. Barletht, Smith, Peel (1991) tarafından geliştirilen ve mini voleybol saha ölçülerine uyarlanarak yapılan psikomotor alan beceri testleri (servis karşılama, parmak pas ve alttan servis) kullanılarak veriler toplanmıştır. İki grubun eğitim süresi ardından oyun performanslarının karşılaştırılması amacı ile oyun performanslarının saptanması için araştırmacı tarafından geliştirilen gözlem formları ve Oslin, Mitchell ve Griffin (1998) tarafından geliştirilen Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeğinden yararlanılmıştır. Tüm eğitim aşamasında yer alan uygulamalar video ile kayıt altına alınmıştır. Elde edilen verilerin çözümlenmesinde SPSS 17.0 paket programı kullanılmış ve istatistiksel işlemlerde anlamlılık düzeyi 0.05 olarak alınmıştır. Verilerin analizinde, Bağımlı ve Bağımsız örneklem T-test ve One Way

ANOVA' dan yararlanılmıştır. One Way ANOVA analizi sonucunda ortaya çıkan farklılığın belirlenmesinde TUKEY testi kullanılmıştır. Sonuç olarak; uygulama ve kontrol grubu öğrencilerinin bilişsel alana ait erişim düzeyleri ile psikomotor alana ait becerilerde; servis karşılama ve servis beceri testlerinde anlamlı bir fark elde edilememişken, parmak pas beceri testinde uygulama grubu adına istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir. Oyun performansı bileşenlerine bakıldığı zaman uygulama grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir. Ayrıca uygulama ve kontrol grubunun yapılan antrenmanlar sonrasında bilgi ve beceri yönünden gelişim gösterdiği söylenebilir.



Anahtar Kelimeler: Taktik oyun yaklaşımı, bilişsel alan, psikomotor alan, oyun performansı, mini voleybol.

Sayfa Adedi : 87

Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SEZEN

**THE AFFECT OF TACTICAL GAMING APPROACH
IN MINI VOLLEYBOL TEACHING
(M.S. Thesis)**

**Murat Karakaya
GAZI UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES
May 2018**

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the effect of tactical gaming approach in teaching mini-volleyball games. The study was an experimental study and was designed using control group pre-test - post-test model. The universe of the research was created by 250 students who took volleyball training in the Halkbank Sport Club of the 2015-2016 season. The sample of the study was 19 athletes trained within the scope of Halkbank Mini Volleyball Course. When a training program prepared with the Tactical Game Approach is applied to a selected group (Practice Group: 9) with appropriate sampling method, which is non-selective sampling method, another control group (Control Group: 10) was practiced with a training program prepared by the Traditional Instructional Approach. Knowledge and skill tests were applied to both groups in order to test the group competence. In gathering the data; A 15-question information test, developed by McGee and Farrow (1987) and selected by the volleyball specialist according to the content of the course, was conducted. Data were collected using psychomotor field skill tests (service meet, finger pass and service) developed by Barleth, Smith, Peel (1991) and adapted to mini-volleyball field measurements. After two training sessions, observation forms were developed by the researcher to compare game performances and game performances, and Game Performance Evaluation Scale developed by Oslin, Mitchell and Griffin (1998). All training sessions are video recorded. The SPSS 17.0 packet program was used to analyze the obtained data and the statistical significance level was taken as 0.05. In the analysis of the data, Dependent and Independent sample T-test and One Way ANOVA were used. The One Way ANOVA analysis was used to determine the difference between the results of the ANCOVA test. As a result; there was no statistically significant difference between the cognitive domain access levels of the experimental and control group students. While no significant difference was found in the service satisfaction and service skill tests in the

psychomotor skills, there was a statistically significant difference in the finger pass skill test on behalf of the experimental group. A statistically significant difference was obtained in favour of the practice group when the gaming performance components were examined. In addition, it can be said that the practice and control group has developed in terms of knowledge and skills after the training sessions.



Key Words : Tactical game approach, cognitive domain, psychomotor domain, game performance, mini volleyball.

Page Number : 87

Supervisor : Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SEZEN

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZ	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
TABLolar LİSTESİ	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ	xiii
BÖLÜM I	
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Amaç.....	3
1.2.1. Alt Sorular	3
1.3. Çalışmanın Önemi	4
1.4. Varsayımlar	6
1.5. Sınırlılıklar.....	6
1.7. Tanımlar.....	7
BÖLÜM II	
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	9
2.1. Oyun ve Spor Öğretimi.....	9
2.1.1. Oyun ve Spor Öğretiminde Geleneksel Yaklaşım	10
2.1.2. Oyun ve Spor Öğretiminde Oyunların Öğretim Modelleri ve Taktik Oyun Yaklaşımının Gelişim Süreci	10
2.1.2.1. Mauldan ve Redfern Modeli	10
2.1.2.2. Ellis Modeli.....	11
2.1.2.3. Thorpe, Bunker ve Almond Modeli	12

2.2. Taktik Oyun Yaklaşımı	15
2.2.1. TOYA Nasıl İşlenmelidir?	19
2.2.2. TOYA ile ilgili çıkarımlar	20
2.3. Oyun Performansının Değerlendirilmesi.....	20
2.4. Yarışma Mini Voleybolu Oyun Kuralları.....	22
2.5. İlgili Araştırmalar	34
BÖLÜM III	
YÖNTEM.....	39
3.1. Araştırmanın Modeli	39
3.2. Çalışma Grubu	39
3.3. Veri Toplama Araçları	40
3.4. Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği	46
3.5. Verilerin Toplanması.....	47
3.6. Verilerin Analiz Edilmesi.....	49
BÖLÜM IV	
BULGULAR	51
BÖLÜM V	
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	59
5.1. Sonuç	59
5.2. Öneriler	60
KAYNAKLAR	63
EKLER.....	69
Ek 1. Anket Formu.....	70
Ek 2. Geleneksel Öğretim Yaklaşımlı Ders Programı.....	73
Ek 3. Taktik Oyun Yaklaşımı Antrenman Programı	79
ÖZGEÇMİŞ	87

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>Oyunların Sınıflandırılması</i>	16
Tablo 2. <i>Metzler, 2005 Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği Oyun Sınıflaması</i>	21
Tablo 3. <i>Uygulama ve Kontrol Grubunun Bilişsel Alan Ön test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları</i>	40
Tablo 4. <i>Uygulama ve Kontrol Grubunun Altan Servis, Manşet ve Parmak Pas Ön test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları</i>	40
Tablo 5. <i>Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği Çetele Formu</i>	47
Tablo 6. <i>Uygulama Grubunun Bilişsel Alan, Altan Servis Atma, Manşet, Parmak Pas ve Oyun Performansı Ön Test Puanlarının Normallik Testi</i>	49
Tablo 7. <i>Kontrol Grubunun Bilişsel Alan, Altan Servis Atma, Manşet, Parmak Pas ve Oyun Performansı Ön Test Puanlarının Normallik Testi</i>	50
Tablo 8. <i>Uygulama Grubunun Bilişsel Alan Ön test-Son test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları</i>	51
Tablo 9. <i>Uygulama Grubunun Altan Servis atma, Manşet ve Parmak Pas Ön test-Son-test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları</i>	52
Tablo 10. <i>Kontrol Grubunun Bilişsel Alan Ön test-Son test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları</i>	53
Tablo 11. <i>Kontrol Grubunun Altan Servis, Manşet ve Parmak Pas Ön test-Son test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları</i>	54
Tablo 12. <i>Uygulama ve Kontrol Grubunun Bilişsel Alan Son test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları</i>	55
Tablo 13. <i>Uygulama ve Kontrol Grubunun Altan Servis, Manşet ve Parmak Pas Son test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları</i>	56
Tablo 14. <i>Uygulama ve Kontrol Grubunun Oyun Performanslarına İlişkin t Testi Sonuçları</i>	57

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Thorphe ve Bunkerin oyun kavrama modeli.....	16
Şekil 2. Servis test alanı	43
Şekil 3. Servis karşılama test alanı.....	44
Şekil 4. Parmak pas test alanı.....	46
Şekil 5. 1: Alttan Servis Atan Oyuncu 2: Manşet Alan Oyuncu 3: Parmak Pas.....	86

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

BPI	Beceri Performans İndeksi
Çev.	Çeviren
Dİ	Destekleme İndeksi
Düz.	Düzenleyen
GPAI	Game Performance Assesment Instrument
KVI	Karar Verme İndeksi
OP	Oyun Performansı
OPDÖ	Oyun Performans Değerlendirme Ölçeği
S.	Sayfa
SEG	Spor Eğitim Grubu
TOYA	Taktik Oyun Yaklaşımı

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Dünyadaki hızlı gelişmeler bir yandan var olan bilgileri geçersiz hale getirirken, bir yandan da bilinmeyen pek çok şeyi açığa kavuşturmaktadır. Yeni buluşlar, uluslararası ilişkiler, bilim alanındaki ilerlemeler kişileri yaşama ayak uydurmaya zorlamaktadır. Bu hızlı gelişmelere uyum sağlamanın en etken ve temel aracı şüphesiz eğitimidir. Eğitim, bireye yeni davranışlar kazandırmada ya da mevcut davranışları değiştirmede en etkili süreçtir. Bu yönü ile eğitim, bireyin davranışlarında, kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istendik değişme meydana getirme süreci olarak tanımlanabilir (Savaş, İnal, Taşgın, 2003). Bu davranış değişikliği meydana getirme süreci içerisinde yer alan dersler arasında beden eğitimi dersi de bulunmaktadır. Tamer ve Pulur (2001)'e göre beden eğitimi, kişinin fiziksel hareketlere katılmak suretiyle davranışlarında kasıtlı olarak beden eğitiminin amaçlarına uygun (bedensel, duygusal, sosyal ve zihinsel) değişme meydana getirme sürecidir. Beden eğitiminde eğitimin diğer alanlarından farklı olarak “hareket öğrenme ve hareket yoluyla öğrenme” esas alınmaktadır. Bir başka deyişle beden eğitimi “fiziksel hareket yoluyla insanın eğitilmesidir” (Tamer ve Pulur, 2001).

Kaliteli bir beden eğitimi dersi için etkili bir öğretmene gereksinim duyulmaktadır. Öğretmenin bilgi, beceri ve tutumları öğrenci öğreniminde oldukça önemlidir. Birçok ülkede sınıf öğretmenleri kendi eğitim geçmişlerinde bulunmamasına ve ilgi duymamalarına rağmen çok çeşitli alanlarda ders işlemek ve bu alanları öğrencilere öğretmek zorunda kalmaktadır. Sınıf öğretmenleri, özellikle beden eğitimi derslerinde kendilerine güven eksikliği duymaktadırlar. Bunun temel nedeni, beden eğitimi derslerinde motor becerilerin ağırlıkta olmasıdır (L. D. Newton ve Newton, 2005). DeCorby, Halas, Dixon, Wintrup ve Janzen (2005), sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi dersini olması gerektiği gibi işlemek için yeterli beden eğitimi dersi bilgisine veya sportif bilgiye sahip

olmadıklarını, Werner, Bunker ve Thorpe (1996) ise yapılandırmacı yaklaşımla düzenlenen ders programlarını kullanarak öğrencilerin, bir beceriyi üst düzeyde geliştirebildiğini belirtmişlerdir. Öğrenciler arası bireysel farklılıklar göz önüne alındığında eğitim içinde öğrenme ve öğretme etkinlikleri kapsamında çeşitli yaklaşım ve modellere ihtiyaç duyulmaktadır. Öğretmen belirlenen amaçlara ulaşmak için en iyi modeli seçebilir. Seçilen model hem öğretmen hem de öğrenci için tutarlı bir yapı sağlayabilmelidir.

Spor sadece kazanmak ve kaybetmek üzerine kurulu değildir. Oyunları, eğlenceli, sağlıklı egzersizlerle süslemek ve yarışma ruhunu ortaya çıkarıcı hale dönüştürmek gerekmektedir. Doğru olan eğitim şekli, geleneksel yaklaşımda olduğu gibi sporu fiziksel bir eğitim olarak düşünmenin yanı sıra taktiksel yaklaşımlarla sporun zihinsel bir olay olduğunu da göstermektir (Griffin, Mitchell ve Oslin, 1997).

Geleneksel yaklaşımla sportif oyun ve beceri öğretiminde öğretmen öğrencilere; açıklama yapar, becerileri gösterir, temel alıştırmaları yaptırır ve dersin sonunda oyun oynatır. Geleneksel yaklaşımla öğretim az sayıda yetenekli öğrenci için uygun olabilir fakat 30 kişilik bir beden eğitimi sınıfında beceri uygulamalarında farklı düzeylerde olan öğrenciler için uygun olmayabilir (Thorpe, 1983). Geleneksel yaklaşımın dezavantajı gelişime uygun olmaması ve becerinin transfer edilememesidir. Ayrıca oyun içerisinde kullanılmayan izole edilmiş (ayrıştırılmış) becerilerin oyunda aynı şekilde kullanılmamasıdır (Baily, 1982).

Taktik oyun yaklaşımı modelinin amacı ise; öğrencileri aşamalı işlem modeli ile oyun becerilerinin geliştirilmesi ve onların oyun becerileri gelişmiş oyuncular olarak yetiştirilmeleridir. Taktik oyun yaklaşımı modelinin anahtar rolü, taktiksel farkındalığı sağlayacak biçimde öğrencilerin oyunu anlamaya yönelik karar verme ve oyun anlayışlarını iyi tasarlanmış oyunlar yoluyla geliştirmesidir. Taktik oyun yaklaşımı modelinde düşünme ve karar verme yeteneğinin geliştirilmesi bu modelde ulaşılmak istenen noktadır. Bu model öğrencileri soru sormaya, düşünmeye ve düşündüğünü yansıtmaya odaklamıştır. Bu modelde öğretmenin görevi, öğrencinin beceri düzeyi ve yeteneği ne olursa olsun hoşlanacağı, etkin katılım sağlayacağı ve oyunu anlayacağı fırsatları yaratmaktır (“Spor Eğitim Grubu”, 2007).

Öğretim programı açısından bakıldığında bu modelde genel amaç, bilginin anlamlı olarak yapılandırılmasıdır. Oyunu anlamının en derin düzeyde gerçekleştirilmesi, sentez, karar verme ve bilgiyi farklı oyun ortamlarında ve durumlarda kullanabilme yeteneğinin kazanılması bu modelin genel amacını oluşturur. Bu bağlamda yapılandırmacı oyun öğretiminin temel unsurlarını hatırlayarak, Taktik oyun yaklaşımının beden eğitimi

ortamında öğrencinin oyunu neden ve nasıl oynadığını anlamasının, gözlem ve fikir tartışması yoluyla gerçekleştirilmesi gerekliliğini ortaya koyduğunu söyleyebiliriz. Öğrenci dışarıdan gelen bilgiyi her zaman içselleştiremeyebilir ev gözlem yoluyla bir öz düşünme ortamı (kendi kendine düşünme) yaratabilir. Bu yaklaşımla öğrencinin kendisinin deneyimlediği problemleri gözlemlemesine, tanımlamasına, değiştirmesine ve öğretmenin beceri öğretimine yardımcı olacağı düşünülmektedir (“Spor Eğitim Grubu”, 2007).

Taktik oyun yaklaşımının en önemli amacı ise, öğrencilerin, her bir becerinin gerçek oyun içinde, nasıl ve neden kullanıldığını anlamalarını sağlamaktır. Taktik oyun yaklaşımının, öğrencilere, taktik kurguları oyundan oyuna transfer edebilme yeteneği kazandırması, en önemli özelliklerinden birisidir (Griffin, Mitchell ve Oslin, 1997).

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacı, Taktik Oyun Yaklaşımı programı ile mini voleybol öğretimi uygulanan öğrencilerin; bilişsel alan bilgi testi ve oyun becerilerine ilişkin manşet pas, parmak pas, servis becerileri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olup olmadığının araştırılmasıdır. Bu amacı gerçekleştirebilmek için aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1.2.1. Alt Sorular

- 1- Taktik Oyun Yaklaşımı programı uygulanan öğrencilerin, mini voleybol oyun kurallarına ilişkin bilişsel alan bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
- 2- Taktik Oyun Yaklaşımı programı uygulanan öğrencilerin, mini voleybol oyun becerilerine ilişkin manşet pas, parmak pas ve servis becerileri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
- 3- Geleneksel Öğretim programı uygulanan öğrencilerin, mini voleybol oyun kurallarına ilişkin bilişsel alan bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
- 4- Geleneksel Öğretim programı uygulanan öğrencilerin, mini voleybol oyun becerilerine ilişkin manşet pas, parmak pas ve servis becerileri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

- 5- Taktik Oyun Yaklaşımı programı uygulanan uygulama grubu ve Geleneksel Öğretim programı uygulanan kontrol grubunun bilişsel alan bakımından son test sonuçları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
- 6- Taktik Oyun Yaklaşımı programı uygulanan uygulama grubu ve Geleneksel Öğretim programı uygulanan kontrol grubunun manşet pas, parmak pas ve servis becerileri yönünden son test sonuçları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
- 7- Taktik Oyun Yaklaşımı programı uygulanan uygulama grubu ve Geleneksel öğretim programı uygulanan kontrol grubu arasında oyun performansları açısından anlamlı bir fark var mıdır?

1.3. Çalışmanın Önemi

Öğrencilerin oyun oynarken başarılı olmaları isteniyorsa, beden eğitimi öğretmenlerinin rolünün bir parçası da oyun taktiklerini öğrencilere öğretmek olmalıdır. Beden eğitimi öğretmenlerinin, öğrencilere oyunu nasıl oynayacaklarını öğretmeden, sadece becerileri öğretmeleri, yıllardır süregelen bir problemdir (Siedentop ve Tannehill, 2000). Öğretmenin durumu, öğrencilere becerileri niçin öğrettiklerini anlamalarına izin vermez (Bunker ve Thorpe, 1982). Öğrenciler yalnızca becerileri öğrenme ile oyun durumlarındaki deneyim fırsatına sahip olamazlar ve bu nedenle, beceriyi oyun içerisinde uygulamaları da mümkün olmamaktadır. Eğer öğrenciler basketbolda kendilerine savunma yapılmadan top sürme becerisini öğrenmişler ise, rakiplerinin onları savunduğu durumlarda top sürme becerisini uygulayabilecekler midir? Sadece beceri öğretimi ile beceriyi oyuna transfer etme olasılığı azalır (Pritchard, 2004).

Eğitim için kullanılan yöntem, genellikle tüm ders boyunca öğrencilere rehberlik etmesi için öğretmene izin veren komut yöntemidir. Hareket veya becerilerin çok tekrarını içeren bu öğretim yöntemi, oyunu ya da sporu yapamayan öğrencilerin, beden eğitimi derslerinden çok çabuk sıkılmalarına yol açar (Siedentop ve Tannehill, 2000). Öğrenciler; becerileri tek tek ve birbirinden bağımsız olarak öğrendiklerinde (beceriler izole edilerek öğretildiğinde), bu becerileri oyuna transfer etme fırsatına sahip olamazlar. Bu modelde çok fazla oyun/maç durumları ile karşılaşmamış öğrenciler, güncel oyunun nasıl oynanacağını öğrenemezler ve model sadece becerilerin çalışılmasını içerir. Katılımcılara becerilerini geliştirmeleri için daha fazla uygulama zamanı sağlar (Pritchard, 2004).

Buna karşılık bazı beden eğitimi öğretmenleri, öğrencilerine; belirli oyunlar ve sporlar boyunca, taktiksel farkındalığa sahip olarak yeterli olmayı öğretirler. Oyun sırasında taktiksel farkındalık çok önemlidir. Beceriler, öğrencilere sadece performans aşamasında yardımcı olabilir fakat öğrencilerin oyun oynarken başarılı olabilmeleri için, ne yapmaları gerektiğinin bilgisi anahtar roldedir (Pritchard, 2004).

Taktik Oyun Yaklaşımı (TOYA) modelinin amacı; öğrencileri aşamalı işlem modeli ile oyun becerilerinin geliştirilmesi ve onların oyun becerileri gelişmiş oyuncular olarak yetiştirilmeleridir. TOYA modelinin anahtar rolü, taktiksel farkındalığı sağlayacak biçimde öğrencilerin oyunu anlamaya yönelik karar verme ve oyun anlayışlarını iyi tasarlanmış oyunlar yoluyla geliştirmesidir. TOYA modelinde düşünme ve karar verme yeteneğinin geliştirilmesi bu modelde ulaşılmak istenen noktadır. Bu model öğrencileri soru sormaya, düşünmeye ve düşündüğünü yansıtmaya odaklanmıştır. Bu modelde öğretmenin görevi, öğrencinin beceri düzeyi ve yeteneği ne olursa olsun hoşlanacağı, etkin katılım sağlayacağı ve oyunu anlayacağı fırsatları yaratmaktır (“Spor Eğitim Grubu”, 2009).

Mini voleybol, gerçekte yetişkin voleybolun küçültülmüş şekli değildir ya da voleybolun küçük insanlar tarafından oynandığını da anlatmaz. Çünkü her şeyden önce çocuklar yetişkinlerin bir minyatürü değildir. Çocuklar dünyayı ve çevresinde olup bitenleri, olayları ve olguları yetişkinlerden çok farklı algılarlar ve yorumlarlar. Onların yetişkinlerden farklı apayrı bir dünyaları vardır. Telden yapılmış bir oyuncak arabayı kullanmak en lüks arabayı kullanmaktan daha fazla haz verir. Bacakları arasında bir eliyle tuttuğu sopa dünyanın en hızlı atıdır. Bunun için; anne, baba, ilkokul öğretmeni ve küçükler için antrenör olmak zordur. Eğer voleybolu seven insanlar yetiştirmek istiyorsak onlara bu sporu oyun aracılığıyla öğretmeliyiz (Tiryaki, 2001).

Oyun yaşamın bir temeli değil ama yaşamımızın en anlamlı alanlarında oluşan davranış biçimleridir. Bu nedenle; çocuk oyunu ile yetişkin oyunu farklıdır. Oyun, çocuğun dış dünyasına açılan bir kapıdır. Bu kapıdan içeriye girecek çocuğu anlamak ve voleybola ilişkin yetileri öğrenmeye çalışmak gerekmektedir. İnsan sözcüğü tam anlamıyla ancak insan oynadığı zaman oynar ve o yalnızca oynadığı zaman tam anlamıyla bir insandır. İnsan olmak tam ifadesini oyun içinde bulur. Oyunda özgürlük vardır ve özgür bir ortamda insan içindikilerini ortaya koyar ve böylece de insan oyunla ilişkisini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, Mini Voleybol yalnızca voleybolu sevenlerin değil insanların yetiştirilmesinde katkı sağlayacaktır (Tiryaki, 2001).

Taktik oyun yaklaşımının ve geleneksel yaklaşımın mini voleybol ve voleybol oyunu öğretimi üzerindeki etkilerini ortaya koymak, mini voleybol ve voleybol öğretiminde hangi yaklaşımın daha yararlı olabileceği konusunda fikir edinmek amacıyla yaptığım çalışmamın yeni yapılacak çalışmalara katkıda bulunması beklenmektedir. Yapılan literatür taramasında taktik oyun yaklaşımı ile ilgili değişik ülkelerde yapılmış çalışmalar mevcuttur ancak az sayıdadır. Ülkemizde ise yok denecek kadar azdır. Mevcut çalışmalar oyun yapısı açısından mini voleybol oyunundan çok farklı yapıda oyunlardır. Aynı zamanda yapılan çalışmalar da mini voleybol yaş grubunun çok üstünde olan gruplarla yapılmıştır. Ülkemizin oldukça başarılı olduğu bir spor dalı olan voleybolun küçük yaşlarda öğretilmesinde mini voleybol büyük öneme sahiptir.

Bu nedenle, bu araştırma ile beden eğitimi ve voleybol öğretimi alanında bundan sonra yapılacak yeni araştırmalara ışık tutmak ve literatüre katkıda bulunmak amaçlanmıştır.

1.4. Varsayımlar

- 1- Katılımcıların mini voleybol antrenmanlarına ait beceri performansları gerçeği yansıtmaktadır.
- 2- Kontrol edilemeyen değişkenler grupları aynı derecede etkilemiştir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- 1- 2016 yılı Ankara Atatürk Anadolu Lisesi Spor Salonu'nda çalışan Halkbank Spor Kulübü Mini Voleybol Kursunda eğitim alan 19 erkek öğrenci ile
- 2- 2016 yılı Ankara'da Atatürk Anadolu Lisesi Spor Salonunda çalışan Halkbank Mini Voleybol Kursu'nda 6 antrenman saati boyunca sürecek olan ve her biri 50 dakikalık hazırlanmış olan 2 farklı antrenman programı ile
- 3- Taktik Oyun Yaklaşımı ve Geleneksel Öğretim Yaklaşımı ile
- 4- Psikomotor alan; parmak pas, servis karşılama (manşet pas) ve servis becerileri ile
- 5- Bilişsel alan; çoktan seçmeli bilgi testi ile

6- Oyun performansı ise Griffin, Mitchell ve Oslin tarafından geliştirilen GPAI ölçeği temel alınarak hazırlanmış olan Performans Değerlendirme Ölçeği ile sınırlı tutulmuştur.

1.7. Tanımlar

Öğrenme: Kişinin olgunlaşma düzeyine göre, çevresi ile etkileşimi yani tecrübe sonucu davranışlarında oluşan kalıcı değişimlerdir (Tamer, 2001).

