



T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**TAKTİKSEL OYUN MODELİ İLE FUTBOL ÖĞRETİMİNİN ORTAOKUL  
ÖĞRENCİLERİNİN YAŞAM BECERİLERİNE VE HAYAL ETME  
DÜZEYLERİNE ETKİSİ**

Eray ÖZÇELİKÇİ  
ORCID: 0000-0003-4170-3282

Danışman  
Prof. Dr. Özer YILDIZ  
ORCID: 0000-0002-2470-5457

Konya - 2023

## TEŐEKKÜR

Yüksek lisans tezimin her aşamasında desteęini esirgemeyen deęerli tez danıőmanım Prof. Dr. Özer YILDIZ'a, araőtırmada bana her daim destek olan üniversite arkadaşım aynı zamanda Orta Doęu Teknik Üniversitesi'nde doktora eęitimine devam etmekte olan Hakan TAŐ'a ve yüksek lisans eęitimim boyunca yardım, bilgi ve tecrübeleri ile bana destek olan tüm deęerli hocalarıma teőekkür ederim.

Son olarak varlıkları ile sevinç ve őükran duyduęum büyükbabam Demir ÖZÇELİKÇİ ve babaannem Elmas ÖZÇELİKÇİ'ye, dualarını bizden esirgemeyen babam Ali Ekber ÖZÇELİKÇİ ve annem őehriban ÖZÇELİKÇİ'ye desteklerinden ve hayatıma kattıkları deęerlerden dolayı teőekkür ediyorum.

Eray ÖZÇELİKÇİ  
KONYA - 2023

## İÇİNDEKİLER

<b>TEŞEKKÜR</b> .....	<b>ii</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>iii</b>
<b>TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU</b> .....	<b>v</b>
<b>BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ</b> .....	<b>vi</b>
<b>SİMGELER VE KISALTMALAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1. Problem Durumu.....	3
1.2. Araştırmanın Amacı.....	3
1.3. Araştırmanın Önemi.....	4
1.4. Sayıtlar .....	4
1.5. Sınırlılıklar.....	5
1.6. Tanımlar .....	5
<b>2. ALAN YAZIN</b> .....	<b>7</b>
2.1. Futbol Oyunu .....	7
2.1.1. Futbol Oyununun Dünyadaki Tarihsel Gelişimi .....	7
2.1.2. Futbol Oyununun Türkiyedeki Tarihsel Gelişimi .....	9
2.2. Doğrudan Öğretim Modeli .....	10
2.3. Yapılandırmacı Yaklaşım .....	12
2.4. Taktiksel Oyun Modeli (TOM) .....	14
2.4.1. Taktiksel Oyun Modelinin Uyarlanmış Oyun Sıralaması .....	15
2.5. Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi .....	17
2.6. Sporda Hayal Etme .....	19
<b>3. YÖNTEM</b> .....	<b>21</b>
3.1. Araştırmanın Modeli .....	21
3.2. Katılımcılar .....	21
3.3. Veri Toplama Araçları .....	21
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu .....	21
3.3.2. Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği .....	22
3.3.3. Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği .....	22
3.4. Verilerin Toplanması.....	23
3.5. Verilerin Analizi .....	23
<b>4. BULGULAR</b> .....	<b>24</b>
<b>5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER</b> .....	<b>30</b>

5.1. Tartışma.....	30
5.2. Sonuç.....	38
5.3. Öneriler.....	38
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>40</b>
<b>EKLER .....</b>	<b>46</b>



## TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

*Taktiksel Oyun Modeli ile Futbol Öğretiminin Ortaokul Öğrencilerinin Yaşam Becerilerine ve Hayal Etme Düzeylerine Etkisi* başlıklı tez çalışmamın toplam **94** sayfalık kısmına ilişkin, 16/08/2023 tarihinde tez danışmanım tarafından **Turnitin** adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı **%18** olarak belirlenmiştir.

Uygulanan filtrelemeler:

1. Tez çalışması orijinallik raporu sayfası hariç
2. Bilimsel etik beyannamesi sayfası hariç
3. Önsöz hariç
4. İçindekiler hariç
5. Simgeler ve kısaltmalar hariç
6. Kaynaklar hariç
7. Alıntılar dahil
8. 7 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Necmettin Erbakan Üniversitesi Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve tez çalışmamın, bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranının (%30) altında olduğunu ve intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

17/08/2023

Eray ÖZÇELİKÇİ

Prof. Dr. Özer YILDIZ

## **BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ**

Bu tezin tamamının kendi çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar tüm aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez hazırlama kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını ve bu kaynakların kaynaklar listesine eklendiğini beyan ederim.

17/08/2023

Eray ÖZÇELİKÇİ

## SİMGELER VE KISALTMALAR

**N:** Veri sayısı

**X:** Aritmetik ortalama

**F:** Frekans

**t:** t deęeri

**Ort.:** Ortalama

**Min.:** Minimum

**Max.;** Maximum

**TOM:** Taktiksel Oyun Modeli

**DÖM:** Doğrudan Öğretim Modeli

**MEB:** Millî Eğitim Bakanlığı

**SPSS:** Sosyal Bilimler için İstatistik Paket Programı

## ÖZET

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü  
Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı  
Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dalı  
Yüksek Lisans Tezi

### TAKTİKSEL OYUN MODELİ İLE FUTBOL ÖĞRETİMİNİN ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN YAŞAM BECERİLERİNE VE HAYAL ETME DÜZEYLERİNE ETKİSİ

Eray ÖZÇELİKÇİ

Bu araştırmanın amacı, taktiksel oyun modeli ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine ve hayal etme düzeylerine etkisinin incelenmesidir. Araştırmada deneysel modellerden kontrol gruplu ön test-son test model kullanılmıştır. Araştırmaya 2021-2022 Eğitim Öğretim Yılında Konya ili Cihanbeyli ilçesi Merkez Atatürk Ortaokulu'nda altıncı sınıflarda öğrenim gören 40 öğrenci katılmıştır (Deney grubu 20 öğrenci, kontrol grubu 20 öğrenci). Deney grubuna taktiksel oyun modeli çerçevesinde hazırlanan futbol ders programları uygulanmıştır. Kontrol grubuna ise geleneksel yaklaşım çerçevesinde doğrudan öğretim modeli ile hazırlanan futbol ders programları 12 haftalık süre ile uygulanmıştır. Dersler haftalık 2 ders saati (40 dakika + 40 dakika) olmak üzere 80 dakika işlenmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen “Kişisel Bilgi Formu (KBF)”, Cronin ve Allen (2017) tarafından geliştirilen ve Açık ve Düz (2018) tarafından Türkçe'ye uyarlanan “Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği (SYBEÖ)” ve Hall, Munroe-Chandler, Fishburne ve Hall (2009) tarafından geliştirilen ve Kafkas (2011) tarafından Türkçe'ye uyarlanan “Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği (ÇİSHEÖ)” kullanılmıştır. Verilerin analizinde, Shapiro-Wilk analizi ile normallik sınaması yapılmış, tanımlayıcı istatistikler ve parametrik olmayan testlerden Mann-Whitney U Testi ile Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi kullanılmıştır. Veriler 0,05 anlamlılık düzeyinde analiz edilmiştir.

Araştırma bulgularına göre, sporun yaşam becerilerine etkisi değişkeni, deney ve kontrol gruplarının ön test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Grupların son test puan ortalamalarına bakıldığında ise deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır. Sporun hayal etme düzeylerine etkisi değişkenine bakıldığında, deney ve kontrol grubu puan ortalamaları ön test sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmezken, son test puan ortalamalarında ise deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir. Grup içi analiz sonuçlarına bakıldığında, doğrudan öğretim modeli ile futbol öğretiminin uygulandığı kontrol grubu öğrencileri ön test ve son test puan ortalamalarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Taktiksel oyun modeli ile futbol öğretiminin uygulandığı deney grubu öğrencileri ön test ve son test puan ortalamalarında ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Taktiksel Oyun Modeli, Doğrudan Öğretim, Futbol, Yaşam Becerisi, Hayal Etme

## ABSTRACT

Necmettin Erbakan University, Graduate School of Educational Sciences  
Department of Physical Education and Sports  
Physical Education and Sports Program  
Master Thesis

### THE IMPACT OF SOCCER INSTRUCTION ON THE LIFE SKILLS AND IMAGINATION LEVELS OF THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS WITH THE TACTICAL GAME MODEL

Eray ÖZÇELİKÇİ

The aim of this study is to examine the impact of teaching football through a tactical game model on the life skills and imagination levels of secondary school students. The study utilized an experimental design with a control group pre-test/post-test model. The study included 40 students from the 6th grade at Merkez Atatürk Secondary School in Cihanbeyli district of Konya province during the 2021-2022 Academic Year (20 students in the experimental group, 20 students in the control group). The experimental group received lesson programs prepared within the framework of the tactical game model, while the control group received traditional approach-based football lesson programs prepared with a direct instruction model for a duration of 12 weeks. The lessons were conducted for 2 class hours per week (40 minutes + 40 minutes), totaling 80 minutes. As data collection tool in the research, "Personal Information Form" developed by the researcher, "Life Skills Scale for Sport (LSSS)" developed by Cronin and Allen's (2017) and adapted into Turkish by Aak and Düz (2018) and "The Sport Imagery Questionnaire (SIQ)" developed by Hall, Munroe-Chandler, Fishburne and Hall (2009) and adapted into Turkish by Kafkas (2011) were used. For data analysis, normality test was done with Shapiro-Wilk analysis, descriptive statistics and Mann-Whitney U Test, Wilcoxon Signed Rank Test which are nonparametric tests were used. The data were analyzed at a significance level of 0,05.

According to the research results, no significant difference was found between the variable of the effect of sports on life skills and the pre-test mean scores of the experimental and control groups. When the post-test mean scores of the groups were examined, there was a statistically significant difference in favor of the experimental group. Considering the variable of effect of sports on imagination levels, no statistically significant difference was found in the pre-test results of the experimental and control group mean scores, while a statistically significant difference was found in the post-test mean scores in favor of the experimental group. Considering the results of the in-group analysis, a statistically significant difference was found in the pre-test and post-test mean scores of the control group students to whom the direct instruction model and football instruction were applied. A statistically significant difference was found in the pre-test and post-test mean scores of the experimental group students to whom the tactical game model and football teaching were applied.

**Keywords:** Tactical Game Approach, Direct Instruction, Football, Life Skills, Imagination

# BÖLÜM 1

## 1. GİRİŞ

Eğitim insanoğluna müdahale etme sürecidir. Değişen ve gelişen 21. Yy. dünyasında bu süreç bireylerin çok yönlü gelişmeleri için daha da önem kazanmıştır. Temel hedef, öğrenenlerin eğitimsel ihtiyaçlarını karşılayacak nitelikte ve kalitede öğretim faaliyetleri oluşturmak ve bu faaliyetleri etkili bir şekilde sunmaktır. Öğrenciyi merkeze alan ve öğrencinin etkin katılımını sağlayan, öğrenenin çok yönlü gelişimini (bilişsel, duygusal ve devinışsel alan) farklı yöntem ve stratejiler ile destekleyen kuramlar ve yaklaşımlar üzerine tartışmalar devam etmekte ve her gün daha fazla ilerleme kaydedilmektedir (Boyraz, 2008; Korkmaz, 2021; Özkan, 2012).

Öğretmen merkezli, öğrencilerin ezber anlayışına zorlandığı, sorgulamayan ve üretmeyen geleneksel yaklaşımlar ile öğrencilerin çok yönlü gelişimi kolay değildir. Yapılandırmacı eğitim sistemi ile ise öğrenciler araştırma, bilgiyi anlamlandırma ve yeniden yorumlayabilme gibi kapasitelerini geliştirebilmektedir (Korkmaz, 2021). Eğitim içerisinde yaşanan bu değişim ve gelişmeler günümüz spor eğitimi ve öğretiminde de kendini göstermektedir. MEB (2013)'e göre yapılandırmacı eğitim yaklaşımı birçok öğrenme yönteminin birleşiminden oluşmaktadır. Oyun ve fiziki etkinlikler ve beden eğitimi ve spor derslerinin öğrenme-öğretme süreçlerinde, öğretmenin merkezde olduğu komut ve alıştırma yöntemlerinin yanı sıra, öğrencinin merkezde olduğu problem çözme, katılım, kendini denetleme, akran öğretimi, iş birliği, kendi kendine öğrenme gibi bir çok yöntem ve teknik iç içedir. Türkiye'de güncellenen beden eğitimi ve spor dersi öğretim programı ile birlikte yapılandırmacı yaklaşıma uygun modellerinde kullanılması gerekliliği ön plana çıkmıştır. Son yıllarda, yapılandırmacı eğitim modeli doğrultusunda kullanılan üç farklı model bulunmaktadır. Bu modeller:

- a) Spor eğitim modeli,
- b) Sosyal sorumluluk modeli,
- c) Taktiksel oyun modelidir.

Taktiksel oyun modelinin, öğrencilerin zihinsel gelişimlerinin artırılmasına katkı sağladığı düşünülmekte ve diğer modellere kıyasla öne çıkarılmaktadır (MEB, 2013).

Taktiksel oyun modeli (TOM), ilk olarak Bunker ve Thorpe (1982) tarafından oluşturulmuştur. Bu modelin temel amacı, bireylerin becerilerini geliştirmek ve taktiksel farkındalıklarını artırmak için oyunu kullanmaktır. Öğrenciyi merkeze alarak bireysel çözümler ile taktiksel farkındalıklarını, oyun ile geliştirmek modelin ana hedefini oluşturmaktadır. Taktiksel oyun modeli (TOM) öğrencilerden geleneksel yöntem ile odak noktasını “nasıl yapıyorum?” sorusundan ziyade “neden yapıyorum?” sorusuna yönlendirerek bir değişiklik yapmaktadır. Bireylerin zihinsel gelişimlerini ön plana alarak karar verme sürecinde etkin rol oynamaktadır. Taktiksel oyun modeli ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde bireylerin zihinsel gelişimine olumlu etkileri olduğu belirlenmiştir (Turner & Martinek, 1999; Akt: Savaş, 2018).

Bireylere ileride karşılaşılabilecekleri problem durumlarına çözüm üretebileceği bir eğitim sistemi çağın gerekliliği olarak öne çıkmaktadır. Bu beceriyi öğrencilere kazandırmak için problem çözme eğitiminin merkezinde yer alması gerektiği düşünülmektedir (Lester, 1994). Bu doğrultuda okulda çocuğa problem çözme becerisinin kazandırılacağı öğretim ortamları sağlanabilmelidir. Öğrencilerin kendilerini ifade edebileceği, yeni öğrenmeler oluşturabileceği ve yaratıcı düşünceler sergileyebileceği öğrenme ortamı için hareket eğitiminden yararlanılabilir (Demirhan, 2006). Hedeflenen bu beceriler, karar verme ve düşünme becerilerinin gelişmesine yardımcı olan yapılandırmacı eğitim modelinin bir parçası olan taktiksel oyun modeli ile verilebilir. Alan yazında Taktiksel Oyun Modeli (TOM) ile yapılmış çalışmalara bakıldığında; hentbol öğretiminde taktiksel oyun modelinin etkisi incelenmiştir. Ön test ve son test sonuçları deney ve kontrol gruplarının bilişsel ve devinışsel alanda anlamlı farkı ortaya çıkarmıştır (Şahin, 2007). Bir başka çalışmada, taktiksel oyun yaklaşımının tenis öğretimi üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Sonuçlara bakıldığında modelin maç performansının geliştirilmesinde uygun bir model olabileceği ortaya çıkmıştır (Tuzcuoğlu, 2006).

Bu araştırmada, Taktiksel Oyun Modeli (TOM) ile işlenecek futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine ve hayal etme düzeylerine olan etkisi incelenecektir.

## **1.1. Problem Durumu**

Bu araştırmanın problem cümlesi ‘Taktiksel oyun modeli ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine ve hayal etme düzeylerine etkisi var mıdır?’ olarak belirlenmiştir.

### **1.1.1. Alt Problemler**

1. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği ön test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

2. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği son test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

3. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği ön test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

4. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği son test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

5. Deney grubu öğrencilerinin Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

6. Deney grubu öğrencilerinin Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

7. Kontrol grubu öğrencilerinin Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

8. Kontrol grubu öğrencilerinin Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Taktiksel oyun modeli öğrencilerin zihinsel süreçlerini işler hale getiren ve yaratıcı özelliklerini geliştiren, karşısına çıkan sorunları gözlemleyerek çözümlemesine yardımcı olan bir modeldir. Dolayısıyla beden eğitimi ve spor derslerinde TOM ile derslerin işlenmesi psikomotor becerilerin öğretilmesinde bilişsel süreçlerin geleneksel yaklaşımlara göre çok

daha işlevsel hale getirilmesi, duyuşsal süreçlerin ise çok daha yoğun olarak yaşanması anlamına gelmektedir.

Bu bağlamda araştırmanın amacı, Taktiksel Oyun Modeli (TOM) ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine ve hayal etme düzeylerine etkisinin incelenmesidir.

## **1.2. Araştırmanın Önemi**

Sporun genç bireylerde hedef belirleme, karar verme, hayal etme, inisiyatif alabilme, öz bakım becerileri, saygı, zaman yönetimi, bilişsel becerileri, duyuşsal beceriler, iletişim becerileri, eleştirel düşünme becerileri gibi bir çok yaşam becerilerine etkileri araştırma bulgularında ortaya konulmaktadır (Holt, 2007, Danish ve ark., 2004, MacDonald, Cote, Eys & Deakin, 2001; Akt: Açak & Düz, 2018). Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımının bir parçası olan taktiksel oyun modelinin (TOM) beden eğitimi ve spor öğretimi alanına ışık tutacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada, söz konusu yaşam gerekliliklerinin taktiksel oyun modeli (TOM) ile öğrencilere aktarılabilceğı düşünülmektedir. Bu araştırmanın ileride bu alanda yapılacak benzer çalışmalara ışık tutması ve bu nedenle önemli bir fayda sağlaması beklenmektedir.

## **1.4. Sayıtlar**

- 1-** Araştırmaya katılan öğrencilerin Kişisel Bilgi Formu, Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeğı ve Çocuklar için Sporda Hayal Etme Ölçeğı'ni içtenlikle ve gerçeğı yansıtacak şekilde cevapladıkları,
- 2-** Kişisel Bilgi Formu, Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeğı ve Çocuklar için Sporda Hayal Etme Ölçeğı'nin doldurulması için katılımcılara uygun ortamların sağlandığı,
- 3-** Öğrencilerin oyun performansının gerçeğı yansıttığı varsayılmıştır.

## 1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- 1- Araştırma grubu 2021-2022 Eğitim Öğretim Yılında Konya ili Cihanbeyli ilçesinde Merkez Atatürk Ortaokulu'nda 6. sınıflarda öğrenim gören ve araştırmaya katılmak için gönüllü olan 40 öğrenci ile,
- 2- 12 hafta boyunca haftada bir gün ve iki ders saati 80 dakika süren (40 dakika + 40 dakika) deney grubu için 24 ders, kontrol grubu için 24 ders saati ile,
- 3- Verilerin toplanması için kullanılan “Kişisel Bilgi Formu”, “Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği (SYBEÖ)” ve “Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği (ÇİSHEÖ)”ne verilen cevaplar ile,
- 4- Taktiksel oyun modeli ve doğrudan öğretim modeli ile sınırlıdır.

## 1.6. Tanımlar

**Eğitim:** Eğitim, bireyin zihinsel, bedensel, duygusal ve toplumsal yeteneklerinin istenen bir yönde en etkili şekilde geliştirilmesini amaçlayan faaliyetlerin bütünüdür. Bu süreç bireye yeni yetenekler, davranışlar ve bilgiler kazandırmayı amaçlar. Bireyin yaşantısı boyunca sürekli devam edebilir ve planlı ya da tesadüfi şekillerde gerçekleşebilir. Kısacası, eğitim terimi öğretimi de içine alan kapsamlı bir kavramı ifade eder (Akyüz, 2013; Akt: Kayhan, 2019).

**Yapılandırmacı Öğrenme:** Bilgi ve öğrenmeyi temelden oluşturmaya dayalı bir kuram olan yapılandırmacı öğrenme farklı şekillerde tanımlanmaktadır. Şimşek (2009)'e göre “Bireyin kendi yaratıcı yeteneklerini ve farklılığını kullanarak özgün bir anlam yaratmasıdır.” Yurdakul (2007)'a göre “Bireysel bilişte ortaya çıkan kişisel anlamların, sosyal ve kültürel bağlamda farklı bireyler arasında yeniden oluşturulduğu veya çevresel koşullardan bağımsız olarak anlam kazandığı, bakış açısı edinme veya yeniden yapılandırma sürecidir” (Yurdakul, 2007; Akt: Özkan, 2012).

**Taktiksel Oyun Modeli (TOM):** Taktiksel oyun modeli, eğitim sürecinde bireyi merkeze koyan bir öğretim modelidir. Bu model, geleneksel oyun tabanlı öğretimden benzersiz olarak, bireyin taktiksel öğrenmesini hedeflemek için geliştirilmiştir. Temel amaç, bireylerin taktiksel farkındalıklarını artırmak ve karar verme becerilerini geliştirmek için planlanmış oyunlar aracılığıyla sağlanmaktadır (Turner & Martinek, 1999; Akt: Savaş, 2018).

**Beceri:** Fiziksel, davranışsal ve bilişsel yeteneklerin, bireyler arasında öğrenilebilen, geliştirilebilen ve düzeltilebilen beceriler olarak adlandırılması, hayatın her alanında gereksinim duyulan yetkinlikleri ifade etmektedir (Cashmore, 2008; Cornin & Allen, 2015; Danish, Forneris & Wallace, 2005; Akt: Aak & Düz, 2018).



## BÖLÜM 2

### 2. ALAN YAZIN

#### 2.1. Futbol Oyunu

Futbol kelimesi, İngilizce “foot” (ayak) ve “ball” (top) sözcüklerinin birleşmesiyle oluşan “football” (ayak topu) kelimesinden Türkçe’ye geçmiştir. Futbol, dünya genelinde en popüler spor dalı olarak tanınmaktadır. Futbol oyunu; on birer oyuncudan oluşan iki karşı takımın, kırk beşer dakikalık iki devre halinde belirli kurallar çerçevesinde oynadığı bir oyundur. Oyunun amacı, kendi takımının gol atmasını sağlamak ve karşı takımın bu hedefe ulaşmasını engellemesi üzerine kurulmuştur (Müniroğlu & Deliceoğlu, 2008).

