

**10-12 YAŞ GRUBU TENİŞÇİLERDE TAKTİKSEL OYUN  
MODELİNİN PROBLEM ÇÖZME ve BECERİLERİ TRANSFER  
ETME DÜZEYLERİNE ETKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Sekvan YİMEZ**

**MERSİN ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**MERSİN  
HAZİRAN-2021**

**10-12 YAŞ GRUBU TENİŞÇİLERDE TAKTİKSEL OYUN  
MODELİNİN PROBLEM ÇÖZME ve BECERİLERİ TRANSFER  
ETME DÜZEYLERİNE ETKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Sekvan YİMEZ**

**MERSİN ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**Danışman  
Prof. Dr. Zekai PEHLEVAN**

**MERSİN  
HAZİRAN-2021**

## ÖZET

### 10-12 YAŞ GRUBU TENİSÇİLERDE TAKTİKSEL OYUN MODELİNİN PROBLEM ÇÖZME ve BECERİLERİ TRANSFER ETME DÜZEYLERİNE ETKİSİ

Bu çalışmada, kort tenisine yeni başlayan bireylerde taktiksel oyun yaklaşımıyla işlenen 10 haftalık antrenman programının problem çözme düzeylerine, teknik-taktik oyun performanslarına ve öğrenilen becerileri benzer teknik vuruşları olan badminton branşına transfer etme düzeylerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada; ön test-son test kontrol gruplu zayıf deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmaya Şırnak Gençlik ve Spor İl Müdürlüğüne bağlı lisanslı 24 erkek sporcu katılmıştır (Deney grubu n= 12, kontrol grubu n= 12). Deney grubuna taktiksel oyun yaklaşımı ile öğretim yapılırken kontrol grubuna ise geleneksel öğretim uygulanmıştır. Araştırma iki aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada; araştırmanın başında her iki gruba ön-test Problem Çözme Ölçeği ile 3 haftalık temel eğitim sonunda Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği (OPDÖ) uygulanmıştır. 10 haftalık tenis eğitimin sonunda son-test olarak Problem Çözme Ölçeği ile OPDÖ ölçeği tekrar uygulanmıştır. İkinci aşamada; son testler alındıktan sonra her iki gruba bir haftalık badminton branşında temel eğitimi verilmiş olup farklı öğretim modellerinde öğrenilen teknik ve taktik becerileri transfer etme düzeylerini belirlemek için OPDÖ ölçeği uygulanmıştır. Verilerin analizinde SPSS 21.0 paket programı kullanılmış ve anlamlılık düzeyi 0,05 olarak alınmıştır. Verilerin normallik dağılımı belirlemek için Shapiro-Wilks analizi ile test edilmiş olup, puanların normal dağılım gösterdiği görülmüştür. Grupların kendi içindeki öntest -son-test puanları arasındaki farkların analizinde bağımlı gruplar için t test, gruplar arasındaki öntest -son-test puanların analizi için bağımsız gruplarda t test analizi kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda; deney grubunda ön test-son test problem çözme ölçeğinin alt boyutları olan problem çözme becerisine güven, öz denetim, kaçınma ve problem çözme toplam puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ( $p<0.05$ ). Kontrol grubu problem çözme becerisine ilişkin ön test-son test puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ( $p>0.05$ ), Deney ve kontrol gruplarının oyun performansı açısından son test puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir ( $p<0.05$ ). Son olarak deney ve kontrol gruplarının beceri transferine yönelik yapılan analiz sonucuna göre deney grubunun lehine istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur( $p<0.05$ ). Sonuç olarak, yapılan analizler sonucunda taktiksel oyun modeli yaklaşımının geleneksel modele göre problem çözme becerisi, oyun performansı ve hem de geçmişte öğrenilen bilgi ve becerilerin benzer branşa transfer etme sürecinde daha etkili olduğu tespit edilmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Taktiksel Oyun Modeli, Problem Çözme, Tenis, Beceri Transferi

**Danışman:** Prof. Dr. Zekai PEHLEVAN, Eğitim Bilimleri Enstitüsü/ Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Mersin Üniversitesi, Mersin.

## ABSTRACT

### IMPACT OF TACTICAL GAME MODEL ON PROBLEM SOLVING AND TRANSFERRING SKILLS IN 10-12 YEAR OLDS

In this study, it is aimed to examine the effect of the 10-week training program, which is processed with a tactical game approach in individuals who are just starting out in court tennis, on problem solving levels, technical-tactical game performances and the levels of transferring learned skills to badminton with similar technical strokes. In this research; Weak experimental pattern with pre-test-final test control group was used. 24 licensed male athletes affiliated with Sirnak Youth and Sports Provincial Directorate participated in the study (Experimental group n= 12, control group n= 12). While the experimental group was taught with a tactical game approach, traditional teaching was applied to the control group. The research consists of two stages. In the first stage at the beginning of the study, both groups were given a pre-test Problem Solving Scale and a 3-week basic training, and the Game Performance Evaluation Scale (OPDÖ) was applied at the end of the 10-week tennis training. SPSS 21.0 package program was used in the analysis of the data and the level of significance was taken as 0.05. The data was tested with Shapiro-Wilks analysis to determine the distribution of normality and the scores were shown to show normal distribution. T test for dependent groups and t test analysis in independent groups were used for the analysis of pretest -final test scores within the groups themselves. As a result of the analyses, a statistically significant difference was founding the experimental group when the total scores of confidence, self-control, avoidance and problem solving, which are the sub-dimensions of the pre-test-final test problem solving scale, were compared ( $p<0.05$ ). There was no significant difference between the preliminary test-final test scores for control group problem solving ability ( $p>0.05$ ), and a statistically significant difference was found in terms of the game performance of the experiment and control groups compared to the final test scores ( $p<0.05$ ). final was found to be statistically significant in favor of the experimental group according to the results of the analysis of the skill transfer of the experimental and control groups. ( $p<0.05$ ). As a result of the analysis, it was determined that the tactical game model approach was more effective in the process of transferring problem solving skills, game performance and knowledge and skills learned in the past to a similar branch than the traditional model.

**Keywords:** Tactical Games Model, Problem Solving, Tennis, Skill Transfer

**Supervisor:** Prof. Dr. Zekai PEHLEVAN, Sport Sciences Faculty, Mersin University, Mersin

## TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimime başladığım günden itibaren bu yolda yürümemde büyük emeği olan bilgi ve tecrübeleriyle bana ve tüm öğrencilerine yol gösteren, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen değerli danışmanım sayın Prof. Dr. Zekai PEHLEVAN' a sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunuyorum.

Yüksek lisans eğitimi boyunca üzerimde emeği geçen tüm hocalarıma teşekkürü borç bilirim. Uygulama sürecinde bana yardımcı olan, desteklerini esirgemeyen tüm antrenör arkadaşlarıma da çok teşekkür ederim.

Son olarak, her konuda kararlarıma ve düşüncelerime her zaman saygı duyan arkamda duran aileme ve dualarını eksik etmeyen anneme sonsuz teşekkür ediyorum.

Sekvan YİMEZ



## İÇİNDEKİLER

	<b>Sayfa</b>
İÇ KAPAK	i
ONAY	ii
ETİK BEYAN	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	ix
KISALTMALAR LİSTESİ	x
<b>1.GİRİŞ</b>	<b>1</b>
1.1.Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	2
1.3. Problem Cümlesi ve Alt Problemler	3
1.4. Araştırmanın Önemi	3
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	4
1.6.Araştırmanın Sayıtları	4
<b>2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE</b>	<b>5</b>
2.1. Beden Eğitimi ve Spor	5
2.2. Problem ve Problem Çözme Becerisi Nedir?	6
2.2.1.Problemin Tanımı	6
2.2.2. Problem Çözme Becerisi	7
2.2.3. Problem Çözme Basamakları	8
2.2.4. Problem Çözme Sürecindeki Yaklaşımlar	9
2.3. Beceri Transferi	10
2.4.Taktiksel Oyun Modeli (TOM)	12
2.5. Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminde Taktiksel Oyun Yaklaşımı Modeli (TOM)	14
2.6.Oyun Merkezli Yaklaşım (OMY)	15
2.7. Taktiksel Oyun Modelinin Öğretim Yapısı	18
2.8.Yapılan Araştırmalar	21
2.8.1.Ulusal Araştırmalar	21
2.8.2.Uluslararası Araştırmalar	23
<b>3. YÖNTEM</b>	<b>25</b>
3.1. Araştırmanın Modeli	25
3.2. Araştırma Grubu	25
3.3. Verileri Toplama Araçları	25
3.4. İşlem/Süreç	28
3.5.Verilerin Analizi	29
<b>4.BULGULAR</b>	<b>30</b>
<b>5.TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER</b>	<b>35</b>
KAYNAKLAR	40
EKLER	45
ÖZGEÇMİŞ	66

## TABLolar DİZİNİ

	<b>Sayfa</b>
Tablo 2.1.Oyun kategorileri ve özellikleri	18
Tablo 3.1 . Her oyuncunun bireysel indekslerinin hesaplanması (OPDÖ)	26
Tablo 3.2.Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği Örneği	27
Tablo 4.1. Deney ve kontrol gruplarının yaş, boy ve kg. öntest analiz sonuçları	30
Tablo 4.2.Grupların Problem Çözme Ölçeği ile Oyun Performansları Ölçeği ön test puanlarının normallik testi sonuçları	30
Tablo 4.3. Deney ve kontrol gruplarına ilişkin Problem Çözme Envanteri öntest sonuçları	31
Tablo 4.4. Grupların Oyun Performansı öntest puanlarına ilişkin t testi sonuçları	31
Tablo 4.5. Deney ve kontrol gruplarının Problem Çözme Envanteri öntest-son test puanlarına ilişkin t testi analiz sonuçları	32
Tablo 4.6. Grupların Problem Çözme Envanteri açısından son test puanlarının karşılaştırılması t testi sonuçları	32
Tablo 4.7. Deney ve kontrol gruplarının Oyun Performansı öntest-sontest puanlarına ilişkin t testi analiz sonuçları	33
Tablo 4.8. Deney ve kontrol gruplarının Oyun Performansı son test puanlarına ilişkin t testi sonuçları	33
Tablo 4.9. Deney ve kontrol gruplarının beceri transferine yönelik puanlarının t testi analiz sonuçları	34

## ŞEKİLLER DİZİNİ

---

	<b>Sayfa</b>
Şekil 2.1.Oyunları Anlamayı Öğrenme Modeli Basamakları (OAÖM)	16
Şekil 2.2.Taktiksel Oyun Modeli Basamaklaması (TOM)	17
Şekil 2.3. (1. Basamak)	19
Şekil 2.4. (2.basamak)	19
Şekil 2.5. (3.Basamak)	20
Şekil 2.6. (4.Basamak)	20
Şekil 2.7. (5.Basamak)	21
Şekil 2.8. (6.Basamak)	21
Şekil 3.1. Araştırmanın deseni	29

---



## KISALTMALALAR LİSTESİ

<b>Kısaltma</b>	<b>Tanım</b>
TOM	Taktiksel Oyun Modeli
OAÖM	Oyunları Anlamayı Öğrenme
MEB	Mili Eğitim Bakanlığı
NASPE	Uluslararası Spor ve Beden Eğitimi Derneği
OPDÖ	Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği
TDK	Türk Dil Kurumu
ÇPÇE	İlköğretim Düzeyindeki Çocuklar İçin Problem Çözme Envanteri



## 1.GİRİŞ

Bu bölümde; giriş, problem durumu, araştırmanın önemi araştırmanın amacı, araştırma problemi, araştırmanın sayıtları ve araştırmanın sınırlılıkları üzerinde durulmuştur.

### 1.1.Problem Durumu

Bir ülkenin gelişmişlik düzeyi eğitim ve spora verilen değer ile belirlenebilir. Eğitim ve spor ayrı düşünülmediği gibi birbirini tamamlar niteliktedir. Sporu alışkanlık haline getiren bireyler stresin etkilerini en aza indirir, özgüvenin gelişmesine katkı sağladığı gibi çağdaş ve etkin aynı zamanda renkli bir toplumun oluşmasını sağlamaktadır (Makar, 2016).

Beden eğitimi ve spor öğretiminde çocuklara kazandırılması istenen bilgi, tutum ve becerilerin öğretilmesinde tek bir yol mevcut değildir. Her öğrencinin öğrenme stili, hızı ve kapasitesi aynı olmadığından, donanımlı beden eğitimi öğretmenlerinin kendi branşlarında gerekli model, stil ve stratejileri hakkında yeterli teorik ve pratik tecrübeye sahip olması gerekir.

Beden eğitimi ve spor alanında son zamanlarda model yapıları öğrenme ivme kazanmıştır (Alagül ve Gürsel, 2017). Geleneksel öğretim yöntemlerinde oyunları anlamadan yani öğrenilen becerileri, bilgilerin ne işe yarayacağını bilmeden anlamaya çalışmaları sonucunda öğretmene bağımlı bireyler haline getirdiği dile getirilmektedir (Gül, Gül ve Aydın, 2019; Karakaya, 2018). Yapılan birçok araştırma bulguları, öğrenci merkezli öğretim yöntemlerinin öğretmen merkezli yöntemlerden daha etkili sonuçlar aldıkları sonucuna varmışlardır (Asma ve Soytürk, 2018; Ali, 2019; Broek, Boen, Claessens, Feysve Ceux, 2011; Schaefer ve Zygmunt, 2003; Thamraksa, 2003; Wright, 2011). Yöntemi olmayan etkinliklerle tesadüfi sonuçlar elde edilir. Önceden planlanmış, hedefe uygun yöntemler seçildiği takdirde amaca daha kısa sürede ulaşılması mümkündür (Doydu ve Çoknaz 2013). Beden Eğitimi ve Spor Öğretim Programı 2018-2019 yıllarında güncellenen müfredatıyla spor aktiviteleri 6 gruba ayrılmış ve beden eğitimi ve spor öğretiminde yapılandırmacı öğrenmeye uygun metot ve strateji ile eğitim ve öğretim yapılmasını ön plana çıkarmıştır (MEB, 2018). Yapılandırmacı öğrenme bireyde bilgiyi üretme, yorumlama, plan yapma yeteneğini geliştirir. Yapılandırmacı öğrenme öğretmen merkezli değil öğrenci merkezli olup öğrenen-öğreten iş birliği içerisinde. Yapılandırmacı öğrenmeye bağlantılı olarak kullanılan modeller: 1) Taktiksel oyun modeli, 2) Spor eğitim modeli 3) Sosyal sorumluluk modelilerdir. Bu modeller ile işlenen derslerin bireylerin yaratıcılık, karar verme, problem çözme ve taktiksel düşünme becerilerini olumlu yönde etkilediği gözlenmiştir(Savaş, 2018). Taktiksel oyun yaklaşımı modeli (TOM) taktiksel öğrenimden beceri öğrenimine doğru sıralanmış model olup, amacı, iyi düzenlenmiş oyunlar aracılığıyla oyunu anlama, karar verme, problemler karşısında çözüm bulmak için yaratıcılık becerilerini yükseltme, becerileri etkin

biçimde oyuna transfer edebilme ve taktiksel farkındalığı yüksek oyuncular yetiştirmeye olanak sağlamıştır (Okan, 2019).

Taktiksel oyun modeli kapsamlı bir şekilde analiz edildiğinde bu model ile yeni öğrenme stratejileri olan; etkin öğrenme, tam öğrenme, probleme dayalı öğrenme ve yapılandırmacı öğrenme metotlarını kapsadığını görüyoruz. TOM' da oyun içerisinde teknik ve taktikleri ders içerisinde neyi niçin ve nasıl yapıldığı sürecinde aktif olduğu için etkin öğrenme, öğretmenin öğrencilere sorular sorması ve probleme yöneltmesi probleme dayalı öğrenme, oyun içerisinde öğrencilerin aktif katılımcı olmaları pekiştiricilerin olması, uygulama aşamasında dönüt-düzeltilme olması, tam öğrenme ve ders içerisinde öğrenci merkezli olması, bilgiyi yorumlaması, hangi tekniğin nerde kullanılacağını öğrenmesiyle bilgiyi anlamlandırması, eski ve yeni bilgi tecrübeleri birleştirmesiyle yapılandırmacı öğrenmeyi kapsadığını göstermektedir. Taktiksel oyun yaklaşımında amaç öğrenilen becerileri oyun içinde geliştirme, becerileri oyuna transfer etme, taktikten beceriye doğru öğrenim sürecini takip eden, oyun ve öğrenen merkezli öğrenim prensibine sahip modeldir. Eğitim ve öğretim süreçlerinde problem çözme becerisi önemli bir yere sahiptir. Tüm bireyler içinde yaşadıkları çevreye uyum sağlamak ve herhangi bir sorunun üstesinden gelmek için problem çözme becerisini geliştirmek durumundadır. Bu beceri kişinin içinde yaşadığı çevreye uyum sağlamasını kolaylaştırmaktadır (Özdil, 2008, s.13). Problem çözme becerisi sayesinde kişinin kendi becerilerini keşfetmesine ve geliştirilmesine olanak sağlamaktadır. Bireyler edindikleri bilgilerin aktif uygulayıcıları olarak geleneksel öğretim yöntemi yerine bilgiyi kullanan ve problemler karşısında etkili çözümler üretebilen öğrenci modelini uygulanmalıdır. Transfer ise geçmişte öğrenilen bilgi ve becerileri, yeni öğrenilen beceriyi etkilemesi olarak tanımlanmıştır. Öğrenme transferi, öğrenilen tecrübelerin başka bir ortama uygulanmasına olanak sağlamaktır. Pozitif transfer; öğrenilen bilgi ve deneyimlerin yeni bir beceriyi öğrenirken pozitif (olumlu) etkisinin olması, negatif transfer ise; öğrenilen bilgi ve becerilerinin yeni bir beceriyi öğrenirken negatif (olumsuz) etkilemesi olarak adlandırılmaktadır (Ağbuğa, 2019). Eğitimde çığır açan Bloom taksonomisine göre “düşünme” ve “problem çözme” becerilerinin etkili bir biçimde gelişimi için öğrencilere verilen eğitim modelinin büyük önem arz ettiği belirtilmiştir. Bilişsel (kognitif) alanının uyarılma basamağında uygulama düzeyindeki öğrenmelerin geçmişte öğrenilenlerin yeni durumlarda transfer edilerek kullanılmasıyla ilgili olduğu vurgulanmaktadır (Kablan, 2017).

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu çalışmanın amacı; kort tenisine yeni başlayan 10-12 yaş arası öğrencilerde uygulanan geleneksel yaklaşım ve taktiksel oyun yaklaşım modelinin bireyler üzerinde problem çözme becerisi düzeyleri ile raket sporlarında kort tenisine benzer vuruş teknikleri olan badminton branşına becerileri transfer etme düzeylerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır.

### 1.3. Problem cümlesi ve Alt Problemler

“10-12 yaş grubu tenisçilerde taktiksel oyun modelinin problem çözme ve becerileri transfer etme düzeylerine etkisi var mıdır?” sorusu çalışmanın ana problemi olarak belirlenmiştir.

Problem cümlesine bağlı olarak alt problemler ise aşağıda belirtilmiştir.

1. Kontrol grubunda geleneksel yaklaşım modelinin problem çözme becerisi düzeyleri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
2. Deney grubunda taktiksel oyun modelinin problem çözme becerisi düzeyleri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Kontrol grubunun geleneksel yaklaşım modelinde oyun performansı düzeyleri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
4. Deney grubunun taktiksel oyun modelinde oyun performansı düzeyleri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
5. Geleneksel yaklaşım modeli ile taktiksel oyun yaklaşım modelinin bireyler üzerinde problem çözme becerisi düzeyleri bakımından son test sonuçları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
6. Geleneksel yaklaşım modeli ve taktiksel oyun yaklaşım modellerinde oyun performansları bakımından son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
7. Geleneksel yaklaşım modeli ve taktiksel oyun modeli ile öğrenilen becerileri benzer branşa transfer etme düzeyleri bakımından toplam puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

### 1.4. Araştırmanın Önemi

Beden eğitimi ve spor öğretimi geleneksel yaklaşımlarda sporculara ilgili branşta önce temel hareket becerileri gösterilir ve kurallar anlatılır, daha sonra öğretilenler oyun ortamında göstermeleri istenir. Sporcular oyun için gerekli becerileri öğrenip yapabildikleri halde bu becerileri nerede, ne zaman kullanacaklarını bilmedikleri gibi, bunları oyuna aktarım yapmada ve öğrenilen becerileri benzer oyunlara transfer etmede sorunlarla karşılaşmaktadır (Güneş, Mirzeoğlu, Göveli, ve Tulay, 2019). Geleneksel yaklaşım modeli beyin doğal öğrenme sürecini göz ardı ettiği için bilgiyi ezberlemeye yönlendirilmektedir (Duman, 2007). Taktiksel oyun yaklaşımı modeli (TOM); amacı iyi düzenlenmiş oyunlar aracılığıyla oyunu anlama, karar verme, problemler karşısında çözüm bulmak için problem çözme becerilerini yükseltme, becerileri etkin biçimde oyuna transfer edebilme ve taktiksel farkındalığı yüksek oyuncular yetiştirmeye olanak sağlamıştır (Okan, 2019). Eğitim ve öğretim göz önüne alındığında öğrenci daha önce edindiği bilgi ve becerileri benzer ortamlara aktarabilmelidir. Problemlerle karşılaştığında bu problemi analiz etmesini çözüm yolları tespit etmesi ve bunların üstesinden

gelebilecek becerileri geliştirmesi gerekmektedir (Brooks ve Dansereau, 1987). Ülkemizdeki literatür incelendiğinde bilgi ve beceri transferine araştırmalar yönelik çok az sayıda çalışmadır. Bu çalışmayla nispeten bu eksikliğin giderilmesi amaçlanmıştır. Yapılacak olan bu çalışma ile çıkacak olan bulgulara dayanarak; öğretim programlarına, ders planlarına genel eğitimin hedeflerini gerçekleştirmeye de katkı sağlayacağı düşünülerek, taktiksel oyun modelinin bireylerin becerileri üzerindeki etkilerini araştırmak ve literatüre katkıda bulunması beklenilmektedir.

