



T.C

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
REKREASYON YÖNETİMİ ANABİLİM DALI
REKREASYON YÖNETİMİ BİLİM DALI

**E ÖĞRENME VE YÜZYÜZE EĞİTİM MODELİ İLE UYGULANAN HALK
OYUNLARI ÇALIŞMALARININ İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNDE
MOTOR PERFORMANS ÜZERİNDE ETKİLERİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN

Ennur IŞIK

DANIŞMAN

Doç. Dr. Mustafa Sabır BOZOĞLU

KONYA-2024



NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU
ETİK KURUL KARARI

Etik Kurul Toplantı Tarihi/Sayısı ve Karar No	Tarih :14/06/2024 Toplantı Sayısı:12 Karar No :2024/514
Araştırmanın Başlığı	E-Öğrenme ve Yüz Yüze Eğitim Modeli ile Uygulanan Halk Oyunları Çalışmalarının İlköğretim Öğrencilerinde Motor Performans Üzerine Etkilerinin İncelenmesi.
Sorumlu Araştırmacı	Doç. Dr. Mustafa Sabır BOZOĞLU
Yardımcı Araştırmacı	Ennur IŞIK Lisansüstü Öğrenci
Etik Kurul Kararı	19903 sayılı başvuru Etik Kurul tarafından değerlendirilmiş olup, başvurunun bilimsel araştırma etiği açısından “Uygun” olduğuna karar verilmiştir.

ASLI GİBİDİR
14/06/2024

Doç. Dr. Mustafa AYDIN
Başkan Yardımcısı

E ÖĞRENME VE YÜZ YÜZE EĞİTİM MODELİ İLE UYGULANAN HALK OYUNLARI ÇALIŞMALARININ İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNDE MOTOR PERFORMANS ÜZERİNE ETKİLERİNİN İNCELENMESİ

(Yüksek Lisans Tezi)

ENNUR IŞIK

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

HAZİRAN 2024

ÖZET

Bu araştırma e öğrenme ve yüz yüze eğitim modeli ile uygulanan rekreasyonel bir faaliyet olan halk oyunları çalışmalarının ilköğretim öğrencilerinde motor performans üzerine etkilerini incelemeye yöneliktir. E öğrenme ve yüz yüze eğitimin öğrenciler üzerinde etkileri teorik olarak incelenmiş ve sonrasında ilgili değişkenlerle analiz edilmiştir. Çalışmada, 8 haftalık halk oyunları eğitiminin e-öğrenme ve yüz yüze öğrenme yöntemleri ile ilköğretim dönemindeki çocuklarda motor gelişim üzerine etkilerini belirlemek amacı ile nicel araştırma yöntemi olan deneysel tarama modellerinden öntest-sontest tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Konya ilinde yer alan bir ilkokulun 4.sınıf öğrencilerinden 32 kız, 36 erkek olmak üzere toplam 68 öğrenci oluşturmaktadır. Deney ve kontrol gruplarına 8 haftalık bir süre içerisinde haftada 2 gün ve 2 saat olmak üzere bir çalışma yapılarak halk oyunları eğitimi verilmiştir. Deney grubuna her hafta oyun figürleri parçadan bütüne, basitten zora doğru öğretilmek üzere toplamda 8 haftalık süre içerisinde (İzmir Yöresi Harmandalı,)oyun figürleri video yöntemiyle akıllı tahtadan, sınıf ortamında açılarak gözlem yoluyla takip edilmiştir. Kontrol grubuna ise yüz yüze eğitim verilerek aynı figürler çalıştırılmıştır. Uygulama öncesi ve sonrası olmak üzere kilo, boy, yatay sıçrama, dikey sıçrama, v- otur uzan ve flamingo denge testi ölçümleri öntest-sontest şeklinde alınmıştır. Araştırmada elde edilen veriler SPSS (Statistical

Package for Social Sciences) for Windows 22.0 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Deney ve kontrol gruplarında değişkenlerin (nonparametrik) normal dağılımadığı saptanmıştır ($p < 0,05$). Verilerin analizinde non-parametrik yöntemler olarak iki bağımsız grup arasında niceliksel sürekli verilerin karşılaştırılmasında Man Whitney-U testi kullanılmıştır. Elde edilen bulgulara göre öntest ve son testlerinde flamingo denge testi, v-otur uzan testi ve dikey sıçramada kız öğrenciler lehine iken yatay sıçrama ölçümünde erkek öğrenciler lehinedir. Fakat oluşan bu fark durumlarından yalnızca kilo ve v-otur uzan testinde istatistiksel olarak anlam bulunmaktadır ($p < 0,05$). Buna göre cinsiyet değişkeninin öntest ve son testlere ait e-öğrenme ve yüz yüze öğretim üzerinde aynı yönde etkilere sahip olduğu söylenebilir. Sonuç olarak, yüz yüze eğitimin etkilerinin sanal ortamlarda yapılan E- öğrenme yolu ile elde edilebileceği ve özellikle çocuklarda zamandan tasarrufunun ve çok yönlü gelişim sağlanabileceği söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Rekreasyon, halk oyunları, e-öğrenme, yüz yüze öğrenme

**INVESTIGATION OF THE EFFECTS OF FOLK DANCE ACTIVITIES
APPLIED WITH E-LEARNING AND FACE-TO-FACE EDUCATION
MODEL ON MOTOR PERFORMANCE OF PRIMARY SCHOOL
STUDENTS**

(M. R. Thesis)

ENNUR ISIK

NECMETTİN ERBAKAN UNIVERSITY

SOCIAL SCIENCES INSTITUTE

JUNE 2024

ABSTRACT

This research examines the effects of folkdance studies, a recreational activity applied with e-learning and face-to-face education models, on motor performance in elementary school students. The effects of e-learning and face-to-face education on students were studied theoretically and then analyzed with related variables. In the study, the pretest-posttest screening model, one of the experimental screening models, which is a quantitative research method, was used to determine the effects of 8-week folk dance training on motor development in children in early adolescence with e-learning and face-to-face learning methods. The study group of research consists of 68 students in total, 32 girls and 36 boys from the fourth-grade students of an elementary school located in Konya province. The experimental and control groups were trained in folk dances by conducting a study for 2 days and 2 hours a week over 8 weeks. To teach the experimental group from part to whole, from simple to difficult, the dance figures (like İzmir Region Harmandalı) were followed by

observation by opening them in the classroom environment with the video method for a total of 8 weeks. The control group was trained by providing face-to-face training. Before starting the folkdance training, weight, height, horizontal jump, vertical jump, v-sit-lie, and flamingo balance test measurements were taken. The data obtained in the study were analyzed using SPSS (Statistical Package for Social Sciences) for Windows 22.0 program. It was determined that the variables were not normally distributed (nonparametric) in the experimental and control groups ($p < 0.05$). In the analysis of the data, the Man Whitney-U test was used to compare quantitative continuous data between two independent groups as non-parametric methods. According to the findings, in pre-test and post-test results, the Flamingo balance test, sit-and-reach test, and vertical jump favored female students, while the standing long jump measurements favored male students. However, a statistically significant difference was found only in weight and the sit-and-reach test ($p < 0.05$). Therefore, it can be said that the gender variable has similar effects on pre-test and post-test results for both e-learning and face-to-face instruction. In conclusion, the effects of face-to-face education can be achieved through e-learning in virtual environments, and it can be particularly beneficial for saving time and promoting multidimensional development in children.

Keywords: Recreation, folk dance, e-learning, face-to-face learning

ÖNSÖZ

Araştırmama başladığım andan itibaren desteklerini esirgemeyen, lisans ve yüksek lisans eğitim dönemimde ve tezimin her aşamasında maddi manevi olarak yanımda olan kıymetli danışmanım; Necmettin Erbakan Üniversitesi Turizm Fakültesi öğretim üyesi Doç. Dr. Mustafa Sabır Bozoğlu hocama, değerli görüşlerini bilgi ve becerilerini daima öğrencilerine aktaran, lisans ve yüksek lisans eğitim sürecimde desteğini sürekli hissettiğim Necmettin Erbakan Üniversitesi dekan yardımcısı çok değerli hocam Doç. Dr. Mehmet Demirel'e teşekkürü bir borç bilirim.

Ayrıca benim her sıkıntımı çekip, attığım her adımı destekleyen, bugünlere gelmemde en büyük emeği olan, maddi ve manevi olarak hep yanımda hissettiğim değerli ailem, biricik annem Nursel Işık'a ve biricik babam Halis Işık'a teşekkür ederim. Tezimi bitirebilmemde en büyük payı olan, motivasyonum her azaldığında yeniden beni motive eden, çalışmam sırasında maddi manevi desteğini hep hissettiğim değerli arkadaşım Sefa Ardahan'a teşekkür ederim.

İçindekiler

1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırma Konusu ve Problemi	7
1.2. Araştırmanın Alt Problemleri	7
1.3. Sayıtlılar	8
1.4. Sınırlılıklar	8
2. GENEL BİLGİLER	9
2.1. Zaman Kavramı	9
2.2. Boş Zaman Kavramı	9
2.3. Rekreasyon Kavramı	10
2.4. Folklor Kavramı ve Tarihçesi	11
2.5. Türk Halk Oyunları	13
2.5.1. Türk Halk Oyunlarının Öğretim Süreci	14
2.6. Oyun Kavramı	15
2.7. Dans Kavramı	16
2.8. Okul ve Eğitim	17
2.9. Motor Gelişim Kavramı	18
2.10. Motor performans	19
2.10. 1. Denge	19
2.10.2. Statik Denge	20
2.10.3. Dinamik Denge	20
2.10.4. Esneklik	20
2.10.4.1. Esnekliği Etkileyen Faktörler	20
2.10.5. Dayanıklılık	21
2.11. Anaerobik Güç Testleri	22
2.11.1. Dikey Sıçrama Testi	22
2.11.2. Durarak Uzun Atlama Testi	22
2.11.3. Flamingo denge testi (FDT)	23
2.11.4. Otur-Uzan Testi	23
3.E-ÖĞRENME	23
3.1. Asenkron E-Öğrenme	24
3.2. Senkron E-Öğrenme	25
3.3. E-Öğrenmenin Avantajları	25

3.4. E-Öğrenmenin Sınırlılıkları	26
3.5. e-Öğrenmede Video Kullanımının Yaygınlaşma Süreci Videolar.....	27
3.6. E-Öğrenme ve Geleneksel Öğrenmenin Karşılaştırılması	33
4.ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ.....	40
4.1. Geleneksel Yöntem:	40
4.2. Klasik Yöntem:	41
4.3. Genel Öğretim Yöntemleri.....	41
4.3.1. Anlatım Yöntemi	41
4.3.2. Soru Cevap Yöntemi	42
4.3.3. Tartışma Yöntemi	42
4.3.4. Gösterip Yaptırma Yöntemi	43
4.3.5. Örnek Olay Yöntemi	43
4.3.6. Problem Çözme Yöntemi	44
4.4. Özel Öğretim Yöntemleri.....	44
4.4.1. Komut (Stili) Yöntemi.....	45
4.4.2. Alıştırma (Stili) Yöntemi.....	45
4.4.3. Eşli Çalışma (Stili) Yöntemi	46
4.4.4. Kendini Değerlendirme (Stili) Yöntemi	47
4.4.5. Katılım (Stili) Yöntemi.....	47
4.4.6. Yönlendirilmiş Buluş (Stili) Yöntemi	48
4.4.7. Kişisel Program- Öğrencinin Tasarımı (Stili) Yöntemi	49
4.5. Dört Aşamalı Öğretim Süreci.....	49
5. BENZER ÇALIŞMALAR.....	52
6. YÖNTEM	57
6.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi	57
6.2. Araştırma Modeli	58
6.3. Araştırma Grubu.....	59
6.4. Verilerin Toplanması	59
6.5. Uygulanan Motor Performans Ölçüm Testleri.....	60
6.5.1. Flamingo denge testi.....	60
6.5.2. V- Otur Uzan Esneklik Testi	61
6.5.3. Dikey Sıçrama Testi	61
6.5.4. Yatay Sıçrama Testi	62

6.5.5. Uygulanan halk oyunları programı.....	62
6.6. Veri Analizi.....	66
BULGULAR.....	67
TARTIŞMA.....	69
SONUÇ	72
KAYNAKÇA.....	73
EKLER	83

1. GİRİŞ

Günümüzde çocukların etrafına uyum sağlayabilmeleri, etkileşim içinde olabilmeleri ve donanımlı bireyler olarak yetiştirilebilmeleri için eğitim de öğretim kadar önem arz eder. Duygusal, bilişsel ve sosyal gelişimlerine katkı sağlayacak, birtakım faaliyetlere yer vermek gerekmektedir. Bu faaliyetlerin bir kısmı serbest zaman etkinlikleri, dans, beden eğitimi veya sportif aktivitelerdir (Kuru, 2003).

Rekreasyon ve serbest zaman kavramlarının zihnimizdeki soyut ve genel duruşu kişisel tecrübeler ve algılarına göre birden fazla anlama gelmektedir. Rekreasyona bir kavram olarak bakıldığında bireylere özgü olduğu görülmektedir. Çimlerde gezmeyi, televizyon izlemeyi, akşam yürüyüşlerine çıkmayı veya gezerek vakit geçirmeyi, çocukları oyun parkına götürüp onlarla eğlenceli vakit geçirmeyi, şarkı söyleyip, müzik dinlemeyi ve bunların dışında yapmayı dilediğiniz birçok aktivite, etkinliğe katılmayı kısaca her şeyi kapsamaktadır. Serbest zaman teorikçileri bunun gibi tecrübe edilen hayatın akışında bulunan durumu nasıl adlandıracakları üzerinde çalışmalar yapmışlar ve bu etkinliklerin adlarını boş zaman, serbest zaman, rekreasyon, yaratmak, o kadar ki eğlence ve çalışmama anlamına da gelen Hedoinizm olarak düşünülmesi gerektiği üzerinde yoğunlaşmışlardır (McLean & Hurd, 2012). Bu durumda rekreasyon, insanların yoğunlaşan iş hayatı, olağan yaşam döngüsü ve olumsuz çevresel etkiler arasında fiziksel ve mental sağlığını olumlu hale dönüştürmek, bu kazanımı koruyabilmek ve bu konuda kararlılık göstererek, faaliyetlere katılırken eğlenebilmek ve yaptığı etkinlikten doyum sağlamak, zevk almak ve yapılan bu etkinlikleri çalışma ve zorunlu ihtiyaçlarından bağımsız zamanlarda gönüllülük esasına dayalı olarak bireysel veya grup halinde yapabilme yeteneği olarak tanımlanmıştır (Karaküçük, 2005).

Halk oyunlarına bakıldığında sosyalleşme, kötü alışkanlıklardan uzak durma, yapılan herhangi bir iş için motivasyon sağlama, akademik düzeye etki,

spor faaliyeti olarak katılım sağlama, maddi kazanç sağlama gibi birçok olumlu faaliyet olarak karşımıza çıkmaktadır.

Türk halk oyunları, halkın ürettiği, nesilden nesle aktarılan, halkın sosyal yaşamını, sevinçlerini, üzüntülerini ve doğayla mücadelesini, müzik ve ritmi tiyatral olarak kullandığı, yaşattığı kültürel ürünlerdir. Türk Halk Oyunları spor bilimlerinin içinde oldukça geniş yer kaplayan bir daldır (İnalkaç, 2016). Bir toplumun ayakta kalabilmesi için kültürel değerlerine sahip çıkması gerekmektedir. Belirli bir kültür yapısı bulunmayan toplumların ayakta kalabilmesi mümkün değildir. Türk milletini diğer milletlerin özelliklerinden ayıran da halk kültürüdür. Bedenimizi müzik ve ritim ile hareket ettirme yeteneği eşliğinde, uyumlu şekilde hareket edebilme yetisi kazandıran halk oyunları, tüm vücudumuzla katılım sağladığı devinimsel bir maharet olmasının yanı sıra, müzik-ritim birlikteliğinde uyum içinde hareketler oluşturabilme faaliyetidir (Mertoğlu, 2002). Oyun ve müzik, geçmişten günümüze milletlerin ortak kültürünü oluşturan unsurlar olup, sanatın ifade gücünü toplumsal hayata entegre etmenin en eski ve çok yönlü aracıdır. Oyunun ve müziğin bu gücü tarih boyunca önemini korumuş ve bugün de korumaya devam etmektedir (Erdem & Pulur, 1994).

Halk oyunlarında motor gelişim kavramını incelemek gerekiyorsa, öncelikle bu kavramı anlamak gerekir. Motor gelişim, farklı motor becerilerin birlikte çalışarak daha üst düzeyde gelişmiş becerileri ortaya çıkardığı bir sistem olarak bilinir. Çocukluk dönemindeki fiziksel, zihinsel, bilişsel gelişim ve olgunlaşmanın yanı sıra kendini halk oyunlarına adayın kişiler motor becerilerini geliştirerek spor sezonunda halk oyunlarına geçiş yapacaklardır. Esneklik, kuvvet, denge, dayanıklılık, hareketlilik ve koordinasyon gibi hareket niteliklerine halk oyunlarının değişmez özelliklerinden biri olan ritmin eşlik ettiği bilinmektedir (Koç, 2022).

Oyun, bireylerin; belirli bir amaç için, rutin işlerinin yanı sıra belirli bir yer ve zamanda, günlük çalışmayla birlikte sosyal uyumu , hem fiziksel hem de zihinsel gelişimi sağlayan, yetenek, zeka, dikkat ve beceriye dayalı

faaliyetlerdir. Oyun bir ahenk gerektirir. Bu ahengin ihlali oyunun kalitesini düşürebilir. Huizinga, "Kültür bir oyun biçiminde doğar, kültür en başından oynanan bir şeydir" der. Hiçbir kültür tek başına ortaya çıkıp gelişmez ve içinde yaşadığımız Anadolu kültürü de farklı kültürlerin karışımından meydana gelişmiştir. Türkler, Orta Asya kültürünü, Kafkasya, Anadolu ve Balkanlar'a taşıyarak, islam kültürü ile derinlere işlemiş, kültürel mirası harmanlayarak bir bütün oluşturmuştur. Anadolu milletleri bütün medeniyetlerin beşiğidir ve o medeniyetlerin kültürel farklılıklarını günümüze aktarmıştır.

Folklor, Türk kültürünün milli değerlerini temsil eden bir kavramdır. Kırsal kesimde yaşayan insanların birlik ve bütünlüğünün güçlü bir simgesidir. Günümüzde yoğun iş stresi nedeniyle bozulan ilişkileri düzenlemek için önemli bir araç haline gelmiştir. Doğası gereği, ait olma ve anonimlik önemlidir. Toplumdan topluma sözlü olarak yayılarak günümüze ulaşan yazılı bir kaynağının olmaması, toplumun asimilasyonundan ve kendi kültürünü benimsemesinden kaynaklanmaktadır. Folklor, belli bir bölgenin kültürünün tüm ürünlerinden oluşur. Toplumun sosyo-ekonomik dinamiklerini ortaya koymakta ve halkın kültürel bütünlüğünü sağlamaktadır. Bu sebeple folklorun temel fonksiyonlarından biri mekandır. Aynı zamanda folklor, toplumun maddi ve manevi kültürel unsurlarını incelemeyi amaçlamaktadır (Şiraz, 2008). Halk oyunları, kültürel zenginliğin en açık örneği olarak kabul edilir ve diğer sanatlardan farklı olarak toplumun gerçek doğasını yansıtan bireylerin karakteristiğidir; İnsanların iç dünyasını aydınlatan, duygu, düşünce ve davranışlarını gösteren bir niteliğe sahiptir (Değerli, 1988). Spor, beden eğitimi, serbest zaman ve dansın bireylerin ve toplumların hayatındaki önemi herkes tarafından kabul edilen bir gerçektir. Dans, özellikle modern teknoloji çağında bireylerin ve toplumların sağlık ve mutluluğunu arttırmak için gerekli bir araç olarak kullanılmaktadır (Doğan, 2008).

Son yıllarda Türk halk oyunlarının devamında, korunmasında ve yaşatılmasında Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından yapılan araştırmaların büyük etkisi olmuştur. Halk oyunları eğitimi ağırlıklı olarak ilk ve

ortaöğretimde uygulanmaktadır ve aktiftir. Kültürümüzün en etkin şekilde tanıtılması önem göstermektedir (Bişgin, 2001).

Tüm dünyayı etkisi altına alan covid-19 salgınıyla, aktif şekilde yapılan yüz yüze eğitim, rekreasyonel faaliyetler, dans, spor vb. gibi birçok yaşam fonksiyonlarımız değişime uğramıştır. İnsanlar rutin işlerini bilgisayar, tablet veya telefon gibi elektronik ortam aracılığıyla online olarak yürütmek zorunda kalmışlardır. Bu durumdan yola çıkarak bulunduğumuz yüzyılda, bilgiye ulaşmak, bilgiyi hızlı öğrenmek bireylerin ve toplumların gelişmesi için yaşamsal önem içerir. 21. yüzyılda bilgi teknolojilerinin gelişimini takip etmek mümkün değildir. Bilgiye erişimin bu kolaylıkları, çevrimiçi öğrenmeyi beraberinde getirmiştir. Uzaktan eğitim uygulamaları küresel iletişim ağının gelişimini büyük ölçüde etkilemiştir (Altıparmak, Kurt, & Kapıdere, 2011). İletişim, bilgi ve ağ teknolojilerindeki değişim ve dönüşümler nedeniyle, tüm öğrenciler için tek tip bir öğrenme çözümü yerine bireylerin özelliklerine ve ihtiyaçlarına göre tasarlanmış bireyselleştirilmiş çevrimiçi öğrenme ortamlarının kullanımı, e-öğrenme ortamlarında giderek yaygınlaşmaktadır. Açık ve uzaktan eğitim sisteminde, farklı kişilik özelliklerine, bilgi düzeylerine, becerilerine, eğitim geçmişlerine, ilgi ve ihtiyaçlarına sahip kişilere aynı içeriğin aynı şekilde sunulması öğrencinin ihtiyaç ve beklentilerini karşılayamamaktadır (Truong, 2016). Öğrenme ihtiyaçları yeterince karşılanamayan öğrencilerin doyumları ve motivasyonları düşebilmekte, öğrenciler çevrimiçi öğrenme ortamlarını kullanmak istemedikleri için sistemden kopabilmektedirler. Geleneksel e-öğrenme ortamlarında öğrencilerin seviyeleri başlangıçta belirlenmemekte ve öğrenme sürecinde ortaya çıkan sorunlara hızlı bir şekilde müdahale edilememektedir. Bu da öğrencilerin zamanlarının ve emeklerinin kaybına neden olmaktadır. Bu durumların kişiselleştirilmiş uyarlanabilir öğrenme ortamlarının oluşturulmasında etkili olduğu söylenebilir (Tuna & Öztürk, 2015).

Yüksek kaliteli eğitim faaliyetlerinin uygulanması; İyi/güçlü bir eğitim pedagojisi anlayışına bağlı olduğu gibi, öğrencilerin öğrenmesinde en son

teknolojik gelişmelerin verimli/etkili kullanımıyla da yakından ilgilidir. (Agbo, 2015). Günümüzde özellikle mobil teknolojinin yaygınlaşmasıyla birlikte elektronik öğrenmenin (e-learning) önemi artmaya başlamış ve e-öğrenme, öğretmenlik uygulamalarının sınıf içinde ve dışında uygulanmasında önemli bir rol oynamaya başlamıştır. Çevrimiçi öğrenme, öğrenme içeriğinin ve materyallerinin elektronik ortamda sunulmasıyla yapılan ve öğrencilerin elektronik ortamda farklı öğrenme deneyimleri edindiği öğrenmedir. E-öğrenme, öğrencilerin öğrenme içeriğine ve materyallerine her zaman, her yerden erişmesine ve diğer öğrenciler ve öğretmenleri ile etkileşime girmesine olanak tanımaktadır. Günümüzde e- öğrenme ortamları, nitelikli öğrenci içeriği, öğrenci-öğretmen ve öğrenci-içerik etkileşimleri için birden fazla fırsat sunmaktadır (Yılmaz, Sezer, & Yurdugül, 2019). Eğitim süreçlerini tamamlamak için video kullanımı 1950'lerden beri gündemden düşmeyen bir konu olmuştur (Marchionini, 2003). Televizyon ve videokasetlerle başlayan ve CD içerikleriyle devam eden bu süreç, internet teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte giderek yaygınlaşarak e-öğrenme etkinliklerinin de ortak bir parçası haline gelmiştir (Giannakos, 2013). E-Öğrenme süreçleri, eğitimin gerçekleştirildiği zaman diliminin büyük bir kısmında öğrenci ve öğretim elemanının mekân veya zaman ya da hem zaman hem mekân açısından ayrı olması sebebi ile özel ders tasarımı, öğretim teknikleri, iletişim metotları ve düzenlemeler gerektirmektedir. Bu bağlamda e-öğrenmeye yönelik eğitsel video üretiminde de uzaktan eğitime özgü yaklaşımların göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

E-öğrenme, eğitimin kuram kısmında zamandan ve mekândan tasarruf sağlar. Aynı zamanda fiziksel engelleri de ortadan kaldırarak kullanıcılara daha fazla çeşitlilik ve esneklik kazandırır.

Sağladığı bu imkânlar dâhilinde gün geçtikçe daha çok hayatımızda yer almaktadır (Behera, 2012) göre e-öğrenme, eğitimde değişim gösteren bir eğilime dönüşmüştür. Modern teknoloji sayesinde eğitim artık sınıfların dört duvarı ile sınırlandırılmamaktadır.