Öğretme: Kişinin davranışında değişiklik meydana getirmek için, yani öğrenmeyi gerçekleştirmek için yapılan etkinliklerin toplamıdır (Tamer, 2001).

Öğretim: Okullarda gerçekleştirilen öğretme ve öğrenme etkinliklerinin bileşkesidir (Tamer, 2001).

Taktik Oyun Yaklaşımı (TOYA): Oyunların öğretiminde taktik öğretimi ön planda tutan ve oyuna dayalı uygulaması ile öğrenci katılımını üst düzeyde sağlamayı hedefleyen öğretim modelidir (Burrows,1986).

Geleneksel Öğretim Yaklaşımı: Oyunların öğretiminde teknik öğretimi ön planda tutan ve derslerin işlenişinde öğretmen merkezli yaklaşımın hâkim olduğu öğretim modelidir (Burrows, 1986).



BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun ve Spor Öğretimi

Oyun ve spor, beden eğitimi programlarının geniş bir kısmını oluşturmaktadır. Bir spor ya da oyundaki yetenek ve beceri gelişimi, beden eğitimi programlarının öncelikli amacı olarak kabul edilmektedir. Oyun ve sporda yetenekli ve becerili bireylerin, aktivitelerde daha aktif birer katılımcı ve oldukça aktif bir hayat tarzına sahip oldukları temel bir varsayımdır. Beden eğitimi öğretmenlerinin çabası, beden eğitimi dersleriyle öğrencilerin oyun yeteneklerini geliştirmek olmuştur. Bu da yeterli hale gelebilmek için, beceri potansiyeli yüksek ve oyunlara ilgisi olan öğrencileri kapsamaktadır. Beden eğitimi ve spor öğretmenleri uzun zamandır, gerçek ortamda kullanılma ihtimali az olan ayrıştırılmış temel becerileri geliştirmek için spor eğitimindeki geleneksel yaklaşımlarla ilgilenmekle yetinmişlerdir. Bu bağlamda spor aktiviteleri için gerçek ortam oyundur. Oyunu oynayacak yeterli beceriye sahip öğrenciler için spor öğretiminin esas amacı, oyuna katılımın faydalarını arttırmaktır. Beden eğitimcilerce genel olarak kabul gören görüş, oyunu oynamadan önce, o oyunun motor (hareket) becerilerine sahip olunması gerektiği düşüncesidir (Rink, French ve Tjeerdsma, 1996).

Rink 1998, tarafından ortaya konan diğer bir düşünce ise, beceri öğretimindeki en iyi yaklaşımın geleneksel yaklaşım olduğudur.

Motor becerileri öğretmede geleneksel yaklaşım kullanımı; French, Werner, Taylor, Hussey & Jones (1991), Metzler (1999), Silverman (2003)' ün araştırmaları tarafından desteklenmiştir. Ama motor becerileri öğretmede kullanılan geleneksel yaklaşım ile öğrencilerin oyun oynamadaki yetenekleri arasındaki ilişkiyle ilgili araştırmalar yapılması fikri çok az dikkat çekmiştir (Rink vd., 1996). Rink 1993'e göre; pek çok beden eğitimci,

oyun öğretimine stratejiyi dâhil ederek oyun öğretiminde değişiklikler yapmayı istemişlerdir ve oyunun herhangi bir aşamasında strateji uygulayabilmek için, öğrencilerin yüksek motor becerilere sahip olması gerektiğini savunmuşlardır.

2.1.1. Oyun ve Spor Öğretiminde Geleneksel Yaklaşım

Geleneksel yaklaşım; öğrencilerin oyunları ve bireysel becerileri kısmen öğrenmelerini sağlar (Griffin vd., 1997). Geleneksel yaklaşım “nasıl yapılır” sorusuna cevap verecek şekilde beceri öğretimine odaklanmaktadır ve ayrıca büyük oranda tekniklerin öğretilmesine dayalı ders içeriğini desteklemektedir. Bu içerik tekniğin ilerletilmesinde etkili olmasına rağmen, öğrenciler becerileri oyun içindeki önemini kavramadan öğrenmektedirler (Silverman ve Ennis, 2003).

Son yıllarda oyunların gençlere nasıl sunulacağıyla ilgili önemli tartışmalar devam etmektedir. Geleneksel yaklaşım çoğunlukla, beceri ve tekniklerin öğretimi üzerine kurulu derslerin bir serisini takip eder. Bu model Rink 1993 tarafından öne atılan; öğretimde ilk iki basamağını, öncelikle teknik kontrol gelişimi ve genişleyerek teknik kombinasyon deneyimleri, tavsiye ve becerikliliğe götüren uygulama görevlerini içeren bir model ile benzerlik gösterir. Rink 1993’e göre becerilere ulaşıldığında, öğrencilerin bu becerileri bir oyun durumunda transfer edebileceğine bir inanıştır. Bu yüzden öğretimin üçüncü aşamasında öğrenci kendi düzeyine uygun ve modifiye edilmiş oyun ortamlarına girer ki burada oyuncu sayıları, kurallar ve oyunun şartlarını dereceli olarak tanısin.

2.1.2. Oyun ve Spor Öğretiminde Oyunların Öğretim Modelleri ve Taktik Oyun Yaklaşımının Gelişim Süreci

2.1.2.1. 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 dâhil edilmesinin yanı sıra, yazarlar oyunları sınıflandırmaya başlamışlardır. Bu sınıflandırmalar; bir aletle ya da vücudun bir kısmıyla hareket ettirilebilen ve bir kaleye, bir hedefe, alana ya da diğer oyunculara yönelik oyunları

içerir. Bu sınıflandırma içindeki etkinlikler, nesneleri fırlatmak, onları ele geçirmek ya da 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 ya da vurma ya da toplama-taşıma ya da birlikte ilerleme söz konusudur (Şahin, 2007).

Sınıflandırma sistemi içerisinde, Mauldan ve Redfern oyunların içerdiği etkinliklerin her birine dâhil çok önemli teknik öğeler geliştirmişlerdir. Bu, sistemin en kilit özelliğidir. Örneğin elle ya da 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 karsılarken ya da 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 (Werner ve Almond, 1990).

2.1.2.2. Ellis Modeli

Roma'da ki AEISEP konferansında yayınlanan bildiride Ellis; 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 (Ellis, 1986).

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 dâhil etmeyi, beceriler üzerine kısıtlamaları (hareket etme veya basketbolda 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 (Werner, Almond, 1990)

2.1.2.3. 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 (Burrows, 1986). 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 (Şahin, 2007).

1986 yılında Thorpe, beceriye dayalı öğretimden, daha teknik bir kavramaya dayalı yaklaşıma kayd. İlk çalışması sahanın kullanımı, hücum ve savunma esasları ve file oyunlarında köşelerin kullanımına dair idi. 1972'den beri Bunker, hücumda ve vurmali-tutmalı oyunlarda benzer taktikte stratejiler geliştirdi (Werner ve Almond, 1990).

Bu sistem ve örnekleme yöntemi, örneklemeler yoluyla uyarlamalar, abartı yoluyla uyarlamalar ve taktiksel karmaşıklıklarla birlikte oyun düzeni tamamıyla farklı bir perspektifte geçer (Thorpe, Bunker ve Almond, 1986).

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 kolaylaştıracaktır. Taktik oyun yaklaşım modeli (TOYM), benzer oyunlar arasındaki taktiksel problemlerin anlaşılmasına bu anlamda yardım etmektedir (Mosston ve Ashworth, 2009).

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 bağlı 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 (“Spor Eğitim Grubu”, 2007).

File-duvar oyunları, takımların bir file ya da 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 (Werner ve Almond, 1990).

Thorpe, Bunker ve Almond Modeli, Ellis’in oyun sınıflandırma semasına benzemesine karşın, bu modelde önem verilen konu, beceri ve teknik alandan stratejik ya da taktiksel alana kaymış olmasıdır. Taktiksel farkındalığın önemi açıkça görülmektedir (Burrows, 1986). 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 ya da 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 (Werner ve Almond, 1990).

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 dâhilinde “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 (Burrows, 1986).

Hopper (2007), oyunun genel kurallarının ve taktiklerinin benzer olduğu dört genel oyun kategorisini çizer. Bunlar hedef, ağ/duvar, vuruş/yakalamak ve alan/saldırıcıyı 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 dâhilindeki 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 basa 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 (Hopper, 2007).

Rink (1998), “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” (Rink, 1998).

2.2. Taktik Oyun Yaklaşımı

“Taktik Oyun Yaklaşımı”nın temelinde öğrencilerin zihinsel olarak etkin bir şekilde oyuna katılarak fiziksel becerileri öğrenmeleri vardır. Modelde öğrencilerin etkin katılımı ve toplumsallaşmaları göze çarpar bu model, özelleşmiş hareket becerileri ve spor becerilerinin öğretiminde kullanılabilir. Oyunlarda yaygın olarak kullanılması ise sınırlık olarak nitelendirilebilir fakat her öğretim yolunun yaygın kullanıldığı sportif beceri grubunun olduğu da unutulmamalıdır. TOYA’da geçen taktik sözcüğü ders içerisinde genel yaklaşıma hizmet eden kısa süreli düzenlemeleri ifade eder. Bir başka deyişle, öğrenciler oyun içerisinde değişen koşullara göre davranarak problemlere çözümler üretirler (Demirhan, 2006). TOYA öğrencilere taktik kurguları oyundan oyuna transfer edebilme yeteneği kazandıran, taktiksel problemlere çözüm üretebilmelerini sağlayan ve öğretmenlerin oyunları en doğru şekilde öğretmenleri için kullanabildikleri bir öğretim yaklaşımıdır (Tuzcuoğlu, 2006).

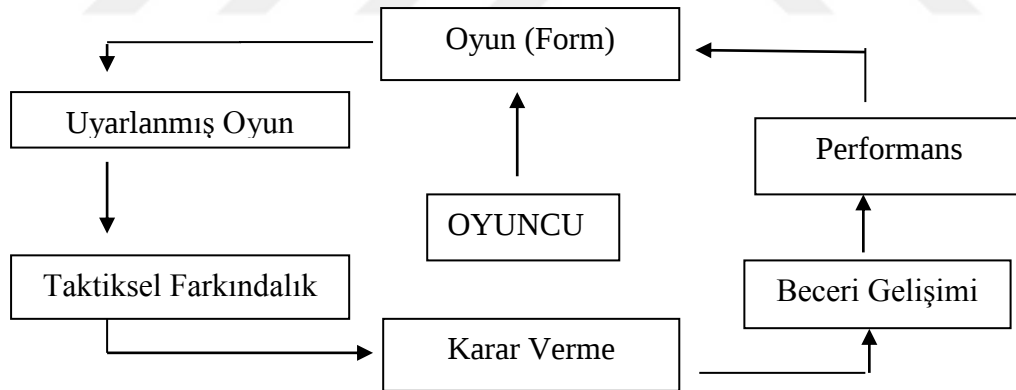
TOYA beden eğitimi alanında yeni yaklaşımlardan birisidir. Beden eğitiminin genel yapısını oyunlar oluşturduğundan, Amerika’da taktik oyun yaklaşımı beden eğitimi programlarının kilit noktasını oluşturmuştur. Bu yaklaşımı kullanan öğretmenler bu sistemin oyun öğretiminde bir içerik olmadığını, taktik oyun yaklaşımının değişik amaç ve felsefeler ile başladığını bilmelidirler (Metzler, 1999). Taktik oyun yaklaşımıyla öğretim felsefesi; tüm düzeylerdeki öğrencilerin ilgi, istek ve heyecanlarının sağlanması, özellikle yeni başlayan öğrencilerin oyuna katılım gösterebilmeleri, taktik bilgilerinin gelişmesini ve oyun oynama becerisinin derinlemesine anlaşılması ve bunun diğer sportif becerilere pozitif olarak transfer edilmesini kapsamaktadır (Griffin vd., 1997). Taktik oyun yaklaşımının temel amacı öğrencilerin aşamalı işlem modeliyle oyun becerilerinin geliştirilmesi ve onların oyun becerileri gelişmiş oyuncular olarak yetiştirilmeleridir. Her bir becerinin gerçek oyun içinde, nasıl ve neden kullanıldığını anlamalarını sağlamak şeklinde açıklanmaktadır (Griffin vd., 1997). Taktik oyun yaklaşımının; öğrencilere, taktik kurguları oyundan oyuna transfer edebilme yeteneği kazandırması en önemli özelliklerden birisidir (Griffin vd., 1997). Bu anlamda oyunların içerik olarak sınıflanmasına ve öğretim aşamasında bu sınıflamaya dikkat edilmesinde yarar vardır. Oyunların yapısı dikkate alınarak Tablo 1’deki sınıflama yapılmıştır (Thorpe, Bunker, Almond, 1986).

Tablo 1

Oyunların Sınıflandırılması (Thorpe, Bunker, Almond,1986)

Hedef oyunları	Hücum oyunları	Alan/vuruş oyunları	File/duvar oyunları
Atıcılık	Amerikan futbolu	Beyzbol	Badminton
Bilardo	Basketbol	Kriket	Masa tenisi
Bowling	Futbol	Softbol	Tenis
Okçuluk	Hentbol	Kickbol	Voleybol
Golf	Hokey	Roundals	Raketbol
Croquet	Rugby		Squash
Snooker	Su Topu		

Sınıflardaki oyun bölümleri oyunun amacı, kuramları, oyuna ait beceriler, oyuncuların rolleri, oyun alanı, hücum ve savunma stratejileri içermektedir. Oyunun bu parçalarına programda yer verilmiştir. Oyunun kuramlarının sıralanmasına, oyunlara ilişkin fikirlerin ve ilişkilerin transferine, bu fikirlerle ilişkilerin hem oyuncular arasında, hemde oyunun kavramları arasında geliştirilmesine olanak sağlamaktadır (Dinç, 2008). Oyunların sınıflamasını Tablo1 deki gibi yaptıktan sonra, bir oyunun kavranması ile ilgili olarak Bunker ve Thorpe Şekil 1'deki modeli önermişlerdir.



Şekil 1. Thorpe ve Bunker'in oyun kavrama modeli (1982)

Geleneksel yöntemlerin belirli motor 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 (Burrows, 1986). Modelin işleyişi aşağıdaki gibi özetlenebilir.

Oyun Formu: Bu aşamada oyun öğretmen tarafından öğrencilere tanıtılır. Öğretmen öğrencilere; oyunun amacını, oyun alanını, kullanılan araç gereçleri, oyun yapısını anlatmalı ve öğrencilerin anlamalarını sağlamalıdır. Oyunları anlama modelinde, eğitim, değiştirilmiş oyun formlarıyla başlar. Genel stratejiler, oyunun taktik farkındalığını ve “ne yapmalı” konusunda karar vermeyi geliştirmek amacıyla ortaya çıkmıştır. Becerini “nasıl yapılacağı” durumu, oyuncu belirli bir stratejiyi yapmaya hazır olduğunda başlamaktadır. Oyunları anlama modeli, oyunu anlama ve kavrama gelişene kadar, oyundaki motor becerilerin (vurma yerine atma) azaltılması gerektiğini savunur. Oyunun şekli, öğrenciler hazır olduklarında daha karmaşık hale gelmektedir ve “gerçek beceri” (atma yerine vurma) oyuna zamanla eklenmektedir (Rink vd., 1996).

Uyarlanmış Oyun: Modifiye edilmiş oyunlar, öğrencilerin belirli amaçlara çeşitli denemelerle odaklanmalarını sağlayarak, tam oyunların taktik ve performans açısından karmaşıklığını azaltmak için planlanmıştır. Modifiye edilmiş oyunlar için görev sunumu, tam oyunla nasıl bağdaştırılacağı ile ilgili açıklamaları, farklılıkları ve benzerlikleri kuralların neden ve nasıl değiştirildiğini ve değiştirilmiş kurallara bağlı taktik amaçları içermelidir. Taktik amaçları anlatarak, öğretmen modifiye edilmiş oyunda görülen taktiksel sorunlarla ilgili rehberlik yapmış olur (Akt. Şahin, 2007). Öğrenimde öğrencinin esas rol oynadığı fıkırinde ele alınan konu; eğer öğrencilere öğrenecekleri içeriğin yapısı ve içerikteki ilişkiler öğretilirse, öğrendikleri bilgiler hakkında bilişsel planlar oluşturabileceklerdir. Öğrenciler öğrenmeye daha hevesli olacaklardır. Bu sayede içerik daha anlamlı olacaktır, daha kolay öğrenilecektir ve daha uygun şekilde daha kolayca kullanılabilir. Bu bağlamda öğretmenin işi, öğrencilerini, kendileri için prensip oluşturabilmeleri ve başka uygun durumlarına transfer edebilecekleri kavramları fark etmelerini sağlamak amacıyla, onları cesaretlendirecek öğrenme deneyimleri tasarlamaktır (Rink vd., 1996).

Taktiksel Farkındalık: 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 (Şahin, 2007). Oyun performansında kritik olan taktiksel farkındalık, oyun esnasında ortaya çıkan taktiksel sorunları teşhis edip bunları çözmek için en uygun tepkileri verebilme yeteneğidir (Griffin vd., 1997).

Beceri Gelişimi: Taktik oyun yaklaşımının en önemli amacı, öğrencilerin, her bir becerinin gerçek oyun içinde, nasıl ve neden kullanıldığını anlamalarını sağlamaktır. Öğrencilerin taktiksel stratejileri öğrendiklerinde hangi beceriye niçin ihtiyaçları olduğunun farkına varırlarsa, becerileri taktiksel açıdan daha iyi ve daha verimli şekilde öğrenebilirler (Griffin vd., 1997).

Performans: Bu daha önceki kriterlere karşı ölçülen süreçlerin, öğrenciden bağımsız olarak gözlenmesi sonucunda elde edilen değerleri kapsar. Ancak bu değerlendirmenin sonucuna göre öğrenciler hakkında fikir sahibi olunabilir. Öğrenci performansı yeterli ya da yetersiz olabilir, bu performansına göre sporda da yönlendirmeler yapılabilir. Bu aynı zamanda öğretmenin kendini değerlendirmesi açısından da yararlı olabilir. Öğretmende tüm öğrencilerin değerlendirmelerini yaptıktan sonra kendi performansı hakkında bilgi toplayabilir ve daha sonraki derslerini planlarken ve uygularken bu verilerden yararlanabilir (Şahin, 2007).

Sonuç olarak, taktik oyun yaklaşımı öğretiminin dört gerekli noktasını vurgulamak gerekirse (Griffin vd., 1997) ;

- 1- Taktiksel problemleri belirlemek ve bu problemlerin zorluğuna karar vermek. Bu kararlar, öğrencilerin tecrübe ve yeteneğine bağlı olacaktır.
- 2- Her bir dersin içinde becerinin uygulanmasında kullanılan taktiksel problemi gösteren bir oyun formunu denedikten sonra öğrenciler beceri geliştirme uygulamaları yaparlar. Bu yolla topsuz alanda yapılan hareketler ve topla yapılan beceriler içeren alıştırma geliştirmek önemlidir. Bu uygulamanın zamanlaması taktiksel bir yaklaşımın kritik bir parçasıdır. Öğretmen belli başlı oyun formlarını değiştirebilir bu da öğrencilerin taktiksel problemleri karşılaştırmasını sağlar.
- 3- Öğrencilere sorulacak soruların kalitesi için, modifiye edilmiş oyun şekli ve beceri uygulamaları arasında bağ kurmak önemlidir. Sorular ilk olarak öğrencinin dikkatini basit terimler ve çeşitli alışımlarla taktiksel probleme çekmelidir. Bu durumda problem için

etkili çözümler meydana gelir. Beceri uygulamalarından önce terminoloji tanıtıldığında öğrencilerin beceriler hakkında uygun ifadeler kullanmaları beklenebilir.

4- Öğrencilere, oyun içinde taktiksel anlayışla birlikte becerileri uygulamaları için fırsat tanınırsa, öğrenciler, oyunun genel gidişatı içinde becerileri kullanmanın önemini anlayacaklardır (Griffin vd., 1997).

2.2.1. TOYA Nasıl İşlenmelidir?

Oyunları uygularken; oyun alanında, oyun kurallarında, oyun süresinde, araç kullanımında (top sayısında), rakibin baskısında değişiklik yapılabilir. Oyunları planlarken ve yönetirken; oyun şeklinin kurulmasına, oyunun gözlenmesine, taktik sorunların araştırılması ve oyun ile ilgili uygulama içerisinde muhtemel çözümlerin araştırılmasına. beceri öğrenimin gerçekleştirilmesine, oyunun oyuncuların gelişmişlik düzeyine uygun olmasına, oyunda rekabet unsurunun bulunmasına, uyarlanmış oyunu gözlemek ve oyun sorunlarını temel alarak beceri ve taktik öğrenimine müdahale edilmesine dikkat edilmelidir (“Spor Eğitim Grubu”, 2007).

Oyunları öğretirken; çeşitli oyun biçimlerine özel taktik ve becerilerin ilk önce öğretmen tarafından anlaşılmasına daha sonra taktik ve stratejik sorunların uyarlanmış oyunlarda öğrencilere tanıtılmasına. Öğretmenin bunu yapabilmesi ve oyunda neler olup bittiğini öğretebilmesi için oyun ve oyun biçimi konusunda biraz bilgisinin olmasına. Oyun oynanırken, öğrencilerinizi gözlemeye ve değerlendirmeye (taktik düzeyleri ve eksikleri, beceri gösterme düzeyleri, hataları vb.) dikkat edilmelidir. Baktınız ki problem var; oyunu durdurup soru sormaya, sorularla başarılı olmak için nelere ihtiyaç olduğunu ve bu konudaki kendi düzeylerini anlamalarına yardımcı olmaya çalışılmalıdır. Çoğu oyunda başarılı bir katılımcı ve hatta antrenör/eğitimci olabilmek için kişinin tepki verebilmesi, düşünmesi ve harekete geçme tarzının değişmesine önem verilmelidir (“Spor Eğitim Grubu”, 2007).

TOYA modelini uygulayan öğretmenler aşağıdaki faydaları elde ettiklerini belirtmişlerdir;

- 1- Uyarlanmış oyun, öğrencinin öğrenmesi açısından gelişimsel olarak uygun bir ortam sağlar.
- 2- Araç-gereç, oyun sahası ve kurallarda yapılan değişiklikler, çocuklara kendi ihtiyaçlarına göre değiştirilmiş spor karşılaşmaları yapma imkânı verir.

- 3- Çocuklar uygulama yaptıkları becerilerde, bu becerilerin spor karşılaşmalarında kullanılmaları arasındaki bağı görebilir.
- 4- Herhangi bir derste öğrenciler beceri uygulama değerini takdir etmeyi öğrenir; bunu öncelikle beceri uygulandığında gerek duyulduğunu gösteren ilk spor oyunları ve tartışmalar sayesinde, ikinci olarak da öğrenilen becerilerin spor karşılaşmasında uygulanmasına imkân veren daha ileriki spor karşılaşmaları sayesinde öğrenirler.
- 5- Spor karşılaşmasının taktik unsurlarını öğrenme, taktik olarak benzer bir başka spor türünün öğrenilmesine yardım edebilir (“Spor Eğitim Grubu”, 2007).

2.2.2. TOYA ile ilgili çıkarımlar

- 1- Taktik oyun yaklaşımı, bir öğretim ve problem çözme yöntemidir. Bu nedenle, oyun oynamak için yeterli zaman ayrılmalı ve taktiksel stratejiler arasındaki benzerlikten de yararlanmalıdır.
- 2- Taktik oyun yaklaşımında, oyunlar taktiksel benzerliklerine göre sınıflandırılmalıdır.
- 3- Taktik oyun yaklaşımına göre oyunlar, taktik problemlere bölünür ve bu planlamanın ve öğretimin temelidir.
- 4- Taktik oyun yaklaşımına göre, oyuncular, taktik problemleri oyun sırasında verdikleri kararlarla öğrenmelidir.
- 5- Taktik oyun yaklaşımında, taktiksel problemleri ve çözümleri belirledikten sonra, basitten zora doğru modüller hazırlanmalıdır.
- 6- Taktik oyun yaklaşımı dersleri için şu format kullanılmalıdır; ders bir oyun ile başlamalı, öğrenciler taktiksel problemle beceri uygulamalı, ders diğer bir oyunla bitmeli ve yeni öğrenilen beceriler uygulanmalı. Dersin değerlendirme kısmı taktik problem ve çözümü ile sözlü olarak bitirilmelidir (Mitchell, Oslin ve Griffin, 2002).

2.3. Oyun Performansının Değerlendirilmesi

Taborsky, Tuma, Zahalka, (1999); oyun performansını, oyun taktiklerinin derecesinin şekillendirildiği bir maçta bir oyuncu veya oyuncu grubu tarafından yapılan hareketlerin tamamı olarak tanımlamaktadır. Taktik oyun yaklaşımının temel amacı, öğrencinin oyun performansını geliştirmek ve sportif becerinin taktiksel stratejilerle birlikte uygulanmasını

sağlamaktır. Taktiksel stratejilerin farkında olmak, oyun performansı açısından önemlidir (Griffin vd.,1997).

Oyun performansını değerlendirmek için birçok araç geliştirilmiş ve denenmiştir, bu anlamda kullanılan “Game Performance Assesment Instrument (GPAI)” yani “Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği” (OPDÖ) Griffin vd. (1997) tarafından geliştirilmiştir. Bu ölçeğe ait güvenilirlik ve geçerlilik çalışmaları ortaokul beden eğitimi öğretmenleri ve altıncı sınıf öğrencileri kullanılarak üç ayrı çalışma aracılığıyla test edilmiştir. Bu çalışmaların sonunda GPAI’nin geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu kanıtlanmıştır. 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 (Griffin vd., 1997).