### **1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları**

Bu araştırma;

1. 2020 yılı Şırnak Gençlik ve Spor İl Müdürlüğünde kort tenisi eğitimi alan 24 erkek lisanslı öğrenci ile,
2. 16/11/2020-01/02/2021 tarihleri arasında Makro plan (2.5/Ay), Mikro plan (haftalık 3 antrenman günü) ve Birim plan ise (2 saat) çalışma ile,
3. Taktiksel oyun yaklaşımı ve geleneksel öğretim yaklaşımı ile,
4. Backhand, forehand ve vole becerileri ile,
5. İlköğretim Düzeyindeki Çocuklar için Problem Çözme Envanteri (ÇPÇE) ile,
6. The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) ölçeği temel alınarak hazırlanmış olan Oyun Performans Değerlendirme Ölçeği (OPDÖ) ile sınırlı tutulmuştur.

### **1.6. Araştırmanın Sayıltıları**

1. Katılımcıların ölçeklere verdikleri yanıtların doğru ve samimi olarak cevaplanacağı düşünülmektedir.
2. Kullanılacak anket ve performans değerlendirme ölçeklerinin amaca uygun ve yeterli olduğu düşünülmektedir.
3. Katılımcıların daha önce kort tenisi ve badminton branşlarında eğitim almadıkları varsayılmıştır.
4. Kontrol edilemeyen değişkenler grupları aynı derecede etkilediği varsayılmıştır.

## 2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Araştırmanın bu bölümünde çalışmanın konusu ile ilgili literatür bilgisine yer verilmiştir.

### 2.1. Beden Eğitimi ve Spor

Genel olarak evrensel nitelikte insanlığın başlangıcından günümüze kadar gelen sporun kabul edilen bir tanımı olmayıp, bununla beraber spor olarak kabul edilen etkinliklerin belirli ortak ilkeleri vardır. Bunlar belirli kaidelerin bulunması, zevk vermesi eğlence ve haz vermesi, düzenli ve belirli prensiplere dayanan, bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor becerilerinin gelişmesine fayda sağlayan fiziksel aktivitelerdir (Şimşek, 2018). Düzenli ve sürekli yapılması gereken spor aktiviteleri bireyleri geleceğe hazırladığı gibi topluma büyük katkı sağlamaktadır. Bir ülkenin gelişmişlik düzeyi eğitim ve spora verilen değer ile belirlenebilir. Eğitim ve spor ayrı düşünülemediği gibi birbirini tamamlar niteliktedir. Sporu alışkanlık haline getiren bireyler stresin etkilerini en aza indirir, özgüven gelişmesine katkı sağladığı gibi çağdaş ve etkin aynı zamanda renkli bir toplumun oluşmasını sağlamaktadır (Makar, 2016).

Beden eğitimi ve spor, toplumu oluşturan bireylerin fiziksel, zihinsel ve duygusal yönleriyle bir bütün olarak geliştirmeyi hedef edinmiş eğitim sistemidir. Çeşitli aktiviteler ile hem fiziksel performansı geliştirmek hem de eğitim faaliyetlerinde birçok vazifeyi devralmaktadır (Can, 2014). Bireylerin yaşamlarını zinde ve aktif sürdürebilmelerinde beden eğitimi ve spor önemli bir yere sahiptir. Aynı zamanda vücudun denge, sağlığını geliştirdiği gibi kültürel özellikleri de bireyden bireye aktarılmasında rol oynar (Çıldır, 2019).

Beden eğitimi ve spor bireye fiziksel ve ruhsal olarak olumlu yönde fayda sağlarken, toplumu ve bireyi eğittiği gibi sporu hem araç hem de amaç olarak kullanmaktadır. Beden eğitimi ve spor etkinlikleriyle birey akıl yürütme, algılama, düşünme ve teknik-taktik becerilerini geliştirme ortamı bulur (Birsen, 2017). Beden eğitimi ve spor aktivitelerine katılan çocukların tecrübe edinme, becerilerini geliştirme ve akranlarıyla oynama ihtiyacını gerçekleştirmektedir. Çocuklar, eğitim için çok farklı yerlerden geldikleri için ilgi ve becerileri de farklıdır. Bu çocukların becerilerini en uygun biçimde geliştirilebilmesi için her öğrenciyi iyice tanımak, keşfetmek gerekir (Ünal, 2016).

Amerikan Ulusal Spor ve Beden Eğitimi Derneği (NASPE)'ne göre beden eğitimi ve spor eğitimi alan bireylerde bilişsel, duyuşsal ve devinişsel becerilerin gelişimini sağlayan etkinliklerdir. NASPE'ye göre bu etkinliklere katılan bireylerde edineceği becerileri şu şekilde sıralamıştır;

- Beden eğitimi ve spor aktiviteleri, fiziksel hareketlere katılım için yeni beceriler elde eder.

- Beden eğitimi ve spor, tecrübe isteyen ya da istemeyen becerileri daha rahat yapabilecek.
- Beden eğitimi ve spor, birbirleriyle bağlantılı olan branşlardaki hareketleri becerilerini birbiriyle ilişkini kuracak.
- Beden eğitimi ve spor bireye sağlığını korumayı ve becerilerin önemini kavrar.
- Beden eğitimi ve spor, bireylerde öz güven ve motivasyonunu yükseltir.
- Beden eğitimi ve spor kişinin sağlığını ve çevresini koruması gerektiğinin farkına varıp bilinçli tüketici olmayı öğrenir.
- Beden eğitimi ve spor, bireyleri kötü alışkanlıklardan koruduğu gibi kişilik gelişimine katkı sağlar (akt. Heper, 2012).

## **2.2. Problem ve Problem Çözme Becerisi Nedir?**

### **2.2.1. Problemin Tanımı**

Günümüze Fransızcadan gelen “probleme” kelimesi Türk Dil Kurumuna (TDK) göre; istenilmeyen ya da sıkıntılı durumlar olarak ifade edilmektedir (TDK., 2021). Problem kelimesi, alan yazın incelendiğinde hem araştırmacılar hem de ülkeler arasında farklı şekillerde tanımlanmaktadır. Reys, Suydam, Lindquist ve Smith, (1998)problemi; bireylerin beklemedik durumlarda karşılaştığı ve ne şekilde yanıt vereceğini bilmediği durum; Korsunky (2003) de benzer biçimde bireylerin beklemediği anda karşılaştığı ve ne şekilde cevap vermesi gerektiğini bilmediği durum, Morgan (1999), kişinin amacına ulaşma sürecinde karşılaştığı durum; Karasar (2005), hem fiziksel hem de zihinsel olarak bireyi rahatsız edecek şekilde ortaya çıkan ve çözümünde farklı seçenekleri olan durum; İnce (2018) ise; aniden karşılaştığı ve bireyin ne yapması gerektiği hakkında bilmediği durum olarak tanımlanmıştır.

Problem kavramının kişi, engel ve hedef olmak üzere temel üç ögesi bulunmaktadır. Kısaca kişinin hedeflediği, ulaşmak istediği durumlarda amaca ket vuran engellerin var olduğu durumlarda problem durumun ortaya çıkmasıdır. Problemler karmaşık olabileceği gibi basit, kısa ve uzun süreli ve bedensel, duygusal ve ekonomik problemler olarak sınıflandırılabilir. Bu problemlerin çözümünde bazıları deneme yanılma bazıları da mantık yoluyla çözülebilmektedir (İnce, 2018).

Genel olarak problem tanımı incelendiğinde, problem durumlarının özellikleri şu şekilde özetlenmiştir;

- Şu an ki durum ile normalde olması gereken durum arasında herhangi bir değişik farklı bir durumda olması ve süreci başlatma noktası.
- Bireyin bu farklı durumun farkına varması ve problemi analiz etmesi.
- Bu farklı durumun bireyde huzursuzluğa neden olması ve olası çözüm stratejileri belirleme.

- Bireyin huzursuzluğu ortadan kaldırmak için harekete geçmesi ve bilgileri kullanarak problemin üstesinden gelmeye çalışması.
- Bireyin huzursuzluğu ortadan kalma isteğinin engellenmesi (Dağlı, 2004; akt. Özdil, 2008, s.13)

### 2.2.2. Problem Çözme Becerisi

Problem çözme becerisi, kişinin günlük hayatta karşısına çıkan zorluklar ve sorunlar karşısında sorunu anlaması, uygun çözüm yolu bulma ile bilişsel ve davranışsal bir süreçtir. Farklı pencerelerden bakıldığında, zorluğun üstesinden gelme, ihtiyaç giderme, belirsizlikleri yok etme, anlaşılmayan durumları açıklama ve sorunu düşünüp çözüm yolu bulmasıdır (Yerli, 2009). Genel olarak problem çözme, dışsal uyarıcılara karşı bilişsel süreç kullanılarak farklı çözüm yolları bulma ve hangi çözüm yolunun uygulanacağına karar verme süreçleridir. Eğitim ve öğretim süreçlerinde problem çözme becerisi önemli bir yere sahiptir. Bireyler gelecekte karşılaşılabilecekleri problemlerin üstesinden gelebilecek becerileri kazandırmak durumdadır (Pehlivan ve Öksüzoğlu, 2006). Tüm bireyler içinde yaşadıkları çevreye uyum sağlamak ve herhangi bir sorunun üstesinden gelmek için problem çözme becerisini geliştirmek durumundadır. Bu beceri kişinin içinde yaşadığı çevreye uyum sağlamasını kolaylaştırmaktadır (Özdil, 2008, s.13). Problem çözme becerisi sayesinde kişinin kendi becerilerini keşfetmesine ve geliştirilmesine olanak sağlamaktadır. Bireyler edindikleri bilgilerin aktif uygulayıcıları olarak geleneksel öğretim yöntemi yerine bilgiyi kullanan ve problemler karşısında etkili çözümler üretebilen öğrenci modelini uygulanmalıdır. Bireyleri bu beceriyi ancak eğitimin hedeflerine uygun hazırlanmış öğretim programlarına, gerekli araç ve gereçlere, edindiği bilgileri uygun ortamlara ile yüzleştirdiğinde ve problem durumlarında öğretmenden çözüm beklemek yerine kendisi arayışlara girerek çözüm yolları bulma gayreti içerisinde olduğunda bu beceriyi geliştirebilir (Birsen, 2017).

Gagne' ye göre eğitim uygulamaların nihai amacı bireylerin tüm yaşamında karşısına çıkabilecek problemler karşısında bu problemlerin üstesinden gelebilecek düzeyde donanımlı ve tecrübeli olmalıdır (akt. Görgen, Deniz ve Kırıs, 2011). Sporcular için problem çözme ve karar verme becerileri spor müsabakaları için hayati önem taşımaktadır. Müsabaka esnasında verdiği doğru kararlar ve uygun taktiksel beceriler ile performansını olumlu etkilerken yanlış durumlarda ise sporcunun performansını olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bu bağlamda sporcuların problem çözme becerilerinin geliştirilmesi sporcunun performansını olumlu yönde etkileyecek faktörlerden birisidir (Aldemir, Biçer ve Kale,2014). Koberg ve Bagnall (1981)'a göre problem çözme yeteneği yüksek olan bireylerde görülen özellikler şu şekilde açıklanmaktadır;

- Düşüncelerini açık şekilde ifade eder.

- Sorumluluk duygusu yüksektir.
- Yeni fikirler arayışındadır.
- Problemlere objektif bakar.
- Yaratıcılık becerisi yüksektir
- Kendine güvenir ve ilgi alanı geniştir (akt. Terzi,2003).

Yapılan farklı çalışmalarda problem çözme becerisi gelişmemiş bireylerde, depresif ve agresif tutum içinde olduğu, kendisiyle barışık olmama, sürekli olumsuz düşünce durumunda oldukları, içine kapanık ve olumsuz davranışlar sergiledikleri tespit edilmiştir (Pakaslahti, 2002; Clum ve Febbraro, 1994; akt. Yıldırım,Hacıhasanoğlu, Karakurtve Türkleş,2011). Problem çözme becerisi bireyleri hataya hazırlamak adına önemli faktörlerden birisidir. Bu sayede kendilerini tanımalarına, beklenmedik durumların üstesinden gelmelerine, özgüvenlerini artmasına destekleyici olduğu için günlük ve eğitim hayatlarında problem çözmelerine destek verilmeli, kendi başlarına problemlerin üstesinden gelmeleri için gerekli ortamlar sağlanmalıdır (Şahin, 2019).

Problem çözme becerisi yüksek olan öğrenciler öğrendikleri teknik ve taktik bilgileri kullanarak nerede ve ne yapması gerektiği durumlarda daha yüksek performans sergileyebilmektedir. Araştırmalarda çıkan sonuçlara bakıldığında, öğretilen eğitim yöntemi problem çözme becerisini büyük ölçüde etkilemektedir. Uygun yöntem ve strateji uygulandığında öğrencilerde kendilerinde güven oluşumu, aktifleşme ve problemler karşısında çözüm yoluna girdikleri sonucuna varmışlardır (Koray ve Azar, 2008).

### **2.2.3. Problem Çözme Basamakları**

Problem çözme süreci mantıksal hareketler ile çözüme gidilen bir süreçtir. Tüm problemlere etkili cevap verebilen tek bir yöntem yoktur. Bu yüzden araştırmacılar tarafından ortak yönleri olan birçok yöntemler ortaya koymuşlardır. Mountrose'a göre problem çözme süreci beş basamaktan oluşmaktadır. Bunlar:

- Problemi açıklama,
- Duyguları ifade etmek,
- Huzursuz olunan durumu bulmak,
- Huzursuz durumu pozitif dönüşürme,
- Bu süreci uygulamak (Mountrose, 2000, s.49).

J. Dewey problem çözme sürecini beş basamak olarak değerlendirmiştir;

- Problemi fark etmek ve çözümü için girişimde bulunmak.
- Problem durumunu saptamak.
- Problem durumu için gerekli bilgileri toplamak.

- Problem çözümü için alternatifler çözüm yolları üretme ve belirleme.
- Problem çözümlerini uygulamaya geçirme (akt. Öztaş, 2020).

Bingham'a göre ise problem çözme basamaklarını; bireyin probleme bakış açısına problem durumuna göre değişiklik gösterebileceğinin üstünde durarak problem çözme basamaklarını şu şekilde açıklamıştır:

- a) Problemi tanımak ve problemi çözme ihtiyacının duyulması:** Problem çözmenin ilk aşaması olan, bir zorluğun fark edilmesi ya da bir durum hakkında belirsizliklerin ortaya çıktığının fark edilmesidir.
- b) Problemin kavramaya çalışılması:** Problem durumu kavrandıktan sonra sınıflandırılması gereklidir. Bu aşamada problemin hangi kısım ile ilgili olduğunu ve zorluğunun ortaya çıkarılması fayda sağlayabilir.
- c) Problem ile ilgili bilgi toplanması araç-gereçlerin elde edilmesi:** Bu basamakta problemin çözümüne gidilecek tüm yollar araştırılmalı, gerekli bilgiler elde edilmelidir. Böylelikle problemle alakalı problem durumu çözümüne fayda olabilecek düşünceler ortaya çıkacaktır.
- d) Verilerin seçilmesi:** Problem durumu ile ilgili bilgi araç-gereçlerin çözümde rol oynayacak etkenlerin belirlenmesi, diğer fayda vermeyecek materyallerin elenmesidir.
- e) Olası çözüm yollarının belirlenmesi:** Alternatif çözüm yollarının belirlenmesi ve işlevsiz kalacak olanlarının elenmesidir.
- f) Problem çözüm yollarının değerlendirilmesi ve içlerinden birinin seçilmesi:** Bu aşamada çözüme götüreceği probleme en iyi şekilde cevap verebilecek bir yolun seçilmesidir. Bunun yapılması için tarafsız ve eleştirel davranılması şarttır.
- g) Seçilen çözüm yolunun uygulanması:** Seçilen çözüm yollarının sınanması ve sonuçlarının belirlenmesidir.
- h) Çıkan sonucun değerlendirilmesi:** Seçilen çözüm yolunun kişinin karşısına çıkan problemin bertaraf edilmesinde ne derece etkili olduğunun belirlenmesi ve ne kadar kullanışlı olduğunun incelenmesidir (Güven ve Koçer, 2020).

#### 2.2.4. Problem Çözme Sürecindeki Yaklaşımlar

Alan yazın incelendiğinde, problem çözme bağlamında çeşitli yaklaşımlar mevcut olduğu görülmektedir. Genel olarak bu yaklaşımların çoğu Dewey'in problem çözme yaklaşımından ilham alıp geliştirilmiştir. İnsanlığın ilk tarihinden bu yana karşılaştığı problemlerin üstesinden gelebilmek için çeşitli yöntemler ile sorunun üstesinden gelmeye çalışmıştır (Görgen, Deniz ve Kırıs, 2010; Şahin, 2004).

Bunlar:

- a. **İçgüdülerden Yararlanma Yaklaşımı:** Problem durumunun içgüdüsel olarak çözülmeye çalışılmasıdır. Daha çok doğuştan gelen özgül bir davranış olup, küçük yaştaki çocuklarda görülen ve yetişkinlerde tercih edilmeyen bir davranış olarak görülmektedir (Güven ve Koçer, 2020).
- b. **Sınama ve Yanılma Yaklaşımı:** Problem çözme sürecini sınava-yanılma yaklaşımıyla açıklayan ilk kişi Thorndike'dir. Thorndike, deneysel olarak yaptığı çalışmasında bir hayvanı aç bıraktıktan sonra kafese koymuş ve bu hayvanın yiyeceği ulaşmak için çeşitli yollar denediğini görmüş ve bunun sonucunda hayvanın yiyeceğine ulaştığını görmüştür. Aynı hayvanı aynı kafese koyduğunda ise hayvanın daha önce sonuca götürmediği yollar yerine direk yiyeceğe ulaştığı yoldan hareket ettiği gözlemlenmiştir. Genellikle bu yaklaşımda problem hakkında bireyin herhangi bir fikri ya da bilgisi olmadığı durumlar kullanılmaktadır (Güven ve Koçer, 2020).
- c. **Başkalarının Deneyimlerinden Yararlanma Yaklaşımı:** Birey bir problem karşısında çözüm bulamadığı durumlarda başkalarından yardım isteme ihtiyacı duyar. Bu durumda ya kendilerinden yardım görülür ya da onların yaptıklarına başvurur (Ağlönü, 2015).
- d. **Uslamlama Yaklaşımı:** Problem çözme yaklaşımlarından en çok güvenilir olanıdır. Düşünmenin bir çeşidi olan uslamlama, problemin ne olduğunu anlamaya çalışır, çözümü için nelere ihtiyaç olduğunu belirler ve amaca ulaşmayı sağlayacak çözümler üretir. Seçtiği çözüm yolu amaca ulaşmada sorun yaşıyorsa hemen başka yolları dener (Özdil, 2008).

### 2.3. Beceri Transferi

Alan yazın incelendiğinde beceri transferi: McKeachie (1987) öğrenilen bilgiyi farklı ortamlarda kullanabilme, Shayer ve Yates (1991), aynı prensibi yeni durumlara uyarlama, Beard (1993), edinilen bilgi ve becerilerin farklı mekanlarda kullanılması, Fleming (1991) ise meta başarı olarak tanımlamışlardır (akt.Alemdar, 2009). Genel olarak beceri transferi geçmişte öğrenilen bilgi ve becerileri, yeni öğrenilen beceriyi etkilemesi olarak tanımlanmıştır. Öğrenme transferi, öğrenilen tecrübelerin başka bir ortama uygulanmasına olanak sağlamaktır. Beceriyi aktarmak oluşturulan durumlar gelecekte o bilginin kullanılacağı durumlarla benzerlik göstermelidir. Aksi durumda transfer gerçekleşmez. Geleneksel yaklaşım modeli beynin doğal öğrenme sürecini göz ardı ettiği için bilgiyi ezberlemeye yönlendirilmektedir (Duman, 2007).Taktiksel oyun yaklaşımının odak noktası öğretilen bilgi ve becerilerin taktiksel farkındalığa yönelik sorulan sorular ile bu bilgilerin nerede, ne zaman ve nasıl kullanılacağı öğrencilerin düşünmeye teşvik etmesi, hatasını fark etmesi ve bunun sonucunda kalıcı öğrenme gerçekleştirecektir ve böylece birey farklı durumlarda öğrendiği bilgi ve becerilerini transfer etme sürecini daha kolay gerçekleştirebilecektir. Transferin tek yönü yoktur. Yakın ve uzak

olabileceği gibi özel ve genel transfer farklı boyutlarda olabilmektedir (Beard, 1993). Transfer durumu üç başlık altında açıklanmaktadır. Bunlar: Pozitif transfer; öğrenilen bilgi ve deneyimlerin yeni bir beceriyi öğrenirken pozitif (olumlu) etkisinin olması, negatif transfer ise; öğrenilen bilgi ve becerilerinin yeni bir beceriyi öğrenirken negatif (olumsuz) etkilemesi olarak adlandırılmaktadır (Ağbuğa, 2019). Yakın transfer ise; teknik ve taktik çalışmalardan hemen sonra öğrenilen bilgi ve becerilerin gerçek bir ortamda denenmesidir. Duman (2007) tarafından kaleme alınan "Neden Beyin Temelli Öğrenme" adlı kitabında transferi sağlamak ve kalıcılığını desteklemek için öğrencilere ders esnasında konu ile alakalı soruların sorulması gerektiğini belirtmiştir. Örnek:

- Bugün ..... hakkında ne öğrendik?
- Önceden öğrendiğimiz ..... konusyla bu konuyu nasıl ilişkilendirirsiniz?
- Bu bilgi / beceriyi ileride nasıl kullanabilirsiniz?
- Bu ..... durum oluştuğunda ne yapılabilir?