E-öğrenme sistemleri, öğrencileri merkeze alan ve bilgilerini genişletme fırsatları sunan yeni bir yaklaşımdır (Griff & Matter, 2013). Hızla gelişim gösteren bilgi ve iletişim teknolojisi, öğretme-öğrenme aşamasının yenilikçi yöntemleriyle birleştirilmiştir (Chan, 2019). Başka bir deyişle, öğrenme teknolojisinin kullanımı niteliksel değişiklikleri beraberinde getirmekte ve bu değişiklikler öğrenmeye ve uygulamaya katılımın artmasına neden olmaktadır (Kirkwood, 2014). Üniversite düzeyinde, teknolojiye ilerlemeler, öğrencilerle ve öğretmenlerle ekranlar aracılığıyla bir araya gelerek, en sessiz ve en çekingen öğrencilerin bile fikirlerini ifade etmelerine olanak sağlar (Danielson, 2004). Bunun yanı sıra, e-öğrenme etkinliği yalnızca teknoloji desteğine değil, beraberinde içeriğe ve daha önemlisi öğrencilerin memnuniyeti ve doyumuna dayanmaktadır (Davies, 2010). E-öğrenme, geleneksel sınıf ortamlarına kıyasla öğrenme süresini %40- 60'a kadar azaltabilir. Bunun nedeni, öğrencilerin gerektiğinde kavramları yeniden okuyarak, atlayarak veya hızlandırarak kendi hızlarında öğrenebilmeleridir. (World Economic Forum, 2020) Akt. (Can, Özdemir, & Işım, 2020). Öte yandan, bilgi doğruluğunun ele alınması ihtiyacı, çevrimiçi derslerde anlamlı etkileşimin potansiyel kaybı ve sosyal izolasyon olasılığı, bu teknolojilerin ortaya çıkarabileceği zorluklardır (Gredler, 2017).

E-öğrenmenin uygulanması teknolojiye ve kendi kendine çalışma becerisine dayandığından öğrenmenin sorumluluğu öncelikle öğrencilere aittir (Karaoğlan Yılmaz, 2016). Fakat öğrenciler e-öğrenme yoluyla uzaktan eğitimde birçok sorunla karşı karşıya kalmakta ve dış desteğe ihtiyaç duymaktadırlar (Yurdugül & Demir, 2017). Uzaktan eğitimin e-öğrenme ile birlikte sağlanması, öğrenciler için finansal, eğitimsel ve teknolojik sorunlar yaratabilmektedir. Katılımcıların gerekli donanıma sahip olmaması, söz konusu teknolojiyi kullanırken gerekli bilgi, beceri ve tutuma sahip olmaması, ses, görüntü ve öğrenci etkileşimleri sırasındaki kesintiler gibi sorunlar öğrenmeyi engelleyebilir, bu da motivasyonu ve öğrenme isteğini azaltabilmektedir (Yurdakul & Demirel, 2019). Bu nedenle uzaktan eğitim sistemlerinde öğrencilerin dikkate alınması gereken en önemli özellikleri e-

öğrenmeye yönelik motivasyonları ve tutumlarıdır. Geleneksel öğrenmeyle karşılaştırıldığında e-öğrenmenin avantajları vardır.

Örneğin öğrencilere kişisel düzeyde yeteneklerini geliştirme fırsatı verir, gerektiği kadar tekrar sağlar, görüntülü ve sesli etkileşimlere olanak tanıyarak daha fazla öğrenciye ulaşmanıza ve öğrenme fırsatı sağlamanıza olanak tanır. Eğitime zaman ve mekândan bağımsız olarak ulaşılabilir (Oral, Demirel, & Altun, 2017). Bundan faydalanabilmek için öğrencilerin e-öğrenmeye hazır olmaları ve olumlu tutuma sahip olmaları gerekmektedir (Yurdugül & Sırakaya, 2013).

1.1. Araştırma Konusu ve Problemi

Bu çalışmada “E Öğrenme ve Yüz Yüze Eğitim Modeli İle Uygulanan Halk Oyunları Çalışmalarının İlköğretim Öğrencilerinde Motor Performans Üzerine Etkilerinin İncelenmesi” konusu araştırılacaktır. Bu nedenle araştırmanın problemi “E Öğrenme ve Yüz Yüze Eğitim Modeli İle Uygulanan Halk Oyunları Çalışmalarının İlköğretim Öğrencilerinde Motor Performans Üzerine Etkileri nelerdir?” sorusuna cevap aramaktır.

1.2. Araştırmanın Alt Problemleri

Çalışmanın problem durumuna bağlı olarak aşağıdaki alt problemlere yanıt aranacaktır:

a) “Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin öntest puanları ölçümlerine göre motor performans becerileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?”

b) “Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin sontest puanları ölçümlerine göre motor performans becerileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?”

c) “Deney grubunda bulunan öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında istatistiksel açıdan sontest puanları lehinde anlamlı bir farklılık var

mıdır?”

d) “Kontrol grubunda bulunan öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık var mıdır?”

e) “Deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında cinsiyetleri yönünden istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık var mıdır?”

1.3. Sayıtlar

Yapılan araştırmayla ilgili sayıtlar şu şekilde ifade edebiliriz:

- Araştırmada yer alan her öğrencinin uygulanan ölçekleri ciddi ve samimi bir şekilde uyguladığı,

- Deney grubunda kullanılan e-öğrenme modelinin öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri, ilgi ve ihtiyaçları dikkate alınarak hazırlandığı ve etkin katılımı sağlayabildiği,

- Hazırlanan etkinliklerin öğrenciler üzerindeki hedef ve davranışlara hizmet edebildiği,

- Seçilen örneklem grubunun evrenini yansıtır nitelikte olduğu kabul edilmiştir.

1.4. Sınırlılıklar

- Araştırmanın çalışma grubu bir özel ilkokulunun 4. sınıfında öğrenim gören 68 öğrenciden oluşmaktadır.

- Bu araştırmaya ait veriler motor performans ölçekleri kullanılarak oluşturulan başarı testleri ile sınırlıdır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Zaman Kavramı

Zaman nedir diye sorulduğunda bu soruyu tek bir cümle ile yanıtlamak oldukça zordur. Türkçe sözlük, zaman kavramını; Bir işin, oluşun içinde bulunduğu, geçen veya geçmekte olan süre, zaman dilimi ya da belirlenmiş an olarak açıklamaktadır (Andrew, 2000). Orhan Hançerlioğlu'nun Felsefe Ansiklopedisi'ne göre zaman, tüm varlıkların birbirleriyle değiş tokuş yaparak düzenlendiği sonsuz bir süreçtir (Aristoteles, 2005). Mitolojide zaman, efsanede anlatılan gerçeğin ortaya çıkmasından önce olamayacağı için başka bir zamandan önce gelemeyeceği anlamında ilkel olarak açıklanır (Aristoteles, Augustinus, & Heidegger, 1996).

2.2. Boş Zaman Kavramı

İlkel kültürlerde; Yiyecek, güvenlik ve temel ihtiyaçlar için avlandıktan sonra kutlamalar şeklinde ortaya çıkan boş zaman, örneğin soylu sınıf ve üst düzey sınıf ayrıcalıklar ile karakterize edilmiştir. Boş zamanın, siyasi kültürle bağlantılı olması ve tarımın gelişmesi, yönetici sınıf ile toplumun geri kalanı arasındaki uçurumu genişletmiştir. İş rollerine göre açıkça farklılaşan daha önceki gelişmiş toplumlar, kültürlerde elit sınıflar yaratmıştır ve boş zaman, yüksek kültür, sosyal gelişme ve siyasi statü ile ilişkilendirilmiştir. Mısır, Asur ve Babil uygarlıklarına baktığımızda birden çok boş zaman etkinliği görülmektedir. Ancak, bunlar çoğunlukla yüksek üst sınıf etkinlikleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu üst düzey sınıf soylular, askerler ve dini liderlerden oluşmaktadır (Torkildsen, 2010).

Modern teknolojinin gelişmesiyle birlikte bireylerin veya grupların çalışma süreleri önemli ölçüde kısalmaktadır. Bu durum insanların iş dışında kalan boş zamanlarını değerlendirmeleri gerektiğini göstermiştir. Kentsel yaşamda oldukça önemli hale gelen boş zaman, insanların günlük zaman bütçesinde önemli bir yere sahip olan fizyolojik ihtiyaçlar arasında yükselen bir trend olarak görülmektedir. Boş zaman (leisure), genellikle bir kişinin iş

gibi rutin faaliyetleri terk etmesi ve bunun yerine özgür iradesiyle son derece keyifli ve zevkli faaliyetlerle ilgilenmesi anlamına gelir. Diğer bir ifadeyle serbest zaman, iş, aile, sosyal görevler ve zorunlu ihtiyaçların giderilmesinden sonra dinlenme, eğlenme, bilgi ve becerilerin geliştirilmesi, toplumsal yaşama gönüllü katılım gibi unsurların tamamlanabildiği zaman dilimidir (Argan, 2013).

2.3. Rekreasyon Kavramı

Nesnelerin veya olayların ortak özelliklerini içeren bu genel tasarım, bilişsel bir izlenimdir. Son yüzyılda, Sanayi Devrimi'nden sonra ticari hayatın düzenlenmesinden sonra boş zaman, eğlence tanımları ve teorileri ortaya çıkmaya başlamıştır (Sevil, 2012).

Rekreasyon için boş zaman ayrılmalıdır. Boş vakit geçirmeye rekreasyon denir. Rekreasyon kavramı Türkçeden gelmemektedir. Kelime anlamına gelen Latince "recreate" yeniden yaratmak kelimesinden gelir. Rekreasyonun amacı, iş temposundan yıpranan, yorulan bedeni ve zihni geri kazanma amacını taşımaktadır (Başarangil, 2014).

Rekreasyon, boş zaman anlamına gelmektedir, insanların boş zamanlarında kendilerini yeniden organize etmelerini sağlayan eğlenceli ve sosyal bir aktivite olarak tanımlanır. (Argan, 2007) Başka bir deyişle, boş zaman, tatmin, zevk ve eğlence amacıyla gönüllü olarak seçilen ve genellikle boş zaman sırasında gerçekleştirilen faaliyet ve deneyimleri ifade eder (Horner & Swarbrooke, 2005). Başka bir tanıma göre rekreasyon, bireylerin boş zamanlarında tek başlarına veya grup olarak katıldıkları herhangi bir faaliyettir (Köktaş, 2010).

Rekreasyon, eğlence ile ilgili genel kavramları özetlersek; Bireylerin boş zamanlarında bağımsız olarak veya gruplar halinde yapabilecekleri, kendilerini dinlendiren, eğlendiren, bedensel ve zihinsel olarak yenilenmiş hissetmelerini sağlayan etkinliklerin toplamı olarak tanımlanabilir (Akalin, 2020).

Ülkelerin sosyal hayatında oldukça önemli bir yeri olan ve ülkelerin gelişmişlik düzeyi ile aynı doğrultuda ilerleyen rekreasyon, çeşitli ülkelerin rekreasyon ya da boş zaman kavramları adı altında kültürel etkinliklerin yanında sunulmaktadır. (Zorba, 2008).

2.4. Folklor Kavramı ve Tarihçesi

Türkiye'de folklor kavramı ilk kez 1913 yılında Rıza Tevfik'in Peyyam gazetesinin "edebi ek"inde (20 Şubat 1913) yayınladığı Folklor yazısında görülmektedir.. Türkiye'de bu bilim dalı için yıllar boyunca pek çok isim kullanılmıştır. Ziya Gökalp folklor kelimesini kullanırken, 1923 yılında kurulan "Halk Bilgisi Derneği" ve derneğe bağlı halk bilimi kelimesini, 1935 yılında ise Hamit Zübeyir Kosay etnoloji kelimesini kullanmıştır. (Bottomore 1984). 1932 senesinde kurulan halk evleri de kültürümüzü keşfetme, araştırma, yayma ve insanlarla buluşturmada çok önemli bir rol oynamıştır. Halk bilimi çalışmalarına kamusal faaliyetlerinde önemli bir yer veren bu kuruluşlar, yerel gazeteleri ve farklı şehirlerde yayınladıkları kitaplar aracılığıyla folklorun önemli değerlerinin kaybolmasını da engellemişlerdir. (Örnek 1979) Akt: (Aydın, 2015).

Folklor, insanların geçmişten günümüze yaşadıkları olaylar hakkında bilgi veren bir toplum bilimidir. Folklor kelimesinin Türkçe anlamı halk bilimidir. Folklor, kültürün tüm yönleri hakkında bilgi sağlayabilir. İnsanların nasıl yaşadıkları, yedikleri yiyecekler, oturdukları evler, inançları, savaşları ve hastalıkları hakkında tüm bilgilere ulaşmamıza yardımcı olur. Halk bilimi, popüler kültürü, halkın maddi ve manevi kültürünü geleneklere dayalı olarak kendi yöntemleriyle toplayan, inceleyen, tasnif eden, tahlil eden ve değerlendiren bir bilim dalıdır. (Tan, 1988)

Halk bilimi olarak tanımlanan folklor, bir milletin özünü, özelliklerini yansıtır. Bu sebeple folklor, kültürel varlığın en önemli unsurlarını meydana getirmektedir (Şenel, 1982). Folklor, bir milleti kültürel olarak diğer milletlerden ayıran bir sosyal bilimdir. Geçmişten günümüze milletin başından

geçen olayları anlatan, maddi ve manevi kültürün bütün parçalarını içinde barındıran zengin bir hazinedir (Acıpayamlı, 1978).

Folklorun amacı, insanların geçmişten günümüze yaşamları boyunca kullandıkları yöntemlere bakmaktır. Ayrıca folklor, kültürel unsurları özelden genele (bölgesel-ulusal) aktararak ve güçlendirerek toplumun gelişmesine katkıda bulunur. Bu bağlamda folklor iki ana unsurdan oluşmaktadır (Erişim 2019). Bunlar;

a. Maddi hayat kültürü: Maddi bir yaşam kültürü içinde yaşayan insanların doğa olaylarına yaklaşımını ve doğa ile mücadelesinde kullandıkları teknikleri içerir. Maddi hayat kültüründe edinilen bilgiler nesilden nesile, ustadan talebeye ve kulaktan kulağa aktarılarak anonim olarak varlığını sürdürmektedir.

b. Manevi hayat kültürü:

Manevi yaşam unsuru, toplumda nesilden nesile aktarılan kültürel miras, örf, adet, bilgi, davranış ve gelenekleri içerir. Maddi hayat unsuruna göre folklor, bir gelenekler bilimi olarak kabul edilir.

- Bir topluma ait olması gerekmektedir.
- Sözlü geleneğe dayanması gerekmektedir.
- Anonim nitelikte olması gerekmektedir.
- Kuşaktan kuşağa, toplumdan topluma aktarılacak suretiyle yayılmış olması gerekmektedir.
- Belirli bir coğrafi bölge üzerinde yaygınlık kazanmış olması gerekmektedir.
- Belirli bir tarihsel arka planı ve geleneği içermesi gerekmektedir.

- Bilinçli olarak oluşturulmanın tersine, bilinçsiz bir süreci paylaşarak oluşturulması gerekmektedir.

- Genellik niteliğine sahip olmaması gerekmektedir (Erişim 2019) Akt: (Bilgin, 2020).

Kısaca, folklor (halkbilim) İnsanın doğumundan ölümüne kadar yaşamı boyunca öğrendiği maddi ve manevi kültür unsurlarını bilimsel olarak ele alan, bu unsurları organize eden, inceleyen, yorumlayan ve sistemli bir şekilde açıklayan, kültürler arasındaki benzerlik ve farklılıkları tespit eden ve bu bilimi kullanan folklor gelecek nesillerin yararına olacak şekilde düzenleyen ve gelecek nesillere aktaran bir bilim dalıdır. Halk arasında folklor ve halk oyunları terimleri çoğunlukla aynı anlamda kullanılır. Ancak folklor, toplumun gelenek ve göreneklerinin maddi ve manevi kültürel unsurlarını kendine has yöntemlerle inceleyen, bunları araştıran, oluşturan, kategorilere ayıran ve elde edilen sonuçları daha ileri düzeyde yorumlamaya çalışan bir disiplindir. toplumdaki bireylere fayda sağlayacak şekilde nesilden nesile aktarılan bir bilim dalıdır. Halk oyunları ise duygu ve düşüncelerimizi, kutlamalarımızı, acılarımızı, yanlısamalarımızı müzik ve dans aracılığıyla ifade etmemize yardımcı olan en önemli araçlardan biridir. Kısacası folklor, halk oyunlarını içerir ve barındırır ve kapsar (Uskan, 2020).

2.5. Türk Halk Oyunları

Halk oyunları, halkın geleneksel yaşam tarzını, belirli inançlarını, doğa ile olan ilişkilerini ve müzik ile karşılıklı ilişkilerini birleştiren, kültürel unsurların nesilden nesle aktarılmasını sağlayan önemli bir etkinliktir (Ünal & Anlıtamer, 2004).

Dinden ve büyüden kaynaklanan bir olayı, sevinci, üzüntüyü müzikal, bireysel ya da grup halinde ifade eden ölçülü ve düzenli bir harekettir (Eroğlu, 1995).

Türkiye’ de halk oyunlarının çeşitliliğinin sebeplerinden biri de bölgelerde yaşayan insanlar arasında farklılıklar olmasıdır. Bu farklılıklar arasında insanların geçim kaynakları en önemli faktörlerden biridir. Faktörlerden biri de bölgenin iklim koşullarıdır. Bu da , bölgedeki kıyafetlerin değişiklikleriyle ortaya çıkmaktadır. Örneğin doğu bölgesinde kışlar sert ve soğuk geçmektedir. Bu durum kıyafetlerin kalın olmasına abaların giyilmesine yol açar. Sıcak olan bölgeler için de daha ince ve rahat kıyafetlerin tercih edilmesi söz konusudur. İnsanların doğa ile yapmış olduğu mücadeleleri halk oyunlarında görmek mümkün olmaktadır. Yörede yaşayan kişilerin farklılıkları o bölgelerin müziklerine ve halk danslarına da etki etmiştir. Örneğin Silifke yöresine bakıldığında Türkmen kızı adlı oyunda kadınlar inek sağıar ve oyun da bu anlatılırken, Bolu’da ise ördeklerin yaşamından kısımlar sergilenmektedir. Burada verilen örneklerden yola çıkılarak halk oyunları öğretimi yapılırken öğreticilerin bu değişiklikleri göz önünde bulundurmaları gerekmektedir (Elbasan, 2007).

2.5.1. Türk Halk Oyunlarının Öğretim Süreci

Halk oyunları öğretiminin amacına göre, öğrencilere dört aşamalı bir öğretim süreci ile bilgi, beceri ve davranış kazandırılmalıdır. Bu süreçte öğrencinin teknik ve sanatsal gelişimi sağlanarak çalışmalarda istenilen başarıya ulaşılır. Bu aşamalar şunlardır;

a - Hazırlık aşaması: Türk Halk Oyunlarının kültürel, sanatsal ve sportif yönlerinin ele alındığı, öğretici açısından da nota, notasyon ve analizlerin yapıldığı bir aşamadır.

b- Bilgilendirme aşaması: Öğrencilere yöre ve oyunlar hakkında bilgiler verilerek, aydınlatıcı açıklamaların yapıldığı, görsel ve işitsel tanıtımın yapıldığı aşamadır.

c- Uygulama aşaması: İyi bir ısınma ve antrenman programı kapsamında oyun veya oyunların en uygun yöntem ve teknikler kullanılarak öğrenciye ulaştırıldığı aşamadır.

d- Dönüt ve düzeltme aşamasıdır: Bu, öğrencilerin eksikliklerinin ve hatalarının belirlendiği, düzeltildiği, değiştirildiği ve tamamlandığı aşamadır. Geleneksel öğretim yöntemleri, modern eğitim gözlemleri ve dans bilimi materyalleri ile halk oyunlarımızda uygulamamız gereken öğretim süreci, bilimsel yöntemlere ve sistemli adımlara göre yürütülmelidir (Özdiñer, 1998).

2.6. Oyun Kavramı

Oyun, saf Türkçe bir kelimedir. Dil ve anlatım bakımından en eskisidir. Oyun: Duygu ve düşüncenin hareketle anlatımıdır. Oyuna ilk sahip olan insanlar; düşüncelerini, hayallerini, arzularını, tutkularını ve efsanelerini paylaşmışlardır. Doğada yaşarken ilk insan, hiçbir şey bilmezken sesler işitmiş ve hareketler görmüştür. Zamanla o hareketler ve sesler zihninde canlanmaya başlamıştır, o hareket ve seslerin taklit edilmesiyle birlikte ses ve hareketin birleşimi olan "oyun" ortaya çıkmıştır. Antik eserlere baktığımızda ilkel kabilelerde insanların ateşlerin etrafında toplanıp hayvanlarla ilgili hikayeler anlattıklarını, oyunlar oynadıklarını, hikayelerini canlandırdıkları görmekteyiz. Ayrıca avlanan hayvanı maskelemek, sesini çıkarmak ve makyaj yapmak da oldukça yaygındır. İlk insandan bugüne "oyun" günümüz popüler kültürünün önemli ve zengin bir parçasını oluşturmuştur. (Terziođlu, 1986). Türk halk kültürlerinde tiyatro oyunlarının gelişmesinde Şamanizm'in büyük yeri vardır. Oyun geleneğinin temeli Şamanizm dininde ve kültüründe bulunur. Bu din ve kültürün etkileri, kırsal oyunlarla güçlü bir şekilde ilişkilidir (And, 1964)

Günümüzde şamanizmin halk oyunları ve oyunlar üzerinde büyük etkisi vardır. Bunun en güzel örneđi "bar" kelimesidir. Bar kelimesi Güneydođu ve Dođu Anadolu yörelerinde davulla oynanan oyunlara verilen addır. Bar kelimesi eski çağlarda bir şamanın davulunun sapına verdiği isimdir (And, 2002)

Antik çağlarda tanrılara yaklaşmak için bazı jestlerin yapıldığı ve figürlerin dans ettirildiđi bilinmektedir. Erken döneme ait insanlar, hareket ve formlarda benzerlik aramadan tapınaklarda kendilerini müziğin ritmine ve

akışına kaptırılırdı. Kurallar olmadan özgürce dans ederlerdi. Müziğin ritmine uyanlar bazen kendilerini kaptırarak, türlü garip sesler çıkarırlardı. Bazen; hafif ve esnek hareket kabiliyeti ile onları tanrılarına yaklaştırdığını hissederdiler (Sel, 1990).

Oyun, dinlenme ve yaşamın içindeki faaliyet gibidir. Bazılarına göre stresi azaltmak için ekstra enerjiye tahammül edebilirsiniz, bazılarına göre; içgüdüyu tatmin etmek yeterlidir (Eğilmez, 2006).

2.7. Dans Kavramı

"Dans" kavramı Latin kökenlidir; Almanca'da "Tariz", Fransızca'da "Danse" ve İngilizce'de "dance" olarak adlandırılır. Dans kavramı da birçok farklı şekilde tanımlanmaktadır. Sözlüğe göre dans, "zihinsel bir durumun bedensel hareketlerle ifadesi" olarak tanımlanır. (Örnek, 2000) Dans, bireylerin mental durumlarını bir takım bedensel tavırlarla ifade etmesidir (Örnek, 1971).

Eroğlu, dansı "belirli bir ritme uyan ve bu yönüyle müzikle bütünleşen hareketler ve adımlar dizisi" olarak açıklamaktadır. Aynı zamanda dans, tüm ülkelerin duygu ve coşkularını ifade eden bir sanat dalıdır şeklinde tanımlar (Eroğlu, 1994).

Dans, dini törenlerin anlamını içeren, sosyalleşme, kutlama, eğlence ve kültürel anlayışın simgesidir. Dans, insanların yer ve zaman içindeki hareketidir. Seyircinin dans yoluyla iletişim kurabilmesi için bu kültürel olayı anlaması gerekir. Kültürel biçim çok esnek olmakla birlikte toplumsal ilişkilerin görsel anlatımlarını taşıyan ve özenle kurgulanmış bir estetik sistemin öznelerini oluşturan anlamlar içerir (Kaeppler, 2003).

Dans, sanatın ilk tezahürüdür. İnsan iletişiminin ilk aracı olarak kabul edilen dans, fiziksel zihin durumlarını ve gerilimi harekete dönüştüren şeydir. Başlangıçta bireysel ihtiyaçtan doğan dans, zamanla sosyal ve dini bir hal almıştır (Örnek, 1971).

2.8. Okul ve Eğitim

Halk oyunlarının öğretimi ilk olarak okullarda başlamıştır. Halk oyunlarının okulların bünyesinde bulunması, bir açıdan, halktan ve köylüden eğitim seviyesi yüksek, aydınlık gençliğe devredilmesi demektir. Henüz köyden kente aktarılması söz konusu değilken, bir öğrenme ve öğretme de söz konusu olmamaktadır. Çünkü oyunlar köylerde ve halk arasında kendiliğinden yaygınlaştırılıp yaşatılmakta ve düğünlerde derneklerde usta çırak usulüyle yayılmaktadır (Baykurt, 1991).

Ortaöğretim kurumlarında olduğu halk oyunlarında da öğretmen ve öğrenci ilişkisine yer verilmektedir. Halk oyunları eğitmeni, profesyonel bir formasyon dersi alan ve ardından öğretmenliğe başlayan kişidir. Toplumumuzdaki birçok insan kendi alanının uzmanıdır. Mesleğinin tüm detaylarını bilir ama öğretmen değildir (Yelboğa, 1991).