GPAI, öğretmenlerin ve araştırmacıların, performans davranışlarını gözlemek ve kodlamak suretiyle taktik problemlerin farkına varılmasını sağlayan bir ölçme aracıdır (“Spor Eğitim Grubu”, 2009). Her oyun kategorisiyle ilgili olarak öğretmenler ve araştırmacılar oyun performansı bileşenlerini gözlerler (Şahin, 2007). GPAI esnek bir gözlem aracı olarak gerek video ile kaydedilmek, gerekse de serbest gözlem aracı olarak hücum oyunları, file-duvar oyunları, alan oyunları ve hedef oyunları için geliştirilmiştir (Metzler, 2005). Bu dört oyun sınıflaması Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2

Metzler, 2005 Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği Oyun Sınıflaması

File/duvar oyunları	Alan oyunları	Hücum oyunları	Hedef oyunları
Badminton	Softball	Soccer	Golf
Voleybol	Baseball	Basketbol	Archery
Tenis	Cricket	Hockey	Croquet
Pickleball			Curling
Racquetball			
Squash			

Oyun bileşeninden yola çıkılarak oyun performansı değerlendirme ölçeği kullanılmıştır. Oyun performansı değerlendirme ölçeğinin geliştirilmesindeki amaç, oyun kategorilerinde mümkün olduğu ölçüde uygulanan oyun performansının gözlemlenebilen bileşenlerini tanımlamaktır (“Spor Eğitim Grubu”, 2009). Oyun bileşenleri 7 çeşittir ve bu 7 oyun bileşeni Griffin vd. (1997); tarafından belirlenmiştir. Oyun bileşenleri değerlendiren kişi

tarafından formül edilir ve tüm oyunlar için temel oluşturacak şekilde tanımlanır. Bu tanımlar aşağıdaki gibidir.

Temel: Oyuncunun beceri girişimlerinden sonra istenilen temel pozisyonuna dönmesi.

Karar Verme: Oyuncunun oyun süresince hangi beceriyi kullanacağı konusunda doğru kararı vermesi.

Beceri Uygulama: Oyuncunun beceriyi etkili ve eksiksiz bir biçimde uygulaması.

Destekleme: Oyuncu pası karşılarken takım arkadaşlarının topu gözlemlemesi, takip etmesi, destek vermesi.

Savunma: Oyuncunun, rakibin uyguladığı beceriye göre savunma yapması.

Alan Savunması: Oyuncuların alanı kaplaması, yardımlaşmaları.

Uyum: Oyuncunun hareketinin oyun süresi boyunca gerektiği gibi olmasıdır.

Bütün bu bileşenler oyun performansı ile ilgilidir. Ancak her oyunda bütün bileşenlerin kullanılmasına gerek yoktur. Öğretmenler ve araştırmacılar çalıştıkları oyunla ilgili olarak yukarıda belirtilen yedi bileşenden gerekli olanları gözlemlemek üzere seçebilirler (Griffin ve Butler, 2005).

2.4. Yarışma Mini Voleybolu Oyun Kuralları (Türkiye Voleybol Federasyonu, 2017)

Mini voleybol oyununda ki amacımız, tüm takımda bulunan bireylerin oyunda aktif olması, oyunun doğal bir durum olarak algılanması, başarıyı tecrübe etmelerinin sağlanmasıdır. Okullarda voleybol uygulamalarının artırılması, ulusal düzeyde voleybol gelişimini sağlamaktır. Mini voleybolun felsefesi ise; yarışmaların çocuklar için eğlenceli olması, oyun oynama isteklerinin artırılması ve oyundan zevk almalarının sağlanmasıdır (Tiryaki, 2001).

Oyun kuralları: Oyun sahası: Oyun sahası, oyun alanı ve serbest bölgeden oluşur. Bu saha dikdörtgen ve simetrik olmalıdır. Oyun alanının yarı sahası 6 x 6 m, tamamı ise 12 x 6 m ölçülerinde bir dikdörtgendir ve her yönden az 3 m genişliğinde olan bir serbest bölge ile çevrilmiştir. Oyun sahasının üzerinde bulunan serbest oyun boşluğu her türlü engelden arındırılmış olmalıdır. Serbest oyun boşluğu, oyun sahası yüzeyinden ölçüldüğünde en az 7 m yüksekliğinde olmalıdır. Oyun sahasının yüzeyi, oyun kurallarında belirtildiği şekilde olmalıdır. Oyun alanının üzerindeki bütün çizgiler 5 cm genişliğindedir. Çizgiler zeminin ve diğer çizgilerin renginden farklı ve açık renkte olmalıdır. İki yan ve iki dip çizgi oyun alanını belirler. Yan ve dip çizgilerin her ikisi de oyun alanının boyutlarına dâhil olarak çizilir. Orta çizginin tam ortası oyun alanını 6 x 6 m boyutlarında iki eşit alana böler; bununla beraber orta çizgi kalınlığının, bütünüyle, her iki oyun alanının da sınırları içerisinde olduğu kabul edilir. Bu çizgi filenin altından iki yan çizgi arasında uzanır.

Bölgeler ve sahalara: Servis bölgesi, her dip çizginin gerisinde 6 m genişliğindeki sahadır. Bu bölgenin yan sınırları, dip çizgilerden 20 cm geriye, yan çizgilerin uzantısı olarak çizilen 15 cm uzunluğunda iki kısa çizgiyle belirlenir. Her iki kısa çizgi de servis bölgesinin genişliğine dâhildir. Servis bölgesinin derinliği serbest bölgenin sonuna kadar

devam eder. Oyuncu deęişim bölgesi, her iki oyun alanının dip çizgisidir. Isı ve aydınlatma oyun kurallarında belirtilen deęerlerde olmalıdır.

File ve direkler: File, dūşey olarak orta çizginin üstünde yer alır ve erkekler ve bayanlar için 2,05 m yüksekliğindedir. Filenin yüksekliği oyun alanının ortasından ölçülür. Filenin iki kenar yüksekliği de tam olarak aynı olmalı ve buradaki yükseklik, kuralda belirtilen yüksekliği 2 cm'den fazla geçmemelidir. File, 1 m genişliğinde, 6.50 ila 7 m uzunluğundadır (yan bantların her bir yanındaki 25 ila 50 cm dâhil) ve 10 cm lik karelerden oluşan siyah iplerden yapılmıştır. İki adet beyaz bant, her iki yan çizginin üzerinde yer alacak şekilde fileye dūşey olarak bağlanır. Yan bantlar 5 cm genişliğinde ve 1 m uzunluğunda olup filenin bir parçası olarak kabul edilirler. Anten, 1.80 m uzunluğunda ve 10 mm çapında, fiberglas veya benzeri bir maddeden yapılmış esnek bir çubuktur. Her yan bandın dış tarafına bir anten bağlanır. Antenler karşılıklı olarak filenin ters yönlerine yerleştirilirler. Antenlerin her birinin 80 cm lik üst kısımları filenin üzerinde devam eder ve bu kısımlar zıt renklerle, tercihen kırmızı ve beyaz renkte 10 cm lik şeritler halinde işaretlenir. Antenler filenin bir parçası sayılır ve geçiş boşluğunun yan sınırlarını belirler. Voleybol Oyun Kurallarında belirtilen özelliklerde ve eęer sadece mini voleybol müsabakaları için kullanılmak üzere üretilecekse direk yüksekliği 2.10 m olmalıdır. Top, 200 – 220 gram ağırlığında ve Mikasa MVA 123 SL olmalıdır. Basıncı 0,300 – 0,325 kgf/cm²'dir. Topun çevresi 65-67 cm'dir.

Takım oluşumu: Yarışma Mini Voleybolu kulüp müsabakalarında; 11 (on bir) ve 12(on iki) (on iki yaş dâhil) yaşındaki erkek sporcular, 10 (on) ve 11(on bir) (on bir yaş dâhil) yaşındaki kız sporcular yer alacaktır. Yarışma Mini Voleybolu ortaokul küçük takım müsabakalarında; 10 (on) ve 11(on bir) (on bir yaş dâhil) yaşındaki kız ve erkek sporcu-öğrenciler yer alacaktır. Takımlar en az 8 (sekiz), en fazla 10 (on) oyuncudan oluşmak zorundadır. 7 (yedi) veya daha az oyuncu ile yarışmaya gelen takımlar yarışmaya alınmazlar. Yarışmaya eksik oyuncu ile gelen takımlar o yarışma için hükmen mağlup sayılırlar. Takımlar en fazla 2 kişi rezerv oyuncu müsabaka kadrolarında bulundurabilirler. Takımlar müsabaka öncesi; 8 (sekiz), 8+1 (sekiz + bir) veya 8+2 (sekiz + iki) kişilik liste verebilirler. Takımların +1 (artı bir) veya +2 (artı iki) rezerv oyuncuları bu listelerde ayrıca belirtilecektir. Rezerv oyuncular ilk sette, sadece 8 asıl oyuncudan birinin veya ikisinin oynayamayacak derecede sakatlanması veya hastalanması durumunda oyuna girebilirler. Bunun dışında rezerv oyuncular, ancak müsabakanın ikinci veya gerekirse netice seti başlangıcında oyuncu olarak oyuna katılabilirler. Sadece müsabaka cetveline kayıtlı asıl ve

rezerv oyuncular oyun alanına girebilirler ve müsabakaya katılabilirler. Koç ve takım kaptanı müsabaka cetvelini imzaladıktan sonra kayıtlı oyuncular değiştirilemezler. Mini Voleybol kulüp müsabakalarında Takımın başında; Çocuk ve Genç Çalıştırabilir Sertifikası Programına katılmış antrenörler arasından en az 1. Kademe Yardımcı antrenör olmak kaydıyla lisans vizesini yaptırmış antrenör yer alabilir. Antrenör belgeleri her müsabaka öncesinde müsabakanın başhakemi tarafından kontrol edilmelidir. Mini Voleybol Ortaokul küçük takım müsabakalarında Takımın başında; Çocuk ve Genç Çalıştırabilir Sertifikası Programına katılmış antrenörler arasından en az 1. Kademe Yardımcı antrenör olmak kaydıyla lisans vizesini yaptırmış antrenör ve/veya Beden Eğitimi Öğretmeni yer alabilir.

Takımın yerleşimi: Başlangıçta oyunda olmayan oyuncular, dip çizgi arkasındaki takımın değiştirme sıralarında oturmalıdırlar. Takımların oyuna girmeyi bekleyen oyuncularının oturacağı değiştirme sıraları, kendi oyun alanları dip çizgilerinin en az 2 m gerisine ve serbest bölge içine yerleştirilir. Rezerv oyuncular da onların gerisinde kendilerine ayrılan sırada otururlar. Koçlar kendi takımının oyun alanlarının yardımcı hakem tarafındaki serbest bölge içerisindeki koç tahditli bölgeleri dışında (oyun alanı yan çizgisine 1.75 m uzakta) ayakta durarak veya yürüyerek takımını yönetir. Müsabaka esnasında sadece takım mensuplarının takımlarının sırasında oturmalarına ve ısınma devresine katılmalarına müsaade edilir. Oyuncuların formları 1'den 10'a kadar numaralandırılmış olmalıdır. Rezerv oyuncular 9 ve 10 numaralı formayı giyerler. Birden fazla maçın oynanacağı turnuva türü müsabakalarda takımlar turnuva öncesinde verdikleri 12 kişilik oyuncu isim listelerindeki oyuncular aynı kalmak şartıyla her maç öncesinde oyuncularının forma numaralarında değişiklik yapabilir, takım maç listelerini en az 8, en fazla da 10 kişi olarak oluşturabilirler.

Yasaklanmış eşyalar: Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak şeylerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyuncular riski kendisine ait olmak kaydıyla gözlük ve lens takabilirler.

Takım liderleri: Her iki takım kaptanı ve koç, kendi takım mensuplarının davranış ve disiplininden sorumludur. Kaptan; maç öncesi takım kaptanı takım listesinin doğru olduğunu teyit etmek için müsabaka cetvelini imzalar ve kurada takımını temsil eder. Maç esnasında ve oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyundan çıktığı anda, yerine giren eş oyuncu oyundaki kaptan görevini üstlenir. Topun oyun dışı olduğu zamanlarda sadece oyundaki kaptan hakemle konuşma hakkına sahiptir. Takım arkadaşlarının isteklerini veya sorularını iletir. Maç sonunda takım kaptanı

takımını file önüne getirerek rakiplerini kutlar, hakemlere teşekkür eder ve sonrasında sonucu tasdik etmek için müsabaka cetvelini imzalar. Koç ise; maçtan önce, kendi asıl ve rezerv oyuncularının isim ve numaralarını müsabaka cetveline kaydettirir veya bunları kontrol eder ve daha sonra bu listenin doğruluğunu teyit etmek için müsabaka cetvelini imzalar. Başlangıç pozisyonlarını belirler. Maç esnasında koç; maç süresince takımının oyuncularını oyun alanının dışından yönlendirip, oyunculara direktif verebilir. Koç bu direktifleri maçı engellemeden ya da geciktirmeden vermelidir. Mola talebinde bulunur, ikinci ve şayet oynanacaksa netice setinde hakemlere oyuna başlayacak oyuncu grubunun dizilişini (4+4 asıl oyuncu ve varsa rezerv oyuncuları içeren pozisyon kâğıdını) verir.

Oyun düzeni: Sayı almak, set ve maç kazanmak. Bir takım aşağıdaki durumlarda sayı alır: Top, rakibin oyun alanında zemine temas ettiğinde, rakip takım bir oyun hatası yaptığında, rakip takımın bir oyuncusu veya koçu kırmızı kart görerek ihtar cezası aldığında. Hata; bir takım, kurallara aykırı bir oyun hareketi yaparsa veya bu kuralları başka bir şekilde ihlal ederse hata yapmış sayılır. Hakemler hataları değerlendirir ve kurallara uygun olarak sonuçlarını belirlerler. Eğer art arda iki veya daha fazla hata yapılırsa, sadece ilk yapılan hata dikkate alınır, eğer iki ya da daha fazla hata rakipler tarafından aynı anda yapılırsa, bu bir ÇİFT HATA' dır ve rally tekrarlatılır. Servis atan oyuncunun servis vuruşundan başlayarak, topun oyun dışı olduğu ana kadar oluşan oyun hareketleri dizisi, bir rally dir. Tamamlanmış rally, bir sayı kazanılmasıyla sonuçlanan oyun hareketleri dizisidir. İhtar nedeniyle ve servis vuruşu esnasında yapılan hatalardan sayı kazanılması tamamlanmış rally olarak kabul edilir. Eğer servis atan takım bir rallyi kazanırsa, bir sayı alır ve servis atmaya devam eder, eğer servis karşılayan takım bir rallyi kazanırsa, bir sayı alır ve servis atma hakkını da kazanır.

Set ve maç kazanmak: Yarışmalar kazanılmış 2 (iki) set üzerinden oynatılır. İlk iki set 21'er sayı, 1- 1(bir-bir) lik eşitlik halinde ise 15 (on beş) sayılık netice seti oynatılır. İlk iki set (3'üncü netice seti hariç) en az 2 sayı farkla ilk önce 21 sayıya ulaşan takım tarafından kazanılır. Sayılarda 21-21'lik eşitlik olması halinde oyun iki sayılık farka ulaşılan kadar (23-21, 24-22, vb.) devam eder. Netice seti (3'üncü set) en az 2 sayı farka ulaşmak şartıyla 15 sayı üzerinden oynanır. Maç, iki seti alan takım tarafından kazanılır. Bir takım bir günde en fazla 2 maç oynayabilir.

Maçta hazır bulunmama ve eksik takım: Eğer bir takım sahaya davet edildikten sonra oynamayı reddederse, maçta hazır bulunmadığı ilan edilir ve setleri 21-0, maçı da 2-0'lık sonuçla kaybeder. Geçerli bir sebep göstermeksizin zamanında oyun alanında bulunmayan

bir takımın da mata hazır bulunmadığı ilan edilir. Bir takım sahaya 8 oyuncudan daha az sayıda oyuncuyla (7 veya daha az) ıkarsa ma oynatılmaz ve o takım eksik ilan edilir. Bir takımın 8 asıl oyuncusundan herhangi bir oyuncusu oyundan ıkarma cezası olarak (tek elde sarı-kırmızı kart gösterilerek) oyun dıřı olduėunda, sakatlanarak veya hastalanarak oyundan ıkmak zorunda kaldığında eėer rezerv oyuncusu yoksa takım eksik ilan edilir ve o seti kaybeder. Bu durumda takımın kazandıėı sayılar aynen kalır, rakibe ise seti kazanması iin gereken sayılar verilerek set tamamlatılır.

Oyunun yapısı: Kura; msabakadan nce bařhakem birinci sette takımların sahalarını ve ilk servisi atacak takımı belirlemek iin kura atıřı yapar. Eėer netice seti oynanacaksa, yeniden kura atıřı yapılır. Kura atıřı, iki takım kaptanının huzurunda yapılır. Kurayı kazananın seenekleri: ya servis atma veya karřılama hakkı veya oyun alanının seimi. Kurayı kaybeden kalan seenekleri alır.

Isınma evresi; ma ncesinde takımlar bařka bir sahada ısınma olanaėı bulmuřlarsa her iki takım birlikte toplam 6 dakika, bulamamıřlarsa filede 10 dakika ısınma yapma hakkına sahiptirler. Eėer takım kaptanları birbiri ardına ayrı ayrı filede ısınma yapmayı talep ederlerse, her iki takımın 3'er veya 5'er dakika filede ısınma yapmalarına izin verilir. Takımların birbiri ardına ayrı ayrı filede resmi ısınma yapacak olmaları durumunda ilk servisi atacak olan takım filede ilk ısınmayı yapar.

Takımın bařlangı diziliři; her takımın oyunda daima drt ve takım sırasında drt olmak zere toplam sekiz asıl oyuncusu olmalıdır. Oyun alanındaki oyuncuların dnme sırası, takımların bařlangı diziliřiyle belirlenir. Bu sıra set boyunca korunmalıdır. Birinci sette oyuna bařlayacak ilk drt oyuncunun forma numaraları 1-2-3-4'e kadar, oyun alanı dıřındaki deėiřme sıralarında bekleyen oyuncuların forma numaraları 5-6-7-8'e kadar, rezerv oyuncu var ise forma numaraları 9 ve 10 numaralı olmak zorundadır. Deėiřmeler oyun alanının gerisindeki dip izgi zerinden yapılacaėı iin 1 numaralı oyuncu servis atmak iin geldiėinde oyundan ıkarak bekleme sırasının sonuna geecek ve 5 numaralı oyuncu oyun alanında 1 numaralı oyuncudan bořalan yeri alarak servis atıřıyla oyuna girecektir. Bir takım ikinci sete bařlarken birinci setin bařlangı diziliřinde oyun alanında yer alan 1-2-3-4 forma numaralı oyuncuların haricindeki 5-6-7-8-9-10 numaralı oyunculara oyun alanında yer vermek zorundadır. Antrenr ikinci set ve set eřitliėi durumunda nc set bařında hangi oyuncu grupları ile oynayacaėını ve rezerv oyuncularını gsteren diziliř kâğıdını doldurup imzalayarak yardımcı hakeme veya yazı hakemine bildirmek zorundadır. Antrenrler, istediėi takdirde 2. Set ve netice setlerinde rezerv oyuncularını da

oynatabilirler. Rezerv oyunculardan istediğini oyuna dâhil edebilirler. Rezerv oyuncular ile değişen oyuncular rezerv oyuncu konumuna geçerler. Antrenör rezerv oyuncularından bir veya ikisini ikinci set veya netice setinde oynatmak isterse oyuncu sıralamasını değiştirmeden istediği rezerv oyuncuyu setin başlangıcında diziliş kâğıdına yazabilir. Örneğin; ikinci setin başlangıcında 5-9-7-10-1-2-3-4 veya 5-6-7-8-9-10-3-4 şeklinde antrenör diziliş verebilir. Bu durumda 1. örnekte 6 ve 8 numaralı oyuncular, 2. örnekte 1 ve 2 numaralı oyuncular rezerv oyuncu olarak yazılacaktır. Netice setinde istenilen dört oyuncu ile başlanabilir. Örneğin ilk sette olduğu gibi ilk dört oyuncu ile de oyuna başlanabilir. Yani antrenör 1-2-3-4- ...pozisyonu ile de oyuna başlanabilir. Dönüş sırası başlangıç dizilişiyle belirlenir ve set boyunca servis sırası ve oyuncuların pozisyonları bu diziliş sırasına göre kontrol edilir. Oyun başlamadan önce belirlenen değişme sırasına antrenör hiçbir surette müdahale edemez; oyuna girme sırası gelen oyuncunun yerine bir diğerini oyuna sokamaz ve/veya kenara çıkma sırası gelen oyuncuyu oyun alanında tutamaz. Oyun alanında tüm oyuncular bulundukları bölgede oynamak zorundadırlar. Oyuncular kendi aralarında ön-arka veya sağ-sol olarak yer değiştirme işlemini gerçekleştiremezler.

Dönüş hatası; servis dönüş sırasına göre atılmadığı zaman yapılır. Bu durum aşağıdaki sonuçları doğurur: hata yapan takım, rakip takıma bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakip takıma geçer, oyuncuların dönüş sırası düzeltilir. Buna ilave olarak yazı hakemi hatanın başlangıç anını tam olarak belirlemeli ve sonrasında takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilmelidir. Rakip takımın sayıları aynen geçerli kalır. Eğer hatanın yapıldığı an tespit edilemiyorsa, kazanılmış sayılar iptal edilmez ve hata yapan takım sadece rakibe bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakip takıma geçer. Bir takım aynı oyuncusunun art arda üç servis atışından sonra üç rallyi de kazanarak 3 (üç) sayı aldıysa, takım lehine sayı olarak sonlanan 3.(üçüncü) sayıdan sonra aynı oyuncunun 4.(dördüncü) kez servisi atmasına izin verilmez. 4.(dördüncü) servis atışından önce servis atacak takım bir pozisyon döner ve takım sırasından oyuna girecek yeni oyuncunun servisiyle maça devam edilir. Bu durumda rakip takımında aynı şekilde bir pozisyon döner. Müsabaka hakemleri dönüş kuralını her iki takımında düzenli olarak yaptırmak zorundadır. Ancak fark edilmeden (sehven) 4.(dördüncü) veya daha fazla servis atılarak sayı kazanılmışsa, yazı hakemi hatanın başlangıç anını tam olarak belirlemeli ve sonrasında takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilmelidir. Takımların birer pozisyon dönmesi sağlandıktan sonra giren oyuncunun servisi ile oyun devam eder.

Oyun hareketleri: Oyundaki top; başhakemin servis atışına izin veren düdüğü çalmasından sonra, servis için topa vurulduğu andan itibaren top oyundadır. Oyun dışı top ise; hakemlerden biri tarafından belirlenen bir hata için düdük çalındığı anda; hata olmadığı zaman ise, düdük çalındığı anda oyun dışıdır. Dâhil top; sınır çizgileri de dâhil olmak üzere, oyun alanı içinde yere değdiği zaman dâhildir. Top şu koşullarda “hariçtir”. Zemine temas eden kısmı sınır çizgisinin tamamen dışındaysa, oyun alanı dışında bir cisme, tavana veya oyun dışındaki bir kişiye değerse, antenlere, kablolar ve direklere veya filenin yan bantlar dışındaki kısmına değerse, file dikey düzlemini geçiş boşluğunun kısmen veya tamamen dışından geçerse, filenin altındaki boşluktan bütünüyle geçerse.

Topla oynama: Her takım kendi oyun sahası ve oyun boşluğunda oynamalıdır. Bununla beraber top serbest bölgenin dışından da geri çevrilebilir. Takım vuruşları; Oyundaki bir oyuncunun top ile yaptığı her temas, bir vuruştur. Bir takım topu filenin üzerinden rakip oyun sahasına geri göndermek için 3 (üç) vuruş (blok temasına ilaveten) yapmak zorundadır. Rakibin hücum vuruşu, servisi, rakibin bloğu veya kendi bloğundan gelen top; bir veya iki vuruş yapılarak rakip alana gönderilemez. Eğer üçten az sayıda (bir veya iki) vuruş veya üçten fazla sayıda vuruş yapılırsa, takım hata yapmış sayılır. Ancak, rakibinin sadece sıçrayarak smaç hareketiyle yapılan hücum vuruşuna karşı yapılacak savunma vuruşlarında, bilinçli olarak yapılmaması (refleks ve savunma) şartıyla topun, rakip alana üçten az sayıda vuruşla gönderilmesine izin verilir. Bir oyuncu art arda iki defa topa vuramaz. İki veya üç oyuncu topa aynı anda dokunabilir.

Vuruşun özellikleri: Top vücudun herhangi bir kısmına temas edebilir. Top tutulmamalı ve/veya fırlatılmamalıdır. Top herhangi bir doğrultuda gidebilir. Temasların aynı anda olması şartıyla, top vücudun çeşitli yerlerine dokunabilir. İstisnalar; tek bir hareket esnasında olması kaydıyla, bir veya daha fazla blok oyuncusu blokta topa art arda dokunabilir. Takımın birinci vuruşunda, temasların tek bir hareket esnasında olması kaydıyla, top vücudun çeşitli yerlerine art arda dokunabilir. Ancak parmak pas vuruşunda topa baş hizası ve üzerinde vuruş yapmak koşuluyla takımın ikinci ve üçüncü vuruşlarında da yapılan çift vuruşlar hata olarak değerlendirilmez.