Yapılan çalışmalar gerçek ortama ne kadar benzer olursa transfer süreci o derece etkili olmaktadır (Koç,Gültekinler,Seferoğlu, Erman, Şahanve Darendilioğlu,2011). Transferiniki beceri arasındaki benzerlik miktarına bağlı olduğunu belirten Kasap (1999), aşağıda verilen örneklerdeki gibi becerilerin benzerlik büyüklüğüne göre transfer durumu oluşabilmektedir:

- Amerikan futboldaki şut atma ile futboldaki şut atma becerisi,
- Cimnastikteki yer becerisindeki atlamalar ile trampelen atlama becerisi,
- Tenisteki smaç vuruş ve servis becerisi ile beyzboldaki top fırlatma becerisi,
- Su üstünde taş kaydırma becerisi ile hentboldaki şut atma becerisi transferlerinde olduğu gibi,
- Kort tenisindeki forehand ve backhand ile badmintondaki forehand ve backhand gibi.

Transfer Öğretim için: Geçmişte öğrenilen bilgi uygun ortamlarda kullanılmak için transfer edilir. Bu sebeple bilgiyi öğretirken olabildiğince gerçekçi durumlar yaratılmalıdır (Sousa, 2000; akt. Duman, 2007).

- **Taklit oyunları:** Öğrenciler farklı durumlarda pratik yapmalarına olanak saplanmalı.
- **Zihinsel pratik:** Oyunlarda karşılaşılabilecek durumların senaryoları oluşturularak öğrencinin nasıl zihinsel yol izleyeceğini düşünür.
- **Olasılık:** Öncelikli öğrenmenin gerçekleşmesi için gerekli ikincil (yan) öğrenmelerin saptanmasıdır.

Beceri transferinde fiziksel becerilerin ön planda olduğu devinişsel alan birey vücut organlarından birini, birkaçını veya bütünü kullanarak bazı davranış örüntüleri ortaya koymaktadır. Devinişsel alanında alt kategoriler ise;

- **Algılama:** Devinişsel alanın ilk basamağı uyarılma olup öğrenci çevresindeki davranışları gözlemlemekte ve algılamaktadır. (Örnek: Spor yapan bireyleri izleme)

- **Kurulma:** Belirli bir hareket ya da yaşantıya hazır oluşturu. (Örnek: Spor yapmayı isteme)
- **Kılavuz Denetiminde Yapma:** Bu basamakta öğrenci belirli bir modeli takip etmekte veya verilen komutları rehber eşliğinde beceriyi uygulama. (Örnek: Antrenör eşliğinde basketbol potasına atış yapma)
- **Mekanikleştirme:** Tekrarlar sonucu hareketleri beceriyi alışkanlık haline getirme. (Örnek: Bisiklet kullanma)
- **Karmaşık Davranış:** Karmaşık durumlarda öğrenilen becerileri şüphe duymadan iyi düzeyde yapabilmesidir. (Örnek: Müsabaka esnasında hangi pozisyonda olması gerektiğini öğrenme)
- **Duruma Uydurma:** Bu basamakta önceden öğrendiği becerileri karşılaştığı yeni durumlarda kullanabilmesidir. (Örnek: Farklı branşlarda benzer olan teknikleri kullanabilme)
- **Yaratma:** Son olarak yaratma basamağında ise birey devinişsel olarak yeni bir motor beceri geliştirme veya kendine özgü olan ürün ortaya çıkarmasıdır(Örnek: Sporunun müsabakalarda iyi bildiği bir tekniği farklı bir şekilde uygulaması) (Kablan, 2017).

Çalışmamızın temel konusunu oluşturan duruma uydurma basamağı bireyin önceden edindiği bilgi ve becerileri ilk kez karşılaştığı durumlarda uygulamasıdır. Aynı zamanda transfer süreci yaşanmaktadır. İlk denemelerde hataların olduğu yalnız zamanla yapılan hataların azaldığı devinişsel süreçtir. Öğrenci merkezli, ezberci öğretim yerine eleştirel yöntem, kişisel farklılığı göz önünde bulunduran, gelişimi hedef koyan gibi öğretim yöntemleri uygulanırsa duruma uydurma yani transfer süreci daha hızlı ve daha etkili olacaktır (Yeşilyurt, 2009).

#### **2.4.Taktiksel Oyun Modeli (TOM)**

Beden eğitimi ve spor öğretiminin hedefleri arasında öğretilen beceriler teknik ve taktikleri uygulamada pik seviyeye çıkarmaktır. Taktiksel oyun modelinde öğrenci merkezli olup oyunlarda taktiksel farkındalığı, düşünme becerini ve problem çözme becerisini geliştirme odaklı olup yaratıcılık yönünden önemli bir öğretim yöntemi olarak ön plana çıkmıştır (Savaş, 2018). Yapılan birçok araştırma taktiksel oyun yaklaşımının bireylerin yaratıcılık ve problem çözme düzeylerinde önemli derecede geliştirdiği sonucuna varmışlardır (Clum ve Febbraro, 1994; Turner ve Martinek, 1999).

Geleneksel yöntemlerde çıkan problemlerden hareketle Taktiksel Oyun Modelinin geliştirilmesine neden olan problemler;

- Öğreten merkezli ders işleyişin hâkim olması,
- Eğitimi tamamlayan bireylerde oyunlara ilişkin yeterli bilginin olmaması ve taktiksel beceri düzeyinin düşük olması,

- Sadece performans odaklı öğretiminin olması ve beceri ile taktiksel beceriyi birleştirememesi ve problem durumunda doğru tepki, doğru zamanlama ve doğru karar verebilme becerisi edinememesi.
- Öğrenilen becerilerin oyun ortamına transfer edilememesi,
- Becerilerin oyun içinde ne anlama geldiğini bilememesi (Savaş, 2018).

Geleneksel yaklaşımlarda becerilerin öğretilmesine odaklanıp tekniklerin öğretilmesine rağmen öğrenilen becerileri oyuna transfer etmede sorunlarla karşılaşıldığı gibi öğrenilen becerilerin kalıcılığı ile de sorunlar meydana getirmektedir (Gül, Gül ve Aydın, 2019; Okan, 2019). Geleneksel beden eğitimi ve spor öğretiminde asıl amaç öğrencilerin dersten zevk almalarını sağlamak, katılımlarını artırmak ve branşa özgü becerileri kazandırmaktır. Geleneksel yaklaşımda kazanma ve kaybetme üzerine odaklanılır ve bunun sonucunda oyuna özgü taktiksel beceriler ve taktiksel farkındalığı yükseltme konusu göz ardı edilir (Karakaya, 2018; Gün, 2019). Genellikle oyunu anlama/kavrama becerisini geliştirmek yerine fiziksel yeteneğe önem verilmiştir. Öğrencinin performansı oyun için gerekli olan becerilere sahip olmalı, aksi takdirde başarı gösteremeyebilir çünkü beceriler öğretilirken “neden yapılır” yerine “nasıl yapılır” mantığına odaklanılırsa öğrencinin tekniği ne kadar iyi olursa olsun hangi tekniğin hangi taktik ile nerede ve ne zaman kullanılacağı konusunda istediği performansı gösteremeyebilir (Alvurdu, 2017; Birsen, 2017).

Gelişen ve değişen 2018-2019 Türk Milli Eğitim programında yaratıcılık, karar verme, problem çözme becerilerinin öğrencilere kazandırılması beklenmektedir (Çelik, Katrancı ve Çakır, 2017). Yöntemi olmayan etkinliklerle tesadüfi sonuçlar elde edilir. Önceden planlanmış, hedefe uygun yöntemler seçildiği takdirde amaca daha kısa sürede ulaşılması mümkündür (Doydu ve Çoknaz, 2013). Beden eğitimi ve spor öğretimi geleneksel yaklaşımlarda sporculara ilgili branşta önce temel hareketleri, becerileri gösterir ve kurallar anlatılır, daha sonra öğretilenleri oyunda performans göstermeleri istenir. Sporcular oyun için gerekli becerileri öğrenip yapabildikleri halde bu becerileri nerde ve ne zaman kullanacaklarını bilmedikleri gibi, bunları oyuna aktarım yapmada sorunlarla karşılaşmaktadır (Güneş ve Yılmaz, 2019).

Taktiksel oyun yaklaşımı öğretim modeline genel olarak baktığımızda; bilginin anlamlı olarak yapılandırılması ve “Nasıl yapıyorum?” dan daha çok “Neden yapıyorum” sorusuna öğrencileri yönlendirmesidir. Bu modelde oyunu anlamayı öğrenme, sentezleyebilme, karar verme, düşünme ve düşündüğünü gerçekleştirmek istenen odak noktasıdır (Birsen, 2017; Gün, 2019). Mitchell ve diğerleri (2013) 6 basamaktan 3 basamağa sadeleştirilmiş beden eğitimi ve spor öğretimi dersleri için program haline getirdikleri varyasyondur (Alagül ve Gürsel, 2017). Taktiksel oyun yaklaşımı modeli (TOM) amacı iyi düzenlenmiş oyunlar aracılığıyla oyunu anlama, karar verme, becerileri etkin biçimde oyuna transfer edebilme taktiksel farkındalığı yüksek oyuncular yetiştirmeye olanak sağlamıştır (Okan, 2019). Bu modelde öğrenen merkezli

olup önceden uyarlanmış oyunlar aracılığıyla öğrencilerin basamaklar halinde oyun becerilerinin geliştirilmesi, tekniklerin oyuna transfer etme süresinde köprü işlevi görmek ve öğrencilerin hem teknik becerisinin geliştirilmesi hem de bunları yaparken oyun ortamında zevk alacak şekilde uygulanmasıdır (İplikçi ve diğerleri, 2010). Taktiksel oyun yaklaşımında amaç öğrenilen becerilerin oyun içinde geliştirme, becerileri oyuna transfer etme, taktikten beceriye doğru öğrenim sürecini takip eden, oyun ve öğrenen merkezli öğrenim prensibine sahip olup ve motor performanstan önce bilişsel öğrenime ağırlık verme ile yapılandırmacı öğrenme kuramını merkeze aldığına göstergesidir (Gül ve diğerleri, 2019). Taktiksel oyun modeli kapsamlı bir şekilde analiz edildiğinde bu model ile yeni öğrenme stratejileri olan; etkin öğrenme, tam öğrenme, probleme dayalı öğrenme ve yapılandırmacı öğrenme metodunu kapsadığını görüyoruz. TOM' da oyun içerisinde teknik ve taktikleri ders içerisinde neyi niçin ve nasıl yapıldığı sürecinde aktif olduğu için etkin öğrenme, öğretmenin öğrencilere sorular sorması ve probleme yöneltmesi probleme dayalı öğrenme, oyun içerisinde öğrencilerin aktif katılımcı olmaları, pekiştiricilerin olması, uygulama aşamasında dönüt-düzeltilme olması tam öğrenme ve ders içerisinde öğrenci merkezli olması, bilgiyi yorumlaması, hangi tekniğin nerde kullanılacağını öğrenmesiyle bilgiyi anlamlandırması, eski ve yeni bilgi tecrübeleri birleştirmesiyle yapılandırmacı öğrenmeyi kapsadığını göstermektedir.

## **2.5. Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminde Taktiksel Oyun Yaklaşımı Modeli (TOM)**

Beden eğitimi ve spor öğretiminde çocuklara kazandırılması istenen becerilerin (bilişsel, duyuşsal ve psikomotor) ve öğrenme hedeflerinin öğretilmesinde tek bir yol mevcut değildir. Her öğrencinin öğrenme stili, hızı ve kapasitesi aynı olmadığından dolayı, donanımlı beden eğitimi öğretmenlerinin kendi branşlarında gerekli model, stil ve stratejileri hakkında yeterli teorik ve pratik tecrübeye sahip olması gerekir. Beden eğitimi ve spor alanında son zamanlarda model yapıllı öğrenme ivme kazanmıştır (Güneş, Mirzeoğlu, Gövelive Tulay, 2019). Türkiye'de 2009 yılına kadar müfredatta öğretmen merkezli geleneksel yöntem kullanılmakta olup bu yöntemlerde tüm kararları, uygulamaları ve problem çözüm önerileri öğretmen tarafından verilir. Bu sebeple öğrenciler aktif düşünme, karar verme ve çözüm yolları bulma becerilerini geliştiremedikleri gibi taktik öğrenme yapılarının dışında kalarak eğitim sürdürülmüştür. Geleneksel öğretim yöntemlerinde oyunları anlamadan yani öğrenilen becerileri, bilgileri ne işe yarayacağını bilmeden anlamaya çalışmaları öğretmene bağımlı bireyler haline getirdiği dile getirilmektedir (Karakaya, 2018; Gül, Gül, ve Aydın, 2019; Alagül ve Gürsel, 2017).

Beden eğitimi ve spor eğitimi 2018-2019 yıllarında güncellenen müfredatıyla spor aktiviteleri 6 gruba ayrılmış ve beden eğitimi ve spor öğretiminde yapılandırmacı öğrenmeye uygun metot ve strateji ile eğitim ve öğretim yapılmasını ön plana çıkarmıştır. Yapılandırmacı öğrenme bireyde bilgiyi üretme, yorumlama, plan yapma yeteneğini geliştirir. Öğretmen

merkezli değil öğrenci merkezli olup öğrenen-öğreten iş birliği içerisindedir. Yapılandırmacı öğrenmeye bağlantılı olarak kullanılan modeller: 1) Taktiksel oyun modeli, 2) Spor eğitim modeli 3) Sosyal sorumluluk modelleridir. Beden eğitimi ve spor öğretiminin hedefleri arasında öğretilen beceriler teknik ve taktikleri uygulamada pik seviyeye çıkarmaktır. Taktiksel oyun modelinde öğrenci merkezli olup oyunlarda taktiksel farkındalığı, düşünme ve problem çözme becerisini geliştirme odaklı olup yaratıcılık yönünden önemli bir öğretim yöntemi olarak ön plana çıkmıştır (Savaş, 2018).

Geleneksel yöntemlerde çıkan problemler ile Taktiksel Oyun Modelinin geliştirilmesine neden olan problemler;

- Öğreten merkezli ders işleyişin hâkim olması,
- Eğitimini tamamlayan bireylerde oyunlara ilişkin yeterli bilginin olmaması ve taktiksel beceri düzeyinin düşük olması,
- Sadece performans odaklı öğretiminin olması ve beceri ile taktiksel beceriyi birleştirememesi ve problem durumunda doğru tepki, doğru zamanlama ve doğru karar verebilme becerisi edinememesi.
- Becerilerin oyun içinde ne anlama geldiğini bilememesi (Alagül ve Gürsel, 2017; Savaş, 2018).

## **2.6.Oyun Merkezli Yaklaşım (OMY)**

Geleneksel yaklaşımlarda becerilerin öğretilmesine odaklanıp tekniklerin öğretilmesine rağmen öğrenilen becerileri oyuna transfer etmede sorunlarla karşılaşıldığı gibi öğrenilen becerilerin kalıcılığı ile de sorunlar meydana getirmektedir (Gül ve diğerleri, 2019; Okan, 2019). Geleneksel beden eğitimi ve spor öğretiminde asıl amaç öğrencilerin dersten zevk almalarını sağlamak, katılımlarını artırmak ve öğretilen branş becerilerini kazandırmaktır. Geleneksel yaklaşım modelinde genellikle oyunlar kazanma ve kaybetme üzerine oynatılır eğitsel kazanımlar, oyuna özgü taktiksel beceriler ve taktiksel farkındalığı yükseltme konusunda göz ardı edilir (Karakaya, 2018; Gün, 2019). Genellikle oyunu anlama/kavrama becerisini geliştirmek yerine fiziksel yeteneğe önem verilmiştir. Öğrencinin performansı oyun için gerekli olan becerilere sahip olmalı aksi takdirde başarı gösteremeyebilir çünkü beceriler öğretilirken “neden yapılır” yerine “nasıl yapılır” mantığına odaklanılırsa öğrencinin tekniği ne kadar iyi olursa olsun hangi tekniğin hangi taktik ile nerede ne zaman kullanacağı konusunda istediği performansı gösteremeyebilir (Alvurdu, 2017; Birsen, 2017). Buna çözüm getirmek amacıyla Bunker ve Thorpe (1982), beceri ve taktiği birbirine bağlayan geleneksel öğrenmeye alternatif olarak öğrenen merkezli yaklaşım ile oyunları anlamayı öğrenme modelini (OAÖM) (Teaching Games for Understanding) önermiştir. İlerleyen yıllar ile birlikte yapılan bilimsel çalışmalar ile güvenilirlik kazanmış ve oyunları anlamayı öğrenme modelini temele alıp farklı formlarda birçok

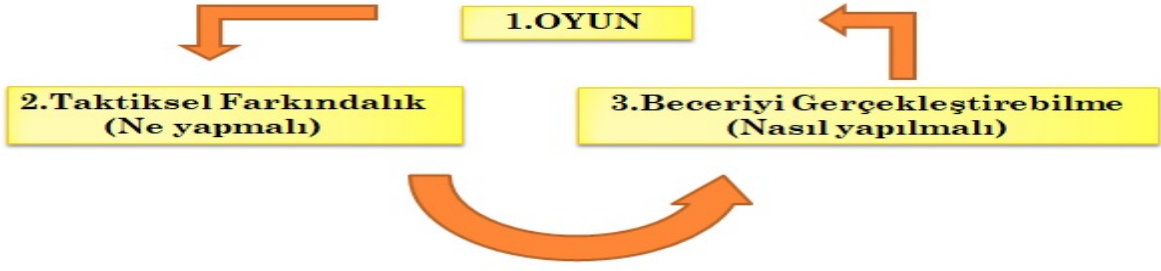
yaklaşım geliştirmişlerdir (Karakaya, 2018). Bunlar:Bunker ve Thorpe (1992) tarafından “Oyunları Anlamayı Öğrenme Modeli (OAÖM) (Teaching Games for Understanding model)” öğretim modeli ile birlikte ilk defa OMY literatürde yerini almıştır. Bu öğretim modelinde öğrencilere beceri öğretiminden önce oyunların felsefelerini, ilkelerini ve stratejilerin öğretimine önem vermiştir. Rod Thorpe (1997) tarafından Avusturalya’da “Oyunu Anlama Modeli (Game Sense Model)” ile antrenörlerin odağına daha çok soru sormanın önemini ortaya çıkaran modeli geliştirmiştir. Launder (2001) de “Oyun Uygulamaları Modeli (Play Practice Model)” ile öğrenilen becerilerin OAÖM’li basamaklarına modele bağlı kalınmadan istediği gibi değiştirebilme modelini geliştirmiştir. Grehaigne, Wallian ve Godbout (2001)de öğrencilerin karar verme becerisini geliştirmeyi ve taktiksel bilgileri yapılandırmayı odağa koyan “Taktiksel Kararı Öğrenme Modeli (Tactical Decision Learning Model)” modelini geliştirmişlerdir. Musch ve diğerleri (2002) tarafından“Mücadele Oyunları Yeterlilik Modeli (Invasion Games Competence Model)” aynı kategorideki branşların birbirine transferine odaklanılan modeli geliştirmişlerdir. Bu modeller detaylı incelendiğinde sadece ince farklar olduğu görülüp hepsi taktiksel yapının öncelikle öğretilmesi gerektiğine odaklanılmaktadır.

Mitchell ve diğerleri(2003)’ te “Taktiksel Oyun Modeli (Tactical Games Model)” modeli ise 6 öğrenme basamağı olan OAÖM’ni 3 basamağa indirip daha sadece ve sistematik hale getirdikleri varyasyondur (Alvurdu, 2017; Güneş ve diğerleri, 2019). Bu modelde öğrenen ve konu merkezli önceden uyarlanmış oyunlar aracılığıyla öğrencilerin basamaklar halinde oyun becerilerinin geliştirilmesi, tekniklerin oyuna transfer etme süresinde köprü işlevi görmek ve öğrencilerin hem teknik becerisinin geliştirilmesi hem de bunları yaparken oyun ortamında zevk alacak şekilde uygulanmasıdır (Alagül ve Gürsel, 2017; İplikçi, Altay ve Çoşkun, 2010)

Oyunları anlamayı öğrenme modelini temel alan TOM, özellikle beden eğimi ve spor öğretiminde kullanılması için sistematik hale getirilmiştir (Şekil 2.1.) (Güneş ve diğerleri, 2019).