Üniversiteler ve orta dereceli okullar halk oyunlarına en fazla önem veren eğitim kurumlarıdır. Ancak son yıllarda halk oyunları eğitimi ilkokullarda da yaygınlaşmaktadır. Çeşitli kuruluşlar tarafından düzenlenen halk oyunları yarışmaları, halk oyunlarının ülke geneline yayılmasını sağlamıştır. Rekreasyon eğitimi okullarda önemli bir yere sahiptir. Aynı zamanda toplumun gelişmesi ve talepleri ile birlikte okulların faaliyetlerinde de değişimler yaşanmaktadır. Dinlenme, fiziksel ve zihinsel sağlığı korumayı, motorsal becerileri, toplumsal ve sosyal nitelikleri geliştirmeyi bünyesinde barındırır, bununla birlikte iş hayatında olumlu etkiler yaratır. Bu güç, okulların temel olarak boş zaman eğitimine odaklanması gerektiğini göstermektedir. Okullar bunu öğrencilerle birlikte yapmaktadır; boş zamanlarını olumlu ve etkin şekilde kullanabilmeli, genel eğitimi destekleyen ve bu amaca yönelik ilgi çekici etkinlikler sunabilmelidirler (Karaküçük, 2001).

2.9. Motor Gelişim Kavramı

Motor” kelimesini tek başına ele aldığımızda, hareketi etkileyen biyolojik ve mekanik faktörleri ifade eder (Goodway, John, & Gallahue, 2020). Motor gelişim genellikle organizmanın olgunlaşması ve çevre ile etkileşimi sonucu motor davranışta meydana gelen değişiklik olarak tanımlansa da bu tanımın sınırlı olduğu yönünde görüşler vardır (Çoknaz, 2020). Motor gelişim, yaşam boyunca motor davranıştaki sürekli değişimdir. Bu tanımın ışığında, motor gelişim hem bir süreç hem de bir ürün olarak görülmektedir. Süreç içinde motor gelişimdeki değişiklikler, yaşam boyunca motor gelişim faktörlerinden etkilenir; Bir ürün olarak, motor davranışında ve performansında zaman içinde meydana gelen değişiklikleri açıklar (Goodway, John, & Gallahue, 2020). Başka bir tanıma göre, motor gelişim, fiziksel büyüme ve merkezi sinir sisteminin gelişmesiyle eş zamanlı olarak vücudun istemli mobilizasyonudur (Atay, 2009). Bu tanım içinde motor gelişim, fiziksel yapı ile sinir sistemi ve kaslar arasındaki değişiklikleri içerir. Psikomotor gelişim ve hareket gelişimi birbirinin yerine kullanılsa da motor gelişim, diğer kavramları içeren daha kapsamlı bir anlam ifade eder (Duman, 2017). Psikomotor gelişim, motor becerilerin bozulması veya yeni bir becerinin kazanılması gibi tüm fiziksel değişiklikleri ifade ederken, motor gelişim hareketlerin ve fiziksel becerilerin gelişimini içerir (Özer & Özer, 2021). Motor gelişim, çocukların günlük aktiviteleri ile ilgili olarak genellikle büyük kas motor becerileri ve küçük kas motor becerileri olarak iki gruba ayrılır. Büyük kas motor beceriler aynı zamanda "kaba motor beceriler" veya "büyük kasların kullanımı" olarak da bilinir; ince motor beceriler aynı zamanda "küçük kas motor beceriler" veya "manipülatif beceriler" olarak da adlandırılır(Gizgir, 2017). Çoğunlukla vücudun kullanımı olan kaba motor beceriler, çocukların ilk fiziksel aktivitesidir. İnce motor beceriler, daha küçük hareketler de dahil olmak üzere kaba motor becerilere dayalı fiziksel aktivitelerdir (Orhan & Ayan, 2018). Bu doğrultuda emekleme, yürüme, koşma, yuvarlanma, zıplama gibi kas gelişiminin en önemli motor becerileri; ince motor becerileri tutma, kavrama, yazma, yırtma, çizme vb. becerileri ifade eder (Koç, 2022).

2.10. Motor performans

Bireyin yaşamının belirli aşamalarında başarması gereken görevler, kazanması gereken belirli nitelikler ve geliřtirmesi önemli olan davranışlar vardır(Bacanlı, 2005). Motor görevi yapabilme düzeyine motor performans denir(Özer & Özer, 2004). Motor performans doğrudan gözlenebilir bir nicelik olarak ölçülebilmektedir(Gallahue ve Ark,2012) Akt: (Çimen & Pepe, 2022).

2.10. 1. Denge

Denge; Vücudun dinamik ve statik hareketleri sırasında istenilen pozisyonu koruma çabasıdır. Motor bileşenlerinden oluşan ağırlık; Duyu organları, görme, propriyosepsiyon ve motor beceriler arasındaki bağlantıdan oluşur. Görsel uyarının anlaşılmasını ve dengesini sağlayan sistemdeki olası bir arıza, fiillerde koordinasyon farklılıklarına yol açar. Vestibüler mekanizma çok özel bir mekanizmadır. Başın şekline göre görsel uyarın desteęi ile dengeyi sağlar (Wilmore & Costill, 2004).

Denge, bu sistemin kontrolünde kas gerginlięi ve nöromüsküler tepkiler ile sağlanır. Denge, kilo vermeyi engelleyen ve vücut dinamiklerini anlatan bir terimdir. İnsan vücudu için denge, yerçekiminin, iç ve dış kuvvetlerin etkisi altında hizalanmayı sürdürme ve vücuda etki eden kuvvetleri eski haline getirme yeteneęidir. Birçok bilişsel, biyomekanik ve motor bileşenin koordineli hareketini içeren ve insan vücudunu nüfuz ettięi destek yüzeyi bölgesinde yerçekimine karşı koruma yeteneęi olan karmaşık bir süreçtir (Aydın T. , 2002). Denge işitsel, görsel ve duyuşsal sistemleri içerir. Bu çevresel unsurlar, odaksal sinir sistemi ile birleşir ve destek yüzeyinde vücut pozisyonunu ve duruşunu kontrol etmek için uygun organ tepkilerini seçer. (Nashner, Black, & 3rd, 1982).Denge aslında birden fazla nörolojik yolu içeren dinamik bir süreçtir. Denge, vücut beden ayakta dururken veya hareket halindeyken ağırlık merkezini dayanak bölgesinde kontrol edilebilir sınırlar içinde tutmak gibi önemli bir gerekliliktir. (Erkmen, 2016).

2.10.2. Statik Denge

Bir cismin, üzerine etkiyen kuvvetler altında sabit bir pozisyondan hareketli bir pozisyona hareket ederken, cisme uygulanan yerçekimi kuvvetine dik açılardaki basınç nedeniyle yer deęiřtirmesi olarak tanımlanır (Can B. , 2008).

2.10.3. Dinamik Denge

Psikomotor bir beceri esnasında vücudun kontrolünü stabil tutabilme ve sürdürebilme yeteneęi olarak tanımlanabilir (Erkmen, 2016).

2.10.4. Esneklik

Esneklik ifadesini arařtırdığımızda birçok tanım buluruz. En genel tanımıyla esneklik, eklemleri veya eklem gruplarını hareket ettirme kabiliyetidir. Hareket özgürlüęü olarak da tanımlayabiliriz. Eklemlerin gerektięi gibi ağrısız hareket etmesini saęlama yeteneęi. Dięer bir tanım ise eklem gruplarının tendonları zorlamadan yaptıkları hareket düzeninde kalmasıdır. Birincisi dinamik ve statik esneklik olmak üzere üç esneklik sınıflandırması vardır. Statik esneklik, eklemlerin pasif hareketleri olarak incelenir. Dinamik esneklik ise kas kasılması yoluyla eklem hareketlilięinin tam noktasına ulaşma yeteneęi olarak tanımlanabilir (Tanyeri, 2017) Dięer bir sınıflandırma ise aktif ve pasif esnekliktir. Aktif esneklik, bir kasın kendi gücü altında sergiledięi esneklięi ifade ederken, pasif esneklik, eklemlerin bir dıř kuvvetin etkisi altında uzama řeklidir. Üçüncü ve son sınıflandırma, genel ve özel esnekliktir. Genel esneklik, omurga boyunca eklem gruplarının hareket açıklıęını ifade ederken, özel esneklik, hareket sırasında hareketi gerçekleřtiren eklemin hareket açıklıęını ifade eder (Özer K. , 2001).

2.10.4.1. Esneklięi Etkileyen Faktörler

Yaş, esneklięi etkileyen en önemli faktörlerden biridir. İnsan doğumdan ölüme kadar bir gelişim evresindedir. Bu gelişime baęlı olarak farklı yaş grupları farklı esneklikler göstermektedir. 0-6 yaş grubunda eklem ve kas

grupları tam gelişmediği için esneklik çok yüksektir. Bu dönemden sonra bireysel esneklik ergenliğe göre artar.12-13 yaşlarında esneklik maksimum düzeye ulaşır. Ergenlik döneminde esneklik ve gelişme yavaşlar (Tanyeri, 2017). Esnekliği etkileyen diğer bir faktör cinsiyettir. Cinsiyet faktörü ile ilgili olarak kadınların erkeklere göre daha esnek olduğu ve kadınların maksimum esnekliğe 15-16 yaşlarına kadar ulaştığı tespit edilmiştir (Zorba, 2005). Esnekliği etkileyen diğer faktörler vücut ısısı, egzersiz öncesi kas ısınması, gün içindeki saat, yorgunluk ve depresif durumlardır (Bompa, 2003).

2.10.5. Dayanıklılık

Dayanıklılık; Genel olarak bir sporcunun fiziksel ve fizyolojik yorgunluğa dayanma gücü olarak tanımlanabilir (Sevim 2007). Halk oyunları, dayanıklılık sporcularının uzun süreli bir antrenman programı sonucunda yorgunluğa karşı gösterdikleri dirençtir. (Elbasan 2007).

Kısa Süreli Anaerobik Dayanıklılık (Alaktik Enerji Sistemi) 20-25 saniyeye kadar olan yüklenmeler olarak ifade edilir. 100-200 m müsabakaları örnek verilebilir (Dündar 2003). Türk halk oyunlarında kısa süreli dayanıklılık özellikle süratin daha yoğun olduğu oyunlarda görülmektedir. Bunlar; Karadeniz, Artvin, Kırklareli, Üsküp, vb. (Elbasan 2007)

Orta Süreli Anaerobik Dayanıklılık (Laktik Asitli Enerji Sistemi): 20-25 saniyeden 60 saniyeye, maksimumu 180 saniyeye kadar süren yüklenmelerde enerji laktik asit sisteminden elde edilir ve performans için orta süreli anaerobik dayanıklılık önemlidir (Dündar 2003).

Uzun Süreli Anaerobik Dayanıklılık (Laktik Asit + Oksijen Enerji Sistemi) 60 saniyeden 120 saniyeye, maksimum 180 saniyeye kadar süren yüklenmeler, uzun süreli anaerobik dayanıklılık gerektirir. 400 m yarışları örnek verilebilir (Dündar 2003). Türk halk oyunlarında süratin yüksek olduğu alanlarda orta ve uzun süreli anaerobik dayanıklılık görülür. Bu işlev, özellikle aynı oyunu öğretirken, eğitim sırasında uzun tekrarlarla geliştirilir (Elbasan 2007).

Kısa Süreli Aerobik Dayanıklılık: 2 dakikadan 8 dk ya kadar süren çalışmalarda gereklilik duyulur (Dündar 2003). Halk oyunlarında oyunun tamamı verildikten sonra öğrenciler tarafından günlük antrenman dilimleri içerisinde tekrarlarla geliştirilmektedir. Oynatılacak tüm oyunlar öğretildikten sonra öğrenciler tarafından 5-6 kez tekrar ettirilmesi ile kısa süreli aerobik dayanıklılık arttırılmaktadır (Elbasan 2007).

Orta Süreli Aerobik Dayanıklılık: 8 ila 30 dakikalık yüklenmeler için gereklidir. Örnek; 3000 m kros yarışında çok yüksek bir ortalama dayanıklılık gerektiği söylenebilir (Dündar 2003).

Uzun süreli aerobik dayanıklılık: Hemen 30 dakikadan fazla uzun süreli bir yük gereklidir. Bu tür dayanıklılık gerektiren sporlarda atletik performans neredeyse tamamen aerobik kapasitenin altındadır (Dündar 2003). Halk oyunları orta ve uzun süreli aerobik dayanıklılık eğitimi gerektirmez. (Elbasan 2007) Akt: (Kirdiş, 2010)

2.11. Anaerobik Güç Testleri

2.11.1. Dikey Sıçrama Testi

Sporcular dik bir pozisyondan başlarlar ve dizleri fleksiyonda 90°'den fazla bükülmeyecek (Hermassi ve ark., 2011) şekilde aşağıya doğru yaylanırlar ve hız alarak yukarıya doğru maksimum yüksekliğe sıçramaları istenir (Chelly ve ark., 2014; Ramirez-Campillo ve ark., 2015). Sıçrama öncesi ve sıçrama sırasında olmak üzere test içeriği gereği sporcular ellerini belinde tutarlar. Sporculardan, sıçrama esnasında bacaklar havada düz olacak şekilde sıçramaları istenir. Katılımcılar toplam 3 sıçrama yaparlar ve her bir sıçrama arasında 1 dakika dinlenme verilir ve en yüksek değer dikey sıçrama puanı olarak kaydedilir.

2.11.2. Durarak Uzun Atlama Testi

Araştırmaya katılan sporcular ayak parmak uçlarını başlangıç çizgisinin hemen arkasına yerleştirir, ayaklar arası açıklık omuz açıklığı aralığında olacak

şekilde yerleştirilip, yere paralel duruşta, kollar önde, dizler bükülü şekilde, kolların salınımından destek alınarak ileriye sıçrayabileceği kadar uzağa sıçrar ve iki ayak aynı anda yere temas edecek şekilde yere düşmesi sağlanır. Test iki kez tekrarlanır ve sporcuların en iyi denemesi metre cinsinden sayısal olarak kaydedilir (Yılmaz M. , 2014).

2.11.3. Flamingo denge testi (FDT)

Flamingo denge testi statik denge ölçümü için kullanılan temel testlerdendir. Test sporcunun baskın ekstremitesi üzerine uygulanır. Sporcular daha önceden belirlenmiş standart olarak ayarlanan ölçülerde hazırlanan, 15 cm uzunluğundaki, 4 cm genişliğindeki tahta plaka üzerinde dengede durmaya çalışır ve bu süre içerisinde 1 dakika içinde kaç defa düştüğü sayısal olarak kaydedilir. Bu süre içinde her düşüşte zaman durdurularak tekrardan sporcunun pozisyon almasına izin verilir. Bu ölçümde sağ ve sol kalça stabilizasyonunu belirler ve test her iki alt ekstremitte içinde uygulanır (Haksever, Düzgün, Yüce, & Baltacı, 2017).

2.11.4. Otur-Uzan Testi

Sporcular maksimum gövde fleksiyonu yaparak , el parmak ucu ile ayak tabanına yaslı tabla arasındaki mesafe, +/- santimetre (cm) olarak ölçülür (Tekelioğlu, 1999)

3. E-ÖĞRENME

E öğrenme kavramı ilgili alanda farklı tanımlanmaktadır. Henry (2001) e-öğrenmeyi dar bir bağlamda ele almış ve e-öğrenmeyi, "bir organizasyonda öğrenmeyi, uzmanlığı, bilgi yönetimini ve iletişimi destekleyen uygun İnternet uygulamaları ve teknolojileri" olarak tanımlamıştır (Henry, 2001).

E-öğrenme, zaman, mekan ve öğrenmede tercih kullanma fikrinden yola çıkarak, öğrenme kavramına yenilikler getirmiştir. Bilgisayar ve iletişim teknolojisi yardımıyla öğretme-öğrenme sürecinde öğretmen ve öğrencinin fiziksel olarak aynı ortamda bulunmadığı bir öğretim tekniğidir. Öğrenci, kendi

hızına uygun öğrenme aşamalarını dikkate alarak, çevrimiçi öğrenme nesnelelerini kullanarak öğretmensiz bireysel çalışmaları tamamlayabilir. Zaman, mekan ve sınıf ortamından bağımsız olarak bilgiye ulaşılabilirliğin sağlanması internet çağının eğitim sektörünü önemli ölçüde etkilediğinin kanıtıdır. Çevrimiçi öğrenme, öğrencinin kendi eğitiminin sorumluluğunu üstlendiği, öğrenmenin odağını, öğretmenden öğrenciye kaydırıldığı, daha hızlı ve daha etkili öğrenmeyle birlikte, zamandan, mekandan bağımsızlık sağlayan, daha uygun maliyetli, yaşam boyu öğrenmeden yararlanma fırsatı sunmaktadır (Aytaç, 2003).

E-öğrenme kavramı temel olarak iki kategoriye ayrılır:

- Asenkron (bireylerin bilgisayar aracılığıyla kendi kendilerine bilgiye ulaşmaları)
- Senkron (eş zamanlı olarak bir grup öğrenci ve konu öğretmenin, canlı olarak bilgisayar ortamında, bir sınıfta buluşmaları) (Duran, Önal, & Kurtuluş, 2004)

3.1. Asenkron E-Öğrenme

Bireylerin elektronik ortamda bilgisayar veya tablet aracılığıyla kendi kendilerine eğitim almalarını ve bilgiye erişmelerini ifade etmektedir. Asenkron öğrenme durumunda, eğitmen eğitim materyallerini öğrenme başlamadan önce hazırlamış ve saklamıştır. Ayrıca, bilginin alıcısı veya öğrenci, saklanan öğrenme materyallerine ne zaman ve nerede erişilebileceğine kendisi karar vermektedir. (On-demand e-Learning/ Self-Paced e-Learning). Bu eğitim sistemiyle ilgili önemli olan şey, çevrimiçi bilgi, çevrimiçi belge veya kaynakların tek başına çevrimiçi öğrenmeyi oluşturmamasıdır. Asenkron çevrimiçi öğrenmede, içerik, öğrencinin bildiklerini uygulayabilmesi, etkileşimde bulunabilmesi ve ölçebilmesi için yapılandırılmış bir şekilde planlanmalıdır. Asenkron eğitim, zaman sınırlılığı olmadığı için çok genel ve yaygın bir uygulama alanına sahiptir. Ancak asenkron eğitim yönteminde eğitimin en azından bir kısmının senkron eğitimle veya aktifleştirilmiş

asenkron eğitimle (iletişim araçlarıyla zenginleştirilmiş) yapılması gerekli kılınmıştır. Çünkü bilgiyi alan kişinin kendisini yalnız hissetmesine ve motivasyonunun azalmasına neden olmaktadır. Bu tür ortak eğitimler ile çok daha başarılı sonuçlar alınmaktadır (Duran 2010). Bu bağlamda asenkron öğrenme, metin, ses, basit grafik sunumlar, akıllı video sunumları, animasyonlar, simülasyonlar, oyunlar ve test sistemlerini kullanmaktadır.

3.2. Senkron E-Öğrenme

Senkron e-öğrenme, bir grup öğrencinin veya bilgi alıcılarının ve branş öğretmenlerinin bir bilgisayar ortamında canlı biçimde, aynı anda buluşmalarını sağlayan bir öğrenme türü olarak adlandırılmaktadır. Nitelikli bir eğitmen, öğrencilerle bir platformda buluşur ve öğrenme faaliyeti eş zamanlı olarak gerçekleşir. (Live e-Learning/Online Collaborative e-Learning) Senkron eğitim ortamlarının temel avantajı, bilgi alıcılarının birbirleriyle veya öğretmenler ile öğrenciler arasında iletişim becerilerini gerçekleştirmesini ve tartışma havasını eğitim ortamına aktarmasını sağlayan araçları kullanabilmesidir. Akt: (Saraç & Çiftçiöğlü, 2010)

3.3. E-Öğrenmenin Avantajları

E-öğrenmenin eğitimi kişiselleştirdiğini kabul etmek; Bunun çoklu öğrenme ortamının temelini oluşturduğu, müfredat ve ders içeriklerinin sanal ortamda sürekli olarak mevcut konumda tuttuğu, dolayısıyla dersin sürekli tekrar edilebildiği bilinmektedir. İçeriğin görsel öğelerle desteklenerek anlaşılmasını kolaylaştırmaya katkı sağlaması gibi unsurlar, e-öğrenmenin öğretme-öğrenme sürecine kattığı avantajlar olarak değerlendirilebilir.

1) Günümüzde e-öğrenme sayesinde bilgiye sadece bir grup kayıtlı öğrenci değil, aynı zamanda toplumun tüm kesimleri ulaşabilmektedir. Birçok veriye ulaşabilme olanağı sunulmaktadır. Bu olanaklar bilgi teknolojisinin gelişmesiyle birlikte artmaktadır. Öte yandan e-öğretim kapsamında eğitim alan kişilere de kendi zamanlarını daha iyi değerlendirme fırsatı sunulmaktadır.

2) E-öğrenme, bireyin öğrenme motivasyonunu olumlu yönde etkilemiş, bireysel öğretimi desteklemiş ve grupla birlikte öğrenmenin neden olduğu psikolojik baskıyı büyük ölçüde ortadan kaldırmıştır. Bu olanaklar bireyin kendi benliğini ortaya koymasından önem taşımaktadır.

3)E-öğrenme, bireylerin ve/veya grupların geleneksel bir yapıda ulaşamadıkları farklı kişi ve gruplara ulaşma yolunu bularak bilgi paylaşımında bulunmalarına olanak tanır.

4) E-öğrenme, farklı kesimlerin öğrenme sürecine daha fazla katılmasını sağlayarak öğrenmeyi daha ilgi çekici ve ilginç hale getirmek için önemli bir fırsattır. Özellikle çeşitli sertifika programları ve lisansüstü programlarının “e-öğrenme” ortamından sunulması gibi uygulamalar hayat boyu öğrenme için önemli fırsatlar sunmaktadır.

5) Türk eğitim kurumlarında aşırı kalabalık sınıflar günümüze kadar hep sorun olmuştur. Bu nedenle öğretmen ve öğrenci arasındaki etkileşim çok sınırlı kalmıştır. Çevrimiçi öğrenme, öğretmen ve öğrenci arasındaki iletişim düzeyinde ortaya çıkan sınırlamaların kaldırılması, öğretmen ve öğrenci arasındaki iletişim düzeyinin tüm öğrenciler için aynı düzeye yükseltilmesi için gereklilik göstermektedir.

6) Bir birey e-öğrenme çerçevesinde sunulan bir kurs programını tamamlamak isterse, yalnızca bir web sitesine bağlı kalmaz, aynı konuda birden fazla anlayabileceği farklı web tabanlı ve görsel ve çevrimiçi ortamlardan da yararlanabilir. Çevrimiçi öğrenmenin sağladığı etkileşim, öğrencilere, seviyelerine göre çevrimiçi ortamlardan yararlanma fırsatı verir. Bu nedenle, çevrimiçi öğrenme, geleneksel eğitimin sunamayacağı birçok fırsat sunabilir. (Kayri & Göktaş, 2005)

3.4. E-Öğrenmenin Sınırlılıkları

E-öğrenme, öğretmenlere ve öğrencilere birçok fayda sağlarken, aynı zamanda zorlukları da beraberinde getirir. Bunları bilmek, hazırlığın ve

kazınım sağlanacak faydaları göz önünde bulundurmak, çevrimiçi öğrenmeyi daha etkili ve yararlı hale getirebilir. Çevrimiçi öğrenme ile ilgili sorunlar şu şekilde sıralanabilir:

1. Bir bilgisayara sahip olmak öğrenciler için masraflı hale gelebilir.
2. Bilgisayar veya internet ile ilgili teknik problemler, öğretmenlere ve öğrencilere sorun teşkil edebilir.
3. Öğrenciler ve öğretmenler bilgisayar ve internet hakkında yeterli bilgiye sahip olmayabilir.
4. Yüksek internet maliyetleri kullanıcılar için sorun yaratabilir.
5. E- öğretim ile eğitim verilmesi ilk başta pahalı olabilir.
6. E-öğrenme eğitimine katılan bireyler bu alanda yeni olabilirler ve bilgili deneyimli kişiler olmayabilirler.

(Ünsal, 2002)

3.5. E-Öğrenmede Video Kullanımının Yaygınlaşma Süreci Videolar

Videolar öğrenme yönetim sistemlerine entegre edilebildiği gibi içerik yönetim sistemleri ve web portalı aracılığı ile de dağıtılabilmektedir. E-Öğrenme aşamalarında video kullanımı; video oluşturma, paylaşım araç ve platformlarının teknolojik gelişimiyle kolaylaşmıştır. Bu durumun yanında ayrıca e-öğrenme aşamalarında video kullanımını tetikleyen başlıca dört ana eğilimden söz etmek mümkündür: (a) Bilişsel süreçler ile ilgili olanlar, (b) açık ders malzemeleri, (c) kitlesel açık çevrimiçi dersler ve (d) uzaktan eğitim yaygınlığının dünya çapında artması.

Bilişsel Süreçlerle İlgili Gelişmeler ve Eğitimde Video Kullanımı

Video, görüntü ve sesin birleştirilmesiyle birden fazla duyuya hitap eden bilginin aktarımını gerçekleştiren soyut kavramları kolaylaştırmaktadır.

Görsel öğelerin, yeni bilgilerin çağrıştırılması ve hafızaya alınmasındaki etkin rolü (Mayer, 1990) bilgi işlem süreçlerine ilişkin daha sistematik çalışmalarla tartışılmış olup, görsel öğelerin öğrenme üzerindeki olumlu etkisi, video katkıları üzerine yapılan bir çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Literatürde videoların öğrenme sürecine olumlu etkilerini vurgulayan pek çok çalışma bulunmaktadır. (Allam, 2006), Video kullanımının sadece öğrencileri motive etmekle kalmayıp aynı zamanda aktarılabilir araştırma, takım çalışması ve problem çözme becerilerini de kazandırdığı gözlemlenmiştir. (Galbraith, 2004)'e göre Web teknolojisindeki ilerlemeler videolar ile "aktif öğrenme" yaklaşımının uygulanmasını kolaylaştırmıştır.