Futbol, dünya çapında en yaygın ve popüler spor dalı olarak tanınmaktadır. Bu kadar ilgi çekmesinin başlıca sebebi ise tüm dünyada sosyo-ekonomi ayırt etmeden herkes tarafından kolaylıkla oynanabilir olmasıdır. Her geçen gün giderek artan popülerlik ile insanları fiziksel, ruhsal, duygusal ve sosyal açıdan geliştirmeye devam etmektedir (Biçer, 2020). Futbol oyununun günümüzde yapılan diğer spor dalları içerisindeki yeri ve önemi tartışılmazdır. Sporcu olarak oynayanların dışında, yöneticiler, antrenörler, hakemler, yardımcı elemanlar ve seyirciler düşünüldüğünde tüm dünyada çok geniş kitlelere hitap ettiği inkar edilemez. Bu nedenle günümüz futbolu, ülkeler arası turizme, sosyo-ekonomik politikalarındaki canlılığa ve en önemlisi insanları birleştiren veya ayıran yüksek gelirli bir faaliyet haline gelmiştir (Kayhan, 2019).

##### 2.1.1. Futbol Oyununun Dünyadaki Tarihsel Gelişimi

Futbol oyunu günümüzde top ile oynanan oyunların en popüleridir. Futbolun başlangıç dönemi ve yeri hakkında kesin bir bilgiye ulaşılamamıştır. Dünyanın çeşitli bölgelerinde, futbolu andıran oyunların binlerce yıl öncesine dayandığı bilinmektedir. Spor tarihine bakıldığında, futbol oyununun kültürlerarası farklı oyun formlarını görmek mümkündür; Çin’de Mayalarda ve Aztekler’de, Slavlar, Antik Yunanlılar, Romalılar, Fransızlar, İngilizler ve Avusturyalı yerliler arasında futbol benzeri oyunlara rastlanmaktadır. Futbol oyununun bugünkü haline gelmesi ve kurallarının gelişiminin, bazı kültürlerdeki oyun formlarından ilham alınarak gerçekleştiği düşünülmektedir (Horak ve ark., 2004).

Klasik futbol oyunun tarihi İsa’dan önce iki bin yılına dek uzandığı bilinmektedir. Eskilerde bu oyuna ‘Tsu-Chiu’ (ayakla vurmak) denilmiştir. Oyunda, sahanın ortasında yer

alan bir çizgi bulunmuş ve her iki takım da ellerini kullanmadan topun yere düşmesini önlemeye çalışmıştır. Bu geleneğin haneden haneye aktarılarak devam ettiği bilinmektedir. Ming hanedanına ait Çinliler, bazı milattan önce yapılmış anıtların rölyeflerinde ve milattan sonra yapılmış kabartmalarda görüldüğü gibi modern toplara benzer toparla futbol oyunu oynamışlardır (William ve ark., 2005; Akt: Müniroğlu & Deliceoğlu, 2008).

Çinliler tarafından oynanan bu oyunun bugünkü futbolun ilk formları olduğu ifade edilmektedir. M.Ö. 621 yılından M.S. 618 yılına kadar olan dönemde, Çin’de bu oyun büyük bir ilgi görmüş ve askerleri savaşa hazırlamak için eğitimde kullanılmıştır. Romalılar, top oyunları oynarken aşırı sertlikten kaçınmış olsalar da, Romalıların adının sıklıkla boğuşma ile anıldığından bu oyunu “Harpastum” olarak adlandırdıkları ve bu oyunun Ragbi’ye benzer bir oyun olduğu bilinmektedir (Aydın, 2008).

Futbol oyununa en yakın ve futbolun kökeni olarak kabul edilen oyun, İtalya’da Rönesans döneminde “Calcio” adıyla oynanmaya başlanmıştır. Daha sonra bu oyun Britanya adasına geçmiş ve farklı formlara dönüşmüştür. Oyunun 1880’li yıllara geldikçe günümüz futbol oyununa daha yakın şekli ile oynandığı görülmektedir (Devecioğlu ve ark., 2013).

Modern futbolun beşiği olarak bilinen İngiltere’de futbolun nasıl geliştiğini anlamak için o dönemi kısaca açıklamak gerekmektedir. O dönemde dünyanın tekstil merkezi olan Londra’dır. Ülkede işçi sınıfı nüfusun büyük bir kısmını oluşturmakta dolayısıyla da sosyal refah düzeyi yüksektir. İşçiler buna bağlı olarak yarı zamanlı çalışmakta fakat tam gün ücreti almaktadır. Bu yüzden yöneticiler yarım gün çalışan işçileri, geri kalan zamanlarını değerlendirmeleri için vurdulu kırdılı bir oyun olan Ragbi’ye en çok benzeyen futbol oyununa yönlendirmişlerdir (Müniroğlu & Deliceoğlu, 2008).

1863 yıllarına gelindiğinde, İngiltere’de ilk futbol kulüpleri Sheffield ve Old Boys takımları kurulmuştur. Kurulan takımların, takım kaptanları ve temsilcileri, işçi temsilcileri bir toplantı düzenlemiştir. İşçi sınıfı futbolun erkek oyunu olduğunu fazla kuralların oyunun ruhunu zedeleyeceğini savunmuştur. Diğer temsilciler ise sertliğin yanında sakatlıkları getireceğinden halkın oyuna katılamayacağını savunmuştur. Temsilciler tarafı kurallı oyundan yana tavır sergilemişlerdir. Yalnız kalan işçi sınıfı ise toplantıyı terk etmiştir. Diğer temsilciler toplantılar sonucunda 8 Aralık 1863 yılında 14 futbol oyun kuralını belirleyerek modern futbolun ilk adımını atmışlardır. 1904 yılında İngilizlerin muafiyetine rağmen FIFA kurulmuştur. FIFA başkanlığına Fransız Robert Guerin seçilmiştir. FIFA, 1930 yılından

başlayarak her dört yılda bir dünya kupasının organize edilmesini kararlaştırmıştır. Fakat savaş nedeniyle 1942-1946 yıllarında gerçekleşecek dünya kupası organizasyonları yapılamamıştır. Dünya kupasını ilk kazanan ülke ise Uruguay millî takımı olmuştur. Dünya kupasını ise tüm dünya kupalarına en çok katılan Brezilya millî takımı kazanmıştır (Acar, 2013).

### **2.1.2. Futbol Oyununun Türkiye'deki Tarihsel Gelişimi**

Osmanlı döneminde, müslümanlar genel inaniştan dolayı top oyunlarına başlangıçta çok ilgi göstermemişlerdir. Gayrimüslim azınlıkların futbol oyununa daha fazla ilgi gösterdiği bilinmektedir. İlk olarak Osmanlı'da gayrimüslimler kendi aralarında kurdukları takımlar ile futbol oynamaya başlamışlardır. Selanik'te 1875 yılında ve İzmir Bornova'da ise 1897 yılında futbol oyunu azınlıklar arasında yaygın olan ve müslümanlar tarafından da izlenen bir etkinlik olarak ortaya çıkmıştır. İzmir'de yaygın olarak oynanan futbol oyununun öncüleri Giraud Chernaud ve Whital aileleri olmuştur. İzmir'de 1894 senesinde Football Club Smyra (İzmir Futbol Kulübü) kurulmuştur (Devecioğlu ve ark., 2013).

1890-1900 yıllarında futbolun Rum, Ermeni ve İngiliz takımları arasında yayıldığı bilinmektedir. Bu dönemde İngiltere ve Fransa'da çeşitli futbol kulüpleri kurulmuştur. İzmir ve İstanbul'daki Rum ve Ermeni gençler ile Avrupa'dan gelen gayrimüslimlerin oynadığı futbol maçlarını izleyen Türk çocukları, baskı nedeniyle gizlice futbol oynamaya başlamışlardır. Sonraki yıllarda ise Türkiye'de spor kulüpleri yavaş yavaş kurulmaya başlanmıştır. Black Socking Football Club (1901), Beşiktaş (1903), Galatasaray (1905) ve Fenerbahçe (1907) spor kulüpleri kurulan ilk spor kulüpleridir (Müniroğlu & Deliceoğlu, 2008).

1910 yılında İstanbul'da futbol kulüpleri bir araya gelerek futbol ligi kurmuşlardır. Bu lig 'Cuma ligi' ve 'Pazar ligi' isimleri ile cumhuriyet yıllarına kadar ulaşmıştır. 13 Nisan 1923 yılına gelindiğinde futbol oyunu federasyonlaşmış ve Türkiye Futbol Federasyonu kurulmuştur. Türkiye, 21 Mayıs 1923 tarihinde FIFA üyeliğine kabul edilerek uluslararası anlamda söz sahibi olmuştur. Türkiye FIFA üyeliğinden sonra ilk uluslararası müsabakasına Romanya karşısında çıkmıştır. Müsabaka 2-2 beraberlik ile sonuçlanmıştır (Ertuğ, 1977; Akt: Kayhan, 2019).

## 2.2. Doğrudan Öğretim Modeli (DÖM)

Doğrudan öğretim modeline, diğer isimleri ile ‘açık öğretim’ ya da ‘sistemli öğretim’ olarak bilinen üst bilişsel konuları öğretmek için kullanılan tekniklerin tümünü özetleyen bir yöntem olarak 1968’den itibaren karşılaşılmaktadır. Öğretmenin etkin rol aldığı, düzeltme ve dönütlerin öğretmen tarafından yapıldığı, davranışçı yaklaşımın ilkelerine göre düzenlenmiş bir modeldir. Engelmann ve Carnine tarafından 1981 yılında yazılan eser modelin kuramsal temelini oluşturmaktadır (Kemiksiz, 2016).

Öğrencilere akademik becerilerin öğretilmesine yönelik geliştirilmiş bu modelin temelinde, öğrencilerin performans durumlarına göre öğretimin amaçlarının tespit edilmesi ve öğretimin, belirlenen bu amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilmesi yer alır (Güzel, 1999). Öğretmenin açık ve anlaşılır öğrenme basamaklarını kullandığı doğrudan öğretim modeli özünde sade, açık, örneklendirmelerin olduğu ve öğrenciye rehberlik uygulamalarının yapıldığı, öğretme yöntemi olan bir modeldir. Modelin amacı, öğrenmeyi, becerinin geliştirilmesini ve otomatikleştirilmesini sağlayarak düzenli bir işleyiş ile öğrenciyi aktif bir hale getirerek hızlı öğrenmeyi desteklemektir (Üçal, 2020). Doğrudan öğretim modelinde öğretmen öğrenci ile birlikte çalışır. Bu aslında öğretmenin rehber olduğu bir ortak çalışmadır. Modelin uygulanmasında rehber öğretmenin, öğrencilerle iyi iletişim kurması ve onların sorularına iyi cevaplar verebilir durumda olması önemlidir. Doğrudan öğretim modeli altı işleve sahiptir:

1. *Bir önceki günün çalışmasının değerlendirilmesi,*
2. *Öğretilecek içeriğin sunulması (Model olma/Sunu),*
3. *Öğrencilere alıştırmalarda rehberlik etme ve yönlendirme,*
4. *Alıştırmalar sırasında geri bildirim ve düzeltmelerin yapılması,*
5. *Öğrencilere bağımsız olarak yapacakları alıştırmaların sunulması (Bağımsız uygulamalar),*
6. *Sürekli değerlendirme yaparak önceki konuların gözden geçirilmesi.*

***Bir Önceki Günün Çalışmasının Değerlendirilmesi:*** Bu aşamada öğretmenler, öğrencilerin derslerde öğrendikleri bilgileri anlama düzeylerini değerlendirmek amacıyla kavram ve beceri öğrenme sürecinde ortaya çıkan zorluklara ve hatalara dikkat ederler. Bu değerlendirmeler doğrultusunda ek uygulamalar ve etkinlikler geliştirirler (Rosenshine, 1986).

**Öğretilecek içeriğin sunulması (Model olma/Sunu):** Bu aşamada bireye kazandırılacak beceri, öğretmenin becerinin nasıl uygulandığını gösterdiği aşamadır. Kavramlar örneklerle, bilgiler ise açıklamalarla sunularak öğrenilir. Öğretim sürecinin sorumluluğu tamamen öğretmende bulunmaktadır (Rosenshine, 1986).

**Öğrencilere alıştırmalarda rehberlik etme ve yönlendirme:** Rehberli uygulamalar esnasında öğrencilerin verdiği cevaplar, onların neyi anladığını ve neyi anlamadığını öğretmeye aktarır. Bu cevaplar, rehberli uygulamalara devam edilip edilmeyeceği ve hangi düzeltmelerin yapılacağı konusunda fikir verir. Rehberli uygulama sürecinde, ipuçlarıyla beklenileni gerçekleştiremeyen öğrencilerde, model olma aşamasına geri dönülür (Heilman ve ark., 1994; Akt: Güzel, 1999).

**Alıştırmalar sırasında geri bildirim ve düzeltmelerin yapılması:** Öğretmen, model olma ve rehberlik aşamalarında öğrencilere sorular yönelttikten aldıkları cevapları değerlendirir. Yanlış cevapları düzeltir. Eğer öğrenci doğru bir cevap verirse ve kendinden eminse, öğretmen başka bir soru sorabilir. Konuyu daha fazla açıklamadan önce kısa bir övgüde bulunabilir veya teşvik edici bir yorum yapabilir. Eğer öğrenci tereddüt içerisindeyken doğru cevabı vermişse, öğretmenin doğru olduğunu belirtmek önemlidir. Bu tür durumlarda, işlem dönütü vermek de faydalı olabilir. İşlem dönütü, öğretmenin öğrencinin doğru cevabı anlamasına yardımcı olmak için “Evet, bu doğru çünkü...” şeklinde cevabı tekrar açıklamasını ifade eder. Bu şekilde öğrenci, işlemi daha iyi anlayarak doğru cevabı bulma sürecini güçlendirebilir (Güzel, 1999).

**Öğrencilere bağımsız olarak yapacakları alıştırmaların sunulması:** Bağımsız uygulama aşamasında, öğrencilere öğrendikleri bilgi, beceri veya kavramı bağımsız bir şekilde kullanmalarını gerektiren yeni alıştırmalar verilir. Bu aşamada, öğrencinin gerçekleştirmesi beklenen beceri, model olma aşamasında sunulan ve rehberli uygulamalarla çalıştırılan beceriyle aynı zorluk seviyesinde olmalıdır. Bu sebeple kullanılan materyal de aynı özelliklere sahip olmalıdır. Bu sayede öğrenci, beceriyi daha iyi anlayabilir ve uygulamaya geçebilir (Baumann, 1985; Akt: Güzel, 1999).

**Sürekli değerlendirme yaparak önceki konuların gözden geçirilmesi:** Öğretilen bilgiler, beceriler ve kavramlar düzenli olarak gözden geçirilmelidir. Öğretmenlere, öğrencilerin öğrenme sürecini desteklemek ve konuları pekiştirmek amacıyla bir önceki haftanın ve bir önceki ayın çalışmalarını yeniden gözden geçirme önerilmektedir. Bu şekilde öğretmenler,

öğrencilerin öğrenme ilerlemesini takip edebilir, eksiklikleri tespit edebilir ve gerektiğinde ek destek sağlayabilir. Ayrıca, konuların tekrar edilmesi öğrencilerin bilgilerini güçlendirir ve kalıcı öğrenmeyi destekler (Rosenshine, 1986).

### **2.3.Yapılandırmacı Yaklaşım**

Yapılandırmacılık terimi, İngilizce “constructivism” kelimesinin Türkçe karşılığı olarak kullanılmaktadır. Oluşturmacılık, kurmacılık, bütünselcilik, yapısal öğrenme ve oluşumcu yaklaşım gibi kelime ve kavramlar ile de ifade edilmektedir. Yapılandırmacılık, bilgi ve öğrenmeyle ilgili bir kuram olarak temel alındığında ortaya çıkar. Yani felsefesinde kişinin bilgiyi yapılandırması ve uygulamaya geçirebilmesi düşüncesi yatmaktadır (Demirel, 2000; Akt: Karadağ ve ark., 2008).

Kavram olarak yapılandırmacılık kuramı bilginin doğasına ulaşmayı ve insanların bilgiyi nasıl öğrendiğini açıklaması ile ilgilidir. Günümüz eğitime uyarlayacak olursak, öğretmen konuyu ya da dersi öğretenden çok, öğrencilerin kendi öğrenmelerine ışık tutan yol göstericidir. Bilginin ve anlamının pasif değil aktif olduğu süreçlerdir. Günümüzde bireylerden bu bağlamda bilgi üretmeleri beklenmektedir. Birey kendilerine aktarılan bilgileri yorumlar, eleştirir, sorgular ve yeni anlamlı bilgilere ulaşır. Bu kuram yapısal bakımdan tam da bu duruma uygundur. Yapılandırmacılık kuramı felsefe olarak öğrencilerin derse aktif katılmalarını ve süreçte mümkün olduğu kadar etkinliklerin içerisinde yer almasını sağlamaktadır (Aydın & Balım, 2005).

Yapılandırmacı öğrenmenin temel hedefi, belirli bir hiyerarşi ile bilgiyi öğrenciye aktarmak değil öğrencilerin bilgiye ulaşmasını sağlayacak fırsatlar yaratmaktır. Bu kuramda bilgi zihinsel süreçlerden geçerek anlamlı hale getirilmeye çalışılır. Bilgi birey için bireysel ve içsel bir olgu haline gelir. Bu sayede de bilgi bireyde daha anlamlı bir hal alarak kalıcı olmaktadır (Arslan, 2017). Brooks ve Brooks (1999) bu tanımlardan esinlenerek yapılandırmacı eğitim sistemi için beş temel ilke belirlemiştir:

1. Öğretmen, öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerini bilerek, öğrenme ortamlarını öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda oluşturmalıdır.
2. Öğretmen, sınıf içerisinde öğrencileri rahat hareket edebileceği bir ortam yaratmalı, öğrencilerin duygu ve düşüncelerini açıklamaları için destekleyici olmalıdır.

3. Öğretmen, hayatilik ilkesi çerçevesinde öğrenme sürecinde günlük yaşam ile ilişkiler kurmalıdır.

4. Öğretmen, öğrenme sürecini temel fikirler etrafında şekillendirirken, öğrenci kendi başına bilgileri keşfederek öğrenme deneyimi yaşar.

5. Öğretmen, öğrencilerin öğrenme süreçlerini öğrenmenin bir parçası olarak değerlendirerek destekleyici olmalıdır (Brooks & Brooks, 1999).

Yapılandırmacı yaklaşım ile birlikte sınıf içerisinde öğretmen ve öğrencilerin rollerinde değişiklikler de meydana gelmiştir. Yapılandırmacı kuramda öğretmen sınıf içerisinde otoriter bir yapı sergilemez. Öğretmen, öğrencileri gözlemler ve onları yönlendiren kişidir. Öğretmen sınıf içerisinde problemi çözmez, problemin çözümünde öğrencileri yönlendirir (Şaşan, 2002). Aslında yapılandırmacı öğrenme kuramında öğretmenin temel görevi geleneksel yöntemlerden farklı olarak, öğrencilerin ön bilgi ile sonraki bilgi arasında köprü kurmalarına yardımcı olan kişi görevindedir. Bunun yanında öğretmenlerin, öğrencilerin eleştirel bakış açılarını geliştirebilmesi, sorgulayabilmesi, kendi kararlarını verebilmesi konusunda onları cesaretlendirecek ortamları yaratması da gerekmektedir. Hatalı ve yanlış kararlar veren öğrencilerini cesaretlendirmeli, onlara geri dönütler vererek rehberlik etmelidir (Özkan, 2012).

Geleneksel yaklaşımda öğrenci rollerinde eleştirilen problemlerin başında öğrencinin pasif konumda olması gelmektedir. Öğrenciler, bilgiyi ezberleyen ve sunan bir model içerisinde yer almaktadır. Oysa öğreneni merkeze alan yapılandırmacı kuramda öğrenciler ders içerisinde aktif rol almaktadır. Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımında öğrenci dersin tam ortasında, öğrenmeden sorumlu bir kişidir. Bununla birlikte öğretmen rehberliğinde bireysel sorumluluk dışında, grup içi ve gruplar arasında da iş birliği yapabilmektedir. Öğrenciler kendi hazırbulunuşluk düzeylerinin farkındadır. Etkili öğrenme için ön bilgilerini bilir ve bunları sıradaki öğrenme ile birleştirebilir. Öğrendiği bilgileri günlük yaşamına uygulayabilir ve günlük yaşantısındaki karşılaştığı problemlere gerçekçi çözümler yaratabilir. Öğrencilerin tüm bu rolleri yerine getirmesi için ise daha çok araştırması, farklı tür ve seviyedeki eğitim kaynaklarına ulaşması, bilgilerini farklı durumlarda farklı problemler üzerinde çözüm odaklı kullanabilmesi, edindiği bilgileri transfer edebilmesi gibi alanlarda çalışmalara ağırlık vermesi gerekmektedir (Gültekin ve ark., 2007; Özkan, 2012; Ünal & Çelikkaya, 2009).

## 2.4. Taktiksel Oyun Modeli (TOM)

Taktiksel oyun modeli, Bunker ve Thorpe tarafından 1982 yılında ortaya atılan bir modeldir. Bu yaklaşımda, temel hedef bireylerin becerilerini oyun yoluyla geliştirmek ve taktiksel farkındalıklarını artırmaktır. Öğrenciyi merkeze alarak bireysel çözümler ile taktiksel farkındalıklarını oyun ile geliştirmek modelin ana hedefini oluşturmaktadır. Taktiksel oyun modeli, öğrencilerin geleneksel yöntemlerden farklı olarak “nasıl yapıyorum?” yerine “neden yapıyorum?” sorusuna odaklanmalarını sağlamaktadır. Bireylerin zihinsel gelişimlerini ön plana alarak karar verme sürecinde etkin rol oynamaktadır (Turner & Martinek, 1999, Akt: Savaş, 2018).

Beden eğitimi ve spor derslerinde öğrencilerin okullarından mezun olduklarında, kendilerine öğretilen oyunlar hakkında çok az bilgiye ulaştıkları, yetersiz oyun teknikleri, zayıf karar verme kapasitelerine sahip birer birey olarak okullarından ayrıldıkları dile getirilmektedir. Thorpe ve Bunker oyunların öğretilmesi ve yönetilmesinin iyi planlanmış bir ders ile mümkün olacağını savunmuştur. Bu kapsamda, öğrencilerin aktif olarak oyunun içinde yer alması ve oyunda gereken kararları vermeleri, hem oyun anlayışını hem de fiziksel becerilerini geliştirmelerine olanak sağlar. Ayrıca bu süreç öğrencilerin oyunları öğrenme ve kavraması açısından da önemlidir. Ortaya konulan bu model, özelleşmiş fiziksel becerilerin yanı sıra sportif becerilerinde öğretilmesinde kullanılabilir. Modelin temelinde oyun yapısının öğretilmesi, öğrencilerde taktiksel farkındalık yaratılması ve oyunların zihinsel boyutlarının öğretilmesi yer almaktadır. Diğer modellerden TOM modelini ayıran temel özellikler ise şunlardır:

- Oynarlarda taktiksel problemlerin ortaya konulması,
- Öğrencilerin bu taktiksel farkındalıkları görmelerini sağlamak için uyarlanmış bir oyun tercih edilmesi,
- Öğrencilerin taktiksel farkındalıklara özel olarak tepki vermelerini sağlamak için oyun ile alakalı bir dizi soruların yönlendirilmesidir (Demirhan, 2008; Akt: Savaş, 2018).