Topla oynanırken yapılan hatalar: Dört vuruş; bir takımın geri göndermeden önce topa dört defa vurmasıdır. Tutulmuş top; top, vuruştan sonra sekmezse, tutulmuş ve/veya fırlatılmıştır. Çift vuruş; bir oyuncunun topa art arda iki defa vurması veya topun vücudunun çeşitli yerlerine art arda temas etmesidir. Eksik vuruş; bir takımın, topu rakip oyun sahasına geri göndermeden önce topa, üçten az sayıda vuruş yapmasıdır. Bu durumda

eksik vuruş hatası başhakem tarafından parmakla 3 (üç) sayısı gösterilerek işaret edilir (Çift ve dört vuruş gibi).

Filedeki oyuncu: Blok esnasında bir blokçu, rakibinin hücum vuruşu öncesi veya anındaki oyununu engellemek koşuluyla, hücum vuruşunu takiben filenin diğer tarafındaki topa dokunabilir. Hücum vuruşunun kendi oyun boşluğunda yapılmış olması şartıyla, bir oyuncunun, hücum vuruşunu yaptıktan sonra elinin, filenin diğer tarafına geçmesine izin verilir. Bir oyuncu topla oynama teşebbüsünde olsun veya olmasın, kasıtlı olarak yaptığı her tür file teması (fileye tutunarak veya fileden destek alarak yaptığı kendisine avantaj sağlayan hareketler ile filenin normal şeklini bozan file temasları) hatadır. Oyuncular, oyunu etkilememek şartıyla direklerle, iplere veya antenlerin dışında kalan, filenin uzantısı da dâhil olmak üzere herhangi bir cisme temas edebilirler. Top, filenin içine takılır ve bu nedenle file rakibe temas ederse, bu hata olarak kabul edilmez. Oyuncunun, topla oynama hareketi sürecinde, filenin üst bandına veya antenin file üstündeki 80 cm lik kısmına teması, hata olarak değerlendirilecektir. Kasıtlı olmamak, kendisine/takımına avantaj sağlamamak ve rakibi için dezavantaj oluşturmamak koşulu ile oyuncuların filenin üst bandı dışında kalan bölümlerine teması hata değildir. Bir oyuncu rakibinin hücum vuruşunun öncesinde veya esnasında rakibinin oyun boşluğunda topa veya rakibine dokunursa, bir oyuncu, filenin altından rakibin oyun boşluğuna girerken, rakibin oyununu etkilerse, bir oyuncunun ayağı (ayakları), rakibinin oyun alanına bütünüyle girerse, bir oyuncu aşağıdaki hareketlerden herhangi birini yaparsa, rakibin oyununu etkilemiş olur. Topla oynama hareketi sürecinde, filenin üst bandına veya antenin file üstündeki 80 cm lik kısmına temas ederse, - Topla oynama anında fileden destek alırsa, - Rakibe karşı, kendine bir avantaj yaratırsa, - Rakip oyuncunun kurallara uygun topla oynama teşebbüsünü engelleyici hareketler yaparsa.

Servis: Servis, topun, servis bölgesinde bulunan geri hattın sağındaki oyuncu tarafından oyuna sokulması hareketidir. Birinci set ile netice setinde (3.set) ilk servis kura atışı neticesinde belirlenen takım tarafından atılır. Diğer setler bir önceki sette ilk servisi kullanmamış olan takımın servisi ile başlatılacaktır. Oyuncular servis sırasını (1 – 2 - 3 – 4 - 5 – 6 – 7 – 8) takip etmek zorundadır. Bir setteki ilk servisten sonra servis kullanacak oyuncu şu şekilde belirlenir; servis kullanan takım rallyi kazandığında daha önce servis kullanan oyuncu (veya 3 (üç) sayı art arda kazanıldığı için yerine geçen oyuncu) tekrar servis kullanır. Servis karşılayan takım rallyi kazandığında servis kullanma hakkını da kazanır ve servisi kullanmadan önce bir pozisyon döner. Ön sağ pozisyonundan geri sağ

pozisyona gelen oyuncu oyundan çıkıp yedek sırasına geçer ve bu oyuncunun yerine giren eş oyuncu servisi kullanır. Başhakem her iki takımında oynamaya hazır olduğunu ve servis kullanacak oyuncunun topa sahip bulunduğunu kontrol ettikten sonra servisin kullanılmasına izin verir. Topa, havaya atıldıktan ya da el (ler) den bırakıldıktan sonra tek el veya kolun herhangi bir kısmıyla vurulmalıdır. Topun sadece bir kez havaya atılmasına veya elden bırakılmasına izin verilir. Topun yerde sektirilmesine veya elde hareket ettirilmesine izin verilir. Servis kullanan oyuncu, servis vuruşu anında ne oyun alanına (dip çizgi dâhil) ne de servis bölgesi dışındaki zemine temas etmemelidir. Bu oyuncu servis vuruşundan sonra servis bölgesinin dışına veya oyun alanının içine basabilir. Servis kullanacak oyuncu, başhakemin servis için çaldığı düdüğü takip eden 8 saniye içinde topa vurmalıdır. Başhakemin düdüğünden önce kullanılan servis iptal edilir ve tekrarlatılır. Müsabaka Mini Voleybolunda Kızlar ve Erkeklerde servis “Alttan Servis” tekniği ile atılmak zorundadır. Alttan Servis; Baş, gövde karşı sahaya dönük (ayak ve bacaklar dikkate alınmaksızın), topa vuruş noktası vuruş anında vücut bel seviyesinin altında, top elden çıkartılarak ve oyun alanı çizgilerine basılmadan atılmak zorundadır. Aşağıdaki hatalar, servis değişikliğine yol açar. Servis atan oyuncu; servis sırasını ihlal ederse, servisi kurallara uygun şekilde kullanmazsa, servisi tanımlandığı şekilde kullanmazsa. Servis vuruşundan sonra yapılan hatalar; topa kurallara uygun şekilde vurulduktan sonra aşağıda gösterilen hallerde servis hatalı kabul edilir. Eğer top: servis kullanan takımın oyuncularından birine değer veya file dikey düzlemini tümüyle geçiş boşluğundan geçmezse, oyun alanının dışına giderse.

Hücum vuruşunun özellikleri: Servis ve blok hariç olmak üzere, topu rakibe yönelten bütün vuruşlar hücum vuruşu olarak değerlendirilir. Hücum vuruşu esnasında topa net bir şekilde vurulur ve tutulmaz veya fırlatılmazsa, tip (plase) yapmaya izin verilir. Top bütünüyle file dikey düzlemine geçtiği veya bir rakip oyuncuya temas ettiği anda hücum vuruşu tamamlanmış olur. Hücum vuruşunda ki kısıtlamalar ise; arka hat oyuncuları, kendi oyun alanı ve serbest bölgelerinin herhangi bir yerinden sıçrayarak tek el veya çift elle hücum vuruşu tamamlaması yapamazlar. Arka hat oyuncuları sıçramadan olsa dahi tek elle smaç kol tekniği ile hücum vuruşu yapamaz. Arka hat oyuncularının ayakları yerden kesilerek veya sıçrayarak manşetle yaptıkları hücum vuruşu hata olarak değerlendirilmez. Hücum vuruşu hataları ise; bir oyuncu rakip takımın oyun boşluğu içinde topa vurursa, bir oyuncu topu harice vurursa, bir oyuncu rakibinin servisine smaç vuruşu yaparak topu rakip oyun alanına gönderirse hücum vuruşu hataları yapılmış sayılır.

Blok yapma: Öndeki iki oyuncu file önünde bloğa çıkabilir. Ancak arka hat oyuncuları file önünde blok yapamaz ve blok teşebbüsünde bulunamaz. Blok teşebbüsü, topa dokunmadan yapılan blok hareketidir. Kollektif blok ise, ön pozisyonda oynayan iki oyuncu tarafından yapılır ve bu oyunculardan biri topa değdiğinde tamamlanır. Top temaslarının tek bir hareket esnasında yapılmış olması kaydıyla, bir veya iki blokçu topa birbiri ardına (çabuk ve devamlı) temas edebilir. Blok esnasında, rakip oyuncunun oyununa müdahale etmemek kaydıyla, bir oyuncu ellerini ve kollarını filenin ötesine geçirebilir. Ancak rakip bir hücum vuruşu yapıncaya kadar filenin ötesinde topa dokunulmasına izin verilmez. Servis dışında rakipten gelen her topa, ön oyuncular tarafından sadece file üstünde blok yapılabilir. Hücum vuruşu ile rakip oyun sahasına yönlendirilen toplara file üstünde tipleme şeklinde blok yapılabilir. Bu tek pas olarak değerlendirilmez. Blok teması takımın vuruş haklarından biri olarak sayılmaz. Sonuçta blok temasından sonra bir takımın topu geri göndermek üzere üç vuruş hakkı daha vardır. Bloktan sonraki ilk vuruş, blok esnasında topa dokunan da dâhil olmak üzere, herhangi bir oyuncu tarafından yapılabilir. Rakibin servisine blok yapmak yasaktır.

Blok yapma hataları ise; rakibin servisine blok yapılırsa, top bloktan harice gönderilirse, anten dışından rakibin oyun boşluğundaki topa blok yapılırsa gerçekleşmiş olur.

Mola: Kurallara uygun oyun duraklamasıdır. Rally duraklaması, tamamlanmış bir rally ile başhakemin bir sonraki servis düdüğü arasındaki zamandır. Takımların her sette bir mola hakkı vardır. Teknik mola yoktur. Mola, koç tarafından veya koç takımın başında olmadığı zamanlarda oyundaki kaptan tarafından talep edilir. Bu talep, top oyun dışındayken ve servis düdüğünden önce ilgili el işareti vermek suretiyle yapılır. Mola 30 saniye sürer. Mola esnasında, oyundaki oyuncular kendi sahalarının gerisinde bulunan değişme sıralarının bulunduğu serbest bölgeye gitmek zorundadır. Takımlardan birinin talep edip kullandığı bir moladan sonra aynı oyun duraklamasında diğer takımda mola talebinde bulunabilir.

Oyuna devam edemeyecek şekilde sakatlanmış ya da hastalanmış bir oyuncunun takımına “istisnai” değişiklik yapma hakkı tanınır. ”İstisnai değişiklik” sakatlanan asıl oyuncunun yerine rezerv oyunculardan birinin oyuna girmesi demektir. İstisnai değişiklikle değiştirilen bir asıl oyuncunun maçın kalan bölümünde tekrar oyuna girmesine izin verilmez.

Bir takımın oyunun yeniden başlamasını engelleyen kurallara uygun olmayan bir hareketi “geciktirmedir” ve daha birçoklarının yanında aşağıdaki hareketleri kapsar; oyuna başlama

işaretini aldıktan sonra mola süresini uzatmak, mola hakkını kullandığı halde yeni bir mola talebinde bulunmak, bir takım mensubunun oyunu geciktirmesidir.

Sakatlanma: Top oyundayken ciddi bir sakatlanma meydana geldiğinde, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık ekibinin oyun alanına girmesine izin vermelidir. Daha sonra rally tekrarlatılır. Eğer sakatlanmış bir oyuncu istisnai olarak değiştirilemiyorsa, bu oyuncuya 3 dakikalık bir iyileşme süresi tanınır; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, takımı eksik ilan edilir ve seti kaybeder.

Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale olursa, oyun durdurulur ve rally tekrarlatılır. Eğer beklenmeyen koşullar nedeniyle maç kesilirse, bu takdirde başhakem, organizatör ve varsa kontrol komitesi normal koşulların yeniden tesisi için alınacak tedbirleri kararlaştırır.

Fasıla; setler arasındaki süredir. Bütün fasılalar 3dk sürer. Bu süre zarfında oyun alanları değiştirilir ve takımların başlangıç pozisyonları müsabaka cetveline kaydedilir.

Mini voleybol müsabakalarında takımların “libero oyuncu” uygulamasına izin verilmez.

Davranış koşulları: Oyuna katılanlar yarışma mini voleybolu resmi oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadır. Oyuna katılanlar, sportmenliğe yakışır bir şekilde, hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar. Herhangi bir şüpheli durumda yalnız oyundaki kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunulabilir. Oyuna katılanlar hakemlerin kararını etkilemek veya kendi takımlarının yaptığı hataları gizlemek amacına yönelik tutum ve hareketlerden sakınmalıdır. Oyuna katılanlar dürüst sporculuk (Fair-Play) anlayışı içerisinde sadece hakemlere karşı değil; aynı zamanda diğer görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına ve seyircilere karşıda nazik ve saygılı davranmalıdırlar. Maç esnasında takım mensuplarının kendi arasında konuşmasına izin verilir.

Küçük hatalı davranışlara yaptırım uygulanmaz. Takım mensubunu veya takımı oyundaki kaptan aracılığıyla sözle veya el işaretiyle uyararak takımların yaptırım uygulayacak seviyeye yaklaşmalarını önlemek başhakemin görevidir. Bu uyarı bir yaptırım değildir ve derhal ortaya çıkan sonuçları yoktur. Müsabaka cetveline de kaydedilmez.

Takım mensuplarından birinin resmi görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına veya seyircilere yönelik hatalı davranışı, hatanın ciddiyetine göre üç ayrı kategoride sınıflandırılır. Kaba davranış; terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı hareketler. Saldırgan davranış; itibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya hareketler. Tecavüzkâr davranış; fiili fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkâr davranışlar. Başhakemin kararına göre ve

hatanın ciddiyetine baēlı olarak, uygulanacak ve msabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar: İhtar, oyundan ıkarma ve diskalifiyedir.

İhtar: Mata takımın herhangi bir yesinin ilk kaba davranıřı rakibe bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakibe geer.

Oyundan ıkarma: Oyundan ıkarma ile cezalandırılan bir takım mensubu setin geri kalan kısmında oynayamaz, eēer oyun alanındaysa kurallara uygun olarak ve derhal deēiřtirilir ve bařka bir sonu olmaksızın ceza sahasında oturması gerekir. Oyundan ıkarılan bir ko set iindeki yetkilerini kullanma, sete mdahale etme hakkını kaybeder ve ceza sahasında oturmak zorundadır. Bir takım mensubunun ilk saldırgan davranıřı, bařka bir sonu olmaksızın, oyundan ıkarma ile cezalandırılır. Aynı takım mensubunun aynı mataki ikinci kaba davranıřı, bir bařka sonu olmaksızın, oyundan ıkarma ile cezalandırılır. Daha nce oyundan ıkarma cezası ile cezalandırılan bir oyuncu tekrar bir kaba davranıř veya diskalifiye cezası gerektiren bir davranıřta bulunsa dahi tekrar oyundan ıkarma ile cezalandırılır. Oyuncular hibir řekilde diskalifiye ile cezalandırılmazlar.

Diskalifiye: Bu ceza sadece takım kolarına uygulanır. Diskalifiye ile cezalandırılan ko, eēer oyun alanındaysa derhal msabaka sahasını terk eder ve ayrıca maı izleyemeyeceēi ve oyun sahasındaki takım mensupları ve resmi grevlilerle iletiřim kuramayacaēı bir blgeye gnderilir. Koun ilk fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkr davranıřı, bir bařka sonu olmaksızın, diskalifiye ile cezalandırılır.

Tm hatalı davranıř cezalandırmaları bireysel cezalardır, btn ma iin geerlidirler ve msabaka cetveline kaydedilirler. Aynı takım mensubunun aynı mataki hatalı davranıř tekrarı, artarak cezalandırılır. Saldırgan davranıř ve tecavzkr davranıřtan kaynaklanan oyundan ıkarma ya da diskalifiye iin daha nce bir cezalandırma uygulaması olması gerekmez. Setlerden nce veya setler arasında meydana gelen herhangi bir hatalı davranıř deēerlendirilir ve cezalar bir sonraki set uygulanır. Uyarıda ceza yoktur szl ve sarı kart ile yapılır. İhtar cezadır, kırmızı kart gsterilir. Oyundan ıkarma cezadır, sarı ve kırmızı kart birlikte aynı elde gsterilir. Diskalifiye cezadır, sarı ve kırmızı kart ayrı ayrı iki elde gsterilir. Sadece koa uygulanır.

Hakemler: Bir mata; bařhakem, yardımcı hakem ve yazı hakemi grev alır. Ma esnasında sadece bař ve yardımcı hakemler ddk alabilir. Hakemler, oyun kurallarında belirtilen řekilde grev ve sorumluluklarını yerine getirirler (Trkiye Voleybol Federasyonu, 2017).

2.5. İlgili Araştırmalar

Mc Pherson ve French (1991), “Teniste Bilişsel Strateji Değişiklikleri ve Motor Beceriler” başlıklı araştırmada geleneksel beceri öğrenimi ve TOYA karşılaştırılmıştır. Araştırma kolej grubundaki öğrencilerden oluşmaktadır ve iki grup halindedir. Bir gruba önce TOYA temelli sonra Geleneksel Beceri Öğretimi temelli, diğer gruba ise önce Geleneksel Beceri Öğretimi sonra TOYA temelli ders işlenmiştir. TOYA ile uygulanan dersler problem çözmeye yönelik düzenlenmiştir. Bilgi, beceri ve oyun performansları ders döneminin başında, ortasında ve sonunda olmak üzere test edilmiştir. Verilerin analizinde Geleneksel Beceri Öğretimi verilen grubun, karar verme becerisinde ve oyuna ilişkin bilişsel alan unsurlarda geliştiği, TOYA grubunun ise bu değerlendirmelerde bir gelişme gösteremediği saptanmıştır. Araştırmacılar bu iki sonuç için 2 farklı görüş bildirmişlerdir. Birincisi; yeni başlayanlar dikkatini motor becerilere yöneltebileceklerinden beceriye ve stratejiye yoğunlaşamamalarıdır. Diğer ise; oyunun bilişsel konularının motor becerilerinden daha kolay ve çabuk benimsenmiş olabileceğidir. Bu iki araştırmacıdan biri olan McPherson (1991, 1992) benzer şekilde yürüttüğü bir çalışmada oyun sırasında kullanılan bilişsel süreçleri düzenlemek için mülakat tutanağı hazırlamış ve değerlendirmeyi bu tutanaktan yapmıştır.

Alison ve Thorpe (1997) tarafından, “Beden Eğitimi İçinde Oyun Öğretimindeki 2 Yaklaşımın Etkililiğinin Karşılaştırılması ve “Beceri Yaklaşımı – Oyunları Anlama Yaklaşımı” isimli başka bir çalışma yapılmıştır. Araştırmaya 40 erkekten oluşan gruba basketbol, 56 bayandan oluşan gruba hockey eğitimi verilmiştir. Bir gruba TOYA, diğer gruba ise teknik temelli eğitim verilmiştir. Yapılan değerlendirmeler sonucunda TOYA uygulanan grubun gelişiminin daha yüksek düzeyde olduğu saptanmıştır.

“9. Sınıf Öğrencilerinin 6 Haftalık Taktiksel veya Kombine Taktiksel ve Beceri Öğreniminin Badminton Performansına Etkisi “ isimli benzer bir çalışmada French vd. (1996) tarafından yapılmıştır. Çalışma 3 farklı liseden toplam 52 kişi olmak üzere badminton dalı ile fazla ilgisi olmayan 13 kişilik 4 farklı grup ile yapılmıştır. Teknik gruba beceriye yönelik eğitim, taktik gruba TOYA prensiplerine uygun eğitim verilmiştir. Birleştirilmiş grup teknik ve taktik olmak üzere her iki eğitime beraber alınmıştır. Verilerin analizi sonucunda taktik ve beceri grupları ile birleştirilmiş grupların arasında anlamlı bir fark görülmektedir. Tüm deney gruplarının bilişsel ve beceri performansı, kontrol grubundan yüksek bulunmuştur. Smaç becerisinden gruplar arasında benzer sonuçlara

ulaşılmıştır fakat hata belirlemede kontrol grubu uygulama gruplarına göre daha az başarı göstermiştir.

Turner ve Martinek (1999) “Oyun Anlayışı Üzerine Öğretmenin İncelenmesi: Beceri, Bilgi ve Oyun Anlayışı Üzerine Etkisi” başlıklı bir çalışma yapmıştır. Kontrol grubuna ve uygulama grubu olan TOYA grubuna 15 ders çim hokeyi öğretilmeye çalışılmıştır. Çalışmaya 71 öğrenci katılmıştır. Verilerin analizi sonucunda TOYA uygulanan grupta karar verme ve devinışsel becerilerinin gelişme gösterdiği gözlemlenmiştir.

“Saldırı Tipli Bir Oyunda 12 Derslik Öğretimin Temel Taktik ve Motor Becerilerdeki Değişikliği” adlı bir başka çalışma Nevett, Rovengo, Babiarz ve McCaughtry (2001) tarafından yapılmıştır. Bir guruba teknik, diğer guruba taktik eğitim verilmiştir. Bu çalışma 24 kişiye, 12 ders süresince uygulanmıştır. Verilerin analizi sonucunda paslaşma, destekleme ve karar verme becerileri değerlerinde TOYA grubunun daha yüksek başarı gösterdiği saptanmıştır.

Tailor, Musch, Valcke ve Lenior (2003), “Basketbolda İki Eğitsel Yaklaşımın Karar Verme ve Beceriye Tanımlamada Etkisi” başlıklı çalışmayı yapmışlardır. Bir gruba Geleneksel Beceri Öğretimi, diğer gruba TOYA ile 12 basketbol dersi işlenmiştir. Çalışmaya 10-11 yaşlarında 97 öğrenci katılmıştır. Çalışmada karar verme becerileri değerlendirilmiştir ve verilerin analizinden sonra yapılan değerlendirmede TOYA grubu lehine yüksek derecede fark olduğu belirlenmiştir.

Wright, McNeil, Fry ve Wang (2005), “Öğretmenlere Oynamayı ve Oyunları Öğretmeyi Öğretme” adlı çalışmayı yapmışlardır. Çalışmaya basketbol takımında oynayan, beden eğitimi öğretmenliği bölümünde okuyan 30 kişi katılmıştır. Teknik ve taktik grubu olmak üzere iki grup oluşturulmuş ve 8 hafta ders işlenmiştir. Dersler yarı sahada yapılmıştır ve videoya kaydedilmiştir. Bilgiler bu kayıtlar üzerinden anketlerle toplanmıştır. Değerlendirme sonucunda taktik grubun hepsi, teknik grubun ise %80’i TOYA’ yı seçmiştir. Ayrıca grup içi testlerde de TOYA’nın lehine gelişme görülmüştür.

Chatzopoulos, Tsorbatzoudis ve Drakou (2006), “Teknik ve Maç Yaklaşımı Kombinasyonu: Maç Performansı ve Motivasyonu Üzerine Etkileri” isimli çalışmayı yapmışlardır. Bir gruba teknik öğretim, diğer gruba TOYA ile 15 ders işlenmiş ve futbol eğitimi verilmiştir. Çalışmaya 12-13 yaşları arasında 72 öğrenci katılmıştır. Çalışma performansı ve motivasyonu incelemek amacıyla yapılmıştır. Her iki grupta da beceri

düzeyinde bir gelişme görülmemiştir. Fakat TOYA işlenen grubun içsel motivasyonunun diğer gruba göre arttığı gözlenmiştir.

Ülkemizde; Tuzcuoğlu (2006) “Taktik Oyun Yaklaşımının Tenis Oyunu Üzerindeki Etkisi” isimli çalışmayı yapmıştır. 16 üniversite öğrencisi çalışmaya katılmış bir gruba Geleneksel Beceri Öğretimi diğer gruba TOYA temelli 4 ders işlenmiştir. Beceri analizi sonucunda iki grupta da bir fark görülmezken, maç analizinde TOYA grubunun lehine anlamlı bir fark görülmektedir.

“Hentbol Öğreniminde Taktik Oyun Yaklaşımının Etkisi” isimli bir başka çalışma da Şahin (2007) tarafından yapılmıştır. Çalışmaya ilköğretim düzeyinde 26 erkek öğrenci katılmıştır. Geleneksel Beceri Öğretimi Yaklaşımı ve Taktik Oyun Yaklaşımı temelli 18 ders işleyen iki grubun hentbol oyununa ilişkin bilişsel, devinişsel alan becerileri ve oyun performansları değerlendirilmiştir. Değerlendirilme sonucunda her iki grup da bilişsel ve devinişsel alanda ilerleme göstermiştir. Son olarak yapılan oyun performansı değerlendirmesinde ise TOYA grubu lehine anlamlı bir fark görülmektedir.

İplikçi (2009), “Basketbol Oyun Öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının Erişkiye Etkisi” adlı çalışmayı yapmıştır. Araştırmaya 36 üniversite öğrencisi katılmıştır. Geleneksel Beceri Öğretimi Yaklaşımı ve Taktik Oyun Yaklaşımı temelli 6 ders işleyen iki grubun basketbol oyununa ilişkin bilişsel, devinişsel alan becerileri ve oyun performansları değerlendirilmiştir. Verilerin analizi sonucunda her iki grubunda ön test- son test sonuçları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Grupların bilişsel alan erişileri ve devinişsel alan içerisindeki pas ve top sürme becerileri arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Fakat devinişsel alan içerisindeki şut becerisinde ve oyun performanslarının değerlendirilmesinde TOYA lehine anlamlı bir fark görülmüştür.