Mutlak gerçekler öğretilirken veya gösteriler sunulurken, öğrenciler içeriği kendi hızlarına göre birden fazla tekrar ederek izleyebilecekleri için videolar canlı eğitime tercih edilebilmektedir. (Wetzel, 1984), aynı şekilde yapmış olduğu çalışmalarında videonun öğrenciler üzerinde konuya karşı ilgisinin ve öğrenme motivasyonunun arttırdığını vurgulamaktadır. (Kearney, 2001)'a göre öğrenenler eğitim içerikli videoları çekici bulmakta, eğitim aşamalarında videoların izlenilmesi memnuniyet seviyesini arttırmaktadır. Donkor (2010),(2011) araştırmalarında video kullanmanın öğrenenin güdülenmesini ve ilgisini arttırdığını video kalitesinin bu aşamada önemli bir faktör oynadığını saptamıştır. (Willmot, 2012) ise videoları öğrenci merkezli etkinliklere dahil etmenin öğrenci motivasyonunu artırdığını, öğrenme deneyimini zenginleştirdiğini, derin öğrenme potansiyelini geliştirdiğini ve öğrenci özerkliğini artırdığını belirtmiştir.

Buch, Treschow, Svendsen ve Worm (2014) ise sağlık hizmetleri e-öğrenme materyalleri üzerine yapılan bir araştırma, video tabanlı e-öğrenme materyallerinin görüntü ve metin tabanlı e-öğrenme materyallerinden daha üstün olduğunu ortaya koymuşlardır.

Uzaktan Eğitimin Yaygınlığının Artması

Açık eğitim ve uzaktan eğitim, erişilebilir olması nedeniyle eğitimde imkan ve fırsat eşitliği sağlamaktadır. Bu açıdan bakıldığında hem yükseköğretimde hem de yaşam boyu öğrenme sürecinde tercih oranı artmaktadır. Özellikle açık eğitim hareketi, yaşam boyu öğrenmenin bir parçası olarak dünya çapında artış gösteren bir ivme kazanmaktadır. Hollands ve Tirthali'nin (2014) raporuna bakıldığında farklı platformlardaki xMOOC'larda birden çok ders bitirme belgesi verilmiştir. Üniversitelerde daha fazla öğrenciye ulaşabilmek için uzaktan eğitim kursları ve eğitim programlarının yüksek oranda artışı gözlemlenmektedir. Örneğin SLOAN-C 2014 verilerine göre ABD'deki üniversite öğrencilerinin % 33,5'i eğitimleri boyunca en az bir defa çevrimiçi ders almaktadır (Allen, 2014). Aynı rapora göre, yüz yüze eğitimde elde edilen öğrenme çıktılarının e-öğrenme ile de elde edilebileceğine inanan akademik eğitimcilerin oranı 2003 yılında % 57 iken, 2013 yılında % 74'e çıkmıştır. Araştırma firması (Regional, 2013) verilerine göre, kendi kendine ilerlemeyi mümkün kılan e-öğrenme uygulamalarında 2016 yılında küresel pazarın %7,6 oranında büyümesi beklenmektedir (Sawahel, 2013). Bu artışın Asya'da %17,3, Afrika'da %15,2, Kuzey Amerika'da % 4,4, Latin Amerika'da % 14,6, Batı Avrupa'da % 5,8, Doğu Avrupa'da %5,8, Orta Doğu'da ise %16,9, ve Orta Doğu için % 8,2 olması öngörülmektedir.

Türkiye'de ise Ocak 2015 itibarı ile üniversitelerin %37'sinde önlisans, lisans ve yüksek lisans düzeyinde açık ve uzaktan eğitim yoluyla toplam 505 program sunulmaktadır (Koçdar, 2015). 1,5 milyona yakın öğrencisi bulunan Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi'ne bakıldığında Türkiye'deki yükseköğretim öğrencilerinin yaklaşık %50'sinin uzaktan eğitim aldığı görülmektedir. Açık ve uzaktan eğitim programlarının sayısı arttıkça, oluşturulan dijital içerik miktarı da artış göstermektedir. Bu bağlamda eğitim amaçlı video üretimlerinin her geçen yıl artması beklenmektedir.

Açık Eğitim Kaynakları

Açık Eğitim Kaynakları hareketi, ilk olarak 1999 yılında Almanya'nın Tübingen Üniversitesi'nin ders videolarını çevrimiçi yayınlamasıyla ortaya çıkan bir girişimdir (TIMSS, 2003) ve 2002 yılında MIT'nin açık ders materyalleri (MIT, 2001)Akt: (Ozan, 2015) ile ivme kazanmıştır ve tüm dünyaya yayılmıştır.

Haziran 2015 itibarıyla Açıköğretim Konsorsiyumunun dünya çapında yaklaşık 250 üyesi bulunmaktadır (Açık Öğretim Konsorsiyumu, 2015). Hareket üniversite bünyesinde başlasa da Khan Academy (<https://www.khanacademy.org>) gibi bağımsız girişimlerden de oldukça yardım almıştır. Açık eğitim kaynakları hareketi, birçok ders videosunu ücretsiz olarak kullanılabilir hale getirmiştir ve kişisel öğrenme materyalleri olarak ilgi çekerek dünya çapında talep görmüştür. Bu harekete , hem kurumsal politikalar çerçevesinde , hem öğretim üyelerinin kişisel katkıları hem de bağımsız girişimcilerin üretimi yoluyla e-öğrenme sürecinde video kullanımının artması eşlik etmiştir. Akt: (Ozan, 2015).

Kitlesel Açık Çevrimiçi Dersler

Zamanla açık eğitim kaynakları (Open Educational Resources) hareketi açık eğitim uygulamalarına(Open Educational Practices) dönüşmüştür ve kitlesel açık çevrimiçi kursları ortaya çıkmıştır. 2008 yılında George Siemens'in liderliğinde bağlantıcı (connectivist) felsefesini kullanarak ilk uygulama tasarlanmıştır. cMOOCs olarak tanınan bu uygulamalarda içeriği önceden geliştirilemez öğretme merkezli yaklaşımdan kaçınılır, öğrenci tarafından oluşturulur. xMOOCs olarak alan yazında bulunan Coursera, edX ve Udacity gibi ikinci kuşak kitlesel çevrimiçi ders uygulamaları yapılandırılmış bir içeriğe sahiptir. Sınıfta çeşitli okuma etkinliklerinin yanı sıra etkileşimli kısa eğitici videolar da sunulmaktadır. Bu videolar, e-öğrenmede video kullanmanın en iyi örnekleri arasında yer almaktadır.

Özellikle etkileşimlerin nasıl kullanılacağı konusunda uygulayıcılara rehberlik sağlamaktadır (Ozan, 2015)

E-Öğrenmede Video

Yukarıda da belirtildiği gibi videolar genellikle e-öğrenme içeriği olarak sık sık kullanılmaktadır. E-öğrenme süreçlerinde en yaygın video kullanım türleri aşağıdaki gibi sıralanabilmektedir:

- Sınıf içerisinde yapılan derslerin kaydedilip yayınlanması
- Ders anlatım videoları
- Ekranın kaydedilip yayınlanması
- Konunun uzmanları tarafından yapılan görüşmelerin ya da konu alanı uzman tarafından yapılan sunuların kayıt edilip yayınlanması
- Örnek olay videoları
- Gösterim (how to) videoları
- Dersin kayıt altına alınması ve yerinde yayınlanması durumunda tahtaya yapılan açıklamalar yüz yüze ders sırasında kayıt altına alınması ve elektronik ortamda iletilmesidir. Avantajları düşük maliyetli olması ve zaman tasarrufu sağlamasıdır. Dezavantajları ise ders sürelerinin uzun olması ve yüz yüze anlatım için kursların, uzaktan öğrenenler için daha az çekici olmasıdır.

Derslerin anlatım videoları, öğreticinin kameraya doğru anlatım yaptığı, çeşitli görselleştirmeler kullandığı, grafikler veya sunumlarla desteklediği video kayıtlarıdır. Bu formatın dezavantajları ise görsel tasarımın dikkate alınmaması, ders tasarımının özensiz olması, öğretim elemanının performansının yetersiz olması durumunda öğrencilerin dikkatini yeterince çekememesi ve derse uzak kalmasına sebep olmaktadır. Gladwell'e (2005) göre öğrenenler, 1-2 dakikalık bir ders videosunu izlemek size eğitmenin nitelikleri hakkında doğru bir değerlendirme sağlayacaktır. Bu bağlamda

öğretim elemanının konuya hakim olması, iyi hazırlanmış olması, mizah anlayışına sahip olması, kelime dağarcığının iyi olması, beden dilini etkili kullanması ve ders videosunda doğal görünmesi önem arz etmektedir.

Ders anlatım videolarının avantajları; öğrencilere konuşan kafa modelinin tanıtılması, öğretmenin sınıf içi eğitim yoluyla öğrenme sürecini yönlendirmesi ve post prodüksiyon aşamasında ders videolarının arasına sorular ve geri bildirimler yerleştirilerek öğrenci etkileşiminin ve katılımının teşvik edilmesidir. Ekran kaydetme ve yayınlama, ekran görüntüleri almak ve bir video anlatımı oluşturmak için bir ekran yakalama programının kullanılmasını içerir. Genellikle bilgisayar yazılımının ana içerik olduğu dersler için kullanılır. Konu uzmanlarının sunumları, ekran yakalama programları veya yeşil perde görüntüleri kullanılarak da oluşturulabilir. Konu uzmanının yeşil ekranda sunum yapmasının ardından düzenleme aşamasında sunum arka plana yerleştirilerek video oluşturulur.

Örnek olay çalışmaları ve gösterim örnekleri arasında röportajlar, drama çekimleri, iç ve dış mekan çekimleri, görsel anlatılar ve daha fazlası yer alır. Gösteri videoları, bir şeyin nasıl yapılacağını ve yapım sürecini gösteren uygulama odaklı videolardır. Avantajı doğrusal bir yapıya ihtiyaç duymamasıdır. Öğrenciler içeriği herhangi bir sırayla görüntüleyebilir. Diğer videolarla karşılaştırıldığında üretim süreci daha maliyetlidir.

Sahadaki gerçek yaşam olaylarının kaydedilmesiyle oluşturulan eğitici videoların amacı, öğrencilerin fiziksel olarak hayal etmesi zor olan durum ve mekanları öğrenme sürecine dahil etmektir. Bu, öğrencilerin gerçek dünya deneyimlerini gözlemlemelerine, yorumlamalarına ve tartışmalarına olanak tanır. Bu tür videolar genellikle tıp eğitiminde klinik olayları paylaşmak için kullanılır. Endüstriyel ortamlarda saha uygulamalarının aktarılması amacıyla da yapılmaktadır. Öğrencilerin katılması zor olan alan gezileri ve açık hava etkinlikleri de bu bağlamda değerlendirilebilir (Ozan, 2015).

3.6. E-Öğrenme ve Geleneksel Öğrenmenin Karşılaştırılması

Geleneksel öğretme-öğrenme ortamlarının, sınıfların aşırı kalabalık olması, zaman ve mekan kısıtlamaları nedeniyle öğrencilerin öğrenmeye katılımını sınırladığı bilinmektedir. Bilgisayarların öğretimde kullanılması ve bilgisayar destekli eğitimin işe koyulması, öğretimin etkililiğini artırmak için bir fırsat olarak görülmeye başlanmıştır. Yapılarında bilgisayar, multimedya, internet vb. Sahip olduğu özellikler sayesinde öğretmen ve öğrenciler için büyük kolaylıklar sunmaktadır. Bilgisayarlar bu özellikleri sayesinde öğretimi kolaylaştıran ve zevkli bir süreç haline getiren araç haline gelmiştir. Bilgisayar destekli öğretme-öğrenme faaliyetleri sayesinde öğrenciler öğrendikleri konuları pekiştirebilmekte ve daha etkili bir şekilde öğrenebilmektedir. bilgisayar destekli öğretim; canlı ve ilgi çekici bir öğretim ortamı yaratır ve diğer eğitim araçlarını da kullanarak çok ortamlı eğitim-öğretim durumunu meydana getirir (Odabaşı, 1997).

Geleneksel Öğretim ve E- Öğretimin Karşılaştırılması (Tablo 1)

Faktör	Geleneksel öğretim	E-Öğretim
Zaman	Bağımlı, süreli	Bağımsız, yaşam boyu
Mekan	Bağımlı, kısıtlı	Bağımsız, teorik sınırsız
Transfer	Teknolojiye bağımlı değil	Teknolojiye bağımlı
Hız	Yavaş	Hızlı
Öğrenim Ortamı	Kontrol altında, kurallı, yüz yüze, süre sınırlı	KontROLSÜZ, kuralsız, öğrenci öğreticiden uzakta, süre sınırsız
Yetenek-kalite	Öğrenim öğretim yeteneği, bilgi ve beceri düzeyine; öğrencinin öğrenme hızına bağımlı	Öğretim ve öğrenim yeteneğine bağımlı değil, en değerli materyal herkese sağlanabilir
Esneklik	Esnek değil, yeniden yapılandırılmaz	Esnek, kişiye, zamana, amaca bağlı olarak yeniden yapılandırılabilir.
Etkinlik	Durum ve koşula bağlı	Durum ve koşula bağlı
Yararlanma	Kısıtlı, belirli sayıda öğrenci	Teorik olarak sonsuz, yaygın
Yatırım	Pahalı (binalar, maaşlar, yönetim)	Göreceli ucuz (çalışma yapmalı)
İşletim	Pahalı/Ucuz	Ucuz(30öğrenci/öğretim elemanı)

3.7. Türk Halk Oyunları ve E- Öğrenme

Halk Oyunlarını izlerken Anadolu'nun farklı bölgelerinde yaşamlarını sürdüren insanların örf, adet ve geleneklerini, karakterlerini, duygu ve düşüncelerini, inançlarını gösterdikleri, doğayla ve diğer canlılarla yapmış oldukları mücadeleleri betimleyen, gözler önüne seren, özellikler taşıdıklarına şahit oluruz. Buldukları toplumların coğrafi özelliklerini ve iklim yapısını, tarihini, müziğini, aksesuarını vb. şekilde kullanmış oldukları araçlarını, giysisini ve kültürel hayat tarzını içinde barındırarak, o toplumda yaşayan insanların kişilik yapısını, hareket ve figürlerle aksettiren halk kültürü ürünleri olarak kavramlandırılırken kendine özgü yapıları içerisinde oynayan bireyin, mental ve bedensel yönden doyum sağlayabilmesini de ön planda tutmaktadırlar (Kay, 2008).

Eğitim ve teknoloji her zaman birbirini destekleyen temel unsurlar olmuştur. Teknolojinin gelişmesi, eğitimin sürdürülmesinde ve öğrenme araçlarının oluşturulmasında önemli bir rol oynasa da eğitim, teknolojinin toplumsal düzeyde yaygınlaşmasını ve yayılmasını da sağlamıştır. Diğer bir deyişle, eğitim ancak teknolojiye dayalı öğrenme araçlarıyla gerçekleştirilebilse de teknoloji, eğitim sürecinde toplumsal olarak daha fazla kabul görmektedir. E-öğrenmenin özelliklerine bakılacak olursa; ; (Toplu & Gökçearsan, 2012).

- E-öğrenme zaman kazandırır.
- Eğitimde fırsat eşitliği yaratılmasına katkıda bulunur.
- E-öğrenme ile öğrenciler kendi hızlarında öğrenirler.
- E-öğrenme uygulamaları maddi olarak daha ekonomiktir.
- Bireylerin nerede yaşarlarsa yaşasınlar derslere katılmaları sağlanır (Pegaso online universty, 2020).

Bu özellikler de ele alındığında dans veya halk oyunları eğitimini almak isteyen bireyler e-öğrenme yolu ile video izleyerek halk oyunlarını ve dans çeşitlerini öğrenebilmektedirler. Tekrar izleyerek veya durdurarak kolayca ulaşabilme imkanları bulunmaktadır. Bu durum videoların dijital platformlara aktarıldığı e-öğrenme biçimidir. Buna örnek bazı siteler de bulunmaktadır. Bu tür sitelerde Türk halk oyunlarının geçmişteki hikayeleri anlatılarak, yöreye dair bilgiler kullanıcıya aktarılır. Ardından öğrenilmek istenen oyun adım adım videolu şekilde öğretilir. Bahsedilen sayfa aşağıda şekil 1 de gösterilmiştir.

Aydın Yöresi Halk Oyunları Eğitim Seti

Aydın Yöresi Halk Oyunları Eğitim Videoları- Bu eğitim videoları ile kolayca Aydın yöresi öğrenilebilmektedir;

- Bozdoğan Serenler Zeybeği
- Ataköy Zeybeği
- Aydın Zeybeği
- Tekeler Zeybeği
- Yağar Yağmur
- Koca Arap Zeybeği
- Yörük Ali
- Yağmur Yağdı
- Soğukkuyu Zeybeği
- Kadioğlu Zeybeği
- İnce Memed
- Fatma Gelin
- Elifoğlu Zeybeği
- Et Aldım

Şekil 1



(Folklor Gen.Tr, 2008)

Yöre: Bir bölgenin yeri, çevresi, mahalli ve civarı anlamına gelmektedir.

Zeybek türünden örneklerin öğretimi:

Ege bölgesi deyince akla ilk önce efeler ve zeybek gelir. Gözü kara, cesur, mert, haksızlık karşısında boyun eğmeyen kişiler olarak tanınırlar. Bu bölgedeki halk oyunları kültürüne de genellikle Zeybek adı verilir. Zeybek halk oyunlarının etkilerini Antalya, Burdur, Isparta, Afyon, Eskişehir, Sakarya hattının batı kısımlarında görebiliriz.

Zeybek ezgileri, “ağır” (9/4’lük ve 9/2’lik) ve “yürük” (hızlı, kıvrak) zeybekler olmak üzere iki grupta nitelendirilir. Zeybek ezgileri “kadın zeybeği”, “kent zeybeği” ve “kır zeybeği” olarak gruplara ayrılır. Zeybek türünün en ağır ve gösterişli olanlarına Aydın, Muğla, Manisa ve İzmir’de rastlanır.

Oyun figürleri oyuncunun duygularına ve yeteneklerine göre değişmektedir. Bu sebeple tek zeybeklerde aynı oyunu oynayanların yürüyüş, çöküş ve dönüşlerinde değişiklikler görülmektedir. Oyun içindeki hareketler,

diz vurmalar, yürüyüşler, zeybeğin özgüvenini, dürüstlüğünü, kahramanlığını ve çevreye meydan okuyuşunu simgeler.

Açık alanlarda oynanan zeybek oyunları davul- zurna (klarnet), kapalı alanlarda ise bağlama ile oynanmaktadır. Oyunlarda çoğu zaman çift zurna kullanılır ve biri ezgiyi çalarken öteki karar sesinde dem tutar. Oyunun başında gezinleme bölümü bulunur. Bu kısım ezginin makamında serbest olarak çalınan giriş bölümüdür. Bu kısımda oyuncular, meydanda yavaş yavaş gezinirler. Ezgiye girildiği an yüksek sesle bağırarak oyuna başlarlar. Kadın zeybeklerinde durum farklıdır gezinleme bölümü bulunmaz ve erkeklere göre daha yürüktür.

Zeybek oyunlarında sağ ayağı ileri atarken, kolları yukarıya doğru kaldırarak oyuna başlanır. Kollar aksağı oluşturan üçlü vuruşta sallanır, devamında yukarı kaldırılır ve başın yukarısında dirsekten hafif kırılarak tutulur. Oyunun bitiminde sol kol indirilir. Vücut hep dik, bakışlar serttir.

Zeybek kıyafetleri, yöresine göre renklerde, süslemelerde, işlemelerde, takılarda ve diğer aksesuarlar ele alındığında değişiklikler gösterir.

Oyun isimleri, ezginin yakıldığı yörenin ismi (Çandarlı Zeybeği gibi), yörede tanınmış kişi ismi (İnce Mehmet Zeybeği) ya da sözlü zeybeklerde ezginin ilk dizesi şeklinde karşımıza çıkar. Yöre zeybek oyunlarında en bilinenler şunlardır; Arpazlı, Bengi, Bergama Zeybeği, Çakıcı Efe, Çandarlı Zeybeği, Harmandalı, Karaburun Zeybeği, İkiparmak Zeybeği, İnce Mehmet Zeybeği, Koca Solak, Koyundere Zeybeği, Kozak Zeybeği, Kör Bayram, Minarede Ezan Var, Nacakoğlu Zeybeği, Ödemiş Zeybeği, Ötme Bülbül Zeybeği, Sepetçioğlu, Soğukkuyu Zeybeği, Somalı Zeybeği, Süslü Jandarma, Tire Zeybeği, Yağcılar Zeybeği, Yalabık Zeybeği, Zahide Molla Zeybeği (T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2024).

Bir Halk Oyunu Hikâyesi

Aşağıda oyunun hikaye kısımlarına ait fotoğraflar ve açıklamalar yer almaktadır. Oyun, grup üyelerinin, arka planda bir erkek ve kadının tarlada çapa yapmasıyla başlar. Daha sonra, adam tarlada çalışmaya devam ederken, arka plandaki takımın geri kalanı dizlerinin üzerine çöküp bir yandan diğer yana sallanarak çifti izlemeye başlar. Bu sırada kadın yavaş yavaş tarladan çıkar, davulun ritmini takip ederek sahnenin ortasına gelir ve yere oturur. Artık erkek tarlada rutin ekim ve hasat işlerini yaparken, ortada oturan kadın da evde günlük işlerine başlamıştır. Kadın oyuncu önüne bir mendil uzatır ve kollarını onun etrafına sarar sola dönerek oturur, ekmeği pişirmek için fırına odun atar, eğilir ve ateşi üfler.



Şekil 2: Yere oturup önüne mendilini açan ve ocak yakmaya çalışan kadın

Daha sonra fırın yakılıp hazır olunca kadın mendilin üzerine eğilerek hamuru yoğurmaya, yufkaları açmaya ve ekmeği pişirmeye başlar.



Şekil 3: Hamur yoğuran kadın

Bu aşamadan sonra oldukça zor ve yorucu bir iş olan elde çamaşır yıkanması işi vardır. Kadın mendili bu defa leğen olarak kullanır ve çamaşır çitilemeye başlar. Yıkanan çamaşırlar ipe serilerek yüzündeki terler silinir. Kadın, elini yıkayıp yana doğru döner ve beşikte yatan bebeğini alıp kucaklar.



Şekil 4: Bebeğini emziren kadın

Bebeğini kolunda sallar, emzirir, karnını doyurur, öpüp koklar ve beşiğine yatırır. Bir elini beline koyar, diğer elini beşiğe koyar, beşiği sallayarak bebeği uyutur.



Şekil 5: Kocasını karşılamak için temizlenip süslenen kadın

Erkeğin hasat işlerini bitirip küreği ve tırpanı omuzuna takıp yavaş yavaş eve doğru yola çıktığında arkasındaki ekip üyeleri de aktif hale gelir, tempo giderek artar. Bu sırada kadın üzerini düzelterek, saçını tarar, sürmesini çeker ve eşini bekler. Adam evine döner, kadının yanına gelir, elinden tutar ve onu ayağa kaldırır. Artık herkes ayaktadır. Tüm ekip harekete geçer ve davul ve zurna eşliğinde halay çekilir. (Mete, 2020)

4. ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ

4.1. Geleneksel Yöntem:

Gelenek ve göreneklerine bağlı, maneviyat duygusunun daha ağır bastığı, tarım ve hayvancılığın geçim kaynağı olarak görüldüğü, köylerde ve kasabalarda yaşayan insanların oluşturduğu topluluktur. Bu bölgelerde Türk halk oyunlarının öğrenimi; kırsal kesimlerde şenliklerde, düğünlerde oynayan profesyonel bir oyuncuyu izleyip, bu oyunlara ilgisi olan kişilerin çocukluktan başlayarak sıkı bir gözlem yapması sonucunda taklit yeteneğini kullanarak öğrenmesidir. Ardından oyunu oynayan oyuncunun arkasına geçerek ezgileri ve adımları takip edip, kendine has bir stil ve tavır oluşturarak ekip ruhu edinerek icra edilmesidir((Öngel, Hacibekiroğlu, & Sönmez, 1996.)

Bu öğrenme yönteminde öğretme süreci yoktur. kendi kendine plan program olmadan, yaşayarak öğrenme söz konusudur (Koç, 2022)

4.2. Klasik Yöntem:

Klasik yöntem ise halk oyunları öğreniminin doğal ortam dışında kurs merkezlerinde, okullarda vb. usta öğreticiler tarafından eğitim alarak öğrenme yöntemidir. Bu yöntem de usta öğreticiler, eğitimler oyunu öğrenmek için gelen öğrencilerin önüne geçerek, parçadan bütüne gidecek şekilde, oyun adımlarını sayıya dayalı ve betimleyici ifadeler kullanarak (diz kır, sağ bas, çök vb.) gösterir. Öğrenci eğitmenin hareketlerini gözlemleyerek, taklit yeteneğini devreye sokar, sık tekrarlar alınır ve figürleri uygulamaya başlar. Ardından hareketler ve müzik bütünlüğü sağlanmaya çalışılır. Yeni figürler eklenerek devam edilir (Öngel, Hacibekiroğlu, & Sönmez, 1996.)