Taktiksel oyun modeli, geleneksel oyun öğretimi modelinde yer alan bazı problemlerin giderilmesi için geliştirilmiştir. Bu problemlerin başında performansın birinci kriter olduğu ve öğrencilerin bu sebeple oynarlarda başarı sağlayamaması yer almıştır. Diğer bir sebep ise oyunları öğreten kişilerin yeterli bilgi ve beceri düzeylerine ulaşmaması

olmasıdır. Geleneksel öğretim modelleri de öğretmenin merkezde olması ve öğrencinin pasif konumda yer alması taktiksel oyun modelinin geliştirilmesine neden olmuştur (Demirhan ve ark., 2010).

Öğretim programı perspektifinden bakıldığında, bu modelde temel hedef bilginin anlamlı bir şekilde öğrenilmesidir. Diğer bir deyişle, “Neden oyun oynuyoruz?” sorusunun vurgulanmasıdır. Analiz etme, sentezleme, karar verebilme ve bilgiyi fark edebilme bu yaklaşımın genel amacını oluşturmaktadır. Taktiksel oyun modelinde, hedeflenen beceriler öğrencinin düşünme ve uygulama yeteneklerinin geliştirilmesidir. Bu modelde, öğrencilerin bu yetilere ulaşması amaçlanmaktadır. Bu model öğrencilerin oyun sürecinde aktif katılım sağlayarak, soru sormaya, düşünmeye ve düşündüğünü uygulamaya olanak sağlamaktadır (Koca ve ark., 2007; Akt: Birsen, 2017).

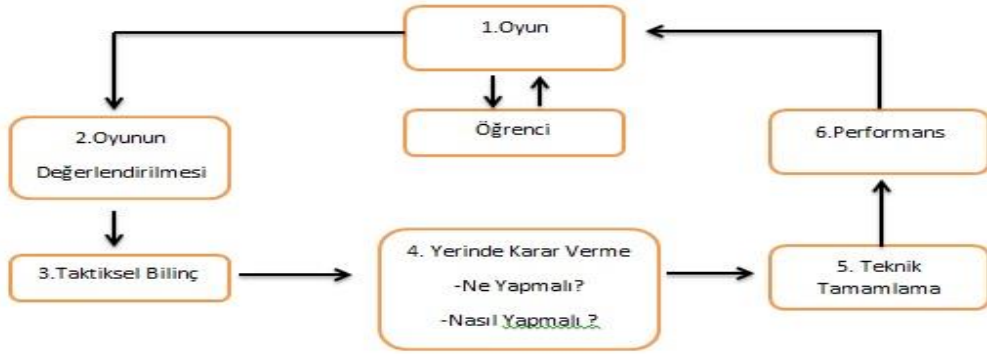
#### **2.4.1. Taktiksel Oyun Modelinde Uyarlanmış Oyun Basamakları**

Taktiksel oyun modeli yapı olarak birbirine benzeyen oyunları öğrencilerin daha kolay kavrayabilmelerini ve uygulayabilmeleri açısından tercih edilmektedir. Bu bakımdan oyunların öğretilmesi aşamasında içeriklerin doğru sınıflanması ve sıralanmasına da dikkat edilmelidir (Şahin, 2007). Taktiksel oyun modelinde oyunların oynatılması altı basamaktan oluşmuştur:

- 1. Oyun:** Modelin ilk basamağı olan oyun basamağında öğrencilerin gelişim düzeylerine ve öğretilen oyuna uygun ve oyunu temsil edebilecek bir uyarlanmış oyun seçilir.
- 2. Oyun Duyusu:** İkinci basamakta, öğrenciler öğretmenin anlattığı oyunun kurallarını algılamaya çalışırlar (saha ölçüsü, kişi sayısı, sayı kazanma vs.).
- 3. Taktiksel Farkındalık:** Öğrenciler bu basamakta kendilerine anlatılan oyunu kurallarına göre oynayabilmek için oyuna özgü taktik ve becerileri uygulamaya çalışırlar (boşa çıkma, hücum etme, savunma yapma vs.).
- 4. Uygun Karar Verme:** Bu basamakta öğretmen ve öğrenci birlikte hareket eder. Öğrenciler oyunda karar verme sürecine odaklanırken, öğretmen tarafından öğrencilere yönlendirici sorular sorulur. Ne yapmaları, nasıl yapmaları gibi yardımcı sorular ile öğrenciler desteklenir.
- 5. Beceri Uygulaması:** Bu basamakta ise öğrenciler oynanan oyuna özgü hareket becerilerinin nasıl uygulanacağı konusuna odaklanılır.

**6. Performans:** Sonuç olarak, oyunun ve dersin amaçlarına uygun olarak belirlenmiş özel ölçütler bulunur. Öğrencilerin bunları ne derece yapabildikleri ölçülür. Oluşturulan bu kriterler yeterli yetenekli oyuncuların belirlenmesi açısından da önemlidir (Demirhan ve ark., 2010).

**Tablo 1. Thorpe ve Bunker'in Oyun Kavrama Modeli**



Taktiksel oyun modelinin yukarıda da verildiği basamaklar ile öğretilmesi oldukça önemlidir. Geleneksel yöntem ile öğretilen oyunlarda önce oyunun teknik beceriler öğretilip daha sonra oyuna geçilir. Fakat taktiksel oyun modelinde öğretim direkt oyun ve oyunun taktiksel farkındalıkları ile başlar. Bu bağlamda öğrencilerde karar verme yeteneğinin gelişmesi de performanslarına olumlu katkı sağlar (Şahin, 2007).

***Geleneksel model ile işlenen bir beden eğitimi dersi şu aşamalardan oluşur:***

- Isınma
- Teknik Çalışma
- Driller (Taktik)
- Küçük Oyunlar / Oyunsal Formlar
- Soğuma

***Taktiksel oyun modeli ile işlenen bir beden eğitimi dersi ise;***

- Isınma
- Uyarlanmış Oyun

- Ne yapmaya çalışıyoruz?
- Daha iyi nasıl yapabiliriz? (taktik, karar verme, algılama)
- Oyuna dönüş
- Oyunun geliştirilmesi
- Yeniden oyun

Bunker ve Thorpe oyunları benzer amaçlarına göre dört ana sınıfta toplamıştır:

**Tablo 2. Oyunların Sınıflandırması**

Hedef Oyunları	Alan / Vuruş Oyunları	File / Duvar Oyunları	Mücadele / Saldırı Oyunları
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Okçuluk</li> <li>- Bilardo</li> <li>- Bowling</li> <li>- Atıcılık</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beyzbol</li> <li>- Kriket</li> <li>- Softbol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Badminton</li> <li>- Masa Tenisi</li> <li>- Tenis</li> <li>- Voleybol</li> <li>- Squash</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Basketbol</li> <li>- Futbol</li> <li>- Hentbol</li> <li>- Hokey</li> <li>- Ragbi</li> <li>- Amerikan Futbolu</li> <li>- Frizbi</li> <li>- Su topu</li> </ul>

#### 2.4. Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi

Dünya Sağlık Örgütü (2018) yaşam becerisi kavramını, bireylerin sağlıklı yaşam sürdürebilmeleri için sorumluluklarına ilişkin uygun davranışlar sergileme, karşılaştıkları güçlükler ve engeller karşısında olumlu kararlar verebilme davranışı olarak açıklamaktadır. Bir başka tanımda ise yaşam becerileri, bireyleri daha üretken ve mutlu eden bir yaşam sürdürebilmeleri için günlük yaşamın getirmiş olduğu talep, değişiklik ve zorluklarıyla başa çıkarak hayatta başarılı olabilmeye çabası olarak ifade edilmiştir (Danish ve ark., 2004). Bireylerin özellikle iş, okul, ev veya mahalle gibi yerlerde günlük yaşamın getirmiş olduğu talep ve zorluklarla başa çıkarken başarılı olmalarını sağlayan beceriler, yaşam becerileri olarak adlandırılmaktadır (Cornin & Allen, 2017; Akt: Açık & Düz, 2018).

Yaşam becerileri duygusal, bilişsel ve sosyal yaşam becerileri olarak üç alt başlık altında toplanmıştır. Duygusal yaşam becerileri, bireyin kişisel değer, esenlik ve iyi olma durumu ile ilgilidir. Bilişsel yaşam becerileri, karar verebilme, kendini düzenleme ve dürtü kontrolü gibi yeteneklerle ilgilidir. Sosyal yaşam becerileri ise; iletişim, kendini ifade

edebilme, çatışma çözüme ve olumlu sosyal davranış geliştirme ile ilgilidir (Lösel & Farrington, 2012; Akt: Çolak ve ark., 2023).

Yaşam becerileri sonradan öğrenilebilen, geliştirilebilen ve değiştirilebilen becerilerdir. Dolayısıyla bireyler yaşamları boyunca bu alanlarda eğitimler alarak kendilerini geliştirip değiştirebilirler. Bu eğitimlerin temel amacı, bireylerin hayatlarına istedik davranışlar kazandırmalarını sağlamaktır. Yaşam becerileri eğitim programları, bireylerin kendilerini deneyimleyebilmelerini veya çevrelerindeki insanların yaşantıları sonucu ortaya çıkan deneyimleri gözlemleyerek olumlu örnek edinmelerini sağlar (Gümüšoğlu & Küçük, 2019). Bireyler yaşam becerilerini geliştirirken kimi zaman eğitimler ile bunu desteklerken kimi zaman da sanatsal etkinlikler ve sportif etkinlikler ile yaşam becerilerini geliştirebilmektedirler. Bireyin bedensel ve ruhsal durumlarının yanı sıra, sportif faaliyetlere katılımlarının da yaşam becerilerine olan etkisi ve katkısının yok sayılamaz bir gerçek olduğu düşünülmektedir (Özsarı ve ark., 2022). Nitekim yapılan araştırmalarda yaşam becerilerinin spor yoluyla daha kolay geliştirildiği bulgularını ortaya çıkarmıştır (Larson, 2000).

Sporun yaşam becerilerinin gelişmesindeki rolü oldukça önemlidir. Dolayısıyla spora ayrılan vakit dilimi de oldukça önem taşımaktadır. Spor bireylerin eksik ve zayıf yönlerini tamamlamasında bireylere verimli katkılar sağlamaktadır. Bireyler spor yolu ile arkadaşlık (takımdaşlık) kurma, empati yapabilme, hoşgörülü davranabilme, kazanma ve kaybetme durumlarında stres ile başa çıkabilme, liderlik, hedef belirleme, iş birliği yapabilme gibi birçok yaşam becerilerine katkı sağlayabilmektedir. Bu yaşam becerileri, bireyin hem kendini tanıyabilme hem de çevresinde olan değişim ve gelişimlerin farkına varabilmesini sağlamaktadır. Spor yolu ile öğrenilen yaşam becerileri, spor dalında edilen başarı ile sınırlı kalmayıp bu becerileri spor dışı ortamlara olumlu şekilde aktarabilme konusunda da kişiye yardımcı olabilmektedir (Gould & Carson, 2008).

Bireylerin, özellikle çocuk ve genç nesillerin spor yolu ile yaşam becerilerini geliştirebilecekleri unutulmamalıdır. Toplum yapısının sağlam zeminlere dayanması, toplumu oluşturan bireylerin edindikleri becerilere bağlıdır. Hızla gelişen ve değişen dünyada çağın gerekliliklerini yerine getirmek için ihtiyaç duyulan yaşam becerilerinin yerine getirilmesinin son derece önemli olduğu düşünülmektedir. Sporun yaşam becerileri üzerine etkisinin farkında olan bireyler spor yaparak yaşam kalitelerini yükseltebilirler (Aynur, 2020).

## 2.5. Sporda Hayal Etme

Hayal etme, gerçek yaşantıların uygulama olmaksızın zihinde taklit edildiği, eylemin sanki oluyormuş gibi beyinde canlandırıldığı düşünme sürecidir (Karademir ve ark., 2018). Bir başka ifadeyle bir olguyu herhangi bir gerçek çalışma (fili hareket) yapmaksızın, zihinde canlandırarak yeni bir olgunun öğrenilmesi veya bilinen bir davranışın pekiştirilmesi sürecidir (Kafkas, 2011).

Diğer ismi imgeleme olan hayal etme, bireyin zihinsel ve fiziksel gelişimine katkı sağlamaktadır. Yapıcı düşüncelerin geliştirilmesi ve buna bağlı olarak başarılı bir performans sergilemek için kullanılan bir davranış tekniğidir. Kişiyi kazandırdığı olumlu duygu ve beceri davranışları sayesinde antrenörler tarafından tercih edilen mental bir antrenman aracı olarak kabul edilir (Yıldız, 2020). Spor açısından hayal etme, özellikle yaratıcılık gerektiren ve düşüncelerin eyleme dönüşmesi gereken durumlarda kullanılan bir yöntemdir. Özellikle genç sporcuların öğrenme süreçleri ve fiziksel aktiviteye olan ilgileri göz önüne alındığında, mevcut yeteneklerinin geliştirilmesi ve hayal gücünün spor becerileriyle sistemli bir şekilde birleştirilmesi oldukça faydalı olabilir. Ayrıca, çocuklarda yaş ilerledikçe hayal etme becerisinin daha yaygın olarak kullanıldığı gözlemlenmektedir (Simonsmeier & Buecker, 2017; Akt: Doğaner ve ark., 2020).

Hayal etme çalışmalarının kökeni Pavio (1985)'ya kadar uzanır. Pavio, hayal etme sürecini bilişsel ve motivasyonel olarak iki farklı boyutta değerlendirir ve bu boyutları özel ve genel durumlar altında analiz eder. Genel Bilişsel (GB) boyutu, stratejik durumlar, taktik planları ve oyunun rutin davranışları (örneğin, basketbolda smaç) olarak ele almıştır. Özel Bilişsel (ÖB) boyutta ise branşa özgü spesifik durumlar (örneğin, futbolda taç atışı) yer almıştır. Genel Motivasyonel (GM) fonksiyonu, stresli durumlarda başa çıkabilmeyi (örneğin, mağlubiyet anında sakin kalabilme) içerir. Özel Motivasyonel (ÖM) fonksiyonda, bireysel amaçları (yarışmada birinci olmak) hayal etme durumlarını içerir (Kafkas, 2011).

Psikologların çoğu hayal etmenin sporcuların psikolojik performansını geliştirmesine önemli bir katkı sağladığına inanmaktadır. Hayal etme yöntemiyle öğrenilen becerilerin geliştirilmesi, hataların düzeltilmesi gibi fiziksel düzeltmelerin yanı sıra duygu kontrolü, stresle başa çıkma, kendine güven gibi psikolojik düzenlemelerin de sağlanabileceği belirtilmektedir. Sporcuların başarılı olabilmeleri ve hayal etme durumlarından fayda

sağlayabilmeleri için imgelemenin de olumlu etkisinin büyük bir önemi bulunmaktadır. Çünkü olumlu imgelemeler, gerçekleşecek eylemlere olumlu yansıtacaktır (Kızıldağ, 2007).

İnsandaki fiziksel sınırların zorlandığı günümüzde, fiziksel kapasiteyi geliştirmenin yanında psikolojik faktörlerinde gelişmesi önem kazanmıştır. Ruhsal kuvvetin artırılmasına yönelik inceleme ve çalışmalar, bedensel kuvvetin yanı sıra psikolojik faktörlerin incelenmesiyle birlikte ilerlemeye başlamıştır. Bu şekilde, sporla ilgilenen bireylerin hayal etme gücünü ve psikolojik ihtiyaçlarını bir arada ele almaları, performans açısından gelişim sağlayacaktır (Yıldız, 2020). Erken yaşlarda çocuklara spor alanında hayal etme becerisinin kazandırılması ve bu konuda eğitimcilerin ve antrenörlerin bilgilendirilmesi önemli bir hâl almıştır. Çünkü erken yaşta kazandırılan hayal etme durumlarının, çocukların sportif anlamda başarısı için bireylere önemli katkılar sağlayabileceği, bireylerin psikolojik, ruhsal ve fiziksel gelişimlerinin olumlu yönde etkileneceği düşünülmektedir (Ağılönü, 2014). Spor becerilerin öğrenilmesi ve geliştirilmesi konusunda hayal etme çok iyi bir araçtır. Spora yeni başlayan çocuklarda, bir becerinin öğrenilmesine yardımcı olmak içinde hayal etme kullanılabilir. Birey zihninde öğreneceği özel bilgiyi defalarca uygulayabilir (Vealey & Walter, 1993; Akt: Akyüz, 2017).

Çocuklarda hayal etme yeteneği, spor becerilerinin yanı sıra ikinci dil öğrenme veya sayısal becerilerin geliştirilmesi gibi alanlarda da olumlu etkileri olan bir yöntem olarak ön plana çıkmaktadır. Çünkü hayal etme kavramı kişide, farklı düşünme ve alternatif düşünmeyi ortaya çıkartarak, bireye yaratıcı düşünme davranışını kazandırma, stresi bastırma ve içsel prova tekrarı gibi ekstra becerilerin kazandırılmasına da yardımcı olmaktadır (Owen, 2020; Akt: Doğaner ve ark., 2020).

## BÖLÜM 3

### 3. YÖNTEM

#### 3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma, ön test-son test kontrol gruplu deneysel bir tasarımla planlanmıştır. Bu yöntem, araştırılan etkinin belirli durumlar ve kurallar altında uygulanması ile etkisini ölçme ve elde edilen sonuçları karşılaştırarak bir sonuca ulaşma sürecine dayanır (Aslan et al., 2019). Araştırmanın bağımsız değişkeni taktiksel oyun modeli ve doğrudan öğretim modeli ile hazırlanmış futbol öğretimi ders programları, bağımlı değişkenleri ise sporun yaşam becerilerine etkisi ve sporda hayal etme düzeylerinden oluşmaktadır.

#### 3.2. Katılımcılar

Araştırmada katılımcılar 2021-2022 Eğitim Öğretim Yılı Bahar Yarıyılında Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı Cihanbeyli Merkez Atatürk Ortaokulu'nda altıncı sınıflarda öğrenim gören ve araştırmaya gönüllü olarak katılan 40 öğrenci (Deney grubu 20 öğrenci, kontrol grubu 20 öğrenci)'den oluşmuştur. Deney grubuna taktiksel oyun modeli ile kontrol grubuna ise doğrudan öğretim modeli ile hazırlanan futbol ders programları 12 haftalık süre ile uygulanmıştır (EK-7, EK-8). Dersler haftalık 2 ders saati (40 dakika + 40 dakika) olmak üzere 80 dakika işlenmiştir.

#### 3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak “Kişisel Bilgi Formu”, “Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği (SYBEÖ)” ve “Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği (ÇİSHEÖ)” uygulanmıştır.

##### 3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formunda; ortaokul öğrencilerinin cinsiyet, yaş, düzenli spor yapıp yapmama durumu, yapıyorsa hangi sporu yaptığı, anne öğrenim düzeyi, baba öğrenim düzeyi durumlarını tespit etmek için 6 sorudan oluşan bilgiler yer almaktadır.

### 3.3.2. Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği (SYBEÖ)

“Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği (SYBEÖ)” Cronin ve Allen (2017) tarafından “Life Skills Scale for Sport (LSSS)” orijinal ismiyle geliştirilmiş ve Türk kültürüne Açak ve Düz (2018) tarafından uyarlanmış beşli Likert tipi ölçektir. Ölçekteki ifadeler Tamamen Katılıyorum (5) ve Hiç Katılmıyorum (1) şeklinde derecelenmektedir. 43 madde ve 8 alt boyuttan oluşan orijinal ölçek 11-21 yaş arasındaki düzenli olarak spor yapan 482 sporcu üzerinde test edilmiş, ölçeğin zamanda güvenilirliği test etmek için ise rastgele seçilen 217 sporcuya ölçek bir kez daha uygulanmıştır. Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA)’nden elde edilen sonuçlara göre ölçeğin 31 madde ve 7 alt boyut (zaman yönetimi, iletişim, liderlik, takım çalışması, amaç belirleme, sosyal beceriler ve duygusal beceriler)’tan oluştuğu tespit edilmiştir. Ölçeğin iç tutarlık katsayısı (Cronbach alfa) tüm alt boyutlarda .92 olarak hesaplanmıştır. Test-tekrar test güvenilirlik kontrolleri için ise hesaplanan Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı ( $r=.89$ ) olarak belirlenmiştir. Ölçeğin faktör yük değerlerinin ise .553 ile .841 arasında değişiklik gösterdiği saptanmıştır (Açak & Düz, 2018).

### 3.3.3. Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği (ÇİSHEÖ)

“Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği (ÇİSHEÖ)” Hall, Munroe-Chandler, Fishburne ve Hall (2009) tarafından geliştirilmiş ve Kafkas (2011) tarafından Türkçe’ye uyarlanmıştır. Orijinal ölçek 5 alt boyut ve 21 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 12-16 yaş aralığında düzenli olarak bir spor dalı ile uğraşan 208 kız ve 337 erkek toplam 545 öğrenci üzerinde test edilmiş, test-tekrar güvenilirlik çalışması amacıyla bu örneklem arasından 50 öğrenciye 2 haftalık ara ile ölçek iki kez uygulanmıştır. Ölçeğin yapılan Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) sonucunda ölçeğin 3 alt boyut ve 15 maddeden oluştuğu, Özel Bilişsel-Motivasyonel alt boyutunun iç tutarlık katsayısı (Cronbach alpha) değerinin .82, test-tekrar test güvenilirlik değerinin .60, açıklanan toplam varyansın % 36.24 olduğu, faktör yük değerlerinin .38 ile .72 arasında değiştiği, Genel Bilişsel alt boyutunun iç tutarlık katsayısı (Cronbach alpha) değerinin .66, test-tekrar test güvenilirlik değerinin .68, açıklanan toplam varyansın % 8.12 olduğu, faktör yük değerlerinin .65 ile .78 arasında değiştiği, Genel Motivasyon Üstünlük alt boyutunun iç tutarlık katsayısı (Cronbach alpha) değerinin .75, test-tekrar test güvenilirlik değerinin .86, açıklanan toplam varyansın % 7.54 olduğu, faktör yük değerlerinin .65 ile .72 arasında değiştiği, ölçeğin geneli için iç tutarlılık katsayısı (Cronbach alpha) değerinin .87, test-tekrar test güvenilirlik değerinin .85, açıklanan toplam varyansın % 51.92 olduğu saptanmıştır (Kafkas, 2011).