Kocaoğlu (2010), “Mini Voleybol Öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının Erişkiye Etkisi” adlı çalışmayı yapmıştır. Araştırmaya Hacettepe Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü’nde okuyan 36 üniversite öğrencisi katılmıştır. Birinci gruba Öğretmen Merkezli Yaklaşım temelli beden eğitimi dersi ve 2. gruba TOYA temelli 6 beden eğitimi dersi işlenmiştir. Sonuç olarak Taktik Oyun Yaklaşımı temelli mini voleybol dersi uygulanan grubun bilişsel alan ve devinişsel alan erişileri ile Öğretmen Merkezli Yaklaşım uygulanan grubun arasında anlamlı bir fark görülmüştür. Ayrıca TOYA ve Öğretmen Merkezli Yaklaşım uygulanan her iki grubunda bilgi ve beceri yönünden gelişim gösterdiği belirtilmiştir.

Güneş (2017), “Basketbol Ünitesinde Taktik Oyun Yaklaşımının Lise Öğrencilerinin Bilişsel, Duyuşsal ve Psikomotor Erişi Düzeylerine Etkisi” isimli çalışmayı yapmıştır. Araştırmaya lise 9. Sınıf okuyan 61 öğrenci katılmıştır. Uygulama grubuna TOYA temelli ders işlenirken, kontrol grubuna Geleneksel Yaklaşım Modeli ile ders işlenmiştir. Sonuç olarak oyun performansı ön ve son test puanlarına göre uygulama grubunda; karar verme, beceri uygulama, destekleme, oyuna katılım ve oyun performansı bileşenlerinde son testler lehine anlamlı bir fark elde edilmiştir. Kontrol grubunda ön ve son test puanlarına göre, karar verme, beceri uygulama ve oyun performansı bileşenlerinde son testler lehine anlamlı bir fark elde edilirken, destekleme ve oyuna katılım bileşenlerinde anlamlı bir fark elde edilememiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, oyun performansını geliştirmek için Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli’nin Geleneksel Yaklaşım’a göre daha uygun olabileceği sonucuna varılabilir.



BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde; araştırmanın modeli, evren ve örnekleme, verilerin toplanması ve verilerin analizi hakkında bilgi verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma; gerçek deneme modellerinden ön test-son test kontrol gruplu model kullanılarak desenlemiştir. Bilimsel değeri en yüksek denemeler, gerçek deneme modelleriyle yapılanlardır. Gerçek deneme modellerinin ortak özellikleri, birden çok grup kullanılması ve grupların yansız atama (örnekleme) ile oluşturulmasıdır. Ön test-son test kontrol gruplu modelde, yansız atama ile oluşturulmuş iki grup bulunur. Bunlardan biri deney, diğeri kontrol grubu olarak kullanılır. Her iki grupta da deney öncesi ve deney sonrası ölçmeler yapılır (Karasar, 2015).

Araştırmanın bağımsız değişkeni taktik oyun yaklaşımı modeli ve geleneksel öğretim modeli ile hazırlanmış mini voleybol eğitim programları, bağımlı değişkenlerini ise; öğrencilerin bilişsel öğrenme düzeyleri (bilişsel alan), mini voleybol dersini meydana getiren psikomotor becerileri (alttan servis, servis karşılama, parmak pas) ve oyun performansları oluşturmuştur.

3.2. Çalışma Grubu

Bu araştırmanın evrenini; 2015-2016 senesi Halkbank Spor Kulübü'nde voleybol eğitimi alan 250 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini ise Halkbank Mini Voleybol Kursu'nun Ankara Yenimahalle'de Atatürk Anadolu Lisesi Spor Salonu'nda eğitim vermekte olan şubesinde eğitim alan 19 sporcu oluşturmuştur. Seçkisiz olmayan örnekleme yönteminden olan uygun örnekleme yöntemiyle seçilen bir gruba (Uygulama Grubu:9;

Taktik Oyun Yaklaşımı ile hazırlanan antrenman programı uygulanırken; bir diğer gruba Kontrol Grubu: 10) Geleneksel Öğretim Yaklaşımı ile hazırlanan antrenman programı uygulanmıştır. Tablo 3 ve Tablo 4’de, uygulama ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin hedef değişkenler (bilişsel alan, alttan servis, manşet ve parmak pas) açısından homojen bir dağılıma sahip oldukları görülmektedir.

Tablo 3

Uygulama ve Kontrol Grubunun Bilişsel Alan Ön test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

	Grup	N	$\bar{X}$	Ss	t	p
Bilişsel Alan Ön test	Uygulama	9	8,11	2,027	1,164	0,261
	Kontrol	10	9,20	2,043		

Uygulama ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin bilişsel alan ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir ($t=1,164$; $p>0.05$).

Tablo 4

Uygulama ve Kontrol Grubunun Altan Servis Atma, Manşet ve Parmak Pas Ön test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

	Grup	N	$\bar{X}$	Ss	t	p
Servis Ön test	Uygulama	9	18,55	6,747	1,164	0,685
	Kontrol	10	19,70	5,313		
Manşet Ön test	Uygulama	9	27,77	11,278	0,784	0,444
	Kontrol	10	31,80	11,053		
Parmak Pas Ön test	Uygulama	9	29,00	6,442	1,058	0,305
	Kontrol	10	25,40	8,167		

Uygulama ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin altan servis, manşet ve parmak pas düzeylerine ilişkin ön test puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Grupların denkliliğinin sınanması için her iki gruba da bilgi ve beceri testleri uygulanmıştır. Veri toplamada araştırma grubuna psikomotor alan beceri testi (servis karşılama, parmak pas ve alttan servis) uygulamasından önce 15 soruluk bilgi testi yapılmıştır.

İki grubun eğitim süresi ardından oyun performanslarının karşılaştırılması amacı ile oyun performanslarının saptanması için final gününde oynanan maç videoya kaydedilmiştir ve değerlendirme yapılmıştır.

Bilgi testi: Grupların denkliğinin sınanması ve ön test, son test deney deseni kapsamında bilişsel alana yönelik özelliklerin saptanmasında McGee ve Farrow (1987) tarafından hazırlanan bilişsel alan testi ve voleybol dalında uzman bir kişi tarafından derslerin içeriğine uygun olarak seçilen 15 soru yer almıştır (Ek 1). Test oluşturulduktan sonra voleybol dalında uzman bir öğretim görevlisi tarafından testin içeriği ve terimlerin kullanımı kontrol edilmiştir. Seçilmiş sorulardan oluşturulan bilgi testi kurallar, öğrenilen tekniklerin doğru kullanımı ve voleybol oyunu ile ilgili terminoloji ve stratejilere yönelik soruları içermiştir. Soruların, test içeriğine göre yüzdeler oranları; öğrenilen tekniklerin doğru kullanımını içeren sorular % 20, voleybol ile ilgili terminoloji içeren sorular %20, stratejileri içeren sorular %20, genel bilgileri içeren sorular %20, mini voleybol oyunu kurallar içeren % 20 olarak belirlenmiştir. Soruların cevaplanması için 20 dakikalık zaman dilimi verilmiştir (Kocaoğlu, 2010).

Beceri Testi: Psikomotor alana ait parmak pas, servis karşılama ve alttan servis becerileri değerlendirilmiştir. Bu becerilerin değerlendirilmesinde Bartlett, Smith, Davis ve Peel (1991) tarafından geliştirilen güvenilirlik değerleri alttan servis testi için; 65, parmak pas testi için. 88 ve servis karşılama testi içinse. 73 olan test bataryası kullanılmıştır. (Barlett vd.,1991).

Alttan Servis Testi:

Araçlar: Mini voleybol topu, file, saha, hedef alanların işaretlenmesi için beyaz kâğıt bant.

Uygulama:

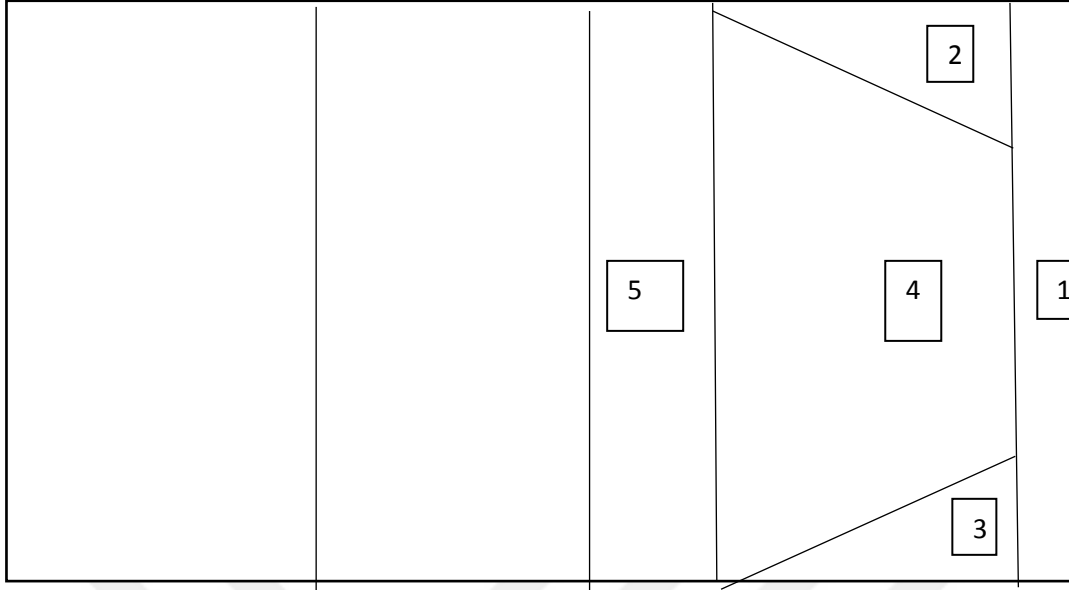
1. Öğrenciye servis alanından 10 atış hakkı verilmiştir. Kazanılabilen olası en yüksek puan 40'dır.
2. Öğrenci 10 hakkında da tek bir teknik ile servis atışı yapmak zorundadır.
3. Şekil 1'de görüldüğü gibi oyun alanı hedef alanlara bölünerek işaretlenmiştir.
4. Puanlama sistemi:
 - a. Atış sonunda topun temas ettiği hedef alana ait puan öğrencinin puan tablosuna kaydedilmiştir.
 - b. Topun dip çizgiye temas etmesi halinde atış en yüksek puan ile değerlendirilmiştir.

c. Topun file veya antenlere temas etmesi halinde ya da oyun alanı dışına çıkması durumunda atış sıfır puan ile değerlendirilmiştir.

Değerlendirme: Puanlama sistemi, servis atışının “W” formuna göre oluşturulmuştur. Burada “W” formu olarak nitelendirilen form savunma halinde bulunan bir takım servis karşılarken genel olarak saha içerisindeki dizilimini nitelendirmiştir. 1,2 numaralı yerlerde ön bölgede 2 oyuncu ve 3,4 numaralı yerlerde olmak üzere arka bölgede 2 oyuncu olacak şekilde yerleştiği kabul edilmiştir.

En küçük puan (2) servis atışının direkt olarak “W” formunun ortasına gittiği anlamını taşımaktadır. Daha yüksek puan değerleri ise (4,3) servis atışının “W” formunun önündeki, yanlarındaki ya da arkasındaki alanlara gittiği anlamını taşımıştır (Kocaoğlu, 2010).

Servis Test Alanı: Servis test alanı voleyboldan mini voleybol test alanına uyarlanarak yapılmıştır. Uyarlamada servis test alanında beş ayrı hedef alan belirlenmiştir. Birinci hedef alan saha dip çizgisinden 1 metre 11 santimetre uzaklığında ve dip çizgiye paralel olarak çizilen ikinci bir çizgiyle oluşturulmuştur. Birinci hedef alana ait servis puanı 4 olarak kaydedilmiştir. İkinci, üçüncü ve dördüncü hedef alanlar oluşturulurken ise dip çizgiye paralel olarak çizilen bu çizgi üzerinde her iki kenarından da oyun alanının merkezine doğru 2 metre 22 santimetre uzaklıkta iki nokta belirlenmiştir. Belirlenen bu iki nokta arasında ki uzaklık 1 metre 56 santimetre olarak ölçülmüştür. Belirlenen bu iki noktadan hücum çizgisinin saha yan çizgileri ile kesiştiği noktalara doğru iki ayrı çizgi çizilerek sağ ve sol kenarda yüksekliği 4 metre 33 santimetre olan iki ayrı üçgen elde edilmiştir. Bu üçgen alanlar ikinci ve üçüncü hedef alan olarak adlandırılarak servis puan değerleri her iki hedef alan için de 3 olarak kaydedilmiştir. İkinci ve üçüncü hedef alan üçgenleri ve birinci hedef alan önünde kalan yani orta saha ise dördüncü hedef alan olarak adlandırılacak ve servis puan değeri 2 puan olarak kaydedilmiştir. Beşinci hedef alan ise servis karşılama alanı olan yarı saha içerisinde kalan 2 metrelik hücum çizgisi ve file arasında kalan boşluk olarak belirlenmiştir. Beşinci hedef alana ait servis puan değeri ise 3 olarak kaydedilmiştir (Şekil 2).



Şekil 2. Servis test alanı

Servis Karşılama Testi:

Araçlar: mini voleybol topu, file, saha, 2 adet direk, kâğıt bant.

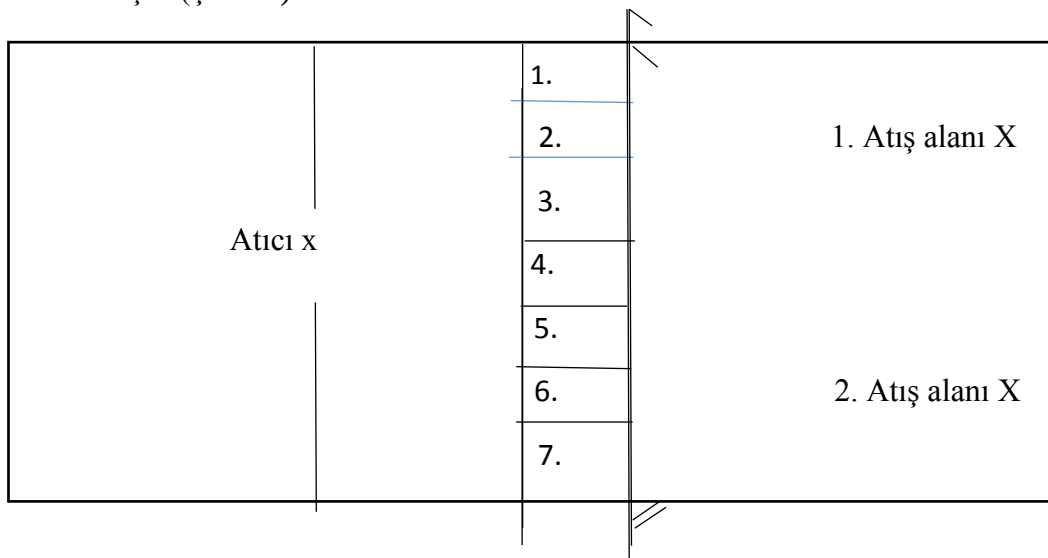
Uygulama:

1. Sağ ve sol arka atış alanlarından beşer adet olmak üzere öğrenciye toplam 10 atış hakkı verilmiştir. Sağ arka atış alanı, sol arka atış alanına ait bilgiler (şekil 2)'de görülmektedir. Kazanılacak en yüksek puan 50'dir.
2. Atıcı oyuncudan kaynaklanan hatalarda atışı tekrar ettirme kararı uygulayıcıya bırakılmıştır.
3. Şekil 2'de görüldüğü üzere hedef alanlar belirlenerek, atak çizgisi üzerinde yükselti şeridi hazırlanmıştır.
4. Atıcı oyuncu test alanı karşısında kalan yarı saha içerisindeki atak çizgisi üzerinde yer almıştır.
5. Öğrenci, atıcıdan gelen topu karşılayarak yükselti üzerinden hedef alana göndermiştir.
6. Puan sistemi:
 - a. Sonuç puanı 10 deneme sonucunda kazanılan puanlar toplanarak hesaplanmıştır.
 - b. Yanlış teknik ile topa temas edilmesi, yükselti şeridi veya file altından geçen her atış ve hedef merkezler dışına giden atışlar sıfır puan olarak değerlendirilmiştir.

Değerlendirme: Puanlama sistemi, pasörün kolaylıkla topun altına girebileceği yükseklikte pas atabilme becerisine göre belirlenmiştir. Birçok hücum sisteminin kurulumunda pasör oyun alanının merkezine doğru hareket etmektedir. Bu nedenle en yüksek puan olan (4,5)

oyun alanının merkezine yani pasörün etkili oyun kurabileceği alanlara verilmiştir (Kocaoğlu, 2010).

Servis Karşılama Test Alanı: Servis karşılama test alanı voleyboldan mini voleybol test alanına uyarlanarak yapılmıştır. Uyarlanan test alanı belirlenirken yedi ayrı hedef alan belirlenmiştir. Birinci ve ikinci hedef alan olarak adlandırılan alanlar 60 santimetre genişliğindedir. Birinci hedef alanın pas değeri 1 puan, ikinci hedef alan 3 puan değerinde belirlenmiştir. Üçüncü hedef alan olarak belirlenen alan 1 metre 20 santimetre genişliğindedir ve pas değeri 5 puandır. Dördüncü, beşinci ve altıncı hedef alanlar birinci bölgeye eşit olarak 80 santimetre genişliğindedir. Dördüncü hedef alanın pas değeri 4 puan iken beşinci hedef alanın pas değeri 3 ve altıncı hedef alanın pas değeri 2 olarak kaydedilmiştir. Yedinci ve son hedef alan ise 1 metre 20 santimetre genişliğinde ve pas değeri 1 olarak belirlenmiştir. Test alanı için yedi ayrı hedef alan belirlendikten sonra hücum çizgisinin üzerine 2 metre 10 santimetre yüksekliğinde yükselti şeridi eklenmiştir. Oyuncu için iki ayrı atış bölgesi test alanı ile aynı yarı saha içerisinde belirlenmiştir. Sağ atış noktası için sağ kenar çizgiden 2 metre 20 cm ve dip çizgiden 1 metre 06 santimetre uzaklığında bir nokta belirlenmiştir. Aynı şekilde sol atış noktası içinde sol kenar çizgisinden 2 metre 20 santimetre ve dip çizgiden 1 metre 06 santimetre uzaklığında bir nokta belirlenmiştir. Oyuncu her iki atış noktasından da beşer adet atış yapmıştır. Atıcı öğretmenin atış noktası ise test alanı karşısında yer alan yarı saha içerisinde hücum çizgisi üzerinde her iki kenar çizgisinden de 3 metre uzaklığında dolayısıyla tam ortada olmak üzere belirlenmiştir (Şekil 3).



Şekil 3. Servis karşılama test alanı

Yükselti şeridi

Parmak Pas Testi:

Araçlar: mini voleybol topu, file, saha, 2 adet dikey sırtık, kâğıt, bant

Uygulama:

1. Belirlenen atış alanından öğrenciye 10 atış hakkı verilmiştir. Atış alanı şekil 3’de görüldüğü gibi belirlenmiştir. Kazanılacak puan 50’dir.
2. Atıcı oyuncudan kaynaklanan hatalarda atışı tekrar ettirme kararı uygulayıcıya bırakılmıştır.
3. Şekil 3’de görüldüğü üzere hedef alanlar belirlenmiş ve atak çizgisine dikey olacak şekilde hedef alanların önünde yükselti şeridi hazırlanmıştır.
4. Oyun alanının ortasında atıcı olarak bir öğretmen görevlendirilmiştir.
5. Öğrenci atıcıdan gelen topu karşılamış ve yükselti üzerinden hedef alana göndermiştir.

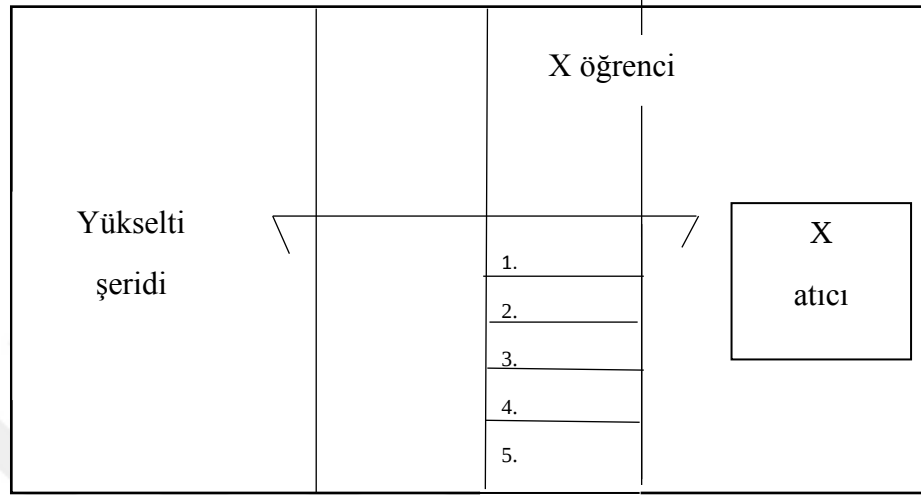
Puan sistemi:

- a. Sonuç puanı 10 deneme sonucunda kazanılan puanlar toplanarak hesaplanmıştır.
- b. Yasal olmayan şekilde topa temas edilmesi, yükselti şeridi veya file altından geçen her atış, fileye veya yükselti şeridine temas eden her atış ve hedef merkezler dışına giden atışlar sıfır puan ile değerlendirilmiştir (Kocaoğlu, 2010)

Değerlendirme: Puanlama sistemi, ortak kabul edilen yeni başlayan pasör formuna ve dıştan gelen topları yüksek pas ile değerlendirme becerisine göre belirlenmiştir. Bu nedenle en yüksek puan olan (5,4) uygun yüksekliğe sahip olduğu halde kenara daha yakın olan atışlara verilmiştir. Daha düşük puanlar (3.2.1) ise fileye yakın ya da oyun alanının ortasına yakın olan toplara verilmiştir (Kocaoğlu, 2010).

Parmak Pas Test Alanı: Parmak pas test alanı voleyboldan mini voleybol test alanına uyarlanarak yapılmıştır. Uyarlanan test alanı belirlenirken 5 ayrı hedef alanı belirlenmiştir. Test, oyun alanının herhangi bir yarı sahası içerisinde gerçekleştirilmiştir. Yarı saha içerisinde 2 numaralı yerde, dip çizgiden merkeze doğru 1 metre 33 santimetre ve saha orta çizgisinden merkeze doğru 1 metre 67 santimetre uzaklıkta kesişen nokta öğrenci için atış noktası olarak belirlenmiştir. Atıcı oyuncu için aynı yarı saha içerisinde dip çizgiden 2 metre 22 santimetre ve saha kenar çizgilerinden merkeze doğru 3 metre uzaklıkta kesişen nokta atış noktası olarak belirlenmiştir. Hedef alanlar ise saha orta çizgisinden 20 santimetre uzaklıkta ve hücum çizgisi arasında kalan boşlukta belirlenmiştir. Dip çizgiden merkeze doğru 60 santimetre genişliğindeki alan 5 numaralı hedef alan olarak belirlenmiş ve 5 puan ile değerlendirilmiştir. Diğer 4 alan ise 40 santimetre genişliğinde eşit olarak

belirlenmiş ve dip çizgiden merkeze doğru 4.3.2.1 numaralı hedef alanlar olarak isimlendirilmiştir. Bu alanlara ait puan değerleri ise sırasıyla 4.3.2.1 olarak kaydedilmiştir. Ayrıca hedef puan alanı önüne fileye dik olacak şekilde 2 metre 10 santimetre yüksekliğinde yükselti şeridi yerleştirilmiştir (Şekil 4).



Şekil 4. Parmak pas test alanı

3.4. Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği

Oyun performansının değerlendirilmesinde Griffin, Mitchell ve Oslin (1997) tarafından geliştirilen Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeğinin Tick ve Tally (2006) ve Dinç (2009) tarafından uyarlanan ve uygulanmış olan ölçek kullanılmıştır.

Oyun performansının değerlendirilmesi için final günü gerçekleştirilen maç video ile kaydedilmiştir. Maç içerisinde her öğrencinin değerlendirmesini yapmak üzere herhangi bir seti rast gele seçerek 3 kişi tarafından izlenmiş ve çetele formuna uygun ve uygun olmayan davranışlar işaretlenmiştir. Uzmanlar izledikleri bir set boyunca sadece bir oyuncuyu değerlendirmişlerdir. Değerlendirme yapan uzmanlar Türkiye Voleybol Federasyonu'nun vermiş olduğu voleybol antrenör belgesine sahip (3.kademe) voleybol antrenörüdürler. Oyun performansının değerlendirilmesinde göz önünde bulundurulacak oyun bileşenleri şu şekilde tanımlanmıştır (Tick ve Tally, 2006).

Etkili Karar Verme: Öğrenci doğru beceriyi doğru zamanda kullanır (manşet pas birinci adım; parmak pas ikinci adım).

Uygun Beceri Uygulama: Servis karşılarken öğrenci topu düzgün şekilde vermelidir (top tasarlanan hedefe ulaşmalı). Servis atışında top oyun alanı içinde kalmalıdır.

Uygun destekleme hareketi: Bir sonraki vuruş için topu takip etme (dublaj yapma). Alan dışına giden topu takip etme.

Yukarıdaki bileşenler göz önünde bulundurularak uzmanlar tablo 1’de görülen çetele formunu bağımsız olarak doldurmuşlardır.