Eğitmenin adım sayması sonucunda parça parça verilen oyun ezgiyle birleştirilir. Fakat bu birleştirme esnasında bazı problemler gözlenebilmektedir. Oyunun tavrını ve estetik değerlerini kaybetmesi söz konusu olabilmektedir Akt. (Koç, 2022)

4.3. Genel Öğretim Yöntemleri

4.3.1. Anlatım Yöntemi

Öğretmenin dersin önemli bir kısmını, olguları, kavramları ve ilkeleri öğrencilere sözel olarak aktardığı geleneksel bir yöntem olarak ifade edilir. Bu yöntemde dersin bilişsel, psikomotor ve duyuşsal olarak temel ve üst düzeyde öğrenilmesine yardımcı olmaktadır. Öğretmenin amacı bu yöntemde dikkat çekme, derse odaklanma, konularla ilgili örnekler verme, konuyu aktarma, konular arasında bağlantı kurma ve özet çıkarma gibi kısımlarda kullanılmaktadır. Sporda ve beden eğitiminde ise hareketlerin, genel özelliklerin, kurallara uygun olarak nasıl yapılması gerektiğini açıklarken kullanılır. Bu yöntem öğretmenin aktif olarak yapıldığı, öğrenmenin ise daha çok dinleyici olarak pasif bir şekilde katılım sağladıkları bir öğretim

yöntemidir. Bu yöntemin başarısını öğretmen ve öğrenci arasındaki iletişimin güçlü olması belirlemektedir. Öğrencilerle doğrudan etkileşim içinde bulunulduğu için dersin planlaması özenle ve dikkatle yapılmalıdır. (Demirel,2017) Örneğin İzmir ili Harmandalı Zeybeği öğretimi ele alındığında oyunun hikayesinden teorik olarak bahsedilmesi öğrencilerin oyuna karşı bilgi sahibi olmasına, türlerine, yörenin geleneksel kıyafetlerine, müzik ve ritim bilgisine, oyun adımlarının nasıl yapılması gerektiğine yönelik genel bilgiler öğrencilere bu yöntemle aktarılabilmektedir.

4.3.2. Soru Cevap Yöntemi

Bu yöntem anlatım yönteminden sonra okul ortamlarında en çok kullanılan yöntemlerden biridir. Sınıflarda çocukların derse katılmaları, pasif kalmamaları, canlı ve dinamik olabilmeleri için geliştirilmiş bir yöntemdir. Bu yöntemle sınıf ortamında soru cevap şeklinde etkileşimin artırılmasını amaçlamaktadır. Bununla birlikte öğrencilerin iletişim becerilerinin artması, düşüncelerini rahatlıkla ifade edebilmelerini ve diğer bireylerin düşüncelerine saygı göstermeleri gerektiği gibi birtakım sosyal becerileri kazandırmak, ders sonunda öğrencilerin ders hedeflerine ulaşım ulaşılmadığına dair geri bildirim almak amacı güdülmektedir. Bu yöntem sayesinde öğrenme daha da iyileştirilebilmektedir (Ocak, 2020). Örneğin bir oyunda adımların öğrenci tarafından anlaşılıp anlaşılmadığını ölçmek için bireysel ya da toplu olarak soru cevap yöntemi kullanılabilir.

4.3.3. Tartışma Yöntemi

Tartışma yöntemi, iki veya daha fazla bireyin bir konuyu açıklığa kavuşturmak sebebiyle görüş alışverişinde bulunması olarak tanımlanmaktadır (Erciyeş, 2012). Bu yöntem; konuyu daha derinlemesine anlamak, eksiklikleri gidermek, konuyu güçlendirmek, sorunlara çözüm aramak, çeşitli değerlendirmeler yapmak amacıyla kullanılmaktadır. Ayrıca öğrenciler birbirlerini dinleyebilmek, birbirlerinin görüşlerine saygı duyabilmek, yorum yapabilmek, eleştirel düşünebilmek, demokratik tutum sergileyebilmek gibi

önemli faydalardan da yararlanmaktadırlar (Sarıtaş E, 2019). Bu bakımdan keşif stratejilerini ön plana çıkararak yüksek düzeyde bilişsel öğrenme sağlar. Bu yöntemin etkinliği, öğretmenin hedefin istenilen davranışı hakkında fikir oluşmasına yol açacak sorular sorabilmesine ve öğrenci yorumlarına ve söylemlerine başarılı bir şekilde yanıt verebilmesine bağlıdır. Bu yöntem iyi bir şekilde ele almazsa uygulanması uzun sürebilir, uzun tartışmalara, anlaşmazlıklara yol açabilir veya konunun amacından saparak projenin tamamlanamamasıyla sonuçlanabilir. İstenilen verimlilik sağlanamaz. (Demirel; 2017 Erciyeş; 2012 Sarıtaş; 2012)

4.3.4. Gösterip Yaptırma Yöntemi

Gösterip yaptırma yöntemi, bir becerinin gerçekleştirilmesi veya bir aracın kullanılmasıyla ilgili tüm aşamaların adım adım anlatılması, gösterilmesi ve bu adımların çeşitli alıştırma yapıları ile öğretilmesidir. Bu yöntem görsel, işitsel ve uygulamalıdır, bu da onu öğrenciler için ilgi çekici ve motive edici kılar ve uygulamalı deneyim daha kalıcı öğrenmeyi sağlar. Bu yöntem daha çok beden eğitimi, spor, halk oyunları gibi daha fazla pratik gerektiren konularda kullanılmaktadır. (Ankan, 2021; Demirel, 2017 Erciyeş, 2012)

4.3.5. Örnek Olay Yöntemi

Bu yöntem, gerçekleri ve sorunları yansıtan hikayeler etrafında düzenlenen bir dizi öğrenme uygulaması olarak tanımlanabilir. Vaka çalışmaları bir konuya ilişkin gerçek olayları (öğretmenin yaşadığı olaylar, başkalarının yaşadığı gazete ve dergilerdeki olaylar, öğrencilerin hayatlarında karşılaşılabilecekleri olaylar) sınıf ortamına getirerek bunları açıklamak için kullanılan tekniktir. Aktif öğrenci katılımı ve grup tartışmaları ile çözüm odaklı kullanılır. Örnek olay çalışmalarının güncel olması, öğrencilerin dikkatini çekmesi, çoklu çözüm sunması, her yönüyle açık ve anlaşılır olması, anlamlı ve tutarlı olması çok önemlidir. Öğrenciler örnek olay çalışmalarını farklı açılardan incelemek ve çözüm önerileri geliştirmek için gruplar halinde

çalışırlar. Öğrencilerin anlama, uygulama, analiz, sentez ve değerlendirme düzeylerine ulaşmalarına yardımcı olmak, yansıtıcı ve eleştirel düşünme becerilerini kazandırmak amacıyla kullanılır. Ders kapsamında sorunlara nasıl çözüm bulacağını öğrenen öğrencilerin bu deneyimi kendi yaşamlarına uygulamaları beklenir. Tartışmanın sonunda her grup başarılarını açıklayacak ve bunları sınıfta özetleyecektir. Bu şekilde soruna yaratıcı çözümler önerilmeye çalışılır. Yeterli ön öğrenme yok ise bu yöntem kullanılamaz (Koç, 2022)

4.3.6. Problem Çözme Yöntemi

Amaç, konu kazanımları kapsamında öğrencilerde karşılaşılan düşündürücü gündelik problemleri sınıf ortamına taşıyarak ve bilimsel problem çözme prosedürlerini uygulayarak çözmektir (Referans: Araştırma ve Sorgulama Yoluyla Eğitim). Bu yöntem öğrencileri aktif hale getirir. Öğretmenler yol gösterici, nazik ve teşvik edici olmalıdır. Bu, en azından uygulama düzeyinde başarıya ulaşmaya yardımcı olmaktadır. Öğrencilere bilimsel tutumu kazandırır. Aynı zamanda analiz ve sentez düzeydeki ilerlemeleri de destekler. Öğrenme gereksinimlerinin (bilgi/anlama) yetersiz olması durumunda kullanılması mümkün görünmemektedir. Sorun açık ve anlaşılır olmalıdır. Anlaşılamayan sorunları çözmek çok zordur. Bunlar arasında deneme yanılma, bilgi edinme, neden-sonuç ilişkileri kurma, aktif düşünme, akıl yürütme gibi faaliyetler yer alır. Öğrenciler problem çözerek eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme ve yansıtıcı düşünme gibi becerileri geliştirirler. Bu yöntem zaman alıcı olabilir ve öğrenme başarısını değerlendirmek zor olabilmektedir.

4.4. Özel Öğretim Yöntemleri

Bu kısımda; Komut yöntemi, alıştırmaya yöntemi, eşli çalışma yöntemi, kendini değerlendirme yöntemi, katılım yöntemi, yönlendirilmiş buluş yöntemi, kişisel program- öğrenci tasarımı yöntemleri bulunmaktadır.

4.4.1. Komut (Stili) Yöntemi

Klasik yöntem olarak da adlandırılan bu yöntem, Etkinlik sırasında tüm kararların (mekân, zaman, duruş, başlangıç zamanı, hız ve ritim, bitiş zamanı vb.) öğretmen tarafından verildiği, öğrencilerin uyarın ve komutlar aldığı bu yönteme klasik yöntem de denmektedir. Öğretmenin istenildiği gibi görsel, işitsel ve sözlü öğretimi aynı anda yaptığı bir öğretim yöntemidir. Bu yöntemde öğretmen her eylem için ayrı komutlar verir ve öğrencilerden bu komutları uygun şekilde ve eş zamanlı olarak yapmalarını bekler. Ancak grup faaliyetlerinde iş birliği (birlik duygusu) önemlidir. Karate, bale, step aerobik ve tabii ki halk oyunları gibi senkronizasyon gerektiren alanlarda yeni beceriler öğrenilirken bu yöntem sıklıkla tercih edilmektedir (Mosston & Tüzemen, 2004). Bu öğretmen merkezli yaklaşım, öğrenme çıktılarını iyileştirmeden öğrencilerin yalnızca bir beceriyi nasıl gerçekleştireceklerini öğrenmelerine olanak tanır. Ancak öğrenciler arasında etkileşim çok azdır. Öğrencilerin çeşitli farkındalık düzeyleri olması ve büyük grupları tercih etmeleri nedeniyle bazı öğrenciler etkinliklere katılamayabilir. Öte yandan bu yöntem doğru uygulandığında zaman daha verimli kullanılmış olur. Sürekli tekrarla beceriler güçlendirilir, daha kalıcı öğrenmeler sağlanır ve disiplin sağlanır (Tan Ç, 2021)

4.4.2. Alıştırma (Stili) Yöntemi

Alıştırma yöntemi, beden eğitimi öğretmenleri tarafından sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Öğrencilere mümkün olduğu kadar çok uygulama ve deneme fırsatı vererek öğretilen becerilerin korunmasını sağlayan bir öğretim yöntemidir. Bu yöntemde öğretmen yapılacak alıştırma oluşturur ve bunları çalışma sayfaları kullanarak öğrencilere açıklar. Öğrencilerin kendi duruşlarına, yerlerine, çalışma sıralarına, başlangıç zamanına, hız ve ritmine, bitiş zamanına, molalarına, kıyafetlerine, soru sorma vb. gibi tüm kararlarını kendisinin vermesini talep ederek, öğrenciler egzersizleri kendi talimatlarına göre yapmalıdırlar. Öğretmen daha sonra bireysel geri bildirim, düzeltme ve pekiştirme sağlar. Bu yöntem öğrencilerin kendileri hakkında karar vermelerini, bu kararların sorumluluğunu almalarını ve bu sorumluluğun

sonucunda özgüven kazanmalarını sağlar. Ayrıca pratik yapmak için birden fazla imkan tanır, böylece beceriler iyice güçlenebilmektedir. Ancak bazı öğrenciler tarafından egzersizler yapılamayabilir, çok hızlı veya çok yavaş yapılırsa istenilen formu takip edemeyebilir ve istenilen davranıştan sapılabilir. Bu sebeple öğretmen kontrolü gerekmektedir. Ayrıca bu yöntemi başarılı bir şekilde uygulamak için, öğrencinin seviyesine göre etkinlikler kolaydan zora doğru sıraya konulmalı, becerinin ayrıntılarını, tekrar sayısını, mesafeyi ve süreyi belirterek, çalışma alanını grubun büyüklüğü dikkate alınarak tasarlanmalıdır (Harmandar, 2004; Mirzeoğlu, 2020; Mosston & Ashworth, 2004). Akt: (Koç, 2022)

4.4.3. Eşli Çalışma (Stili) Yöntemi

Bu öğrenme yöntemine iş birliğine dayalı öğretim yöntemi de denilebilmektedir. Bu yöntemde öğrenciler çiftler halinde düzenlenir; bir kişi sırayla yürütücü (alıştırmayı yapan) ve diğeri gözlemci (geri bildirim, düzeltme, pekiştirme) veren birey olarak görev yapmaktadır. Bu sırada öğretmenin alıştırmalar için oluşturduğu çalışma sayfaları ve gözlem sayfaları geri bildirim ve düzeltme amacıyla kullanılır. Bu noktada öğretmen geribildirim ve düzeltmeleri gözden geçirmek için gözlemciyle iletişime geçer. Bu yöntem genellikle, öğretmenin tüm grubu gözlemleyemediği ve bireysel olarak geri bildirim sağlayamadığı durumlarda etkili öğrenmeyi sağlamak için öğretmenin gözlem, geri bildirim ve pekiştirmeyi gözlemciye devretmesine olanak tanıdığı için tercih edilir. Bu yöntemi kullanarak öğrenciler, beceri performansı için önemli kriterleri öğrenerek ve gözlem sırasında geri bildirimde bulunarak bilişsel işlevlerini önemli ölçüde geliştirebilirler. Duygusal alanda, arkadaş ile iletişim içerisinde olurken, beceri düzeyi ve performans ile hoşgörülü ve kibar olmayı öğrenebilir, psikomotor alanda ise beceri ve uygulamaları ile kazanım elde edebilirler Bunun yanında bireysel öğrenme, bir arkadaş gözlemlemek ve düzeltmek gibi önemli sorumluluk ve karar verme becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Bu yöntemden başarı elde edilebilmesi için öğretmenlerin, yeteneklerin grubun

seviyesine göre kolaydan zora doğru olmasına, performans ve yetenek standartlarını açık ve anlaşılır hale getirmesine, fiziksel (Boy, kilo) ve benzer yetenek düzeyine uygunluğuna dikkat etmek gerekmektedir Arıkan, 2021; Harmandar, 2004; Mirzeoğlu, 2020; Mosston & Ashworth, 2004). Akt: (Koç, 2022).

4.4.4. Kendini Değerlendirme (Stili) Yöntemi

Öz değerlendirme yöntemi, grubun ikili çalışma stilini başarılı bir şekilde kullanmasının bir devamı niteliğini taşımakla birlikte, öğrenciler eşli çalışmada standartları uygulamayı ve arkadaşlarına geri bildirim vermeyi öğrenirler. Öğrencilerin, öğretmenler tarafından oluşturulan standart ve kriter tablolarına göre kendi beceri ve performansını değerlendirdiği stildir. Bu öğretim yönteminin amacı, kişinin beceri ve performans düzeyini öğretmen tarafından belirlenen standartlarla karşılaştırmak ve farklılıkları dikkate alarak kendini objektif olarak değerlendirmek için hazırlanan çalışma sayfalarını ve devredilen kararları kullanmaktır.

Bu, öğrencilerin kendi öğrenmelerinin sorumluluğunu almalarına ve dışarıdan geri bildirim beklemek zorunda kalmadan daha güvenli bir şekilde öğrenmelerine olanak tanımaktadır. Bu öğretim yöntemi diğer öğretim yöntemlerinin devamı niteliğindedir ve dolayısıyla belli bir düzeyde öğrenme gerektirir. Öğrencilerin kendilerini objektif olarak değerlendirebilmelerinin tek yolu budur. Sorumluluk tamamen öğrenciye aittir, dolayısıyla öğretmen performansı değerlendirmez, yalnızca öğrencilerin belirli sorular üzerinde kendilerini değerlendirmelerine yardımcı olur (Mirzeoğlu, 2020; Mosston & Ashworth, 2004).Akt: (Koç, 2022).

4.4.5. Katılım (Stili) Yöntemi

Katılımcı yöntemler, bireysel farklılıkları dikkate alan, öğrencileri yeteneklerine ve zorluk düzeylerine göre etkinliklere dahil eden öğretim yöntemleri olarak tanımlanabilir. Bu yöntem, öğrencilerin bireysel farklılıklarını dikkate alır, öğrencilerin kendi beceri düzeylerine göre katılımını

sağlar ve tüm öğrencilerin eşit şekilde öğrenmesine olanak tanır. Bu nedenle öğrenciler arasında oldukça popüler ve teşvik edici bir yöntem olduğu ifade edilmektedir (Nebioğlu 2004). Bu yöntemde öğretmen öncelikle gruptaki öğrencilerin performans düzeyini dikkate alır ve alıştırmaların farklı zorluk düzeylerine (başlangıç, orta ve ileri düzey) göre uyarlanmasına olanak tanıyan çalışma sayfaları oluşturur. Öğrenciler daha sonra kendilerine uygun zorluk seviyesine karar verirler ve egzersizleri o zorluk seviyesine göre uygularlar. Bu şekilde öğrenciler uygun zorluk düzeyini nasıl seçeceklerini öğrenirler. Öğretmen bu yönde dönüt vermektedir. Öğrenciler kendi yetenek seviyelerinde çalıştıklarında, kaygının azalması, güvenin artması ve derse yönelik motivasyonun artması yoluyla daha sürdürülebilir öğrenme elde edebilmektedirler (Harmadar, 2004; Mirzeoğlu, 2020; Mosston & Ashworth, 2004).

4.4.6. Yönlendirilmiş Buluş (Stili) Yöntemi

Bu yöntemde öğretmenler, öğrencilerin merakını uyandırmak için bilinmeyen hedefler ve belirsiz durumlar yaratır ve bu durumu çözmek için yapılandırılmış sorular ve hazırlanmış ipuçları kullanarak öğrencileri adım adım tek bir çözüme yönlendirir. Beden eğitimi ve spor alanında etkili olan bu yöntem, öğrencilere problem çözmeyi, çevrelerinin farkında olmayı, değişen ortama göre farklı çözümler önermeyi, öğretmenin talimatlarını sorularla değiştirmeyi ve esnek olmayı öğretmektedir. Dolayısıyla bilişsel öğrenme analiz, sentez ve değerlendirme düzeyinde edinilebilir. Bu yöntemde sorular hedefe yönelik olmalı, sorular öğrencinin bilişsel ve psikomotor gelişim düzeyine uygun olmalı ve sorular adım adım yanıtlara götürmektedir. Öğrencilerin verecekleri yanıtlar bir sonraki adımının ana noktasını ortaya çıkaracağından sabır göstermek gerekmektedir (Tan ve Güler, 2021; Harmadar, 2004; Mirzeoğlu, 2020; Mosston & Ashworth, 2004).

4.4.7. Kişisel Program- Öğrencinin Tasarımı (Stili) Yöntemi

Bu yöntemin amacı öğrencilere öğretmen rehberliğinde bireysel yeteneklerini (bilişsel, psikomotor) dikkate alarak etkinlik ve egzersizleri kendi başlarına planlama, yürütme ve değerlendirme fırsatı vermeyi hedeflemektir. Bu yöntemde öğrencilerin sınırlılıklarının farkına varmaları, yeteneklerini öğrenmeleri ve kendilerini keşfetmeleri önemlidir. Bu, öğrencilerin kendi kapasitelerini dikkate alarak çalışmalarını planlamalarına olanak tanımaktadır. Bu aşamada öğretmenler genel temayı ve çerçevesini tanımlayarak rehberlik etmektedirler. Öğrenciler bu konu kapsamındaki sorunları ve çözümleri belirler ve organize ederler. Bu yöntemi etkili ve verimli bir şekilde kullanabilmek amacıyla önceki yöntemler konusunda deneyim sahibi olunması gerekmektedir (Mirzeoğlu, 2020; Mosston & Ashworth, 2004).

4.5. Dört Aşamalı Öğretim Süreci

Halk oyunlarını öğretirken öğrencilere bilgi, beceri ve davranışları aktarmak için dört aşamalı bir öğretim süreci kullanılmaktadır. Bu süreç içerisinde öğrencilerin mesleki ve sanatsal gelişimi amaçlanarak eğitimde istenilen başarıya ulaşmasını sağlar.

Bu aşamalar şunlardır;

I - Hazırlık aşaması

II- Bilgilendirme aşaması

III-Uygulama aşaması

IV-Dönüt ve düzeltme aşamasıdır

I. Hazırlık Aşaması

Bu aşamada öğrencinin zihinsel gelişimini etkileyecek bir yaklaşımın seçilmesi gerekmektedir. Bireylere halk oyunlarını sevdiren, ilgi ve merak uyandıran, kendine ve çevresine olan güvenini artıran, birlik ve bütünlük

oluşturan, kültürel, sanatsal ve sportif değerlerini ifade eden, motivasyon artırıcı anlatımlar ve çalışmalar yapılması gerekmektedir. Kültürel açıdan bakıldığında; geçmiş yıllardan bugüne kadar oyunlarımıza sahip çıkılması, gelecek nesillere sağlıklı bir şekilde aktarılmaları gereği ifade edilmelidir. Sanatsal açıdan bakıldığında ise; bu bağlamda bulunduğu yeri, kullanılabilirliği, toplumun bu yönden halk oyunlarına bakışı, ulusal ve evrensel uzantısı, sahne ve sahnelemenin önemi vurgulanmalıdır. Spor yönünden bakıldığında halk danslarının fizyolojik ve motor yapıları nasıl etkilediği, hareketlerinin vücudun hemen her bölgesindeki kas gruplarını nasıl çalıştırdığını, kalp ve kan dolaşımı için, ısınmanın, kondisyon ve antrenmanın önemi vurgulanmalıdır.

II. Bilgilendirme Aşaması

Bu aşamada eğitmen oyunla ilgili açıklayıcı, düşündürücü ve fikir verici bilgiler sağlamak için "Anlatma ve Örnek Olay Yöntemi"ni kullanmalıdır. Öğrencilere bilgi ve örnekleri mantıksal bir sırayla aktarırken mesleki terminolojinin doğru kullanılmasına, ses tonuna, anlaşılması kolay, doğru kelimelerin kullanılmasına dikkat edilmesi gerekmektedir. Psikolojik olarak hazırlanmış, istekli, araştırmayı ve öğrenmeyi seven öğrencilere oyunun ve bölgenin adı, coğrafi yapısı, tarihi, iklimi, ekonomisi, geçim kaynakları ve yaşam koşulları, çevre ile ilişkisi tanıtılarak, Kültürel alışverişlere ilişkin açıklamalar yapılarak bölgedeki mezhepler ve etnik gruplar hakkında bilgi verilmelidir. Bölgede oynanan dansların genel adım yapısı, organizasyonu ve biçimsel formları, ait oldukları türler, kız ve erkek oyunları, geleneksel müzik biçimleri ve kullanılan çalgılar, yöresel giyim, takı ve süs eşyaları hakkında bilgi verilmesi gerekmektedir. Fotoğraflar, video kayıtları ve projektörler kullanılarak bölgenin yöresi ve oyunları hakkında görsel bir reklamı oluşturulmalıdır. Oyunun geleneksel müziği ve ritmi dinletildikten sonra düzenlemesi tamamlanmış örnekler de dinletilmelidir. Müzikal formun anlatıldığı oyunun ritmi ve melodisi eğitmen tarafından örneklenmelidir. Oyunun kökeninin altında yatan bir efsane ya da hikaye varsa o hikayenin

ardından oyunun dayandığı olaylar ve içerdiği temalar, isminin anlamı, oyunun ne zaman ve nerede kimlerle oynandığı gelir. Oyunun bölgedeki diğer oyunlardan farklı bir formatı veya adım yapısı varsa bu özellikler ve oyunda kullanılan araç ve gereçler belirtilmelidir. Oyunun bölümleri, adım cümleleri ve bunların sırası gösterildikten sonra, müzik ve ritim notalarıyla birlikte oyunun hareketi öğrencilere dağıtılmalıdır.

III. Uygulama Aşaması

Uygulama aşaması öğrencilere halk dansları uygulamalarından edinilen bilişsel bilgiyi psikomotor beceriler olarak nasıl uygulamaları gerektiğine dair öğretimin yapıldığı kısımdır. Bu kısımda oyunun adımlamalarının sırayla ve kademeli olarak öğretilmesi, oyun basamakları, başlangıç-bitiş ve bölümler arası geçişler, oyun içindeki ezgi ve ritimlerin öğretilmesi, oyunla arasındaki ahengi ve geleneksel formu korunarak, yöresel tavrının öğretilmesine yönelik çalışmaların yapılmasını kapsamaktadır (Özdiğer, 1998)

IV. Dönüt ve Düzeltme Aşaması

Eğitim-öğretim sürecinde sıklıkla bir arada kullanılan geri bildirim ve düzeltme, öğrencilerin eksikliklerinin ve hatalarının fark edilmesi, düzeltilmesi, değiştirilmesi tamamlanması anlamına gelmektedir. Oyunun birliğinin ve bütünlüğünün sağlanması, bireysel ve toplu hataların ortadan kaldırılması, tavır ve detayların, geleneksel komutların, nidaların incelenmesi bu evrede yapılması ve üzerinde durulması gereken hususlardır. Bunun için öğretmenin grubu gözlemleyip, iyi denetlemesi ve öğrencilerin oto kontrolünü sağlaması gerekmektedir. Bu nedenle çalışmanın videosunu çekip öğrencilere izletmek, onların da kendilerini görüp test edebilmeleri (hatalarını görmeleri) açısından etkili olmaktadır. Ayna karşısında çalışmak otokontrol açısından da etkili olmaktadır. Öğrencilerin oyun içerisinde zayıf oldukları veya hata yaptıkları alanlara odaklanıp o kısımları güçlendirmeye ve hatalarını düzeltmeye yönelik çalışmalar yapılması gerekmektedir. Bu çalışmaların daha

yararlı ve sağlıklı olması için öğrenciler küçük gruplara ayrılarak her öğrenci ile özenli bir şekilde ilgilenerek oyunu anlamaları sağlanmalıdır.