### **3.4. Verilerin Toplanması**

Bu araştırma, 2021-2022 Eğitim Öğretim Yılı içerisinde Konya ili Cihanbeyli İlçesine bağlı Merkez Atatürk Ortaokulda öğrenim gören 6. sınıf öğrencileri ile yapılmıştır. Araştırmacı Milli Eğitim Bakanlığına bağlı beden eğitimi ve spor öğretmeni olarak görev yapmakta olduğu söz konusu okulda öğrenciler ile yapılacak çalışmaların yürütülmesi için gerekli izinleri almıştır. Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Başkanlığı'nın 11.02.2022 Tarih, 02 Toplantı Sayısı ve 2022/72 Karar No'su ile etik kurul onayı (EK-1); Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü'nün 03.03.2022 Tarih ve E-83688308-605.99-44926886 Sayılı kararı (EK-2) ile ise Millî Eğitim Bakanlığı izni alınmıştır.

Araştırmaya 8. sınıf öğrencilerinin sınava hazırlık süreci içerisinde olması, 5. sınıf öğrencilerinin ortaokula uyum süreci içerisinde olması, 7. sınıfların da öğrenci sayısının yetersiz olmasından dolayı 6. sınıf öğrencileri dahil edilmiştir. Sınıf içerisinde çalışmaya katılmak istemeyen deney ve kontrol grubu öğrencilerine derslerin işlendiği saatlerde farklı görevler (malzeme taşıma, parkur hazırlama, notlar alma, yaralanmalara karşı ilk yardım görevleri vb.) verilmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencileri ve velileri ile yüz yüze görüşülerek nasıl bir eğitim sürecine dahil olacakları ile ilgili bilgilendirmeler yapılmış, hem öğrencilerden hem de velilerden bu eğitime gönüllü katılım ile ilgili izinleri alınmıştır. Araştırmanın başında eğitimlerin hemen öncesinde araştırmada kullanılan ölçekler katılımcılara ön test olarak uygulanmıştır. Daha sonrasında kontrol grubu öğrencilerine 12 hafta boyunca her hafta iki ders saatinden toplam 80 dakikalık doğrudan öğretim modeli ile hazırlanmış futbol dersleri, deney grubu öğrencilerine ise yine 12 hafta boyunca her hafta iki ders saatinden toplam 80 dakikalık taktiksel oyun modeli ile hazırlanmış futbol dersleri uygulanmıştır. Her iki grup öğrencilerine derslerin bitiminde araştırmada kullanılan ölçekler yeniden son test olarak uygulanmıştır.

### **3.5. Verilerin Analizi**

Araştırmada elde edilecek bulguların istatistiksel analizleri için SPSS (Statistical Package for Social Sciences) for Windows 26.0 programı kullanılmıştır. Verilerin analizinde normallik dağılımlarını tespit etmek amacıyla Shapiro-Wilk testi, aritmetik ortalama, standart sapma gibi tanımlayıcı istatistikler, iki bağımlı değişken arasındaki ilişkiyi incelemek için parametrik olmayan testlerden Mann Whitney U Testi, ön test ve son test sonuçlarını karşılaştırmak için ise parametrik olmayan testlerden Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi analizlerinden faydalanılmıştır.

## BÖLÜM 4

### 4. BULGULAR

Bu bölümde, araştırmadan elde edilen verilerin analizi sonucunda ulaşılan bulgulara ve bu bulguların yorumlarına yer verilmiştir.

#### 4.1. Verilerin Normallik Analizi

Tablo 4.1’de Shapiro-Wilk Normallik Testi bulgularına yer verilmiştir.

**Tablo 4.1.** Shapiro-Wilk Normallik Testi

Değişkenler	N	Shapiro-Wilk		
		İstatistik	P	
Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi	Kontrol Grubu	20	,925	<b>,126</b>
	Deney Grubu	20	,978	<b>,899</b>
Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme	Kontrol Grubu	20	,946	<b>,311</b>
	Deney Grubu	20	,957	<b>,493</b>

$p>0,05$

Tablo 4.1. incelendiğinde; araştırma örnekleminin 40 kişi olmasından dolayı verilerinin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için Shapiro-Wilk Testi uygulanmıştır. Bir araştırmada grup büyüklüğünün  $n\leq 50$ ’den az olması durumunda Shapiro-Wilk Testi normalliği belirlemede kullanılabilen bir testtir (Büyüköztürk, 2018). Bulgulara göre verilerin normal dağılım gösterdiği söylenebilir ( $p>0,05$ ).

#### 4.2. Katılımcıların Demografik Özellikleri

Tablo 4.2’de katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

**Tablo 4.2.** Katılımcıların Demografik Özellikleri

	N	%
<b>Cinsiyet</b>		
Erkek	20	50
Kız	20	50
<b>Kontrol Grubu Cinsiyet</b>		
Erkek	11	55
Kız	9	45
<b>Deney Grubu Cinsiyet</b>		
Erkek	9	45
Kız	11	55
<b>Düzenli Spor Yapıp Yapmama Durumu</b>		
Evet	8	20
Hayır	32	80

Tablo 4.2. incelendiğinde; katılımcıların 20'sinin erkek (% 50), 20'sinin kız (% 50) öğrenciden oluştuğu belirlenmiştir. Deney ve kontrol gruplarının cinsiyet dağılımlarına bakıldığında; kontrol grubu öğrencilerinin 11'inin (% 55) erkek, 9'unun kız (% 45); deney grubu öğrencilerinin 9'unun (% 55) erkek, 11'inin (% 55) kız öğrenciden oluştuğu tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin 8'inin (% 20) düzenli olarak spor yaptıkları, 32'sinin (% 80) ise düzenli olarak spor yapmadıkları saptanmıştır.

### 4.3. Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği (SYBEÖ)'nin Toplam Puanı ve Alt Boyutları Tanımlayıcı İstatistik Değerleri

Tablo 4.3'te Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği (SYBEÖ)'nin toplam puanı ve alt boyutları tanımlayıcı istatistik değerlerine yer verilmiştir.

**Tablo 4.3.** Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği (SYBEÖ)'nin Toplam Puanı ve Alt Boyutları Tanımlayıcı İstatistik Değerleri

Değişkenler	Kontrol Grubu				Deney Grubu			
	Ön Test		Son Test		Ön Test		Son Test	
	$\bar{X}$	SS	$\bar{X}$	SS	$\bar{X}$	SS	$\bar{X}$	SS
Zaman Yönetimi	2,92	,38	2,85	,57	2,72	,27	3,60	,43
İletişim	2,65	,32	2,80	,92	2,67	,35	4,60	1,82
Liderlik	2,69	,27	2,58	,52	2,77	,35	4,17	,48
Takım Çalışması	2,69	,31	3,29	,80	2,65	,25	4,03	,19
Sosyal	2,65	,27	2,96	1,03	2,61	,29	4,25	,38
Duygusal	2,62	,27	3,08	1,01	2,70	,41	4,06	,29
Amaç Belirleme	2,58	,30	2,78	,61	2,88	,41	4,18	,56
SYBEÖ Toplam Puanı	2,68	,13	2,76	,52	2,71	,12	4,15	,25

Tablo 4.3'te Taktiksel Oyun Modeli (TOM) ile futbol öğretiminin SYBEÖ'nün ön test ve son test sonuçları alt boyutları ile birlikte gösterilmektedir. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin iletişim becerisi (ön test  $\bar{X}$ = 2,65, SS= ,32, son test  $\bar{X}$ = 2,80, SS= ,92), takım çalışması becerisi (ön test  $\bar{X}$ = 2,69, SS= ,31, son test  $\bar{X}$ = 3,29, SS= ,80), sosyal beceri (ön test  $\bar{X}$ = 2,65, SS= ,27, son test  $\bar{X}$ = 2,96, SS= 1,03), duygusal beceri (ön test  $\bar{X}$ = 2,62, SS= ,27, son test  $\bar{X}$ = 3,08, SS= 1,01), amaç belirleme becerisi (ön test  $\bar{X}$ = 2,58, SS= ,30, son test  $\bar{X}$ = 2,78, SS= ,61) ve (SYBEÖ)'nün toplam puanı (ön test  $\bar{X}$ = 2,68, SS= ,13, son test  $\bar{X}$ = 2,76, SS= ,52) ön test ve son test sonuçları ortalamalarında bir artış olduğu tespit edilmiştir.

Deney grubunda yer alan öğrencilerin zaman yönetimi becerisi (ön test  $\bar{X}= 2,72$ ,  $SS= ,27$ , son test  $\bar{X}= 3,60$ ,  $SS= ,43$ ), iletişim becerisi (ön test  $\bar{X}= 2,67$ ,  $SS= ,35$ , son test  $\bar{X}= 4,60$ ,  $SS= 1,82$ ), liderlik becerisi (ön test  $\bar{X}= 2,77$ ,  $SS= ,35$ , son test  $\bar{X}= 4,17$ ,  $SS= ,48$ ) takım çalışması becerisi (ön test  $\bar{X}= 2,65$ ,  $SS= ,25$ , son test  $\bar{X}= 4,03$ ,  $SS= ,19$ ), sosyal beceri (ön test  $\bar{X}= 2,61$ ,  $SS= ,29$ , son test  $\bar{X}= 4,25$ ,  $SS= ,38$ ), duygusal beceri (ön test  $\bar{X}= 2,70$ ,  $SS= ,41$ , son test  $\bar{X}= 4,06$ ,  $SS= ,29$ ) ve amaç belirleme becerisi (ön test  $\bar{X}= 2,88$ ,  $SS= ,41$ , son test  $\bar{X}= 4,18$ ,  $SS= ,56$ ) ve SYBEÖ'nün toplam puanı (ön test  $\bar{X}= 2,71$ ,  $SS= ,12$ , son test  $\bar{X}= 4,15$ ,  $SS= ,25$ ) ön test ve son test sonuç ortalamaları arasında pozitif yönde bir artış olduğu belirlenmiştir.

Genel olarak Tablo 4.3'teki bulgulara bakıldığında; deney grubu öğrencilerinin SYBEÖ toplamı ve ölçek alt boyutları (zaman yönetimi, iletişim, liderlik, takım çalışması, sosyal, duygusal, amaç belirleme) ön test ve son test puan ortalamalarının kontrol grubu öğrencilerine göre daha önemli bir düzeyde artış gösterdiği saptanmıştır.

#### 4.4. Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği (ÇİSHEÖ)'nin Toplam Puanı ve Alt Boyutları Tanımlayıcı İstatistik Değerleri

Tablo 4.4'te Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği (ÇİSHEÖ)'nin toplam puanı ve alt boyutları tanımlayıcı istatistik değerlerine yer verilmiştir.

**Tablo 4.4.** Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği (ÇİSHEÖ)'nin Toplam Puanı ve Alt Boyutları Tanımlayıcı İstatistik Değerleri

Değişkenler	Kontrol Grubu				Deney Grubu			
	Ön Test		Son Test		Ön Test		Son Test	
	$\bar{X}$	SS	$\bar{X}$	SS	$\bar{X}$	SS	$\bar{X}$	SS
Özel Bilişsel-Motivasyonel	3,10	,68	3,26	,46	3,26	,72	3,82	,42
Genel Bilişsel	3,16	,95	3,28	,81	3,10	1,05	3,76	,62
Genel Motivasyon-Üstünlük	3,28	,79	3,26	,59	3,27	,87	3,63	,65
ÇİSHEÖ Toplam Puanı	3,08	,54	3,22	,40	3,26	,44	3,77	,39

Tablo 4.4'te TOM ile futbol öğretiminin ÇİSHEÖ'nün ön test ve son test sonuçları alt boyutları ile birlikte gösterilmektedir. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin özel bilişsel-motivasyonel alt boyutu (ön test  $\bar{X}= 3,10$ ,  $SS= ,68$ , son test  $\bar{X}= 3,26$ ,  $SS= ,46$ ), genel bilişsel alt boyutu (ön test  $\bar{X}= 3,16$ ,  $SS= ,95$ , son test  $\bar{X}= 3,28$ ,  $SS= ,81$ ) ve ÇİSHEÖ'nün toplam puanı (ön test  $\bar{X}= 3,08$ ,  $SS= ,54$ , son test  $\bar{X}= 3,22$ ,  $SS= ,40$ ) ön test ve son test puan

ortalamalarında pozitif yönlü bir artış olduğu belirlenmiştir. Genel motivasyon-üstünlük alt boyutu (ön test  $\bar{X}= 3,28$ ,  $SS= ,79$ , son test  $\bar{X}= 3,26$ ,  $SS= ,59$ ) puan ortalamasında azalma olduğu tespit edilmiştir.

Deney grubunda yer alan öğrencilerin özel bilişsel-motivasyonel alt boyutu (ön test  $\bar{X}= 3,26$ ,  $SS= ,72$ , son test  $\bar{X}= 3,82$ ,  $SS= ,42$ ), genel bilişsel alt boyutu (ön test  $\bar{X}= 3,10$ ,  $SS= 1,05$ , son test  $\bar{X}= 3,76$ ,  $SS= ,62$ ) ve genel motivasyon-üstünlük alt boyutu (ön test  $\bar{X}= 3,27$ ,  $SS= ,87$ , son test  $\bar{X}= 3,63$ ,  $SS= ,65$ ), ÇİSHEÖ'nün toplam puanı (ön test  $\bar{X}= 3,26$ ,  $SS= ,44$ , son test  $\bar{X}= 3,77$ ,  $SS= ,39$ ) ön test ve son test ortalamalarında pozitif yönlü bir artış olduğu saptanmıştır.

Her iki grupta da (kontrol grubu ve deney grubu) ÇİSHEÖ'nün ön test ve son test puan ortalamalarında artışlar olduğu fakat deney grubunun puan ortalamaları artış oranının kontrol grubunun puan artışlarına göre daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir.

#### 4.5. Deney ve Kontrol Grupları SYBEÖ ve ÇİSHEÖ Ön Test Puanlarının Karşılaştırılması

Tablo 4.5'te deney ve kontrol gruplarının SYBEÖ ve ÇİSHEÖ ön test puanlarının karşılaştırılması amacıyla yapılan Mann-Whitney U Testi sonuçlarına yer verilmiştir.

**Tablo 4.5.** Deney ve Kontrol Grupları SYBEÖ ve ÇİSHEÖ Ön Test Puanlarının Karşılaştırılması (Mann-Whitney U Testi)

Değişken	Test	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamları	U	p
SYBEÖ	Kontrol Grubu	20	20,03	400,50	190,500	,796
	Deney Grubu	20	20,98	419,50		
ÇİSHEÖ	Kontrol Grubu	20	19,08	381,50	171,500	,445
	Deney Grubu	20	21,93	438,50		

$p < 0,05$  (N=40)

Tablo 4.5'te deney ve kontrol gruplarının SYBEÖ ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ( $U= 190,500$ ;  $p > 0,05$ ). Deney ve kontrol gruplarının ÇİSHEÖ ön test puanları arasında da anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir ( $U= 171,500$ ;  $p > 0,05$ ). Bu iki durum, gruplarda yer alan öğrencilerin giriş davranışları ve ön bilgi düzeyleri arasında bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılabilir.

#### 4.6. Deney ve Kontrol Grupları SYBEÖ ve ÇİSHEÖ Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

Tablo 4.6’da deney ve kontrol gruplarının SYBEÖ ve ÇİSHEÖ son test puanlarının karşılaştırılması amacıyla yapılan Mann-Whitney U Testi sonuçlarına yer verilmiştir.

**Tablo 4.6.** Deney ve Kontrol Grupları SYBEÖ ve ÇİSHEÖ Son Test Puanlarının Karşılaştırılması (Mann-Whitney U Testi)

Değişken	Test	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamları	U	p
SYBEÖ	Kontrol Grubu	20	10,95	219,00	9,000	,001
	Deney Grubu	20	30,05	601,00		
ÇİSHEÖ	Kontrol Grubu	20	13,38	267,50	57,500	,000
	Deney Grubu	20	27,63	552,50		

p<0,05 (N=40)

Tablo 4.6’da deney ve kontrol gruplarının SYBEÖ son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir (U= 9,000; p<0,05). Deney ve kontrol gruplarının ÇİSHEÖ son test puanları arasında da istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir (U= 57,500; p<0,05). Bu bulgulara göre TOM ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine ve hayal etme düzeylerine deney grubu lehine olumlu katkı sağladığı sonucuna varılabilir.

#### 4.7. Kontrol Grubu SYBEÖ ve ÇİSHEÖ Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

Tablo 4.7’de kontrol grubu SYBEÖ ve ÇİSHEÖ ön test ve son test puanlarının karşılaştırılması amacıyla yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçlarına yer verilmiştir.

**Tablo 4.7.** Kontrol Grubu SYBEÖ ve ÇİSHEÖ Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılması (Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi)

Değişken	Test	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamları	Z	p
SYBEÖ	Negatif sıra	8	10,50	84,00	-,784	,433
	Pozitif sıra	12	10,50	126,00		
	Eşit	-				
ÇİSHEÖ	Negatif sıra	7	10,86	76,00	-1,083	,279
	Pozitif sıra	13	10,31	134,00		
	Eşit	-				

p<0,05 (N=40)

Tablo 4.7’de kontrol grubundaki öğrencilerin SYBEÖ ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ( $Z = -,784$ ;  $p > 0,05$ ). Kontrol grubu öğrencilerinin ÇİSHEÖ ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık belirlenmemiştir ( $Z = -1,083$ ;  $p > 0,05$ ). Bu bulgulara göre DÖM ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine ve hayal etme düzeylerine olumlu bir katkısının olmadığı sonucuna varılabilir.

#### 4.8. Deney Grubu SYBEÖ ve ÇİSHEÖ Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

Tablo 4.8’de deney grubu SYBEÖ ve ÇİSHEÖ ön test ve son test puanlarının karşılaştırılması amacıyla yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçlarına yer verilmiştir.

**Tablo 4.8.** Deney Grubu SYBEÖ ve ÇİSHEÖ Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılması (Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi)

Değişken	Test	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamları	Z	p
SYBEÖ	Negatif sıra	-	,00	,00	-3,923	<b>,001</b>
	Pozitif sıra	20	10,50	210,00		
	Eşit	-				
ÇİSHEÖ	Negatif sıra	3	5,17	15,50	-3,201	<b>,001</b>
	Pozitif sıra	16	10,91	174,50		
	Eşit	1				

$p < 0,05$  (N=40)

Tablo 4.8’de deney grubu öğrencilerinin SYBEÖ ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ( $Z = -3,923$ ;  $p < 0,05$ ). Deney grubu öğrencilerin ÇİSHEÖ ön test ve son test puanları arasında da istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir ( $Z = -3,201$ ;  $p < 0,05$ ). Bu bulgulara göre TOM ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerin yaşam becerilerine ve hayal etme düzeylerine olumlu katkı sağladığı sonucuna varılabilir.

## BÖLÜM 5

### 5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, TOM ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin yaşam becerileri ve hayal etme düzeyleri üzerindeki etkisine ilişkin bulgular değerlendirilmiş ve tartışılmıştır.

#### 5.1. Taktiksel Oyun Modeli (Deney Grubu) ve Doğrudan Öğretim Modeli (Kontrol Grubu) ile Futbol Öğretiminin Ortaokul Öğrencilerinin Yaşam Becerilerine Etkisi

Taktiksel oyun modeli (deney grubu) ve doğrudan öğretim modeli (kontrol grubu) ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine etkisi incelenmiş, kontrol ve deney grubunun ön test ve son test puanları arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Gruplar içerisinde yapılan analiz sonuçlarına bakıldığında, kontrol grubu öğrencilerinin yaşam becerileri ön test ve son test puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık belirlenmemiş, deney grubu öğrencilerinin yaşam becerileri ön test ve son test puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık belirlenmiştir. Bu bulgulara göre TOM ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine olumlu katkılar sağladığı söylenebilir. Öğrencilerin öğrenme sürecine aktif olarak katılmalarının, kendi öğrenme süreçlerinde sorumluluk almalarının, liderlik etmelerinin, iş birliği yapmalarının günlük yaşamda karşılaşılabilecekleri zorluklarla başa çıkmalarına yardımcı olduğu ve öz güvenlerini artırdığı şeklinde yorumlanabilir. Ayrıca öğrenciler oyun içerisinde karar verme süreçlerine katıldıkları için problem çözme becerilerinin de geliştiği şeklinde açıklanabilir. Takım çalışması içerisinde yer aldıklarında ise empati kurma, saygı duyma, yardımsever olma ve adalet gibi kavramları öğrenerek bu değerleri hayatlarına taşıyabilmektedir. Bununla birlikte oyun içerisinde hata yapmanın doğal bir süreç olduğu anlatıldığı için öğrenciler öz yeterliklerini geliştirebilmekte ve öz güvenlerini artırabilmektedir. Takım oyununda diğer oyuncularla uyumlu çalışmayı öğrenerek, takımlarındaki herkesin birbirini desteklemesi gerektiğini kavrayabilmekte ve oyun içerisinde diğer oyuncular ile iletişim kurarak, birbirlerinin neler yapabileceğini ve hangi stratejileri uygulayabileceklerini belirleyebilmektedir. Bununla birlikte DÖM ile futbol öğretiminin öğretmen merkezli yapısının öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal gelişimi açısından olumlu katkılar sağlamadığı şeklinde yorumlanabilir.

Alan yazında taktiksel oyun modeli ile deneysel yöntem ile yapılan araştırmalar incelendiğinde, Popelka ve Pavlović (2017) ilkökul öğrencileri üzerinde voleybol öğretimini

deney grubuna taktiksel oyun modeli ile ve kontrol grubuna ise geleneksel yaklaşım ile öğreterek karşılaştırdıkları arařtırmalarında, taktiksel oyun modelinin oyun becerilerinin ve oyunun taktiksel bileřenlerinin kazanılmasında daha etkili bir model olduđu sonucuna varmıřlardır.

Birsen (2017) ortaokul öğrencileri üzerinde taktiksel oyun modeli ile işlenen beden eğitimi ve spor derslerinin problem çözme becerisine etkisini incelediđi arařtırmasında, deney grubunda yer alan öğrencilerin problem çözme becerilerinde olumlu yönde bir gelişme olduğunu belirlemiřtir.

Kayhan (2019) ortaöğretim öğrencilerinin taktiksel oyun modeli ile futbol öğretiminin eriřiye etkisini incelediđi arařtırmasında, deney grubundaki ortaöğretim öğrencilerinin problem çözme becerileri için yapılan ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğunu ve öğrencilerin biliřsel, duyuřsal ve psikomotor alan düzeylerinde önemli bir gelişim gösterdiklerini saptamıřtır.

Mastrogiannis ve ark. (2017) ortaokul öğrencilerine beden eğitimi dersinde voleybol öğretimini geleneksel yaklaşım ve taktiksel oyun modeli ile uygulayarak yaklařımların etkililiđini karşılaştırdıkları arařtırmalarında, taktiksel oyun modeli ile gerçekleştirilen öğretimin uygulandıđı grubun aktif biliřsel süreçler ile meřgul olduklarından bilgiyi yapılandırdıklarını, taktiksel oyun modelinin daha etkili bir öğretim stratejisi olduğunu buna karşın geleneksel yaklařımın gösteri, açıklama ve uygulamadan oluřan standart bir yaklařım olduğunu tespit etmiřlerdir.

Chatzipanteli ve ark. (2016) ilkokul öğrencilerinde üstbiliřsel davranıřı teřvik etmede taktiksel oyun modelinin etkililiđini inceledikleri arařtırmalarında, taktiksel oyun modelinin ilkokuldaki beden eğitimi derslerinde üstbiliřsel davranıřı geliřtirebileceđi sonucuna ulařmıřlardır.

Güneř ve Yılmaz (2019) lise öğrencilerine taktiksel oyun modeli ile basketbol öğretiminin biliřsel, duyuřsal ve psikomotor eriři düzeylerine etkisini inceledikleri arařtırmalarında, deney ve kontrol grupları arasında taktiksel oyun modelinin geleneksel yaklařıma göre oyun performansı geliřimi açasından daha uygun bir model olduğunu belirlemiřlerdir.

Dania ve ark. (2017) öğrencilerin taktik becerilerini ve bilgilerini geliştirmeyi amaçlayan oyun tabanlı bir yaklaşım olan taktiksel oyun modelini inceledikleri araştırmalarında, ilköğretimde taktiksel oyun modelinin uygulanmasının öğrencilerin fiziksel aktivite düzeylerini geliştirdiğini ve performanslarını kolaylaştırdığını saptamışlardır.

İplikçi, Altay ve Coşkun (2010) beden eğitimi dersinde basketbol öğretiminde taktiksel oyun modelinin erişiyeye etkisini inceledikleri araştırmalarında, 6 hafta süreyle taktiksel oyun modeli ile eğitim alan grubun bilişsel alan ön test ve son test puan ortalamalarında anlamlı bir farklılık olduğunu tespit etmişlerdir.

Tallir ve ark. (2005) basketbol öğretimini taktiksel oyun modeli ve geleneksel yaklaşım yoluyla karşılaştırdıkları araştırmalarında, taktiksel oyun modeli ile öğretimin öğrencilerin karar verme becerilerinde önemli ilerlemeler sağladığını belirlemişlerdir.

Osman (2017) futbol branşında üniversite öğrenimi gören öğrencilerin taktiksel farkındalık ve karar verme becerilerini taktiksel oyun modeli ve geleneksel yaklaşım yoluyla karşılaştırdığı araştırmasında, taktiksel oyun modeli ile öğrenim gören grubun taktiksel farkındalık ve karar verme becerilerinde daha fazla gelişim gösterdiğini saptamıştır.

Şahin (2007) ilköğretim öğrencileri üzerinde taktiksel oyun modeli ile hentbol öğretimini incelediği araştırmasında, oyun performansları açısından öğrencilerin karar verme, beceri gelişimi ve destekleme gelişimleri ön test ve son test puan ortalamalarının deney ve kontrol grubu öğrencileri arasında deney grubu öğrencileri lehine olduğunu tespit etmiştir.

Alison ve Thorpe (1997) beden eğitiminde oyun öğretilirken belirli becerilerin ve tekniklerin öğretilmesine odaklanan beceri yaklaşımı ile taktiksel farkındalığın ve karar vermenin geliştirilmesine odaklanan taktiksel oyun modelini karşılaştırdıkları araştırmalarında, taktiksel oyun modelinde öğrencilerin oyunlar sırasında planlama ve değerlendirmeye önemli ölçüde daha fazla dahil olduklarını belirlemişlerdir.

Araştırma bulgularının aksine, Alvurdu (2017) taktiksel oyun modeli ve doğrudan öğretim modeli ile futsal eğitimi gerçekleştirdiği ve sporcuların bilişsel, psikomotor ve oyun performansları açısından gelişimlerini incelediği deneysel araştırmasında, deney ve kontrol grubu bilişsel ve psikomotor alan becerilerinde taktiksel oyun modeli ile doğrudan öğretim modeli ön test ve son test puan ortalamalarında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna

varmıştır. Ancak, taktiksel oyun modelinin sporcuların oyun performansı ile oyuna katılım düzeylerini olumlu etkilediğini tespit etmiştir.

Söz konusu bu araştırmalar incelendiğinde taktiksel oyun modeli ile geleneksel yaklaşımların karşılaştırıldığı ya da taktiksel oyun modelinin bilişsel alana, problem çözmeye ve erişime etkisi gibi deneysel çalışmalar araştırmacılar tarafından gerçekleştirilmiştir. Fakat taktiksel oyun modelinin yaşam becerilerine etkisinin incelendiği çalışmaların alan yazında sınırlı sayıda olduğu söylenebilir. Bu durum taktiksel oyun modelinin yaşam becerilerine olan etkisini değerlendiren araştırmaların özellikle eğitim ve öğretim alanında uygulanabilmesinin artması gerektiğine işaret etmektedir. Bu modelin, öğrencilerin yaşam becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmanın yanı sıra öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirdiği düşünülmektedir.

Özsarı ve ark. (2022) çeşitli spor branşlarından (tenis 49, hokey 36, futbol 39, basketbol 15, kickboks 30) 169 sporcu üzerinde sporun yaşam becerilerine etkisini inceledikleri araştırmalarında, branş değişkenine bağlı olarak yapılan analizler sonucunda ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğunu belirlemişlerdir. Bu sonuç ile farklı spor branşlarının öğretiminin yaşam becerilerine olumlu etkisi olduğunu saptamışlardır.

Araştırma bulgularını destekleyen başka araştırmalarda, Özcan ve Yıldırım (2011) spor yapan ve yapmayan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinde spor yapanlar lehine anlamlı farklılık olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bloom ve ark. (2008) yaşam becerileri alt boyutlarından sosyal beceri ve takım çalışması üzerine yaptıkları araştırmalarında, takım sporları ile uğraşan sporcular lehine olumlu bir gelişme olduğunu tespit etmişlerdir. Cronin ve Allen (2018) düzenli olarak spor aktivitesi yapmanın yaşam becerisini olumlu yönde etkilediğini saptamışlardır. Perkins ve Noam (2007) sporun yaşam becerileri açısından gençlere takım çalışmasını öğrettiğini ve birlikte hareket etme becerisini geliştirdiğini vurgulamışlardır.

Savaş (2018) taktiksel oyun modeli ile ortaokul öğrencilerinin yaratıcılık düzeylerini incelediği deneysel araştırmasında, taktiksel oyun modeli ile yapılan eğitimin ortaokul öğrencilerinin yaratıcılık düzeylerini artırdığını ve geleneksel yaklaşıma göre daha etkili bir model olduğunu tespit etmiştir.

Öğrenci merkezli yaklaşımın ön plana çıktığı yapılandırmacı yaklaşım felsefesini irdeleyen bir araştırmada, Dyson, Griffin ve Hastie (2004) taktiksel oyun, spor eğitim ve iş

birlikli öğrenme modellerini incelemişler, bu modellerde öğretmenlerin sosyal, fiziksel ve bilişsel öğrenme çıktılarını destekleyen bütüncül bir yaklaşımla öğrenme etkinliklerini gerçekleştirdiklerini ifade etmişlerdir. Bir başka araştırmada Balakrishnan, Rengasamy ve Aman (2011) taktiksel oyun modelinin yapısını inceledikleri araştırmalarında, yapılandırmacı yaklaşım felsefesinin ilköğretim beden eğitimi dersinde öğrencilerin öğrenme çıktılarını geliştirdiğini tespit etmişlerdir.

Araştırma sonucu ve alan yazın araştırmaları irdelendiğinde, taktiksel oyun modeli ile futbol öğretiminin öğrencilerin yaşam becerilerine olumlu katkılar sağladığı söylenebilir.

## **5.2. Taktiksel Oyun Modeli (Deney Grubu) ve Doğrudan Öğretim Modeli (Kontrol Grubu) ile Futbol Öğretiminin Ortaokul Öğrencilerinin Hayal Etme Düzeylerine Etkisi**

Taktiksel oyun modeli (deney grubu) ve doğrudan öğretim modeli (kontrol grubu) ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin hayal etme düzeylerine etkisi incelenmiş, kontrol ve deney grubunun ön test ve son test puanları arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Gruplar içerisinde yapılan analiz sonuçlarına bakıldığında, kontrol grubu öğrencilerinin hayal etme ön test ve son test puan ortalamaları istatistiksel açıdan anlamlı farklılık belirlenmemiş, deney grubunun hayal etme ön test ve son test puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık belirlenmiştir. Bu bulgulara göre taktiksel oyun modeli ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin hayal etme düzeylerine olumlu katkılar sağladığı söylenebilir. Bu durum taktiksel oyun modeli ile öğretim yapılırken, çocukların oyunlar sırasında farklı pozisyonları deneyimleyerek (kaleci, orta saha, takım kaptanı vs.) kendilerini farklı rollerde hayal etme fırsatı yakaladıkları şeklinde yorumlanabilir. Bu deneyimler çocukların kendine güvenlerini artırırken, hedeflerine ulaşmak için gerekli olan motivasyona ulaşmalarını da sağlayabilir. Ayrıca bu model ile çocukların özel ve genel motivasyonlarını artırma ve sorunları çözme konusunda deneyim kazandıkları da söylenebilir. Bu da, çocukların kendilerine daha büyük hedefler koymalarını sağlamanın yanı sıra sporda hayal etme düzeylerinde de gelişim göstermelerine neden olabilir. Bununla birlikte oyunlar içerisinde farklı strateji ve taktikleri kafalarında canlandırma yolu ile çocukların hem genel hem de özel bilişsel alanda hayal etme düzeylerinin gelişim göstereceği şeklinde de açıklanabilir. Eğitici tarafından çocukların düzeylerine yönelik verilebilecek oyunsal hedeflerin de çocukların bu durumu hayal ederek özel motivasyonlarını artırmalarına yol açabileceği söylenebilir. Örneğin, futbol öğretiminde bir oyuncuya oyun içerisinde gol atma hedefi verilir. Bu sayede öğrenci nasıl gol atabileceğini, bunun için hangi teknik ve

taktik becerileri uygulayabileceğini, bireysel mi takım halinde mi hareket etmesi gerektiğini hayal edebilir. Bu da yine öğrencinin oyuna daha motive olmasına katkı sağlayabilir.

Alan yazın incelendiğinde, araştırmaların genellikle spor branşlarının çocukların hayal etme ve farklı erişim düzeylerine etkisine yönelik olduğu tespit edilmiştir. Bir öğretim modelinin çocukların hayal etme düzeylerine etkisinin incelendiği bir araştırmaya alan yazında rastlanılmamıştır.

Taktiksel oyun modeli ile geleneksel yaklaşımı bilişsel ve duyuşsal süreçleri ile inceleyen bazı araştırmalarda, Alcalá ve Garijo (2017) beden eğitimi derslerinde taktiksel oyun modeli ve geleneksel yaklaşım yoluyla eğitim alan lise öğrencilerinin motivasyon ve başarı algılarını inceledikleri araştırmalarında, taktiksel oyun modeli ile ders işleyen grubun derse yönelik daha yüksek motivasyon ve başarı sergilediklerini belirlemişlerdir. Jones ve ark. (2010) beden eğitimi derslerinde 11-14 yaş aralığındaki öğrencilerin içsel motivasyonları üzerinde geleneksel yaklaşım ve taktiksel oyun modelinin etkisini inceledikleri araştırmalarında, taktiksel oyun modeli ile öğrenim gören grubun içsel motivasyonlarının yüksek olduğu sonucuna varmışlardır. Morales-Belando, Calderon ve Arias-Estero (2018) öğrenciler üzerinde taktiksel oyun modelinin florbol oyun performansına etkisini inceledikleri araştırmalarında, öğrencilerin karar alma süreçleri ile duyuşsal becerilerinde gelişim sağladıklarını tespit etmişlerdir. Harvey (2003) 16-18 yaş aralığındaki futbolcular üzerinde taktiksel oyun modelinin oyun performansına ve öğrencilerin derse katılımına etkisini incelediği araştırmasında, öğrencilerin derse katılım isteginin arttığını ve olumlu tutum gösterdiklerini saptamıştır.

Taktiksel oyun modeli ile geleneksel yaklaşımı farklı boyutları ile karşılaştıran ve önemli bir fark olmadığı sonucuna varılan araştırmalarda, Priklerová ve Kucharik (2015) geleneksel yaklaşım ile taktiksel oyun modelini mini hentbol öğretiminde ilköğretim 1-4. sınıf öğrencileri üzerinde inceledikleri araştırmalarında, mini hentbol oyun becerilerinin teknik kazanım açısından taktiksel oyun yaklaşımının geleneksel yaklaşım kadar etkili olduğu sonucuna varmışlardır. Žuffová ve Zapletalová (2015) geleneksel yaklaşım ile taktiksel oyun modelini ilköğretim okulunda öğrenim gören kız öğrenciler üzerinde frizbi oyununun öğretiminde karşılaştırdıkları araştırmalarında, dersler sonrasında her iki grubunda bilişsel gelişimlerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptamışlar ancak taktiksel oyun modeli uygulanan grubun bilişsel gelişim düzeylerinin daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir. Nathan ve ark. (2014) spor lisesinde eğitim gören elit hokey sporcusu üzerinde, Nathan

(2016) lisede eğitim gören badminton sporcuları üzerinde geleneksel yaklaşım ile taktiksel oyun modelini karşılaştırdıkları arařtırmalarında, psikomotor beceriler aısından gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varmışlardır. Ancak Nathan ve ark. (2014) taktiksel oyun modelinin genel hokey becerisi uygulama hızını ve top kontrolünü yükseltmek için daha iyi bir model olduğunu belirlemişlerdir.

Öğretim modellerinden bağımsız olarak spor branşları ile hayal etmeyi inceleyen arařtırmalarda, Kızıldağ (2007) farklı spor branşlarında yer alan sporcuların hayal etme biçimlerini incelediği arařtırmasında, kız sporcuların özel bilişsel, özel motivasyonel ve genel motivasyonel sonuçlarının erkek sporcuların puan ortalamalarından daha yüksek olduğunu tespit etmiştir.

Mendes ve ark. (2015) kadın ve erkek basketbolcuların hayal etme kapasitelerini inceledikleri arařtırmalarında, kadın basketbolcuların erkeklere oranla hayal etme kapasitelerinin daha yüksek olduğu sonucuna varmışlardır.

Erdoğan (2009) bireysel ve takım sporlarıyla uğraşan sporcuların hayal etme ve kaygı düzeylerini incelediği arařtırmasında, cinsiyet deęişkenine baęlı olarak genel motivasyon puanlarında kadın sporcular lehine farklılık olduğunu, sporcuların bedensel gelişimlerinin yanı sıra hayal etme düzeylerinin geliştirilmesinin daha başarılı sporcular yetiştirmek açısından önemli olduğunu vurgulamıştır.

Dereceli (2019) 8-16 yaş arası tenis sporu ile uğraşan sporcuların hayal etme düzeylerini incelediği arařtırmasında, sporu yapma ısrarı ile hayal etme düzeyi arasında anlamlı bir fark olduğunu tespit etmiştir.

Karademir ve ark. (2018) bireysel ve takım sporları ile uğraşan ortaokul öğrencilerinin hayal etme düzeylerini inceledikleri arařtırmalarında, ortaokul öğrencilerinin motivasyon özel hayal etme düzeylerinin daha yüksek olduğunu, atletizm ve futbol branşındaki sporcuların bilişsel imgeleme, atletizm, badminton ve hentbol branşındaki sporcuların motivasyon özel imgeleme, atletizm ve futbol branşındaki sporcuların motivasyon genel ustalık hayal etme düzeylerinin daha yüksek olduğunu belirlemişlerdir.

Elmas ve Birol (2018) rekreatif etkinliklere katılan ergenlerin hayal etme ve başarı algılarını inceledikleri arařtırmalarında, ergenlerin hayal etme düzeylerinin başarı algısı üzerinde anlamlı seviyede bir etkisinin olduğu sonucuna varılmıştır.

Filgueiras ve Hall (2017) sporda hayal etme ölçeğini geliştirmek amacıyla yaptıkları arařtırmalarında, hayal etme düzeyinin senkronize yüzme, futbol ve plaj voleybolu sporcuları arasında orta düzeyde etki büyüklüğü oluşturduğunu saptamışlardır.

Süleymanoğulları ve ark. (2019) çocukların sporda hayal etme düzeylerini incelediği arařtırmalarında, beden eğitimi ve sporun çocukların hem hayal etme düzeylerini hem de bedensel ve ruhsal gelişimini olumlu yönde etkilediğini ifade etmişlerdir. Ayrıca haftalık daha fazla spor yapan öğrencilerin hayal etme düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir

Short ve ark. (2001) yüzücüler üzerinde yaptıkları arařtırmalarında, spor geçmişinin artması ile genel motivasyon arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlemişlerdir.

Ağılönü (2014) hayal etme düzeyi ile spor yapma yılı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğunu saptamıştır. Sporcularda bedensel gelişimin yanı sıra hayal etme düzeylerinin gelişiminin de sağlanması durumunda daha başarılı sporcuların yetiştirilebileceğini ifade etmiştir.

Kolayış ve ark. (2015) takım sporu yapan kadın sporcuların hayal etme, güdülenme ve kaygı durumlarını incelediği arařtırmalarında, sporla geçirilen sürenin artmasıyla birlikte kadın sporcuların bilişsel ve motivasyonel yetkinlik puanlarının da olumlu yönde arttığını tespit etmişlerdir.

Doğaner ve ark. (2020) çocukların sporda hayal etme becerilerini inceledikleri arařtırmalarında, kız öğrencilerin daha fazla hayal etme gücüne sahip olduklarını, spor yapma süresinin hayal etmeyi olumlu etkilediğini bununla birlikte spor branşının hayal etme düzeyini etkileme açısından değişkenlik gösterdiği sonucuna varmışlardır.

Sonuç olarak sporda hayal etme düzeyinin etkileri ile ilgili yapılmış arařtırmalar, sıklıkla cinsiyet ve spor yapma süresi gibi erişiler üzerinde olmuştur. Bu arařtırmada ise taktiksel oyun modeli ile futbol öğretiminin ortaokul öğrencilerinin sporda hayal etme düzeyine etkisi incelenmiştir. Arařtırma bulguları çalışmada kullanılan taktiksel oyun modelinin sporda hayal etmeye olumlu etkilerinin olduğu sonucunu ortaya çıkarmıştır.

## 5.2. Sonuç

Bu arařtırmada taktiksel oyun modeli ile futbol öğretimini öğrencilerin yaşam becerilerine ve hayal etme gücüne etkisi incelenmiştir. Ařađıda arařtırma sonuçlarına yer verilmiştir:

1. Taktiksel oyun modeli ile futbol öğretimini ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine olumlu etkisi olduđu,

2. Doğrudan öğretim modeli ile futbol öğretimini ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine etkisi olduđu ancak bu etkinin anlamlı düzeyde olmadığı,

3. Taktiksel oyun modeli ile futbol öğretimini ortaokul öğrencilerinin hayal etme düzeyine olumlu etkisi olduđu,

4. Doğrudan öğretim modeli ile futbol öğretimini ortaokul öğrencilerinin hayal etme düzeyine etkisi olduđu ancak bu etkinin anlamlı düzeyde olmadığı sonucuna varılmıştır.

## 5.3. Öneriler

Bu arařtırmanın amacı, taktiksel oyun modeli ile futbol öğretimini ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine ve hayal etme düzeyine etkisini incelemektir. Arařtırma sonucunda elde edilen bulgulara dayanarak ařađıdaki öneriler sunulmuřtur:

1. Türkiye’de taktiksel oyun modeliyle ilgili çalışmaların sayısı oldukça sınırlıdır ve bu alanda yapılan arařtırmaların artırılması teşvik edilmelidir.

2. Arařtırma erkek ve kız öğrenciler ile birlikte yapılmıştır. Sadece erkek öğrenci veya sadece kız öğrenciler ile de yapılabilir.

3. Arařtırmada futbol branřı öğretili yapılmıştır. Farklı branřlarda da çalışmalar yapılabilir.

4. Bu arařtırma farklı yaş gruplarına ve farklı cođrafî bölgelerde uygulanabilir.

5. Arařtırma 12 hafta süre ile haftada 2 ders saati olarak yapılmıştır. Farklı süre ve ders saatleri ile de yapılarak çalışmanın etkilerine bakılabilir.

6. Uygulamanın deney grubu öğrencileri seçilirken, grupta yer alacak öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin yüksek olduğu öğrencilerden seçilmesi, derslerin işleyişine önemli ölçüde fayda sağlayacaktır.

7. İlk hafta teorik olarak işlenen dersin 1 hafta ile değil de 2 hafta süre ile işlenmesi, öğrencilerin bilgi düzeylerinin artması ve diğer haftalarda bu bilgilerin kullanılması durumunda dersin işleyişine yarar sağlayacağı düşünülmektedir.



## KAYNAKLAR

- Açak, M., & Düz, S. (2018). Sporun yaşam becerilerine etkisi ölçeğinin Türk kültürüne uyarlanması. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 74–86.
- Acar, K. (2013). *Futbol eğitimi alan çocuklarda problem çözme becerilerinin ve fonksiyonel olmayan tutumların incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Ağılönü, Ö. (2014). *Farklı spor branşlarıyla uğraşan sporcuların hayal etme ve problem çözme becerilerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Akyüz, O. (2017). *İmgeleme çalışmasının 12-14 yaş erkek futbolcularda futbol temel becerileri üzerine etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Akdeniz Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Antalya.
- Alcalá, D. H., & Garijo, A. H. (2017). Teaching games for understanding: a comprehensive approach to promote student's motivation in physical education. *Journal of Human Kinetics*, 59(1), 17-27.
- Alison, S., & Thorpe, R. (1997). A comparison of the effectiveness of two approaches to teaching games within physical education. A skills approach versus a games for understanding approach. *British Journal of Physical Education*, 28(3), 9-13.
- Alvurdu, S. (2017). *Taktiksel oyun modeli ile futsal öğretimi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Arslan, A. (2017). *Eğitim bilimine giriş*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Aydın, E. (2008). *Futbol ekonomisi: 2 ülke kıyaslaması (İngiltere ve Türkiye)*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aydın, G., & Balım, A. (2005). Yapılandırmacı yaklaşıma göre modellendirilmiş disiplinler arası uygulama: enerji konularının öğretimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 38(2), 145-166.
- Aynur, Y. (2020). Sporun farklı eğitim kademelerindeki sporcu-öğrencilerin yaşam becerilerine etkisi: karma araştırma yaklaşımı. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(3), 1233-1243.
- Balakrishnan, M., Rengasamy, S., & Aman, M. S. (2011). Teaching game for understanding in physical education: A theoretical framework and implication. *Atikan*, 1(2), 201-214.
- Büyüköztürk, Ş. (2018). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F., & Kılıç, E. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Biçer, M. L. (2020). *Yeni Malatyaspor kulübü'nün tarihsel gelişimi*. Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.

- Birsen, Ş. (2017). *İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinde taktiksel oyun yaklaşımının problem çözme becerilerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Bloom, G. A., Loughead, T. M., & Newin, J. (2008). Team building for youth sport. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 79(9), 44-47.
- Boyras, Z. (2008). *Türk eğitim sisteminde eğitim teknolojisinin eğitim-öğretim kalitesine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Brooks, J. G. & Brooks, M. G. (1999). *In search of understanding: the case for constructivist classrooms*. Alexandria, Va., Association for the Supervision and Curriculum Development.
- Chatzipanteli, A., Digelidis, N., Karatzoglidis, C., & Dean, R. (2016). A tactical-game approach and enhancement of metacognitive behaviour in elementary school students. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(2), 169-184.
- Cronin, L. D., & Allen, J. (2017). Development and initial validation of the Life Skills Scale for Sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 28, 105-119.
- Cronin, L. D., & Allen, J. (2018). Examining the relationships among the coaching climate, life skills development and well-being in sport. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 13(6), 815-827.
- Çolak, S., Ay, M., & Baş, B. (2023). *Kocaeli üniversitesi spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin sporun yaşam becerilerine olan etkisinin incelenmesi*. 11. Uluslararası Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Sempozyumu, 22-24 Eylül, Antalya, 336-347.
- Dania, A., Kossyva, I., & Zounhia, K. (2017). Effects of a teaching games for understanding program on primary school students' physical activity patterns. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 81-94.
- Danish, S., Forneris, T., Hodge, K., & Heke, I. (2004). Enhancing youth development through sport. *World Leisure Journal*, 46(3), 38-49.
- Demirhan, G. (2006). *Spor eğitiminin temelleri*. Ankara: Bağırğan Yayımevi.
- Demirhan, G., & Altay F. (2010). *Beden eğitimi ve spor öğretiminde yeni yaklaşımlar*. Ankara: Spor Eğitimi Grubu Yayını.
- Dereceli, Ç. (2019). Investigating the imagination levels of students playing tennis. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 16(1), 338-344.
- Devecioğlu, S., Çoban, B., & Karakaya, Y. E. (2013). Futbol yönetimi ve organizasyonlarının görünümü. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 35-48.
- Doğaner, S., Akoğlu, H. E., & Türkes, M. S. (2020). Çocuklarda hayal etme algısının sportif etkinlikler açısından incelenmesi. *Journal of Global Sport and Education Research*, 3(1), 11-21.
- Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport education, tactical games, and

- cooperative learning: theoretical and pedagogical considerations. *Quest*, 56(2), 226-240.
- Elmas, L., & Birol, S. Ş. (2018). Sportif rekreasyon faaliyetlerine katılan ergenlerde imgeleme düzeyinin başarı algılarına etkisi. *Uluslararası Anadolu Spor Bilimleri Dergisi*, 3 (1), 249-259.
- Erdoğan, P. D. (2009). *Bireysel ve takım sporlarıyla uğraşan sporcuların hayal etme ve kaygı düzeylerinin karşılaştırılması*. Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Filgueiras, A., & Hall, C. R. (2017). Psychometric properties of the Brazilian-adapted version of Sport Imagery Questionnaire. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 30(22), 1-10.  
<https://www.scielo.br/j/prc/a/FtzQpsFR3trYm9kqc7PtbfD/?format=pdf&lang=en>
- Gültekin, M., Karadağ, R., & Yılmaz, F. (2007). Yapılandırmacılık ve öğretim uygulamalarına yansımaları. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2), 503-528.
- Gümüsoğlu, Ö., & Küçük, V. (2019). Genç sporculara uygulanan yaşam becerileri eğitim programının takım sarginlığına etkisi. *Eurasian Research in Sport Science*, 4(2), 97-111.
- Güneş, B., & Yılmaz, E. (2019). Basketbol öğretiminde taktik oyun yaklaşımının lise öğrencilerinin bilişsel, duyuşsal, ve psikomotor erişü düzeylerine etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 44(200), 313-331.
- Güzel, R. (1999). Doğrudan öğretim yönteminin öykü anlama becerisinin öğretiminde uygulanması. *Eğitim ve Bilim*, 23(111), 31-41.
- Gould, D., & Carson, S. (2008). *Personal development through sport*. In: O.Bar-Or & H. Hebestreit (Eds.). *The encyclopedia of sports medicine the child and adolescent athlete*. Oxford: Blackwell Science.
- Hall, C. R., Munroe-Chandler, K. J., Fishburne, G. J., & Hall, N. D. (2009). The sport imagery questionnaire for children (SIQ-C). *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 13(2), 93-107.
- Harvey, S. (2003). *Teaching games for understanding: A study of U19 college soccer players improvement in game performance using the game performance assessment instrument*. Paper presented at The Sport and Physical Education for Understanding Conference (pp. 11-25). Melbourne: Australia.
- Horak, R., Reiter, W., & Bora, T. (2004). *Futbol ve kültürü*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- İplikçi, M., Altay, F., & Coşkun, F. (2010). Basketbol oyununun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının erişüye etkisi. 11. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi (Özet Kitabı), 10-12 Kasım, Antalya, 183-185.
- Jones, R. J. A., Marshall, S., & Peters, D. M. (2010). Can we play a game now? The intrinsic benefits of TGfU. *European Journal of Physical & Heath Education*, 4(2), 57-63.
- Kafkas, M. E. (2011). Çocuklar için sporda hayal etme ölçeğinin Türkçeye uyarlanması: bir geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri*

*Dergisi*, 5(2), 101–109.

- Karadağ, E., Deniz, S., Korkmaz, T., & Deniz, G. (2008). Yapılandırmacı öğrenme-öğretme yaklaşımı. *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 383–402.
- Karademir, T., Türkçapar, Ü., Açak, M., & Eroğlu, H. (2018). Bireysel ve takım sporu ile uğraşan sporcularda hayal etme biçimlerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(3), 92-102.
- Kayhan, O. (2019). *Futbol oyununun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının erişkiye etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Kemiksiz, Ö. (2016). *Doğrudan öğretim modeliyle 5. sınıf öğrencilerinin konuşma becerilerinin geliştirilmesi*. Doktora Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Kızıldağ, E. (2007). *Farklı spor branşındaki sporcuların imgeleme biçimleri*. Yüksek Lisans Tezi. Mersin Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Kolayış, H., Sarı, İ., & Köle, Ö. (2015). Takım sporlarıyla uğraşan kadın sporcuların imgeleme, güdüleme ve kaygı puanları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sakarya Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi*, 13(2), 129–136.
- Korkmaz, M. (2021). *Spor eğitim modeline dayalı temel tenis eğitiminin 10-11 yaş çocuklarda temel motor ve tenis becerileri ile liderlik özelliği gelişimine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya.
- Larson, R. W. (2000). Toward a psychology of positive youth development. *American Psychologist*, 55(1), 170-183.
- Lester Jr., F. K. (1994). Musings about mathematical problem-solving research: 1970-1994. *Journal for Research in Mathematics Education*, 25(6), 660-675.
- Mastrogiannis, P., Antoniou, P., Sotiriou, S., & Gialamas, V. (2017). Integrating the inducement of cognitive conflict into the pedagogical model of the tactical approach to teaching volleyball tactics in physical education. *Journal of Physical Education and Sports Management*, 4(1), 1-24.
- MEB. (2013). *Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı Uygulama Kılavuzu (Ortaokul 5-8. Sınıflar)*. Ankara.
- Mendes, P., Marinho, D., & Petrica, J. (2015). Comparison between genders in imagery ability in Portuguese basketball practitioners. *Journal of Physical Education and Sport*, 15(3), 391-395.
- Morales-Belando, M. T., Calderon, A., & Arias-Estero, J. L. (2018). Improvement in game performance and adherence after an aligned TGfU floorball unit in physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(6), 657-671.
- Müniroğlu, S., & Deliceoğlu, G. (2008). *Futbolda müsabaka analizi ve gözlem teknikleri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

- Nathan, S. (2016). Badminton instructional in Malaysian schools: a comparative analysis of TGfU and pedagogical models. *Springer Plus*, 5, 1215. <https://doi.org/10.1186/s40064-016-2872-3>
- Nathan, S., Shariff, A. M., & Salimin, N. (2014). The effect of teaching games for understanding coaching context on elite Malaysian school player's in general hockey skills and mini game play. *International Journal of Humanities, Arts, Medicine and Sciences* 2(4), 15-24.
- Osman, A. (2017). Effects of teaching games for understanding on tactical awareness and decision making in soccer for college students. *Science, Movement and Health*, 17(2, Supplement), 170-176.
- Özcan, G. & Yıldırım, S. (2011). Lisanslı olarak takım sporu ve bireysel spor yapan ile spor yapmayan ortaöğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerinin karşılaştırılması. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(2), 111-135.
- Özkan, H. H. (2012). Yapılandırmacı odaklı öğretim tasarımı modeli örneği. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15(28), 47-66.
- Özsarı, A., Kara, N. Ş., & Kara, M. (2022). Çeşitli spor branşlarının yaşam becerilerine etkisinin incelenmesi. 7. Uluslararası Akademik Araştırmalar Kongresi Sempozyum Özet Kitapçığı, 24-26 Ocak, Elazığ: Asos Yayınevi. ISBN: 978-625-7501-46-0 [https://kongre.akademikiletisim.com/files/icar7/icar7\\_ozet\\_kitapcigi.pdf](https://kongre.akademikiletisim.com/files/icar7/icar7_ozet_kitapcigi.pdf)
- Perkins, D. F., & Noam, G. G. (2007). Characteristics of sports-based youth development programs. *New directions for youth development*, 115, 75-84.
- Popelka, J., & Pavlović, R. (2017). The effectiveness of various teaching approaches on the performance of the volleyball game. *Sportlogia*, 13(1), 29-37.
- Priklerová, S., & Kucharik, I. (2015). Efficiency of technical and tactical approach to teaching minihandball game skills in different age categories. *Acta Facultatis Educationis Physicae Universitatis Comenianae*, 55(2), 132-140.
- Rosenshine, B. V. (1986). Synthesis of research on explicit teaching. *Educational leadership*, 43(7), 60-69.
- Savaş, M. Ş. (2018). *Taktiksel oyun yaklaşımının ortaokul öğrencilerinin yaratıcılık düzeylerine etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Aksaray.
- Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965), An analysis of variance test for normality (complete samples), *Biometrika* 52, 591–611.
- Short, S. E., Afremow, J., & Overby, L. (2001). Using mental imagery to enhance children's motor performance. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 72(2), 19-23.
- Süleymanoğulları, M., Tozoğlu, E., & Dursun, M. (2019). Çocukların sporda hayal etme düzeylerinin farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(68), 958-965.

- Şahin, R. (2007). *Hentbolun öğretiminde taktik oyun yaklaşımının etkisi*. Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Şaşan, H. H. (2002). Yapılandırmacı öğrenme. *Yaşadıkça Eğitim*, 74(75), 49-52.
- Tallir, I., Musch, E., Valcke, M., & Lenoir, M. (2005). Effects of two instructional approaches for basketball on decision-making and recognition ability. *International Journal of Sport Psychology*, 36(2), 107-126.
- Tuzcuoğlu, S. (2006). *Taktik oyun yaklaşımının tenis öğretimi üzerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Üçal, G. (2020). *Geleneksel yaklaşım ve doğrudan öğretim modelinin ortaöğretimde öğrenim gören öğrencilerin bilişsel süreçlere etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.
- Ünal, Ç., & Çelikkaya, T. (2009). Yapılandırmacı yaklaşımın sosyal bilgiler öğretiminde başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi (5. sınıf örneği). *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(2), 197-212.
- Yıldız, Y. (2020). Spor lisesi öğrencilerinin hayal etme ve temel psikolojik ihtiyaçları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 14(3), 364-373.
- Žuffová, Z., & Zapletalová, L. (2015). Efficiency of different teaching models in teaching frisbee ultimate. *Acta Facultatis Educationis Physicae Universitatis Comenianae*, 55(1), 64-73.

## EKLER

### EK-1 Etik Kurul Kararı



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

<b>Etik Kurul Toplantı Tarihi/Sayısı ve Karar No</b>	<b>Tarih</b> :11/02/2022 <b>Toplantı Sayısı:</b> 02 <b>Karar No</b> :2022/72
<b>Araştırmanın Başlığı</b>	Taktiksel Oyun Modeli İle Futbol Öğretiminin Ortaokul Öğrencilerinin Yaşam Becerilerine ve Hayal Etme Düzeylerine Etkisi
<b>Sorumlu Araştırmacı</b>	Prof. Dr. Özer YILDIZ
<b>Yardımcı Araştırmacılar</b>	Lisansüstü Öğrenci Eray ÖZÇELİKCI
<b>Etik Kurul Kararı</b>	8759 sayılı başvurumuz değerlendirilmiş olup, araştırmanız Etik Kurul tarafından uygun görülmüştür.

ASLI GİBİDİR  
11/02/2022

Doç. Dr. Ahmet KURNAZ  
Etik Kurul Başkanı

## EK-2 Araştırma İzni



T.C.  
KONYA VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-83688308-605.99-44926886  
Konu : Araştırma İzni (Eray ÖZÇELİKÇİ)

03.03.2022

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE  
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığının (Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü 21.01.2020 tarihli ve 2020/2 sayılı Genelgesi.  
b) 28/02/2022 tarihli ve E-48178250-300-160764 sayılı yazınız.  
c) 03/03/2022 tarihli Araştırma İzinleri Değerlendirme Komisyonu Tutanağı.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Eray ÖZÇELİKÇİ'nin "Taktiksel Oyun Modeli ile Futbol Öğretiminin Ortaokul Öğrencilerinin Yaşam Becerilerine ve Hayal Etme Düzeylerine Etkisi" konulu araştırmasını uygulama talebi incelenmiştir.

Araştırmanın, Cihanbeyli Merkez Atatürk Ortaokulu Müdürlüğünde eğitim gören 6. sınıf öğrencilerine eğitim öğretimi aksatmamak ve ilgi (a) Genelgede belirtilen açıklamalara uyulması kaydıyla gerçekleştirilmesi ilgi (c) komisyon tutanağı ile uygun görülmektedir. Müdürlüğümüze bağlı eğitim kurumlarındaki çalışmaların 2021-2022 eğitim öğretim yılı içerisinde tamamlanması zorunludur. Araştırma kapsamında yürütülecek çalışmaların 2021-2022 eğitim öğretim yılında tamamlanmaması durumunda Müdürlüğümüzden tekrar izin alınması gerekmektedir.

Araştırmada Müdürlüğümüz tarafından onaylanarak gönderilen veri toplama araçlarının kullanılması, ekte edilecek kişisel verilerin gizliliği hususuna dikkat edilmesi ve araştırma sonucunun çalışma bitiminden itibaren 30 gün içerisinde elektronik ortamda istatistik42@meb.gov.tr e-posta adresine ve bir adet kitapçık olarak Müdürlüğümüze gönderilmesi gerekmektedir.

Arz ederim.

Mustafa KURT  
Müdür a.  
Müdür Yardımcısı

Ek:

- 1-Genelge (3 Sayfa)
- 2-Veli Onam Formu (1 Sayfa)
- 3-Kişisel Bilgi Formu (1 Sayfa)
- 4-Çocuklar İçin Spor Etkinliği Hayal Etme Ölçeği (3 Sayfa)
- 5-Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği (1 Sayfa)

**Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Adres : Akabe Mahallesi Demirsatan Sok.No:4 Karatay,Konya

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: Ali Naci İŞİK - 1324

Telefon No : 0 (332) 353 30 50

Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni

E-Posta: [istatistik42@meb.gov.tr](mailto:istatistik42@meb.gov.tr)

İnternet Adresi: <http://konya.meb.gov.tr>

Faks: 3323515940

Keşif Adresi : [meb@hs01.kep.tr](mailto:meb@hs01.kep.tr)

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 351d-fa4e-3d48-8bf3-56dc kodu ile teyit edilebilir.

## EK-3 Araştırma İzni



T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı



Sayı : E-48178250-300-164598  
Konu : Araştırma İzni (Eray ÖZÇELİKÇİ)

08.03.2022

### EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 25.02.2022 tarihli ve E-71052239-100-159919 sayılı yazımız.

Enstitünüz Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Eray ÖZÇELİKÇİ'nin "Taktiksel Oyun Modeli İle Futbol Öğretiminin Ortaokul Öğrencilerinin Yaşam Becerilerine ve Hayal Etme Düzeylerine Etkisi" adlı tezi kapsamında araştırmaya yapma isteği ile ilgili Konya Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğü'nün 04.03.2022 tarih ve 44926886 sayılı yazısı ekte gönderilmiştir.  
Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Oğuz DOĞAN  
Rektör V.

Ek: Resmi ve Ekleri (11 Sayfa)

**Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Belge Doğrulama Kodu : 0EA6-7M99-0ZH5 Belge Doğrulama Adresi : <https://ebyssorgu.erbakan.edu.tr>

Adres: Yaka Mah. Kasım Halife Sok. No: 11/1 (A Blok) No: 11 (B Blok)  
Posta Kodu: 42090 Meram / KONYA  
Telefon No : 0332 221 06 01  
e-Posta :

Fax No : 0332 236 21 85  
İnternet Adresi : <http://www.erbakan.edu.tr>

Bilgi İçin :Ayşe AĞIRBAŞ  
Bilgisayar İşletmeni  
Telefon No:0332 221 06 01



## EK-4 Kişisel Bilgi Formu

### KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Değerli öğrenciler bu anketi yapmaktaki amacımız "Taktiksel oyun modeli ile futbol Öğretiminin ortaokul öğrencilerinin yaşam becerilerine ve hayal etme düzeylerine etkisinin incelenmesidir. Şimdiden vereceğiniz cevaplar için teşekkür ederim.

Eray ÖZÇELİKCI

1-) Cinsiyet: .....

2-)Yaş: .....

3-)Düzenli spor yapıyor musunuz ? : Evet( ) Hayır ( )

4-)Cevabınız evet ise hangi spor branşını yapıyorsunuz? : .....

5-)Annenizin Öğrenim Düzeyi:

Okur Yazar Değil ( ) İlkokul Mezunu ( ) Ortaokul Mezunu ( ) Lise Mezunu ( )

Lisans Mezunu ( ) Lisans Üstü ( )

6-)Babanızın Öğrenim Düzeyi :

Okur Yazar Değil ( ) İlkokul Mezunu ( ) Ortaokul Mezunu ( ) Lise Mezunu ( )

Lisans Mezunu ( ) Lisans Üstü ( )

## EK-5 Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi Ölçeği

### Yönerge;

Gençler her türden deneyime sahiptirler ve spor yaparken çok şey öğrenebilirler. Aşağıdaki sorular yaptığımız sporu yaparken öğrendiğimiz becerilerimiz hakkındadır. Lütfen, soruları her sorunun sağında sayıyı yuvarlak içine alarak cevaplayınız. Soruların doğru veya yanlış cevabı yoktur, bu nedenle mümkün olduğunca dürüst cevap veriniz. Lütfen branşımızın aşağıda listelenen becerileri gerçekleştirilmede size ne kadar öğrettiğini puanlayınız.

Yaptığım bu spor bana ..... yapmayı öğretir.		Hiç	Çok az	Biraz	Fazla	Çok fazla
1	Zamanımı iyi yönetmeyi,	1	2	3	4	5
2	Çeşitli aktivitelere ne kadar zaman harcadığımı değerlendirmeyi,	1	2	3	4	5
3	Zamanımı nasıl kullandığımı kontrol etmeyi,	1	2	3	4	5
4	Zamanımı etkili bir şekilde kullanmam için hedefler koymayı,	1	2	3	4	5
5	Başkalarıyla açık bir şekilde konuşmayı,	1	2	3	4	5
6	Birinin ne söylediğine dikkat etmeyi,	1	2	3	4	5
7	İnsanların beden dillerine dikkat etmeyi,	1	2	3	4	5
8	Başkalarıyla iyi iletişim kurmayı,	1	2	3	4	5
9	Başkalarına kendi performanslarıyla ilgili problemleri çözmeye yardım etmeyi,	1	2	3	4	5
10	Grup yada takımın her üyesinin görüşlerini dikkate almayı,	1	2	3	4	5
11	Başkaları için iyi bir rol model olmayı,	1	2	3	4	5
12	Takım yada grup için yüksek standartlar belirlemeyi,	1	2	3	4	5
13	Başkalarının başarılarını tanımayı,	1	2	3	4	5
14	Bir grup yada takım içerisinde iyi çalışmayı,	1	2	3	4	5
15	Gelişimin için başkalarından gelen önerileri kabul etmeyi,	1	2	3	4	5
16	Takım veya grubun iyiliği için başkalarıyla birlikte çalışmayı,	1	2	3	4	5
17	Takım veya grup ruhunu oluşturmaya yardım etmeyi,	1	2	3	4	5
18	Grup yada takım üyelerinin bireysel performanslarının nasıl geliştirebilecekleri hakkında önerilerde bulunmayı,	1	2	3	4	5
19	Grup yada takımın faydası için uygulama şeklini değiştirmeyi,	1	2	3	4	5
20	Bir sohbet başlatmayı,	1	2	3	4	5
21	Çeşitli sosyal ortamlarla etkileşim kurmayı,	1	2	3	4	5
22	Yardım istemeden başkalarına yardım etmeyi,	1	2	3	4	5
23	Grup aktivitelere katılmayı,	1	2	3	4	5
24	Duygularımı nasıl başa çıkacağımı öğrenmeyi,	1	2	3	4	5
25	Odaklanmak için duygularımı kullanmayı,	1	2	3	4	5
26	Duygusal olduğumda farklı davrandığımı anlamayı,	1	2	3	4	5
27	Nasıl hissettiğimin farkına varmayı,	1	2	3	4	5
28	Gelişime odaklanabilmek için hedefler koymayı,	1	2	3	4	5
29	Zorlu hedefler koymayı,	1	2	3	4	5
30	Hedeflerime doğru ilerleyip ilerlemediğimi kontrol etmeyi,	1	2	3	4	5
31	Uygulama için hedefler belirlemeyi,	1	2	3	4	5

1-4 sorular zaman yönetimi becerisini, 5-8. sorular iletişim becerilerini, 9-13. sorular liderlik becerisini, 14-19. sorular takım çalışmasını, 20-23. sorular sosyal becerileri, 24-27. sorular duygusal becerileri ve 28-31. sorular amaç belirleme becerilerini içermektedir.

## EK-6 Çocuklar İçin Sporda Hayal Etme Ölçeği

Sevgili çocuklar;

Aşağıda çocuklar için sporda hayal etme durumunu ölçmeye yarayan ölçek sunulmuştur. Araştırmada ekte edilen veriler bilimsel bir çalışma dışında hiçbir amaçla kullanılmayacaktır. Anket formuna adınızı yazmanız gereklidir. Anket maddelerini içtenlikle yanıtlamanız çalışmanın bilimsel niteliğini arttıracaktır.

Cinsiyetiniz :  Kız  Erkek

No		HİÇ	BAZEN	SIK SIK	ÇOĞUNLUKLA	HER ZAMAN
1	Genellikle bir becerimin neye benzediğini kafamda canlandırabilirim.	1	2	3	4	5
2	Kendimi bir beceriyi yaparken hayal ettiğimde, o beceriyi her zaman mükemmel yaptığımı görürüm.	1	2	3	4	5
3	Bir beceriyi denemeden önce, onu mükemmel yaptığımı hayal ederim.	1	2	3	4	5
4	Yeni bir şey öğrenirken, onu mükemmel bir şekilde yaptığımı hayal ederim.	1	2	3	4	5
5	Kafamda yeni oyun planları tasarlarım.	1	2	3	4	5
6	Eğer oyun planlarım işe yaramazsa ne yapabileceğimi hayal ederim.	1	2	3	4	5
7	Oyun planım yolunda gitmese bile yapmaya devam ettiğimi hayal ederim.	1	2	3	4	5
8	Kendimi en iyi performansımı sergilerken hayal ederim.	1	2	3	4	5
9	Başkalarının bana iyi bir iş çıkardığımı söylediğini hayal ederim.	1	2	3	4	5
10	Seyircilerin bana tezahürat ettiğini hayal ederim.	1	2	3	4	5
11	Kendimi bir şampiyon olarak hayal ederim.	1	2	3	4	5
12	Kendimi zihinsel olarak güçlü hayal ederim.	1	2	3	4	5
13	Zor bir durumda dikkatimi toplamış olarak kendimi hayal ederim.	1	2	3	4	5
14	Dikkat isteyen şartıcı bir durumda kontrolümü kaybetmemiş olarak hayal ederim.	1	2	3	4	5
15	Kendimi zor durumlardan başarılı sonuçlarla çıkmış olarak hayal ederim.	1	2	3	4	5

## EK-7 DeneY Grubu Ders Planları

### TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

#### DeneY Grubu

#### 1.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Futbol oyunun tanıtılması ve futbol oyunu ile ilgili öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin artırılması

**Dersin odak noktası:** Öğrencilerin futbol oyununa ait bilgi düzeylerini artırmak

**Kazanımlar:** BE.6.1.2.3. Sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinlikler için kural ve yönergeler oluşturulmasına katkı sağlar.

**Araç- Gereç:** Akıllı tahta, futbol maç görüntüleri içeren sanal bellek

Tanımlama	Zaman	İçerik
<i>Futbol Oyunun Tanıtımı</i>	<b>10 dk</b>	<i>Önceden hazırlanmış futbol maçlarına ait görüntüler öğrencilere izletilir.</i>
<i>Futbol Oyununun içerisinde yer alan teknik-taktik ve becerilerin sınıflandırılması</i>	<b>20 dk</b>	<i>İzletilen maç videosundan, hangi hareketlerin teknik, hangi hareketlerin taktik ve hangi hareketlerin beceri grubuna girebileceği öğrencilere sorulur. <b>Örnek:” Oyuncunun boş alandaki takım arkadaşına pas atabilmesi hangi gruba girer ? ”</b></i>
<i>Futbol Oyunun Tanıtımının Yeniden İzletilmesi</i>	<b>10 dk</b>	<i>Dersin başındaki video tekrar izletilir ve pozisyonlar ekrana geldiği anda durdurularak öğrencilerden hareketi sınıflandırması istenir.</i>
<i>Teknik-taktik ve becerilerin sınıflandırılması ile ilgili alıştırmalar</i>	<b>10 dk</b>	<i>Web2 araçları ile futbol oyununa özgü önceden hazırlanmış eşleştirme, sınıflandırma ve kısa cevaplı sorular içeren oyunlar akıllı tahtada oynatılır.</i>
<i>Yapılacak çalışma ile ilgili bilgilerin verilmesi</i>	<b>15 dk</b>	<i>Öğretmen tarafından diğer haftalarda yapılacak çalışmalar hakkında bilgi verilir. Çalışma esnasında uyulacak kurallar öğrencilerle birlikte belirlenir. Kuralların önemi ve kurallara uyulmasının gerekliliği öğrencilere aktarılır.</i>
<i>Değerlendirme</i>	<b>15 dk</b>	<i>Öğrencilerin sormak istedikleri sorular alınarak öğretmen tarafından cevaplanır.</i>

## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

Deney Grubu

2.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

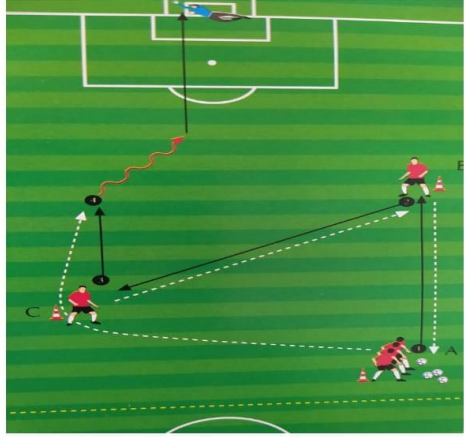
**Taktiksel Problem:** Paslaşma Becerisi

**Dersin odak noktası:** Çapraz koşu ve Bindirme

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun	20 dk	<p>B oyuncuları ve A grubu yarı sahada birbirine beşer metre aralıklarla aynı anda pas atar ve alırlar. Sağ taraftaki B oyuncusu topu iade eder ve çok çabuk döner ve köşeye doğru koşarken A oyuncusu bu defa topu köşe gönderine doğru atar B topu yakalar. Bu sırada B ler topu iade edip, döner ve çapraz koşular ya da direk koşular ile sağdan gelecek ortaya gol vuruşu yaparlar.</p> <p><b>Anahtar Faktörler:</b> Kaliteli pas alış veriş, Çapraz koşu ve bindirme koşusu, iletişim, zamanlama, Gol vuruşu, koordinasyon</p>
Taktiksel Farkındalık	10 dk	*Ceza sahasına koşarken, hangi oyuncunun

		<p>nereye koşacağına nasıl karar verdiniz?  * Bindirme yapan oyuncular diğer oyuncular ile iletişime geçti mi? Doğru zamanın nasıl ayarladınız?  * Bindirme yapan oyuncuya atılan pas, ortanın kalitesini etkiledi mi? Doğru pas nasıl atılmalı?</p>
Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş)	10 dk	<p>Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.</p> <p><b>Alternatif:</b> Orta yönleri değiştirilebilir, gol vuruşu yapacak oyuncu sayısı artırılabilir, azaltılabilir, savunma oyuncuları eklenebilir.</p>
Alıştırmalar	20 dk	<p>Top A'dadır. A topu B'ye atıp C'nin arkasından bindirme yapar. B'de bekletmeden C'ye, C ise arkasından bindirme yapan A'ya atar. A'da son olarak kısa bir sürüşten sonra kaleye şut atar.</p> 
Oyun Formu	10 dk	İki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	10 dk	<p>Bindirme yapan oyuncunun, pas alma ve vermedeki iletişimin önemi, gol vuruşu yapmak için ceza sahasına koşan oyuncu grubunun ceza sahasına dağılmasındaki önemi, çapraz koşuların önemi öğrenciler ile birlikte soru cevap şeklinde konuşulur. Dikkat edilmesi gerekenler üzerinde durulur. Öğrencilerden gelen sorular var ise cevaplanır ve ders bitirilir.</p>

## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

### Deney Grubu

### 3.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

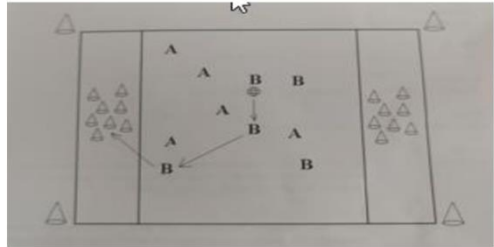
**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Hücum taktiklerini geliştirmek

**Dersin odak noktası:** Doğru paslaşma ve şut atma becerilerini geliştirmek

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun	20 dk	<p>30'a 40 metrelik bir oyun alanı ve iki kenarda 5 metre genişlikte güvenlik alanı oluşturulur. Güvenlik alanlarına 8-10 koni aşağıdaki şekildeki gibi yerleştirilir. Oyun orta alandan paslaşma ile başlar. Topa sahip olan takım oyuncuları rakip alanın güvenli bölgesindeki konileri pasla ya da şut atarak devirmeye çalışır. Top rakip takım tarafından çalındığında ya da dışarı çıktığında takımların rolü değişir. Süre içerisinde en fazla koni deviren takım kazanır.</p> 
Taktiksel Farkındalık	10 dk	<p>*Konileri devirmek için nasıl bir yol izlediniz? *Hangi oyuncunun konilere şut atacağına oyun içerisinde nasıl karar verdiniz?</p>

Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş)	10 dk	Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır. <b>Alternatif:</b> Oyuncuların sayılarına göre genişletilebilir ya da iki ve ya üç top ile oynatılabilir.
Alıştırmalar	20 dk	
Oyun Formu	10 dk	8:8 iki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	10 dk	Doğru paslaşma ve sonuca gitme ile ilgili önemli noktalar öğrencilerle birlikte soru cevap şeklinde konuşulur. Dikkat edilmesi gerekenler üzerinde durulur. Öğrencilerden gelen sorular var ise cevaplanır ve ders bitirilir.

## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

### Deney Grubu

#### 4.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Pas kalitesi ve boşa çıkma

**Dersin odak noktası:** Boşa çıkma ve boşa çıkan oyuncuya pas atabilme

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun	20 dk	<p>10 X 10 metrelik bir oyun alanında 1:1 oynayarak dört minyatür kaleye gol yapmaya çalışırlar. Oyun 1:1 başlar. Daha sonra alan büyütülerek 2:2,3:3 ve 4:4 versiyonları oynamaya çalışırlar.</p> 
Taktiksel Farkındalık	10 dk	<p>*Hangi kaleye gol atacağınıza nasıl karar verdiniz ? *Kale sayısının fazla olması ne gibi kolaylıkları ve zorlukları ortaya çıkardı? *Sahada oyuncu sayılarının artması hangi işleri kolaylaştırdı?/Zorlaştırdı ?</p>



## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

Deney Grubu

5.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

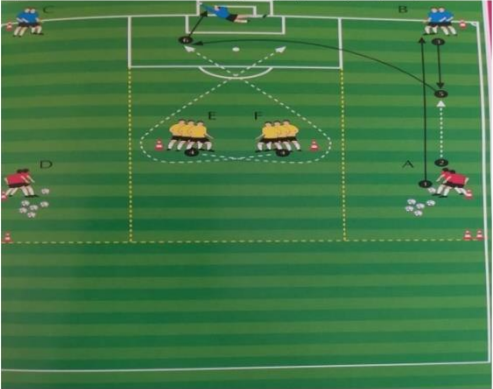
**Ders Süresi:** 80 dk


**Taktiksel Problem:** Ceza alanına orta yapabilme

**Dersin odak noktası:** Beklerin oyuna katılabilmesi

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun	20 dk	<p>Oyuncular şekildeki gibi yerlerini alırlar. Top A ve D'dedir. A topu B'ye uzun atar. B A'ya iade eder. A topa doğru koşarken ortadaki E ve F oyuncularını çapraz koşup A'nın yani bek oyuncusunun ortasını gol yapmaya çalışır.</p>  <p><b>Anahtar Faktörler:</b> Kaliteli pas, Çapraz koşu, ceza alanına kaliteli orta, şut</p>
Taktiksel Farkındalık	10 dk	<p>*Ceza alanına orta yapan oyuncunun mevkisi ne olabilir? * Rakip defans oyuncularını şaşırtmak için nasıl koşular yaptık?</p>

		<p>*Ön direğe ve arka direğe koşunun önemi nedir ?</p> <p>*Yapılan ortalara bakarak ne söyleyebilirsiniz? (Burada öğrencilere kaliteli orta yapmanın önemi sorulur.)</p>
Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş)	10 dk	<p>Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.</p> <p><b>Alternatif:</b> Hareket diğer tarafta yapılır.</p>
Alıştırmalar	20 dk	 <p><b>Alternatif:</b> Hareket diğer tarafta yapılır.</p>
Oyun Formu	10 dk	İki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	10 dk	<p>Beklerin oyuna çıkmasının önemi, ceza alanına yapılacak çapraz koşuların rakibi aldatmadaki önemi, kaliteli ortanın ve doğru zamanda top ile buluşmanın önemi öğrenciler ile birlikte soru cevap şeklinde konuşulur. Dikkat edilmesi gerekenler üzerinde durulur. Öğrencilerden gelen sorular var ise cevaplanır ve ders bitirilir.</p>

## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

### Deney Grubu

### 6.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf


**Ders Süresi:** 80 dk

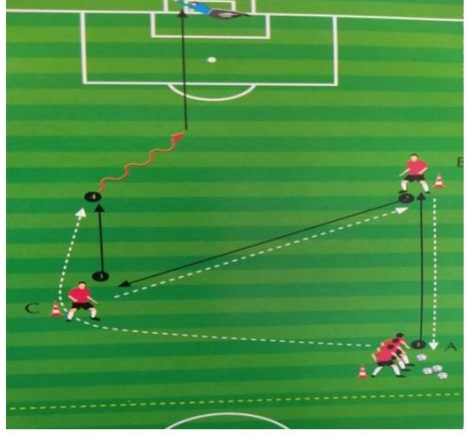
**Taktiksel Problem:** Paslaşma Becerisi

**Dersin odak noktası:** Çapraz koşu ve Bindirme

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun	20 dk	<p><i>B oyuncularını ve A grubu yarı sahada birbirine beşer metre aralıklarla aynı anda pas atar ve alırlar. Sağ taraftaki B oyuncusu topu iade eder ve çok çabuk döner ve köşeye doğru koşarken A oyuncusu bu defa topu köşe gönderine doğru atar B topu yakalar. Bu sırada B ler topu iade edip, döner ve çapraz koşular ya da direk koşular ile sağdan gelecek ortaya gol vuruşu yaparlar.</i></p>  <p><b>Anahtar Faktörler:</b> Kaliteli pas alış veriş, Çapraz koşu ve bindirme koşusu, iletişim, zamanlama, Gol vuruşu, koordinasyon</p>

Taktiksel Farkındalık	10 dk	<p>*Ceza sahasına koşarken, hangi oyuncunun nereye koşacağına nasıl karar verdiniz?</p> <p>* Bindirme yapan oyuncular diğer oyuncular ile iletişime geçti mi? Doğru zamanın nasıl ayarladınız?</p> <p>*Bindirme yapan oyuncuya atılan pas, ortanın kalitesini etkiledi mi? Doğru pas nasıl atılmalı?</p>
Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş)	10 dk	<p>Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.</p> <p><b>Alternatif:</b> Orta yönleri değiştirilebilir, gol vuruşu yapacak oyuncu sayısı artırılabilir, azaltılabilir, savunma oyuncuları eklenebilir.</p>
Alıştırmalar	20 dk	<p>Top A'dadır. A topu B'ye atıp C'nin arkasından bindirme yapar. B'de bekletmeden C'ye, C ise arkasından bindirme yapan A'ya atar. A'da son olarak kısa bir sürüşten sonra kaleye şut atar.</p> 
Oyun Formu	10 dk	İki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	10 dk	<p>Bindirme yapan oyuncunun, pas alma ve vermedeki iletişimin önemi, gol vuruşu yapmak için ceza sahasına koşan oyuncu grubunun ceza sahasına dağılmasındaki önemi, çapraz koşuların önemi öğrenciler ile birlikte soru cevap şeklinde konuşulur. Dikkat edilmesi gerekenler üzerinde durulur. Öğrencilerden gelen sorular var ise cevaplanır ve ders bitirilir.</p>

## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

Deney Grubu

7.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

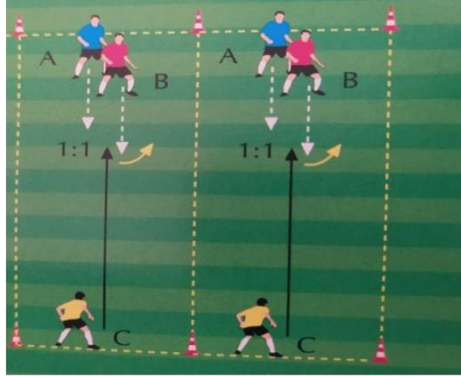
**Taktiksel Problem:** Hücum ve Savunma Çalışması

**Dersin odak noktası:** Dönüş ve Çalım

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun	20 dk	<p>Tek top A'dadır. Ortada sarı ve kırmızı oyuncular C ve D olarak dururlar. A topu C'ye atar. D baskı yapar. C oyuncusu D oyuncusunu geçip B'ye vermeye ya da A'ya iade etmeye çalışır. C ve D atılan top ile 1:1 gibi oynar. Kenardakilerle her durumda pas alış veriş yaparlar. Bir müddet sonra kenardakilerle yer değişirler.</p> <p>*** Hareket süre sonuna kadar devam eder.</p>  <p><b>Anahtar Faktörler:</b> Hücum, Savunma, Baskı/Pres, Karar verme, Kaliteli pas</p>

Taktiksel Farkındalık	10 dk	<p>*Rakip oyuncuya top aldirmamak için ne yapabilirsiniz?</p> <p>* Top ile buluşan oyuncunun hangi alternatifleri vardır? ( burada öğrencilerle karar verme süreci konuşulur.)</p> <p>*Rakip defans oyuncusu arkada ise topu nasıl saklayabilirsiniz?</p>
Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş)	10 dk	<p>Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.</p> <p><b>Alternatif:</b> Pas yönleri değiştirilebilir, kenardan pas atacak oyuncu sayıları artırılabilir.</p>
Alıştırmalar	20 dk	<p>Dar alanda A mavi savunma oyuncusu ile kırmızı B hücum oyuncusu birbirine pozisyon alır. Top C'lerdedir. C'topu A'dan kaçıp kurtulan B'ye atar. B çeşitli aldatma dönüşleri ile dönüp topu çizgiye taşımaya çalışır. A B C oyuncuları sıra ile değişerek çalışırlar.</p> 
Oyun Formu	10 dk	İki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	10 dk	<p>Hücum yapacak oyuncuların, pas alma ve verme de doğru zamanı seçmesindeki önemi, savunma oyuncularının baskı ve presi doğru zamanda yapmasının önemi, pas alternatiflerinin önemi, pas kalitesinin önemi ve oyun içerisinde çabuk karar vermenin önemi öğrenciler ile birlikte soru cevap şeklinde konuşulur. Dikkat edilmesi gerekenler üzerinde durulur. Öğrencilerden gelen sorular var ise cevaplanır ve ders bitirilir.</p>

## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

Deney Grubu

8.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

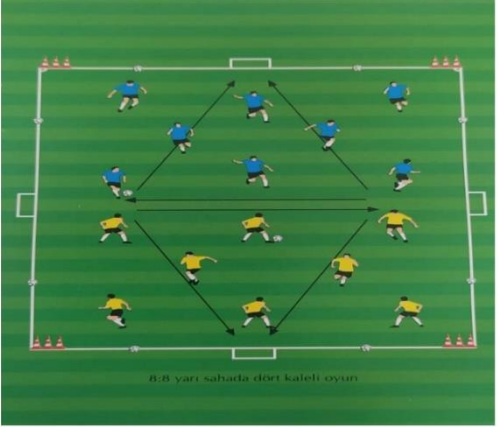
**Ders Süresi:** 80 dk

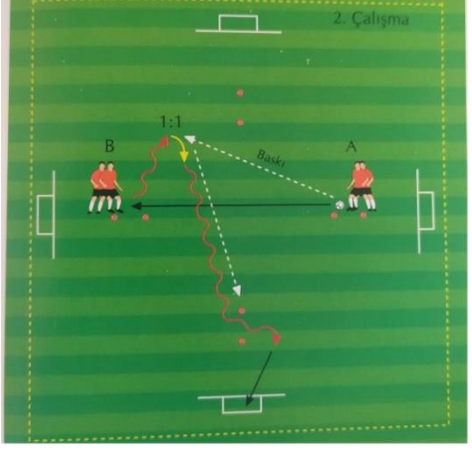
**Taktiksel Problem:** Hücum ve Savunma Çalışması

**Dersin odak noktası:** Takım halinde savunma, takım halinde hücum

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun	20 dk	<p>Sarı ve mavi oyuncular yarı sahada 8:8-9:9 oynarlar. Mavi takım iki yana ve sarı takımın kalesine, mavi takımda iki yana ve sarı takımın kalesine gol yapabilir.</p>  <p><b>Anahtar Faktörler:</b> 8/8 oyun, Kaliteli pas, top sürme, baskı/Pres, Yönsüz oyun, iletişim</p>
Taktiksel Farkındalık	10 dk	<p>*Hangi kaleye gol atacağına nasıl karar verdiniz? *Takım olarak savunma yaparken/hücum ederken neye dikkat ettiniz?</p>

		<p>*Kale sayısının fazla olması size ne tür kolaylık/zorluk getirdi?          *Oyun içerisinde herhangi bir yön olmaması sizi nasıl etkiledi?</p>
Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş)	10 dk	<p>Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.</p> <p><b>Alternatif:</b> Oyuncu sayısı artırılıp/azaltılabilir. Kale sayısı artırılıp/azaltılabilir.</p>
Alıştırmalar	20 dk	<p>A'topu B'ye atar, baskıya gider. B de gelen topu her iki küçük kaleden birine doğru kontrol ederek sürerken, B'nin askısı ile 1:1 oynanır. İki tabak arasında geçip gol atmaya çalışır.          **Hareket B'nin topu A'ya atması ile değiştirilir.</p> 
Oyun Formu	10 dk	İki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	10 dk	<p>Hücum yaparken oyunda topun yönünü değiştirmesinin önemi, takım halinde savunma yapmanın gerekliliği, futbol oyununun bir takım oyunu olduğu ve bundan dolayı hücumda ve savunma birlikte hareket edilmesi gerektiği, oyun içerisinde hızlı karar vermenin önemi öğrenciler ile birlikte soru cevap şeklinde konuşulur. Dikkat edilmesi gerekenler üzerinde durulur. Öğrencilerden gelen sorular var ise cevaplanır ve ders bitirilir.</p>

## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

Deney Grubu

9.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

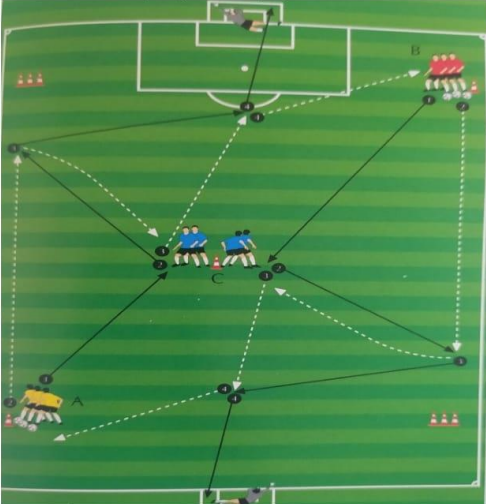
**Ders Süresi:** 80 dk


**Taktiksel Problem:** Hücum Çalışması

**Dersin odak noktası:** Verkaç / Orta çalışması

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun	20 dk	<p>Top A ve B dedir. A'topu C'ye atar ileri koşar. C'ileri koşan A'ya çapraz atar döner ceza yayının üzerine koşar A'da bekletmeden C'ye atar. C'de kaleye gol vuruşu yapıp B'nin yerine geçer. A'da C'nin yerine geçer. Hareket diğer taraftan da aynı şekilde yapılır.</p> 
Taktiksel Farkındalık	10 dk	<p><b>Anahtar Faktörler:</b> Kaliteli pas, Verkaç, Koşu tekniği, İletişim, Zamanlama, Gol vuruşu *Hücum ederken rakip oyuncularını nasıl</p>

		geçeriz? ( Burada öğrencilerden gelecek Verkaç cevabı aranır.) *Verkaçın iyi olması için neler gereklidir? (iletişim, zamanlama vs.) *Ceza sahasına ortaların isabetli olmasının önemi nedir? (Gol vuruşu)
Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş)	10 dk	Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır. <b>Alternatif:</b> Çalışma her iki taraftan da yapılır.
Alıştırmalar	20 dk	Top b oyuncularındadır. B dripling yaparak çıkar A'da onu takip eder. B manken oyuncunun arasından topu A'ya atar ileri koşar. A bekletmeden manken oyuncunun arasından B'ye atar ileri koşar. B yine manken oyuncunun arasından topu A ya atar ve ileri koşar. A son kez B'nin koşu yoluna atar ve ona baskıya gider. B'de kaleye şut atar. Hareket bu şekilde diğer A ve B oyuncuları arasında da devam eder. 
Oyun Formu	10 dk	İki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	10 dk	Verkaç yaparken zamanlamanın, kaliteli pasın önemi, verkaçın hücum alternatifi olduğu ve etkili hücumlar için gerekliliği, gol vuruşu için ceza sahasına yapılacak ortaların önemi öğrenciler ile birlikte soru cevap şeklinde konuşulur. Dikkat edilmesi gerekenler üzerinde durulur. Öğrencilerden gelen sorular var ise cevaplanır ve ders bitirilir.

## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

Deney Grubu

10.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf


**Ders Süresi:** 80 dk


**Taktiksel Problem:** Hücum Çalışması

**Dersin odak noktası:** Çapraz Koşu

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun	20 dk	<p>A B C D grupları 3 erli olarak orta sahaya yakın yerde dururlar. Top D oyuncularındadır. D Topu C ye atar ileri koşar. C topa sahip olur ileri doğru dripling yaparken A ve B de çapraz koşarak hücumu katılır. C çapraz koşu yapan B nin önüne atar yakın direğe koşar. B de atağa kalkan oyunculara orta yapar. Onlarda gol vuruşu yaparak hücumu kapatırlar.</p>  <p><b>Anahtar Faktörler:</b> Kaliteli Pas, Çapraz Koşu destek, iletişim, Zamanlama</p>
Taktiksel Farkındalık	10 dk	* Oyun içerisinde hareketlilik bize ne sağlar?

		<p>*Çapraz koşular defans oyuncularını nasıl etkiler?</p> <p>*Orta yapacak oyuncu, zamanlamayı nasıl ayarlar?</p> <p>*Organizasyonun doğru gerçekleşmesindeki kriterler nelerdir? ( burada öğrenciler farklı destek sorular ile zamanlama ve iletişim faktörlerini bulmaya yöneltilir.)</p>
Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş)	10 dk	<p>Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.</p> <p><b>Alternatif:</b> Çalışma her iki taraftan da yapılır.</p>
Alıştırmalar	20 dk	<p>Top pasör A'dadır. Pasör yana ve ileri çıkan sarı B'ye pasını atar. B dönerek topu kontrol ederken kırmızı C oyuncusu da sarı B oyuncusunun arkasından bindirme yapar. B nin attığı topu yakalayıp turuncu D ye atar. D içeri dripling yapıp bindirmeye devam eden C nin önüne atar, o da gol yapar.</p> 
Oyun Formu	10 dk	İki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	10 dk	<p>Saha içerisinde organizasyonun doğru yapılabilmesinde kaliteli pasın, zamanlamanın ve iletişimin önemi, çapraz koşuları defans oyuncularını zor durumda bırakabileceği ve yine çapraz koşuların hücumda en etkili faktörlerden biri olduğu öğrenciler ile birlikte soru cevap şeklinde konuşulur. Dikkat edilmesi gerekenler üzerinde durulur. Öğrencilerden gelen sorular var ise cevaplanır ve ders bitirilir.</p>

## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

### Deney Grubu

### 11.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

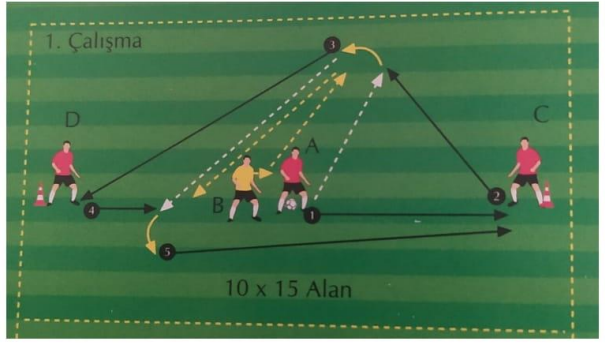
**Taktiksel Problem:** Genişlik ve Derinlik

**Dersin odak noktası:** Oyunun Yönünü Değiştirme

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun	20 dk	<p>Kırmızı oyuncunun rakip kaleciye pasıyla oyun başlar. Kaleci kenara çıkan 2'nolu oyuncuya pas atıp geri alır. Bu defa da sol kenara boşa çıkan 3'nolu oyuncuya pasını atar, 3'nolu oyuncuda yaklaşan 4'nolu oyuncuyla pas alışverişi yaparken 4'nolu oyuncudan boşalan alana 5'nolu oyuncu koşu yapar. Arkasında boşluk oluşur. Buraya da çok çabuk 2'nolu oyuncu bindirme yapar. Bu esnada 3'nolu oyuncu 4'nolu oyuncudan aldığı iade pası boşalan bu alana atar. Buraya bindirme yapan 2'nolu oyuncu kaleye şutunu atar.</p>  <p><b>Anahtar Faktörler:</b> Genişlik ve derinlik, alan yaratma, ilk dokunuş, kaliteli pas, destekler, iletişim, sonuçlandırma</p>
Taktiksel Farkındalık	10 dk	<p>*Oyun içerisinde hareketli top almanın avantajları nelerdir?</p>

		<p>*Saha içerisinde yapılacak topsuz koşular bize ne sağlar? ( boş alan yaratmak )</p> <p>*Oyunun yönünü değiştirmek sizce sahadaki yayılımı nasıl etkiler?</p>
Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş)	10 dk	<p>Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır.</p> <p><b>Alternatif:</b> Çalışma her iki taraftan da yapılır.</p>
Alıştırmalar	20 dk	<p>Çalışma 10*15 m alanda yapılır. 15 m uzakta C ve D oyuncularını yer alır. Top A dadır. Topu B nin baskına rağmen C ye atar yana boşa çıkıp alır. İyi bir dönüş ile D'ye oynar. B de çok çabuk D'den gelen pas ile aynı işi yapar. Sonra A B yer değişir. Daha sonra sıra ile yapılır</p> <p>Amaç: Ortadaki oyuncunun topa sahip olup, rakibe kaptırmadan oyunun yönünü değiştirmesidir.</p> 
Oyun Formu	10 dk	İki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	10 dk	<p>Boş alan yaratmanın önemi, saha içerisinde hareketli top almanın önemi, saha içerisinde yapılacak boş alan koşuların önemi öğrenciler ile birlikte soru cevap şeklinde konuşulur. Dikkat edilmesi gerekenler üzerinde durulur. Öğrencilerden gelen sorular var ise cevaplanır ve ders bitirilir.</p>

## TAKTİKSEL OYUN MODELİNDE DERS PLANI

Deney Grubu

12.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Futbol maçını başarıyla oynayabilme

**Dersin odak noktası:** Kurallı futbol maçı oynayabilme

**Kazanımlar:** BE.6.1.3.2. Sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerde geliştirdiği strateji ve taktikleri uygular

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun (Başlangıç evresi)	20 dk	11 haftalık ders boyunca yapılan çalışmalarını göz önüne alarak iki takım halinde futbol maçı yaptırılır. <b>Anahtar Faktörler:</b> Kurallı futbol maçı yapabilmek
<b>Ana Evre</b> -Taktiksel Farkındalık -Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş) -Alıştırmalar -Oyun Formu	40 dk	*Önceki haftalarda öğrendiklerinizi saha içerisinde uygulayabildiniz mi? *Parça parça öğrenilen bilgileri, teknik ve taktikleri saha içerisinde yapabildiniz mi? Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır. <b>Alternatif:</b> Takımlar ve mevkiler yer değiştirilebilir. *İki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	20 dk	11 haftalık çalışmalar hakkında öğrenciler ile birlikte soru cevap yöntemi ile konuşulur. Yapılan çalışmalardan akıllarda kalanlar, süre boyunca futbol oyununa dair teknik ve taktik becerilerinin ne kadar geliştiği konuları üzerinde durulur.

## EK-8 Kontrol Grubu Ders Planları

### DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

1.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Kazanımlar:** BE.6.1.2.3. Sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinlikler için kural ve yönergeler oluşturulmasına katkı sağlar.

**Araç- Gereç:** Akıllı tahta, futbol maç görüntüleri içeren sanal bellek

Tanımlama	Zaman	İçerik
<i>Futbol Oyununun Tanıtımı</i>	<b>30 dk</b>	<i>Futbol oyunu öğretmen tarafından tanıtılır. Oyunun tarihçesi, kuralları hakkında bilgiler verilir.</i>
<i>Futbol Oyununun içerisinde yer alan teknik-taktik ve becerilerin sınıflandırılması</i>	<b>20 dk</b>	<i>Öğrencilere bir maç videosu izlettirilir. Daha sonra öğretmen tarafından futbola ait teknik-taktik ve beceri grupları tahtaya yazılarak sınıflandırılır.</i>
<i>Yapılacak çalışma ile ilgili bilgilerin verilmesi</i>	<b>15 dk</b>	<i>Öğretmen tarafından diğer haftalarda yapılacak çalışmalar hakkında bilgi verilir. Çalışmalarda uyulması gereken kurallar belirlenir.</i>
<i>Değerlendirme</i>	<b>15 dk</b>	<i>Öğrencilerin sormak istedikleri sorular alınarak öğretmen tarafından cevaplanır.</i>

## DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

2.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf


**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Paslaşma Becerisi

**Dersin odak noktası:** Çapraz koşu ve Bindirme

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Başlangıç	20 dk	<p>Genel ısınmanın ardından öğretmen tarafından öğrencilere bindirme yapan oyuncunun doğru zamanda top ile buluşması gerektiği, ceza sahasına gol vuruşu için koşan oyuncuların ise çapraz koşuları yaparsa savunma oyuncularını zor durumda bırakabileceği, oyuncular arasındaki iletişimin ve doğru kişinin gol vuruşu için top ile buluşturulması gerektiği konuları öğrencilere anlatılır.</p>
Ana Evre-1	20 dk	<p>Çalışma öğretmen tarafından öğrencilere anlatılır ve öğrenciler uygular.</p> 
Ana Evre-2	20 dk	<p>Öğrencilere çift kale futbol maçı yaptırılır.</p>
Bitiriş ve Değerlendirme	20 dk	<p>Öğretmen tarafından dersin genel bir değerlendirmesi yapılır ve soğuma çalışmalarının ardından ders bitirilir.</p>

## DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

3.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Hücum taktiklerini geliştirmek

**Dersin odak noktası:** Doğru paslaşma ve şut atma becerilerini geliştirmek

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Başlangıç	20 dk	Genel ısınmanın ardından öğretmen tarafından öğrencilere doğru paslaşmanın nasıl olacağı, futbolda doğru hücumun nasıl olan olacağı hakkında bilgiler verilir.
Ana Evre	40 dk (20 dk çalışma 20 dakika maç )	 <p>20 dakikalık çalışmanın ardından öğrencilere 20 dakika çift kale maç yaptırılır.</p>
Bitiriş ve Değerlendirme	20 dk	Öğretmen tarafından dersin genel bir değerlendirmesi yapılır ve soğuma çalışmalarının ardından ders bitirilir.

## DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

4.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Pas kalitesi ve boşa çıkma

**Dersin odak noktası:** Boşa çıkma ve boşa çıkan oyuncuya pas atabilme

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Başlangıç	20 dk	Genel ısınmanın ardından öğretmen tarafından öğrencilere futbol boş alana çıkmanın önemi, boşa çıkan oyuncuya doğru pasın zamanında atılabileceğinin önemi anlatılır.
Ana Evre-1	40 dk	 <p>Çalışma öğretmen tarafından öğrencilere anlatılır ve öğrenciler uygular.</p>
Ana Evre-2	20 dk	Öğrencilere çift kale futbol maçı yaptırılır.
Bitiriş ve Değerlendirme	20 dk	Öğretmen tarafından dersin genel bir değerlendirmesi yapılır ve soğuma çalışmalarının ardından ders bitirilir.

## DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

5.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

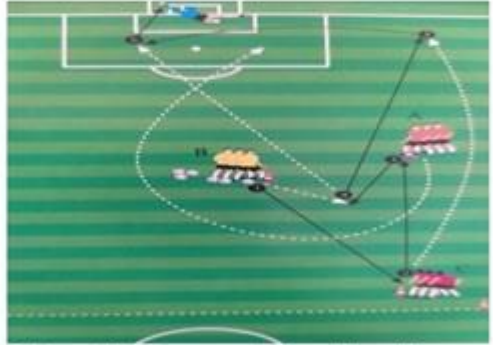
**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Ceza alanına orta yapabilme

**Dersin odak noktası:** Beklerin oyuna katılabilmesi

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Başlangıç	20 dk	Genel ısınmanın ardından öğretmen tarafından öğrencilere beklerin oyuna katılarak orta yapmasının hücumda avantaj sağlayacağı, yapılacak ortalara ise defansın düzenini bozmak için oyuncuların çapraz koşular ile vuruş yapması durumu anlatılır.
Ana Evre-1	20 dk	 <p>Çalışma öğretmen tarafından öğrencilere anlatılır ve öğrenciler uygular.</p>
Ana Evre-2	20 dk	Öğrencilere çift kale futbol maçı yaptırılır.
Bitiriş ve Değerlendirme	20 dk	Öğretmen tarafından dersin genel bir değerlendirmesi yapılır ve soğuma çalışmalarının ardından ders bitirilir.

## DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

6.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf


**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Paslaşma Becerisi

**Dersin odak noktası:** Çapraz koşu ve Bindirme

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Başlangıç	20 dk	<p>Genel ısınmanın ardından öğretmen tarafından öğrencilere bindirme yapan oyuncunun doğru zamanda top ile buluşması gerektiği, ceza sahasına gol vuruşu için koşan oyuncuların ise çapraz koşuları yaparsa savunma oyuncularını zor durumda bırakabileceği, oyuncular arasındaki iletişimin ve doğru kişinin gol vuruşu için top ile buluşturulması gerektiği konuları öğrencilere anlatılır.</p>
Ana Evre-1	20 dk	<p>Çalışma öğretmen tarafından öğrencilere anlatılır ve öğrenciler uygular.</p> 
Ana Evre-2	20 dk	<p>Öğrencilere çift kale futbol maçı yaptırılır.</p>
Bitiş ve Değerlendirme	20 dk	<p>Öğretmen tarafından dersin genel bir değerlendirmesi yapılır ve soğuma çalışmalarının ardından ders bitirilir.</p>

## DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

7.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

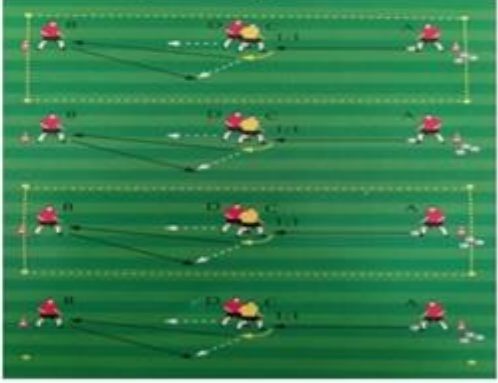
**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Hücum ve Savunma Çalışması

**Dersin odak noktası:** Dönüş ve Çalım

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Başlangıç	20 dk	<p>Genel ısınmanın ardından öğretmen tarafından öğrencilere hücum ve savunma konusunda dönüş ve çalımın bir alternatif olduğu, hücum oyuncusunun doğru ve zamanında yapacağı bir dönüşün hücumda üretkenlik açısından önemli olacağı, savunma oyuncularının da doğru zaman da baskı ve pres yapmasının rakibin pozisyon üretme konusunda problem yaşayabileceği ve her iki durum içinde de zamanlama konusunda karar vermenin önemli olacağı durumları öğrencilere anlatılır.</p>
Ana Evre-1	20 dk	<p>Çalışma öğretmen tarafından öğrencilere anlatılır ve öğrenciler uygular.</p> 
Ana Evre-2	20 dk	<p>Öğrencilere çift kale futbol maçı yaptırılır.</p>
Bitiriş ve Değerlendirme	20 dk	<p>Öğretmen tarafından dersin genel bir değerlendirmesi yapılır ve soğuma çalışmalarının ardından ders bitirilir.</p>

## DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

8.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Hücum ve Savunma Çalışması

**Dersin odak noktası:** Takım halinde savunma, takım halinde hücum

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Başlangıç	20 dk	<p>Genel ısınmanın ardından öğretmen tarafından öğrencilere futbol oyununun bir takım olduğu ve bu yüzden takım halinde savunma ve hücum etmenin gerekli olduğu, oyun içerisinde gelişen oyun durumlarına göre karar vermenin önemli olduğu, hücum yönünü değiştirip rakip takım oyuncularının zor durumda bırakılabileceği durumları öğrencilere anlatılır.</p>
Ana Evre-1	20 dk	<p>Çalışma öğretmen tarafından öğrencilere anlatılır ve öğrenciler uygular.</p> 
Ana Evre-2	20 dk	<p>Öğrencilere çift kale futbol maçı yaptırılır.</p>
Bitiriş ve Değerlendirme	20 dk	<p>Öğretmen tarafından dersin genel bir değerlendirmesi yapılır ve soğuma çalışmalarının ardından ders bitirilir.</p>

## DORĞUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

9.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Hücum Çalışması

**Dersin odak noktası:** Verkaç / Orta çalışması

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Başlangıç	20 dk	Genel ısınmanın ardından öğretmen tarafından öğrencilere verkaçın bir hücum çalışması olduğu, hücumda rakip oyuncuyu geçmek için sık sık kullanıldığı, verkaçın doğru sonuçlanmasında iletişim, zamanlama ve kaliteli pasın önemli olduğu durumları öğrencilere anlatılır.
Ana Evre-1	20 dk	Çalışma öğretmen tarafından öğrencilere anlatılır ve öğrenciler uygular. 
Ana Evre-2	20 dk	Öğrencilere çift kale futbol maçı yaptırılır.
Bitiriş ve Değerlendirme	20 dk	Öğretmen tarafından dersin genel bir değerlendirmesi yapılır ve soğuma çalışmalarının ardından ders bitirilir.

## DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

10.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Hücum Çalışması

**Dersin odak noktası:** Çapraz Koşu

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Başlangıç	20 dk	Genel ısınmanın ardından öğretmen tarafından öğrencilere çapraz koşuların defansın dengesini bozduğu, bindirmenin saha içerisinde yapılabilecek bir hücum taktiği olduğu, bu tür çalışmaların sahada doğru sonuçlanmasında zamanlama, iletişim ve kaliteli pasın önemli olduğu durumları öğrencilere anlatılır.
Ana Evre-1	20 dk	Çalışma öğretmen tarafından öğrencilere anlatılır ve öğrenciler uygular. 
Ana Evre-2	20 dk	Öğrencilere çift kale futbol maçı yaptırılır.
Bitiriş ve Değerlendirme	20 dk	Öğretmen tarafından dersin genel bir değerlendirmesi yapılır ve soğuma çalışmalarının ardından ders bitirilir.

## DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

11.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Genişlik ve Derinlik

**Dersin odak noktası:** Oyunun Yönünü Değiştirme

**Kazanımlar:** BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Başlangıç	20 dk	Genel ısınmanın ardından öğretmen tarafından öğrencilere alan yaratmanın önemi, saha içerisinde hareketli top almanın önemli olduğu, oyunun yönünü değiştirmeni sahada boşluklar yaratacağı durumları öğrencilere anlatılır.
Ana Evre-1	20 dk	Çalışma öğretmen tarafından öğrencilere anlatılır ve öğrenciler uygular. 
Ana Evre-2	20 dk	Öğrencilere çift kale futbol maçı yaptırılır.
Bitiriş ve Değerlendirme	20 dk	Öğretmen tarafından dersin genel bir değerlendirmesi yapılır ve soğuma çalışmalarının ardından ders bitirilir.

## DOĞRUDAN ÖĞRETİM MODELİ DERS PLANI

Kontrol Grubu

### 12.HAFTA

**Ders:** Beden Eğitimi ve Spor

**Sınıf Düzeyi:** 6.sınıf

**Ders Süresi:** 80 dk

**Taktiksel Problem:** Futbol maçını başarıyla oynayabilme

**Dersin odak noktası:** Kurallı futbol maçı oynayabilme

**Kazanımlar:** BE.6.1.3.2. Spora hazırlayıcı oyun ve etkinliklerde geliştirdiği strateji ve taktikleri uygular

**Araç- Gereç:** Top, Huni ve Bip (Antrenman Yeleği)

Tanımlama	Zaman	İçerik
Uyarlanmış Oyun (Başlangıç evresi)	20 dk	11 haftalık ders boyunca yapılan çalışmalar göz önüne alarak iki takım halinde futbol maçı yaptırılır. <b>Anahtar Faktörler:</b> Kurallı futbol maçı yapabilmek
<b>Ana Evre</b> -Taktiksel Farkındalık -Yeniden Oyun (Oyuna Dönüş) -Alıştırmalar -Oyun Formu	40 dk	*Önceki haftalarda öğrendiklerinizi saha içerisinde uygulayabildiniz mi? *Parça parça öğrenilen bilgileri, teknik ve taktikleri saha içerisinde yapabildiniz mi? Uyarlanmış oyun tekrar oynatılır. <b>Alternatif:</b> Takımlar ve mevkiler yer değiştirilebilir. *İki takım halinde futbol maçı
Değerlendirme	20 dk	11 haftalık çalışmalar hakkında öğrenciler ile birlikte soru cevap yöntemi ile konuşulur. Yapılan çalışmalardan akıllarda kalanlar, süre boyunca futbol oyununa dair teknik ve taktik becerilerinin ne kadar geliştiği konuları üzerinde durulur.