Tablo 5

Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği Çetele Formu

İsim	Karar verme		Beceri uygulama		Destekleme hareketi	
	Etkili	Etkisiz	Uygun	Uygun değil	Uygun	Uygun değil
	X	X	x	X	x	x
Yüzde	Karar Verme %		Beceri Uygulama %		Destekleme hareketi %	

Not: Oyun performansı değerlendirme ölçeği <http://www.educ.uvic.ca/faculty/thopper> web adresinden Creator Dr. Tim Hopper tarafından yazılan “Performance and Analysis” adlı çalışmadan uyarlanmıştır (Hopper, 2007).

Görüntülerin izlenmesinin ardından çetele formundaki bilgilerden yola çıkarak her takım için uygun kararların sayısı, uygun olmayan kararların sayısı, doğru beceri gösterimi sayısı, doğru olmayan beceri gösterimi sayısı, uygun destekleme hareketi sayısı, uygun olmayan destekleme hareketi sayısı belirlenmiştir. Bu bilgilerden yola çıkarak oyun performansları aşağıdaki formüller kullanılarak her iki takım içinde hesaplanmıştır.

Karar Verme İndeksi (KVI)= Uygun Kararların Sayısı÷Uygun Olmayan Kararların Sayısı

Beceri Performans İndeksi (BPI)= Doğru Beceri Gösterimi Sayısı÷Doğru Olmayan Beceri Gösterimi Sayısı

Destekleme İndeksi (Dİ)= Uygun Destekleme Hareketi Sayısı÷Uygun olmayan Destekleme Hareketi Sayısı

Oyun performansı (OP)= (KVI+BPI+Dİ)÷3

Üç uzman tarafından her iki takım için hesaplanan karar verme indeksi, beceri uygulama indeksi ve destekleme indeksinin aritmetik ortalamaları alınarak her takım için üç oyun bileşenine ait indeksler ve oyun performansları hesaplanmıştır.

3.5. Verilerin Toplanması

Araştırma 19 erkek, Halkbank Spor Kulübü Mini Voleybol Oyuncusu üzerinde uygulanmıştır. Grupların oluşturulacağı ilk gün öğrencilere araştırmanın amacı ve önemi

hakkında bilgi verilmiştir. Aynı gün grupların denkleğinin sınanması için 20 dakikalık bilgi testi ve sonrasında beceri testi uygulanmıştır. Ön test uygulaması 2 grup içinde tamamlandıktan sonra 1. Gruba Geleneksel Öğretim Yaklaşımı temelli antrenman yaptırılırken 2. Gruba TOYA temelli antrenman yaptırılmıştır.

Geleneksel Öğretim Yaklaşımı uygulanan gruba 6 adet 50 dakikalık mini voleybol antrenmanı uygulanmıştır. Geleneksel Öğretim Yaklaşımı'na ait her antrenman ısınma etkinlikleri ile başlamış ve öğrenilecek becerilere (parmak pas, servis karşılama, servis) ait alıştırmalar içermiştir. Son antrenmanda oyun yapısının anlaşılmasına yönelik ve oyun sistemlerini geliştirici alıştırmalar yapılmıştır (Dinç, 2008).

Uygulanan altı antrenmandan ilkinde: mini voleybol oyunu tanıtımı yapıldı ve parmak pas becerisi ile ilgili alıştırmalar yer aldı. İkinci antrenmanda servis karşılamaya yönelik alıştırmalar yer almıştır. Üçüncü antrenmanda pas ve servis karşılama becerilerinin birlikte kullanılmasına yönelik olarak işlenmiştir. Dördüncü antrenmanda alttan servis atma becerisi ve iyi bir servis atışının nitelikleri, beşinci antrenmanda parmak pas, servis karşılama ve alttan servis becerilerinin geliştirilmesine yönelik alıştırmalar, altıncı antrenmanda ise mini voleybol yarışma kuralları hakkında bilgi verilmiştir. Yarışma sırasındaki oyuncu dizilimleri anlatılarak öğrenilen beceriler (parmak pas, servis karşılama, alttan servis) mini voleybol oyunu sırasında kullanılmıştır.

TOYA uygulanan gruba 6 adet 50 dakikalık mini voleybol antrenmanı uygulanmıştır. TOYA' ya ait her bir ders taktiksel problem içermiştir. Bu yaklaşıma ilişkin ders planları, başlangıç formu (oyun formunun tanıtılması), oyunun nasıl daha iyi oynanacağını buldurulmasına yönelik sorular (taktiksel farkındalık) ve bir veya daha çok pratik görev (ihtiyaç duyduklarının becerinin öğretilmesi), bitiriş oyunu olmak üzere üç aşamada yürütülmüştür (Griffin vd., 1997).

Uygulanan 6 dersten birincisinde; mini voleybol oyun kuralları, parmak pas odaklı olarak yürütülmüştür. İkinci derste manşet pas becerisini kazanmaya yönelik, üçüncü derste parmak pas ve manşet pas becerilerinin birlikte kullanımı ile ilgili alıştırmalar yer almıştır. Dördüncü derste alttan servis becerisi ve servisi istenilen hedefe atabilmek için strateji kurulmasına yönelik ders işlenmiştir. Beşinci derste parmak pas, manşet pas ve alttan servis becerilerini geliştirmek konu alınmıştır. Altıncı ve son derste tüm derslerin sonucu olarak sahada yer değiştirme ve kazanılan tekniklerin müsabakada kullanılmasına yönelik ders işlenmiştir (Dinç, 2008).

Çalışma öncesi hazırlanan 6 antrenmanlık planlar voleybol dersi uzmanı ve mini voleybol hakemi tarafından incelenmiştir. Eğitim sürecinin ardından oyun performans değerlendirmesinde kullanılan final maçı oynanmıştır. Her iki gruptaki öğrenciler araştırmacı seçimi ile oluşturulan 9 ve 10 kişilik iki takımla final maçına katılmıştır. Maçta taraflar kura ile belirlenmiştir. Final maçı 25 sayı üzerinden 2 set oynanmıştır. Oynanan tüm final maçı performans değerlendirmesi için kamera ile kaydedilmiştir. Maç haftasında araştırma grubuna ön testlerde uygulanan bilgi ve beceri testleri ikinci kez uygulanmıştır.

3.6. Verilerin Analiz Edilmesi

Gözlemciler arası güvenirlik puanlarının hesaplanmasında, Görüş birliği / Görüş birliği + Görüş ayrılığı x 100 formülünden yararlanılmıştır. Ön test için bilgi ve beceri testleri verileri değerlendirmeye alınarak 6 antrenman sonunda her iki grubunda oyun performans değerlendirmesinde kullanılacak final maçları yapılmıştır. Son test olarak bilgi, beceri testi ve oyun performans değerlendirilmesi yapılmıştır. Verilerin analizinde, Bağımlı ve Bağımsız örneklem T-test ve One Way ANOVA'dan yararlanılmıştır. One Way ANOVA analizi sonucunda ortaya çıkan farklılığın belirlenmesinde TUKEY testi kullanılmıştır.

Tablo 6

Uygulama Grubunun Bilişsel Alan, Alttan Servis Atma, Manşet, Parmak Pas ve Oyun Performansı Ön Test Puanlarının Normallik Testi

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	p
Bilişsel Alan Ön test	,189	9	,200
Servis Ön test	,193	9	,200
Parmak Pas Ön test	,210	9	,200
Manşet Pas Ön test	,163	9	,200
Oyun Performansı Ön test	,167	9	,200

Tablo 6'da, puan dağılımlarının normallik varsayımına uygun olup olmadığını incelemek amacıyla Shapiro - Wilk yöntemi kullanılmıştır. Bulunan p değerleri 0,05 değerinden büyük olduğu durumda H_0 hipotezi kabul edilir ve puanların normal dağılım gösterdiği söylenir (Alpar, 2012).

Tablo 7

Kontrol Grubunun Bilişsel Alan, Alttan Servis Atma, Manşet, Parmak Pas ve Oyun Performansı Ön Test Puanlarının Normallik Testi

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	p
Bilişsel Alan Ön test	,252	10	,071
Servis Ön test	,133	10	,200
Parmak Pas Ön test	,246	10	,088
Manşet Pas Ön test	,179	10	,200
Oyun Performansı Ön test	,192	10	,200

Tablo 7’de, puan dağılımlarının normallik varsayımına uygun olup olmadığını incelemek amacıyla Shapiro - Wilk yöntemi kullanılmıştır. Bulunan p değerleri 0,05 değerinden büyük olduğu durumda H_0 hipotezi kabul edilir ve puanların normal dağılım gösterdiği söylenir (Alpar, 2012).

Verilerin analizinde Bağımlı ve Bağımsız örneklem T-test ve One Way ANOVA’dan yararlanılmıştır. One Way ANOVA analizi sonucunda ortaya çıkan farklılığın belirlenmesinde TUKEY testi kullanılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, uygulama ve kontrol grubuna uygulanan ön test ve son test puanlarına ilişkin bulgulara ve yorumlara yer verilmiştir.

Tablo 8

Uygulama Grubunun Bilişsel Alan Ön test-Son test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

Beceri	N	$\bar{X}$	Ss	t	p
Bilişsel Alan Ön test	9	8,11	2,027	3,591	0,007
Bilişsel Alan Son test	9	10,22	1,092		

Uygulama grubunda yer alan öğrencilerin Bilişsel Alan seviyelerine ilişkin ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olup olmadığı Bağımlı Gruplar için t Testi ile incelenmiştir. Tablo 8'e göre, uygulama grubundaki öğrencilerin Bilişsel Alan ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmüştür ($t_{(8)}$: 3,591; $p < 0,05$). Bu bulgu, Taktik Oyun Yaklaşımı Programı'nın öğrencilerin Bilişsel Alan düzeylerine olumlu katkı sağladığı şeklinde yorumlanabilir.

Araştırmada Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli ile ders işleyen deney gurubu öğrencilerinin değerlendirmeleri; McPherson ve French (1991), Şahin (2007) Dinç (2008)' in yapmış oldukları araştırma sonuçları ile paralellik göstermektedir.

McPherson ve French (1991) yaptıkları çalışmada derslerini bir gruba geleneksel beceri öğretimi temelli diğer gruba ise TOYA temelli işlemişlerdir. Dersler sonucunda, Taktik Oyun Yaklaşımı grubunun karmaşık taktik tepkileri ürettiği ve planladığı sonucuna ulaşmışlardır. Bu durumda çalışmamıza paralel olarak Taktik Oyun Yaklaşımının, bilişsel düzeyde gelişime neden olduğunu göstermektedir. Şahin (2007) hentbol öğretim yönteminde Taktik Oyun Yaklaşımının etkisini incelediği çalışmasında TOYA Öğretim Modeli uygulanan grubun bilişsel alan ön test-son test puanları arasında anlamlı bir fark

bulmuştur. Dinç (2008) voleybol oyunun öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının Erişmeye etkisini incelediği çalışmada benzer şekilde iki öğretim yaklaşımını karşılaştırmıştır. TOYA Öğretim Yönteminin ön test-son test puanları çalışmamıza paralel olarak anlamlı bir şekilde gelişme göstermiştir. Bulgularımız bu üç çalışma ile benzerlik göstermektedir.

Tablo 9

Uygulama Grubunun Altın Servis Atma, Manşet ve Parmak Pas Ön test-Son test

Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

	N	$\bar{X}$	Ss	t	P
Servis Ön test	9	18,55	6,747	2,930	0,019
Servis Son test	9	22,77	3,961		
Parmak Pas Ön test	9	29,00	6,442	3,062	0,016
Parmak Pas Son test	9	38,88	6,450		
Manşet Ön test	9	27,77	11,278	7,265	0,000
Manşet Son test	9	35,66	8,774		

Uygulama grubunda yer alan öğrencilerin Servis atma, Manşet ve Parmak pas düzeylerine ilişkin ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olup olmadığı Bağımlı Gruplar için t Testi ile incelenmiştir. Tablo 9 incelendiğinde, uygulama grubundaki öğrencilerin Servis atma, Manşet ve Parmak pas ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir (Servis $t_{(8)}$: 2,930; $p < 0,05$, Parmak Pas $t_{(8)}$: 3,062; $p < 0,05$, Manşet Pas $t_{(8)}$: 7,265; $p < 0,05$). Elde edilen bu bulgu, Taktik Oyun Yaklaşımı Programı'nın öğrencilerin Servis atma, Manşet ve Parmak pas becerilerini geliştirmeye katkı sağladığı şeklinde ifade edilebilir.

Araştırmada Taktik Oyun Yaklaşımı modeli ile ders işleyen deney grubu öğrencilerinin değerlendirmeleri; Rink, French ve Graham (1996), Turner ve Martinek (1999), Chatzopoulos, Tsorbatzoudis ve Drakou (2006), Tuzcuoğlu (2006) ve Dinç (2008)' in yapmış oldukları araştırma sonuçları ile paralellik göstermektedir.

Rink, French ve Graham (1996)' nın araştırma sonuçlarına göre Taktik Oyun Yaklaşımı ile eğitim alan grup hem beceri hem de taktik açıdan olumlu yönde gelişmiştir. Turner ve Martinek (1999) Taktik Oyun Yaklaşımı ile çim hokeyi öğretmeye çalıştıkları çalışmalarında TOYA grubunun devinisel alan becerilerinin geliştiğini gözlemlemişlerdir. Chatzopoulos, Tsorbatzoudis ve Drakou (2006) 12-13 yaş gurubunda 52 öğrenciye 15 derste futbol öğretmişlerdir. Bir gruba teknik eğitim yaklaşımını kullanarak diğer gruba da TOYA öğretim yöntemini kullanarak dersleri işlemişlerdir. Araştırma sonucunda iki grupta da

beceri gelişimi anlamlı olarak artmıştır. Tuzcuoğlu (2006) tarafından yapılan Taktik Oyun Yaklaşımı' nın tenis öğretimi üzerine etkisi konulu çalışmasında araştırmancın beceri analizi bulgularına bakıldığında; deney grubunun forehand, backhand ve servis beceri analizi ön test-son test değerleri arasında, son testler lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Deney grubu öğrencilerinin giriş ve çıkış davranışları karşılaştırıldığında anlamlı bir yükselme kaydedildiği belirtilmiştir. Dinç (2008) voleybol oyununun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının erişiyeye etkisini incelediği çalışmasında benzer şekilde iki öğretim yaklaşımını karşılaştırmıştır. TOYA uygulanan grubun devinışsel alan ön test-son test puanları çalışmamıza paralel olarak anlamlı bir şekilde gelişme göstermiştir.

Tablo 10

Kontrol Grubunun Bilişsel Alan Ön test-Son test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

Beceri	N	$\bar{X}$	Ss	t	P
Bilişsel Alan Ön test	10	9,20	2,043	6,091	0,000
Bilişsel Alan Son test	10	10,50	1,840		

Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin Bilişsel Alan seviyelerine ilişkin ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olup olmadığı Bağımlı Gruplar için t Testi ile incelenmiştir. Tablo 10' a göre, kontrol grubundaki öğrencilerin Bilişsel Alan ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmüştür ($t_{(9)}$: 6,091; $p<0,05$). Analiz sonuçları, Geleneksel Öğretim Programı'nın öğrencilerin Bilişsel Alan düzeylerine olumlu katkı sağladığı şeklinde değerlendirilebilir.

Şahin (2007) yaptığı çalışmada Taktik Oyun Yaklaşımı kullanılmayan grubun bilişsel alan ön test-son test puanları arasında anlamlı fark bulmuştur. Kontrol grubu öğrencilerinin bilişsel alan testi bakımından, ön test-son test puanları arasında anlamlı bir fark vardır. Dinç (2008) yaptığı benzer bir çalışmada geleneksel öğretim yaklaşımı uygulanan grubun bilişsel alan ön test-son test sonuçlarında anlamlı bir fark bulmuştur. Bulgularımız bu çalışmalar ile paralellik göstermektedir.

Tablo 11

Kontrol Grubunun Altan Servis, Manşet ve Parmak Pas Ön test-Son test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

Beceri	N	$\bar{X}$	Ss	t	P
Servis Ön test	10	19,70	5,313	1,830	0,100
Servis Son test	10	22,00	4,027		
Parmak Pas Ön test	10	25,40	8,167	5,616	0,000
Parmak Pas Son test	10	32,90	5,216		
Manşet Ön test	10	31,80	11,053	0,545	0,599
Manşet Son test	10	30,40	10,553		

Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin Servis atma, Manşet ve Parmak pas düzeylerine ilişkin ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olup olmadığı Bağımlı Gruplar için t Testi ile incelenmiştir. Tablo 8’de, kontrol grubundaki öğrencilerin Servis atma ve Manşet pas ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir (Servis $t_{(9)}$: 1,830; $p>0,05$, Manşet Pas $t_{(9)}$: 0,545; $p>0,05$). Bunun yanında kontrol grubunda yer alan öğrencilerin parmak pas ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir (Parmak Pas $t_{(9)}$: 5, 616; $p<0,05$). Araştırmanın bu bulgusu, Geleneksel Öğretim Programı’nın öğrencilerin parmak pas becerilerini geliştirmeye katkı sağladığı, Servis atma ve Manşet pas becerileri üzerinde ise herhangi bir olumlu etki yaratmadığı şeklinde yorumlanabilir.

Chatzopoulos, Tsorbatzoudis ve Drakou (2006), bir gruba teknik öğretim diğer gruba ise TOYA ile 15 ders işlemiş ve futbol eğitimi vermişlerdir. Çalışmaya 12-13 yaşları arasında 72 öğrenci katılmıştır. Çalışma performansı ve motivasyonu incelemek amacıyla yapılmıştır. Çalışma sonucunda her iki grupta da beceri düzeyinde bir gelişme görülmemiştir. Tuzcuoğlu (2006), “Taktik Oyun Yaklaşımının tenis oyunu üzerine etkisi” isimli çalışmayı yapmıştır. Araştırmaya 16 üniversite öğrencisi katılmıştır. Bir gruba geleneksel beceri öğretimi, diğer gruba ise TOYA temelli 4 hafta ders işlenmiştir. Çalışmada öğrencilerin beceri analiz ve maç analizi değerleri açısından gelişim durumlarına bakılmıştır. Beceri analizi sonucunda iki grupta da bir fark görülmemiştir. Şahin (2007), “hentbol öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının etkisi” isimli çalışmada ilköğretim düzeyinde 26 erkek öğrenciye geleneksel beceri öğretimi yaklaşımı ve TOYA yaklaşımı içeren 18 ders işlemiştir. İki grubun hentbol oyununa ilişkin bilişsel, devinişsel alan becerileri ve oyun performansları değerlendirilmiştir. Değerlendirme sonucunda her iki grupta devinişsel alanda ilerleme göstermiştir fakat iki grup arasında anlamlı bir fark

görülmemiştir. Bulgularımız bu sonuçlarla paralellik göstermektedir. Parmak pas testinde çıkan anlamlı farkı şu şekilde açıklayabiliriz: çocukların voleybol oynamaya küçük yaşta başlamaları ve ilk uyguladıkları tekniğin parmak pas olmasından dolayı parmak pas gelişim süreçleri diğer tekniklerin gelişimine nazaran daha hızlı gelişim göstermiş olabilir.

Tablo 12

Uygulama ve Kontrol Grubunun Bilişsel Alan Son test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

Beceri	Grup	N	$\bar{X}$	Ss	T	P
Bilişsel Alan Son test	Uygulama	9	10,22	1,092	0,394	0,699
	Kontrol	10	10,50	1,840		

Uygulama ve Kontrol grubundaki öğrencilerin Bilişsel Alan seviyelerine ilişkin son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Bağımsız Gruplar için t Testi ile karşılaştırılmıştır. Tablo 11’de görüldüğü gibi, uygulama ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin Bilişsel Alan son test puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($t_{(17)}$: 0,394; $p>0,05$). Ancak uygulama grubu ($X:10,22$) ve kontrol grubunun ($X:10,50$) Bilişsel Alan düzeylerine ait ortalama puanları dikkate alındığında, kontrol grubu lehine anlamlı olmayan bir farklılık görülmüştür. Bu sonucun anlamlı çıkmamasının bir sebebi de öz eleştiri yapacak olursam; testi uyguladığım yaş grubuna bilişsel alan sorularının zor gelmiş olması olabilir. Uyguladığım sorular 10-11 yaş grubu ve daha altındaki öğrenciler için daha fazla resim, karikatür vb. içerik içeren şekle dönüştürülerek uygulanabilirdi.

Şahin (2007) hentbol öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının etkisi isimli çalışmasında ilköğretim düzeyinde 26 erkek öğrenciye 18 ders işlemiştir. Bir gruba geleneksel beceri öğretimi diğer gruba ise TOYA yaklaşımli ders programı uygulamıştır. Verilerin analizi sonucunda her iki grubun hentbol oyununa ilişkin bilişsel alan düzeyleri gelişmiştir ancak iki grup arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. İplikçi (2009), Basketbol oyun öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının erişiyeye etkisi adlı çalışmasında 36 üniversite öğrencisine, geleneksel beceri öğretimi yaklaşımı ve TOYA yaklaşımı temelli 6 ders işlemiştir. Verilerin analizi sonucunda her iki grubunda bilişsel alan ön test-son test sonuçları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bulgularımız bu çalışmalar ile paralellik göstermektedir.

Tablo 13

Uygulama ve Kontrol Grubunun Altta Servis Atma, Manşet ve Parmak Pas Son test Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

Beceri	Grup	N	$\bar{X}$	Ss	T	P
Servis Son test	Uygulama	9	22,77	3,961	0,424	0,677
	Kontrol	10	22,00	4,027		
Manşet Son test	Uygulama	9	35,66	8,774	1,175	0,256
	Kontrol	10	30,40	10,553		
Parmak Pas Son test	Uygulama	9	38,88	6,450	2,236	0,039
	Kontrol	10	32,90	5,216		

Uygulama ve Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin Servis atma, Manşet ve Parmak pas düzeylerine ilişkin son test puanları arasında anlamlı fark olup olmadığı Bağımsız Gruplar için t Testi ile incelenmiştir. Tablo 13 incelendiğinde, uygulama ve kontrol grubundaki öğrencilerin Servis atma ve Manşet pas son test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür (Servis $t_{(17)}$: 0,424; $p>0,05$, Manşet Pas $t_{(17)}$: 1,175; $p>0,05$). Diğer taraftan uygulama ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin parmak pas son test puanları arasında anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir (Parmak Pas $t_{(17)}$: 2,236; $p<0,05$). Araştırmanın bu bulgusu, Taktik Oyun Yaklaşımı Programı'nın, Geleneksel Öğretim Programı'na göre öğrencilerin parmak pas becerilerini geliştirme açısından daha etkili olduğu şeklinde ifade edilebilir.

Chatzopoulos, Tsorbatzoudis ve Drakou (2006) yaptıkları çalışmada bir gruba teknik öğretim ile diğer gruba ise TOYA ile 15 ders işlemiş ve futbol eğitimi vermişlerdir. Çalışmaya 12-13 yaşları arasında 72 öğrenci katılmıştır. Çalışma, performansı ve motivasyonu incelemek amacıyla yapılmıştır. Her iki grupta da beceri düzeyinde anlamlı bir fark görülmemiştir. Ancak TOYA işlenen grubun içsel motivasyonunun diğer gruba göre arttığı gözlenmiştir. Şahin (2007) tarafından yapılan çalışmaya ilköğretim düzeyinde 26 erkek öğrenci katılmıştır. Geleneksel beceri öğretimi yaklaşımı ve TOYA temelli 18 ders işleyen iki grubun hentbol oyununa ilişkin devinışsel alan becerileri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir. Bulgularımız bu sonuçlar ile paralellik göstermektedir.

Tablo 14

Uygulama ve Kontrol Grubunun Oyun Performanslarına İlişkin t Testi Sonuçları

Beceri	Grup	N	$\bar{X}$	Ss	T	p
Oyun Performansı	Uygulama	9	29,3333	1,154	16,617	0,000
	Kontrol	10	13,6667	1,135		

Uygulama ve Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin Oyun Performansları arasında anlamlı fark olup olmadığı Bağımsız Gruplar için t Testi ile incelenmiştir. Tablo 14'e göre, uygulama ve kontrol grubundaki öğrencilerin Oyun Performansları arasında uygulama grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmüştür ($t_{(17)}: 16,617; p<0,05$). Araştırmanın bu bulgusu, Taktik Oyun Yaklaşımı Programı'nın, Geleneksel Öğretim Programı'na göre öğrencilerin Oyun Performans düzeyleri üzerine daha olumlu katkı sağladığı şeklinde söylenebilir.

Araştırmada Oyun Performansı sonuçları; Turner ve Martinek (1999), Nevet, Rovengo, Babiarz ve McCaughtry (2001), Tailler, Musch, Lanoo ve Voorde (2003), Chatzopoulos, Tsorbatzoudis ve Drakou (2006), Şahin (2007) ve Dinç (2008)' in yaptıkları çalışmalarla paralellik göstermektedir.