Oyunun ilerleyişi açısından önemli olan ve belirtilmesi gereken ayrıntılar vurgulanmalı, üzerinde yoğunlaşılmalıdır. Oyunun bütünlüğünü sağlamak için oyunun mahiyetine, tavrına ve temasına uygun jest ve mimikler kullanılmalıdır. Oyunda kullanılan mendil, kaşık gibi ekipmanların geleneksel tutuş biçimi, çalınışı ve sallama şeklinin oyun içinde kullanımının sağlanması amacıyla gösterilmesi gerekmektedir. Ekip başlarının, ekip sonlarının, solo oyuncularının hareketleri ve oyun ekipmanlarının sırası belirlenmeli, bunların kullanımı ve uygulaması tüm ekibe öğretilmelidir.

Son olarak, öğretmen müdahalesine gerek kalmadan oyunu oynayabilen öğrencilerin, oyunu müzik eşliğinde geleneksel tarzda oynamaları gerekmektedir. Sonuç olarak; halk danslarında genel öğretim yöntemleri, modern pedagojik bulgular ve dans bilimi verileri kullanılarak uygulanması gereken öğretim süreci, bilimsel yöntem ve sistematik adımlara göre gerçekleştirilmelidir.

Türk halk oyunlarının öğretiminde kullanılacak bilimsel yöntem ve tekniklerin pratiğe ve yeteneğe dayalı çalışmalar ve yaklaşımlar ile, kısa sürede sağlıklı ve kalıcı bir eğitim gerektirmesi, teorik ve pratik bilgi ile çağdaş eğitim anlayışını içermesi gerektiği unutulmamalıdır. Halk oyunları öğretiminin, makul yöntem ve tekniklerle belirli bir basamakta öğretilmesinin yanı sıra, gerekli araç-gereç ve materyallerin toplanması, sağlıklı bir çalışma yerinin olması, çağdaş düzeyde eğitim-öğretim uygulayan öğretmenlerin bulunması, bilimsel yaklaşımın gereklerindedir (Özdiñer, 1998).

5. BENZER ÇALIŞMALAR

Bu çalışmada, Serenler Zeybeği, Alyazma Zeybeği, Kırık Oyun, Avşar Zeybeği, Gabardıç, Kadın Zeybeği, Top Şeker, Sürütmeli Kadın Oyunu, Çek Deveci , ve Teke Zortlatması olarak adlandırılan Burdur yöresi halk oyunları üzerinde odaklanılmıştır. Bunun için alanında uzman olan kişiler ve İzmir’de

yaşayan Hamit Çine, Aziziye Kasabasından Ali Bedel, Antalya’da ikamet eden Nihal Hızır ve Burdur İl Kültür Müdürlüğünde görevli Hülya Bozkurt ile görüşülmüş ve elde edilen veriler video, fotoğraf ve ses dosyası olarak dijital ortama aktarılmıştır (Mihlandız & Şahin, 2015).

Bu çalışma, 7 yaşındaki çocuklarda halk oyunlarının görsel motor biliş üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla ön test ve son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya 90 öğrenci katılmıştır. Oluşturulan halk oyunları eğitim programı deney grubu çocuklarına 12 hafta boyunca haftada 3 gün, günde 2 saat uygulanmıştır. Ayrıca kontrol grubundaki çocuklara Milli Eğitim Bakanlığı eğitim programına göre eğitim verilmiş. Çalışmada ölçme aracı olarak "Gelişimsel Bender Gestalt Görsel Motor Algılama Testi" kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, 7 yaş çocuklarının görsel motor biliş seviyeleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğu belirtilmiştir (Atasoy, Altun, & Yalçınkaya, 2018).

Halk oyunları figürleri gösterilirken, ortamın ya da salonun aynalı veya aynasız olması durumunun, öğrenciler üzerinde nasıl bir etki bıraktığını inceleyen bu çalışmada, 8 hafta süren deneysel yöntem niteliğinde bir araştırmadır. Deneysel desende asıl deneysel modellerden biri olan ön test-son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Bu çalışma 46 4. sınıf öğrencisi ve 49 2. sınıf öğrencisi olmak üzere toplam 94 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada video analizi, memnuniyet anketleri ve görüşme yöntemleri kullanılmıştır. Araştırmanın niceliksel ve niteliksel sonuçlarına göre çocuklara aynalı salonda halk oyunları figürleri öğretilmesinin olumlu etki yarattığı tespit edilmiştir (Ceylan, Yoncalık, & Yoncalık, 2018)

Ünveren (2006) tarafından yazılan bu makalede, Düzenli halk oyunları çalışmalarının üniversite öğrencilerinin birtakım fiziksel ve fizyolojik parametrelerine etkisini ortaya koymuştur. Araştırma 18'i denek, 18'i kontrol grubu olmak üzere 36 erkek üniversite öğrencisi üzerinden yürütülmüştür. 3 ay devam eden halk oyunları çalışmasının başında ve sonunda her parametrenin ön-test ve son test ölçümleri yapılmıştır. Sonuca bakıldığında, düzenli halk

oyunları öğrenmeye çalışan denek grubunda kilo kaybı, vücut yağ yüzdesinde azalış, anaerobik güçte artış, aerobik güçte artış ve bacak kuvvetinde anlamlı artışların olduğu ortaya çıkmıştır (Ünveren, 2006).

Bu çalışma, halk oyunlarının korunmaya ve bakıma muhtaç çocukların fiziksel gelişimlerine etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Çalışmaya 9-12 yaşları arasında 10 kız, 12 erkek olmak üzere toplam 22 öğrenci katılmıştır. Katılımcılar 6 kız ve 7 erkekten oluşan deney grubu ve 4 kız ve 5 erkekten oluşan kontrol grubuna ayrılmıştır. Deney grubuna 8 hafta boyunca halk oyunları eğitimi verilmiştir. Antrenmanın öncesi ve sonrası testler yapılmıştır. Fiziksel uygunluk ve boy, vücut ağırlığı, pençe kuvveti, esneklik, deri altı yağ kalınlığı, vital kapasite ve vücut yağ yüzdesi ölçümleri yapılmıştır. Verilere bakıldığında halk oyunlarının fiziksel gelişime oldukça katkı sağladığı sonucuna varılmıştır (Gümüşdağ & Ark, 2013)

Bu çalışmada, 7-9 yaş arası çocuklarda 12 hafta boyunca haftada 2 saat halk oyunları egzersizinin fiziksel kondisyon üzerindeki etkilerini araştırılmıştır. Araştırmaya 74 öğrenci katılmıştır. Katılımcılar üç gruba ayrıldı: Zeybek grubunda 24 kişi (yavaş tempo), Trakya grubunda 24 kişi (hızlı tempo) ve kontrol grubunda 26 kişi (aktivite yok). Bahsi geçen 12 haftalık eğitim programı Zeybek ve Trakya gruplarına uygulanmıştır. Öğrenciler otur uzan, 30 metre koşusu, dikey sıçrama, illinois ve el pençe kuvveti için çalışma öncesi ve sonrası testlere tabi tutulmuşlardır. Elde edilen verilere yapılan analizlerin sonucunda, 12 haftalık halk oyunları çalışmalarının anaerobik güç, esneklik, beceri ve sürat özellikleri ile vücut kompozisyonu üzerinde olumlu etkisi bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır (Tohumat & Arabacı, 2017)

Bu çalışma, Artvin ve Gaziantep bölgelerinde 12 haftalık halk oyunları programının 9-10 yaş arası çocukların, fiziksel uygunluk parametrelerine etkisine odaklanmaktadır. Araştırmaya Artvin ve Gaziantep'ten toplam 34 çocuk katılmıştır. Sonuç olarak Artvin ve Antep bölgelerinde 12 hafta boyunca oynanan halk oyunlarının çocuklarda fiziksel değerlerin gelişmesine yol açtığı gözlemlenmiştir (Çakmakçı & Ark, 2018)

Bu çalışmada öğrenme videosu geliştirme süreci ve e-öğrenme stratejisi sunulmaktadır. Bu çalışma özellikle yazarın bu alandaki deneyimine dayanmakta ve literatür taramasıyla desteklenmektedir. Bu çalışmanın amacı ulusal literatüre katkı sağlamak ve bu alandaki uygulayıcı ve araştırmacılarla deneyimlerin paylaşılmasıdır. Görüntüler, görsel efektler, dil, ses ve etkileşim düzeyleri için planlama yapmak, üretim sürecin yönetilmesine yardımcı olması hedeflenmiştir (Ozan, 2015).

Bu çalışmada, web tabanlı ve yüz yüze öğrenmeyi bir araya getiren harmanlanmış öğrenme yaklaşımının artıları, eksileri, modelleri ve faydaları anlatılmaktadır. Yeni bir öğrenme yaklaşımı olan harmanlanmış öğrenmenin öğretmenleri, öğrencileri ve eğitim faaliyetlerini etkileme potansiyeli vardır. Eğitim sürecinde başarılı olunan alanlarda hem çevrimiçi hem de yüz yüze öğrenme öğeleri tasarlayarak istenilen başarı yakalanabilmektedir. Bu nedenle öğretmen ve teknoloji desteği olmadan eğitimin bugün ve gelecekte mümkün olamayacağı savunulan bir çalışmadır (Ünsal, 2002).

Bu çalışmada e-öğrenme ortamlarında sosyal bulunuşluk algısının ölçülmesinde kullanılan araçlar incelenmiştir. Devamında sosyal bulunuşluğu, e-öğrenme ortamlarında kullanılan çeşitli etkileşim araçlarından farklı olarak ölçen bir ölçme aracı belirlenmiş ve uyarlama çalışması yapılmıştır. Kang, Choi ve Park (2007) Kang, Choi ve Park (2007) tarafından geliştirilen ölçeğin Türkçe karşılığı sağlandıktan sonra kapsam geçerliliği için uzman incelemesine sunulmuştur. Daha sonra doğrulayıcı faktör analizi kullanılarak aracın yapı geçerliliği incelenmiş ve son olarak Cronbach iç alfa tutarlılık katsayısı bulunarak düzeltilmiş madde-toplam korelasyonları hesaplanmıştır ve t testi kullanılarak üst %27 ile alt %27 grupların madde ortalamaları arasındaki farkların anlamlılığı araştırılmıştır. Ölçek 3'lü likert tipi ve 19 maddeden oluşmaktadır. Yapılan analizin sonucunda ölçeğin uyum indekslerinin kabul edilebilir seviyede olduğunu, faktörlerin Cronbach alfa katsayılarının .79 ile .91 arasında değiştiğini göstermektedir (Olpak & Çakmak, 2009).

Bu çalışmada Gazi Üniversitesi ele alınmış, üniversitenin e-öğrenme sürecinde geliştirdiği bilgi sistemleri ve açık ders materyalleri araştırılmış ve öğrenciler arasında eğitsel İnternet kullanım düzeyi ölçülmüştür. Araştırma sonuçları Gazi Üniversitesi'nde açık ders materyallerinin oluşturulmasına yönelik araştırmaların henüz yeterince olgunlaşmadığını göstermektedir. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin eğitsel internet kullanımına ilişkin öz yeterliklerinin orta düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Öz yeterliliğin babanın cinsiyeti ve eğitim düzeyi ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Ancak öğrencilerin kendi bilgisayarları, lisede bilgisayar dersi almaları ile anne eğitim durumları arasında herhangi bir ilişki bulunamamıştır (Toplu & Gökçearslan, 2012).

Bu çalışmada öğrencilerin e-öğrenme ortamlarındaki öğrenme stillerinin akademik başarıları üzerindeki etkisi araştırılmış ve şu soru yöneltmiştir: "E-öğrenme stili, çevrimiçi ders alma, video kayıtlarını izleme gibi değişkenler akademik başarıyı yordayabilir mi?" sorusuna cevap aranmıştır. Bu çalışma kapsamında, 2016-2017 yılları arasında e-öğrenme ortamında pedagojik eğitim alan 501 öğrenciye (351 kadın ve 150 erkek) e-Öğrenme Stilleri Ölçeği (Gülbahar ve Alper, 2014) ve başarı testi uygulanmıştır. Araştırma 14 hafta boyunca çevrimiçi derslerle sürdürülmüş. Öğrencilere bu kursun sonunda pedagojik eğitim sertifikası verilmiştir. Başarı Testi araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Bu test çalışma grubuna benzer başka bir grup üzerinde de denenmiş ve güvenilir ve geçerli sonuçlar verdiği görülmüştür. Bu testin sonucunda alınan puanlar akademik başarının ölçüsü olarak kabul görmüştür. Verilerin analizinde adım adım çoklu regresyon analizi kullanılmıştır. Araştırmalar, çevrimiçi ders almanın, video kayıtlarını izlemenin, aktif öğrenme stiline sahip olmanın ve bağımsız öğrenme stiline sahip olmanın e-öğrenme ortamlarında akademik başarıyı yordadığını göstermektedir. Bu dört değişken akademik performanstaki toplam değişkenliğin %7'sini açıklamaktadır (Kurnaz & Ergün, 2019).

Bu çalışmada e-öğrenme süreci ile ilişkili hazır bulunuşluğun ve e-öğrenme sürecinden duyulan memnuniyetin akademik başarıya etkisi

araştırılmıştır. Bu çalışma ilişkisel betimleme modeli kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın araştırma grubunu kampüs dışı 313 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında öğrenci bilgi sisteminden öğrencilerin akademik performanslarına ilişkin veriler toplanmıştır. Bunun yanı sıra öğrencilerin e-öğrenme ortamlarına ilişkin özelliklerini ölçmeyi hedefleyerek e-Öğrenme Sürecine İlişkin Hazır Bulunuşluk ve Beklenti ve e-Öğrenme Sürecine İlişkin Memnuniyet Ölçekleri kullanılmıştır. Elde edilen veriler üzerinde aritmetik ortalama, standart sapma, mod, medyan, frekans, t, Anova analizi, LSD ve korelasyon analizi yapılmış olup özet olarak aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır: Öğrencilerin e-öğrenme ortamında eğitim almalarını sağlayacak kişisel niteliklere sahip olduklarına inanmaktadırlar. Öğrencilerin akademik performansı ile memnuniyeti arasında tüm faktörler açısından anlamlı pozitif bir ilişki bulunmuştur (Korkmaz & Ark, 2015).

6. YÖNTEM

Bu kısımda araştırmanın amacı ve önemi, çalışma grubu, araştırmada kullanılan veri toplama araçları ve verilerin analizine yönelik bilgilere yer verilmiştir.

6.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Folklorun en önemli unsurlarından biri olan halk oyunlarımız, zamanla gelişmekte ve genç kuşağın da ilgi odağına girmektedir. Bu bağlamda halk oyunları figür öğretiminde; öğrencilerin öğrenme ve motor performansına olan etkisi araştırılmak istenmektedir. Akademik anlamda e- öğrenme ve Türk halk oyunları kavramları birlikte düşünülüp, bu konuda çalışmanın olmaması, konunun önemini ve gerekliliğini artırmıştır.

Bu araştırmanın önemi, ilkökul düzeyindeki öğrencilerin motor gelişimlerine yönelik eğitim yöntemlerinin etkinliğini belirlemeye odaklanmasıdır. E-öğrenme ve yüz yüze öğrenme modellerinin, rekreasyonel bir faaliyet olan Türk halk oyunları eğitimi üzerinden karşılaştırılması, çağımızın hızla dijitalleşen eğitim ortamında hangi yöntemin daha etkili

olduğunu ortaya koyabilir. Motor gelişim, çocukların genel fiziksel sağlığı ve beceri edinimi açısından kritik bir öneme sahiptir. Bu nedenle, araştırma sonuçları eğitimciler, okul yöneticileri ve politika yapıcılar için çocukların fiziksel gelişimlerini desteklemek amacıyla hangi eğitim modelinin daha uygun olduğunu belirleme konusunda değerli bilgiler sunabilir. Ayrıca, Türk halk oyunları gibi kültürel mirasın eğitim süreçlerine entegrasyonunun etkilerini de ortaya koyarak, geleneksel ve modern eğitim yöntemlerinin harmanlanmasına katkı sağlayabilir.

6.2. Araştırma Modeli

8 haftalık halk oyunları eğitiminin e-öğrenme ve yüz yüze öğrenme yöntemleri ile 10-11 yaş çocuklarda motor gelişim üzerine etkilerini belirlemek amacı ile nicel araştırma yöntemi olarak deneysel tarama modellerinden öntest-sontest tarama modeli kullanılmıştır. Araştırma modeli, araştırmacının araştırma hipotezini test etmek için seçtiği planlama olarak tanımlanabilir (Büyüköztürk & ark., 2018). Deneysel tasarımın bir türü olan gerçek deney tasarımı, bağımsız bir değişkenin (oyunlarla veya anlatı etkinlikleriyle öğretim) bağımlı bir değişkene (öğrenci performansı) etkisini deneysel olarak ortaya koymada etkilidir (Büyüköztürk & ark., 2018) Bu tür çalışmaların deneysel sürecinde aynı evrenden seçilen iki örneklem grubundan biri yordayıcı bir değişkenle ilişkilendirilirken diğeri ilişkilendirilmemektedir. Elde edilen iki sonuç arasındaki fark bağımsız değişkenle ilişkilendirilerek yorumlanır (İslamoğlu, 2019). Bu çalışma içinde araştırmanın modeli nicel araştırma yöntemlerinden gerçek deneysel desenlerin bir türü olan öntest-sontest 68 kontrol gruplu seçkisiz desen olarak belirlenmiştir. Çünkü bu yöntem araştırmanın bağımsız değişkenleri yüz yüze öğretim ve e-öğrenme ile öğretimin öğrencilerin motor performansı üzerindeki etkisini deneysel şartlarda ortaya çıkarabilecek güçtedir. Grupların rastgele belirlenmesi ise yüz yüze eğitimin gerçekten motor performans üzerinde beklenen etkisinin olup olmadığı yönünde daha kesin sonuçları gösterebilmektedir. Araştırmanın deneysel kısmının ifadesi tablo 1’te özetlenmiştir.

6.3. Araştırma Grubu

Araştırmanın grubunu, Konya ilinin Meram ilçesinde bulunan ilkokul düzeyinde öğrenim görmekte olan 4. Sınıf kız ve erkek öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise İlkokulda bulunan kız (n:32) ve erkek (n:36) olmak üzere sağlık problemi olmayan toplam 68 öğrenci oluşturmaktadır. E-öğrenme grubu olarak ise (boy ortalamaları 139,58 cm, ağırlık ortalamaları 36,50 kg belirtilen katılımcı sayılarından kız (n:14) ve erkek (n:20) öğrenci oluşturmaktadır. Kontrol grubu olarak ise (boy ortalamaları 136,97 cm, ağırlık ortalamaları 34,97 kg) belirtilen katılımcı sayılarından kız (n:18) ve erkek (n:16) öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmaya katılacak öğrencilerin ailelerinden veli izin belgesi alınmıştır. (EK 2)

6.4. Verilerin Toplanması

Araştırmada katılımcılardan yaş ve cinsiyet olmak üzere demografik ölçümlerin yanı sıra, antropometrik özelliklerden boy ve ağırlık ölçümleri öntest ve sontest olarak alınmıştır. Daha sonra motor performans belirleme yöntemlerinden flamingo denge testi, V-otur uzan esneklik testi, dikey ve yatay sıçrama anaerobik güç testleri çalışmanın öncesi ve sonrası olmak üzere iki kez uygulanmıştır. Bu araştırma için okul müdürlüğünden alınan yasal izin doğrultusunda araştırmanın demografik verileri öğrenci bilgilerine ihtiyaç duymadan elde edilmiştir. E-öğrenme ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerle birlikte yürütülen halk oyunları öğretme çalışması “Millî Eğitim Bakanlığı Resmi Ders Saatleri Çizelgesi” doğrultusunda haftalık 2 ders saati olarak belirlenen halk kültürü derslerinde, farklı günlerde ders saati süresi içerisinde, harmandalı zeybeği oyunu her iki gruba da 40’ar dakikalık programla uygulanmıştır. Tüm testlerden önce ölçüm yapılacak cihazların ve malzemelerin kalibrasyonu ve doğrusalığı güvenilirliği test edilmiş olup katılımcılar testler hakkında bilgilendirilmiştir. E-öğrenmenin ve yüz yüze eğitimin uygulanacağı sınıf ortamı için çeşitli güvenlik ve fiziksel önlemler alınmıştır. Uygulanacak oyun yöreleri hakkında ise ayrıca görsel ve sözlü anlatım yapılarak temel hareket eğitiminden sonra müzik ve uygun giysiler

tanıtılmıştır. Ayrıca her iki gruba da çalışma programı öncesi ve sonrası ısınma ve soğuma protokolleri uygulanmıştır. Öntest ve sontest sonrasında toplanan veriler SPSS veri setine işlenmiştir.

6.5. Uygulanan Motor Performans Ölçüm Testleri

6.5.1. Flamingo denge testi

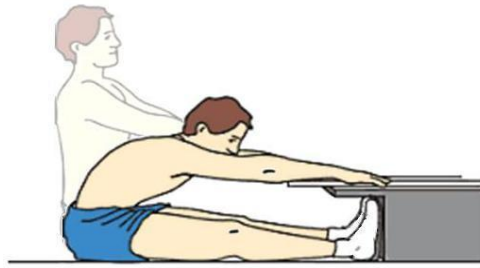
Araştırmaya katılan deneklerin statik dengelerini belirlemek amacıyla Flamingo Denge Testi uygulanmıştır. Test pozisyonu 50 cm uzunluğunda, 4 cm yüksekliğinde ve 3 cm genişliğinde tahta denge aletinin üzerine dominant ayağıyla durulacağı ve diğer bacağı dizinden bükerek kalçasına doğru çekip aynı taraftaki eli ile tutulacağı görsel olarak uygulanmış ve test öncesi üç tekrar deneme yapılarak oyuncular teste hazır hale getirilmiştir. Test sırasında oyunculardan bir dakika boyunca dengede kalmaları istenmiştir. İlk olarak dış bir yardım ile denge sağlanmış ve 1 dakikalık test süresi başlatılmıştır. Oyuncuların dengeleri bozulup düştüklerinde (ayağını tutarken bırakarak, tahtadan yere düşerse ve vücudunun herhangi bir bölgesiyle yere dokunursa ve benzeri durumlarda) süre-zaman durdurulmuştur. Her düşüşten sonra oyuncuların dengesini tekrar sağlamaları için dışarıdan destek verilmiştir. Eğer oyuncular ilk 30 sn. de 15 kez düşüş gerçekleştirdi ise 0 puan verilmiştir. Bir dakika süreyle test bu şekilde devam ettirilmiştir. Süre tamamlandığında, oyuncuların her denge sağlama girişimi (düşükten sonra) sayılarak denge hata puanı olarak kaydedilmiştir. Puanın düşük olması statik dengesinin yüksek olması anlamına geldiği test öncesi deneklere bildirilmiştir (Hazar & Taşmektepligil, 2008) (Şekil 6).



Şekil 6

6.5.2. V- Otur Uzan Esneklik Testi

Başlangıç çizgisi olarak 30 cm uzunluğunda düz bir hat işaretlenerek 0,1 mm hassasiyetteki ve 60-80 cm uzunluğundaki ölçüm çizgisi ise başlangıç çizgisine dik açı ile ve her iki tarafında 30-40 cm olacak şekilde yerleştirilir. Başlangıç ve ölçüm çizgisinin kesiştiği nokta “0” noktası olarak kabul edilerek bacaklar topuklardan 30 cm aralıklı olarak V şeklinde ayarlanarak 3 deneme yaptırılır ve sporcunun uzandığı en yüksek mesafesi cm cinsinden kaydedilir (Hui & Yuen, 2000) (Şekil 7).



Şekil 7

6.5.3. Dikey Sıçrama Testi

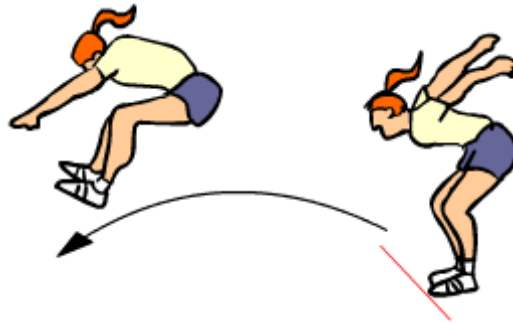
Oyuncuların mezura ile işaretlenmiş duvarda ulaşabildikleri kol tam açıklığı dokunabildikleri yükseklik ile çift ayak sıçrayarak ulaşabildiği yükseklik arasındaki fark (cm) olarak tespit edilir. Başlangıç ve bitiş noktası arasındaki mesafe cm cinsinden kaydedilir. Her test öncesi ısınma eğitmen tarafından yaptırılarak 2 deneme yapılmasına dikkat edilmiştir (Serin & Taşkın, 2016) (Şekil 8).



Şekil 8

6.5.4. Yatay Sıçrama Testi

Denekler yere işaretlenmiş çizginin arkasından, çift ayak ile sıçrayabildikleri en uzak noktaya sıçramaları istenilir. Başlangıç çizgisi ile sporcunun ulaştığı nokta arasındaki mesafe (cm) olarak tespit edilir (Ballreich, 1970), (Fetz, 1965). Dikey sıçrama testinde olduğu gibi her test öncesi ısınma eğitmen tarafından yaptırılarak 2 deneme yapılmasına dikkat edilmiştir (Şekil 9).