Şekil 2.1.Oyunları Anlamayı Öğrenme Modeli Basamakları (OAÖM)



**Şekil 2.2. Taktiksel Oyun Modeli Basamaklaması (TOM)**

Griffin, Mitchell ve Oslin (1997); Mitchell ve diğerleri (2013) TOM'u oyunlarını öğrenirken öğrencilerde ilgi ve heyecan uyandıracak üç gerekçeye dayandırmışlardır.

**İlgi ve heyecan uyandırması:** Geleneksel öğretimde becerinin daha iyi nasıl yapılabileceği üzerine odaklanılır ve teknikler geliştirilirken, tekniklerin oyun içerisindeki önemine odaklanılmamaktadır. Bu yüzden öğrenciler her seferinde “Ne zaman oyun oynayacağız?” diye sorarlar. Taktiksel oyun modelini ise öğrenciler motive edici bulurlar. Bununla birlikte, öğrenciler oyun ortamlarında neredeyse sürekli taktikleri ve becerileri uygulayacaklarından, bilgilerini artırmaları gerektiğini daha net göreceklerdir ve sonrasında da öğrenme etkinliklerine ilgileri artacaktır.

**Bilginin güçlendirilmesi:** Her ne kadar becerinin gerçekleştirilmesi oyun performansı için önemli olsa da oyun esnasında neyin niçin yapılması gerektiği hakkında karar vermekte önemlidir. Öğrencilerin oyunları anlamaları geliştikçe, oyunlara katılımında ve karar vermede daha başarılı olacaklardır.

**Performans ve anlamın transfer edinmesi:** Ortamlar sağlandığında, öğrenciler bilgilerini, anladıklarını ve performanslarını oyunlar arasında transfer edebileceklerdir. Aynı oyun sınıflaması içinde olan oyunların birçok ortak taktiksel problemleri olduğu için, öğrencilerin bilgi ve performans becerilerini transfer edebilecekleri oyunları öğretmek olası olacaktır ve benzeri taktik sınıflamaya sahip oyunları öğrenmelerinde çok zaman harcamalarına gerek kalmayacaktır. Bunun için Griffin ve diğerleri (1997) TOM'da oyunları taktiksel benzerliklerine göre kategorilere ayırmışlardır (Tablo 2.1.) (Mirzeoğlu ve diğerleri, 2017; Alagül ve Gürsel, 2017).

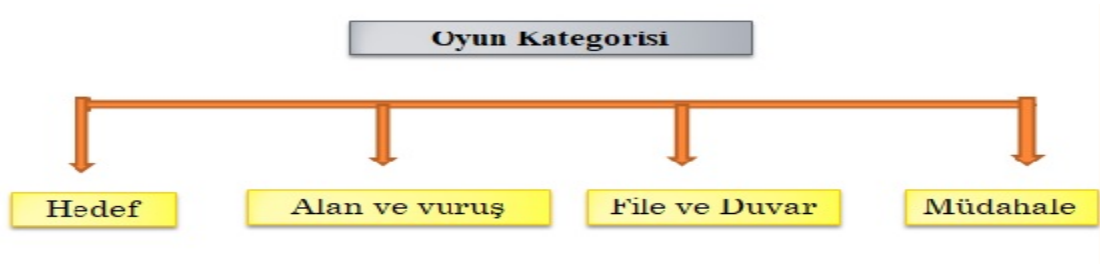
**Tablo 2.1.Oyun kategorileri ve özellikleri**

Oyun Kategorileri	Kategorilerin özellikleri	Oyunlar
<b>Mücadele Sporları</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bir nesnenin kontrol edilmesi, rakipten korunması ve bir hedefe gönderilerek sayı yapılmasını içerir.</li> <li>Oyun içindeki karmaşık oyun becerileri, sürekli değişen hücum ve savunma rolleri hızlı ve etkili problem çözme/karar verme gerektirir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Basketbol</li> <li>-Futbol</li> <li>-Hentbol</li> <li>-Hokey</li> <li>-Ragbi</li> <li>-Amerikan futbolu</li> <li>-Frizbi</li> <li>-Korfbol</li> <li>- Su topu</li> </ul>
<b>File/Duvar Oyunları</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bir nesneyi belirli bir alana elle ya da raketle gönderme içerir.</li> <li>Oyuncular nesneyi file üzerinden rakip oyuncuların en zor karşılayabileceği alana göndermeye çalışır.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Badminton</li> <li>- Masa tenisi</li> <li>- Tenis -Voleybol</li> <li>Duvar oyunları</li> <li>- Raketbol- Squash</li> </ul>
<b>Hedef Oyunları</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Doğruluk ve kontrol gerektirir.</li> <li>Zorluk derecesi hedefin küçültülmesi,</li> <li>Atış mesafenin uzaması,</li> <li>Hedefin hareketli olması,</li> <li>Atış yapanın hareket halinde olması gibi düzenlemelerle artabilir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Okçuluk</li> <li>- Bیلardo</li> <li>- Bowling</li> <li>- Atıcılık</li> <li>-Golf</li> </ul>
<b>Alan/Vuruş Oyunları</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bir nesneyi belirli bir alana elle ya da raketle gönderme içerir.</li> <li>Oyuncular nesneyi file üzerinden rakip oyuncuların en zor karşılayabileceği alana göndermeye çalışır.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Beyzbol</li> <li>- Kriket</li> <li>- Softbol</li> </ul>

## 2.7. Taktiksel Oyun Modelinin Öğretim Yapısı

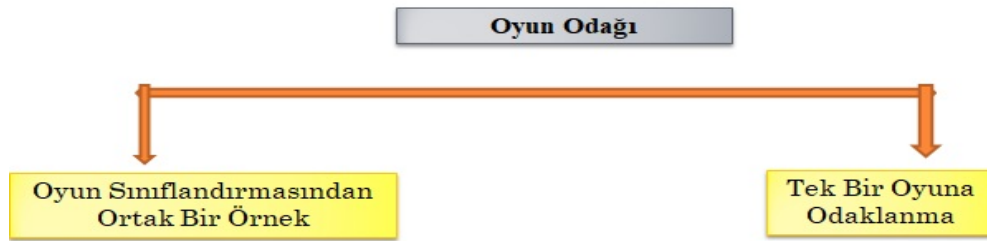
Genellikle beceri ve taktiksel çalışmalar ayrı ya da ikisi birlikte çalışılır ancak, bu bileşenler ile birçok sorun ortaya çıkmaktadır. TOM yaklaşımı ise performans becerilerden önce öğrencilerin taktiksel farkındalığı öğretmeye odaklanılır. Örneğin futbolda taktik problem topa sahip olma, savunma yapma ve hücumdur (Alvurdu, 2017; Alagül ve Gürsel, 2017). Taktiksel oyun modelinde savunma ve hücum becerilerini uygulamadan önce yapılandırılmış bir oyun ile nasıl ve hangi pozisyonda olmaları gerektiğini beklenmedik durumlarda en uygun şekilde hangi taktiği neden yapmaları hakkında deneyerek yaşayarak bilgi sahibi olurlar. Böylelikle teknik beceri öğretimine geçildiğinde teknik ile taktik arasında bir bağlantı kurabilme becerisine sahip olur (Gül ve diğerleri, 2019). TOM modeli planlama basamaklarında; seçilen konuya uygun branşın oyun kategorilerinin seçilmesi, oyun odağının belirlenmesi, oyundaki seçilen taktiksel problemler ve bu problemlerin çözümünde gerekli olan becerilerin belirlenmesi ve öğrencilerin gelişimsel düzeylerine uygun olarak hangi taktiksel karmaşıklık seviyesinde çalışılacağı ortaya konulur (Mirzeoğlu ve diğerleri, 2017).

**1.Basamak:** Hangisinin kategorinin çalışılacağı seçilir (Şekil 2. 3).



**Şekil 2.3. (1. Basamak)**

**2.Basamak:** Oyun **odağı belirlenir.** Oyun odağında ünitenin nasıl planlanacağını ortaya koyar. Öğretmen ya tek bir branşı seçebilir ya da oyun kategorilerinde ortak olan taktiklerin oyunlar arasında transferi üzerine çalışmayı planlar. Bu noktada eğer ünite boyunca tek bir branş üzerine çalışılacak ise, bütün taktiksel problemler ve karar verme becerilerinin derinlemesine vurgulanması gerekmektedir. İlk defa TOM kullanacak olan uygulayıcılara alan bilgisi yüksek oldukları tek bir branş seçmeleri önerilmektedir (Mitchell ve diğerleri, 2013; akt; Mirzeoğlu ve diğerleri, 2017) (Şekil 2. 4.).



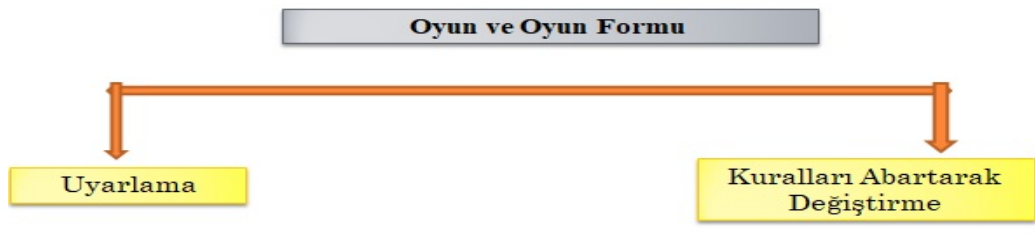
**Şekil 2.4. (2.basamak)**

**3.Basamak:** Seçilen branşın taktiksel yapısı ortaya konulur. Bunu yapmak için şu sorular yanıtlanır: “Bu oyunda sayı yapmak için, sayı olmasını engellemek için ve oyun durduğu anda tekrar başlarken hangi taktiksel problemler ortaya çıkar? Bu problemleri çözmek için top ile hangi beceriler ve topsuz hangi hareketler yapılmalıdır?” (Şekil 2.5).



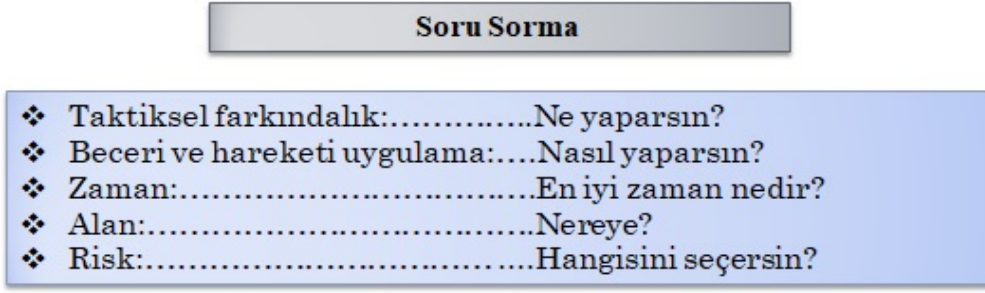
Şekil 2.5. (3.Basamak)

**4.Basamak:** Derse girişte uyarlanmış bir oyun formu (görev, ekipman, mekân) hazırlanır. Bu koşulların belirlenmesindeki amaç, öğrencileri dersin odağına yönlendirmektir. Öğretmenin planlama aşamasında belirlediği ders odağı (beceri ya da hareket) öğrencilere dersin başında söylenmez ve soru-cevap ile keşfettirilir. Öğrencilere bu koşullar altında çözülmesi gereken taktiksel probleminin ne olduğu açıklanır. Öğrenciler ilk oyunu oynarken koşulların hatırlatılması dışında herhangi bir geri bildirimde bulunulmaz (Şekil 2.6).



Şekil 2.6. (4.Basamak)

**5.Basamak:** İlk oyun sonrasında ders başında belirlenen ama öğrencilere söylenmeyen taktiksel problemi çözmeye yarayacak top ile beceriyi ya da topsuz yapılacak hareketi öğrencilere keşfettirmek için sorular sorulur. Bu aşamada amaç; öğrencilerin taktiksel farkındalığını ortaya çıkarmaktır. Sorulan sorular, odaklanılan beceri ya da harekete göre değişiklik gösterir. Ders odağı öğrenciler tarafından sorulara verilen cevaplarla keşfettirildiği anda becerinin çalışılması aşamasına geçilir (Şekil 2.7.)



**Şekil 2.7. (5.Basamak)**

**6.Basamak:** Ders odağını oluşturan beceri ya da harekete yönelik olarak oyun temelli etkinlikler çalışılmaya başlanılır. Etkinlikler, oyun yapısında olur ve öğretmen tarafından etkinlik boyunca becerinin en iyi şekilde yapılması için her türlü geribildirim verilir (Şekil 2.8.).



**Şekil 2.8. (6.Basamak)**

**7.Basamak:** Beceri çalışması da tamamlandıktan sonra ilk baştaki oyuna tekrar dönülür. Böylece öğrencilerin ders başındaki ve ders sonundaki oyun oynama performansları arasındaki fark ortaya çıkar (Alagül ve Gürsel, 2017).

## 2.8.Yapılan Araştırmalar

Bu bölümde, ulusal ve uluslararası düzeyde geçmişten günümüze doğru konu ile bağlantılı yapılan çalışmalar aşağıda belirtilmiştir.

### 2.8.1.Ulusal Araştırmalar

Şahin (2007) tarafından “Hentbol oyununun öğretiminde, taktiksel oyun yaklaşımının etkisi” adlı çalışmada kontrol grubunda (n=12) geleneksel yaklaşım, deney grubunda ise (n=14) taktiksel oyun yaklaşımıyla 18 dersten oluşan çalışma yürütmüştür. Çalışma sonucunda deney ve kontrol gruplarında bilişsel ve devinişsel ön test-son test puanları arasında anlamlı fark bulunmuş aynı zamanda oyun performansları açısından deney grubu lehine anlamlı gelişmeler tespit etmiştir.

Saduman (2017) tarafından çalışmamıza benzer “İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinde Taktiksel Oyun Yaklaşımının Problem Çözme Becerilerine Etkisi” adlı çalışmada deney ve kontrol grubu olmak üzere toplam 60 öğrenci ile gerçekleştirmiştir. Deney grubunda sekiz haftalık taktiksel oyun modeli yaklaşımıyla eğitim verilmiş kontrol grubunda ise uygulama eğitimi yapılmamıştır. Çalışma sonunda ise elde edilen verilere göre deney grubunda problem çözme puanlarında artış gözlemlenmişken kontrol grubunda ise puanlarda düşüş olduğu tespit edilmiştir.

Alvurdu (2017) tarafından “Taktiksel Oyun Modeli ile Futsal öğretimi” adlı çalışmada, 16 futbolcunun katılımıyla 8 hafta süren deneysel bir çalışma yapmıştır. Çalışmada kontrol grubuna doğrudan öğretim modeli, deney grubuna ise TOM modeli uygulamıştır. Çalışma motor performans, bilişsel alan, psikomotor alan ve otun performansı becerilerini incelemek amacıyla yapılmıştır. Yapılan çalışma sonucunda sporcuların bilişsel ve psikomotor becerilerinde TOM grubu ile doğrudan öğretim modeli grubunda anlamlı bir fark bulunamamışken, oyun performansları açısından TOM grubu lehine anlamlı gelişmeler olduğu sonucuna varmışlardır.

Savaş (2018) tarafından “Taktiksel Oyun Yaklaşımının Ortaokul Öğrencilerinin Yaratıcılık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi” adlı çalışmada 12 hafta süren ortaokul 5. 6. 7. ve 8. sınıflarda öğrenim gören 51’i kız ve 97’si erkek olmak üzere toplam 148 öğrenci ile çalışmıştır. Kontrol grubunda geleneksel yaklaşım deney grubunda ise taktiksel oyun modelinin uygulamıştır. Çalışma sonucunda elde edilen bulgular ışığında taktiksel oyun yaklaşımı modelinin öğrenciler üzerinde yaratıcılık becerilerini olumlu yönde etkilediği sonucuna varmıştır.

Karakaya (2018) tarafından “Mini Voleybol Öğretiminde Taktiksel Oyun Yaklaşımının Etkisi” adlı yaptığı çalışmada deney grubunda taktiksel oyun modeli uygulanırken (n=9), kontrol grubunda ise geleneksel öğretim modeli (n=10) programı uygulanmıştır. Çalışma sonucunda oyun performansı bileşenlerinde deney grubu lehinde anlamlı bir fark bulunmuştur.

“Geleneksel Öğretim Yaklaşımı ve Taktiksel Oyun Yaklaşımının Tenis becerisine Etkisi” adlı başka bir çalışma Gül ve diğerleri (2019) tarafından yapılmıştır. Yapılan bu çalışmada kort tenisine yeni başlayan 16 kadın üniversite öğrencisinde deney grubunda taktiksel oyun modeli, kontrol grubunda ise geleneksel öğretim modeli uygulanmış, çalışmanın amacı ise taktiksel oyun modelinin forehand, backhand ve servis becerilerinin oyun ortamında kullanabilme etkisi incelenmiştir. Çalışma sonucunda elde edilen verilere göre her iki grupta Broer-Miller Forehand ve Backhand testi ile Dewit Dugan panoya servis testleri sonucu anlamlı fark tespit edilmiştir.

Güneş ve diğerleri (2019) tarafından “Taktiksel Oyun Yaklaşımıyla Yapılandırılmış Voleybol Eğitimi Sonrası Sporcuların Oyun Performanslarının Değerlendirilmesi” adlı kontrol grupsuz yarı-deneysel çalışmada 15 kadın sporcunun katılımıyla gerçekleştirmiştir. Çalışmanın amacı taktiksel oyun yaklaşımı modeliyle yürütülen voleybol çalışması sonucunda

oyun performanslarının (karar verme, beceri, uygulama, ayarlama ve katılım) analiz edilmesidir. Çalışma sonucunda sporcuların oyun performanslarında ön test – son test puanları arasında son test lehine anlamlı fark elde edilmiştir.

Gün (2019) tarafından “Taktiksel Oyun Yaklaşımının Ortaöğretimde Öğrenim Gören Öğrencilerin Zihinsel Süreçlerine Etkisi” adlı çalışmada spor lisesinde yaş ortalaması 14 olan toplam 80 katılımcıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışmada deney grubuna 5 hafta voleybol 5 hafta masa tenisi branşlarında taktiksel oyun geliştirici uygulama yapılmıştır. Çalışma sonucunda taktiksel oyun yaklaşımının öğrencilerin bilişsel düzeylerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

“Futbol Oyununun Öğretiminde Taktiksel Oyun Yaklaşımının Erişmeye Etkisi” adlı başka bir çalışma ise Kayhan (2019) tarafından yapılmıştır. Çalışmaya deney grubu 24, kontrol grubuna 24 kişi ile toplamda 48 erkek öğrenci katılmıştır. Çalışmada kontrol grubuna geleneksel yaklaşım modeli uygulanırken deney grubuna ise taktiksel oyun yaklaşım modeli uygulanmıştır. Çalışmanın amacı öğrencilerin bilişsel, devinimsel, duyuşsal ve oyun performanslarının gelişimini incelemektir. Çalışma sonunda elde edilen grup içi bulgulara göre deney grubunda bilişsel, devinimsel ve duyuşsal alan ön test – son test puanları arasında anlamlı fark bulunurken, kontrol grubunda ise devinimsel ve bilişsel alan ön test – son test puanları arasında fark bulunmuş, duyuşsal alan ön test – son test puanları arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Gruplar arasında ise bilişsel ve devinimsel alan puanları arasında fark bulunmazken, duyuşsal alan puanları arasında deney grubu lehine anlamlı fark bulunmuştur.

“Basketbol Öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının Lise Öğrencilerinin Bilişsel, Duyuşsal ve Psikomotor Erişim Düzeylerine Etkisi” adlı benzer bir çalışmada ise Güneş (2019) tarafından yapılmıştır. Çalışmaya deney grubunda 30 öğrenci (17 kadın – 13 erkek), kontrol grubunda ise 31 öğrenci (17 kadın – 14 erkek) katılmıştır. Çalışma sonucunda elde edilen verilere göre; deney ve kontrol gruplarının bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alana ait beceri düzeyleri anlamlı bir fark bulunamamışken, oyun performansı beceri düzeylerinde (katılım, destekleme ve karar verme) deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğu sonucuna varılmıştır.

### **2.8.2.Uluslararası Araştırmalar**

“Beden Eğitimi Oyun Öğretiminde İki Farklı Modelin Karşılaştırılması” adlı başka bir çalışmada Allison ve Thorpe (1997) tarafından yapılmıştır. Çalışmada kontrol grubuna (n=40) basketbol eğitimi deney grubunda ise (n=56) hockey eğitimi verilmiştir. Çalışmada odaklama, karar verme ve oyunlara yaklaşım becerileri karşılaştırılmıştır. Çalışma sonucunda TOM modeli uygulanan grubun gelişim düzeyleri daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Mitchell ve diğerleri (1999) tarafından “Net Oyunlarda Taktiksel Transferin incelenmesi” adlı çalışmada 21 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın amacı

benzer teknik ve taktik becerileri olan badminton ile pickleball branşlarında taktiksel oyun modeli ile işlenen uygulamaların karar verme ve oyun performansı becerilerinin benzer olan başka branşa transferine etkisini amaçlamışlardır. Çalışma sonucunda taktiksel oyun modeli uygulamanın yani taktiksel farkındalık kavramının öğrenilmesi bireyler üzerinde oyun performanslarının gelişimine ve transferine yardımcı olacağı sonucuna varmışlardır.

Ginanjar (2018) “Taktiksel Oyun Modeli ile Öğrenim Gören Öğrenciler ile Geleneksel Öğrenme Modeli ile Öğrenim Gören Öğrencilerin Fiziksel Uygunluklarındaki Farklılıkları ve Öğrenme Motivasyonu Arasındaki Etkileşim” adlı bir çalışmayı yürütmüştür. Çalışmada 74 öğrenci ile anket yöntemi kullanılmıştır. Çalışma sonucunda ise her iki grupta fiziksel öğrenme motivasyonuna yönelik etkileşim olmadığı sonucuna varılmıştır.

Hodges ve diğerleri (2018) tarafından “Taktiksel Oyun Modelinin Ortaöğretim Beden Eğitimi Derslerinde Fiziksel Aktivite ve Oyun Performansına Etkisi” adlı bir çalışma yürütmüştür. Çalışma 10 hafta boyunca hentbol ve futbol branşlarında taktiksel oyun modeli yaklaşımıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışma sonucunda ise elde edilen veriler ışığında taktiksel oyun yaklaşımının fiziksel aktiviteye katılımını artırdığı ve bireylerin oyun oynama performansları üzerinde önemli bir etkisi olduğu sonucuna varmışlardır.

Sgrò ve diğerleri (2020) tarafından “Taktiksel Oyun Modeli Planının Voleybol Teknik Becerileri Üzerine Etkileri” adlı çalışmasına; 15 haftalık taktiksel oyun modeli ile hazırlanan programa 39 kişi katılmıştır. Çalışmanın sonucunda kız erkek gruplarında önemli derecede teknik becerilerinin geliştiğini tespit etmiştir.

“Taktiksel Oyun Öğrenme Modelinin Basketbol Atışı Yeteneğine Etkisi” adlı bir çalışma Bobi ve diğerleri (2020) tarafından yapılmıştır. Çalışma; basketbol branşında temel düz atış teknikleri becerileri düşük olan 20 kişinin katılımıyla gerçekleşmiştir. Çalışmanın sonucunda ise taktiksel oyun öğrenme modelinin uygulanmasıyla temel atış tekniklerinin olumlu bir etkisi olduğu ve temel şut becerilerinde önemli bir artış sağladığı çıktılarına ulaşıldığı belirtilmiştir.

### 3.YÖNTEM

#### 3.1.Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada; deneysel modellerden ön test-son test zayıf deneysel desen modeli kullanılmıştır. Zayıf deneysel desenlerde seçkisiz (yansız) atama kullanılmaz. Bu desende hazır gruplardan ikisi belli değişkenler bakımından eşleştirilmeye çalışılmaz (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010, s. 198). Araştırmanın bağımsız değişkeni taktiksel oyun modeli ve geleneksel öğretim modeli ile hazırlanmış kort tenisi programları, bağımlı değişkenleri ise; problem çözme becerisi, oyun performansları ve becerileri transfer etme düzeylerinden oluşmaktadır.

#### 3.2.Araştırma Grubu

Araştırmanın örneklemini; Şırnak Gençlik Spor ve İl Müdürlüğünde lisanslı olan toplam 24 gönüllü katılımcı ile gerçekleştirmiştir. Grupların belirlenmesinde torbadan kura çekimi yönteminden yararlanılmış olup, sporcu kontrol grubunda (n=12, yaş= 11,33± 0,78, kilo=41,83±2,29, boy=144,75±1,87) geleneksel yaklaşım modeli, deney grubunda ise (n=12, yaş= 11,17±0,84, kilo=39,92±2,19, boy= 145,25±2,09) taktiksel oyun modeli ile eğitim verilmiştir. Örneklem grupları önceden kort tenisi ve badminton branşlarında eğitim almayan kişilerden oluşturulmuştur.

#### 3.3.Verileri Toplama Araçları

##### Demografik Bilgi Formu:

Araştırmacı tarafından hazırlanan formda katılımcıların; yaş, kilo ve boy bilgileri bulunmaktadır. Kilo ve boy bilgileri Beko markalı ölçüm cihazı ile elde edilmiştir. (Ek 6.)

##### İlköğretim Düzeyindeki Çocuklar için Problem Çözme Envanteri (ÇPÇE):

Bireylerin problem çözme beceri düzeylerini belirlemek için Serin ve diğerleri(2010) tarafından geliştirilen “İlköğretim Düzeyindeki Çocuklar için Problem Çözme Envanteri (ÇPÇE)” kullanılmıştır. Ölçeğin geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasını 8 farklı ilköğretim okulunun 4, 5, 6, 7, ve 8 sınıflarında eğitim alan toplam 568 öğrenci üzerinde yapılmıştır. Likert tipi ölçme aracı olan ÇPÇE, (1) Hiçbir zaman böyle davranmam, (2) Nadiren böyle davranırım, (3) Arada sırada böyle davranırım, (4) Sık Sık böyle davranırım, (5) Her zaman böyle davranırım şeklinde puanlanıp 24 maddeden oluşmaktadır. Açıklayıcı faktör analizi (AFA)üç alt boyuttan oluşmaktadır. Birinci alt boyut; problemler karşısında kendine güveni, vazgeçmemeyi ve kararlılığı ifade eden“problem çözme becerisine güven” (1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23) maddeleri, ikinci alt boyut; problemler karşısında kendine hakimiyet, özgün davranışlar, farklı fikirler geliştirebilme “öz denetim” (2,4,6,8,10,12,14) maddeleri, üçüncü faktörde ise problemler karşısında çözmek yerine yüzleşmeme, görmezden gelme, ertelemeyi ifade eden “kaçınma”

(16,18,20,22,24) maddeleri olarak geliştirilmiştir. Ölçekten elde edilecek minimum puan 24, maksimum puan ise 120'dir. Cronbach Alpha güvenilirlik kat sayısı katsayısı hesaplanmış ve ölçeğin tamamının 0,80 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin alt boyut yük değerleri olarak birinci faktör yük değeri ,536-,715 arası, ikinci faktör yük değeri ,598-,737 arası, üçüncü faktör yük değeri ise ,544-,699 arasında değiştiği sonucuna varmışlardır. Doğrulayıcı Faktör Analizi sonucunda elde edilen değerlerin kabul edilebilir düzeyde olduğu görülmüştür. ( $X^2 = 621.05$ ,  $df=249$ ,  $X^2 / df=2.49$ ,  $RMSEA=.051$ ,  $NNFI=.87$ ,  $CFI=.90$ ,  $GFI=.92$ ,  $AGFI=.90$ ) (EK 1.)

### **Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği (OPDÖ):**

Katılımcıların oyun performanslarını ve öğrendikleri becerileri transfer etme düzeylerini ölçmek amacıyla Oslin ve diğerleri (1998) tarafından geliştirilen, Alagül ve Gürsel (2017) tarafından Türkçeye çevrilen "Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği" (Game Performance Rating Scale) kullanılmıştır. Oyun performansı Değerlendirme Ölçeği (OPDÖ); oyunda oyuncunun doğru zamanlama ile uygun olan becerileri seçerek ve uygulayarak, taktiksel problemleri çözme yeteneğinin yanı sıra taktiksel anlayışı gösteren oyun performans davranışlarını ölçmek için tasarlanmış çok boyutlu ölçme aracıdır. OPDÖ oyun performans bileşenlerinin (beceri uygulama, oyuna katılım, karar verme, ayarlama ve oyun performansı) analizlerini sağlamaktadır. OPDÖ hücum oyunları (Futbol-Basketbol), file/duvar uygulamaları (tenis-voleybol) ve koşu ve skor oyunları aracılığıyla beden eğitimi öğretmenleri ve altıncı sınıf öğrencileri üzerinde test edilmiş, olup ölçeğin güvenilir ve geçerli bir yöntem olduğu, gözlemcilerin güvenilirlik değerleri 0,73-0,93; güvenilirlik katsayıları ise 0,84-0,97 olarak elde edilmiştir (Oslin ve ark.,1998; Şahin 2007). Hem toplu hem de topsuz becerileri çeşitli spor ve oyun aktivitelerine uyarlanabilen ve temel, ayarlama, karar verme, destek, baskı, markaj ve beceri uygulama bileşenlerinin hepsi ya da birkaçı seçilerek değerlendirme yapılabilmektedir (EK.3).

**Tablo 3.1 . Her oyuncunun bireysel indekslerinin hesaplanması (OPDÖ)**

<b>İndeks</b>	<b>Hesaplama</b>
<b>Karar Verme İndeksi (KVİ)</b>	Uygun olan kararların sayısı/ (Uygun Olan kararların sayısı + uygun olmayan kararların sayısı)
<b>Beceri Uygulama İndeksi (BUİ)</b>	Etkin olan beceri uygulama sayısı/ (Etkili Olan beceri uygulamaların sayısı + Etkili olmayan beceri uygulama sayısı)
<b>Ayarlama İndeksi (Aİ)</b>	Uygun Ayarlama Hareket Sayısı/ (Uygun olan ayarlama hareket sayısı + Uygun olmayan ayarlama hareket sayısı)
<b>Oyun Performansı</b>	(Karar Verme İndeksi + Beceri Uygulama İndeksi + Ayarlama İndeksi) / 3
<b>Oyuna Katılım</b>	Uygun Kararların Sayısı + Uygun Olmayan Kararların Sayısı + Etkin Beceri Uygulama Sayısı + Verimsiz Beceri Uygulama Sayısı + Uygun Ayarlama Hareketi Sayısı

Bu çalışmada, oyun performansı değerlendirme ölçeği içerisinde karar verme, beceri uygulama ve ayarlama bileşenleri seçilerek tenis branşına uyarlanmıştır. Her oyuncunun gözlenecek ve değerlendirilecek olan davranışlar olarak;

1. **Karar verme becerisinde;** Sporcu doğru beceriyi doğru zamanda kullanabilme, vuruş anında doğru yere topu yönlendirme (rakibin savunmasız olduğu alan)
2. **Beceri Performansı;** Forehand, backhand ve vole tekniğini uygulama, gelen topa uygun pozisyon alma,
3. **Ayarlama;** Topa vuruş sonrası uygun pozisyona geçme, oyun alanına hâkim olma, gelen topu takip etme, topa doğru hareket etmesi

Bu ölçekte uygun olmayan beceri seçimi, topu takip etmeme, uygun pozisyon almama, topu oyun dışına atma pozisyonlarda olumsuz puan verilmektedir.

Seçilmiş olan bileşenler her bir sporcu için tek tek oyun performansı Tablo 2.'de gösterildiği gibi hesaplanmıştır. Değerlendirmeyi her bir branş için alanında uzman 2 kişi Türkiye Tenis ve Badminton Federasyonu'nun vermiş olduğu antrenörlük (2-3 kademe) belgesine sahip olan antrenörler tarafından yapılmıştır.

Puanlayıcılar arasındaki tutarlılık Kendall's W testi ile değerlendirilmiştir. Çalışmaya katılan tüm antrenörler voleybol branşında hakemlikleri bulunduğu için voleybol branşına ait aynı video antrenörlere izletilmiş olup belirlenen sporcuya ait (teknik, taktik, zamanlama, karar verme ve oyun performansı) becerileri üzerinden her beceriye 1-10 arasında puan verilmesi istenmiş olup, bağımsız bir şekilde çeteleme yöntemi ile değerlendirilmesi istenmiştir.

Gözlemciler arası uyumluluğu gösteren ilişki katsayısını yorumlamak için aşağıdaki değer aralıkları kullanılmaktadır (Korkmaz, 2015; akt. Papatga, 2016, s. 107).

- 0.0 – 0.20 aralığı önemsiz uyuşma
- 0.21 – 0.40 aralığı orta düzeyde uyuşma
- 0.41 – 0.60 aralığı büyük ölçüde uyuşma
- 0.61 – 0.80 aralığı önemli ölçüde uyuşma
- 0.81 – 1.00 aralığı mükemmel ölçüde uyuşma olduğunu göstermektedir.

Yapılan analiz sonucunda ise Kendall's W=,67 puan aralığı tespit edilmiş olup gözlemciler arasında önemli ölçüde uyuşma olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 3.2.Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği Örneği**

	Karar Verme		Beceri Performansı		Ayarlama	
	Uygun	Uygun Değil	Uygun	Uygun Değil	Uygun	Uygun Değil
	Sporcu doğru beceriyi doğru zamanda kullanma. -Vuruş anında doğru yere topu yönlendirme (rakibin savunmasız olduğu alan)		-Forehand, backhand ve vole tekniğini uygulayabilme. -Gelen topa uygun pozisyon alma.		-Topa vuruş sonrası uygun pozisyona geçme, -Oyun alanına hâkim olma, -Gelen topu takip etme, -Topa doğru hareket etme.	
<b>Oyuncu X</b>	✓✓✓	✓	✓✓✓✓	✓✓	✓✓	✓✓✓✓✓

**X Sporcusu Oyun Performansı Değerlendirme Sonucu:** Karar Verme İndeksi:  $3/(3+1)$ , Beceri Performansı İndeksi:  $4/(4+2)$ , Ayarlama İndeksi:  $2/(2+5)$ , Oyun Performansı:  $(\text{karar verme} + \text{beceri} + \text{ayarlama}) / 3 = (0,75 + 0,66 + 0,28) / 3 = 0,56$

### 3.4.İşlem/Süreç

Çalışma sürecine girmeden önce; Mersin Üniversitesi Beşerî Bilimler Etik Kurul Raporu için başvuru işlemleri yapılmış olup etik onay alınmıştır (EK.4). Şırnak Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü'nden gerekli izinler alındıktan sonra (Ek.5)2020-2021Güz döneminde 16.11.2020 tarihi itibarıyla çalışmalara başlanmıştır. Çalışma "Helsinki Bildirgesine uygun olarak ve katılımcıların çalışmaya kendi rızası ile katılmaları amaçlanmıştır. Hem katılımcılardan hem de velilerden Onam Formu 'nu doldurmaları istenmiştir (EK. 6). Araştırmanın kontrol grubunda (n=12) geleneksel yaklaşım modeli, deney grubunda ise (n=12) taktiksel oyun yaklaşımıyla uygulamalar yapılmış olup gönüllü bireylerden oluşan toplam (n=24) katılımcı çalışmaya dahil edilmiştir. Katılımcılar daha önce kort tenisi ve badminton eğitimi almayan kişilerden oluşmaktadır. Katılımcıların hazır bulunuşluk düzeyleri ile bilgi düzeyleri daha az olacağı için gelişim seviyelerinin daha iyi gözlemlenip daha güvenilir sonuçlar elde etmek amaçlanmıştır. Veri toplama süreci üç aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada; araştırmanın başında her iki gruba ön-test olarak "Problem çözme ölçeği"(PÇÖ) ile 3 haftalık temel eğitim sonunda oyun performans düzeylerini belirlemek için "Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği" (OPDÖ) uygulanmıştır. İkinci aşamada; 10 haftalık kort tenis eğitimin sonunda PÇÖ ve OPDÖ ölçekleri ile son-testler uygulanmıştır. Son aşama olarak; her iki gruba 1 haftalık badminton temel eğitimi verildikten sonra 10 haftalık kort tenisinde öğrenilen teknik ve taktik becerileri transfer etme düzeylerini belirlemek için OPDÖ ölçeği uygulanmıştır. Oyun performanslarının belirlenmesi için, 2 set üzerinden oynatılan maçlar her sporcunun ön-test ve son-test maçlarının analizi için video yöntemi ile kayıt altına alınmıştır. Yapılan bu kayıtlar iki kort tenisi antrenörü ve 2 badminton antrenörü tarafından "Karar verme", "Beceri Performansı" ve "Ayarlama" becerileri göz önünde bulundurularak ayrı ayrı bağımsız bir şekilde izlenmiş olup çeteleme yöntemi ile performans analizi yapılmıştır. Böylece her sporcunun karar verme, beceri performans ve ayarlama indeksleri belirlenmiştir. Çalışma süresince uygulanmış olan işlemler Şekil 3.1.'de verilmiştir.

Gruplar	Öntest	İşlem	Sontest 1	İşlem	Sontest 2
<b>G1</b> <b>(Deney)</b>	Q1 Y1	X1	Q2 Y2	X3	Q5
<b>G2</b> <b>(Kontrol)</b>	Q3 Y3	X2	Q4 Y4	X4	Q6

**Şekil 3.1. Araştırmanın deseni**

G1= Deney Grubu

G2= Kontrol Grubu

Q= Oyuncu Performans Değerlendirme Ölçeği

Y= Problem Çözme Ölçeği

Q1= 3 Haftalık temel eğitimden sonra alınacak ön-test

Q2= 10 Haftalık Taktiksel Yaklaşım modeli son-testi

Q3= 3 Haftalık temel eğitimden sonra alınacak ön-test

Q4= 10 Haftalık Geleneksel yaklaşım modelison-test

Y1= Araştırmanın başında alınacak problem çözme becerisi ön-test

Y2= 10 Haftalık Taktiksel Yaklaşım modeli Problem çözme becerisi son-test

Y3= Araştırmanın başında alınacak problem çözme becerisi ön-test

Y4= 10 Haftalık Taktiksel Yaklaşım modeli Problem çözme becerisi son-test

X1= Taktiksel Yaklaşım modeli

X2= Geleneksel Yaklaşım modeli

X3=1 Haftalık badminton temel eğitim

X4=1 haftalık badminton temel eğitim

Q5=Öğrenilen becerileri badminton branşına transfer etme düzeylerini belirleme son-test

Q6=Öğrenilen becerileri badminton branşına transfer etme düzeylerini belirleme son-test

### **3.5.Verilerin Analizi**

Verilerin analizinde SPSS 21.0 paket programı kullanılmış ve anlamlılık düzeyi 0,05 olarak alınmıştır. Verilerin normallik dağılımı belirlemek için Shapiro-Wilks analizi ile test edilmiş olup, puanların normal dağılım gösterildiği görülmüştür. Problem çözme ve Oyun performansı alanla ilgili verilerin analizinde grupların kendi içindeki öntest-sontest puanları arasındaki farkların analizinde bağımlı gruplar için t test, gruplar arasındaki öntest-sontest puanların analizi için bağımsız gruplarda t testi analizi kullanılmıştır.

#### 4.BULGULAR

Bu bölümde; 10-12 yaş grubu tenisçilerde Taktiksel Oyun Modelinin Problem Çözme ve Becerileri Transfer Etme Düzeylerine etkisini araştırmak amacıyla yapılan çalışmada elde edilen bulgular tablo halinde getirilmiş olup, bulgular ile ilgili açıklamalar tablo altlarında verilmiştir.

**Tablo 4.1. Deney ve kontrol gruplarının yaş, boy ve kg. öntest analiz sonuçları**

	Grup	N	X	SS	t	p
Yaş	Deney	12	11,17	0,84	-,506	,618
	Kontrol	12	11,33	0,78		
Kilo	Deney	12	39,92	2,19	<b>-2,094*</b>	<b>,048</b>
	Kontrol	12	41,83	2,29		
Boy	Deney	12	145,25	2,09	,618	,543
	Kontrol	12	144,75	1,87		

**\*p<,05**

Tablo4.1'te deney ve kontrol gruplarının yaş, boy ve kg açısından test sonuçları incelenmiştir. Yaşa göre incelendiğinde deney ve kontrol grupları açısından herhangi bir farklılık tespit edilmemiştir (t=-,506, p>0,05). Kilo açısından bakıldığında deney ve kontrol gruplarında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiş olup, bu farkın kontrol grubu lehinde olduğu görülmektedir (t=-2,094, p<0,05). Boy değişkenine göre incelendiğinde ise, deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farka rastlanmamıştır (t= ,618, p>0,05).

**Tablo 4.2.Grupların Problem Çözme Ölçeği ile Oyun Performansları Ölçeği ön test puanlarının normallik testi sonuçları**

	Grup	Shapiro-Wilks	df	p
Oyun Performansı Ön Test	Deney	,952	12	,671
	Kontrol	,956	12	,719
Problem Çözme Ön Test	Deney	,961	12	,803
	Kontrol	,965	12	,851

**\*p<,05**

Tablo4.2'de ise deney ve kontrol gruplarının ön test oyun performansı ile ön test problem çözme becerisi puan dağılımlarının normallik durumunu belirlemek için Shapiro – Wilks yöntemi kullanılmıştır. Elde edilen p değerleri 0,05 değerlerinden büyük olduğu için H<sub>1</sub> hipotezi reddedilmiş olup H<sub>0</sub> hipotezi kabul edilmiştir.

**Tablo 4.3. Deney ve kontrol gruplarına ilişkin Problem Çözme Envanteri öntest sonuçları**

	<b>Grup</b>	<b>N</b>	<b>X</b>	<b>SS</b>	<b>t</b>	<b>p</b>
Güven	Deney	12	1,42	0,23	<b>-4,468</b>	<b>,000*</b>
	Kontrol	12	1,85	0,25		
Özdenetim	Deney	12	1,70	0,44	,631	,534
	Kontrol	12	1,61	0,28		
Kaçınma	Deney	12	1,73	0,30	,122	,904
	Kontrol	12	1,72	0,37		
Problem Çözme(Toplam)	Deney	12	1,57	0,20	<b>-2,250</b>	<b>,035*</b>
	Kontrol	12	1,75	0,20		

**\*p<,05**

Deney ve kontrol grubuna ilişkin problem çözme ön test sonuçları Tablo4.3'de incelenmiştir. Güven alt boyutunda deney ve kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark saptanmıştır. Bu farkın kontrol grubu lehinde olduğu görülmektedir (t=-4,468, p<0,05). Özdenetim ve kaçınma alt boyutları açısından ise farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir (p>0,05). Problem çözme toplam puanları arasında deney ve kontrol gurupları açısından istatistiksel olarak fark tespit edilmiş olup, bu farkın kontrol grubu lehinde olduğu belirlenmiştir (t=-2,250, p<0,05).

**Tablo 4.4. Grupların Oyun Performansı öntest puanlarına ilişkin t testi sonuçları**

	<b>Grup</b>	<b>N</b>	<b>X</b>	<b>SS</b>	<b>t</b>	<b>p</b>
Karar verme	Deney	12	0,25	0,06	-,449	,658
	Kontrol	12	0,26	0,06		
Beceri	Deney	12	0,26	0,08	1,135	,269
	Kontrol	12	0,23	0,06		
Ayarlama	Deney	12	0,29	0,07	<b>2,527</b>	<b>,019*</b>
	Kontrol	12	0,22	0,06		
Oyun Performansı (Toplam)	Deney	12	0,27	0,05	1,558	,133
	Kontrol	12	0,24	0,04		

**\*p<,05**

Tablo 4.4'de grupların oyun performans ön test puanları sonuçlarına göre; karar verme (t=-,449, p>0,05) ve beceri (t=1,135, p>0,05) alt indeksleri ile oyun performans (t=1,558, p>0,05) toplam puanlarındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Ayarlama alt indeksinde ise deney ve kontrol grupları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Bu farkın deney grubu lehinde olduğu tespit edilmiştir (t=2,527, p<0,05).

**Tablo4.5.Deney ve kontrol gruplarının Problem Çözme Envanteri öntest-sontest puanlarına ilişkin t testi analiz sonuçları**

Grup	Ölçek	Testler	N	X	SS	t	p	
Deney	Problem Çözme (Toplam)	Ön test	12	1,57	0,204			
		Son test	12	3,87	0,298	<b>-22,383</b>	<b>,000*</b>	
	Güven	Ön test	12	1,42	0,233			
		Son test	12	3,65	0,405	<b>-13,448</b>	<b>,000*</b>	
	Öz Denetim	Ön test	12	1,70	0,299			
		Son test	12	4,05	0,608	<b>-20,002</b>	<b>,000*</b>	
	Kaçınma	Ön test	12	1,73	0,203			
		Son test	12	4,20	0,128	<b>-13,863</b>	<b>,000*</b>	
	Kontrol	Problem Çözme (Toplam)	Ön test	12	1,75	0,203		
			Son test	12	1,71	0,138	,604	,558
Güven		Ön test	12	1,85	0,256	,615	,551	
		Son test	12	1,79	0,234			
Öz Denetim		Ön test	12	1,61	0,284			
		Son test	12	1,65	0,242	<b>-4,76</b>	<b>,643</b>	
Kaçınma		Ön test	12	1,72	0,374	,911	,382	
		Son test	12	1,58	0,32			

**\*p<,05**

Tablo 4.5'de görüldüğü gibi deney grubu öğrencilerinde ön test-son test problem çözme envanteri alt boyutları olan problem çözme becerisine güven, öz denetim, kaçınma ve problem çözme toplam puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur. Bu farkların deney grubu lehine olduğu tespit edilmiştir (Problem çözme toplam t=-22,383; p<,05, Güven t=-13,448; p<,05, Öz Denetim t=-20,002; p<,05, Kaçınma t=-13,863; p<,05). Kontrol grubunda ise öğrencilerin problem çözme becerisine ilişkin ön test-son test güven alt boyutunda (t=,615, p>,05), öz denetim alt boyutunda (t=-,476, p>,05), kaçınma alt boyutunda (t=,911, p>,05) ve problem çözme toplam (t=,604, p>,05) puanlarında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır.

**Tablo4.6.Grupların Problem Çözme Envanteri açısından son test puanlarının karşılaştırılması t testi sonuçları**

	Grup	N	X	SS	t	p
Güven	Deney	12	3,64	,414	<b>13,487</b>	<b>,000*</b>
	Kontrol	12	1,79	,234		
Özdenetim	Deney	12	4,04	,405	<b>17,598</b>	<b>,000*</b>
	Kontrol	12	1,65	,239		
Kaçınma	Deney	12	4,16	,608	<b>12,987</b>	<b>,000*</b>
	Kontrol	12	1,58	,324		
Problem Çözme (Toplam)	Deney	12	3,87	,288		
	Kontrol	12	1,70	,128	<b>23,747</b>	<b>,000*</b>

**\*p<,05**

Tablo 4.6 incelendiğinde; deney ve kontrol grubunun problem çözme envanteri son test puanları karşılaştırıldığında; problem çözme toplam puanlarda (t=23.747, p<,05), güven alt boyutunda (t=13.487, p<,05), öz denetim alt boyutunda (t=17.598, p<,05) ve kaçınma alt

boyutunda ( $t=12.987$ ,  $p<0.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde fark tespit edilmiştir. Bu farkın deney grubu lehine olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 4.7. Deney ve kontrol gruplarının Oyun Performansı öntest-sontest puanlarına ilişkin t testi analiz sonuçları**

Gruplar	Ölçekler	Testler	N	X	SS	t	p	
Deney	Oyun Performansı (Toplam)	Ön test	12	0,26	,052			
		Son test	12	0,80	,048	<b>-33,267</b>	<b>,000*</b>	
	Karar verme	Ön test	12	0,25	,063			
		Son test	12	0,83	,065	<b>-26,552</b>	<b>,000*</b>	
	Beceri	Ön test	12	0,26	,079			
		Son test	12	0,80	,062	<b>-19,660</b>	<b>,000*</b>	
	Ayarlama	Ön test	12	0,29	,072			
		Son test	12	0,78	,067	<b>-21,232</b>	<b>,000*</b>	
	Kontrol	Oyun Performansı (Toplam)	Ön test	12	0,23	,041		
			Son test	12	0,40	,037	<b>-11,216</b>	<b>,000*</b>
Karar verme		Ön test	12	0,26	,064			
		Son test	12	0,43	,056	<b>-6,282</b>	<b>,000*</b>	
Beceri		Ön test	12	0,22	,063			
		Son test	12	0,41	,066	<b>-7,938</b>	<b>,000*</b>	
Ayarlama		Ön test	12	,22	,061			
		Son test	12	,38	,048	<b>-7,988</b>	<b>,000*</b>	

**\* $p<,05$**

Tablo 4.7 incelendiğinde deney grubunun oyun performansı alt indeksleri olan karar verme becerisine güven ( $t=-26.522$ ,  $p<0.05$ ), beceri ( $t=-19.660$ ,  $p<0.05$ ), ayarlama ( $t=-21.232$ ,  $p<0.05$ ) ve oyun performansı ( $t=-33.267$ ,  $p<0.05$ ) ön test-son test puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Bu farkın deney grubu lehine olduğu tespit edilmiştir. Kontrol grubunda ise öğrencilerinin karar verme ( $t=-6.282$ ,  $p<0.05$ ), beceri ( $t=-7.938$ ,  $p<0.05$ ), ayarlama ( $t=-7.988$ ,  $p<0.05$ ) alt indeksleri ile oyun performansı ( $t=-11.216$ ,  $p<0.05$ ) ön test-son test toplam puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Bu farkın kontrol grubu lehine olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.8. Deney ve kontrol gruplarının Oyun Performansı son test puanlarına ilişkin t testi sonuçları**

Ölçekler	Grup	N	X	SS	t	p
Karar verme	Deney	12	,83	,065		
	Kontrol	12	,43	,056	<b>16,256</b>	<b>,000*</b>
Beceri	Deney	12	,80	,062		
	Kontrol	12	,41	,066	<b>14,527</b>	<b>,000*</b>
Ayarlama	Deney	12	,78	,067		
	Kontrol	12	,38	,048	<b>16,662</b>	<b>,000*</b>
Oyun Performansı (Toplam)	Deney	12	,80	,048		
	Kontrol	12	,40	,037	<b>22,300</b>	<b>,000*</b>

**\* $p<,05$**

Tablo 4.8'de görüldüğü gibi deney ve kontrol grubunda bulunan katılımcıların t testi analizi ile elde edilen verilere göre karar verme ( $t=16.256$ ,  $p<0.05$ ), beceri ( $t=14.527$ ,  $p<0.05$ ), ayarlama ( $t=16.662$ ,  $p<0.05$ ) alt indeksleri ile oyun performansı ( $t=22.300$ ,  $p<0.05$ ) son test toplam puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark elde edilmiştir. Bu farkın deney grubu lehine olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 4.9. Deney ve kontrol gruplarının beceri transferine yönelik puanlarının t testi analiz sonuçları**

	<b>Grup</b>	<b>N</b>	<b>X</b>	<b>SS</b>	<b>t</b>	<b>p</b>																														
Badminton Karar verme	Deney	12	,78	,082	<b>13,460</b>	<b>,000*</b>																														
	Kontrol	12	,37	,062			Badminton Beceri	Deney	12	,79	,076	<b>15,313</b>	<b>,000*</b>	Kontrol	12	,35	,064	Badminton Ayarlama	Deney	12	,78	,072	<b>13,568</b>	<b>,000*</b>	Kontrol	12	,36	,076	Badminton Oyun Performansı (Toplam)	Deney	12	,78	,043	<b>24,188</b>	<b>,000*</b>	Kontrol
Badminton Beceri	Deney	12	,79	,076	<b>15,313</b>	<b>,000*</b>																														
	Kontrol	12	,35	,064			Badminton Ayarlama	Deney	12	,78	,072	<b>13,568</b>	<b>,000*</b>	Kontrol	12	,36	,076	Badminton Oyun Performansı (Toplam)	Deney	12	,78	,043	<b>24,188</b>	<b>,000*</b>	Kontrol	12	,36	,041								
Badminton Ayarlama	Deney	12	,78	,072	<b>13,568</b>	<b>,000*</b>																														
	Kontrol	12	,36	,076			Badminton Oyun Performansı (Toplam)	Deney	12	,78	,043	<b>24,188</b>	<b>,000*</b>	Kontrol	12	,36	,041																			
Badminton Oyun Performansı (Toplam)	Deney	12	,78	,043	<b>24,188</b>	<b>,000*</b>																														
	Kontrol	12	,36	,041																																

**\* $p<.05$**

Tablo 4.9'da ise deney ve kontrol grubu beceri transferine yönelik t testi analiz sonucuna göre; badminton karar verme ( $t=13.460$ ,  $p<0.05$ ), badminton beceri ( $t=15.313$ ,  $p<0.05$ ), badminton ayarlama ( $t=13.568$ ,  $p<0.05$ ) ve badminton oyun performansı toplam ( $t=24.188$ ,  $p<0.05$ ) puanları karşılaştırıldığında deney grubunun lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir.

## 5.TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu araştırmada, 10-12 yaş grubu tenisçilerde taktiksel oyun modelinin problem çözme ve becerileri transfer etme düzeylerine etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Elde edilen bulgular ışığında denencelere bağlı olarak sırasıyla ve yapılan çalışmalar rehberliğinde tartışılarak yorumlanmıştır.

**Denence 1:** *Kontrol grubunda geleneksel yaklaşım modelinin problem çözme becerisi düzeyleri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?*

Tablo 4.5. incelendiğinde kontrol grubunda öğrencilerinin problem çözme becerisine ilişkin ön test-son test güven alt boyutunda, öz denetim alt boyutunda, kaçınma alt boyutunda ve problem çözme toplam puanlarının istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır. Kontrol grubunda farkın olmaması literatür bağlamında ve geleneksel modelin işleyişi bakımından beklenen bir durumdur. Çünkü geleneksel yaklaşım modelinde öğrenci problem çözme yeteneğinin geliştirecek herhangi bir uygulama durumu olmamakla birlikte her şey öğretmen kontrolünde olup öğrenci sadece yönlendirilen ve uygulayan taraf olmaktadır. Türker (2019), 37 öğrenci üzerine yaptığı çalışmada; 28 haftalık voleybol geleneksel uygulamalar sonucunda öğrencilerin problem çözme becerilerinin ön test – son test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bu sonuç bizim çalışma sonuçlarımızı destekler niteliktedir. Diğer bir çalışma ise Kahraman (2019), spor eğitim modeli ile voleybol öğretiminin 11–13 yaş kız voleybolcuların motor performansı ve problem çözme becerileri üzerine etkisini araştırmışlardır. Çalışma sonucunda hem kontrol hem de deney grubunda problem çözme becerilerin de öntest – sontest arasında fark bulunmamıştır. Çalışmamızla karşılaştırıldığında bulgularımızla paralellik göstermektedir.

**Denence 2:** *Deney grubunda taktiksel oyun modelinin problem çözme becerisi düzeyleri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?*

Tablo 4.5'te görüldüğü gibi deney grubu öğrencilerinde ön test-son test problem çözme envanteri alt boyutları olan problem çözme becerisine güven, öz denetim, kaçınma ve problem çözme toplam puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur. Beyin insan zekâsının güdülenmenin merkezidir, taktiksel oyun modeli yaklaşımı uygulama esnasında bireyleri güdüleyerek problem durumları yaratır, bireyleri problem karşısında kendi fikirlerini açıkça söyleyebilme, tartışabilme ve düşündüğünü uygulayabilme olanağı verilmektedir. Buda bireyin bilişsel ve devinışsel becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Bu sonucu destekleyen çalışmalar ise; Birsen (2017) İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinde taktiksel oyun yaklaşımının problem çözme becerilerine etkisini araştırmıştır. Çalışmada deney grubunda 8 haftalık taktiksel oyun modeli ile ders dışında haftada iki gün uygulamalı eğitim verilmiş, kontrol grubuna ise ders dışı uygulama eğitimi verilmemiştir. Çalışma sonucunda deney grubunda ön test – son test toplam puanları arasında istatistiksel olarak olumlu yönde farklılık

elde edilmiştir. Şahin (2007) tarafından hentbolun öğretiminde taktiksel oyun yaklaşımının etkisi adlı çalışmasında 26 öğrencinin katılımıyla deney grubunda taktiksel oyun modeli, kontrol grubunda ise geleneksel yaklaşım modeli uygulanmıştır. Çalışma sonucunda, deney grubu lehine bilişsel ve devinişsel alan ön test-son test toplam puanları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu çalışmaların sonuçları bizim bulgularımızı destekler niteliktedir.

**Denence 3:** *Kontrol grubunun geleneksel yaklaşım modelinde oyun performansı düzeyleri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?*

Tablo 4.7. incelendiğinde kontrol grubunda öğrencilerinin oyun performansı alt indeksleri olan karar verme, beceri, ayarlama alt indeksleri ile oyun performansı ön test-son test toplam puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Bir öğretim sonucunda bilgi ve becerilerde bir ilerleme, gelişme görülmesi normaldir. Bir öğretimin amacı öğrenenin davranışlarında değişim yaratmaktır. Burada da geleneksel modelle yapılan 10 haftalık bir öğretimde ilerleme kaydedilmiş ve bazı kazanımlar gerçekleşmiş, öğrenenlerin davranışlarında değişim meydana gelmiştir.

Alvurdu (2017) futbol öğretiminde taktiksel oyun modelinin etkisini araştırmıştır. Kontrol grubunda geleneksel yaklaşım uygulama grubunda ise taktiksel oyun yaklaşımını kullanmıştır. Çalışma sonucunda ise kontrol grubunda öntest – sontest arasında anlamlı fark tespit etmiştir. Diğer taraftan Şahin (2007) tarafından hentbolun öğretiminde taktiksel oyun yaklaşımının etkisini araştırmıştır. Çalışma sonucunda kontrol grubunda öntest – sontest arasında istatistiksel olarak anlamlı fark elde etmiştir. Yapılan çalışmalar bulgularımızı destekler niteliktedir.

**Denence 4:** *Deney grubunun taktiksel oyun modelinde oyun performansı düzeyleri bakımından ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?*

Tablo 4.7. incelendiğinde deney grubunun oyun performansı alt indeksleri olan karar verme, beceri, ayarlama ve oyun performansı ön test-son test puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Deney ve kontrol grupları karşılaştırıldığında hem oyun performans toplam puanları hem de alt boyutlar açısından puanlarının deney grubu lehine daha yüksek olduğu görülmektedir. Buda taktiksel oyun modelinin beceri öğreniminde ve bu becerilerinin oyun ortamın kullanılması bakımından daha etkili olduğuna işaret etmektedir. Yapılan birçok farklı bilimsel çalışmaların bulgularımızı destekler olduğu görülmektedir. Pritcard ve diğerleri (2019) tarafından badminton programına kayıtlı üniversite öğrencilerinde taktiksel oyun modelinin oyun performans analizi adlı çalışmasında; taktiksel oyun modelinin fiziksel aktivite düzeyini artırdığı gibi oyun performanslarını da olumlu bir şekilde etkilediği görülmüştür. Yapılan diğer çalışmalar ise; Hodges ve diğerleri (2018), Bobi ve diğerleri (2020), Karaman ve Şahan (2019), Karakaya (2018), Barnett ve diğerleri (2016), Alvurdu (2017), Şahin (2007), Byungha(2013) ve Kwanwoo (2003) sonuçlarımızı destekler niteliktedir.

**Denence 5:** Geleneksel yaklaşım modeli ile taktiksel oyun yaklaşım modelinin bireyler üzerinde problem çözme becerisi düzeyleri bakımından son test sonuçları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Tablo 4.6. incelendiğinde; deney ve kontrol grubunun problem çözme envanteri son test puanları karşılaştırıldığında; problem çözme toplam puanlarda güven alt boyutunda, öz denetim alt boyutunda ve kaçınma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde fark tespit edilmiştir. Geleneksel model ile taktiksel oyun modeli son test puanları karşılaştırıldığında; taktiksel oyun modelinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Taktiksel oyun modelinde problemi tanımlanması, probleme ilişkin çözüm yollarının belirlenmesi ve bu çözüm yollarının bağımsız bir şekilde uygulanmasıyla bireylerde problem çözme becerisini geliştirdiğini, öğrencinin girişimcilik becerisinin geliştiği ve kendine güven bileşenlerini olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Bu sonuçların TOM yaklaşımının geleneksel yaklaşıma göre daha etkili olduğu yönünde yorumlanmasını destekleyebilir.

**Denence 6:** Geleneksel yaklaşım modeli ve taktiksel oyun yaklaşım modellerinde oyun performansları bakımından son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Tablo 4.8'de görüldüğü gibi deney ve kontrol grubunda bulunan katılımcıların t testi analizi ile elde edilen sonuçlara göre karar verme, beceri, ayarlama alt indeksleri ile oyun performansı son test toplam puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak deney grubu lehine anlamlı fark elde edilmiştir. Her iki grubun alt indeksleri karşılaştırıldığında taktiksel oyun modeli yaklaşımıyla işlenen uygulamaların bireylerde karar verme alt bileşenlerinde; doğru beceriyi doğru zamanda kullanma, topu istediği yöne yönlendirme, beceri performansı alt bileşenlerinde; forehand, backhand ile vole tekniği uygulayabilme ve ayarlama alt bileşenlerinde ise oyun esnasında uygun pozisyon alabilme, topu takip edebilme gibi becerilerin gelişiminde geleneksel yaklaşıma göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buda taktiksel oyun yaklaşımında öğretilen beceriler oyun esnasında dersin odağına sorulan “Şu durumda ne yapman gerekiyor”, “Yapılması gereken ne”, “Bu gibi durumlarda ne yapılması lazım” gibi sorular ile öğrencilere taktiksel farkındalığın keşfettirilmesi, bilginin anlamlı olarak yapılandırılması kısaca beyin temeli öğrenme gerçekleşmiş olup kalıcı öğrenme elde edilmesine fırsat yaratmaktadır. Bu modelde oyunu anlamayı öğrenme, sentezleyebilme, karar verme, düşünme ve düşündüğünü gerçekleştirmek için öğrencilere fırsat verilmesi ile açıklanabilir.

Hodges (2018) Taktiksel Oyun Modelinin Ortaöğretim Beden Eğitimi Derslerinde Fiziksel Aktivite ve Oyun Performansına Etkisi adlı çalışması sonucunda yaklaşımının hem fiziksel aktivite düzeylerinde hem de oyun performansların taktiksel oyun yaklaşımıyla önemli derecede geliştirdiği sonucuna varmıştır. Byung ve Eunchang (2013) akran ortaokul öğrencilerin taktiksel oyun modelinin egzersiz performansına etkisi çalışmasında beş grubun her birine farklı öğretim modeli uygulamış olup çalışma sonucunda en yüksek puan alan grubun

taktiksel oyun modeli olup bireylerde psikodinamik öğrenme için en etkili öğretim modeli olduğunu belirtmiştir. Karakaya (2018) voleybol öğretiminde taktiksel oyun yaklaşımının etkisi adlı çalışmasında oyun performansı bileşenlerinde deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı fark elde etmiştir. Tekin (2019) taktiksel oyun yaklaşımının ortaöğretimde öğrenim gören öğrencilerin zihinsel süreçlerine etkisi adlı çalışmasında ise TOM modelinin öğrencilerde bilişsel düzeylerini olumlu yönde etkilediği sonucuna varmıştır. Şahin (2007) tarafından hentbol öğretiminde taktiksel oyun yaklaşımının etkisi adlı benzer bir çalışmada ise uygulama grubunda karar verme, beceri gelişimi ve destekleme indeksleri açısından deney grubu lehine anlamlı fark elde etmiştir. Bobi (2019), Taktiksel Oyun Modelinin basketbol şut yeteneğine etkisi çalışmasında elde ettiği bulgulara dayanarak TOM yaklaşımının basketbol oyunlarında temel beceriler ve atış teknikleri üzerinde önemli etkisi olduğunu belirtmiştir. Tüm bu çalışmalar elde ettiğimiz bulguları desteklemektedir.

**Denence 7:** *Geleneksel yaklaşım modeli ve taktiksel oyun modeli ile öğrenilen becerileri benzer branşa transfer etme düzeyleri bakımından toplam puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?*

Tablo 4.9.'da ise deney ve kontrol grubu beceri transferine yönelik t testi analiz sonucuna göre; badminton karar verme, badminton beceri, badminton ayarlama ve badminton oyun performansı toplam puanları karşılaştırıldığında deney grubunun lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Transfer geçmişte öğrenilmiş bilginin becerisinin farklı ortamlarda bu bilgi ve becerileri harmanlayarak yeni ortamda kullanılmasıdır (Kablan, 2017). Beceriye aktarmak oluşturulan durumlar gelecekte o bilginin kullanılacağı durumlarla benzerlik göstermelidir. Aksi durumda transfer gerçekleşmez. Geleneksel yaklaşım modeli beynin doğal öğrenme sürecini göz ardı ettiği için bilgiyi ezberlemeye yönlendirilmektedir (Duman, 2007). Taktiksel oyun yaklaşımının odak noktası öğretilen bilgi ve becerilerin taktiksel farkındalığa yönelik sorular ile bu bilgilerin nerede, ne zaman ve nasıl kullanılacağı öğrencilerin düşünmeye teşvik etmesi, hatasını fark etmesi ve bunun sonucunda kalıcı öğrenme gerçekleştirecektir ve böylece birey farklı durumlarda öğrendiği bilgi ve becerilerini transfer etme sürecini daha kolay gerçekleştirebilecektir. Elde edilen bulgulara göre taktiksel oyun modelinde pozitif transferin gerçekleştiği sonucuna varılmıştır. Mitchell ve diğerleri (1999) tarafından yapılan çalışma bulgularımızı destekler niteliktedir.

Sonuç olarak, Taktiksel oyun modeli yaklaşımının kort tenisinde problem çözme düzeylerini, öğrenilen becerilerin oyun ortamına transfer etme düzeylerini ve aynı şekilde bu becerileri benzer olan branşlara transfer etme sürecinde geleneksel yaklaşıma göre daha çok etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Buna bağlı olarak aşağıda belirtilen önerilerde bulunulabilir.

1. Taktiksel oyun modeline yönelik uygulamalar farklı branşlarda ve fiziksel aktivitelerde yapılabilir.

2. Taktiksel oyun modeli farklı yaş, cinsiyet ve farklı modeller ile harmanlaştırılarak uygulanabilir.
3. Taktiksel oyun modelinin motivasyon durumlarına etkisi incelenebilir.
4. Taktiksel oyun modeli dahil olmak üzere farklı öğretim modelleri üzerine beden eğitimi öğretmenlerine hizmet içi eğitimler verilebilir.
5. Taktiksel oyun modeli ile öğrenilen bilgi ve becerilerin kalıcılığı hakkında çalışmalar yapılabilir.
6. Geleceğin yapı taşları olan öğrenciler gelecekte karşılaşabilecekleri problemlerin üstesinden gelebilecek becerileri kazandırmak için uygun öğretim stratejileri kullanılmalıdır. Bunlar; Mosston'un öğretim stillerinden; alıştırma, eşli çalışma, katılım, bireysel kontrol ve yönlendirilmiş buluş stilleri ile işbirlikli öğretim modeli, spor eğitim modeli ve taktiksel oyun modeli olabilir.



## KAYNAKLAR

- [1]. Ağbuğa, B. (2019). *Sporda beceri öğrenimi*. (Ağustos 24, 2020) Erişim adresi: <https://slideplayer.biz.tr/slide/13890329/>
- [2]. Alagül, Ö. (2015). Beden eğitiminde öğretmenlerin taktiksel oyun modeli deneyimleri: Eylem Araştırması, (Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [3]. Alagül, Ö. ve Gürsel, F. (2017). Taktiksel Oyun Modeli (TOM). A.D. Mirzeoğlu (Ed.), Model Temelli Beden Eğitimi Öğretimi (1.Baskı) (s.163-182) Ankara: Spor Yayınevi ve Kitapevi
- [4]. Aldemir, Y. G., Biçer, T. ve Kale, E. K. (2014). Futbolcularda imgeleme çalışmalarının problem çözme üzerine etkisi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 37-45.
- [5]. Alemdar, A. (2009). *Bilişüstü beceri eğitiminin fen bilgisi öğrencilerinin başarılarına, kavram kazanımlarına, kavramlarının sürekliliğine ve transferine etkisi*. (Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [6]. Ali, S. S. (2019). Problem based learning: a student-centered approach. *English language teaching*, 12(5), 73-78.
- [7]. Allison, 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.
- [8]. Altay, F., İplikçi, M. ve Çoşkun, F. (2010). Basketbol oyununun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının erişime etkisi. *11.Uluslararası Spor Bilimleri Sempozyumu*, 183-184, Antalya.
- [9]. Alvrdu, S. (2017). *Taktiksel oyun modeli ile futsal öğretimi*, (Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [10]. Asma, M. ve Soyürk, M. (2018). Farklı öğretim biçimleri ile gerçekleştirilen voleybol derslerinin öğrenme çıktıları açısından incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 15(2), 779-798.
- [11]. Barnett, L. M., Stodden, D., Cohen, K. E., Smith, J. J., Lubans, D. R., Lenoir, M. and Morgan, P. J. (2016). Fundamental movement skills: An important focus. *Journal of Teaching in Physical Education*, 35(3), 219-225.
- [12]. Beard, C. H. (1993). Transfer of computer skills from introductory computer courses. *Journal of research on computing in education*, 25(4), 413-430.
- [13]. Birsen, Ş. (2017). *İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinde taktiksel oyun yaklaşımının problem çözme becerilerine etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi), Celal Bayar Üniversitesi: Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- [14]. Bobi, B., Simanjuntak, V. G., & Haetami, M. Penerapan model pembelajaran tactical game terhadap kemampuan lay up shoot bola basket. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(1).
- [15]. Broek, G., Boen, F., Claessens, M., Feys, J. ve Ceux, T. (2011). Comparison of three instructional approaches to enhance tactical knowledge in volleyball among university students. *Journal of Teaching in Physical Education*, 30(4), 375-392.
- [16]. Brooks, L. W., ve Dansereau, D. F. (1987). Transfer of information: an instructional perspective. in *transfer of learning*, Academic Press. (pp. 121-150).
- [17]. Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2010). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. 5. Baskı, İstanbul.
- [18]. Byungha J. And Eunjang K. (2013). The effect of the peer tactical game model (PTGM) on Exercise Performance of Secondary School Students. *Korean Journal of Sports Education*, 20 (1), 127-142.
- [19]. Can, M. F. (2014). *Beden eğitimi öğretmenlerinin ölçme ve değerlendirme yeterliliklerine ilişkin algıları (Muğla ili örneği)*, (Yüksek Lisans Tezi). Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- [20]. Clum, G., ve Febbraro, G. (1994). Stress, social support, and problem-solving appraisal/skills: prediction of suicide severity within a college sample. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 16(1), 69-83.

- [21]. Çalı, O. (2018). *Spor liselerinde öğrenim gören öğrencilerin çoklu zeka alanlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi (İç Anadolu Bölgesi Örneği)*, (Yüksek Lisans Tezi). Cumhuriyet Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Entitüsü, Sivas.
- [22]. Çelik, H., Katrancı, M. ve Çakır, E. (2017). *Fen öğretiminde açık uçlu araştırmacı sorgulayıcı laboratuvar yaklaşımının yaratıcı düşünme becerisine etkisi*. Turkish Journal of Primary Education(2), 1-10.
- [23]. Çıldır, A. (2019). *Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersine ilişkin tutumlarının incelenmesi*, (Yüksek lisans Tezi). Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- [24]. Dilek, A. N. (2013). *Sosyo-kültürel özelliklerin yaratıcı düşünmeye etkisi*, (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- [25]. Dinç, G., Altay, F. ve Çelenk, B. (2008). Voleybol oyununun öğretiminde taktiksel oyun yaklaşımının erişiyeye etkisi. *10. Uluslar arası Spor Bilimleri Kongresi Sözel Sunumlar Bolu*, 226-228.
- [26]. Doydu, İ., ve Çoknaz, H. (2013). İlköğretim II. kademe ders dışı futsal çalışmasında uygulanan spor eğitimi modelinin öğrencilerin bilişsel, psikomor ve oyun performansı erişi düzeylerine etkisi. *International Journal of Human Sciences*, 10(1), 925-958.
- [27]. Duman, B. (2007). *Neden beyin temelli öğrenme*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- [28]. Ginanjar, A. (2018). *The tactical games models and motivation learning of physical fitness the vocational school students. Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(2), 409-419.
- [29]. Görge, İ., Deniz, S. ve Kırıs, A. (2011). Eğitim fakültesi öğretmen adaylarının problem çözme becerilerinin incelenmesi. *Education Sciences*, 6(1), 673-681.
- [30]. Grehaigne, J. F., Wallian, N., ve Godbout, P. (2005). Tactical-decision learning model and students practices. *Phtical Education* 10. (s.255-269).
- [31]. Gül, M., Gül, G. ve Aydın, R. (2019). Geleneksel öğretim yaklaşımı ve taktik oyun yaklaşımının tenis becerisine etkisi. *Turkish Studies Educational Sciences*, 14(5), 2365-2376.
- [32]. Gülel, G. (2006). *Sınıf öğretmeni adaylarının yaratıcılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*, ( Pamukkale Üniversitesi Örneği), (Yayınlanmış yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.
- [33]. Gün, H. (2019). *Taktiksel oyun yaklaşımının ortaöğretimde öğrenim gören öğrencilerinin zihinsel süreçlere etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi). Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.
- [34]. Güven, G. B., ve Koçer, H. (2020). Okul öncesi dönemdeki çocukların problem çözme becerileri ile öğretmenlerinin problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *EJER Congress 2020*, 69.
- [35]. Güneş, B. ve Yılmaz, E. (2019). Basketbol öğretiminde taktik oyun yaklaşımının lise öğrencilerinin bilişsel, duyuşsal, ve psikomotor erişi düzeylerine etkisi. *Eğitim ve Bilim Derneği (TEDMEM)*, 44(200), 313-331.
- [36]. Güneş, B., Mirzeoğlu, A. D., Göveli, H. ve Tulay, E. (2019). Taktiksel oyun yaklaşımıyla yapılandırılmış voleybol sonrası sporcuların oyun performanslarının değerlendirilmesi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 30(4), 177-189.
- [37]. Heper, E. (2012). Spor bilimleri ile ilgili kavramlar ve sporun tarihsel gelişimi. *Anadolu Üniversitesi*.
- [38]. Hodges, M., Wicke, J., ve Flores-Marti, I. (2018). Tactical games model and its effects on student physical activity and game play performance in second ary physical education. *Physical Educator*, 75(1), 99-115.
- [39]. İnce, E. (2018). An overview of problem solving studies in physics education. *Journal of Education and Learning*, 7(4), 191-200.
- [40]. İplikçi, M., Altay, F. ve Çoşkun, F. (2010). Basketbol oyununun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının erişiyeye etkisi. *11.Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, Kongre Özet Kitapçığı*, 183-185.
- [41]. Kablan, Z. (2017). Eğitimde program geliştirme kavramlar yaklaşımlar. Şeker, H. (Ed.), Ankara: Anı Yayıncılık, 4.Basım, (S.127-160).

- [42]. Kahraman, Y. (2019). *Spor eğitim modeli ile voleybol öğretiminin 11-13 yaş kız voleybolcuların motor performansı ve problem çözme becerileri üzerine etkisi*, (Yüksek lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Antalya.
- [43]. Karakaya, M. (2018). *Mini voleybol öğretiminde taktik oyun yaklaşımının etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [44]. Kasap H. (1999). Spor Becerilerinin öğrenme ve performansında transfer etkisi, (s. 10-21). Beyaz Yayınları, İstanbul.
- [45]. Koç, G., Gültekinler, M., Seferoğlu, F., Erman, K., Şahan, A. ve Darendilioğlu, R. (2011). Basketbolda set oyun performansının antrenmandan müsabakaya transferi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 6-10.
- [46]. Koray, Ö. ve Azar, A. (2008). Ortaöğretim öğrencilerinin problem çözme ve mantıksal düşünme becerilerinin cinsiyet ve seçilen alan açısından incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 16(1), 125-136.
- [47]. Kwanwoo K. ve Seungjae K. (2003). The Effect of sports education model application on handball lesson. *Korea Sports Training Journal* 10 (2), 111-126.
- [48]. Launder, A. (2001). Play practive: the games approach to teaching and coahing sports. Champaign: Human Kinestics.
- [49]. Makar, E. (2016). Spor eğitimi gören öğrencilerin, sosyal beceri, fiziksel benlik algısı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi, (Yüksek Lisans Tezi). *Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Entitüsü*, Bartın.
- [50]. MEB. (2018). Ortaöğretim beden eğitimi ve spor dersi öğretim Programı. *Milli Eğitim Bakanlığı*, Ankara.
- [51]. Mitchell, J., Mitchell, S., ve Griffin, L. (1998). The game performance assessment instrument (GPAI): development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(2), 231-243.
- [52]. Mitchell, S. A., ve Oslin, J. L. (1999). An investigation of tactical transfer in net games. *European Journal of Physical Education*, 4(2), 162-172.
- [53]. Mitchell, S., Oslin, J., ve Griffin, L. (1995). The effects of two instructional approaches on game performance. *Pedagogy in practice: Teaching and coaching in physical education and sports*, 1(1), 36-48.
- [54]. Morgan, C. T. (1999). Psikolojiye giriş. Karakaş, S. (Ed.), Meteksan: Ankara
- [55]. Mounstrose, P. "6 ile 18 yaş çocuklarıyla sorunları çözmeye 5 aşama". (Çev.Can, S). İstanbul: Kariyer Yayın
- [56]. Musch, E., Mertens, B., Grace, A. Timmers, E., Meertens, T., Taborsky, F., Remy, C., Multael, M., Vonderlyynck, V., ve Clercq D. D. (2002). An innovative didactical invasion games model toteach basketball and handbal. In: The 7th Annual congress of the European College of Sport Scienc, Athens, Greee
- [57]. Okan, K. (2019). *Futbol oyunun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının erişiyeye etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Entitüsü, Denizli.
- [58]. Özdil, G. (2008). *Kişilerarası problem çözme becerileri eğitimi programının okulöncesi kurumlara devam eden çocukların kişilerarası problem çözme becerilerine etkisi*, (Yayınlanmış Yüksek lisans Tezi), Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- [59]. Pakaslahti, L. (2002). Relationships between adolescent prosocial problem-solving strategies, prosocial problem-solving strategies, prosocial behaviour, and social acceptance. *International Journal of Behavioral Development*, 26(2), 137-144.
- [60]. Pehlivan Z., Öksüzoğlu P. (2006). Futbol ve dansla uğraşan üniversite öğrencilerinin problem çözme becerileri. 9. *Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi*, Muğla.
- [61]. Pritchard, T., Hansen, A., Grossman, H., Williams, M. ve Loomis, S. (2019). Analysis of the sport education tactical model in badminton university physical activity courses. *Physical Educator*, 76(3), 832-847.
- [62]. Reys, R. E., Suydam, M. N., Lindquist, M. M. ve Smith, N. L. (1998). *Helping children learn mathematics* (5thed.). USA: Allyn and Bacon.

- [63]. Savaş, M.Ş. (2018). *Taktiksel oyun yaklaşımının ortaokul öğrencilerinin yaratıcılık düzeylerine etkisinin incelenmesi, (Yüksek Lisans Tezi)*. Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimleri Entitüsü, Aksaray.
- [64]. Schaefer, K. M., ve Zygmunt, D. (2003). Analyzing the teaching style of nursing faculty: Does it promote a student-centered or teacher-centered learning environment?. *Nursing education perspectives*, 24(5), 238-245.
- [65]. Serin, O., Bulut Serin, N. ve Saygılı, G. (2010). İlköğretim düzeyindeki çocuklar için problem çözme envanteri'nin (ÇPÇE) Geliştirilmesi. *İlköğretim Online*, 9(2), 446-458.
- [66]. Sgrò, F., Coppola, R., Tortella, P., ve Lipoma, M. (2020). Tactical games model as curriculum approach at elementary school: Effects on in-game volleyball technical improvements, Summer Conferences of Sports Science.
- [67]. Sousa, A. D. (200). How the brain learns. Second edition, corwin press, inc. Thous and Osaks, California.
- [68]. Şahin, Ç. (2004). Problem çözme becerisinin temel felsefesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (10).
- [69]. Şahin, E. (2019). *Zeka oyunlarının ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin problem çözme becerilerine ve problem çözme algılarına etkisi, (Yüksek Lisans Tezi)*. Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- [70]. Şahin, R. (2007). Hentbolun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının etkisi, (Yayımlanmamış doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Ankara.
- [71]. Şimşek, A. (2018). Spor Eğitimi Alan Üniversite Öğrencilerinin Bilgi Ve İletişim Teknolojilerine Yönelik Tutumlarının Belirlenmesi, (Yüksek Lisans Tezi). *Fırat Üniversitesi, Sağlık Bilimler Entitüsü, Elazığ*.
- [72]. Terzi, Ş. (2003). Altıncı sınıf öğrencilerinin kişiler arası problem çözme beceri algıları. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(2), (s.221-232).
- [73]. Thamraks, C. (2003). Student-centered learning: Demystifying the myth. *Studies in Language and Language Teaching*, 12, 59-70.
- [74]. Turner, A., ve Martinek, T. (1999). A investigation into teaching games for understanding; Effectson skill, knowledge and game play. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 70(3), 286-296.
- [75]. Tuzcuoğlu, S. (2006). *Taktik oyun yaklaşımının tenis öğretimi üzerine etkisi, (Yüksek Lisans Tezi)*. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Entitüsü, Bolu.
- [76]. Türk Dil Kurumu (TDK). Güncel Türkçe Sözlük "Problem", [Erişim Tarihi 17 Ocak 2021]. Erişim adresi: <http://www.sozluk.gov.tr/>
- [77]. Türker, M. (2019). *Rekreasyona katılımın problem çözme becerilerine etkisi, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi)*, Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- [78]. Ünal, İ. (2016). *Beden eğitimi ve spor dersinde kullanılan farklı öğretim yöntemlerinin ortaokul öğrencilerinin bilişsel ve psikomotor erişileri üzerine etkisi ile beden eğitimi ve spor dersine yönelik tutumlarının belirlenmesi, (Yüksek Lisans Tezi)*. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Entitüsü, Burdur.
- [79]. Wright, G. B. (2011). Student-centered learning in higher education. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 23(1), 92-97.
- [80]. Yerli, S. (2009). *İlk ve orta öğretim okullarındaki yöneticilerin duygusal zeka ve problem çözme becerileri arasındaki ilişki (İstanbul Anadolu yakası örneği), (Yüksek Lisans Tezi)*. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- [81]. Yeşilyurt, E. (2009). İşbirliğine dayalı öğrenmenin öğrenci davranışları üzerindeki etkisine ilişkin öğrenci görüşleri. *Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Dergisi*, 19(2), 161-178.
- [82]. Yıldırım, A., Hacıhasanoğlu, R., Karakurt, P. ve Türkleş, S. (2011). Lise öğrencilerinin problem çözme becerileri ve etkileyen faktörler. (s.906-921) *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(1).
- [83]. Yılmaz, M. Ve Abakay, U. (2020). "Spor Yapan ve Yapmayan Ortaöğretim Öğrencilerinin Problem Çözme Becerilerinin İncelenmesi", *Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 6(26):688-696.

- [84]. Yorulmaz, H. (2011). *11-12 Yaş grubu çocuklarına 8 haftalık bilateral futbol antrenman programının öğrenme transferi ve öğrenme transferi kalıcılığı üzerine etkileri, (Doktora Tezi)*. Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.