Turner ve Martinek (1999) yaptıkları çalışmada çim hokeyi öğretiminde; birinci gruba eğitim vermemiş, ikinci gruba teknik eğitim yaklaşımı ile eğitim vermiş, üçüncü gruba ise TOYA ile eğitim vermiştir. Çalışma sonucunda; TOYA'nın uygulandığı grup, karar verme becerilerinde, top kontrol ve pas uygulama skorlarında diğer iki gruptan daha yüksek değerler almışlardır. Başka bir çalışmada Nevet, Rovengo, Babiarz ve McCaughtry (2001), farklı beceri düzeyine sahip öğrencilerden oluşan bir gruba TOYA ile diğer bir gruba da teknik temelli geleneksel yaklaşımı kullanarak basketbol öğretmişlerdir. Çalışma sonucu yapılan değerlendirmede, karar verme becerileri açısından TOYA kullanan grup geleneksel yöntemi kullanan gruptan istatistiksel anlamda farklı bulunmuştur. Tailler, Musch, Lanoo ve Voorde (2003) ise 10-11 yaş gurubundaki öğrencilere iki grup halinde basketbol öğreterek karar verme becerileri arasındaki farkı incelemişlerdir. Birinci grup TOYA ile dersleri işlerken diğer grupta dersler geleneksel yöntem kullanılarak işlenmiştir. Sonuçlara bakıldığında TOYA ile ders işleyen grubun diğer gruba göre anlamlı olarak daha yüksek puanlar aldığı görülmüştür. Benzer bir çalışmada futbol öğretiminde Chatzopoulos, Tsorbatzoudis ve Drakou (2006) tarafından yapılmıştır. Bir gruba teknik eğitim yaklaşımı kullanılarak diğer gruba ise TOYA kullanılarak eğitim verilmiştir. Karar verme, destekleme

ve öğrenci motivasyonu açısından TOYA grubu diğer gruptan anlamlı derecede fazla gelişim göstermiştir. Bu sonuç bizim bulgularımızı desteklemektedir. Şahin (2007) yaptığı çalışmada 2 gruba hentbol eğitimi vermiştir. Bir gruba geleneksel beceri öğretimi yaklaşımı ile ders işlerken diğer gruba TOYA ile eğitim vermiştir. Çalışma sonucunda yapılan oyun performansı değerlendirmesinde TOYA grubu lehine anlamlı bir fark bulmuştur. Dinç (2008) yaptığı çalışmada bir gruba geleneksel öğretim yaklaşımı ile diğer gruba ise TOYA ile voleybol eğitimi vermiştir. Araştırma sonucunda yaptığı oyun performansı değerlendirmesinde TOYA lehine anlamlı bir fark bulmuştur.

Wright, McNeil ve Fry (2005); Taktik Oyun Yaklaşımı ile yapılan derslerin öğrencinin öğrenme seviyesini ve derse ilgisini olumlu yönde etkilediği belirtilmiştir. Bulgularımız yukarıda bahsettiğimiz tüm çalışmalar ile paralellik sergilemektedir.

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, öncelikle araştırma bulgularına dayalı olarak elde edilen sonuçlar ve ileride yapılacak olan çalışmalara ilişkin öneriler maddeler halinde listelenmiştir.

5.1. Sonuç

Araştırma bulgularına dayalı olarak elde edilen sonuçlar aşağıda listelenmiştir.

1. Taktik oyun yaklaşımı modeli ve Geleneksel Öğretim Modeli ile mini voleybol derslerini işleyen öğrencilerin bilişsel alan gelişimlerinde ön test ve son test puanları arasında son testler lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir. Her iki modelde öğrencilerin mini voleybol bilgilerinde artış sağlamıştır.
2. Taktik oyun yaklaşımı modeli ve geleneksel öğretim modeli ile mini voleybol derslerini işleyen öğrencilerin bilişsel alan erişim düzeyleri arasında anlamlı bir fark elde edilmemiştir. Bilişsel Alan düzeylerine ait ortalama puanları dikkate alındığında, kontrol grubu lehine anlamlı olmayan bir farklılık görülmüştür.
3. Taktik Oyun Yaklaşımı ile mini voleybol derslerini işleyen öğrencilerin alttan servis atma, manşet pas ve parmak pas ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir. Taktik Oyun Yaklaşımı Programı'nın öğrencilerin alttan servis atma, manşet pas ve parmak pas becerilerinin gelişmesine katkı sağladığı görülmüştür.
4. Geleneksel Öğretim Modeli ile mini voleybol derslerini işleyen öğrencilerin alttan servis atma ve manşet pas ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmemiştir. Bunun yanında kontrol grubunda yer alan öğrencilerin parmak pas ön test ve son test puanları arasında anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir. Araştırmanın bu bulgusu, Geleneksel Öğretim Programı'nın öğrencilerin

parmak pas becerilerini geliştirmeye katkı sağladığı, alttan servis atma ve manşet pas becerileri üzerinde ise herhangi bir olumlu etki yaratmadığını ortaya koymuştur.

5. Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli ve Geleneksel Öğretim Modeli ile mini voleybol derslerini işleyen öğrencilerin alttan servis ve manşet pas son test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark elde edilememiştir. Diğer taraftan Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli ile mini voleybol derslerini işleyen öğrencilerin parmak pas son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir. Taktik Oyun Yaklaşımı Programı'nın, Geleneksel Öğretim Programı'na göre öğrencilerin parmak pas becerilerinin gelişimi açısından daha etkili olduğu görülmüştür.
6. Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli ve Geleneksel Öğretim Modeli ile mini voleybol derslerini işleyen öğrencilerin Oyun Performansları arasında Taktik Oyun Yaklaşımı Grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Araştırmanın bu bulgusu, Taktik Oyun Yaklaşımı Programı'nın, Geleneksel Öğretim Programı'na göre öğrencilerin Oyun Performansı düzeyleri üzerine daha olumlu katkı sağladığı şeklinde ifade edilebilir.

5.2. Öneriler

Bu bölümde; ileride yapılacak olan çalışmalara ilişkin öneriler listelenmiştir.

1. Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli; mini voleybol dışında farklı branşlar üzerinde uygulanabilir.
2. Derslerinde Taktik Oyun Yaklaşımı Modelini kullanan öğretmenlerin model ile ilgili görüşlerini belirlemek amaçlı nitel çalışmalar yapılabilir.
3. Öğrencilerin, Taktik Oyun Yaklaşımı Modelinin kullanıldığı derslerdeki model ile ilgili görüşlerini belirlemeye yönelik nitel çalışmalar yapılabilir.
4. Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli; farklı yaş gruplarında ve sınıf düzeylerinde uygulanabilir.
5. Taktik Oyun Yaklaşımı Modeli ile diğer öğretim modellerinin etkisi karşılaştırılabilir.
6. Taktik oyun yaklaşımı Modelinin; cinsiyet üzerindeki etkileri araştırılabilir.

7. Mini voleybolda, Taktik oyun yaklaşımı ve Geleneksel Öğretim Yaklaşımı uygulanan gurupların erişİ düzeylerine bakıldıktan sonra, yapılan çalışmanın ne kadar kalıcı olduğuna bakılabilir.
8. Bilişsel alan soruları çalışmanın yapıldığı yaş grubuna uygun olarak düzenlenebilir. Uygulamış olduğumuz bilişsel alan soruları 10-11 yaş grubu için daha anlaşılır olabilmesi için daha fazla resim, karikatür vb. görsel içeriklerden oluşturulabilir.





KAYNAKLAR

- Alison, S., Thorpe, R. (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), 9-13
- Alpar, R. (2012). *Spor, sađlık ve eđitim bilimlerinden örneklerle uygulamalı istatistik ve geçerlilik-güvenilirlik*. Ankara: Detay.
- Bailey, L. (1982). Netball: Are we playing the game? action. *British Journal of Physical Education*, 13(5), 135.
- Barleth, J., Lynn, S., Davis, K., & Pell, J. (1991). Development of a volleyball skills test battery. *JOPERD*, (2), 19-21.
- Bunker, D., & Thorp, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of physical education*, 18(1), 5-16.
- Güneş, B. (2017). *Basketbol ünitesinde taktik oyun yaklaşımının lise öğrencilerinin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor erişi düzeylerine etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Burrows, L. (1986). *A teacher's reactions. Rethinking games teaching*. Loughborough, UK: Loughborough University, 45-52.
- Chatzopoulos, D., Tsorbatzoudis, H., Drakou, A. (2006). Combinations of technique and games approaches: effects on game performance and motivation. *Department of Physical Education and Sport Science, Aristotle University of Thessaloniki, Greece*, 50, 158-169.
- Çelen, A. (2012, Mart). *Spor eğitimi modeli ile işlenen voleybol derslerinin öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor erişi düzeylerine etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- DeCorby, K., Halas, J., Dixon, S., Wintrup, L., & Jansen, H. (2005). Classroom Teachers and the challenges of delivering quality physical education. *The Journal of Educational Research*, 98, 208-221.
- Demirhan, G. (2006). *Spor eğitiminin temelleri*. Ankara: Bağırhan, 32.
- Dinç G. (2008). *Voleybol oyununun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının erişkiye etkisi*. Bitirme Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Spor Bilimleri ve Teknolojisi Yüksek Okulu, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Ankara.
- Ellis, M. (1987). *Making and shaping games*. In *rethinking games teaching*. University of Technology, Loughborough, 61-65.
- French, K., Werner, P., Taylor, K., Hussey, K., & Jones, J. (1991). The effects of a six-week until of tactical, skill or combined tactical and skill instruction on badminton performance of ninthgrade students. *Journal of Teaching in Physical Education*, 15, 439-463.
- Griffin, L., & Butler, J. (2005). Teaching games for understanding – theory research and practice. Champaign Illinois: *Human Kinetics*, 233-238.
- Griffin, L., Mitchell, A., & Oslin, L. (1997). A tactical games approach teaching sports consepts and skills.Champaing, IL: *Human Kinetics*, 6-16.
- Griffin, L., Mitchell, A., & Oslin, L. (1997). *Teaching sport consepts and skills: A tactical games approach*. Champaing, IL: *Human Kinetics*.
- Griffin, L., Oslin, L., & Mitchell, A. (1998). The game performance assesment Instrument (GPAI): Development and prelminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, (17), 231-243.
- Hopper, T. (2007, haziran 22). Teaching games centred games using prograssive principles of play. <http://www.educ.univ.ca/Faculty/thopper/index.htm> sayfasından erişilmiştir.
- İplikçi, M. (2009). *Basketbol oyununun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının erişkiye etkisi*. Bitirme Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Spor Bilimleri ve Teknolojisi Yüksek Okulu, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Ankara.
- Karaasar, N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel.

- Kocaoğlu, M. D. (2010). *Mini voleybol öğretiminde taktik oyun yaklaşımının erişiyeye etkisi*. Lisans Bitirme Projesi. Hacettepe Üniversitesi Spor Bilimleri ve Teknolojisi Yüksek Okulu, Ankara.
- McGee, R., & Farrow, A. (1987). *Test questions for physical education activities*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- McPherson, S., & French, K. (1991). Changes in cognitive strategy and motor skill in tennis. *Journal of Sports and Exercise Psychology*, 13, 26-41.
- Metzler, M. (1999). Instructional models for physical education. *United States of America: Prentice*, 159, 351-366.
- Metzler, M. (2005). *Instructional models for physical education*. Arizona: Holcomb Hathaway, 401-438.
- Mitchell, S.A., Oslin, J.L., Griffin, L.L. (2002). *Sport foundation for elementary physical education a tactical games approach*. United States of America: Human Kinetics, 13.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (2009). *Beden eğitimi öğretimi*. (E. Tüzemen, Çev. ve G. Demirhan, Düz.) Ankara: Ankara Spor.
- Nevet, M., Rovengo, I., Babiarz, M., & 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.
- Newton, L., & Newton, D. (2005). Can elementary textbooks help teachers teach physical education for understanding. *International Journal of Physics Education*, 42(1), 26-34.
- Pritchard, T. (2004). Effects of a curricular model on skill development, knowledge and game performance. *School of Physical Education Teacher Education*, Morgantown.
- Rink, J. (1998). *Teaching concepts and content-specific. Teaching Physical Education for Learning*. Boston: WCB McGraw Hill, 281-292.
- Rink, J., French, K., & Tjeerdsma, B. (1996). Foundations for learning and instruction of sport and games. *Journal of Teaching in Physical Education*, 15, 399-417.
- Şahin, R. (2007). *Hentbol öğretiminde taktik oyun yaklaşımının etkisi*. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Savaş, D., İnal, A., & Taşgın, Ö. (2003). *Özel öğretim sınıflarında beden eğitimi dersi öğretim programının öğretmen görüşleri ile değerlendirilmesi*. 3. Ulusal Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Olimpik Eğitim ve Spor Kültürü Sempozyumunda sunulmuş bildiri, Bursa Tayyare Kültür Merkezi, Bursa.
- Siedentop, D., & Tannehill, D. (2000). *Developing teaching skills in physical education*. Fourth Edition. USA: Mayfield.
- Silverman, S., & Enis, C.D. (2003). *Student learning in physical education*. Second Edition. United States of America: Human Kinetics.
- Spor Eğitim Gurubu. (13-14 Ocak 2007). *Beden eğitimi ve spor öğretiminde yeni yaratıcı yaklaşımlar sempozyum kitabı*. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi Kongre Merkezi, 9-31.
- Spor Eğitim Gurubu. (30-31 Ocak 2009). *Beden eğitimi ve spor öğretiminde yeni yaklaşımlar: Öğretim modelleri ve güncel araştırmalar sempozyum kitabı* Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Tiryaki, Ş. (2001). *Oyunlarla mini voleybol*. Ankara: Türkiye Voleybol Federasyonu.
- Taborsky, F., Tuma, M., & Zahalka, F. (1999). Characteristic of womens jumpshot in handball. *Hendball periodical*, 1, (2), 24-28.
- Tallir, I., Musch, E., Lanoo, K., & Voorde, J. (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, 108-113.
- Tally, T. (2006). *Tick/tally system form- Creator Dr Tim Hopper (2003)-PE-117 Performance and Analysis*. Victoria University: www.educ.uvic.ca/faculty/thopper/Web sayfasından erişilmiştir.
- Tamer, K., & Pulur, A. (2001). *Beden eğitimi ve sporda öğretim yöntemleri*. Ankara: Ada.
- Thorpe, R. (1983). An understanding approach to the teaching of games. *Bulletin of Physical Education*, 1(19), 12-19.
- Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (1986). A demonstration of a different focus. In R. Thorpe, D. Bunker and L. Almond (Eds.), *Rethinking games teaching*. University of Technology, Loughborough, 17-24.

- Turner, A., & 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.
- Tuzcuoğlu, S. (2006). *Taktik oyun yaklaşımının tenis öğretimi üzerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Tvf.org.tr (2017, mart 4). *Mini voleybol oyun kuralları*: tvf.org.tr/webroot/img/uploads/MHK/belgeler/3%20%20M%C4%B0N%C4%B0%20VOLEYBOL%20OYUN%20KURALLARI.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Werner, P., & Almond, L. (1990, April). Models of games education. *Journal of Physical Education Recreation and Dance*, *JOPERD* 61, (4), 23-27.
- Werner, P., Bunker, D., & Thorpe, R. (1996). Teaching games for understanding: evolution of a model. *Journal of Physical Education*, 67, 28-33.
- Wright, S., McNeill, M., Fry, J., & Wang, J. (2005). Teaching teachers to play and teach games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 10, (1), 61-82.



EKLER



Ek 1. Anket Formu

ADI-SOYADI:

Aşağıda mini voleybol oyununa ilişkin bilgilerinizi saptamak amacı ile hazırlanmış 15 sorudan oluşan bir test bulunmaktadır. Soruları dikkatlice okuyarak sizce en doğru olan bir seçeneği işaretleyiniz. Süreniz 20 dakikadır. Başarılar.

Katılıminız için teşekkür ederim.

1. Oyun içerisindeki temel hücum deseni hangisidir?
 - a. Manşet pas- parmak pas- smaç *
 - b. Manşet pas- manşet pas- parmak pas
 - c. Parmak pas- smaç- blok
 - d. Servis-parmak pas-smaç
2. Mini voleybol oyun alanının eni ve boyu hakkında aşağıda verilenlerden hangisi doğrudur?
 - a. Boyu 6 metre, eni 6 metredir.
 - b. Boyu 18 metre, eni 9 metredir.
 - c. Boyu 12 metre, eni 6 metredir.*
 - d. Boyu 18 metre, eni 6 metredir.
3. Mini voleybol Türkiye’de kimin bünyesinde bulunmaktadır?
 - a. TVF*
 - b. THV
 - c. GSGM
 - d. MEB
4. Şekildeki oyuncu manşet pas uygulanmaktadır. Oyuncunun yaptığı hata nedir?



- a. Topa temas ettiği yer *
- b. Kalça ve diz açıları
- c. Ön ve arka ayak açıklığı pozisyonu
- d. Dirsekleri gergin ve elleri birlikte tutması

5. Parmak pasın temel kullanım amacı nedir?
 - a. Topu rakip sahaya atmak
 - b. Smaç için pas atılmasını sağlamak*
 - c. Servis karşılamak
 - d. Sayı almak için etkili vuruş yapmak
6. Müsabaka mini voleybol' unda oyun alanı içerisinde her bir takımda kaç tane oyuncu yer alır?
 - a. 3
 - b. 4*
 - c. 5
 - d. 6
7. Müsabaka Mini Voleybolunda bir takım oyuna kaç oyuncu ile başlamak zorunludur?
 - a. 7
 - b. 5
 - c. 9
 - d. 8*
8. Mini voleybolda oyundan ilk çıkacak olan oyuncunun numarası nedir?
 - a. 2
 - b. 4
 - c. 1*
 - d. 3
9. Servisten doğrudan sayı alınmasına ne denir?
 - a. Aldatma
 - b. Ace*
 - c. Net
 - d. Blok
10. Topu oyuna sokan vuruşa ne denir?
 - a. Servis *
 - b. Manşet
 - c. Baş üstü pas
 - d. Smaç
11. Bir oyuncunun topa arka arkaya iki kez vurmasına ne denir?
 - a. Çift hava
 - b. Çift vuruş*
 - c. File
 - d. Servis tekrarı
12. Alttan servis kullanmanın temel nedeni nedir?
 - a. Topa vurmak için çok fazla kuvvet gerektirmemesi
 - b. Karşılamak için en aldatici servis olması
 - c. Karşılamak için en zor servis olması
 - d. En kolay öğrenilen servis olması *

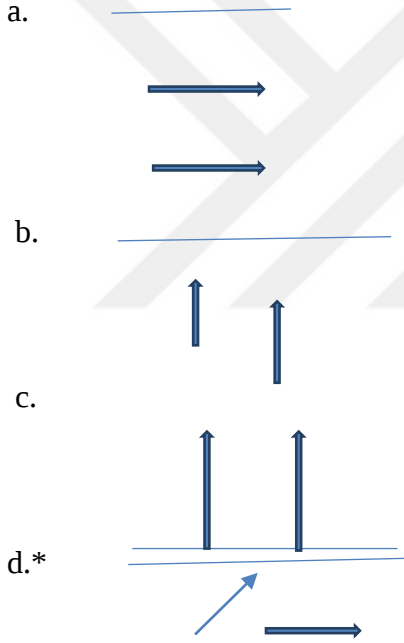
13. Genellikle servis karşılayan takımda büyük zorluk yaratan servis atış hangisidir?

- a. Oyun alanının ön yarı sahasına atılan servis
- b. Oyun alanının arka yarı sahasına atılan servis
- c. Oyun alanının arka köşelerine atılan servis*
- d. Oyun alanını ortasına atılan servis

14. Servis kullanırken sıklıkla kullanılan hangisidir?

- a. Parmak pas
- b. Manşet pas *
- c. Planjön
- d. Blok

15. Alttan servis atarken bir oyuncu nasıl durmalıdır? (Her ok bir ayağının yönünü ve durumunu göstermektedir).



Ek 2. Geleneksel Öğretim Yaklaşımlı Ders Programı

Ders 1

21.05.2016

Hedefler: Mini voleybol hakkında kısa bilgi verilmesi

Parmak pas becerisinin öğretilmesi

Araç-gereç: Mini Voleybol seti ve topları

İşleniş: 40dk

Giriş (3dk): öğrencilerin derse hazır olması, sıraya geçilmesi ve işlenecek ders hakkında bilgi verilmesi

Isınma (4dk):

1. Öğrencilerin ikiyeşerli sıra olması ve saha etrafında 2 tur koşarak ısınmaları
2. Öğretmen kontrolünde ısınmaya yönelik egzersizlerin yapılması

Esas evre (30dk)

1. Öğrenciler ikiyeşerli eş olur ve her gruba bir adet top verilir.
2. Öğretmen, öğrencilere parmak pas tekniğini gösterir ve açıklar.
3. Eşler belirlenen alana karşılıklı yerleştirilir.
4. Eşler yakın mesafede parmak pas yaparlar.
5. Eşlerden biri yüksek pas atarken diğer eş paralel pas atar.
6. Eşlerden biri sabittir, diğer eş uzun ve kısa atılan toplara öne ve geriye deplase olur.
7. Öğretmen bu alıştırmalar yapılırken tüm öğrencileri gözlemler ve hatası olan öğrencilere geri bildirimde bulunur.
8. Dersin sonunda işlenen parmak pas becerisini pekiştirmek için kısa bir oyun oynatılır. Öğrenciler eşit şekilde kurulan mini voleybol sahasının 2 yarısına eşit şekilde ayrılır. Öğrenciler fileye dönüktür, tek sıra halindedir ve herkesin hedefi karşısındaki alandır. Sırası gelen öğrenci topu karşı tarafa parmak pas tekniği ile gönderir. Her öğrencinin topa bir kez dokunma hakkı vardır. Her öğrenci atış yaptıktan sonra kendi sırasının arkasından geçer. Topun dışarı atılması, rakibin topu karşılayamaması ya da topun fileye takılması durumunda karşı takım 1 puan kazanır. Verilen süre içerisinde en çok puan toplayan takım oyunu kazanır.

Değerlendirme: 3dk

Öğretmen parmak pasta yapılan hatalardan bahseder, becerinin pozisyonunu öğrencilere tekrar gösterir, bir dahaki ders hakkında bilgi verir ve ders sonlandırılır.

Ders 2
22.05.2016

Hedefler: Servis karşılama (manşet pas) becerisinin öğretilmesi

Araç-gereç: Mini Voleybol seti ve topları

İşleniş: 40dk

Giriş(3dk): öğrencilerin derse hazır olması, sıraya geçmesi ve 1 önceki derste işlenen parmak pas konusunun tekrar edilmesi ve işlenecek ders hakkında bilgi verilmesi

Isınma (4dk):

1. Öğrencilerin ikiyeşerli sıra olması ve saha etrafında 2 tur koşarak ısınmaları
2. Öğretmen kontrolünde ısınmaya yönelik egzersizlerin yapılması

Esas evre (30dk)

9. Öğrencilerin ikiyeşerli eş olması ve her gruba bir adet top verilir.
10. Öğretmen, öğrencilere manşet pas tekniğini gösterir ve açıklar.
11. Öğrenciler manşet pas pozisyonunu oldukları yerde gösterirler yapılan hatalar için, öğretmen tarafından geri bildirim verilir.
12. Eşler belirlenen alana karşılıklı yerleştirilir.
13. Eşlerden biri topu yere çarptırarak atar, diğer eş topun altına girerek manşet pas pozisyonunu uygular, sonra eşler görevleri değişir.
14. Eşler yakın mesafede manşet ve pas yaparlar.
15. Eşlerden biri yüksek pas atarken diğer eş paralel pas atar.
16. Eşlerden biri sabittir, diğer eş uzun ve kısa atılan toplara öne ve geriye deplase olur.
17. Öğretmen bu alıştırımlar yapılırken tüm öğrencileri gözlemler ve hatası olan öğrencilere geri bildirimde bulunur.
18. Dersin sonunda işlenen manşet pas becerisini pekiştirmek için kısa bir oyun oynatılır. Öğrenciler eşit şekilde kurulan Mini Voleybol sahasının 2 yarısına eşit olacak şekilde ayrılır. Öğrenciler fileye dönüktür, tek sıra halindedir ve herkesin hedefi karşısındaki alandır. Sırası gelen öğrenci topu karşı tarafa manşet pas tekniği ile gönderir. Her öğrencinin topa bir kez dokunma hakkı vardır. Her öğrenci atış yaptıktan sonra kendi sırasının arkasına geçer. Topun dışarı atılması, rakibin topu karşılayamaması ya da topun fileye takılması durumunda karşı takım 1 puan kazanır. Verilen süre içerisinde en çok puan toplayan takım oyunu kazanır.

Değerlendirme: 3dk

Öğretmen parmak pasta yapılan hatalardan bahseder, becerinin pozisyonunu öğrencilere tekrar gösterir, bir dahaki ders hakkında bilgi verir ve ders sonlandırılır.

Ders 3

28.05.2016

Hedefler: Parmak pas ve manşet pas becerilerinin birlikte kullanımı

Araç-gereç: Mini Voleybol seti ve topları

İşleniş: 40dk

Giriş(3dk): öğrencilerin derse hazır olması, sıraya geçilmesi ve 1 önceki derste işlenen manşet pas konusunun tekrar edilmesi ve işlenecek ders hakkında bilgi verilmesi

Isınma (4dk):

- 1.Öğrencilerin ikiyeşerli sıra olması ve saha etrafında 2 tur koşarak ısınmaları
- 2.Öğretmen kontrolünde ısınmaya yönelik egzersizlerin yapılması

Esas evre (30dk)

19. Öğrenciler ikiyeşerli eş olur ve her gruba bir adet top verilir.
20. Öğretmen, öğrencilere parmak pas tekniğini gösterir ve açıklar.
21. Eşler belirlenen alana karşılıklı yerleştirilir.
22. Eşler karşılıklı olarak aralıksız parmak pas yapar.
23. Öğretmen, öğrencilere manşet pas tekniğini tekrar gösterir ve açıklar.
24. Eşler belirlenen alana karşılıklı olarak yerleştirilir.
25. Eşler karşılıklı olarak aralıksız manşet pas yapar.
26. Eşlerden biri parmak pas yaparken diğeri manşet pas yapar, birkaç atıştan sonra eşler görev değiştirir.
27. Öğrenciler 3'erli olur. 2 öğrenci belirlenen alanın bir tarafına, tek kalan öğrenci de diğer tarafa geçer ve karşılıklı eş olurlar. Bir taraf parmak pas yaparken diğer taraf manşet pas yapar ve hareketi yapan karşı tarafa geçer.
28. Öğretmen bu alıştırmalar yapılırken tüm öğrencileri gözlemler ve hatası olan öğrencilere geri bildirimde bulunur.
29. Dersin sonunda balık ağı oyunu oynatılır. Bir alan belirlenir. Bir ebe seçilir. Oyunun amacı, büyük bir ağ oluşturmaktır. Ebenin yakaladığı oyuncuda ebenin ağına katılır, sonra el ele tutuşarak herkesi yakalamaya çalışırlar, yakalanan oyuncularda ağa katılır. Tek bir oyuncu kalana kadar oyun devam eder.

Değerlendirme: 3dk

Öğretmen işlenen ders hakkında sorular sorar. Bir dahaki ders hakkında bilgi verir.

Ders 4

29.05.2016

Hedefler: Alttan servis becerisinin öğretilmesi

Araç-gereç: Mini Voleybol seti ve topları

İşleniş: 40dk

Giriş(3dk): öğrencilerin derse hazır olması, sıraya geçilmesi ve 1 önceki derste işlenen manşet pas konusunun tekrar edilmesi ve işlenecek ders hakkında bilgi verilmesi

Isınma (4dk):

- 1.Öğrencilerin ikiyeşerli sıra olması ve saha etrafında 2 tur koşarak ısınmaları
- 2.Öğretmen kontrolünde ısınmaya yönelik egzersizlerin yapılması

Esas evre (30dk)

30. Öğrenciler ikiyeşerli eş olur ve her gruba bir adet top verilir.
31. Öğretmen, öğrencilere alttan servis tekniğini gösterir ve açıklar.
32. Öğrenciler oldukları yerde alttan servis pozisyonunu gösterir ve öğretmen hataları düzeltir.
33. Eşler belirlenen alana karşılıklı yerleştirilir.
34. Eşler karşılıklı olarak kısa mesafede alttan servis hareketini uygular.
35. Eşler karşılıklı olarak uzun mesafede alttan servis hareketini uygular.
36. Öğrenciler, 3 adet Mini voleybol sahasının iki yarısına eşit şekilde ayrılır ve yüzleri fileye dönük şekilde tek sıra olurlar ve dip çizgiden alttan servis becerisini uygularlar.
37. Öğretmen bu alıştırma yapılırken tüm öğrencileri gözlemler ve hatası olan öğrencilere geri bildirimde bulunur.
38. Dersin sonunda alttan servis becerisini geliştirmek için “hedefi vur” oyunu oynatılır. Oyuncular sahalara eşit şekilde dağılır ve dip çizginin gerisinde tek sıra olurlar ve karşı sahanın ortasına da sandalye yerleştirilir. Oyuncular dip çizgiden alttan servis becerisini uygulayarak top ile sandalyeyi düşürmeye çalışırlar ve hedefi her vurduklarında 1 puan kazanırlar. En çok puan alan takım kazanır.

Değerlendirme: 3dk

Öğretmen işlenen ders hakkında sorular sorar. Bir dahaki ders hakkında bilgi verir.

Ders 5

04.06.2016

Hedefler: Parmak pas, manşet pas ve alttan servis becerilerinin geliştirilmesi

Araç-gereç: Mini Voleybol seti ve topları

İşleniş: 40dk

Giriş(3dk): öğrencilerin derse hazır olması, sıraya geçilmesi ve 1 önceki derste işlenen alttan servis konusunun tekrar edilmesi ve işlenecek ders hakkında bilgi verilmesi.

Isınma (4dk):

1. Öğrencilerin ikiyeşerli sıra olması ve saha etrafında 2 tur koşarak ısınmaları
2. Öğretmen kontrolünde ısınmaya yönelik egzersizlerin yapılması

Esas evre (30dk)

39. Çalışılan parmak pas, manşet pas ve alttan servis becerileri öğretmen tarafında tekrar gösterilir.
40. Öğrenciler mini voleybol sahalarına eşit şekilde dağılır, tekrar eşit şekilde sahanın 2 yarısına geçer ve yüzlerini fileye dönerler.
 - Karşılıklı aralıksız parmak pas yapılır, beceriyi uygulayan kendi sırasının arkasına geçer.
 - Karşılıklı aralıksız manşet pas yapılır, beceriyi uygulayan kendi sırasının arkasına geçer.
 - Takımlardan biri parmak pas, diğeri manşet pas yapar.
 - Saha dip çizgisinin arkasından karşılıklı alttan servis becerisi uygulanır.
41. Öğretmen bu alıştırma yapılırken tüm öğrencileri gözlemler ve hatası olan öğrencilere geri bildirimde bulunur.
42. Dersin sonunda kuyruk kapmaca oyunu oynatılır. Gazete sayfaları uzunlamasına, eşit parçalara ayrılır. Oyuncular gazete kâğıtlarının yarısını eşofman altlarının içine sokar, diğer yarısı da kalır. Oyun başladığında herkes birbirinin kuyruğunu çekmeye çalışır. Kuyruğu çekilen oyundan çıkar ve en son kalan oyuncu, oyunu kazanır.

Değerlendirme: 3dk

Öğretmen işlenen ders hakkında sorular sorar. Bir dahaki ders hakkında bilgi verir.

Ders 6

05.06.2016

Hedefler: Mini voleybol yarışma kuralları hakkında bilgi
Mini voleybol sahası oyuncu dizilimleri hakkında bilgi ve uygulama
Parmak pas, manşet pas ve alttan servis becerilerini Mini voleybol oyunu sırasında kullanabilme

Araç-gereç: Mini Voleybol seti ve topları

İşleniş: 40dk

Giriş(10dk): Öğrencilerin derse hazır olması, sıraya geçilmesi, mini voleybol oyunu yarışma kuralları hakkında bilgi verilmesi, oyunculara yerleşme kurallarının anlatılması.

Isınma (4dk):

- 1.Öğrencilerin ikişerli sıra olması ve saha etrafında 2 tur koşarak ısınmaları
- 2.Öğretmen kontrolünde ısınmaya yönelik egzersizlerin yapılması.

Esas evre (20dk)

43. Öğretmen öğrencileri takımlara ayırır.
44. Öğretmen öğrencileri Mini Voleybol oyun kurallarına göre yerleştirir ve uygulamalı olarak yer değiştirme sistemini gösterir.
45. Öğrenciler kendi aralarında Mini Voleybol oyun kurallarına göre maç yaparlar, öğretmen maçı yönetir.

Değerlendirme: 6dk

Mini voleybol üzerine konuşulur. Oyuncuların oyun hakkındaki görüşleri alınır.

Ek 3. Taktik Oyun Yaklaşımı Antrenman Programı

Ders1

Taktik problem: Mini Voleybol ‘da Parmak Pas

Dersin Odağı: Parmak Pas ve Temel Pozisyon

Amaçlar:

Pası pasöre tam atabilmek
Parmak pas ile oyun kurmak

Oyun formu:

Amaç: Topu karşılamak, yumuşatmak

Oyunun tanımı: Mini Voleybol sahası uzunlamasına 2’ye bölünür. Takımlar sahanın iki yarısında, yönleri fileye dönük tek sıra olacak şekilde yerleştirilir. İlk sırada oyuncu, karşı tarafta oyunun başında olan arkadaşına topu parmak pas ile atar ve sonra kendi sırasının sonuna geçer. Karşı sırada sırası gelen öğrenci topu havadayken durdurup geldiği yöne geri fırlatmak zorundadır. Oyun bu şekilde 10 sayı yapılana kadar sürer.

Oyunu anlama:

Sorular:

S: Karşıdan gelen topu nasıl durdurabiliriz?

C: İyice küçülüp topun altına girerek.

S: Topu nereye atmalıyız?

C: Hedefe

Beceri gelişimi:

Beceri: Oyun kurma

Öğretmen beceriyi kritik pozisyonlara odaklanarak anlatır ve gösterir. Ardından alıştırmalara geçilir.

Hedef: Parmak pas becerisinin kazanılması

Belirlenen hedefe parmak pasla pas atılması

Alıştırma 1: Öğrenciler ikiyeşerli eş olurlar. Eşlerden biri topu atar, diğer eş topu temel parmak pas pozisyonunda tutup arkadaşına geri atar.

İpucu: Eller parmak pas şeklinde ve baş üstünde

Topun atışından sonra kollar ve bacaklar gergin

Alıştırma 2: Öğrenciler ikiyeşerli eş olurlar. Eşlerden biri sabit, diğer eş uzun ve kısa atılan toplara öne ve geriye deplase olurlar.

Alıştırma 3: Öğrenciler üçerli gruplar oluştururlar. Devamlı olarak birbirlerinin sağına atarak parmak pas yaparlar, aynı çalışma sol taraf içinde yapılır.

Oyun Formu:

Amaç: Doğru pas ile hedefe top atmak

Oyunun tanımı: Mini Voleybol sahası uzunlamasına 2’ye bölünür. Takım sahanın iki yarısında, yönleri fileye dönük iki sıra oluşturarak yerleşir.” Başla “ komutuyla, sıranın

başındaki öğrenci topu sahanın diğer yarısındaki kâğıt banttıan çizilmiş kareye düşürmeye çalışarak filenin üzerinden pas ile gönderir. Diğer taraftaki sıranın başındaki öğrenci, zeminden sektikten sonra topu durdurmaya ve karşı taraftaki kareyi hedefleyerek topu filenin üstünden pasla göndermeye çalışır. Fırlatmayı gerçekleştiren öğrenci kendi sırasının sonuna geçer. 2 dakikalık süre içinde topu en fazla hedefe ulaştıran takım kazanır.



Ders 2

Taktik problem: Mini Voleybolda Manşet Pas

Dersin Odağı: Manşet Pas ve Temel Pozisyon

Amaçlar: Manşet pas becerisini kazanmak

Oyun formu:

Amaç: Topu karşılamak

Oyunun tanımı: Mini Voleybol sahası uzunlamasına 2'ye bölünür. Takımlar sahanın iki yarısında, yönleri fileye dönük tek sıra olacak şekilde yerleştirilir. İlk sırada oyuncu, karşı tarafta oyunun başında olan arkadaşına topu manşet pas ile atar ve sonra kendi sırasının sonuna geçer. Topu yere düşüren takım her düşürdüğünde puan kaybeder, 6 puana ulaşan kazanır.

Oyunu anlama

Sorular:

S: Manşet pas genellikle hangi durumlarda kullanılır?

C: Servis karşılarken.

S: Topu nereye atmalıyız?

C: Hedefe

Beceri gelişimi:

Beceri: Manşet Pas

Öğretmen beceriyi kritik pozisyonlara odaklanarak anlatır ve gösterir. Ardından alıştırma geçilir.

Hedef: Manşet pas becerisinin kazanılması

Belirlenen hedefe manşet pasla pas atılması

Alıştırma 1: Öğrenciler ikiye bölünür. Oyuncular sırayla eşlerinin yere vurdurarak attıkları topu manşet pas ile geri yollarlar.

İpucu: Eller manşet pas pozisyonunda

Topun atışından sonra kollar ve bacaklar gergin

Alıştırma 2: Oyuncular üçerli gruplar oluştururlar ve üçgen olacak şekilde dizilirler. Grupta iki top vardır. Sağa ve sola doğru çift topla manşet pas yaparlar.

Alıştırma 3: Oyuncular üçerli eş olurlar. İki kişi beraberdir ve diğer eş karşılarındadır. Top 2 kişi olan gruptan başlar. Manşet pas yapan karşıdaki oyuncunun arkasına geçer.

Oyun Formu:

Amaç: Doğru pozisyon ile hedefe top atmak

Oyunun tanımı: Mini Voleybol sahası uzunlamasına 2'ye bölünür. Takım sahanın iki yarısında, yönleri fileye dönük iki sıra oluşturarak yerleşir.

” Başla “ komutuyla, sıranın başındaki öğrenci topu sahanın diğer yarısındaki kâğıt banttı çizilmiş kareye düşürmeye çalışarak filenin üzerinden manşet pas ile gönderir. Diğer taraftaki sıranın başındaki öğrenci, zeminden sektikten sonra topu durdurmaya ve karşı taraftaki kareyi hedefleyerek topu filenin üstünden pasla göndermeye çalışır. Beceriyi gerçekleştiren öğrenci kendi sırasının sonuna geçer. Verilen süre içinde topu en fazla hedefe ulaştıran takım kazanır.

Ders 3

Taktik problem: Mini Voleybol 'da Parmak Pas ve Manşet Pas becerilerini bir arada kullanma

Dersin Odağı: Parmak Pas ve Manşet Pas

Amaçlar: Kazanılan parmak pas ve manşet pas becerilerini bir arada kullanmak

Oyun formu:

Amaç: Parmak Pas ve Manşet Pası oyunun gereksinimlerine göre kullanmak.

Oyunun tanımı: Takımlar karşılıklı olarak sahalara dağılır. Bir taraf manşet pas atarken diğer taraf parmak pas atar. Topu yere düşüren, dışarı atan ve karşı sahaya geçiremeyen takım 1 puan kaybeder. Oyun bitiminde en çok puanı kalan takım kazanır.

Oyunu anlama:

Sorular:

S: Topu oyun alanı içerisinde özel bir bölgeye göndermenin en doğru yolu hangisidir?

C: Parmak pas

S: Servis karşılarken sıklıkla kullanılan hangi tekniktir?

C: Manşet pas

Beceri gelişimi:

Beceri: Manşet Pas ve Parmak pas

Hedef: Manşet pas becerisinin kazanılması

Belirlenen hedefe manşet ve parmak pasla pas atılması

Parmak pas becerisinin kazanılması

Alıştırma 1:İki öğrencide bir top vardır. Eşler arasında 4 metre mesafe olacak şekilde karşılıklı geçerler.

- Eşler karşılıklı olarak parmak pas yaparlar.
- Eşler karşılıklı olarak manşet pas yaparlar
- Eşlerden biri parmak pas yaparken diğeri manşet pas yapar. Birkaç atıştan sonra eşler görevleri değiştirir.

İpucu: Eller parmak pas şeklinde ve baş üstünde

Topun atışından sonra kollar ve bacaklar gergin

Eller manşet pas tutuşu şeklinde

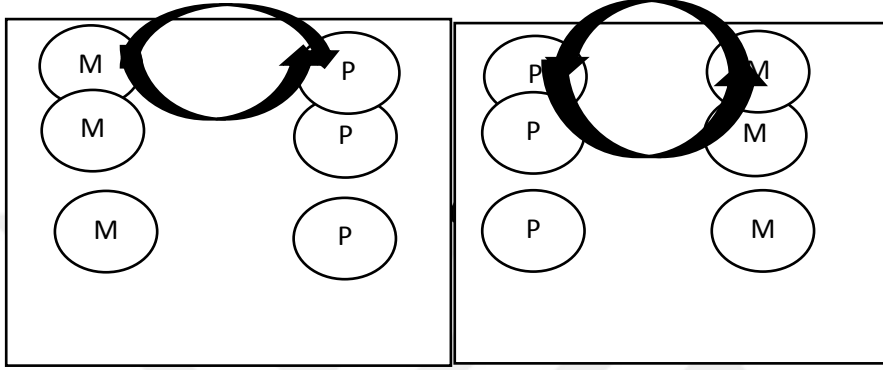
Topun atışından sonra kollar ve bacaklar gergin

Alıştırma 2:Üç öğrencide bir top vardır. İki öğrenci karşılıklı yerleşir ve bir öğrencide ortalarına yerleşir. Top bir numaralı öğrencidedir. Ortadaki öğrencinin yüzü, 1 numaralı öğrenciye dönüktür. 1 numaralı öğrenci ortadaki öğrenciye parmak pas atar ve ortadaki öğrenci arkasındaki 2 numaralı öğrenciye arkası dönük olarak parmak pas atar ve sonra parmak pas attığı 2 numaralı öğrenciye yüzünü döner aynı şekilde pası arkasını dönerek tekrar 1 numaralı öğrenciye atar.

Oyun Formu:

Amaç: Manşet pas ve parmak pas becerilerini geliştirmek

Oyunun tanımı: Takımlar altışarlı şekilde mini voleybol sahasına dağılırlar. Yüzlerini birbirlerine dönerler. Yarı sahadaki oyuncular voleybol saha düzeninde 3 önde 3 arkada olmak üzere arkalı önlü yerleşir. Karşı taraftan gelen topu öndeki oyuncu parmak pasla havaya kaldırıp arkaya geçer, arkadaki oyuncuda parmak pas yapar topu karşıya atar ve önde kalır. Oyun bu şekilde devam eder.



Ders 4

Taktik problem: Mini Voleybol 'da Alttan servis

Dersin Odağı: Alttan servis ve Temel Pozisyon

Amaçlar: Alttan servisi tam atabilmek

Oyun formu:

Amaç: Alttan servis becerisini kullanmak.

Oyunun tanımı: Sahanın bir yarısına öğrenciler tek sıra halinde dizilir diğer yarısına bir sandalye konur. Öğrenciler mini voleybol sahalara eşit olarak yerleştirilir. Yarı sahadaki öğrenci karşı sahadaki hedefe topu alttan servis becerisiyle atmaya çalışır. Hedefi vuran takım bir puan kazanır. Süre bitiminde en çok sayı toplayan takım kazanır.

Oyunu anlama:

Sorular:

S: Topu karşı tarafa nasıl geçirebiliriz?

C: Topu tam yumruğumuzun üzerine denk getirip, öndeki ayağımızı hedefi gösterecek şekilde yerleştiririz.

S: Topu nereye atmalıyız?

C: Hedefe.

Beceri gelişimi:

Beceri: Alttan servis

Öğretmen beceriyi kritik pozisyonlara odaklanarak anlatır ve gösterir, ardından alıştırmalara geçilir.

Hedef: Alttan servis becerisinin kazanılması

Belirlenen hedefe alttan servis atılması

Alıştırma 1: Öğrenciler ikiyeşerli eş olurlar, sırayla birbirlerine doğru alttan servis atarlar.

İpucu: Eller yumruk şeklinde olmalı

Alıştırma 2: Öğrenciler ikiyeşerli eş olurlar, sahanın iki yarısına karşılıklı geçerler ve yarı sahanın ortasından sırayla birbirlerine doğru alttan servis atarlar.

Oyun Formu:

Amaç: Alttan servis becerisini kazanmak

Oyunun tanımı: Öğrenciler eşit şekilde yarı sahalara yerleştirilir. Servis atan takım servis çizgisinin gerisinde ve manşet pas atan takım sahanın ortasında tek sıra halindedir. Bir taraf servis atarken diğer taraf manşet pas ile topu karşılar, topu düşüren, fileyi geçiremeyen, dışarı atan takım bir sayı kaybeder.

Ders 5

Taktik problem: Mini Voleybol ‘da Parmak Pas, Manşet Pas ve Alttan servis becerilerini geliştirme

Dersin Odağı: Beceri ve hareketlerin birleştirilmesi

Amaçlar: Saha içinde yer değiştirme ve becerileri kullanabilme

Oyun formu:

Amaç: Parmak pas ve manşet pas tekniği ile topu istenilen yere ulaştırmak.

Oyunun tanımı: Öğrenciler spor salonundaki potalara eşit şekilde dağılır ve yüzleri potaya dönük şekilde tek sıra olurlar. Parmak pas ve manşet pas tekniği ile topları potadaki çemberden geçirmeye çalışırlar. İlk tur parmak pas ile başlar ve sıra tekrar başa geldiğinde ikinci tur manşet pasla devam eder ve her sıra başa geldiğinde beceri değişecek şekilde oyun 8 tur sürer. Topu çembere atabilen öğrenciler 1 puan kazanır. 8 tur bitiminde en çok sayı toplayan grup kazanır.

Oyunu anlama:

Sorular:

S: Topu nereye atmalıyız?

C: Hedefe

S: Hedefe topu nasıl atarız?

C: İyice küçültüp altına girerek.

Beceri gelişimi:

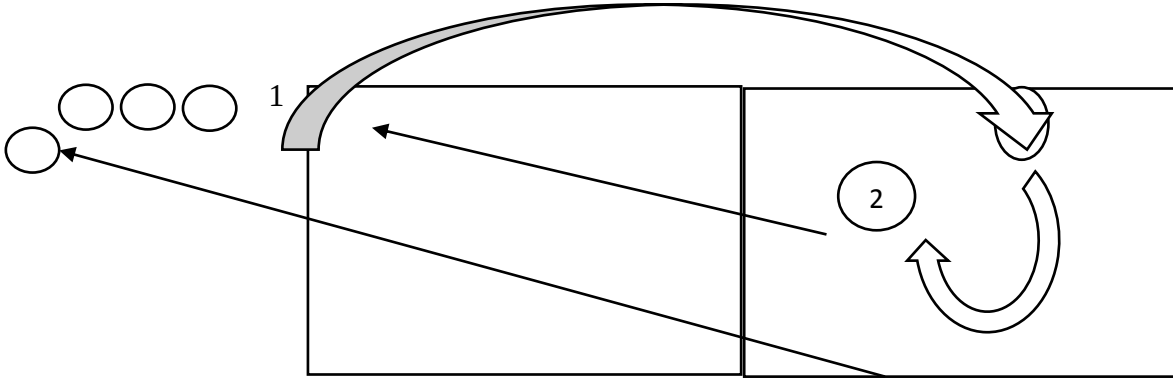
Beceri: Manşet pas, parmak pas ve alttan servis

Hedef: Manşet pas becerisinin kazanılması

Parmak pas becerisinin kazanılması

Alttan servis becerisinin kazanılması

Alıştırma 1: 18 öğrenci 6’şarlı şekilde 3 mini voleybol sahasına dağılır. Her sahada 1 numaralı yer alttan servis becerisinin kullanıldığı, 2 numaralı yer manşet pas becerisinin kullanıldığı, 3 numaralı yer parmak pas becerisinin kullanıldığı bölgedir. 2 numaralı yerde 1 oyuncu 3 numaralı yerde 1 oyuncu bulunmaktadır ve geri kalan 4 oyuncu 1 numaralı alttan servis ile 2 numaralı oyuncuya servis atar. 2 numaralı oyuncu gelen servisi manşet pas ile 3 numaralı oyuncuya atar 3 numaralı oyuncu gelen pası parmak pas ile 1 numaralı oyuncuya atar. 1 numaralı oyuncu 2 numaraya geçer, 2 numaralı oyuncu 3 numaraya geçer, 3 numaralı oyuncuda 1 numaralı bölgede sıranın sonuna geçer, oyun bu şekilde devam eder.



Şekil 5.1. Altan servis atan oyuncu, 2: Manşet pas atan oyuncu, 3: Parmak pas atan oyuncu

İpucu:

Eller parmak pas şeklinde ve baş üstünde
Topun atışından sonra kollar ve bacaklar gergin
Eller manşet pas tutuşu şeklinde
Topun atışından sonra kollar ve bacaklar gergin
Eller ve ayaklar alttan servis pozisyonunda

Oyun Formu:

Amaç: Parmak pas becerisini geliştirmek

Hedefi vurmak

Oyunun tanımı: Sınıf ikiye bölünür ve aralarında 20 m olacak şekilde karşılıklı dizilirler. Saha ortasına bir huni yerleştirilir ve takımlara eşit miktarda top verilir. Oyuncular topu parmak pas ile atarak huniyi vurmaya çalışır. Her takım kendi tarafına geçen topu kullanma hakkına sahiptir. Süre bittiğinde huni hangi takıma daha yakınsa o takım oyunu kaybeder.

Ders 6

Taktik problem: Sayı kazanmak

Dersin Odağı: Beceri ve hareketlerin birleştirilmesi

Mini voleybol Oyun Dizilimi ve Yarışma Kuralları

Amaçlar: Pas, servis ve vuruş kombinasyonları

Oyun formu:

Amaç: Yarışma mini voleyboluna hazırlık

Oyunun tanımı: Öğrenciler mini voleybol yarışma pozisyonuna geçerler ve yarışma mini voleybolunu kavratmak için dizilimler gösterilir. Altan servis, parmak pas ve manşet pas becerileri kullanılarak maç yapılır.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : KARAKAYA, Murat
Uyruğu : T.C.
Doğum tarihi ve yeri : 27.06.1987, Altındağ
Medeni hali : Evli
Telefon : 0 (506) 507 16 11
Faks :
e-mail : murat_karakaya_11@hotmail.com



Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi /Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	Devam Ediyor
Lisans	Gazi Üniversitesi /Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	2008
Lise	Batıkent Lisesi/Ankara	2004

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2004-Halen	Maliye Piyango Voleybol Takımı	Profesyonel Voleybolcu

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

İyilik Hali Yıldız Modelinde Egzersizin Potansiyel Rolü/*Uluslararası Herkes İçin Spor ve Wellness Kongresi* Poster Sunum, 05-08 Nisan 2018/ Antalya-Alanya



GAZİ OLMAK AYRICALIKTIR..