Şekil 9

6.5.5. Uygulanan halk oyunları programı

Zeybek Eğitim Programı Detayları (8 Hafta, Haftada 2 Gün)

1. Hafta - 2. Hafta: Temel Hareketler ve Ritim

Isınma (10 dakika):

- Hafif koşu (3 dakika)
- Eklemleri açma ve germe hareketleri (4 dakika)
- Ritimle uyumlu basit adımlar ve kolları açma hareketleri (3 dakika)

Ana Evre (40 dakika):

- Temel Zeybek adımları öğretimi (15 dakika)
- Dinlenme (2 dakika)
- Ritim duygusunu geliştirme çalışmaları (15 dakika)
- Dinlenme (3 dakika)
- Adımların tekrar edilmesi ve küçük kombinasyonlar (10 dakika)

Soğuma (10 dakika):

- Yavaş tempolu yürüyüş (5 dakika)
- Hafif esneme ve derin nefes egzersizleri (5 dakika)

3. Hafta - 4. Hafta: Zeybek Figürlerinin Öğrenilmesi

Isınma (10 dakika):

- Hafif koşu (3 dakika)
- Eklemleri açma ve germe hareketleri (4 dakika)
- Önceki haftaların tekrarları (3 dakika)

Ana Evre (40 dakika):

- Temel figürlerin öğrenilmesi (15 dakika)
- Dinlenme (2 dakika)
- Figürlerin ritimle uyumlu uygulanması (15 dakika)
- Dinlenme (3 dakika)
- Figürlerin tekrar edilmesi ve küçük kombinasyonlar (10 dakika)

Soğuma (10 dakika):

- Yavaş tempolu yürüyüş (5 dakika)
- Esneme ve derin nefes egzersizleri (5 dakika)

5. Hafta - 6. Hafta: Figürlerin Birleştirilmesi ve Müzikle Uyum

Isınma (10 dakika):

- Hafif koşu (3 dakika)
- Eklemleri açma ve germe hareketleri (4 dakika)
- Önceki haftaların tekrarları (3 dakika)

Ana Evre (40 dakika):

- Öğrenilen figürlerin birleştirilmesi (20 dakika)
- Dinlenme (3 dakika)
- Müzikle uyumlu olarak hareketlerin uygulanması (17 dakika)

Soğuma (10 dakika):

- Yavaş tempolu yürüyüş (5 dakika)
- Esneme ve derin nefes egzersizleri (5 dakika)

7. Hafta - 8. Hafta: Komple Dansın Uygulanması ve Performans Hazırlığı

Isınma (10 dakika):

- Hafif koşu (3 dakika)
- Eklemleri açma ve germe hareketleri (4 dakika)
- Önceki haftaların tekrarları (3 dakika)

Ana Evre (40 dakika):

- Komple dansın uygulanması (20 dakika)
- Dinlenme (3 dakika)
- Performans hazırlığı ve prova (17 dakika)

Soğuma (10 dakika):

Yavaş tempolu yürüyüş (5 dakika)

Esneme ve derin nefes egzersizleri (5 dakika)

Zeybek Eğitim Programının Sağlık Açısından Faydaları

Fiziksel Sağlık Faydaları

1. Kardiyovasküler Sağlık:

Zeybek dansı, ritmik hareketlerle kalp atış hızını artırarak kardiyovasküler sistemi güçlendirir. Düzenli dans, çocukların kalp ve damar sağlığını iyileştirir ve aerobik kapasitesini artırır.

2. Kas ve İskelet Sistemi Güçlenmesi:

Zeybek dansı, bacak, kalça, karın ve sırt kaslarını aktif olarak çalıştırır. Bu da kas tonusunu ve kemik yoğunluğunu artırarak iskelet sistemini güçlendirir.

3. Koordinasyon ve Denge:

Dansın çeşitli figür ve adımları, çocukların koordinasyon ve denge yeteneklerini geliştirir. Bu yetenekler günlük yaşamda düşme ve yaralanma riskini azaltır.

4. Esneklik ve Mobilite:

Isınma ve soğuma evrelerinde yapılan germe egzersizleri, çocukların esnekliğini artırır ve kas sertliğini azaltır. Bu, eklem hareketliliğini iyileştirir ve yaralanma riskini düşürür.

5. Kalori Yakımı ve Ağırlık Kontrolü:

Zeybek dansı, enerji harcamasını artırarak kalori yakımını destekler. Bu, çocukların sağlıklı bir vücut ağırlığını korumalarına yardımcı olur ve obezite riskini azaltır.

Psikolojik Sağlık Faydaları

1. Özgüven ve Kendine Saygı:

Zeybek dansını öğrenmek ve performans sergilemek, çocukların kendine güvenini artırır. Başarı hissi, özgüveni ve kendine saygıyı geliştirir.

2. Stres ve Anksiyete Azalması:

Dans, doğal bir stres ve anksiyete azaltıcıdır. Fiziksel aktivite sırasında salgılanan endorfinler, çocukların ruh halini iyileştirir ve sakinleşmelerine yardımcı olur.

3. Sosyal Beceriler:

Grup halinde yapılan dans çalışmaları, çocukların sosyal etkileşim becerilerini geliştirir. Takım çalışması, iş birliği ve iletişim becerileri artar.

4. Yaratıcılık ve İfade Yeteneği:

Zeybek, geleneksel bir dans olmasına rağmen, çocukların kendi yorumlarını ve hareketlerini ekleyerek yaratıcılıklarını kullanmalarına olanak tanır. Bu, ifade yeteneklerini geliştirir.

5. Odaklanma ve Konsantrasyon:

Dansın karmaşık figürleri ve ritimleri, çocukların odaklanma ve konsantrasyon becerilerini artırır. Bu beceriler, akademik başarıya da olumlu yansır.

Haftalık Program Özet Tablosu (Tablo 2)

Hafta	Isınma Süresi	Ana Evre Süresi	Dinlenme Süresi	Soğuma Süresi	Ana Evre İçeriği
1-2	10 dakika	40 dakika	5 dakika	10 dakika	Temel adımlar ve ritim çalışmaları
3-4	10 dakika	40 dakika	5 dakika	10 dakika	Figür öğrenimi
5-6	10 dakika	40 dakika	3 dakika	10 dakika	Figürlerin birleştirilmesi
7-8	10 dakika	40 dakika	3 dakika	10 dakika	Komple dans uygulaması ve performans

6.6. Veri Analizi

Araştırmada elde edilen veriler, SPSS paket programı ile analiz edilmiştir. Analiz yöntemine karar verebilmek adına gerçekleştirilen normallik analizleri sonucunda verilerin normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir (Tablo 3).

Tablo 3: Grupların Öntest Puanlarının Normallik Analizi

Gruplar	Yöntem	N	Shapiro-Wilk	p
Boy	Deney	34	,937	,375
	Kontrol	34	,968	,408
Kilo	Deney	34	,942	,070
	Kontrol	34	,892	,003
Flamingo Denge Testi	Deney	34	,977	,684
	Kontrol	34	,980	,788
V-Otur Uzan Testi	Deney	34	,979	,751
	Kontrol	34	,965	,328

Yatay Sıçrama	Deney	34	,972	,528
	Kontrol	34	,945	,087
Dikey Sıçrama	Deney	34	,921	,017
	Kontrol	34	,942	,073

BULGULAR

Bu çalışmada, çeşitli fiziksel testler ve ölçümler için ön test ve son test sonuçları karşılaştırılmıştır. Bulgular, katılımcıların boy, kilo, denge, esneklik ve sıçrama yetenekleri gibi çeşitli fiziksel özelliklerinin değerlendirilmesini içermektedir. Her bir ölçüm için t-testi kullanılarak, ön test ve son test arasındaki farkların istatistiksel anlamlılığı (p değeri) hesaplanmıştır (Tablo 4).

Tablo 4. Ön test, Son test sonuçları

Gruplar	Değişkenler		n	x	ss	t	p	
Deney	Boy	Ön Test	34	139,6	7,8	1,432	0,157	
		Son Test	34	139,8	7,7			
	Kilo	Ön Test	34	36,5	8,8	0,720	0,474	
		Son Test	34	36,6	9,1			
	Flamingo Denge Testi	Ön Test	34	9,2	4,5	-1,083	0,283	
		Son Test	34	9,1	4,4			
	V-Otur Testi	Uzan	Ön Test	34	9,3	4,7	-1,390	0,169
			Son Test	34	9,1	4,8		
	Yatay Sıçrama		Ön Test	34	148,4	19,0	0,026	0,980
			Son Test	34	148,7	19,2		
Dikey Sıçrama Testi		Ön Test	34	18,8	6,3	-1,186	0,240	
		Son Test	34	19,6	8,0			
Kontrol	Boy	Ön Test	34	137,0	7,3	0,720	0,474	
		Son Test	34	138,5	7,4			
	Kilo		Ön Test	34	35,0	8,7	0,729	0,469
			Son Test	34	35,1	8,6		
	Flamingo Denge Testi		Ön Test	34	10,4	4,5	-0,508	0,614
			Son Test	34	10,0	9,5		
	V-Otur Testi	Uzan	Ön Test	34	11,1	5,9	-2,551	0,013
			Son Test	34	12,4	5,8		
			Ön Test	34	148,3	27,4	-0,732	0,464
			Son Test	34	148,3	27,4		

Yatay Sıçrama	Son Test	34	152,9	27,2		
Dikey Sıçrama Testi	Ön Test	34	20,5	5,3	-1,743	0,087
	Son Test	34	22,6	5,5		

Boy ve Kilo Ölçümleri: Boy ölçümleri için ön test ($139,6 \pm 7,8$ cm) ve son test ($139,8 \pm 7,7$ cm) sonuçları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = -0,732$, $p = 0,464$). Aynı şekilde, kilo ölçümleri için de ön test ($36,5 \pm 8,8$ kg) ve son test ($36,6 \pm 9,1$ kg) arasında anlamlı bir fark yoktur ($t = -1,743$, $p = 0,087$). Bu sonuçlar, boy ve kilo ölçümlerinde belirgin bir değişiklik olmadığını göstermektedir.

Filamingo Denge Testi: Filamingo Denge Testi sonuçları, ön testte $9,2 \pm 4,5$ ve son testte $9,1 \pm 4,4$ olarak bulunmuştur, aradaki fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t = 0,720$, $p = 0,474$). Bu, denge yeteneklerinde önemli bir değişiklik olmadığını gösterir.

V-Otur Uzan Testi: Esneklik değerlendirmesi için kullanılan V-Otur Uzan Testi sonuçları, ön testte $18,8 \pm 6,3$ cm ve son testte $19,6 \pm 8,0$ cm olarak kaydedilmiştir. Bu farkın anlamlı olmadığı görülmektedir ($t = -0,508$, $p = 0,614$), yani esneklik seviyelerinde önemli bir değişiklik gözlenmemiştir.

Yatay Sıçrama Testi: Yatay sıçrama testinde ön test ($137,0 \pm 7,3$ cm) ve son test ($138,5 \pm 7,4$ cm) sonuçları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = -1,743$, $p = 0,087$). Bu sonuç, katılımcıların yatay sıçrama yeteneklerinde belirgin bir değişiklik olmadığını göstermektedir.

Dikey Sıçrama Testi: Dikey sıçrama testi sonuçları ise önemli bir farklılık göstermektedir. Ön testte $20,5 \pm 5,3$ cm olan dikey sıçrama ortalaması, son testte $22,6 \pm 5,5$ cm'ye yükselmiştir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t = -2,551$, $p = 0,013$). Bu sonuç, dikey sıçrama yeteneklerinde anlamlı bir iyileşme olduğunu ve bu alanın yapılan müdahalelerden olumlu etkilendiğini göstermektedir.

Bu sonuçlar, bazı fiziksel ölçümler ve testlerde küçük değişiklikler gözlemlenmiş olsa da bunların çoğunun istatistiksel olarak anlamlı olmadığını ortaya koymaktadır. Ancak, dikey sıçrama testi gibi bazı spesifik testlerde anlamlı iyileşmeler görülmüştür, bu da belirli alanlarda yapılan müdahalelerin etkili olabileceğini göstermektedir. Bu bulgular, gelecekteki araştırmalar ve uygulamalar için önemli ipuçları sunmaktadır.

TARTIŞMA

Bu çalışmada, e-öğrenme ve yüz yüze eğitim modeli ile uygulanan halk oyunları çalışmalarının ilköğretim öğrencilerinde motor performans üzerindeki etkileri incelenmiştir. Elde edilen bulgular, bazı fiziksel ölçümler ve testlerde küçük değişiklikler gözlemlenmiş olsa da, çoğunun istatistiksel olarak anlamlı olmadığını ortaya koymaktadır. Ancak, dikey sıçrama testi gibi bazı spesifik testlerde anlamlı iyileşmeler görülmüştür. Bu durum, belirli alanlarda yapılan müdahalelerin etkili olabileceğini göstermektedir.

Çalışmanın en dikkat çekici bulgusu, dikey sıçrama testinde gözlenen anlamlı iyileşmedir. Ön testte $20,5 \pm 5,3$ cm olan dikey sıçrama ortalaması, son testte $22,6 \pm 5,5$ cm'ye yükselmiştir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t = -2,551$, $p = 0,013$). Bu sonuç, dikey sıçrama yeteneklerinde anlamlı bir iyileşme olduğunu ve bu alanın yapılan müdahalelerden olumlu etkilendiğini göstermektedir. Literatürde, fiziksel aktivite ve motor becerilerin geliştirilmesi üzerine yapılan çalışmalarda benzer sonuçlar rapor edilmiştir (Bompa, 2003; Dündar, 2003; Gallahue et al., 2012). Bu durum, çocukların fiziksel aktiviteler yoluyla motor becerilerinin geliştirilmesine yönelik müdahalelerin etkili olduğunu göstermektedir.

Bununla birlikte, çalışmada boy, kilo, denge ve esneklik ölçümlerinde anlamlı farklar bulunmamıştır. Ön test ve son test sonuçları arasındaki farkların istatistiksel olarak anlamlı olmaması, bu alanlarda yapılan müdahalelerin yeterince etkili olmadığını veya daha uzun süreli ve yoğun müdahalelerin gerekebileceğini göstermektedir. Literatürde de, fiziksel aktivite programlarının etkinliğinin değerlendirilmesinde süre ve yoğunluğun önemli

faktörler olduğu vurgulanmaktadır (Sevim, 2007; Karaküçük, 2001). Bu sonuçlar, özellikle çocukların motor becerilerini geliştirmeye yönelik programların tasarımında dikkate alınmalıdır.

E-öğrenme ve yüz yüze eğitim modellerinin karşılaştırılması, eğitimde kullanılan yöntemlerin öğrencilerin fiziksel gelişimlerine etkilerini anlamak açısından önemlidir. Bu çalışmada, e-öğrenme yöntemiyle yapılan halk oyunları eğitimlerinin yüz yüze eğitimle benzer sonuçlar verdiği gözlemlenmiştir. Ancak, literatürde e-öğrenme ve yüz yüze eğitim yöntemlerinin karşılaştırıldığı çalışmalar, her iki yöntemin de kendine özgü avantaj ve dezavantajlara sahip olduğunu göstermektedir (Yılmaz et al., 2019; Truong, 2016). Örneğin, e-öğrenme, esneklik ve zaman yönetimi açısından avantaj sağlarken, yüz yüze eğitim, doğrudan geri bildirim ve sosyal etkileşim açısından daha etkili olabilir (Agbo, 2015; Behera, 2012).

E-öğrenme yönteminin kullanımı, özellikle COVID-19 pandemisi sırasında önem kazanmış ve birçok eğitim kurumunda yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır (Altıparmak, Kurt, & Kapıdere, 2011). E-öğrenmenin avantajları arasında, zaman ve mekân bağımsızlığı, maliyet etkinliği ve geniş erişim imkânları bulunmaktadır (Davies, 2010; Griff & Matter, 2013). Ancak, e-öğrenmenin bazı sınırlılıkları da vardır. Örneğin, öğrencilerin kendi kendine motivasyon sağlaması ve disiplinli bir şekilde çalışması gerekmektedir (Karaoğlan Yılmaz, 2016). Ayrıca, teknolojiye erişim sorunları ve dijital okuryazarlık eksiklikleri de e-öğrenme süreçlerinde engel teşkil edebilir (Yurdugül & Demir, 2017).

Yüz yüze eğitim modeli ise, öğrencilerin doğrudan öğretmenle etkileşim kurabilmesi ve anında geri bildirim alabilmesi açısından avantajlıdır (Oral Demirel & Altun, 2017). Ayrıca, sosyal etkileşim ve grup dinamikleri, öğrenme sürecini destekleyici unsurlar olarak öne çıkmaktadır (Tuna & Öztürk, 2015). Yüz yüze eğitimin dezavantajları arasında ise, zaman ve mekân kısıtlamaları, daha yüksek maliyetler ve sınıf yönetimi zorlukları bulunmaktadır (Chan, 2019).

Bu çalışmada elde edilen bulgular, e-öğrenme ve yüz yüze eğitim modellerinin her ikisinin de ilköğretim öğrencilerinin motor becerilerini geliştirme potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Ancak, her iki yöntemin de kendine özgü avantajları ve sınırlılıkları göz önünde bulundurularak, eğitim programlarının tasarlanması gerekmektedir. Literatürde, hibrit eğitim modellerinin, her iki yöntemin avantajlarını birleştirerek daha etkili sonuçlar elde edilebileceği vurgulanmaktadır (Kirkwood, 2014; Yılmaz et al., 2019).

Özetle, bu çalışmanın sonuçları, ilköğretim öğrencilerinin motor performanslarını geliştirmek için e-öğrenme ve yüz yüze eğitim modellerinin her ikisinin de kullanılabilirliğini göstermektedir. Eğitim programlarının tasarımında, her iki yöntemin de avantajları ve sınırlılıkları dikkate alınmalı ve öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına uygun müdahaleler planlanmalıdır. Gelecekte yapılacak araştırmalar, farklı yaş grupları ve farklı eğitim düzeylerinde bu yöntemlerin etkinliğini daha detaylı bir şekilde incelemelidir.

Sınırlılıklar

Bu çalışmanın bazı sınırlamaları bulunmaktadır. İlk olarak, araştırmanın örneklem grubu Konya ilinde bir ilkokulun 4. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır ve sonuçlar sadece bu gruba genellenebilir. İkinci olarak, çalışmada kullanılan ölçüm araçlarının doğruluğu ve güvenilirliği, sonuçların geçerliliğini etkileyebilir. Üçüncü olarak, e-öğrenme ve yüz yüze eğitim modellerinin karşılaştırılması sırasında, öğrencilerin bireysel farklılıkları ve motivasyon düzeyleri göz önünde bulundurulmamıştır. Bu durum, sonuçların yorumlanmasında dikkat edilmesi gereken bir faktördür. Ayrıca, çalışma süresi sınırlı olup, daha uzun süreli müdahalelerin etkilerini değerlendirmek için daha kapsamlı araştırmalara ihtiyaç vardır.

Pratik Çıkarımlar

Bu çalışma, ilköğretim öğrencilerinin motor performanslarını geliştirmek için e-öğrenme ve yüz yüze eğitim modellerinin kullanılabilirliğini göstermektedir. Eğitim programlarının tasarlanmasında, her iki yöntemin de etkili bir şekilde

kullanılabileceđi göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca, dikey sıçrama gibi spesifik motor becerilerin geliştirilmesine yönelik müdahalelerin, öğrencilerin fiziksel gelişimlerine önemli katkılar sağlayabileceđi unutulmamalıdır. Eğitimciler, öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına uygun olarak e-öğrenme ve yüz yüze eğitim yöntemlerini birleştiren hibrit modeller geliştirebilirler. Bu şekilde, her iki yöntemin de avantajlarından faydalanarak daha etkili eğitim programları oluşturulabilir.

SONUÇ

Sonuç olarak, bu çalışma, e-öğrenme ve yüz yüze eğitim modeli ile uygulanan halk oyunları çalışmalarının ilköğretim öğrencilerinde motor performans üzerindeki etkilerini incelemiştir. Elde edilen bulgular, bazı motor becerilerde anlamlı iyileşmeler olduğunu göstermiştir. Ancak, boy, kilo, denge ve esneklik ölçümlerinde anlamlı farklar bulunmamıştır. Bu sonuçlar, fiziksel aktivite programlarının etkinliğini değerlendirmek için daha uzun süreli ve yoğun müdahalelerin gerekebileceđini göstermektedir. Bu çalışma, gelecekte yapılacak araştırmalar için önemli ipuçları sunmakta ve eğitim programlarının tasarlanmasında rehberlik edebilecek bilgiler sağlamaktadır.

KAYNAKÇA

- Acıpayamlı, O. (1978). Yabancı Memleketlerde Ve Bizde Folklor Anlayışı. *Türk Folklor Araştırmaları* 3, (1), 865-869.
- Agbo, I. S. (2015). Factors Influencing The Use Of Information And Communication Technology (ICT) İn Teaching And Learning Computer Studies İn Ohaukwu Local Government Area Of Ebonyi State-Nigeria. *Journal Of Education And Practice*, 6(7), 71-86.
- Akalın, İ. İ. (2020). Rekreasyon Faaliyeti Olarak Alışveriş. *Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*.
- Allam, C. (2006). Using Filmmaking To Teach Students About Shakespeare, Urban Regeneration And Other Stuff. *DIVERSE Conference. Glasgow*. .
- Allen, I. E. (2014). Grade Change: Tracking Online Education İn The United States . USA. *Babson Survey Research Group And Quahog Research Group, LLC*.
- Altıparmak, M., Kurt, İ. D., & Kapıdere, M. (2011). E- Öğrenme Ve Uzaktan Eğitimde Açık Kaynak Kodlu Öğrenme Yönetim Sistemleri. *11 - XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri* (S. 321-322). Malatya: İnönü Üniversitesi.
- Altıparmak, M., Kurt, İ. D., & Kapıdere, M. (2011). E-Öğrenme Ve Uzaktan Eğitimde Açık Kaynak Kodlu Öğrenme Yönetim Sistemleri. *Akademik Bilişim '11 - XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri* (S. 320). Malatya: İnönü Üniversitesi.
- And, M. (1964). *Türk Köylü Dansları*. İstanbul: İzlem Yayınları.
- And, M. (2002). *Oyun Ve Bügü, Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Andrew, J. D. (2000). *Sinema Kuramları*. İstanbul: İzdüşüm Yayınları, Birinci Basım.
- Argan, M. (2007). *Eğlence Pazarlaması*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Argan, M. (2013). *Rekreasyon Yönetimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Web-Ofset Tesisleri.
- Aristoteles. (2005). *Fizik*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Birinci Basım.
- Aristoteles, Augustinus, S., & Heidegger, M. (1996). *Zaman Kavramı*. İstanbul: İmge Yayınları, Birinci Basım.
- Atasoy, M., Altun, M., & Yalçınkaya, A. (2018). Halk Oyunlarının İlkokul Birinci Sınıf (7 Yaş) Öğrencilerinin Görsel Motor Algı Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Turkish Studies*, 119-126.

- Atay, M. (2009). *Erken Çocukluk Döneminde Gelişim 1*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Aydın, A. (2015). 7-11 Yaş Grubu Çocuklarda Halk Oyunları Eğitiminin Depresyon Düzeylerine Etkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi Ve Spor Anabilim Dalı*, 45.
- Aydın, T. (2002). *Proprioception Of The Ankle: A Comparison Between Female Teenaged Gymnasts And Controls*. 23(2):123-9: Foot Ankle Int.
- Aytaç, T. (2003). "Geleceğin Öğrenme Biçimi: E-Öğrenme". *Bilim Ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi*, Sayı, 35.
- Balcı, Ş. S., & Tamer, K. (2005). 5.Sınıf İlköğretim Öğrencilerine Yönelik Fiziksel Uygunluk Test Bataryası. *Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20:329-349.34.
- Ballreich, R. (1970). *Grundlagen Sportmotorischer Test*. Limbert Verlag, Frankfurt, 4, Sh . 15-25.
- Başarangil, İ. (2014). *Rekreasyon Ve Animasyon Yönetimi Ders Notu. Personel.Klu.Edu.Tr*, 1-130.
- Baykurt. (1991). Türk Halk Oyunlarının Öğretilip Yaygınlaştırılması Üzerine Notlar. *Türk Halk Oyunlarının Öğretiminde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri* (S. 157, 63-69). Ankara: Kültür Bakanlığı, Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yayınları.
- Behera. (2012). An Investigation Into The Attitude Of College Teachers Towards E-Learning In Purulia District Of West Bengal, India. *Turkish Online Journal Of Distance Education*, 152-160.
- Bilgin, K. E. (2020). Halk Oyunu Oynayan Üniversite Öğrencilerinin İletişim Becerileri Ve Sosyal Bütünleşme Düzeyleri Arasındaki İlişki. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı*, 4-14.
- Bişgin, Ş. (2001). Halk Oyunlarının Üniversite Öğrencileri Üzerine Psiko-Sosyal Etkileri. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, 2.
- Bompa, T. (2003). *Antrenman Kuramı Ve Yöntemi*. Ankara: Bağırman Yayınevi.
- Buch, S. V. (2014). Video- Or Text-Based E-Learning When Teaching Clinical Procedures? A Randomized Controlled Trial. *Advances In Medical Education And Practice*, 5, 257-262. .
- Büyüköztürk, Ş., & Ark., &. (2018). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri (24. Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Can, B. (2008). Bayan Voleybolcularda Denge Antrenmanlarının Yorgunluk Ortamında Propriyosepsion Duyusuna Etkisi. . *Gazi Üniversitesi Doktora Tezi*.