**EKLER****EK.1****İlköğretim Düzeyindeki Çocuklar için Problem Çözme Envanteri**

Aşağıda yer alan maddeleri okuduktan sonra hangi sıklıkla davrandığınızı belirtecek " <b>Hiçbir zaman böyle düşünmem</b> ", " <b>Nadiren böyle düşünürüm</b> ", " <b>Arada Sırada böyle düşünürüm</b> ", " <b>Sık Sık böyle düşünürüm</b> ", ve " <b>Her zaman böyle düşünürüm</b> " seçeneklerinden sadece birisini seçerek (X) işaretleyiniz. Tüm ifadeleri okuyup boş madde kalmayacak şekilde işaretleyiniz.		Hiçbir zaman	Nadiren	Arada Sırada	Sık Sık	Her zaman
1	Sorunlarımdan kaçma yerine sorunumu çözmeye çalışırım.					
2	Ne zaman sorun yaşasam içimde hep bir karamsarlık olur ve kendimi kolay kolay toplayamam.					
3	Karşıma sorunlar çıktığında sakin olmaya çalışırım.					
4	Kafama bir şeyler takıldığında sinirli olurum ve istemediğim sözler söylerim.					
5	Yaşadığım problemlerin herkesin başına gelebileceğine inanırım.					
6	Başıma bir problem geldiğinde çabucak üzülürüm.					
7	Sorun yaşadığımda onu çözmek için bulduğum çözüm yolu işe yarayana kadar vazgeçmem.					
8	Sorun yaşadığımda uzun süre etkisinden kurtulamam.					
9	Sorunlarım olduğunda hep kendi kendime sorular sorarım ve çözüm yolları ararım.					
10	Sorunlarımı çözemediğim zaman her şeyden soğurum.					
11	Karşılaştığım sorunlardan kurtulmak için vazgeçmeden bütün çözüm yollarını denerim.					
12	Sorun yaşadığımda kendimi kolay kolay derse veremem.					
13	Öncelikle sorunlarımın neden kaynaklandığını bulmaya çalışırım.					
14	Arkadaşlarımla sorun yaşadığımda konuşmak yerine kavga ederim.					
15	Sorunlardan kaçmak yerine işe yarayan bir çözüm yolu bulana kadar uğraşırım.					
16	İş ve sorumluluklarımdan kaçmak için birçok bahane uydururum.					
17	Sorunlar karşısında oldukça sabırlı ve kararlı davranırım.					
18	Bir sorunum olduğunda ne yaparsam yapayım çözülmeyeceğini düşünürüm.					
19	Sorunlarımı çözemediğimde zamanlarda ailemden ya da arkadaşlarımdan yardım isterim.					
20	Sorunlarımı çözme konusunda genellikle başarılı değilimdir.					
21	Sorunlarım karşısında genellikle yaratıcı ve etkili çözüm yolları bulurum.					
22	Sorunlarım olduğunda küçük çocuk gibi davranmak beni rahatlatır.					
23	Bir sorunla karşılaştığımda tüm çözüm yollarını düşünerek çözeceğime inanırım.					
24	Bir sorunum olduğunda çözüm yolları aramak yerine her şeyi oluruna bırakırım.					

## **EK. 2Ölçek Kullanma İzin Yazısı**



**EK.3**

**Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği**  
**Game Performance Assessment Instrument (GPAI)**

İndeks	Hesaplama
Karar Verme İndeksi (KVI)	$\frac{\text{Uygun olan kararların sayısı}}{\text{Uygun Olan kararların sayısı} + \text{uygun olmayan kararların sayısı}}$
Beceri Uygulama İndeksi (BUI)	$\frac{\text{Etkin olan beceri uygulama sayısı}}{\text{Etkin Olan beceri uygulamaların sayısı} + \text{Etkili olmayan beceri uygulama sayısı}}$
Ayarlama İndeksi (AI)	$\frac{\text{Uygun Ayarlama Hareket Sayısı}}{\text{Uygun olan ayarlama hareket sayısı} + \text{Uygun olmayan ayarlama hareket sayısı}}$
Oyuna Katılım	$\frac{\text{Uygun Kararların Sayısı} + \text{Uygun Olmayan Kararların Sayısı} + \text{Etkin Beceri Uygulama Sayısı} + \text{Verimsiz Beceri Uygulama Sayısı} + \text{Uygun Ayarlama Hareketi Sayısı}}{\text{Karar Verme İndeksi} + \text{Beceri Uygulama İndeksi} + \text{Ayarlama İndeksi}} / 3$
Oyun Performansı	

#### **EK.4 Etik Kurul Onay Belgesi**



## **EK.5 Şırnak GSİM Çalışma Onay Yazısı**



## **EK.6**

### **Veli Onay Formu**

**Sayın Veli,**

Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı'nda Yüksek lisans tezi "10-12 Yaş Grubu Tenisçilerde Taktiksel Oyun Modelinin Problem Çözme ve Becerileri Transfer Etme Düzeylerine Etkisi " adlı çalışmayı yürütmeyi amaçlamaktayım. Çalışmanın amacı; 10 haftalık Taktiksel Oyun Yaklaşımı Modeli ile işlenecek olan tenis derslerinin öğrenciler üzerinde Problem çözme ve öğrenilen becerileri benzer branşa transfer etme düzeyine etkisinin incelemesidir. Çalışma kapsamında velisi olduğunuz öğrenciniz dahil toplam 24 öğrenci katılacaktır. Çalışmanın başında ve sonunda "İlköğretim Düzeyindeki Çocuklar için Problem Çözme Envanteri (ÇPÇE)" ile "Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği" uygulanacak olup, geçerlilik ve güvenilirliğinin sağlanması ve daha sağlıklı sonuçların elde edilmesi için öğrencilerin performansları video ile kayıt edilecektir. Öğrencinizin kişisel bilgileri istenmeyecek olup ölçek ve video ile elde edilecek olan verileri bilimsel veriler olarak kullanılacak olup, bunun dışında başka bir hiçbir yerde kullanılmayacaktır.

Yukarıdaki bilgilendirme metnini okudum, araştırmaya tamamen gönüllü çocuğumun .....'nın da katılımcı olmasına izin veriyorum.

**Veli**

Ad Soyad:

İmza:

**EK.7**

**Kişisel Bilgi Formu**

**Yaşınız:**

**Kilo:**

**Boy:**



## EK.8

### Taktiksel Oyun Modeli Öğretim Programı (10 Hafta)

#### 1.Hafta

##### Başlangıç:

- Ders işleyişi hakkında bilgi verilmesi.
- Tenisin tanımı, malzeme ve kurallar bilgisi
- Raket tanıma ve tutuş gösterme
- Forehandtutuş ve vuruş tekniğinin gösterimi

##### Kurgulanış Oyun

**Dersin Odağı:** Forehand tekniğinin uygulanması, topa yön verme ve isabetli atış

**Kazanımlar:** İsabetli atışlar yapma becerisi kazanır, temel pozisyon duruşu öğrenir, forehand vuruş tekniğini kavrar.

**Alan:** Duvar çalışması

**Açıklama:** Oyuncular altışar olarak iki gruba ayrılır, her grup tekli sıraya girip sırası gelen önceden düzenlenmiş çapraz hunileri geçip antrenörden gelen topa forehand atışı ile çembere isabetli atış yapmaları istenecek, her isabetli atışlar artı iki puan-isabetsiz atışlar ise eksi bir puan değerinde olup, ilk otuz puana ulaşan grup seti kazanır. İki seti alan grup oyunu kazanır. Her sporcunun iki atış hakkı vardır.



##### Oyun İçinde sorulacak soru örnekleri:

- İsabetli atış için en önemli faktör nedir?
- Topu istediğimiz yere yönlendirmek için neye dikkat etmemiz gerekir?
- Forehand vuruş hangi durumlarda kullanılmalıdır?
- Vuruş esnasında neye dikkat edilmelidir?

Sorulan sorularla, odaklanılan beceri ya da hareketler keşfettirildiği anda beceri çalışması yapılır.

**Oyuna Dönüş:** Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.

## 2.Hafta

**Başlangıç:** Backhand tutuş ve vuruş tekniğinin gösterilmesi

### Kurgulanmış Oyun

**Dersin Odağı:** Backhand ve forehand tekniğinin uygulanması, topa yön verme ve isabetli atış

**Kazanım:** Backhand ve forehand tekniğini kavrar, topa yön verme tekniğini öğrenir, isabetli vuruş becerisini geliştirir.

**Açıklama:** Sporcular altışar olarak iki gruba ayrılır, her grup tekli sıra olacak şekilde arka arkaya sıraya girip sırası gelen önceden hazırlanmış çapraz hunileri geçip antrenörden gelen topu sağ taraftaki çembere backhand, sol taraftan gelecek topu ise forehand vuruş ile isabetli atış yapmaları istenecek. İsbetli atışlar artı iki puan-isabetsiz atışlar ise eksi bir puan değerinde olup, ilk otuz puana ulaşan grup seti kazanır. İki seti alan grup oyunu kazanır. Her oyuncunun iki atış hakkı vardır. Oyun esnasında kendi aralarında iletişime geçip çözümler üretmelerine ve bilgi alışverişine izin verilir.



### Oyun İçinde sorulacak soru örnekleri:

- Topa vuruş esnasında adımlama nasıl olmalıdır?
- Nasıl vurursa doğru vuruş gerçekleşir?
- Backhand vuruş esnasında kol dirseği nasıl olmalıdır?
- Forehand vuruş esnasına kol dirseği nasıl olmalıdır?

Sorulan sorularla, odaklanılan beceri ya da hareketler keşfettirildiği anda beceri çalışması yapılır. Öğrenciler beceri çalışması yaparken antrenör tarafından geri bildirim verir.

**Oyuna Dönüş:** Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.

### 3.Hafta

**Başlangıç:** Vole tutuş ve vuruş tekniğinin gösterilmesi ve uygulanması

#### Kurgulanmış Oyun

**Dersin Odağı:** Vole vuruş ile isabet ettirme, uygun hareket, topa hâkim olma

**Kazanım:** Vole vuruşu kavrar, isabetli atış tekniğini uygular, vole tekniğini açıklar.

**Açıklama:** Sporcular altışar olarak iki gruba ayrılır. Raket ile top sektirme yaparak ve topu yere düşürmeden hunilerin arasından geçerek antrenörden gelecek olan topa sağ vole ve sol vole vuruş yapmaları istenecek, topu file üzerinden karşı tarafa oyun alanına atılan her sayı bir puan değerinde olacaktır. İlk otuz puan toplayan grup galip gelecektir. Oyun esnasında kendi aralarında iletişime geçip çözümler üretmelerine ve bilgi alışverişine izin verilir



#### Oyun İçinde sorulacak soru örnekleri:

- Hunileri daha hızlı geçmek için nelere dikkat etmeliyiz?
- Vole vuruş hangi durumlarda kullanılmadır?
- Vole vuruşunda adımlama nasıl olmalıdır?
- Top karşılama pozisyonu nasıl olmalıdır?
- Etkili ve isabetli atış nasıl yapılır?

Sorulan sorularla, odaklanılan beceri ya da hareketler keşfettirildiği anda beceri çalışması yapılır. Öğrenciler beceri çalışması yaparken antrenör tarafından geri bildirim verir.

**Oyuna Dönüş:** Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.

#### 4.Hafta

#### Kurgulanmış Oyun

**Dersin Odağı:** İsabetli atış becerisini ve backhand, Forehand ile Vole teknik becerilerini geliştirme

**Kazanım:** Doğru zamanlama tekniğini kavrar, uygun pozisyon almayı öğrenir, odaklanma becerisini geliştirir.

**Açıklama:** Sporculardan eşit sayıda iki grup oluşturulur. Her grup geri çizginin arkasında tekli sırada ve temel pozisyonunda bekler, düdük sesi ile hazırlanmış parkurda çemberlerden geçerken raket ile topu raketin üzerinde yukarıya doğru sektirir, hunilerin arasında geçerken ise topu yere doğru sektirme yapar. En son oyuncu gelen topa uygun vuruş tekniği seçerek filenin üzerine yerleştirilen sarı, mavi, kırmızı renkli balonlara isabet ettirecek şekilde topa vuruşu gerçekleştirir. (Sarı=1puan, mavi=2puan, kırmızı=3puan) oyun sonunda en yüksek puanı alan grup oyunu kazanır. Her oyuncunun üç atış hakkı vardır. Oyun esnasında kendi aralarında iletişime geçip çözümler üretmelerine ve bilgi alışverişine izin verilir



#### Oyun İçinde sorulacak soru örnekleri:

- Top sektirme esnasında el bileği nasıl olmalıdır?
- Vole vuruş hangi durumlarda kullanılmalıdır?
- Top ile buluşma esnasında ayak duruşu nasıl olmalı?
- Oyunda nasıl değişiklikler yapabiliriz?
- En iyi top kontrolü nasıl uygulanır?

Sorulan sorularla, odaklanılan beceri ya da hareketler keşfettirildiği anda beceri çalışması yapılır. Öğrenciler beceri çalışması yaparken antrenör tarafından geri bildirim verir.

**Oyuna Dönüş:** Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.

## 5.Hafta

### Kurgulanmış Oyun

**Dersin Odağı:** Forehand ve backhand tutuş ve vuruş becerisini geliştirme

**Kazanım:** Uygun adımlama yapabilir, tekniğe uygun vuruş becerisini kavrar, doğru zamanlamayı öğrenir, doğru pozisyon alma ve karşı tarafa topu düzgün fırlatabilme becerisini geliştirir.

**Açıklama:** Tüm sporcular ikili olacak şekilde eşleştirilir. Sırası gelen her iki oyuncu filenin sağında ve solunda karşı karşıya çapraz alanda pozisyon alarak, Forehand ve backhand karışık çapraz vuruşlar ile topu karşı tarafa yere düşürmeden atmaya çalışır. Topu beş kez yere düşüren oyunu kaybeder. Oyun esnasında kendi aralarında iletişime geçip çözümler üretmelerine ve bilgi alışverişine izin verilir



#### Oyun İçinde sorulacak soru örnekleri:

- Topun yere düşmemesini nasıl sağlayabiliriz?
- Backhand vuruş hangi durumlarda kullanılır?
- Çapraz vuruşlarda neye dikkat edilmelidir?
- Rakipten gelen topa karşı neye göre pozisyon alınmalıdır?

Sorulan sorularla, odaklanılan beceri ya da hareketler keşfettirildiği anda beceri çalışması yapılır. Öğrenciler beceri çalışması yaparken antrenör tarafından geri bildirim verir.

**Oyuna Dönüş:** Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.

## 6.Hafta

### Kurgulanmış Oyun

**Dersin Odağı:** Top takibi, doğru vuruş ve tutuş gerçekleştirme

**Kazanım:** Top hakimiyetini kazanır, topu ritmik şekilde sektirir,

**Açıklama:** Oyuncular iki gruba ayrılır. Sırası gelen baştaki oyuncu antrenörün düdükle çalmasıyla yerdeki topu alıp çemberlerden geçerken yukarı doğru sektirme, slalomlardan geçerken ise yukarı doğru top sektirme yapar. Tekrar aynı şekilde dönüş yapılır. Topu düşüren baştan oyuna başlar, parkuru ilk bitiren oyuncu kazanır. Çemberin dışına basan oyuncu baştan oyuna başlar. Top hakimiyetini iki kez kaybeden oyundan çıkar. Oyun esnasında kendi aralarında iletişime geçip çözümler üretmelerine ve bilgi alışverişine izin verilir



#### Oyun İçinde sorulacak soru örnekleri:

- Top kontrolü için ne yapılmalıdır?
- Top kontrolü için hangi çalışmalar yapılabilir?
- Top raketin neresine temas etmelidir?

Sorulan sorularla, odaklanılan beceri ya da hareketler keşfettirildiği anda beceri çalışması yapılır. Öğrenciler beceri çalışması yaparken antrenör tarafından geri bildirim verir.

**Oyuna Dönüş:** Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.

## 7.Hafta

### Kurgulanmış Oyun

**Dersin Odağı:** Tekniğe uygun tutuş ve vuruş gerçekleştirme, topa hakimiyet

**Kazanım:** Top hakimiyetini kazanır, uygun adımlama yapar,tutuş ve vuruş bilgisini geliştirir.

**Açıklama:** Oyuncular iki gruba ayrılır. Antrenörün düdüğü çalmasıyla baştaki oyuncu geri çizginin arkasında temel pozisyonda sırası gelene kadar bekler. Sırası gelen oyuncu tek ve çift ayak ile çemberlerden geçtikten sonra hunilerin arasından top ile aşağıya doğru sektirme yapar. Daha sonra antrenörden gelen topa uygun teknik ile vuruşu gerçekleştirir. Oyun alanı dışın atılan top eksi bir puan, karşıya geçmeyen top eksi bir puan doğru vuruşlar içinde artı bir puan alınır. Oyun sonunda en yüksek puan alan grup oyunu kazanır. Oyun esnasında kendi aralarında iletişime geçip çözümler üretmelerine ve bilgi alışverişine izin verilir



#### Oyun İçinde sorulacak soru örnekleri:

- Topa vuruş yönü neresi olmalıdır?
- Forehand vuruşa hangi durumlarda kullanılır?
- Backhand beceri çalışması için neler yapılabilir?
- En uygun vuruş nasıl olmalıdır?

Sorulan sorularla, odaklanılan beceri ya da hareketler keşfettirildiği anda beceri çalışması yapılır. Öğrenciler beceri çalışması yaparken antrenör tarafından geri bildirim verir.

**Oyuna Dönüş:** Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.

## 8.Hafta

### Kurgulanmış Oyun

**Dersin Odağı:** Gelen topa uygun vuruş yapma, hedefi vurma

**Kazanım:** Karar verme becerisi gelişir, beklenmedik durumlarda uygun seçin yapar, doğru pozisyon almayı öğrenir.

**Açıklama:** Tüm sporcular ikili olacak şekilde eşleştirilir. Oyun üç istasyondan oluşmaktadır, birinci istasyonda antrenörden gelecek olan topa uygun teknik seçerek (backhand, forehand ve vole) vuruş ile filenin karşı tarafında bulunan hunileri devirme, ikinci istasyonda top sekerek slalomların arasından geçilir ve duvara çizilen çembere backhand vuruş ile isabetli atış yapma, üçüncü istasyonda forehand ve backhand vuruş ile çembere isabetli atış yapabilme. Tüm istasyonu başarılı şekilde ilk bitiren oyuncu oyunu kazanır. Oyun esnasında kendi aralarında iletişime geçip çözümler üretmelerine ve bilgi alışverişine izin verilir.



#### Oyun içinde sorulacak soru örnekleri:

- Hunilere isabetli atış için yapılması gereken nedir?
- Gelen topa teknik seçimi için dikkat edilmesi gereken nedir?
- Top kontrolü için neye dikkat etmeliyiz?
- Backhand vuruş esnasında kol dirseği nasıl olmalıdır?
- Slalomlardan geçerken neye dikkat edilmeli?

Sorulan sorularla, odaklanılan beceri ya da hareketler keşfettirildiği anda beceri çalışması yapılır. Öğrenciler beceri çalışması yaparken antrenör tarafından geri bildirim verir.

**Oyuna Dönüş:** Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.

## 9.Hafta

### Kurgulanmış Oyun

**Dersin Odağı:** Yapılan tekniği uygun pozisyonda uygulamak, uygun adımlama yapma, vuruş sertliği ayarlamak ve istenilen alana doğru vuruş becerisini geliştirme

**Kazanım:** Uygun adımlamayı yapar, doğru teknik seçimini uygular, doğru zamanlama becerisini kazanır.

**Açıklama:** Filenin karşısında aralarında bir metre boşluk olacak şekilde çapraz arka arakaya yerleştirilmiş hunilere sırayla yakından uzağa doğru antrenörden gelecek topa forehand, backhand ve vole vuruşlar ile isabetli atışlar yapmaları istenecektir. En kısa sürede bitiren oyuncu oyunu kazanır. Oyun esnasında kendi aralarında iletişime geçip çözümler üretmelerine ve bilgi alışverişine izin verilir. Oyun esnasında kendi aralarında iletişime geçip çözümler üretmelerine ve bilgi alışverişine izin verilir



#### Oyun İçinde sorulacak soru örnekleri:

- Gelen topa en iyi şekilde pozisyon nedir?
- Hunilere isabetli atış için nasıl vuruş yapılmalı?
- En etkili karşılama nasıl olmalı?
- Vole vuruşu için kol dizi nasıl olmalıdır?

Sorulan sorularla, odaklanılan beceri ya da hareketler keşfettirildiği anda beceri çalışması yapılır. Öğrenciler beceri çalışması yaparken antrenör tarafından geri bildirim verir.

**Oyuna Dönüş:** Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.

## 10.Hafta

### Kurgulanmış Oyun

**Dersin Odağı:** Kendi vuruşlarında karar verme, oyunu bağımsız oynama, uygun tutuş ve vuruşlar sağlama

**Kazanım:** Bağımsız karar verme becerisini kazanır, uygun adımlama becerisi kazanır, oyun kurallarını uygular.

**Açıklama:** Oyuncular kort tenisi kuralları dahilinde file de partneri ile ralli oynar. Müdahale yapılmaz, öğrenilen tüm teknikleri uygun tutuş ve vuruşlar ile oynanması istenecek, oyunu kazananlar arasında tekrar ralli oynatılarak bir kişi kalana kadar devam eder.



#### Oyun İçinde sorulacak soru örnekleri:

- Vuruşumuzu rakibimizin hangi alanına atmalıyız?
- Rakipten gelecek topa nasıl pozisyonda beklemeliyiz?
- Etkili karşılama için hangi egzersizleri yapmalıyız?
- Top vuruşundan sonra nerde nasıl beklemeliyiz?
- Gelen topu nasıl en iyi şekilde takip edebiliriz?

Sorulan sorularla, odaklanılan beceri ya da hareketler keşfettirildiği anda beceri çalışması yapılır

**Oyuna Dönüş:** Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.

### EK.9 Kilo-Boy Ölçüm Cihazı



### EK.10 Uygulama Sırasında Çekilmiş Bazı Fotoğraflar