- Can, H. C., Özdemir, H., & Işım, A. T. (2020). E-Öğrenme Beden Eğitimi Öğretmen Adayları İçin Ne İfade Ediyor: Karma Yöntem Araştırması. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1374-1386.
- Ceylan, G., Yoncalık, O., & Yoncalık, M. T. (2018). Halk Dansları Temel Figür Öğretiminde Aynaların Öğrenme Ve Performansa Etkisi. *Spormetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 96-114.
- Chan, C. C. (2019). Gamebased E-Learning For Urban Tourism Education Through An Online Scenario Game. *International Research In Geographical And Environmental Education*, DOI: 10.1080/10382046.2019.1698834.
- Çakmakçı, E., & Ark. (2018). İlkokul Çağı Çocuklarında 12 Haftalık Halk Dansları Çalışmasının Farklı Yerel Alan Çalışmalarının Bazı Fiziksel Uygunluk Parametrelerine Etkisi. *Türk Spor Ve Egzersiz Dergisi*, 81-84.
- Çimen, E., & Pepe, O. (2022). Halk Oyunlarında Psikomotor Gelişim. Ö. Koç İçinde, *Sportif Yönleriyle Türk Halk Oyunları* (S. 77). İstanbul: Efe Akademi.
- Çoknaz, H. (2020). *Psiko-Motor Gelişim Doğum Öncesinden Ölüme Kadar*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Danielson, M. M. (2004). A Theory Of Continuous Socialization For Organizational Renewal. *Human Resource Development Review*, 3(4); 354-384 <https://doi.org/10.1177/1534484304271528>.
- Davies. (2010). Effective Assessment İn A Digital Age A Guide To Technology-Enhanced Assessment And Feedback (JISC E-Learning Programme)United Kingdom:Higher Education Funding Council For England (HEFCE). *Joint Information Systems Committee (JISC) E-Learning Programme*.
- Değerli, F. (1988). Türk Halk Oyunlarının Sahnelenme Problemleri Ve Çözüm Yolları. *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri* (S. 111-115). Ankara: Kültür Ve Turizm Bakanlığı MİFAD Yayınları.
- Demirel, Ö., & Ark., B. Y. (2019). *Eğitimde Yeni Yönelimler*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Doğan, İ. (2008). Üniversite Öğrencilerinin Rekreatif Bir Faaliyet Olarak Halk Oyunlarına Katılım Nedenleri. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, 1.
- Donkor, F. (2010). The Comparative Instructional Effectiveness Of Print-Based Instructional Materials For Teaching Practical Skills At A Distance. *International Review Of Research*, 11(1), 96-115. .
- Donkor, F. (2011). Assessment Of Learner Acceptance And Satisfaction With Video-Based Instructional Materials For Teaching Practical Skills At A Distance.

International Review Of Research In Open And Distance Learning , 12(5), 74-92.

- Duman, G. (2017). *Okul Öncesi Dönemde Beden Eğitimi*. Ankara: Hedef CS Basın Yayın.
- Duran, N., Önal, A., & Kurtuluş, C. (2004). *E-Öğrenme Ve Kurumsal Eğitimde Yeni Yaklaşım Öğrenim Yönetim Sistemleri*.
- Eğilmez, M. (2006). *Gelenekten Geleceğe Halk Oyunları*. Ankara: Ütopya Yayınevi, 1. Baskı.
- Elbasan, A. (2007). Halk Oyunları Öğretiminde Antrenman Programı Geliştirme. *Yüksek Lisans Tezi*, 22.
- Erdem, Ş., & Pular, A. (1994). Doğu Karadeniz Bölgesinde Oynanan Horon Türü Oyunlar Üzerine Bir Araştırma. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 10(1), 224.
- Erkmen, N. (2016). Sporcularının Denge Performanslarının Karşılaştırılması. *Gazi Üniversitesi Doktora Tezi*.
- Eroğlu, T. (1994). *İnsan Ve Oyun, Halk Oyunları Dizisi 1*. Kayseri: Milli Folklor Yayınları, 3. Basım.
- Eroğlu, T. (1995). *Doğu Ve Güneydoğu Anadolu'da Halayların İncelenmesi*. Ankara: Kılıçarslan Matbaacılık.
- Fetz, F. K. (1965). Sportmotorischer Tests. *Verlag Bartel Und Wernitz K.G., Berlin-Munich*,, 38,42,47, .
- Folklor Gen.Tr.* (2008). Folklor Gen. Tr: <https://www.folklor.gen.tr/#> Adresinden Alındı
- Galbraith, J. D. (2004). Active Viewing: And Oxymoron In Video-Based Instruction? *Society For Applied Learning Technologies Conference*. Arlington, VA.
- Giannakos, M. (2013). Exploring The Video-Based Learning Research: A Review Of The Literature . *British Journal Of Educational Technology*, 44(6), 191–195.
- Gizgir, Z. (2017). *Motor Gelişim. Aysel Köksal Akyol (Ed.). Erken Çocukluk Döneminde*. Ankara: Anı Yayıncılık. S.198-238.
- Gladwell, M. (2005). *Blink: The Power Of Thinking Without Thinking*.
- Goodway, J. D., J. C., & Gallahue, D. L. (2020). *Motor Gelişimi Anlamak*. D. S. Özer Ve A. Aktop (Çev.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık. (İlk Baskı. 2012).
- Gredler, M. (2017). Öğrenme Ve Öğretme Kuramdan Uygulamaya (Çev. Ed. Polat, Ö.). *Ankara: Nobel*.

- Griff, E. R., & Matter, S. F. (2013). Evaluation Of An Adaptive Online Learning System. *British Journal Of Educational Technology*, 44(1),170-176 DOI:10.1111/J.1467-8535.2012.01300.X.
- Gülbahar, Y., & Alper, A. (2014). Elektronik Ortamlar İçin E-Öğrenme Stilleri Ölçeğinin Geliştirilmesi. *Eğitim Ve Bilim* , 435.
- Gümüşdağ, H., & Ark. (2013). Muğla Vali Hüseyin Aksoy Çocuk Yuvasında Barınan Çocuklara Rekreatif Etkinlik Olarak Uygulanan Halk Oyunları Çalışmasının Bazı Fiziksel Gelişimleri Üzerine Etkisi. *ACED Uluslararası Hakemli Aile Çocuk Ve Eğitim Dergisi*, 43-54.
- Haksever, B., Düzgün, İ., Yüce, D., & Baltacı, G. (2017). Sağlıklı Bireylere Standart Denge Eğitiminin Dinamik, Statik Denge Ve Fonksiyonellik Üzerine Etkileri. *Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 40-49.
- Hazar, F., & Taşmektepligil, Y. (2008). Puberte Öncesi Dönemde Denge Ve Esnekliğin Çeviklik Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. *SPORMETRE Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, VI (1) 9-12.
- Henry, P. (2001). E-Learning Technology, Content & Services. *Education & Training*, 245-255.
- Hollands, F. M. (2014). Moocs:Expectations And Reality. USA:. *Center For Benefit-Cost Studies Of Education Teachers College, Columbia University*. .
- Horner, S., & Swarbrooke, J. (2005). *Lesiure Marketing A Global Perspective*. London: Elsevier Butterworth-Heinemann: MA.
- Hui, S., & Yuen, P. (2000). Validity Of The Modified Back-Saver Sit-And-Reach Test: A Comparison With Other Protocols. *Med Sci Sports Exerc*, 32(9):1655-9 Doi: 10.1097/00005768-200009000-00021.
- İnalcaç, O. (2016). 8 Haftalık Türk Halk Oyunları Eğitiminin Üniversite Öğrencilerinin El-Kol Ayak Koordinasyonuna Etkisinin İncelenmesi. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, 1.
- İslamoğlu, A. H. (2019). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Kaeppler, A. (2003). Halk Biliminde Kuram Ve Yaklaşımlarda Dans. *Milli Folklor Dergisi*, 5 (2): 382-385.
- Karaküçük, S. (2001). *Rekreasyon Boş Zamanları Değerlendirme*. Ankara: Gazi Kitabevi 4. Baskı S.136, 137.
- Karaküçük, S. (2005). *Rekreasyon Boş Zamanları Değerlendirme*. Ankara: Gazi Kitabevi S;54.

- Karaođlan Yılmaz, F. G. (2016). Examining Self Directed Learning With Technology Based On Different Learning Approaches. *Paper Presented At The International Academic Conference On Teaching, Learning And E-Learning, Budapest, Hungary.*
- Kay, H. C. (2008). 12 Haftalık Düzenli Halk Oyunları Çalışmalarının Üniversiteli Öğrencilerin Bazı Fiziksel Ve Fizyolojik Parametrelerine Etkisinin İncelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, 10.
- Kayri, M., & Göktaş, İ. (2005). E-Öğrenme Ve Türkiye Açısından Sorunlar, Çözüm Önerileri. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Elektronik Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt:II, Sayı:II.
- Kearney, M. &. (2001). Constructivism As A Referent İn The Design And Development Of A Computer Program Using Interactive Digital Video To Enhance Learning İn Physics . *Australian Journal Of Educational Technology*,, 17(1), 64-79. .
- Kirdiş, E. (2010). Halk Oyunları Çalışmalarının Denge Performansına Etkisi. *Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.*
- Kirkwood, A. &. (2014). Technology-Enhanced Learning And Teaching İn Higher Education: What İs ‘Enhanced’ And How Do We Know? A Critical Literature Review. *Learning, Media And Technology*, 6-36.
- Koç, Ö. (2022). *Sportif Yönleriyle Türk Halk Oyunları*. İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Koçdar, S. &. (2015). Türkiye’deki Açık Ve Uzaktan Öğrenme Programlarının Bir Analizi Eğilimler Ve Öneriler. *1st International Congress On Distance Education And Educational Technology-ICDET* .
- Korkmaz, Ö., & Ark. (2015). Öğrencilerin E-Öğrenmeye Hazır Bulunuşluk Ve Memnuniyet Düzeylerinin Akademik Başarıya Etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 219-241.
- Köktaş, Ş. K. (2010). *Rekreasyon Boş Zamanı Değerlendirme*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kurnaz, F. B., & Ergün, E. (2019). E-Öğrenme Ortamlarında Öğrenme Stilleri Ve Akademik Başarı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 532-549.
- Kuru, E. (2003). Farklı Statüdeki Beden Eğitimi Bölümü Öğrencilerinin Kişilik Özellikleri . *G.Ü.Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 175-191.
- Marchionini, G. (2003). Video And Learning Redux New Capabilities For Practical Use. *Educational Technology*, 43(2), 36-41.
- Mayer, R. &. (1990). When İs An İllustration Worth Ten Thousand Words? *Journal Of Educational Psychology*, 82(6), 715-726.

- McClean, D., & Hurd, A. (2012). *Recreation And Leisure In Modern Society*. (Ninth Ed.) Jones and Bartlett Learning.
- Mertoğlu, E. (2002). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 5-6 Yaş Grubundaki Çocukların Ritim Algılamalarının İncelenmesi. *Türk Halk Müziği Programı. Sanatta Yeterlilik Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Temel Bilimler Ana Bilim Dalı*.
- Mete, F. (2020). Türkçe Öğretiminde Görsel Kültür Ürünleri: Halk Oyunlarının Yeri. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 736-749.
- Mıhlандız, N., & Şahin, M. (2015). Burdur Yöresi Halk Oyunlarının İncelenmesi. *Uluslararası Bilim Kültür Ve Spor Dergisi*, 666-677.
- Mohamed Souhaïel Chelly, S. H. (2014). Effects Of 8-Week In-Season Plyometric Training On Upper And Lower Limb Performance Of Elite Adolescent Handball Players. *J Strength Cond Res*, 28(5):1401-10.
- Mosston, M., & Tüzemen, Ç. E. (2004). *Beden Eğitimi Öğretimi*. Ankara: Bağırğan Yayınevi.
- Müdürlüğü, İ. İ. (2024). *T.C Kültür Ve Turizm Bakanlığı*. T.C Kültür Ve Turizm Bakanlığı Web Sitesi: <https://izmir.ktb.gov.tr/TR-91580/Zeybek-Halk-Oyunlari.Html> Adresinden Alındı
- Nashner, L. M., Black, F. O., & 3rd, C. W. (1982). Adaptation To Altered Support And Visual Conditions During Stance: Patients With Vestibular Deficits. *The Journal Of Neuroscience*, 2(5):536-44 DOI: 10.1523/JNEUROSCI.02-05-00536.1982.
- Nikolaos Tsigilis, H. D. (2002). Test-Retest Reliability Of The Eurofit Test Battery Administered To University Students. *Percept Mot Skills*, 95(3 Pt 2):1295-300.
- Ocak, G. (2020). *Yöntem Ve Teknikler Öğretim İlke Ve Yöntemleri İçinde*. Ankara: Pegem Akademi.
- Odabaşı, F. (1997). Bilgisayar Destekli Dil Öğreniminin Geleneksel Sınıf Öğretimiyle Karşılaştırılması. *Eğitim Sempozyumu* (S. 341-347). İzmir: Bilsa Bilgisayar Yayınlar.
- Olpak, Y. Z., & Çakmak, E. K. (2009). E-Öğrenme Ortamları İçin Sosyal Bulunuşluk Ölçeğinin Uyarlama Çalışması. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, 142 - 160.
- Oral, B., Demirel, Ö., & Altun, E. (2017). Öğretim Teknolojileri Ve Materyal Tasarımı. B. Oral İçinde, *Uzaktan Eğitim* (S. 143-180). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Orhan, R., & Ayan, S. (2018). Psiko-Motor Ve Gelişim Kuramları Açısından Spor Pedagojisi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 523-540.

- Ozan, Ö. (2015). E-Öğrenme İçin Eğitsel Video Geliştirme. *Açıköğretim Uygulamaları Ve Araştırmaları Dergisi*, 4, 59-80.
- Öngel, H. B., Hacibekiroğlu, E., & Sönmez, Y. (1996.). Türk Halk Oyunları Yöre Oyunları Öğreticisi Yetiştirme Kursları, Halk Oyunları Öğretim Yöntemleri Ders Notları. *Miil Eğitim Bakanlığı Çıracılık Ve Yaygın Eğitim Genel Müdürlüğü Kurslar Şubesi*.
- Örnek, S. V. (1971). *Etnoloji Sözlüğü*. Ankara: DTCF Yayınları.
- Örnek, S. V. (2000). *Türk Halkbilimi*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları 2. Baskı .
- Özdiñçer, F. (1998). Türk Halk Oyunlarının Geleceğe Aktarılmasında Öğretimin Önemi Ve Dört Aşamalı Öğretim Süreci. *Ege Üniversitesi, Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı, Türk Halk Oyunları Bölümü Halk Bilim Dergisi*, 120.
- Özer, D. S., & Özer, K. (2021). *Çocuklarda Motor Gelişim*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Özer, K. (2001). *ANTROPOMETRİ Sporda Morfolojik Planlama*. İstanbul: Kazancı Matbaacılık.
- Pegaso Online Universty*. (2020, Ekim 1). Pegaso Online Universty Web Sitesi: <https://www.pegasotr.com/blog/e-ogrenme-nedir-ve-calisma-yonteminizi-nasil-gelistirir/> Adresinden Alındı
- Regional, A. I. (2013). International Elearning Market Research. *The 2013-2018 Worldwide Self-Paced Elearning Market. USA: Ambient Insight Regional*.
- Rodrigo Ramírez-Campillo, F. G.-O. (2015). Effect Of Vertical, Horizontal, And Combined Plyometric Training On Explosive, Balance, And Endurance Performance Of Young Soccer Players. *J Strength Cond Res*, 29(7):1784-95.
- Saraç, M., & Çiftçioğlu, B. A. (2010). Örgütlerde E Öğrenme Açılımı . *Uludağ Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 33-34.
- Sarıtaş E, S. S. (2019). *Öğretim Yöntemleri* . Ankara: Pegem Yayıncılık (S.218-243).
- Sawahel, W. (2013). Africa İs Most Dynamic E-Learning Market On The Planet. *University World News*.
- Sel, R. (1990). *Her Yaşa Göre Oyunlar Rontlar Halk Dansları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları S.779.
- Serin, E., & Taşkın, H. (2016). Anaerobik Dayanıklılık İle Dikey Sıçrama Arasındaki İlişki. *Spor Ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 7(1) 37-43 DOI: 10.17155/Spd.86990.
- Sevil, T. (2012). *“Boş Zaman Ve Rekreasyon Yönetimi”*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını S.215.

- Souhail Hermassi, M. S. (2011). Effects Of 8-Week In-Season Upper And Lower Limb Heavy Resistance Training On The Peak Power, Throwing Velocity, And Sprint Performance Of Elite Male Handball Players. *J Strength Cond Res*, 25(9); 2424-2433.
- Şenel, S. (1982). Milli Kültürde Folklorun Yeri. *Sanata Çağrı 1*, 15-16.
- Şiraz, M. (2008). Türk Halk Oyunlarıyla İlgilenen Bireylerin Halk Oyunlarına Yöneliş Sebepleri (Konya İli Örneği). *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.*
- Tan Ç, G. M. (2021). *Beden Eğitimi Ve Sporda Kullanılan Öğretim Yöntemleri*. İstanbul: Güven Plus Grup Danışmanlık A.Ş Yayınları.
- Tan, N. (1988). *Folklor (Halk Bilimi) Genel Bilgiler*. İstanbul: Halk Bilim.
- Tanyeri, L. (2017). Genç Erkek Snowboardcularda Stabil Ve Stabil Olmayan Zeminlerdeki Koordinasyon Uygulamaları Ve Farklı Öğrenme Yöntemlerinin Denge, Esneklik, Çeviklik Ve Beceri Üzerine Etkisi. *Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi Ve Spor Anabilim Dalı Yayınlanmış Doktora Tezi İstanbul: Marmara Üniversitesi,.*
- Tekelioğlu, A. (1999). Physical Fitness Of Girls And Boys Aged 11-13 Years Attending To Government School And Private School. *Gazi Üniversitesi Institue Of Medical Sciences Ankara.*
- Terzioğlu, A. (1986). Türk Oyunlarında Figürlerin Sembolik Anlamı Ve Eğitimdeki Rolü. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2-3.*
- Tohumat, M., & Arabacı, R. (2017). Halk Oyunları Çalışmalarının Çocukların Fiziksel Uygunluklarına Etkisi. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16-27.
- Toplu, M., & Gökçearslan, Ş. (2012). E-Öğrenmenin Gelişimi Ve İnternetin Eğitim Sürecine Yansımaları: Gazi Üniversitesi Örneği. *Türk Kütüphaneciliği*, 501-535.
- Torkildsen, G. (2010). *Leisure And Recreation Management*. London And New York: Routledge Taylor & Francis.
- Truong, H. M. (2016). Integrating Learning Styles And Adaptive E-Learning System: Current Developments, Problems And Opportunities. *Computers In Human Behavior*, 1185-1193.
- Tuna, G., & Öztürk, A. (2015). Zeki Ve Uyarlanabilir E-Öğrenme Ortamları. *International Distance Education Conference*, 465.

- Uskan, S. B. (2020). Halk Oyunları Sporcularının Fiziksel Benlik Algısı Ve Kaygı Düzeylerinin İncelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi Ve Spor Anabilimdalı*, 5.
- Ünal, Ş., & Anlıatamer, F. (2004). *Halk Oyunları Teoriği Ve Pratiği*. İstanbul: Beyaz Yayınları.
- Ünsal, H. (2002). Web Destekli Eğitim, Elektronik Öğrenme Ve Web Destekli Öğretim Programlarındaki Çeşitli Ders Modelleri. *XI. Eğitim Bilimleri Kongre'si*, (S. 6). Ankara.
- Ünveren, A. (2006). Düzenli Halk Oyunları Çalışmalarının Bazı Fiziksel Ve Fizyolojik Parametrelere Etkisi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 28-35.
- Wetzel, C. D. (1984). *Instructional Effectiveness Of Video Media*. NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Willmot, P. B. (2012). Using Digital Video Reporting To Inspire And Engage Students. London: *Royal Academy Of Engineering*. .
- Wilmore, J. H., & Costill, D. L. (2004). *Physiology Of Sport And Exercise (3rd Ed.)*. Third Edition, Human Kinetics, 35-36.
- Yelboğa, S. (1991). Halk Oyunları Çalıştırıcılarında Öğretmenlik Formasyonunun Gerekliliği. *Türk Halk Oyunlarının Öğretiminde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri* (S. 157, 159-162). Ankara: Kültür Bakanlığı HAKAD Yayınları.
- Yılmaz, M. (2014). 8 Haftalık Kuvvet Antrenmanının 13-16 Yaş Arası Çocuklarda Bazı Fiziksel Uygunluk Parametrelerine Etkisinin İncelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*.
- Yılmaz, R., Sezer, B., & Yurdugül, H. (2019). Üniversite Öğrencilerinin E-Öğrenmeye Hazır Bulunuşluklarının İncelenmesi: Bartın Üniversitesi Örneği. *Ege Eğitim Dergisi*, 20(1), 181.
- Yurdakul, B., & Demirel, Ö. (2019). Eğitimde Yeni Yönelimler. B. Yurdakul İçinde, *Uzaktan Eğitim* (S. 271-288). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Yurdugül, H., & Demir, Ö. (2017). Öğretmen Yetiştiren Lisans Programlarındaki Öğretmen Adaylarının E-Öğrenmeye Hazır Bulunuşluklarının İncelenmesi: Hacettepe Üniversitesi Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 896-915.
- Yurdugül, H., & Sırakaya, D. A. (2013). Çevrimiçi Öğrenmeye Hazır Bulunuşluk Ölçeği: Geçerlilik Ve Güvenilirlik Çalışması. *Eğitim Ve Bilim*, 38(169), 391-406.

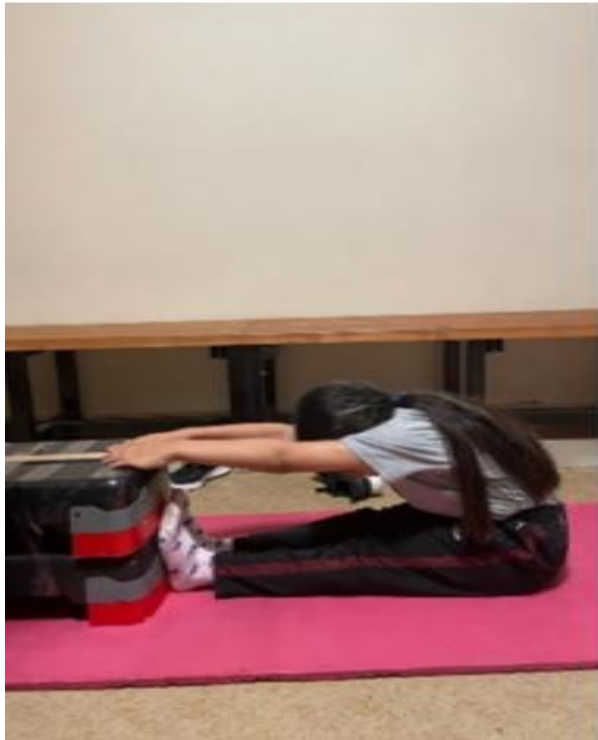
Zorba, E. (2005). *Vücut Yapısı Ölçüm Yöntemleri Ve Şişmanlıkla Başa Çıkma*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

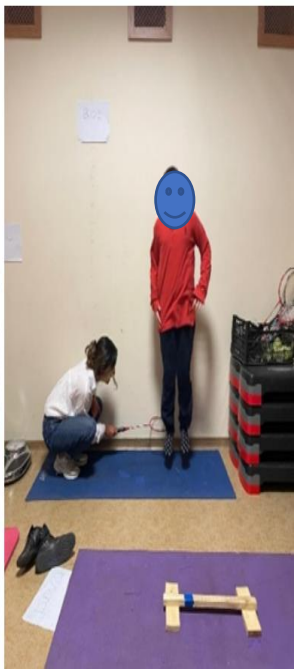
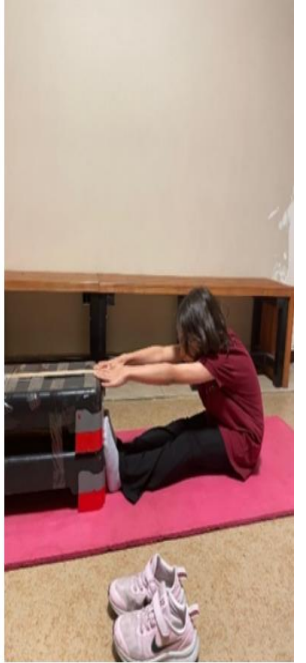
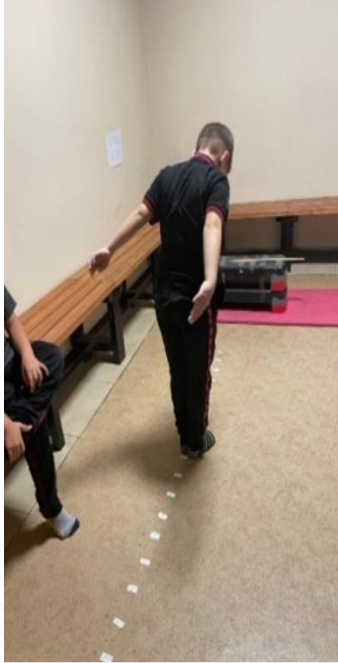
Zorba, E. (2008). *Türkiye’de Rekreasyona Bakış Açısı Ve Gelişimi*. Ankara: Gazi Haber.

EKLER

EK (1)











EK (2)

Sayın Veli;

Çocuğunuzu katılacağı bu çalışma, "E öğrenme ve Yüz yüze Eğitim Modeli İle Uygulanan Halk Oyunları Çalışmalarının İlköğretim Öğrencilerinde Motor Performans Üzerine Etkilerini İnceleme." Adıyla, 02-03 Ekim 2023 ve 29-30 Kasım 2023 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: E öğrenme ve Yüz yüze Eğitim Modeli İle Uygulanan Halk Oyunları Çalışmalarının İlköğretim Öğrencilerinde Motor Performans Üzerine Etkilerini İncelemek hedeflenmiştir.

Araştırma Uygulaması: Anket / Görüşme / Gözlem şeklindedir.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağımı söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı :Ennur İŞİK
İletişim bilgileri : 05393483956

*Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi
.....'in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum.
(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).*

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

İsim-Soyisim İmza:

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :