

**BEDEN EĐİTİMİ ÖĐRETMENLERİNİN
EĐİTSEL OYUN OYNATMA BECERİLERİNİN İNCELENMESİ**

Serpil AKÇINAR

BEDEN EĐİTİMİ ve SPOR ANABİLİM DALI

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet GÜLLÜ

Doktora Tezi – 2018

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

**BEDEN EĞİTİMİ ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTSEL OYUN OYNATMA
BECERİLERİNİN İNCELENMESİ**

Serpil AKÇINAR

**Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı
Doktora Tezi**

**Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet GÜLLÜ**

**Bu tez İnönü Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Proje Koordinasyon Birimi
Tarafından TDK- 2018-1382 proje kodu ile desteklenmiştir.**

MALATYA

2018


KABUL VE ONAY SAYFASI

İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Doktora Programı çerçevesinde yürütülmüş olan; Serpil AKÇINAR'ın "Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Becerilerinin İncelenmesi" konulu bu çalışması, aşağıdaki jüri tarafından Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

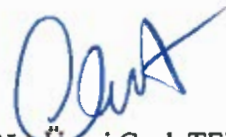
Tez Savunma Tarihi: 03/07/2018



Doç. Dr. Ziya BAHADIR
Erciyes Üniversitesi
Jüri Başkanı



Dr. Öğr. Üyesi Kadir YILDIZ
Manisa Celal Bayar Üniversitesi
Üye



Dr. Öğr. Üyesi Cenk TEMEL
İnönü Üniversitesi
Üye



Dr. Öğr. Üyesi Mehmet GÜLLÜ
İnönü Üniversitesi
Tez Danışmanı
Üye



Dr. Öğr. Üyesi Yüksel ÇIRAK
İnönü Üniversitesi
Üye

ONAY

Bu tez, İnönü Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri üyeleri tarafından kabul edilmiş ve Enstitü Yönetim Kurulu'nun/...../2018 tarih ve 2018/..... sayılı Kararıyla da uygun görülmüştür.

Prof. Dr. Yusuf TÜRKÖZ
Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET	vi
ABSTRACT.....	vii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	ix
TABLolar DİZİNİ.....	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	4
1.3. Araştırmanın Önemi	4
1.4. Varsayımlar.....	5
1.5. Sınırlılıklar	5
1.6. Tanımlar.....	6
2. GENEL BİLGİLER	7
2.1. Oyun.....	7
2.2. Oyun Kuramları	8
2.2.1. Klasik Oyun Kuramları.....	8
2.2.1.1. Fazla Enerji Tüketimi Kuramı (Friedrich Schiller-Herbert Spencer)	9
2.2.1.2. Rahatlama ve Eğlenme Kuramı (Moritz Lazarus).....	9
2.2.1.3. Yetişkinlik Hayatına Hazırlık Kuramı (Karl Groos)	9
2.2.1.4. Tekrarlama Kuramı (Stanley Hall)	9
2.2.1.5. Huizinga Kuramı.....	9
2.2.2. Modern Oyun Kuramları	9
2.2.2.1. Psikanalitik Kuramlar	10
2.2.2.1.1. Gerginliğin Giderilmesi Olarak Oyun (Sigmund Freud 1856-1939).....	10
2.2.2.1.2. Ego Gelişimi Olarak Oyun (Erikson)	10
2.2.2.2. Bilişsel Kuramlar	10
2.2.2.2.1. J. Piaget Kuramı.....	10
2.2.2.2.2. Vygotsky Kuramı (1896-1934).....	10
2.2.2.2.3. Jerome Bruner (1915- 2016).....	11
2.3. Eğitsel Oyun	13

2.4. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması	14
2.5. Oyunun Gelişim Üzerine Etkisi	15
2.5.1. Temel Motor Özelliklerin Gelişimi Üzerine Etkisi	16
2.5.1.1. Oyunda Kuvvet	16
2.5.1.2. Oyunda Sürat, Çabukluk ve Reaksiyon Zamanı	16
2.5.1.1. Oyunda Dayanıklılık	17
2.5.1.2. Oyunda Koordinasyon	17
2.5.1.3. Oyunda Esneklik	17
2.5.2. Oyunda Zekâ ve Dil Gelişimi	17
2.5.3. Oyunda Sosyal Gelişim	18
2.5.4. Oyunda Kişilik Gelişimi	18
2.6. Beden Eğitimi Öğretmeni	19
2.6.1. Beden Eğitimi Öğretmeninin Nitelikleri	19
3. MATERYAL ve METOT	21
3.1. Araştırma modeli	21
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	23
3.2.1. Araştırma Evreni	23
3.2.2. Araştırmanın Örneklemi	23
3.3. Veri Toplama Araçları	23
3.3.1. Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği Geçerlilik ve Güvenilirlik Aşamaları	24
3.3.1.1. Ölçeğin Taslağı İçin Nitel Veri Toplama Aşaması	24
3.3.1.2. Ölçek Taslağının Oluşturulması ve Kapsam Geçerliliği	37
3.3.1.3. Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)	39
3.3.1.4. Ölçeğin Güvenirlilik Çalışması	40
3.3.1.5. Ölçeğin Değerlendirilmesi	42
3.4. Veri Analizleri	44
3.4.1. İstatistikî İşlemler	44
3.4.2. İstatistikî İşlemlerin Etki Büyüklükleri	44
3.5. Araştırmanın Etik Boyutu	45
3.6. Çalışmayı Destekleyen Kuruluş	45
4. BULGULAR	46
5. TARTIŞMA	53

5.1. Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Ölçeğinin Geçerlilik ve Güvenilirlik İle İlgili Tartışma	53
5.2. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri İle İlgili Tartışma	55
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	60
6.1. Sonuç	60
6.2. Öneriler	60
KAYNAKLAR	64
EKLER.....	75
Ek-1. Özgeçmiş.....	75
EK-2. Eğitsel Oyun Oynatma Becerisi Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu.....	76
Ek-3. Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği Taslağı	78
Ek-4. Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği	80
Ek-5. Malatya Milli Eğitim Müdürlüğünden Alınan İzin Onayı	82
Ek-6. Etik Kurul Onayı	83

TEŐEKKÜR

Beden eęitimi öęretmenlerinin eęitsel oyun oynatma becerilerinin ortaya konulduęu bu arařtırmanın gerekleřmesinde pek ok kiřinin katkısı ve emeęi olmuřtur. Bařta bu arařtırmanın her ařamasında bana rehberlik yapan saygı deęer danıřmanım Sayın Dr. Öęretim Üyesi Mehmet GÜLLÜ'ye teőekkürlerimi sunarım. Ayrıca, görüř ve düřünceleriyle bana yol gösteren deęerli hocalarım Sayın Dr. Öęretim Üyesi Yüksel IRAK ve Dr. Öęretim Üyesi Cenk TEMEL'e teőekkürlerimi sunarım.

Arařtırmaya katılan deęerli beden eęitimi öęretmeni meslektařlarıma, idarecilerine, öęrencilerine ve arařtırmanın güvenilirlik alıřmalarında gözlemci olarak benimle birlikte gözlem yapan Tülay DEMİR ve Murat KILIÇ'a teőekkürlerimi belirtmek isterim.

Desteklerini ve görüřlerini esirgemeyen kardeřlerim Fatih TİMURKAAN ve Halit Salih TİMURKAAN'a manevi desteęini benden esirgemeyen Sema Uzel PEKŐEN, Saadet PEKŐEN ve H. Murat PEKŐEN'e sonsuz teőekkürlerimi sunmak isterim.

Arařtırmanın kurgusundan sonuçlanmasına kadar her ařamasında ilmi ve manevi desteęini gördüęüm eřim Faruk AKINAR'a ve zamanından aldıęım oęlum Ali Sına AKINAR'a sonsuz teőekkürler.

Serpil Timurkaan AKINAR

ÖZET

Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Becerilerinin İncelenmesi

Amaç: Araştırmada mesleki yaşantısı boyunca eğitsel oyunlarla iç içe olan öğretmenlere (beden eğitimi, okul öncesi, sınıf öğretmenleri vb.) antrenörlere, araştırmacılara yönelik eğitsel oyun oynatma beceri gözlem ölçeği geliştirilerek beden eğitimi öğretmenlerinin oyun oynatma beceri düzeylerinin tespit edilmesi amaçlanmıştır.

Materyal ve Metot: Araştırma üç aşamadan oluşmuştur. Birinci aşamada karma yöntemlerden keşfedici sıralayıcı desen ile “Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği” geliştirilmiştir. Araştırmanın diğer bölümlerinde nicel araştırma yöntemlerinden tarama yöntemi kullanılmıştır. Çalışma grubunu Malatya ilinde görev yapan ve araştırmaya gönüllü olarak katılan 143 beden eğitimi öğretmeni oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak “Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği” kullanılmıştır. Analizler için Mann Whitney U, Kruskal Wallis H ve post hoc testi olarak bonferroni düzeltilmeli Mann Whitney U kullanılmıştır.

Bulgular: Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeylerinin ($X=3.33$) çok iyi düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Gözlem ölçeği temalarında beden eğitimi öğretmenlerinin hazırlık evresi ($X=3.82$) ve oyun oynatma evresindeki ($X=3.40$) becerileri çok iyi düzeyinde çıkarken değerlendirme evresindeki becerileri ($X=2.34$) zayıf düzeyinde çıkmıştır. Beden eğitimi öğretmenlerinin cinsiyetlerine ve okul türlerine göre oyun beceri düzeyleri arasında anlamlı bir fark çıkmamıştır ($p>0.05$). Beden eğitimi öğretmenlerinin hizmet yılına göre 11-20 hizmet yılları ile 21-30 hizmet yılları arasında hazırlık evresi, oyun evresi ve oyuna giriş boyutları ile oyun oynatma beceri düzeyinde anlamlı bir fark çıkmıştır ($p<0.05$).

Sonuç: Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma becerilerinin çok iyi düzeydedir. “Hazırlık evresi” ve “oyun oynatma evresi” çok iyi düzeyde olmasına karşın “değerlendirme evresi” zayıf düzeydedir. Hizmet yılı 20 yılın üzerinde olan öğretmenlerin oyun oynatma becerileri en yüksek düzeydedir.

Anahtar Kelimeler: Beden Eğitimi Öğretmeni, Eğitsel Oyun Oynatma, Beceri, Gözlem Ölçeği

ABSTRACT

Investigation of Educational Game Playing Skills Of The Physical Education Teachers

Aim: The aim of the research is to determine the game playing skill levels of physical education teachers by developing an educational game playing scale for teachers (physical education, pre-school teachers, classroom teachers etc.) coaches and researchers who are constantly intertwined with educational games in their professional life,

Materials and Methods: The research is composed of three stages. In the first step “Educational Game Playing Skill Observation Scale” was developed with hybrid sequencer pattern from mixed methods. In the other parts of the study, the screening method of the quantitative research methods was used. "Educational Game Play Skill Observation Scale" was used as data collection tool. The working group is composed of 143 physical education teachers who work in Malatya City voluntarily participating in the research. An observation form was used as a means of collecting data. For the analysis, Mann-Whitney U test and Kruskal-Wallis H test were used and as post hoc test Bonferroni-corrected Mann-Whitney U test was used.

Findings: It was determined that the level of educational game play skill ($X = 3.33$) of physical education teachers was very good. On the observation scale themes, the levels of the preparation phase of physical education teachers ($X = 3.82$) and the game phase were ($X = 3.40$) at a very good level, whereas the skills at the evaluation phase ($X = 2.34$) was at a weak level. There was no significant difference between genders of physical education teachers and gaming levels according to school types ($p > 0.05$). There was a significant difference at preparation phase, game phase and game intro dimensions and game playing skill level between 11-20 years of service and 21-30 years of service of physical education teachers ($p < 0.05$).

Result: The end result is that the physical education teachers have very good educational game playing skills. Although and the skill level of “game playing phase” and “preparation phase” is very good, the "evaluation phase" is at a poor level. Teachers with more than 20 years of service have the highest level game playing skills.

Keywords: Physical Education Teacher, Educational Game Play Skill Observation Scale

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

N	: Kişi sayısı
X	: Aritmetik ortalama
Ss.	: Standart sapma
Sd	: Serbestlik derecesi
Min /Max	: Minimum / maksimum
Ort.	: Ortalama
P	: Anlamlılık düzeyi
f	: Frekans
KGO	: Kapsam geçerlilik oranı
DFA	: Doğrulayıcı faktör analizi
r_{rb}	: Rank-Biserial Korelasyonu
RMSEA	: Root Mean Square Error of Approximation
K-S test	: Kolmogrov-Smirnov Testi
BESYO	: Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 3.1. Araştırma Modeli Şeması	22
Şekil 3.2. Eğitsel Oyun Oynatma Becerisi Tema ve Kategorileri	26
Şekil 3.3. Hazırlık Evresi Teması	27
Şekil 3.4. Oyun Evresi Teması	29
Şekil 3.5. Değerlendirme Evresi Teması	32
Şekil 3.6. Ölçeğin Doğrulayıcı Faktör Analizi Modeli (Standartlaştırılmış Değerleri)	41
Şekil 4.1. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri	46
Şekil 4.2. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Cinsiyetlerine Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri	48
Şekil 4.3. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Okul Türlerine Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri	49
Şekil 4.4. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Hizmet Yıllarına Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri	52

TABLolar DİZİNİ

Tablo 2.1. Konter'in Oyun Teorilerinin Genel Görünümü	12
Tablo 2.2. Hazar'ın Eğitsel Oyun Sınıflaması	14
Tablo 3.1. Ölçeği Geliştirme Sürecinde Uygulama Yapılan Beden Eğitimi Öğretmenlerin Özellikleri	23
Tablo 3.2. Görüşme Yapılan Kişilerin Özellikleri	24
Tablo 3.3. Yarı Yapılandırılmış Görüşmeye Katılanların Nitelikleri	25
Tablo 3.4. İçerik Analizleri Sonucu Hazırlık Evresi Teması ve Kodların Ölçek Maddelerine Dönüştürülmesi.....	33
Tablo 3.5. İçerik Analizleri Sonucu Oyun Evresi Teması, Oyuna Giriş Kategorisi ve Kodların Ölçek Maddelerine Dönüştürülmesi.....	34
Tablo 3.6. İçerik Analizleri Sonucu Oyun Evresi Teması, Oyun Oynatma Kategorisi ve Kodların Ölçek Maddelerine Dönüştürülmesi.....	35
Tablo 3.8. İçerik Analizler Sonucu Değerlendirme Evresi Teması ve Kodların Ölçek Maddelerine Dönüştürülmesi	37
Tablo 3.9. Ölçek Taslağının Kapsam Geçerlilik Oranı.....	38
Tablo 3.10. Ölçeği Geliştirme Sürecinde Uygulama Yapılan Beden Eğitimi Öğretmenleri, Sınıf Öğretmenleri ve Okul Öncesi Öğretmenlerin Özellikleri	39
Tablo 3.11. Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) Genel Model Uyum Sonuçları	40
Tablo 3.12. Üç Gözlemciye Ait Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Puanlarına İlişkin Korelasyon Katsayıları	40
Tablo 3.13. Ölçeğin Alt Boyutlarına Göre Değerlendirme Tablosu	43
Tablo 3.14. Ölçek Bir Bütün Olarak Alındığında Değerlendirme Tablosu	43
Tablo 3.15. Ölçeğin Alt Boyutlarına Ait Göstergeler	44
Tablo 3.16. Farklı Etki Büyüklüğü Endeksleri	44
Tablo 4. 1. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri.....	46
Tablo 4.2. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Cinsiyetlerine Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri.....	47
Tablo 4. 3. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Okul Türlerine Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri.....	49

Tablo 4.4. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Hizmet Yıllarına Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri.....	50
---	----

1. GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Çağımızın, insanları hareketsizliğe sevk eden bir yaşam sunması, teknolojinin yüz yüze sosyal iletişimi azaltması ile birlikte eğitim kurumlarında doğal bir iletişim ve etkileşim aracı olan eğitsel oyuna daha fazla yer verilmesinin gerektiği anlaşılmıştır. Eğitsel oyunun eğitimdeki gerekliliğinin anlaşılmasının yanı sıra eğitsel oyunun bilimsel araştırmalarda araç veya yöntem olarak kullanılıyor olması, eğitsel oyunların çok yönlü gelişime olan etkilerinin bilinmesi, yapılan araştırmalarla eğitsel oyunların öneminin kavranmış olması gibi nedenlerden dolayı eğitsel oyunlara gün geçtikçe daha fazla önem verilmeye başlanmıştır.

Oyun bedensel ve ruhsal gelişimin birlikte sağlanabileceği fonksiyonel ve doğal bir eğitim aracıdır. Oyunların gelişim dönemlerine göre planlanarak oynatılması ile oyunlar eğitsel bir değer kazanır. Nitekim Piaget’te bilişsel gelişimi olduğu gibi oyun gelişimini de belirli evreler halinde sunmuştur (1). Bu bağlamda eğitsel oyun, “Belirlenen amaçlar doğrultusunda oyun alanı, oyuncu sayısı, oyuncu seviyesi, oyun süresi, tekrar sayısı ve kullanılacak araç gereç bakımından önceden planlanan oyunlar” şeklinde tanımlanabilir (2). Diğer bir tanımda ise eğitsel oyun, kurallar çerçevesinde kazanıma yönelik yapılabirlik içeren oyun olarak tanımlamaktadır (3).

Eğitsel oyunlar gelişimsel açıdan birçok gelişim boyutuna etki etmektedir. Yapılan bilimsel çalışmalarda eğitsel oyunun fiziksel gelişime olan olumlu etkileri (4, 5), motor bileşenler üzerine olumlu etkileri (6-15), beceri öğrenimi üzerine etkileri (5,16), farklı engel gruplarının gelişimi üzerine etkileri (17- 24), zihinsel beceriler (problem çözme, dil gelişimi vb.) üzerine etkileri (25-27) ve sosyal beceri bileşenlerine etkileri (28, 29) gibi farklı gelişim boyutlarına yönelik olumlu etkileri olduğu tespit edilen deneysel çalışmalar yer almaktadır. Öğrenme ve gelişim üzerine yapılan bilimsel çalışmalarda ise eğitsel oyunun bir araç veya yöntem olarak kullanıldığı görülmektedir (4, 9, 13-15, 25, 26, 30).

Eğitsel oyunlar geçmişten günümüze birçok eğitim kurumlarının programlarında yer almıştır. Özçakır (31) 100 yıl öncesinin beden eğitimi öğretimini incelediği çalışmasında “İsveç Usulü Terbiye-yi Bedeniye ve Mektep Oyunları (1913)” ile “Terbiye-i bedeniye: İsveç usulü ve mektep oyunları (1915)” kitaplarından

faydalandığını ifade ederek o dönemde beden eğitimi ders planı içerisinde en fazla sürenin oyuna ayrıldığını aktarmaktadır. Ayrıca 2. Meşrutiyet döneminde ilkokullar için hazırlanan müfredat programında hangi oyunların oynatılıp hangilerinin oynatılmayacağını isim isim belirtildiğini ifade etmektedir.

Günümüzde Milli Eğitim Bakanlığı müfredat programlarında da eğitsel oyunlara daha fazla vurgu yapılarak yer vermeye başlanmıştır. 2012-2013 eğitim öğretim yılından itibaren ilkokul birinci kademedede “Oyun ve Fiziksel Etkinlikler” dersi her gün bir ders saati olacak şekilde haftada beş saat uygulanmaya başlanmıştır (32) ve 2018’de müfredatı yenilenmiştir (33). Ayrıca eğitsel oyunlar Milli Eğitimin temel ilke ve özel amaçlarında da yer almaktadır. Milli Eğitimin 2017’de yenilenen 5,6,7 ve 8.sınıflar beden eğitimi ve spor dersi müfredat programının dayandığı temel ilkelerin ilk maddesi “fiziksel etkinlikler, oyun ve spor yoluyla öğrenme temellidir”. Diğer bir maddesi de “centilmence oyun ve mücadele anlayışı geliştirmek hedeflenir” şeklinde yer almaktadır (34). 2018 ortaokul müfredat programında ise beden eğitimi dersinin özel amaçlarında “beden eğitimi ve spor yoluyla iletişim becerileri, iş birliği, adil oyun (fair play) vs. özelliklerini geliştirir” ifadesi yer almıştır (35).

Eğitsel oyunlar ders olarak ilk defa 2006-2007 eğitim-öğretim yılında spor liselerinde, 12. sınıfların haftalık ders çizelgelerinde yer alarak “eğitsel oyunlar dersi” olarak okutulmaya başlanmıştır (37). MEB’de “Eğitsel Oyunlar” ders kitabı da ilk kez bu dönemde yazılmış (2) ve 2016’da güncellenmiştir (36). Bu dersi öğretim programının genel amaçları içerisinde yer alan 4. Madde, “Eğitsel oyunun planlanması, öğretilmesi ve yönetilmesi süreçlerine katılması amaçlanmaktadır” şeklinde eğitsel oyun oynatma becerisini ifade etmektedir (36).

Yükseköğretimde de başta spor bilimleri fakülteleri ve eğitim fakülteleri olmak üzere bazı fakültelerde de seçmeli veya zorunlu ders olarak okutulmaktadır. Eğitim fakültelerinin görme engelliler öğretmenliği, işitme engelliler öğretmenliği, zihinsel engelliler öğretmenliği, üstün zekâlılar öğretmenliği, sınıf öğretmenliği, okul öncesi öğretmenliği ve müzik öğretmenliği eski programlarında eğitsel oyun ders olarak yer almaktadır (38). Eğitim fakültelerinin 2018-2019 eğitim ve öğretim yılından itibaren uygulanacak programların beden eğitimi ve spor öğretmenliği lisans programlarında zorunlu ders olarak yer alırken diğer öğretmenlik programlarında ise fakülte yönetim kurulu kararı ile istenirse seçmeli ders olarak yer almaktadır (119-122).

Son yıllarda beden eğitimi ve sporda Oyun Merkezli Yaklaşımlar olan “Taktiksel Oyun Yaklaşımı (TOYA), “Oyunları Anlamayı Öğretme Modeli” (TGfU), “Oyunu Anlama” (Game Sense), “Oyun Uygulamaları” (Play Practice), “Tactical Decision Learning Model” (Taktiksel Kararı Öğrenme), “Mücadele Oyunları Yeterlik Modeli” (Invasion Games Competence Model) özel öğretim yöntemleri olarak kullanılmaktadır (108). Oyun Merkezli Yaklaşımların uygulayıcıları olan beden eğitimi öğretmenleri ve antrenörlerin eğitsel oyun oynatma beceri düzeylerinin iyi olması gerekmektedir.

Eğitsel oyun sadece eğitim bilimlerinde değil farklı alanlarda da eğitim aracı olarak kullanılmaktadır. Orta Doğu Teknik Üniversitesi tarafından oluşturulan Oyun Tabanlı Öğrenme Portalı, farklı disiplinlere yönelik eğitsel oyun içeriklerine yer vermektedir (3). ABD’de ise Stanford Üniversitesi Mimarlık Fakültesi’nde öğretim programlarının bir parçası olarak öğrencilerden montaj takımlarıyla oynamaları istenmektedir (39).

Eğitsel oyunun gerek birçok araştırmacının çalışma konusu olması gerekse de müfredat programlarında ders olarak yer alması genel eğitim açısından önemini ortaya koymaktadır (32-38, 119-122). Gün geçtikçe eğitimde önemi daha iyi anlaşılan eğitsel oyunların, eğitsel oyun oynatma becerisine sahip kişilerce oynatılması daha elzem hale gelmiştir. Eğitsel oyun oynatan beden eğitimi öğretmeni, sınıf öğretmeni, okul öncesi öğretmeni, antrenör, araştırmacı vb. yanı sıra bütün eğitim (tüm branşlardaki ve kademedeki öğretmenler) ve spor eğitimi alanında çalışan (alt yapı, üst yapı antrenörler) eğitimcilerin eğitsel oyun oynatma becerisine sahip olmaları gerekir.

Türkiye’de 1986-2013 yılları arasında okul öncesinde oyunla ilgili yapılan lisansüstü çalışmalara bakıldığında bu çalışmaların %45’inin deneysel çalışmalardan oluştuğu ve bu çalışmalar incelendiğinde daha çok eğitsel oyunun gelişim üzerine etkileri üzerinde durulduğu görülmüştür (41). Ancak eğitsel oyunları oynatan kişilerin oyun oynatma becerisine, bilgisine, yetkinliğine vb. sahip olup olmadıklarına yönelik çalışmalar ise çok azdır. Bu çalışmalardan “okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz-yeterlikleri ölçeği” (42), oyunun değerini ölçmeye yönelik “oyunsallık ölçeği” (43) ve “çocukların oyunlarına yönelik algıları ölçeği” (44) bu çalışmalardandır. Literatürdeki bu ölçekler bilişsel veya duyuşsal boyutta kalmış olup uygulamaya yönelik beceri boyutunda eğitsel oyunları oynatan kişilerin bilgisini, yetkinliğini sahada ölçebilen, eğitsel oyun oynatma becerisine sahip olup olmadıklarını ölçen çalışmalara rastlanmamıştır.

Eğitsel oyun doğru ellerde, doğru şekilde oynatıldığı sürece verimliliğinin artacağı aşikârdır. Ancak eğitsel oyun ile ilgili geliştirilmiş psikometrik ölçme araçları incelendiğinde eğitsel oyun oynatan kişinin yani liderin (öğretmen, antrenör vs.) oyun oynatma becerisi ile ilgili bir ölçme aracının geliştirilmediği görülmüştür. Bu durum bilimsel çalışmalarda kullanılan eğitsel oyunların daha bilimsel yöntem ve tekniklerle oynatılmasının gerekliliğini akla getirmektedir. Eğitsel oyunların amaçlarına ulaşması için eğitsel oyunları oynatan kişilerin eğitsel oyun oynatma becerisine ne düzeyde sahip olduklarının tespit edilmesi gerekmektedir.

Bu çalışmada mesleki yaşantısı boyunca sürekli eğitsel oyunlarla iç içe olan beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma becerileri araştırılmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma ile aşağıdaki amaçlara ve cevaplara ulaşılmaya çalışılmıştır.

- Fiziksel hareket içerikli eğitsel oyun oynatan kişilerin, eğitsel oyun oynatma becerisini ölçen, geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı geliştirmek amaçlanmaktadır.
- Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri nedir?
- Beden eğitimi öğretmenlerinin cinsiyetlerine göre eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri arasında fark var mıdır?
- Beden eğitimi öğretmenlerinin hizmet yıllarına göre eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri arasında fark var mıdır?
- Beden eğitimi öğretmenlerinin okul türlerine göre eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri arasında fark var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Eğitim öğretim sürecinin temel öğrenme araçlarından biri konumunda olan eğitsel oyunlar (40) iyi planlandığında, iyi hazırlandığında, iyi yapılandırıldığında öğretimin her aşamasında rahatlıkla kullanılabilir bir işlevselliğe sahiptir. Bu noktada öğretmenin oyuna hâkim olması ve oyun sürecini doğru yönlendirebilmesi son derece önemlidir (45). Bu durum oyun oynatan kişilerin (lider) eğitsel oyun planlama ve oynatma becerilerine sahip olmalarını elzem kılmıştır.

Nitelikli eğitsel oyunların nitelikli kişilerce oynatılması etkili ve verimli eğitim-öğretimde sacayağının tamamlanmasına olanak sağlayacaktır. Yıldız (46) eğitim ortamında oyundan etkili bir şekilde yararlanmayı oyunun teorik ve uygulamaya yönelik ayrıntılarının öğretmen tarafından iyi bilinmesine bağlamaktadır.

Bu çalışma yeni bir ölçek geliştirilmesi açısından, literatüre ve bilime yeni bir psikometrik ölçme aracı kazandırması açısından önem taşımaktadır. Bu ölçek, okul öncesi öğretmenliği bölümü, sınıf öğretmenliği bölümünde, antrenörlük bölümlerinde kullanılabilmesi açısından önem taşımaktadır. Bu çalışma beden eğitimi öğretmeni yetiştiren kurumlarda eğitsel oyun derslerinde öğrencilerin oyun oynatma becerilerinin ölçülmesinde kullanılabilmesi açısından da önemlidir. Ayrıca beden eğitimi öğretmenin eksikliğinin farkına varması ve bunu gidererek niteliğine katkı sağlaması bakımından önemlidir.

Üniversitelerde eğitsel oyun dersini yürüten kişiler, öğrencilerinin eğitsel oyun oynatma becerisine ne düzeyde sahip olduklarını ölçebilecekler; böylece yürüttükleri eğitsel oyun dersinin verimliliğini tespit edebileceklerdir.

Eğitsel oyunla ilgili deneysel çalışmaları yürütecek kişilerin eğitsel oyun oynatma becerisine sahip olup olmadıkları tespit edilerek bilimsel çalışmaların ehil kişiler tarafından yürütülmesi sağlanabilecektir. Bu da eğitsel oyun oynatma becerisine sahip kişilerin yürüteceği deneysel çalışmaların geçerlik ve güvenilirliğine katkı sağlamış olacaktır.

Gerek mesleki yetiştirilme sürecinde gerekse meslek yaşantısı boyunca sürekli eğitsel oyun oynatan lider konumundaki beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma becerileri bu çalışma ile sorgulanmaktadır. Beden eğitimi öğretmenlerine eğitsel oyun oynatma becerilerini değerlendirmeleri için bir ayna tutulmuştur. Eksiklikleri, güçlü olduğu yönler ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyun oynatma beceri düzeyini ölçme ve değerlendirmeye standart getirilmesi hedeflenmiştir.

1.4. Varsayımlar

Bu çalışmada kullanılan “eğitsel oyun oynatma becerisi gözlem ölçeği formu”nun beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeylerini ölçtüğü varsayılmıştır. Gözlemcilerin ölçeği dolduracak özelliğe sahip olduğu varsayılmıştır.

1.5.Sınırlılıklar

Bu çalışma, Malatya ili 2016-2017 eğitim ve öğretim yılı ile 2017-2018 eğitim ve öğretim yılı ortaokul ve liselerde görev yapan beden eğitimi öğretmenleri ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Oyun: Oyun belli bir amaca yönelik olarak, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu, zekâ ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren etkinliklerdir (47).

Eğitsel Oyun: Belirlenen amaçlar doğrultusunda oyun alanı, oyuncu sayısı, oyuncu seviyesi, oyun süresi, tekrar sayısı ve kullanılan araç gereç bakımından önceden planlanan oyunlara denir (2).

Beceri: Kişinin yatkınlık ve öğrenime bağlı olarak bir işi başarma ve bir işlemi amaca uygun olarak sonuçlandırma yeteneğine veya maharetine denir (48).

Lider: Eğitsel oyunu oynatan kişiye denir (49).

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Oyun

Oyunun bileşenleri, oyunun çok yönlü gelişime katkı sağlaması, doğumdan itibaren her yaş grubuna hitap edecek şekilde oyunun kendisinin de gelişimsel süreçle birlikte değişkenlik göstermesi nedenleriyle oyun farklı disiplinlerin konusu olmuştur, bu nedenle her alan kendi içeriğine göre tanımlar yapmıştır.

“Oyun doğumdan itibaren başlayan insanın yaşamı boyunca devam eden, amaçlı bazen de amaçsız gerçekleştirilebilen bir etkinliktir” (50) şeklinde ifade edilirken tanımda bütüncül bir yaklaşım görülmektedir.

“Oyun çocuğun tabii ilgisine dayanarak, bedeni, ruhi ve ahlaki gelişimini sağlamak amacıyla ferdi veya toplu olarak yapılan hızlı faaliyetlerdir” (51) şeklindeki tanımla çok yönlü gelişime atıfta bulunulmuştur. Yine organizmayı bir bütün olarak ele alan: “Oyun insanların bedensel ve zihinsel yeteneklerini geliştirme amacını güden, hesap, dikkat, rastlantı ve beceriye dayanan, aynı zamanda da tat veren bir tür yarıştır” (52) şeklinde tanımlamalar da yapılmıştır. “Oyun çocuğun duygusal, fiziksel, zekâ gibi birçok anlamda gelişimini sağlayan, içinden gelen istemli hareketlerdir” (55).

Oyunun zamanın iyi değerlendirilmesine yönelik tanımlamaları da mevcuttur: “Oyun, dikkat rastlantı veya maharete dayanan ve insanların hoş vakit geçirmelerine, oyalanmalarına yarayan tamamen menfaatsiz eğlenceli yarıştır” (53). “Oyun insanların günlük uğraşları dışında kalan zamanda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınıflandırılmış yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturulan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinlikleridir” (49). “Oyun çocukların ve daha az ölçüde de büyüklerin, günlük geçim uğraşlarından ayırabildikleri boş zamanlarında, herhangi bir üretim çabası ya da başka hizmetleri zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemdir” (54).

“Oyun çocukların eylem düzeyinde katılım gösterdikleri, düşünce ve duygularını ifade ettikleri, meraklarını giderecek araştırma ve gözlem yapma olanağı buldukları, yeni keşiflerde buldukları, nesnelere ve kişilerle etkileşim içinde buldukları haz verici bir etkinliktir (56).

“Oyun gönüllü yapılan, kendiliğinden veya bilinçli olarak gelişen ama mutlaka mutluluk verici doğal bir öğrenme alanı oluşturan bir etkinlik” (57). Yapılan tüm tanımlara genel olarak bakıldığında; insanoğlunun tüm hayatını etkileyecek boyuttan, eğitsel, eğitim, öğretim, fiziksel gelişim ve serbest zaman boyutuna kadar birçok açıdan ele alındığı görülmektedir.

Yukarda yapılan açıklama ve tanımlamalardan yola çıkarak ve eğitim açısından ele alarak oyunun tanımı şu şekilde yapılabilir: “Oyun, bedensel, ruhsal ve sosyal gelişimin birlikte sağlanabileceği, ulaşılabilir, fonksiyonel bir eğitim ve öğretim aracıdır”.

2.2. Oyun Kuramları

Oyun kavramını birçok bilim insanı çalışma konusu yapmış ve oyun hakkında çeşitli çalışmalar ve kuramlar ortaya koymuşlardır. Özellikle oyun kuramlarında daha çok insanların oyunu neden oynadıkları üzerine durmuşlardır. Birçok oyun kuramları mevcuttur ancak başlıca oyun kuramları aşağıda verilmiştir:

- Klasik Oyun Kuramları
 - Fazla Enerji Tüketimi Kuramı (Friedrich Schiller-Herbert Spencer)
 - Rahatlama ve Eğlenme Kuramı (Moritz Lazarus)
 - Yetişkinlik Hayatına Hazırlık Kuramı (Karl Groos)
 - Yetişkinlik Hayatına Hazırlık Kuramı (Karl Groos)
 - Tekrarlama Kuramı (Stanley Hall)
 - Huizinga Kuramı
- Psikanalitik Kuramlar
 - Gerginliğin Giderilmesi Olarak Oyun (Sigmund Freud 1856-1939)
 - Ego Gelişimi Olarak Oyun (Erikson)
- Bilişsel Kuramlar
 - J. Piaget Kuramı
 - Vygotsky Kuramı (1896-1934)
 - Jerome Bruner (1915- 2016) (1, 40, 58, 59, 60, 61).

2.2.1. Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramları, 19.yy sonu 20.yy başında ortaya çıkan, insanların oyun oynama nedenlerini ve amaçlarını açıklayan kuramlardır (1).

2.2.1.1. Fazla Enerji Tüketimi Kuramı (Friedrich Schiller-Herbert Spencer)

İhtiyaçları yetişkinler tarafından karşılanan çocukların fazla enerjilerini oyun yoluyla atıldığı görüşüne dayanır. Bu fazla enerji atımının amaçsızca gerçekleştiği ortamlardır oyunlar (1).

2.2.1.2. Rahatlama ve Eğlenme Kuramı (Moritz Lazarus)

Bu kuram oyunu, fazla enerji kuramının aksine enerjiyi atmak için değil enerjiyi artırmak için oynandığını ifade etmektedir (50). Rahatlama ve eğlenme kuramına göre oyun bir nevi aktif dinlenme şeklidir (58).

2.2.1.3. Yetişkinlik Hayatına Hazırlık Kuramı (Karl Groos)

Bu kurama göre oyun içgüdüselidir. Oyun yetişkinlik hayatına hazırlıktır, insanlar ve hayvanlarda oyun dürtüseldir. Oyundan keyif almak asıl ögedir (1).

2.2.1.4. Tekrarlama Kuramı (Stanley Hall)

Tekrarlama kuramına göre oyun insanın geriye dönük izlerini taşımaktadır. Oyun uzak geçmişle içgüdüsel bir bağ oluşturmaktadır (58). Bu kuram, oyunun ruh ve beden uyumunu sağladığını vurgulamaktadır (1).

2.2.1.5. Huizinga Kuramı

Huizinga oyunun kültürden çıkmayıp kültürün oluşmasında önemli bir unsur olarak görmektedir. Oyunda isteklilik ve gönüllülük vardır, zorlama yoktur (59). Oyun zengin bir işlevdir. Oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur rol oynamaktadır (40).

2.2.2. Modern Oyun Kuramları

1920'lerden sonra bilimsel ve deneysel temelleri olan kuramlardır. Bu kuramlar oyunun içeriğine dikkat çekerek oyunun gelişim ve öğrenme ile ilişkisini sorgulamıştır (1).

2.2.2.1. Psikanalitik Kuramlar

2.2.2.1.1. Gerginliğin Giderilmesi Olarak Oyun (Sigmund Freud 1856-1939)

Oyunun engellemelerden, bıkkınlıklardan oluşan kaygıyı, gerginliği gidermede önemli bir işlev gördüğünü belirtmiştir (58). Oyunun denetimden uzak olması oynayanların farkında olduğu ya da olmadığı duyguları, istekleri oyunda ortaya çıkmaktadır. Freud'a göre çocukların oyunları rastgele değildir (60).

2.2.2.1.2. Ego Gelişimi Olarak Oyun (Erikson)

Bir ego fonksiyonu olarak oyunu ele alan Erikson ayrıca üç dönemden söz etmiştir. Bunlar, dünyanın çocuğun kendi vücut merkezinde olduğu otokozmik, diğerleriyle paylaşılan küçük bir dünya ve büyüklerle paylaşılan bir dünya. Oyun çocuklar için beceriklilik, ustalık, uzman deneyimleri elde ettikleri ve onlara çeşitli değerleri öğrettikleri kazandırdığı bir etkinliktir (58).

2.2.2.2. Bilişsel Kuramlar

2.2.2.2.1. J. Piaget Kuramı

Piaget'in kuramı oyunun zekâ gelişimi ile bağımlı ifade eden bilişsel gelişime dayanmaktadır (58,61). Piaget oyun gelişimini dönemlere ayırmıştır (61).

- **Duyu Motor Döneminde Alıştırıcı Oyun (0-2 yaş)** : Çocukluğun ilk evresini kapsayan tamamen fiziksel davranışlara bağlıdır. Bakma, emme, elleri açıp kapama gibi duyu-motor gelişime bağlı oyun davranışları kapsar.

- **Sembolik (Simgesel) Oyun Dönemi (2-7 ya da 2-11 yaş)** : Çocuk araçları, objeleri tanır. Objelerle ve araçlarla neler yapabileceğini araştırır (58).

- **Kurallı Oyun Dönemi (11-12 yaş sonrası)** : Zihinsel işlevler ileri düzeydedir. Bu dönemde oyun kadar oyunun kuralları da önemlidir. Piaget'e göre oyun, yaşam boyu süren gelişim ve öğrenme sürecidir (61).

2.2.2.2.2. Vygotsky Kuramı (1896-1934)

Vygotsky sosyo kültürel gelişim kuramının öncüsüdür (58). Gelişimsel alanların tümü açısından oyunun çocuğu desteklediğini ifade eder. Çocuk oyunda kendi davranışlarının farkına varır. Nesnelerin bir anlamı olduğunu fak eder (1).

2.2.2.2.3. Jerome Bruner (1915- 2016)

Piaget gibi Bruner de bilişsel gelişim üzerinde durmuş aktif katılımlı öğrenmeyi savunmuştur. Oyunların çocukların davranış pratiği yaptıkları ve problem çözme becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir (1).

Konter oyun teorilerini genel olarak bir tabloda toplamıştır (58).

Tablo 2.1. Konter'in Oyun Teorilerinin Genel Görünümü (58)

GELENEKSEL OYUN TEORİLERİ – DARWIN İLE BAŞLAYAN YOLCULUK		
<i>Teori</i>	<i>Öncüsü</i>	<i>Açıklama</i>
Fazla enerji	H. Spencer	Oyun fazla enerjinin bir dışa vurumu olarak görülür.
Ön hazırlık	K. Gross	Oyun geleceğe ilişkin bilgi ve becerilerin kazanılması olarak görülür.
Rahatlama-Yenileme	M. Lazarus	Oyun vücudun yenilemesi, rahatlama ve sıkıntıdan kurtulması olarak görülür.
Yineleme-Tekrarlama	G.S. Hall	Oyun türe özgü deneyimlerin tekrarlanması veya yinelemesi olarak görülür.
ÇAĞDAŞ OYUN TEORİLERİ		
<i>Teori</i>	<i>Öncüsü</i>	<i>Açıklama</i>
I- PSİKOANALİTİK YAKLAŞIM VE OYUN		
Gerginliği giderme	S. Freud	Oyun ölüm ve yaşam temel içgüdülerinin çatışmasından doğan gerginliği giderme olarak görülür.
Kişilik-Ego Gelişimi	S. Freud	Oyun yasak duyguların kabul edilir şekilde ifadesi, yaşantı üzerinde kontrol kurma ve kaygıyı azaltma olarak görülür.
Psiko-Sosyal Gelişim	E. Erikson	Oyun, çevreyle etkileşim sürecinde kazılan becerilerle iç ve dış çatışmaların çözümlenmesiyle ilişkili olarak görülür.
II- DAVRANIŞÇI YAKLAŞIM VE OYUN		
İkincil Pekiştireç	C.L Hull	Oyun, uyarın tepki ilişkisiyle bağlantılı olarak ikincil pekiştireç olarak görülür.
Taklit Öğrenme	Miller, Dollard	Oyun bir taklit davranışıyla öğrenme olarak görülür.
Araştırma-Uyarılma Heyecan Arama	Hull, Berlyne	Oyun bir merak araştırma, inceleme girişimi, belirsizlik ve sıkıntıyı giderme, organizmayı en üst uyarılma düzeyinde tutma olarak görülür.
Beceriklilik kazanma	White	Oyun bir beceriklilik kazanma girişimi olarak görülür. Böylelikle çocuklar geleceğe hazırlanır.
Yenilik arama	Heckhausen	Oyun; yenilik, karmaşıklık, belirsizlik arama olarak görülür.
III- BİLİŞSEL YAKLAŞIM VE OYUN		
Rol Oynama	Herbert, Dewey, Thomas, Zinanski	Oyun sosyal bir varlık olan insanın rolleriyle ilişkili olarak görülür.
Özümleme-Uyum	j. Piaget	Oyun: bilişsel gelişime yardımcı olan, dış dünyayı içe alımı ve dış dünyaya uyum sağlayan bir yapılanma olarak görülür.
Sosyal-Kültürel Gelişim	Vygostsky	Oyun, çevre üzerinde doğrudan ve dolaylı etki, sosyal ve kültürel bir etkinlik olarak ele alınır.
Sosyal Öğrenme	A. Bandura	Oyun, bir sosyal öğrenme fonksiyonu olarak izleme, imgeleme, model alma ve yeterlilik gibi kavram ve konularla ilişkili olarak ele alınır.
Bilişsel Ahlak Gelişimi	L. Kohlberg	Oyun, zihinsel gelişime paralel olarak bir ahlak gelişimiyle ilişkili olarak ele alınır.
Bağlanma	J. Bowlby	Oyun, güvenli bağlanma süreci olarak ele alınır. (özellikle çocuğun annesiyle.)
Zihin Kuramı	Premack ve Woodruff	Oyun sosyal etkileşim, empati, başkalarının duygularını ve niyetini anlama olarak ele alınır.
Sistem Kuramı	R. Helanko	Oyun, nesne ve öznenin bir sistemi oluşturarak, özgür ve rahatsızlığı gidermek için birinden diğerine geçebilen bir aktivite olarak görülür.

2.3. Eğitsel Oyun

Oyun ve eğitsel oyun ile ilgili kaynaklar incelediğinde oyun ve eğitsel oyun ayrımını yapan sınırlı sayıda kaynağa rastlanmaktadır (2, 49, 62, 67). Literatürde oyun tanımı çokça yer alırken eğitsel oyun tanımı sınırlı olarak yer almaktadır. Bazı oyun tanımları da oyunu tanımlarken aslında eğitsel oyun tanımını çağrıştırmaktadır. Bazı oyun tanımları ise doğrudan eğitsel oyun tanımını ifade etmektedir.

Belirlenen amaçlar doğrultusunda oyun alanı, oyuncu sayısı, oyuncu seviyesi, oyun süresi, tekrar sayısı ve kullanılan araç gereç bakımından önceden planlanan oyunlara “Eğitsel Oyun” denir (2).

Aytaş ve Uysal, eğitsel oyunları kurallar çerçevesinde kazanıma yönelik yapılabirlik içeren oyun olarak tanımlamaktadırlar (3).

Akandere, eğitsel oyunu “Eğitici Oyun” şeklinde ifade etmiş ve çocuğun ruh ve beden sağlığı gelişimini sağlayan, iyi davranış ve alışkanlıklar kazandıran, oynayana haz ve neşe veren etkinlikler olarak tanımlamıştır. Ayrıca Akandere oyunları sınıflandırırken eğitsel oyunları “eğitim amacı ile oynanan oyunlar” olarak ifade etmiştir (63).

Hazar, eğitsel oyunlara oyunların genel sınıflandırılmasında mücadele-yarışma oyunları içerisinde yer vermiştir. Hazar, eğitsel oyunlar çoğunlukla motorik özelliklere dayandığından, değişen çevre şartlarında her zaman her mevsimde yapılabirlik imkânı sebebiyle, fiziksel, zihinsel ve sağlık bakımından gelişmenin sağlanmasında ve pekiştirilmesinde çok önemli bir araç sıfatını aldığını ifade etmektedir (49).

Okan, sportif oyunların eğitsel oyunlardan geliştirildiğini belirtmektedir (64).

Öncü ve Özbay, oyunu doğumdan itibaren başlayan ve aslında insanın yaşamı boyunca devam eden, bazen amaçlı bazen de amaçsız şekilde gerçekleştirilebilen bir etkinlik olarak ifade ederken “oyunun bazen amaçlı olması” ifadesi eğitsel oyuna vurgu yapmaktadır (50).

Buradan tanımların ortak vurgularından yola çıkarak eğitsel oyun ile ilgili temel unsurlar aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Her eğitsel oyunun bir amacı vardır
- Her eğitsel oyunun planlaması vardır,
- Her eğitsel oyun amacına uygun oynatılır,
- Her eğitsel oyun bir lider denetiminde oynatılır.

Bu temel unsurlar ele alınarak eğitsel oyun, eğitim açısından tanımlanacak olursa, “eğitsel oyun çocuğun fiziksel, psikomotor, bilişsel ve duyuşsal durumunun\düzeyinin tespit edildiği, iyileştirildiği ve geliştirildiği eğlenceli bir eğitim aracı” şeklinde tanımlanabilir.

Bu genel tanım dışında beden eğitimi dersinde kullanılacak bir eğitim aracı olarak eğitsel oyun tanımı yapılacak olursa “eğitim öğretim müfredatı doğrultusunda istendik kazanım, davranış, beceri, değer edindirmek amacıyla planlı bir şekilde oynatılan oyunlar” şeklinde tanımlana bilinir.

2.4. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Birçok yazar ve araştırmacı eğitsel oyunun sınıflandırılması hakkında birçok farklı tasnif yapmıştır. Bu farklılıkların nedeni eğitsel oyunların ele alındığı kriterlerin farklı olmasıdır. Eğitsel oyunun oynandığı alana göre (65), oyun karakterlerine ve oyunun uygulanış özelliklerine göre, oyun seçmede ve oynamada etkili olan özelliklere göre (66), oyunların niteliklerine göre (118) sınıflandırmalar yapılmıştır. Çamlıyar da eğitsel oyunları beden eğitimi derslerinde ve spor eğitiminde oynatılan oyunlar şeklinde ifade etmiştir (67).

Hazar’ın yaptığı aşağıda verilen sınıflandırma kapsamlı bir eğitsel oyun sınıflandırmasıdır.

Tablo 2.2. Hazar’ın Eğitsel Oyun Sınıflaması (49)

EĞİTSEL OYUNLAR		
TAKLİT OYUNLARI	MÜCADELE OYUNLARI	SPORTİF OYUNLAR



Yaş Gruplarına Göre	Oyun Alanlarına Göre	Oyuncu Sayılarına Göre	Oyun Düzenlerine Göre	Oyun Araç Gereçlerine Göre	Oyunun Amacına Göre
↓	↓	↓	↓	↓	↓
-Okul Öncesi 0-6 Yaş -Temel Eğitim 6-8,9-11,12-14 yaş -Yetişkinlik 18 yaş ve üzeri -Yaşlılık 45 yaş ve üzeri	- Sınıf Oyunları - Salon oyunları -Bahçe Oyunları -Kış Oyunları -Su Oyunları	- Bireysel Oyunlar -İkili Oyunlar -Takım Oyunları	- Çizgide Oynanan Oyunlar -Çemberde Oynanan Oyunlar - Dağınık Düzendeki Oynanan Oyunlar	- Araçlı Oyunlar - Araçsız Oyunlar	- Eğlence Amaçlı - Eğitim Amaçlı -Beden Eğitimi Dersinde - Spor Eğitiminde - Sağlık Amaçlı - Duygusal - Fiziksel

Mengütay, eğitsel oyunları aşağıda belirtildiği gibi iki ana başlık altında sınıflandırmıştır (65). Mengütay’ın sınıflandırması incelendiğinde başlıkların büyük bir

kısmı bir amaç içermektedir, *sportif uygulamalara hazırlayıcı eğitsel oyunlar, denge oyunları, kelime dağarcığını genişleten oyunlar* gibi. Bu sınıflandırmada göstermektedir ki eğitsel oyunlar bir amaç doğrultusunda oynatılan oyunlardır.

1. Açık alan ve spor salonunda oynanan oyunlar.
 - a. Sportif uygulamalara hazırlayıcı oyunlar
 - b. Beden eğitimi dersinde dinlendirici oyunlar
 - c. Sportif oyunlara hazırlayan teknik-taktik geliştirici oyunlar
 - d. Koşu oyunları (stafet yarışları)
 - e. Araçta ve araçla oynanan oyunlar
 - f. Atiklik ve çeviklik oyunları
 - g. Denge oyunları
 - h. Ront oyunları (müzikli oyunlar)
2. Sınıf İçi Eğitsel Oyunlar
 - a. Kelime dağarcığını geliştiren eğitsel oyunlar
 - b. Taklit ve hareket oyunları
 - c. Duyu organlarını geliştiren eğitsel oyunlar
 - d. Dikkat artıran ve beceri kazandıran eğitsel oyunlar
 - e. İş hayatına ait eğitsel oyunlar
 - f. Sosyal eğitsel oyunlar
 - g. Disiplin ve intizam oyunları (65).

2.5. Oyunun Gelişim Üzerine Etkisi

Oyun oynatabilmek için oyunun gelişim üzerine etkilerini bilmek gerekir. Lider hangi yönde gelişimi amaçlıyorsa o yönde eğitsel oyun seçer, planlar, oynatır ve değerlendirir. Kısacası liderin eğitsel oyunların oynayanların hangi yönünü geliştirdiğini bilmesi önemlidir (2). Eğitsel oyunun insan gelişimi üzerine etkileri aşağıda belirtildiği gibi dört ana başlık altında incelenebilir:

- Temel Motor Özelliklerin Gelişimi Üzerine Etkisi
 - Kuvvet gelişimi üzerine etkisi
 - Sürat, çabukluk, reaksiyon zamanı gelişimi üzerine etkisi
 - Dayanıklılık gelişimi üzerine etkisi
 - Koordinasyon gelişimi üzerine etkisi
 - Esneklik gelişimi üzerine etkisi
- Zekâ ve Dil Gelişimi Üzerine Etkisi

- Sosyal Gelişim Üzerine Etkisi
- Psikolojik ve Kişilik Gelişimi Üzerine Etkisi

2.5.1. Temel Motor Özelliklerin Gelişimi Üzerine Etkisi

Eğitsel oyunların temel motorik özelliklere etkileri yapılan deneysel çalışmalarla da ortaya koyulmuştur (6-15).

2.5.1.1. Oyunda Kuvvet

Kuvvet insanın temel özelliği olup, bunun yardımıyla bir kütleyi hareket ettirir (kendi vücut ağırlığını ya da bir spor aracının), bir direnci aşar ya da ona kas gücüyle karşı koyar (68). Kas kuvveti, hareket verimliliği sağlaması ve fiziksel yaralanma riskini azaltması bakımından önem taşır. Çocuklarda kas kuvvetinin gelişimi birçok faktörün yanında (yaşa, cinsiyete, olgunlaşma düzeyine) fiziksel etkinlik düzeyine ve ölçülerine bağlıdır. Kuvvet gelişimi çocuklara sunulan oyun fırsatlarıyla gerçekleştirilebilir (55, 9). Çocuklar günlük uğraşlar arasında bacaklar ve kollar gibi bazı beden parçalarının kuvvetini sıçrama, koşma, asılma, sallanma, çekme aktiviteleri ile geliştirmektedir (69).

Mücadele oyunları kuvvetin ağırlıklı olarak kullanıldığı oyunlardır. Oyun içerisinde oyuncular, sıçrama, koşma, itme vb. hareketlerde bulunarak rakibi, kendi vücut ağırlığı, yer çekimi, oyun içerisindeki araç gereçler ile mücadele ederler. Oyundaki bu mücadele sonucunda kuvvet gelişimi, kasların, eklemlerin, tendonların gelişmesiyle sağlanmış olur. Antrenmanlar veya derslerde istenen kasları güçlendirmek için kuvvet gelişimine yönelik oyunlardan faydalanılır. Ayrıca sakatlıklar sonrasında kasları güçlendirmek için rehabilitasyon ve tedavi amaçlı olarak da kuvvet gelişimine yönelik oyunlar kullanılır (2, 49).

2.5.1.2. Oyunda Sürat, Çabukluk ve Reaksiyon Zamanı

Sürat vücudu ya da bir bölümünü en yüksek hareket ettirebilmedir (68).

Reaksiyon Zamanı: Organizmanın uyarana gösterdiği tepki “reaksiyon”dur. Uyarının olması ile tepkinin gösterilmesi arasındaki zaman “reaksiyon zamanı”dır (70).

Oyunda rakibini, ebeyi yakalamaya çalışma, komuta göre hareket etme, diğer oyuncularla yarış ve mücadele içerisinde olma; oyuncuların sürat, çabukluk, reaksiyon zamanı gelişimine olanak verir. Yarış havası içerisinde oynanan hareketli oyunlar, oyuncuların oyun içerisindeki hareketlere bir an önce başlayıp bu hareketleri en çabuk sürede yapmasını gerektirir. Oyunların bu yapısı reaksiyon zamanı, çabukluk, sürat

gelişimini sağlar. Oyunlarda verilen komutlara (zil, düdük) göre oyuncuların oyuna başlaması ya da komuta göre pozisyonunu değiştirmesi reaksiyon zamanı gelişimini sağlar. Oyundaki sesli komutlar, işitsel; görsel komutlar, görsel reaksiyon zamanını; dokunarak verilen komutlar, dokunsal reaksiyon zamanını geliştirir (2, 49). Demiral'ın (9) judocular üzerinde yaptığı çalışma da eğitsel oyunların sürati geliştirdiği sonucuna varılmıştır.

2.5.1.1. Oyunda Dayanıklılık

Oyunlar yapısı gereği oyuncuların isteyerek ve hevesle katıldığı faaliyetlerdir. Oyunun heyecanına katılan oyuncular, yorgunluklarını geç fark ederler. Bu durum, ister istemez oyunun oynanma süresini uzatır. Böylece oyuncular dayanıklılık bakımından gelişirler (49).

2.5.1.2. Oyunda Koordinasyon

Koordinasyon karmaşık bir motor beceridir. Sürat, kuvvet, dayanıklılık ve becerileri ile çok yakın ilişki içerisinde. Koordinasyon temel teknik ve taktiklerin öğrenilip üst düzeyde gerçekleştirilmesinde önemli bir beceridir. Bunun yanı sıra beklenmedik çevresel koşullar, rakibin durumu gibi değişen durumlarda teknik ve taktikleri uygulayabilme becerisi koordinasyonla sağlanır. Yani kuvvet, sürat, çabukluk, branşlara özgü teknik-taktiğe vb. yönelik oyunlar aynı zamanda koordinasyon gelişimine yönelik oyunlar olabilmektedir (2, 117,123).

2.5.1.3. Oyunda Esneklik

Oyunda esneklik doğal olarak yer almaktadır. Esnekliğe neden olan oyun içerisindeki çekmeler, itmeler, germeler, eğilip bükülmeler vb. esnekliği sağladığı gibi esneklik geliştirici hareketlerle oynanan oyunlar da (ters bank pozisyonunda yarışmak, yengeç futbolu gibi) bu yönde gelişim sağlamaktadır (49).

2.5.2. Oyunda Zekâ ve Dil Gelişimi

Çevre ile etkileşim insanların zekâ ve dil gelişimi üzerinde rol oynayan önemli faktörlerden biridir. Çevre ile etkileşim yaşamın ilk yıllarında oyun içerisinde başlar. Oyunda bireyler doğa şartları, oyun materyalleri, takım arkadaşları ve rakipleriyle sürekli etkileşim içerisinde. Oyun içerisinde oyunu anlamaya takım arkadaşlarını rakiplerini gözlemleyerek oyundaki problemleri tespit etmeye çalışırlar. Oyuncu, tespit

ettiği problemlere çözüm bulmaya, taktik geliştirmeye çalışır ve zihinsel olarak kendini zorlar bunun sonucu olarak bilişsel olarak gelişir. Problem çözme, karar verme, yaratıcılık gibi zihinsel işlemleri oyun içerisinde öğrenirler (10, 25, 26, 49, 117).

Her oyunun zihinsel bir yönü vardır. Bazı oyunlar ağırlıklı olarak “düşünerek” oynandığından zihinsel gelişime yöneliktir. Örneğin satranç, dama, üçtaş vb. oyunlarda oyuncu bir taraftan yapacağı hamleyi düşünürken diğer taraftan rakibinin yapacağı hamleleri düşünerek zihnini zorlar (2).

Oyuncular, oyun içerisindeki duygularını, durumlarını, oyun kurallarını, taktikleri, akıl yürütmeleri diğer oyuncularla paylaşırlar. Bu durum onların dil gelişimine katkı sağlamış olur. Çocukluk yıllarında ne kadar farklı oyun oynanırsa kelime hazinesi, kendini ifade etme yeteneği o denli gelişir (2, 27, 49,117).

2.5.3.Oyunda Sosyal Gelişim

Sosyal gelişimin temelleri çocukluk döneminde atılır. Oyunlar yapısı gereği sosyal (29) ve duygusal gelişimin sağlandığı ortamlardır. Aile ortamında her istediği gerçekleştirilen çocuk, oyun esnasında hep kendi dediği olsun ister. Bu durumda oyundan dışlanır. Oyundan dışlanmamak için gruba uymak durumunda kalır. Böylece grupla hareket etmeyi, gruba uymayı öğrenir (49).

Oyun kuralları davranış gelişimini sağlar, oyunda kazanılan davranışlar toplumsal hayata aktarılır. Oyunda dürüst olmayı, dayanışmayı, kendini başkasının yerine koymayı, başkalarına saygıyı, görgü kurallarını, sorumluluk bilincini öğrenen bireyler bunu hayatlarına da yansıtırlar. Oyunda karşılık beklemeyen çocuk fedakârlık etmeyi öğrenir (30, 40, 49, 71, 123).

2.5.4. Oyunda Kişilik Gelişimi

Oyundan keyif almak, oyunda eğlenmek, oynayanları psikolojik olarak rahatlatır. Çocukluk döneminde büyüklerinden bağımsız olarak arkadaşları ile oynayan çocuk bağımsız bir kişilik kazanacaktır. Çocuk oyunda kendini çevresindekilerle karşılaştırarak kapasitesini, farklılıklarını, benzerliklerini görerek kendini tanır.

Oyunda oyunun gidişatını takip etme, sorunları tespit edip çözüm bulmaya çalışma, hayal kurma oyunculara yaratıcılık özelliği kazandırır.

Oyundaki kurallar oyuncunun kendini kontrol etmesini sağlar. Oyun esnasında çabuk karar verme durumunda olan oyuncu verdiği karar doğrultusunda seçim yapar, planlar, planını uygulamaya çalışır. Bu durumda oyuncular çabuk karar verme

girişimcilik ve organizasyon yapma özelliği kazanmış olur. Oyunu takip ederken, çözüm ararken, planlarken, taktik geliştirirken çok yönlü düşünmeyi öğrenir (2, 49,117, 40,123).

2.6. Beden Eğitimi Öğretmeni

Beden eğitimi; Milli Eğitim temel ilkelerine uygun olarak kişinin bedence sağlam-ruh-fikir gelişimini sağlamaktır (72). Beden eğitimi öğretmenliği; Milli Eğitim bakanlığı ders programlarına bağlı olarak beden eğitimi derslerinde öğrencilere hareket, bilgi, beceri ve spor eğitimini veren kişilere beden eğitimi öğretmeni denir (73).

2.6.1. Beden Eğitimi Öğretmeninin Nitelikleri

2017’de Milli Eğitim Bakanlığı “öğretmenlik mesleği genel yeterlilikleri” mesleki bilgi, mesleki beceri, tutum ve değerler, alanları olarak üç alan şeklinde açıklanmıştır. Mesleki beceri boyutu, eğitim ve öğretimi planlama, öğrenme ortamları oluşturma, öğretme ve öğrenme sürecini yönetme, ölçme ve değerlendirme olmak üzere 4 alt boyuttan oluşmaktadır (74). Genel öğretmen yeterliliklerinin yanı sıra özel alan yeterliliklerine sahip olması gerekir. Kangalgil, beden eğitimi öğretmeni özel alan yeterliliklerini;

- Öğretim sürecini planlama ve düzenleme,
- Fiziksel performans geliştirmeyi sağlama ve koruma,
- Ulusal bayramları anlama ve önemine yaraşır şekilde kutlama,
- Gelişim performanslarını izleme ve değerlendirme,
- Okul, aile ve toplumla işbirliği yapma,
- Mesleki gelişimi sağlama boyutlarında 30 maddede ele almıştır. Kangalgil, “fiziksel performans geliştirmeyi sağlama ve koruma” boyutunda A10 Maddesinde “beden eğitimi dersi ve öğretiminde eğitsel oyunları etkili kullanabilme” alt boyutunda yer vermiştir (75).

Eğitsel oyun da beden eğitimi derslerinin önem ve kapsam bakımından önemli unsurdur. Dolayısıyla eğitsel oyun oynatma becerisi de beden eğitimi öğretmenlerinin önemli niteliklerindedir. Ünlü ve Aydos’un beden eğitimi öğretmenlerinin yeterlilikleri üzerine yaptıkları derleme çalışmada Friedman ve Demirhan’ın öğretmen niteliklerini sabırlı olma, esprili olma, spor yapmaya istek uyandırma, öğrenci performansını değerlendirirken nesnel davranma, dersi ilginç hale getirme, iyi bir disiplin anlayışına sahip olma, becerileri iyi yapanları ödüllendirme, öğrencilerin derse yeterince

katılmalarını sağlama, öğrenci düzeyine uygun ders işleme olarak belirtilmektedir (76). Bu maddeler eğitsel oyun oynatma becerisi ile örtüşmektedir. Ünlü, Sumbül ve Aydos'un beden eğitimi öğretmenleri yeterlilik ölçeğinin 30. Maddesi "Derste bireysel, grup ve karma eğitsel oyunlara yeteri kadar yer veririm" şeklinde yer verilmiştir. 33. Madde aktif katılımı sağlama, 36. Madde süreyi etkili kullanma, 40. Madde spor malzemelerinin amaca uygun kullanımı, 42. Madde etkili iletişim, 46. Madde bireysel farklılıklar, 47. Madde güdüleme, 48. Madde beklenmedik durumlara çözüm bulma, 50-60 maddeler değerlendirme, 70. Madde güvenlik önlemleri, bu maddeler eğitsel oyun oynatma becerisi ile örtüşmektedir (77).

3. MATERYAL ve METOT

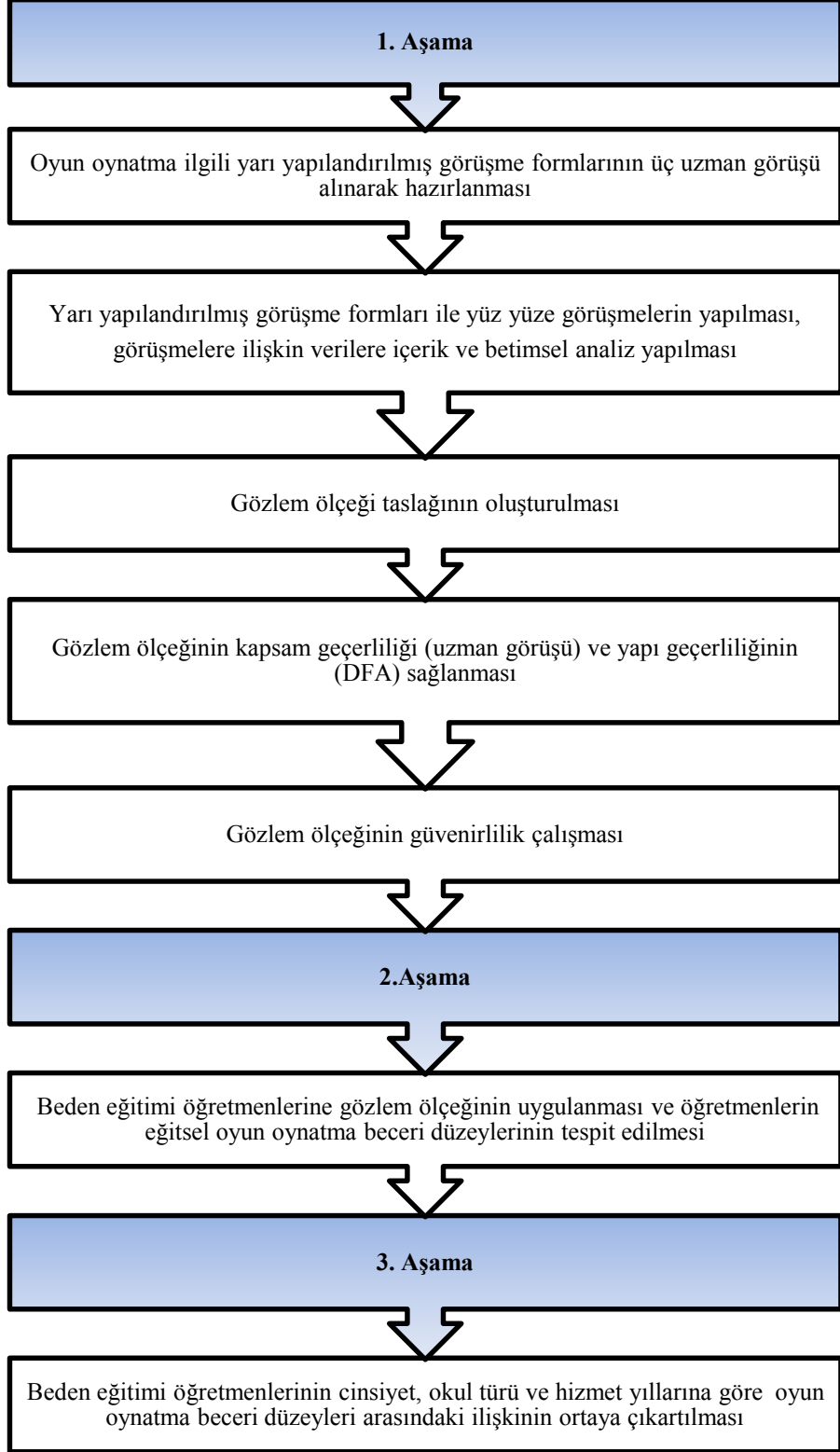
3.1. Araştırma modeli

Bu çalışmada metot, üç aşamalı olarak tasarlanmıştır.

Birinci aşamada “eğitsel oyun oynatma becerisi gözlem ölçeği”ni geliştirebilmek için keşfedici sıralayıcı desen kullanılmıştır. Keşfedici sıralayıcı desen; nitel verilerin toplanması ve çözümlenmesine öncelik verir ve bunlarla başlar. Keşfedilen sonuçlar üzerinden araştırmacı ikinci aşamayı yani nicel aşamayı uygulamaya başlar ve birincil sonuçları test eder. Daha sonra nicel verileri nitel verilerin üzerine nasıl inşa ettiğini açıklar (78).

İkinci aşamada beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeylerini belirlemek için nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Tarama deseni bir evren içinden seçilen bir örneklem üzerinde yapılan çalışmalar yoluyla evren genelindeki eğilim tutum veya görüşlerin nicel veya numerik olarak betimlenmesini sağlar (79).

Üçüncü aşamada beden eğitimi öğretmenlerinin cinsiyetleri, çalıştıkları okul türü ve hizmet yıllarına göre bir farklılık olup olmadığının belirlenmesi için nedensel karşılaştırma kullanılmıştır. Nedensel karşılaştırma, iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkilerin varlığını veya derecesini inceleyen, neden-sonuç ile ilgili ipuçları elde etmek ve incelenen olguları daha iyi anlayabilmek amacıyla yapılan araştırmalardır (80).



Şekil.3.1. Araştırma Modeli Şeması

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

3.2.1. Araştırma Evreni

Araştırma evrenini 2017-2018 eğitim ve öğretim yılında Malatya il Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı ortaokul ve liselerde çalışan 401’i erkek ve 122’i kadın olmak üzere toplam 523 beden eğitimi öğretmeni oluşturmuştur.

3.2.2. Araştırmanın Örneklemi

Araştırma örneklemini için beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeylerinin görünüş sıklığı (p) %50 ve görüşme sıklığı (q-1) 0.5, yanılma düzeyinin t değeri 1.95 ve göz yumulabilir hatanın (d) 0,10 olarak alındığında örneklem büyüklüğünün en az 126 beden eğitimi öğretmeninden oluşacağı hesaplanmıştır (81). Araştırmanın örneklemini yukarıdaki kriterler dikkate alınarak Malatya ilinde görev yapan ve araştırmaya gönüllü olarak katılan 143 beden eğitimi öğretmeni oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini oluşturan beden eğitimi öğretmenlerinin özellikleri tablo 3.1’de verilmiştir.

Tablo 3.1. Ölçeği Geliştirme Sürecinde Uygulama Yapılan Beden Eğitimi Öğretmenlerin Özellikleri

Nitelikler		f	%
Cinsiyet	Erkek	103	72.0
	Kadın	40	28.0
Okul Türü	Ortaokul	92	64.3
	Lise	51	35.7
Hizmet Yılı	1-10 yıl	16	11.2
	11-20 yıl	81	56.6
	21-30 yıl	46	32.2
Toplam		143	100

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak gözlem ölçeği kullanılmıştır. Gözlem ölçeği (Ek-4) 2 bölümden oluşmaktadır. I. Bölümde öğretmenlerin kişisel bilgilerini içeren ve üç sorudan oluşan “demografik bilgi formu” vardır. II. Bölümü ise 3 boyutlu 30 maddeyi içeren “Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği” oluşturmaktadır.

3.3.1. Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği Geçerlilik ve Güvenilirlik Aşamaları

Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği geliştirilmesinde ilk olarak literatür incelemesi yapılmış ve ilgili ölçekler incelenmiştir (42, 43). Ölçek taslağının hazırlanmasında aşağıdaki yol izlenmiştir.

3.3.1.1. Ölçeğin Taslağı İçin Nitel Veri Toplama Aşaması

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi olarak durum çalışması deseni benimsenmiştir (82). Araştırmada uzman kişilerle nitel verilerin toplanmasında yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Eğitsel oyun oynatma beceri kriterlerini ortaya çıkarmak için 20 kişi ile yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığı ile birebir görüşme yapılmıştır. Görüşme yapılan uzman kişiler tablo 3.2.'de verilmiştir.

Tablo 3.2. Görüşme Yapılan Kişilerin Özellikleri

Kişiler	Kadın	Erkek	Kişi Sayısı
Beden Eğitimi Öğretmeni	3	3	6
Okul Öncesi Öğretmeni	2	-	2
Sınıf Öğretmeni	2	-	2
Antrenör	3	-	3
Özel Eğitim Öğretmeni	-	1	1
Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulları /Spor Bilimleri Fakültesinde Eğitsel Oyun Dersini Yürüten Öğretim Elemanları	3	1	4
Okul Öncesi Öğretmenliği Programlarında Eğitsel Oyun Dersi Yürüten Öğretim Elemanları	2	-	2
Toplam	15	5	20

Görüşmelerde yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, açık uçlu sorular ile görüşme sırasında ortaya çıkan konuları keşfetmesi bakımından özgür bir yapıya sahiptir. Araştırmacının soruların sırasını ve ifade biçimini değiştirebilmesine olanak verir (83). Görüşmeler araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu (Ek-2) nitel araştırma yöntemlerine uygun olarak yapılmıştır (84). Görüşmeler en az 40 en fazla 50 dakika sürmüş ve görüşmeler izin alındıktan sonra ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Röportajlarda ses kayıt cihazı ve tutulan notlar daha sonra Word dosyasında yazılı hale

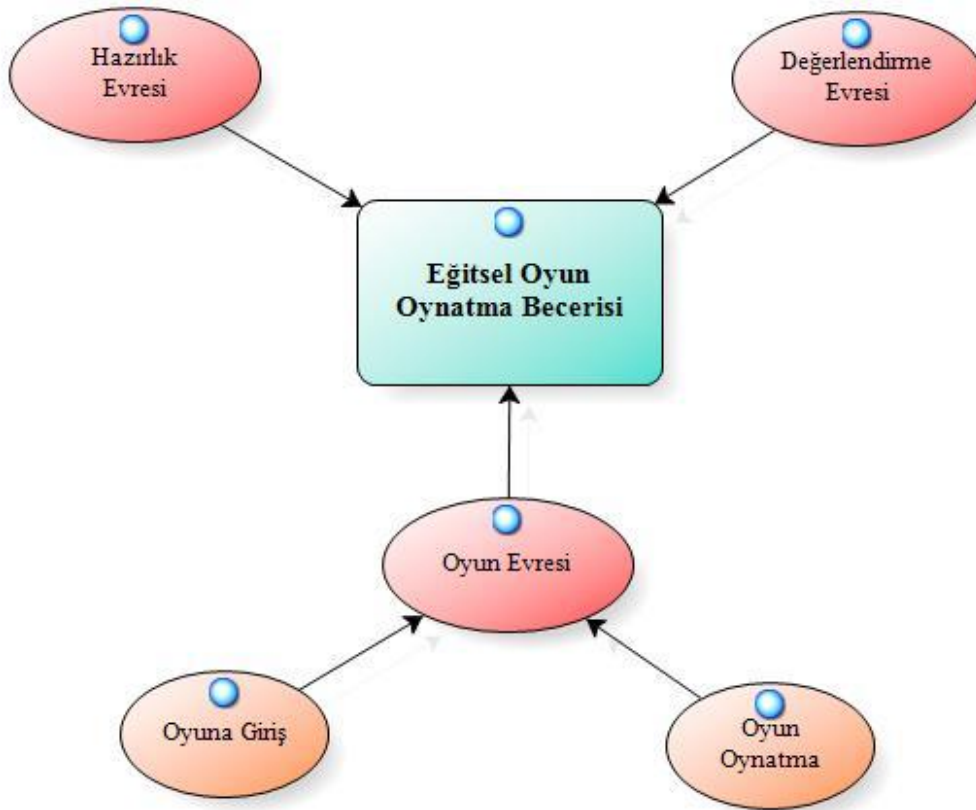
getirilmiştir. Yazılı dosyalar Nvivo 9.00 paket programına yüklenmiştir. Beden eğitimi öğretmenleri=BE, antrenörler=A, sınıf öğretmenleri=SÖ, okul öncesi öğretmenleri=OÖ, özel eğitim öğretmenleri=ÖE, spor bilimleri öğretim elemanı=SBÖE, okul öncesi öğretim elemanı OÖÖE, şeklinde kaçınıcı kişi olduđu cinsiyeti (erkek=E, kadın=K) ile birlikte kodlanmıştır. Örneđin 4. Beden eğitimi öğretmeni kadın "BE-4K" biçiminde kodlanmıştır.

Tablo 3.3. Yarı Yapılandırılmış Görüşmeye Katılanların Nitelikleri

Katılımcı Kodu Sayısı ve Cinsiyeti	Branşı
BE-1K	Beden eğitimi öğretmeni
BE-2E	Beden eğitimi öğretmeni
BE-3K	Beden eğitimi öğretmeni
BE-4E	Beden eğitimi öğretmeni
BE-5E	Beden eğitimi öğretmeni
BE-6K	Beden eğitimi öğretmeni
A-1E	Antrenör
A-2E	Antrenör
A-3E	Antrenör
SÖ-1K	Sınıf öğretmeni
SÖ-2K	Sınıf öğretmeni
OÖ-1K	Okul öncesi öğretmeni
OÖ-2K	Okul öncesi öğretmeni
ÖE-1E	Özel eğitim öğretmeni
SBÖE-1E	Spor bilimleri öğretim elemanı
SBÖE-2E	Spor bilimleri öğretim elemanı
SBÖE-3K	Spor bilimleri öğretim elemanı
SBÖE-4E	Spor bilimleri öğretim elemanı
OÖÖE-1K	Okul öncesi öğretim elemanı
OÖÖE-2K	Okul öncesi öğretim elemanı

Elde edilen ham verilere tematik kodlama yöntemi ile içerik analizi (85) ve betimsel analiz yapılmıştır İçerik analizi, insanların deneyimleri ya da bakış açılarını yansıması ve esnek bir yapıda olması bakımından önemlidir (86). Bu analizler sonucunda eğitsel oyun oynatma becerisine ilişkin 3 tema ve bu temalara ilişkin toplam 33 kodlama yapılmıştır. Başka bir bağımsız araştırmacı tarafından da ayrıca bu yapılan kodlamaların üç tema altında tek tek yerleştirilmesi istenmiştir. Bağımsız araştırmacı ile yaptığımız kodlamaların karşılaştırılmasının sonucunda temalara ait 30 kodlamada

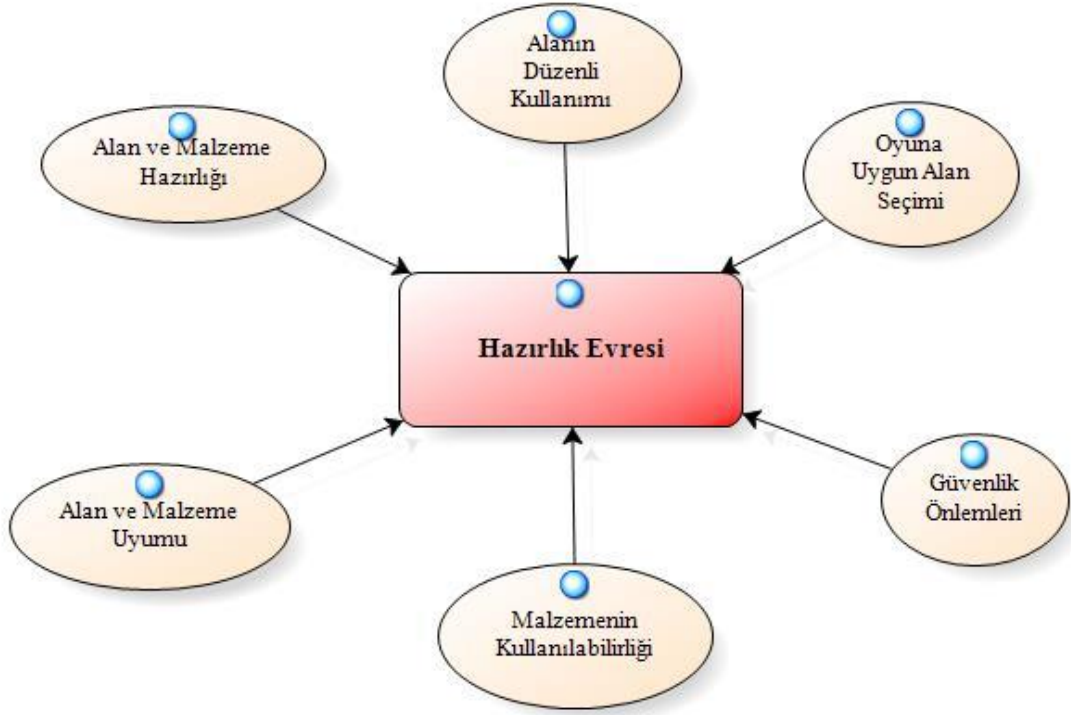
görüş birliğine varılırken 3 kodlamada görüş ayrılığı oluşmuştur. Bu kodlama sonucu Miles ve Huberman'ın (1994) önerdiği güvenilirlik formülüne ($=\text{görüş birliği}/[\text{görüş birliği} + \text{görüş ayrılığı}]$) göre hesaplandığında güvenilirlik katsayısı 0.94 olarak çıkmaktadır. Uzmanlar araştırma için güvenilirlik hesabının 0.70'in üzerinde çıkmasını güvenilir kabul etmektedir (87). 3 tema bu temalara ilişkin kodlamalar aşağıdaki şekiller yardımı ile sunulmuştur. Birinci tema hazırlık evresi, ikinci tema oyun evresi ve üçüncü tema değerlendirme evresi temasıdır.



Şekil 3.2. Eğitsel Oyun Oynatma Becerisi Tema ve Kategorileri

Şekil 3.2'de görüldüğü üzere eğitsel oyun oynatma becerisi ile ilgili hazırlık evresi, oyun evresi ve değerlendirme evresi olmak üzere üç tema ortaya çıkmıştır.

Hazırlık Evresi Teması: Hazırlık evresi, oyuna uygun alan seçimi, alan ve malzeme, malzemenin kullanılabilirliği, alanın düzeni, alan ile malzemenin uyumu, güvenlik önlemleri kodlamalarından oluşmuştur.



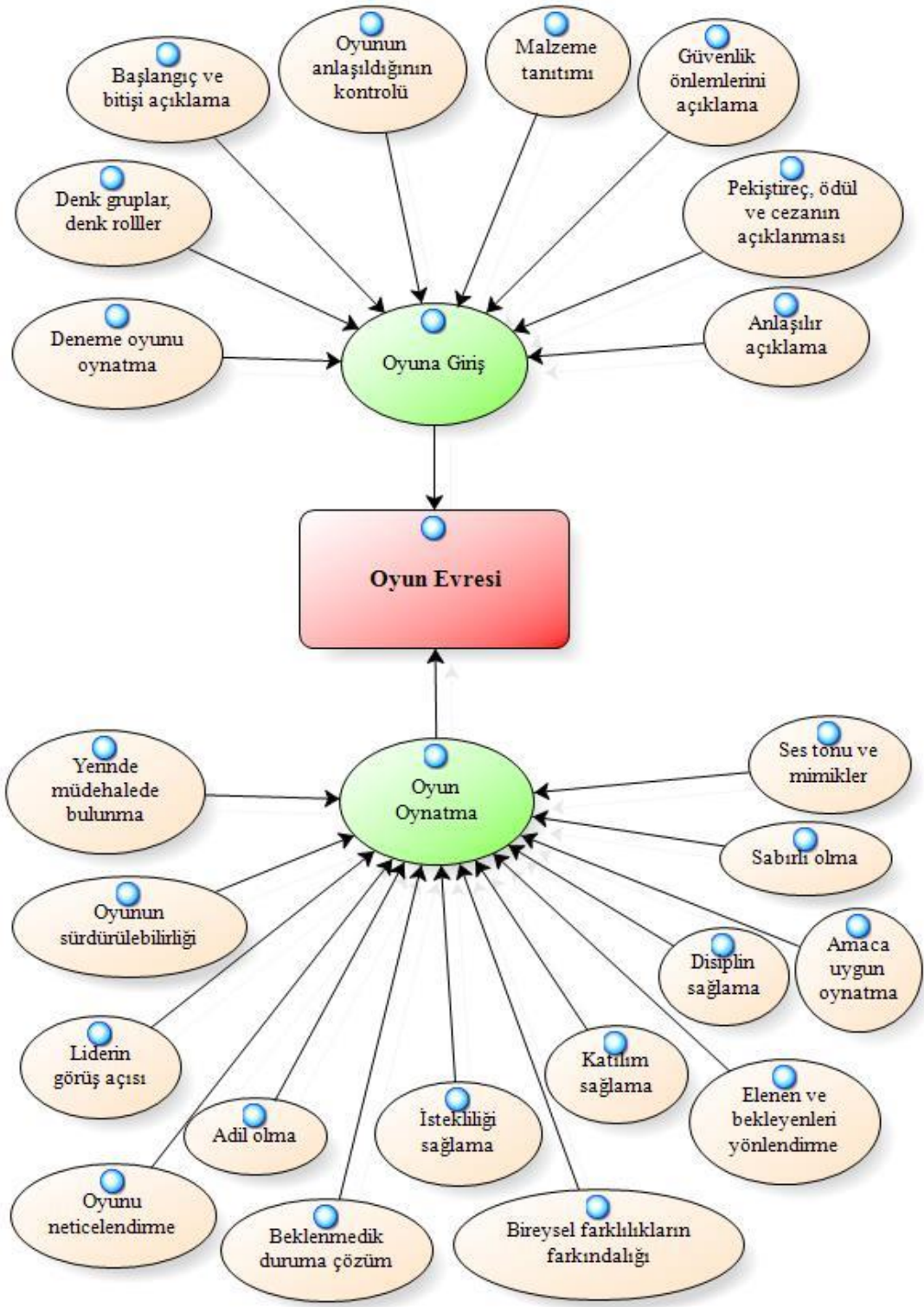
Şekil 3.3. Hazırlık Evresi Teması

Uzman kişiler verdikleri cevaplar neticesinde oyun alanının oyun için uygun olması gerektiğini (BE-1K, SBÖE-2E) oyun alanı ve malzemelerin planlanarak (OÖ-1K, SÖ-2K) seviyeye ve oyuna uygun (BE-4E, OÖ-2K, OÖ-1K, SBÖE-3E, BE-1K) şekilde oyun alanına önceden hazırlanıp yerleştirilmesi gerektiğini belirtmişlerdir. SÖ-2K elenen oyuncuların oyunu sabote edebildiğini, karşı grupla anlaşmazlıklar olabildiğini belirtmiştir. Oyun alanında oynayanlar, elenen ve sırasını bekleyen oyuncular için onların kontrol altında tutulabileceği yerlerin düzenlenip belirlenmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. Uzmanlar oyun alanında güvenlik önlemlerinin alınması gerektiğini belirtmişler; BE-2E, SÖ-2K, A-2E zeminin kaygan olmaması, düşmelere, çarpmalara mahal verecek, fiziksel engel ve risk oluşturacak unsurların ortadan kaldırılması gerektiğini, OÖ-1K, A-2K, SÖ-2K, OÖ-1K zeminin temiz olması sivri kesici parça ve kırıntılar açısından süpürülmesi gerektiğini, SÖ-2K toplu oyunlarda topun duvardan kaçmaması için duvardan uzak noktalarda oynanması gerektiği, BE-6K yarışma formundaki eğitsel oyunlarda varışın okul duvarı, pota, voleybol direği gibi noktalardan uzak olması gerektiğini belirtmişlerdir. BE-3K, SÖ-1K kullanılacak malzemelerin sağlamlığının ve güvenliğinin önemli olduğunu ifade etmişlerdir.

Oyun Evresi Teması: Oyun evresi 2 kategoriden oluşmaktadır. “oyuna giriş” ve “oyun oynatma”. Oyuna giriş kategorisi; giriş, anlaşılır açıklama, denk gruplar/roller, malzeme tanıtımı, güvenlik önlemleri, pekiştireç, ödül ve cezanın açıklanması, deneme oyunu, oyunun anlaşıldığının kontrolü, başlangıç ve bitiş kodlarından oluşmaktadır.

Uzman kişiler oyun anlatımının seviyeye uygun (BE-3K, OÖÖE-2K, OÖ-1K, SÖ-2K) açık, net, anlaşılır (SÖ-2K, OÖ-2K, A-1E, SÖ-1K, BE-4E) yabancı kelimelerin anlaşılır hale getirilmesi gerektiğini (OÖ-1K), herkesin dinliyor olmasına dikkat ettiklerini (BE-2E, A-2E) ifade etmiştir. BE-5E, A-3E, OÖÖE-3, BE-2E anlatımın genelden özele, basitten zora olması gerektiğini, BE-3K, BE-1K, SÖ-2K, BE-4 gösterip yaptırma şeklinde anlattıklarını, OÖÖE-2 iyi bir eğitsel oyun oynatıcısının kriterini “iyi bir anlatıma sahip olması” şeklinde ifade etmiştir.

Uzmanlar oyun gruplarını rastgele, öğrencilere bırakarak, oyuncuların bireysel özelliklerine göre, oyunun amacına göre oluşturduklarını ifade etmişlerdir. Kendileri grupları oluştururken grupların beceri, fiziksel özellik, zihinsel, psikomotor, sayı, cinsiyet bakımından denk olmaları gerektiğini ifade etmişlerdir (SBÖE-2, BE-3, A-1E, OÖ-2, SÖ-1, BE-1, OÖ-1, SBÖE-1, SBÖE-3, A-2E, SÖ-2). Ayrıca OÖ-2, BE-3K, SBÖE-4, SÖ-2, OÖ-1K, SBÖE-3K grupların denkliğinin amaca ulaşmada verimliliği artıracığı, motivasyonu, rekabeti, grup dinamizmini, eğlenceyi, oyunun sürdürülebilirliğini, adaleti sağlayacağını ifade etmişlerdir.



Şekil 3.4. Oyun Evresi Teması

Malzemelerin tanıtımında malzemenin kullanımına yönelik dikkat dilmesi gereken noktalara vurgu yapılması, gerekirse malzemelerin denetlenmesi (OÖ-2K, SBÖE-4E, BE-6K,) gerektiğini belirtmişlerdir. Malzeme kullanımını anlaşılmasında oyunun duraklayabileceği, sıkıcı olabileceğini belirtilmiştir. OÖ-2K, BE-5E. OÖÖE-2 eğitsel oyunun güvenli bir şekilde oynanması için güvenlik önlemlerinin anlatılması gerektiğini belirtmişlerdir. BE-6K, OÖ-2K istekliliği sağlamak için ne kazanılacağını açıklanması gerektiği, pekiştireçler, ödül ve cezaların açıklanması gerektiğini söylemişlerdir. SBÖE-3K, BE-1E, BE-6K deneme oyunu oynattıklarını deneme oyununu uzun tutmadıklarını, uzun olmasının asıl oyunun sıkıcı olmasına neden olduğunu ifade etmişlerdir. Oyun aşamasına geçmeden A-2E, önce anlaşılıp anlaşılmadığı, herkesin anlamasına dikkat ettiklerini BE-3K “sorusu olan varsa cevaplar oyunu başlatırım” şeklinde ifade etmişlerdir.

Oyun evresi ikinci kategorisi “eğitsel oyun oynatma”dır. Bu kategori 14 kodlamadan oluşmaktadır. Bu kodlar oyunun sürdürülebilirliğini sağlama, yerinde müdahalede bulunma, katılımı sağlama, beklenmedik duruma çözüm, bireysel farklılıkları göz önünde bulundurma, sabırlı olma, adil olma, elenen ve bekleyenleri yönlendirme, ses tonu ve mimikler, liderin görüş açısı, amaca uygun oynatma, disiplini sağlama, istekliliği sağlama, oyunu neticelendirme şeklindedir.

Eğitsel oyun sürmüyorsa, OÖÖE-2K, kurallarda, oyunu planlamada eksiklikler olabileceği, oyun grupları/rollerin denk olmaması, oynayanların yorgun olabileceği, oynayanların kurallara uymuyor olması gibi durumlardan kaynaklı olarak oyunun sürdürülebilirliğinin sağlanmadığını ifade etmişlerdir. Bu gibi durumlarda oyun kurallarında değişiklik yaparak (BE-5E, BE2, A-3E) denkliği sağlayarak (A-3E, OÖ-2K), kurallara uymayan oyunculara olumsuz pekiştireçler ve ceza (puan cezası, oyun dışı bırakma, basit oyun cezaları) vererek (BE-2E, BE-4, BE-3K, SBÖE-1, OÖ-2K) çözüm bulduklarını ifade etmişlerdir. SBÖE-3K, BE-3K, A-3E, OÖÖE-1 oyunun düzeni bozulduğunda, yanlışlık olduğunda, amacından uzaklaştığında, denklik olmadığında, sakatlık olması gibi beklenmedik durumlarda oyunu durdurup yanlışlığı düzeltip oyuna devam etmek, kuralları hatırlatmak veya yeniden düzenlemek, yeni bir planlama yapmak gibi müdahalelerde bulduklarını ifade etmişlerdir (BE-3K, OÖÖE-3, OÖ-2, OÖÖE-1, BE-5). Ayrıca OÖ-2K planlananların dışında durumlar olduğunda bunu oyunculara açıkladığını ve onların fikrini aldığını ifade etmiştir. SÖ-1K, OÖ-1K, SBÖE-2, herkesin oyuna katılımının sağlanmasına vurgu yapmışlardır. Oyuna katılmak

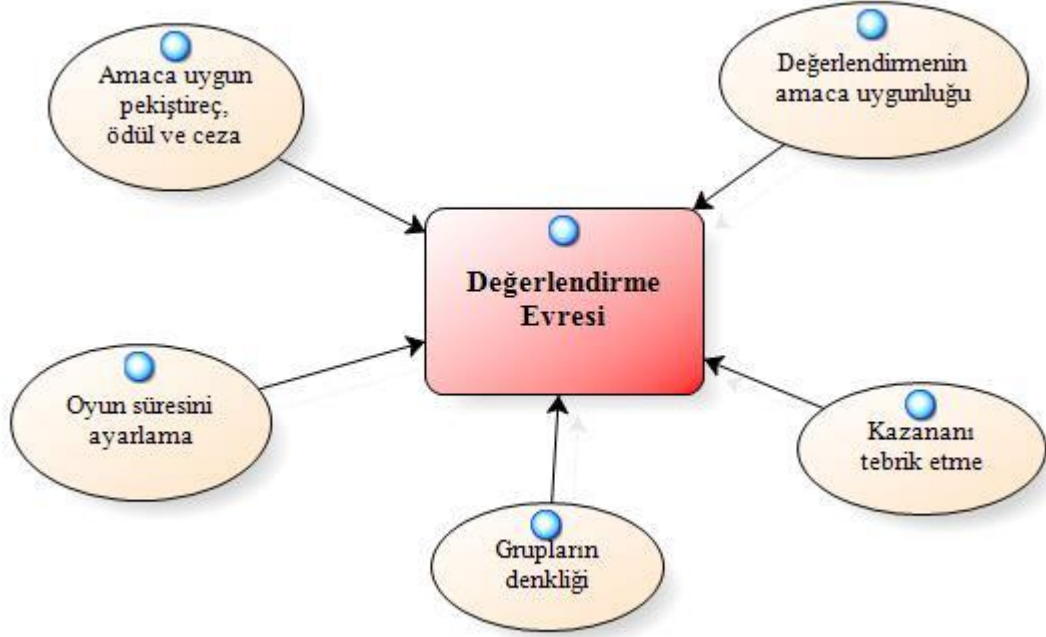
istemeyen oyuncuların katılmama nedenlerinin öğrenilmesi gerektiği, teşvik edici olunması zorlama olmaması gerektiğini ve bireysel farklılıkların göz önünde bulundurulması gerektiğini ifade etmişlerdir (OÖ-1K, OÖÖE-1). Oyunda beklenmedik birçok durum olduğu ifade edilerek bu durumlar şu şekilde açıklanmıştır. Oynayanların isteksizliği (BE-1K, OÖ-1K, SÖ-2K,) elenen oyuncuların sıkılması (BE-1K, SÖ-1), oyunun amacından uzaklaşması (BE-1K, OÖ-1K, SÖ-2K), kaynaştırma öğrencisinin olması (OÖ-1K), bazı oyuncuların oyunu bozma eğiliminde olması (OÖ-1K, SÖ-2K), kurallara uymayan oyuncular (A-2E, BE-5E, BE-2E), sakatlıklar (A-3E, BE-1K, BE-2K), grupların denk olmaması (OÖ-1K, BE-5K, OÖ-2K). Uzman kişiler oyunda karşılaşılan beklenmedik durumlara çözümler bulmaya çalıştıklarını ifade etmişlerdir (BE-5E, SÖ-2K, OÖÖE-1, A-3E, BE-4E, SBÖE-2E).

Uzmanlar bireysel ve ilgi farklılıklarının oyun oynatırken göz önünde bulundurulması gerektiğini söylemişlerdir (OÖÖE-1K, SÖ-2K, OÖ-1K). Liderin oyunu sabırlı bir şekilde oynatması gerektiği belirtilmiştir (BE-6 K, SÖ-1K). Liderin grup ve rol dağılımını adil yapması gerektiği, oyun kurallarının adil bir şekilde uygulanması gerektiği ifade edilmiştir (BE-4K, SBÖE-1E, BE-3K). Elenen oyuncuların oyunu sabote edebileceği, elenen ya da sırasını bekleyen oyuncuların sıkılabileceği bu oyuncuların oyunun akışını bozmayacak şekilde kontrol altında tutulması gerektiği ifade edilmiştir (BE-1E, OÖÖE-1K, SBÖE-3). Eğitsel oyunu oynatan liderin ses tonları, mimikleri ve beden dillerini nasıl kullandıklarının önemli olduğunu söylemişlerdir (OÖ-1K, SÖ-2K, BE-1E).

OÖ-1K, OÖÖE-2 ve SBÖE-4E liderin oyunu hakim noktadan yönetmesi öğrencinin görüş alanı içerisinde kalmasının önemli olduğunu söylemişlerdir. Oyunda amaca ulaşmanın önemli olduğunu çoğunlukla ifade eden uzmanlar bu nedenle oyunun amaca uygun şekilde oynatılması gerektiğini söyleyerek oyun amacından uzaklaştığında oyun durdurulmalı şeklinde belirtmişlerdir (SBÖE-3K, OÖÖE-1K, A-1E, BE-2E, ÖE-1E). Bireysel çatışmalar, sayının fazla olması, kurallara uymayan oyuncular, gibi nedenlerin disiplin sorunu oluşturduğunu eğitsel oyun oynatırken disiplini sağlamanın önemli bir kriter olduğunu ifade etmişlerdir (A-3E, A-2E, SBÖE-4). Oynayanların istekliliğini sağlamak, oyun boyunca heyecanın düşmesine engel olmak uzmanlar tarafından önemli bir nokta olarak belirtilerek (BE-3K, BE-4E, SÖ-1K) istekliliğin ödül, güzel söz, olumlu pekiştireçlerle veya rekabet ortamı sağlanarak sağlanabileceğini

belirtmişlerdir. Oyunun mutlaka neticelendirilmesi gerektiği ifade edilmiştir (SBÖE-2E, BE-6K).

Değerlendirme Evresi Teması: Değerlendirme evresi; kazananın tebrik edilmesi, pekiştirme, ödül ve cezaların amaca uygunluğu, grupların denkliliği, oyun süresini ayarlama, değerlendirmenin amaca uygunluğu kodlarından oluşmaktadır.



Şekil.3.5. Değerlendirme Evresi Teması

Uzmanlar değerlendirmeyi kazananların sosyal ya da küçük maddi ödüllerle tebrik edilmesini sağladıklarını söylemişlerdir (BE-4E, SBÖE-K, OÖÖE-2K, BE-3E).

Pekiştirme, ödül ve cezaların amaca uygun şekilde verilmesi gerektiği ifade edilerek (A-3E, SBÖE-3K, OÖÖE-2K) cezanın oyunu bazen amacından uzaklaştırabileceği belirtilmiştir (OÖÖE-1K).

Oyun süresinin ulaşılacak istenen amacın niteliğine, seviyeye, oyuncuların istekliliğine, dikkat sürelerine göre ayarlanması gerektiği ifade edilerek süre planlamasının yapılması gerektiği ifade edilmiştir (BE-1K, A-1E, OÖÖE-2, OÖ-2). Ayrıca değerlendirmenin amaca hizmet etmesi gerektiği (BE-2E, OÖ-2K, OÖ-1K) belirtilmiştir.

Tablo 3.4. İçerik Analizleri Sonucu Hazırlık Evresi Teması ve Kodların Ölçek Maddelerine Dönüştürülmesi

Tema	Kod	Doğrudan Alıntı	Maddeye Dönüşmüş Hali
Hazırlık Evresi	Oyuna Uygun Alan Seçimi	<i>Eğitsel oyun alanını yerleştirirken; bulunduğumuz ortamın genişliği, oyunun amacı, amaca uygunluğu, öğrencilerimin hazırbulunuşluk düzeylerini dikkate alırım (OÖ-2,K).</i>	Oyun alanını eğitsel oyuna uygun seçmiş.
	Alan ve Malzeme Hazırlığı	<i>Lider oyun alanını hazırlamış mı buna dikkat ederim (BE-1,K)</i>	Oyun alanını ve malzemeleri uygun (oyuna, seviyeye, alana vb.) şekilde önceden hazırlamış.
	Malzemenin Kullanılabilirliği	<i>Kullanılan materyalin zayıflığı eğitsel oyuna olan ilgiyi düşürür (OÖ-1,K)</i>	Oyun materyallerini oyuncular için uygun (pratik, kullanılabilir, anlaşılır vs. seçmiş)
	Alanın Düzenli Kullanımı	<i>Diğer öğrencileri oyun alanından uzak tutmaya çalışıyorum (SÖ-1, K) Eğitsel Oyunda elenen öğrenciler oyunu sabote edebiliyor. Buna dikkat edilmeli (SÖ-2,K).</i>	Oyun alanında oyuncular (takım üyesi, rakip, elenen, yedek vs.) için belirli alanlar (oyuna, seviyeye vs.) uygun şekilde oluşturulmuş.
	Alan ve Malzeme Uyumu	<i>Oyunda kullanılacak malzemeleri seçerken, oyun alanına yerleştirirken, öğrencilere anlatırken öncelikle çocukların fiziksel gelişim seviyelerine, oyunun amacına uygunluğuna, oyun alanının özelliklerine dikkat ederim (BE-4,30).</i>	Oyun alanı ile malzeme uyumlu oluşturulmuş.
	Güvenlik Önlemleri	<i>Çocuklara fiziksel engel ve risk oluşturacak unsurlar ortadan kaldırılmalı (ÖE-1,K). Kazalara yol açacak unsurları temizleyerek güvenliği sağlarım (A-1,E).</i>	Güvenlik önlemleri yeterince alınmış

Tablo 3.5. İçerik Analizleri Sonucu Oyun Evresi Teması, Oyuna Giriş Kategorisi ve Kodların Ölçek Maddelerine Dönüştürülmesi

Tema	Kategori	Kod	Doğrudan Alıntı	Maddeye Dönüştürmüş Hali
OYUN EVRESİ	Oyuna Giriş	Anlaşılır Açıklama	<i>Net açık anlaşılır düzgün cümlelerle anlatmaya çalışırım. Soyut kelimeler, yabancı kelimeler varsa anlaşılır hala getiririm (OÖ-1,K).</i>	Oyunun nasıl oynandığını anlaşılır şekilde açıklıyor.
		Denk gruplar/denk roller	<i>Grupların denkliliği sayı, yaş, fiziksel cinsiyet vs. bakımından önemlidir. Adil bir oyun ve yönetim için denklik önemlidir. Daha baştan kazananı baştan belli yarışma şeklindeki oyunlar sıkıcı olur (BE-3,K)</i>	Grupların, takımların, rollerini (ebe, eş vb.) oyuncuların dağılımlarını uygun/denk (sayı, seviye, cinsiyet vs.) şekilde yapıyor.
		Malzeme Tanıtımı	<i>Kullanılacak malzemeleri anlatırken güvenli şekilde oynayabilmeleri ve oyunun amaçlarına ulaşmaları için dikkat edecekleri noktaları, oyunun kurallarına uymaları açısından uymaları gerektiren noktalara dikkat çekerim (OÖ-2,K).</i>	Kullanılacak malzemelerin tanıtımı tek tek gösterilerek yapıyor.
		Güvenlik Önlemlerini Açıklama	<i>Güvenliği eğitsel oyunu anlatırken vurgularım (A-2,E).</i>	Güvenlik önlemlerini net ve anlaşılır şekilde anlatıyor.
		Pekiştireç, Ödül ve Cezanın Açıklanması	<i>İstekliliği sağlamak için eğitsel oyun ile ne kazanacaklarını mutlaka açıklarım, ödül belirlerim, cesaretlerini desteklerim, başarılarını vurgular pekiştiririm (OÖ-2,K).</i>	Pekiştireçleri ödül ve cezayı anlaşılır şekilde açıklıyor.
		Deneme Oyunu Oynatma	<i>Basitten zora ve uygulamalı deneme oyunu mutlaka yaptırılmalı (ÖE-3,K). Deneme oyununu uzun tutmam, bu oyuncuların oyundan sıkılmasına neden olur. Oynayanların oyunu anlaması yeter (BE-6,K).</i>	Deneme oyununu bütün oyuncuların anlayacağı şekilde oynatıyor.
		Başlangıç ve Bitişi Açıklama	<i>Yarışmalı oynansa başlangıç ve bitiş durumlarını varsa sinyallerini tanıtırım (A-3,E).</i>	Başlangıç ve bitiş sinyallerini tanıttı.
		Oyunun Anlaşıldığının Kontrolü	<i>Anlaşılmayan noktalar tekrar anlatılmalı, yanlışlıklar düzeltilmeli (BE-6,K).</i>	Eğitsel oyunun anlaşılıp anlaşılmadığı kontrol ediyor

Tablo 3.6. İçerik Analizleri Sonucu Oyun Evresi Teması, Oyun Oynatma Kategorisi ve Kodların Ölçek Maddelerine Dönüştürülmesi

Tema	Kategori	Kod	Doğrudan Alıntı	Maddeye Dönüştürülmüş Hali
OYUN EVRESİ	Oyun Oynatma	Oyunun Sürdürülebilirliği	<i>Oyun amacından uzaklaştığında kural değişiklikleri gibi müdahalelerde bulunurum (A-3,E). Grupların denklığı, Oyunu sürdürülebilmesi bakımından önemlidir (OÖ-2,K).</i>	Oyunun devamlılığını (sürdürülebilirliği) sağlıyor.
		Yerinde Müdahalede Bulunma	<i>Oyun amacından uzaklaştığında Kuralların değişimi, gurupların değişimi vs. gibi müdahalelerde bulunurum (BE-5,24). Dikkatli takip edilmeli anında müdahale edilmeli (BE-1,K)</i>	Oyuna yerinde müdahalelerde (çeşitlendirme, yapma, oyunda dengeyi kurma, yeniden düzenleme vb.) bulunuyor.
		Katılım Sağlama	<i>Gruptaki her öğrencinin katılımı sağlanmalı yapabilir yapamaz durumuna bakılmamalı öğrenci istiyorsa ve zorlama olmaksızın (OÖ-1,K)</i>	Herkesin oyuna katılımını (eleme yerine ceza puanı uygulaması, kısa süreli oyun dışı bırakma, oynamak istemeyenleri ikna etme vs. şeklinde) sağlıyor.
		Beklenmedik Duruma Çözüm	<i>Planladığımın dışında durumlarla karşılaşabiliyorum. Oyunu sevmeye biliyorlar. Bu durumda zamanla veya duruma göre öğrenci takviyesiyle toparlamaya çalışıyorum (SÖ-2,K).</i>	Beklenmedik durumlara çözüm buluyor
		Bireysel Farklılıkların Farkındalığı	<i>Oyunda istekliliği artırmak için bireysel ilgilere dikkat edilmeli (ÖE-1,K)</i>	Bireysel ilgi ve farklılıkları göz önünde bulunduruyor.
		Sabırlı Olma	<i>Oyuna katılmak istemeyen oyunculara nedenini öğrenmeye çalışırım. Sağlıkla ilgili bir durumsa katılması gerekmez. Bazen kendine güvenmediği için, başarısız olacağı için, grup oyunlarında grubu başarısızlığa uğratacağı için oyuna katılmak istemeyen öğrenciler oluyor. Bazı öğrenciler sevdikleri arkadaşlarıyla aynı grupta değil iseler oynamak istemiyorlar. Bu durumu da çözünce oyuna katılırlar (SÖ-2,K).</i>	Sabırlı bir şekilde oyunu oynatıyor.
		Adil Olma	<i>Gözlem yapıyor mu, adil mi, denetimi iyi ayarlamalı ne çok otoriter ne de yumuşak, otoriteyi iyi kurmuş olması gerekir (ÖE-2,K).</i>	Oyunu adil bir şekilde yönetiyor.

Tablo 3.7. İçerik Analizleri Sonucu Oyun Evresi Teması, Oyun Oynatma Kategorisi ve Kodların Ölçek Maddelerine Dönüştürülmesi (Tablo 3.6'in Devamı)

Tema	Kategori	Kod	Doğrudan Alıntı	Maddeye Dönüştürülmüş Hali
OYUN EVRESİ	Oyun Oynatma	Elenen ve Bekleyenleri Yönlendirme	<i>Diğer öğrencileri oyun alanından uzak tutmaya çalışıyorum (SÖ-1, K).</i>	Oyundan elenenleri / sırasını bekleyenleri vb. uygun (oyun düzenini bozmayacak, görüş alanı içerisinde olacak vs.) alanlara yönlendiriyor.
		Ses Tonu ve Mimikler	<i>Ses tonumu ve mimiklerimi uygun düzeyde kullanmaya dikkat ederim.(Kendimde öğrenciliğimde ses tonunu mimiklerini kullanamayan dersine hakim olamayan öğretmeni dinlemeyen biri olarak) öğrenciler öğretmenlerinin anlatım yaparken kullandıkları ses tonu farklılıklarından beden dillerini uygun kullanmalarından etkileniyorlar (OÖ-1,K).</i>	Ses tonu, jestler ve mimikleri yerinde ve zamanında kullanıyor
		Liderin Görüş Açısı	<i>Bütün öğrencilerin beni rahat görebileceği bir konumda otururum ya da dikilirim OÖ-1,K).</i>	Lider (öğretmen, antrenör, vs.) oyunu hakim noktadan yönetebiliyor
		Amaca Uygun Oynatma	<i>Oyun oynatırken amaca uygun şekilde oynanmasına dikkat edilmeli (OÖ-1,K).</i>	Oyunu amacına uygun şekilde oynatır.
		Disiplini Sağlama	<i>Grupların kalabalık olması zorluk oluşturabilir. Sınıf kalabalıkta bireysel ve grupta oynanan oyunlarda disiplin sorunu yasabiliyorum (OÖ-1,K) Oyun oynatan biri disiplinli, adil, açıklayıcı olmalı (A-2,E).</i>	Disiplini oyun süresince sağlıyor.
		İstekliliği Sağlama	<i>Eğitsel oyunda istekliliği sağlamak için ödül kullanırım (A-3,E).</i>	Oyuncuların istekli, coşkulu ve ilgili şekilde oyunu oynamalarını sağlıyor.
		Oyunu Neticelendirme	<i>Kazanan kaybeden belirlenmeli. Ödül eğitsel oyun sonunda verilmeli (BE-6,K).</i>	Oyunu amacına uygun şekilde neticelandiriyor.

Tablo 3.8. İçerik Analizler Sonucu Değerlendirme Evresi Teması ve Kodların Ölçek Maddelerine Dönüştürülmesi

Tema	Kod	Doğrudan Alıntı	Maddeye Dönüştürmüş Hali
DEĞERLENDİRME EVRESİ	Kazananın Tebrik Edilmesi	<i>Kazananı alkışlatarak, ceza puanı vererek ödül ve cezayı kullanıyorum (BE-4,E)</i>	Kazanan(lar)ın oyunun amaca uygun bir şekilde tebrik edilmesini sağladı.
	Amaca Uygun Pekiştirme, Ödül Ve Ceza	<i>Yas grubuna göre ödül kullanılabilir. Oyunun içeriğine ve öğrenci motivasyonuna göre önemli olabilir kullanmak gerekebilir. Öğrenci motivasyonu yüksekse sözel takdir bile ödül olarak yeterlidir (OÖ-1,K).</i>	Pekiştirmeceeri, ödül ve cezayı amaca uygun bir şekilde uyguladı.
	Oyun Süresini Ayarlama	<i>Oynayanların motivasyonları genelde (Başarısızlık, oyun süresi vs.) sürenin uzaması ile düşer (ÖE-1,K) Zaman planlaması önemli (ÖE-2,K).</i>	Oyun süresini iyi (amaca, seviyeye, oyuna vb. göre) ayarladı.
	Değerlendirmenin Amaca Uygunluğu	<i>Sözel veya yazılı olarak oyun hedefe yönelik miydi, hedefe ulaşmada katkı sağladı mı, eğlenceli miydi değerlendiririm (A-3,E).</i>	Değerlendirmeleri oyunun amacına uygun yaptı.
	Grupların Denkliği	<i>Oyunun amacına ulaşması için, oyunun eğlenceli olabilmesi, rekabetin olması için grupların denkliği önemlidir. Bizim öğrenciler aynı yaşta olduğu için sayıya göre denklige bakarım. Ya da fiziksel yeterliliği göz önünde bulundururum. Bazı öğrenciler iki kişilik performans gösterebiliyor. Diğer grup bir kişi fazla olabiliyor (SÖ-2,K).</i>	Gruplar denkti.

3.3.1.2. Ölçek Taslağının Oluşturulması ve Kapsam Geçerliliği

Nitel analizler sonucunda 3 temadan oluşan 33 soruluk ölçek taslağı oluşturulmuştur. Ölçek taslağına “Uygundur”, “Düzeltilmeli” ve “Kaldırılmalı” şeklinde görüş şıkları eklenmiştir (Ek-2). Lawshe tekniğine göre kapsam geçerliliğinin belirlenmesinde en az 5, en fazla ise 40 uzmanın görüşüne ihtiyaç vardır. Lawshe analizine göre kapsam geçerlilik oranının (KGO) altında kalan maddeler ölçekten çıkarılır. Kapsam geçerlilik oranı belirlenen formül ile $(KGO = [N_G / (N - 2)] - 1)$, $N =$ Toplam uzman sayısını, $N_G =$ Maddenin gerekli diyen uzman sayısı ile bulunur (88). Veneziano ve Hooper (1997) tarafından KGO’ların $\alpha = 0.05$ anlamlılık düzeyinde 12 uzman görüşü alınan madde için Kapsam geçerlilik oranı en az 0.56 olmalıdır (89).

33 maddeden oluşan ölçek taslağının 12 uzman görüşünün Lashwe (1975) tekniği ile analiz edilmesi sonucunda (88) Tablo 3.8’de görülen 3 maddenin KGO değerleri 0.56’nın altında olduğu için çıkartılmıştır.

Tablo 3.9. Ölçek Taslağının Kapsam Geçerlilik Oranı

Sıra	Alt Boyutları	Alt Boyutlara İlişkin Kodlamalar	KGO değeri
Madde 1	Hazırlık Evresi	Oyuna Uygun Alan Seçimi	1
Madde 2	Hazırlık Evresi	Alan ve Malzeme Hazırlığı	1
Madde 3	Hazırlık Evresi	Malzemenin Kullanılabilirliği	0.83
Madde 4	Hazırlık Evresi	Alanın Düzenli Kullanımı	0.67
Madde 5*	Hazırlık Evresi	Alan ve Malzemenin Uyumu	0.50
Madde 6	Hazırlık Evresi	Güvenlik Önlemleri	0.67
Madde 7	Oyun Evresi / Oyuna Giriş	Anlaşılır Açıklama	1
Madde 8	Oyun Evresi / Oyuna Giriş	Denk Gruplar/Denk Roller	0.83
Madde 9	Oyun Evresi / Oyuna Giriş	Malzeme Tanıtımı	1
Madde 10	Oyun Evresi / Oyuna Giriş	Güvenlik Önlemlerini Açıklama	1
Madde 11	Oyun Evresi / Oyuna Giriş	Pekiştireçlerin, Ödül ve Cezanın Açıklanması	0.67
Madde 12	Oyun Evresi / Oyuna Giriş	Deneme Oyunu Oynatma	0.83
Madde 13	Oyun Evresi / Oyuna Giriş	Oyunun Anlaşıldığının Kontrolü	0.67
Madde 14*	Oyun Evresi / Oyuna Giriş	Başlangıç ve Bitişi Açıklama	0.33
Madde 15	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Oyunun Sürdürülebilirliği	0.67
Madde 16	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Yerinde Müdahalede Bulunma	1
Madde 17	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Katılım Sağlama	1
Madde 18	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Beklenmedik Duruma Çözüm	0.67
Madde 19	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Bireysel Farklılıkların Farkındalığı	1
Madde 20	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Sabırlı Olma	0.83
Madde 21	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Adil Olma	0.67
Madde 22	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Elenen ve Bekleyenleri Yönlendirme	0.83
Madde23	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Ses Tonu ve Mimikler	0.83
Madde 24	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Liderin Görüş Açısı	1
Madde 25	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Amaca Uygun Oynatma	1
Madde 26	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Disiplini Sağlama	0.83
Madde 27	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	İstekliliği Sağlama	0.67
Madde 28	Oyun Evresi / Oyun Oynatma	Oyunu Neticelendirme	0.83
Madde 29	Değerlendirme Evresi	Kazanana Tebrik Etme	1
Madde 30	Değerlendirme Evresi	Amaca Uygun Pekiştireç, Ödül Ve Ceza	0.67
Madde 31	Değerlendirme Evresi	Oyun Süresini Ayarlama	1
Madde 32	Değerlendirme Evresi	Değerlendirmenin Amaca Uygunluğu	0.83
Madde 33*	Değerlendirme Evresi	Grupların Denkliği	0.50

*Ölçek taslağından çıkartılan maddeler

Kapsam geçerliliğinden sonra ölçek taslağında 30 madde kalmıştır (Ek 4). Ölçekte kullanılacak ölçme birimi olarak 4’lü Sıralama ölçekleme türü “ Hiç Yapamıyor (1), Az Yapıyor (2), Yeterince Yapıyor (3), Çok İyi Yapıyor (4)” kullanılmıştır.

3.3.1.3. Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)

Eğitsel oyun oynatma beceri gözlem ölçeği araştırmacı tarafından gönüllü olarak çalışmaya katılmayı kabul eden 58 beden eğitimi öğretmeni, 8 sınıf öğretmeni ve 6 okul öncesi öğretmeni olmak üzere toplam 72 öğretmene uygulanmıştır. Öğretmenlerden çocukların fiziksel hareket içeren her hangi bir eğitsel oyun oynatmaları istenmiştir. Uygulamalarda araştırmacı okul bahçesinde öğrencileri rahatsız etmeyecek uygun bir yerinde gözlem yaparak “eğitsel oyun oynatma beceri gözlem ölçeği”ni doldurmuştur. Araştırmaya katılan öğretmenlerin özellikleri tablo 3.10’da verilmiştir.

Tablo 3.10. Ölçeği Geliştirme Sürecinde Uygulama Yapılan Beden Eğitimi Öğretmenleri, Sınıf Öğretmenleri ve Okul Öncesi Öğretmenlerin Özellikleri

Öğretmenin Branşı	Nitelikler		f	%
Beden Eğitimi Öğretmeni	Cinsiyet	Erkek	28	48.27
		Kadın	30	51.72
	Okul Türü	Ortaokul	34	58.7
		Lise	24	41.37
	Hizmet Yılı	1-10 yıl	9	15.51
		11-20 yıl	33	56.89
		21-30 yıl	16	27.58
	Toplam	58	100	
Sınıf Öğretmeni	Cinsiyet	Erkek	3	37.5
		Kadın	5	62.5
	Okul Türü	İlkokul	8	100
	Hizmet Yılı	1-10 yıl	2	25
		11-20 yıl	3	37.5
		21-30 yıl	3	37.5
	Toplam	8	100	
Okul Öncesi Öğretmeni	Cinsiyet	Erkek	4	66.66
		Kadın	2	33.33
	Okul Türü	Okul öncesi	6	100
	Hizmet Yılı	1-10 yıl	4	66.66
		11-20 yıl	1	16.66
		21-30 yıl	1	16.66
	Toplam	6	100	
	Genel Toplam	72	100	

Gözlem ölçeği 72 öğretmene uygulanmış ve uygulama verileri doğrulayıcı faktör analizi (DFA) için Lisrel 8.8 paket programına yüklenmiştir. İlk olarak path analizi yapılmış (Şekil 3.6) ve bu analiz sonucunda (Tablo 3.11) genel model uyum indekslerini literatür bilgilerine göre sağladığı görülmüştür (90, 91, 92). Ayrıca modele ilişkin kritik kişi (critical N) sayısı 52 olarak bulunmuştur.

Tablo 3.11. Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) Genel Model Uyum Sonuçları

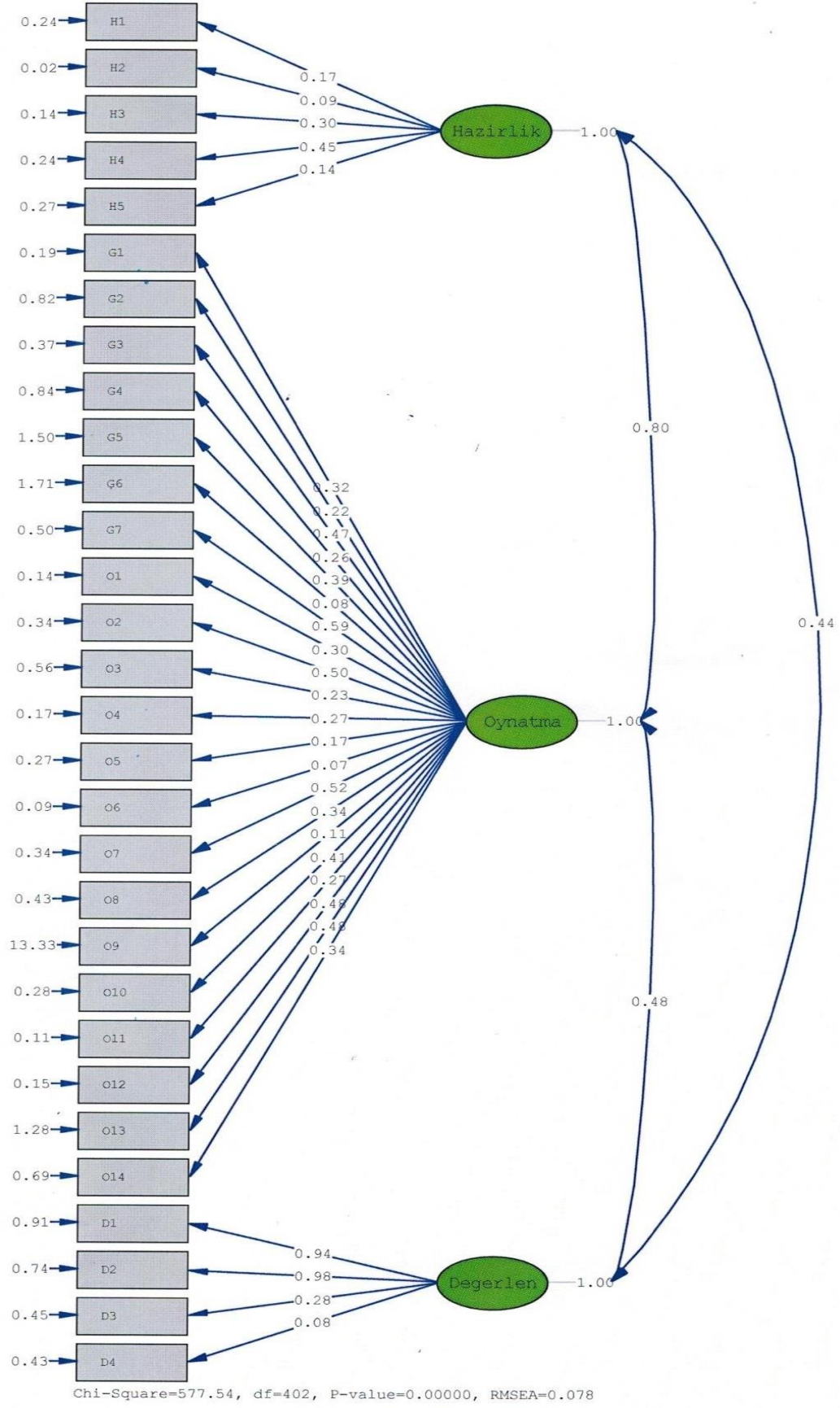
χ^2	sd	χ^2/sd	P-value	RMSEA
577.54	402	1.44	0.000	0.078
İyi uyum	İyi uyum	İyi uyum	İyi uyum	Kabul edilebilir uyum

3.3.1.4. Ölçeğin Güvenirlilik Çalışması

30 gözlem seçenekli eğitsel oyun oynatma becerisi gözlem ölçeği 30 beden eğitimi öğretmenine üç farklı bağımsız gözlemci tarafından uygulanmıştır. Gözlemcilerden biri araştırmacı diğer ikisi ise yüksek lisans öğrencisidir. 3 bağımsız gözlemcinin 30 öğretmene ilişkin ölçek verileri istatistik paket programına yüklenmiş, normallik sınaması Kolmogorov Smirnov testi ile bakılmış ve üç farklı verinin de normal dağılım gösterdiği görülmüştür. Bu nedenle 3 bağımsız gözlemcinin puanlamaları arasındaki ilişkiyi belirlemek için Pearson Çarpım Momentler Korelasyon testi kullanılmıştır. Bu teste ilişkin veriler Tablo 3.12 görülmektedir. Korelasyon kat sayılarının 0.88 ile 0.94 arasında değiştiği görülmüştür. Uzmanlara göre bir testin güvenilirliği için en az 0.70 ve üzeri olması gerekir (88, 93-95). Bu sonuçlar Eğitsel Oyun Oynatma Becerisi Gözlem Ölçeğinin güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir.

Tablo 3.12. Üç Gözlemciye Ait Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Puanlarına İlişkin Korelasyon Katsayıları

<i>Pearson Kor. (n=30)</i>	1. gözlemci	2. gözlemci	3. gözlemci
1. gözlemci	1	0.883* (p=0.00)	0.882* (p=0.00)
2. gözlemci	0.883* (p=0.00)	1	0.946* (p=0.00)
3. gözlemci	0.882* (p=0.00)	0.946* (p=0.00)	1



Şekil 3.6. Ölçeğin Doğrulayıcı Faktör Analizi Modeli (Standartlaştırılmış Değerleri)

3.3.1.5. Ölçeğin Değerlendirilmesi

Bu ölçek fiziksel aktivite içeren eğitsel oyunları oynatma becerisini ölçmektedir, bu nedenle ölçek tüm öğretmen gruplarına, antrenörlere, oyunla ilgili deneysel çalışma yürüten araştırmacılara (beden eğitimi, okul öncesi, sınıf öğretmenliği, müzik, fen bilgisi vs.) uygulanabilir. Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği yapılan geliştirme çalışmaları sonucunda geçerliliğini ve güvenilirliğini sağlamış 3 temadan oluşan 30 maddelik bir ölçektir. Ölçekteki bütün maddeler olumlu sorulardan oluşmaktadır. Ölçekte 4'lü sıralama ölçekleme türü “ Hiç Yapamıyor (1), Az Yapıyor (2), Yeterince Yapıyor (3), Çok İyi Yapıyor (4)” kullanılmıştır.

Hazırlık Evresi: Bu tema uygulayıcının eğitsel oyuna hazırlık durumunu ölçer. Liderin planlamasının sahaya yansımaya başladığı boyuttur. Oyun alanı ve malzemelerin doğru seçimi, oyuncuların, malzemelerin, güvenlik önlemlerinin oyun öncesi oyun alanına yerleştirilmesini ölçer. Ölçekteki 5 madde bu faktörü açıklamaktadır. Bu faktördeki toplam puan ortalamasının yükselmesi eğitsel oyuna ilişkin hazırlığın iyi planladığını göstermektedir.

Oyun Oynatma Evresi: Bu tema uygulayıcının eğitsel oyunu uygulama/oynatma durumunu ölçer. Bu temanın “oyuna giriş” ve “oyun oynatma” olmak üzere iki kategorisi mevcuttur. Bu kategoriler tek tek değerlendirileceği gibi tema tek başına da değerlendirilebilir. “Oyuna giriş” kategorisinde oyunun anlatımı, malzeme, oyun alanı, güvenlik önlemleri, pekiştireçler, ödül ve ceza hakkında bilgilendirme yapılması, grup veya kişilerin rol dağılımlarının yapılması gözlemlerini içermektedir. Deneme oyununun oynatılması ve oyunla ilgili anlaşılmayan noktaların tespit edilip açıklanmasını ölçer. “Oyun oynatma” kategorisinde liderin oyunu oynatması ölçülür. Oyunu sürdürebilirliği, katılımı, motivasyonu, disiplini, adaleti sağlaması, beklenmedik durumlara çözüm bularak oyuna yerinde yapılan müdahaleleri, bireysel farklılıkları göz önünde bulundurarak oyunu amaç doğrultusunda oynatmasını ölçer. Ölçekteki 21 madde bu faktörü açıklamaktadır. Toplam puan ortalamasının yükselmesi eğitsel oyunun iyi oynatıldığını göstermektedir.

Değerlendirme Evresi: Bu tema uygulayıcının eğitsel oyunu oynatma sonrası değerlendirme durumunu ölçer. Değerlendirmenin amaca uygun yapılmasını, süre ayarlamasını ve pekiştireçlerin, ödül ve cezaların amaca uygunluğunu ölçer. Ölçekteki 4

maddeler bu faktörü açıklamaktadır. Toplam puan ortalamasının yükselmesi eğitsel oyunun uygulama sonrası iyi değerlendirdiğini ifade etmektedir.

Ölçeğin Değerlendirme Tabloları

Ölçekte her tema veya kategori ayrı ayrı değerlendirileceği gibi ölçek bir bütün olarak da değerlendirilebilir. Ölçeğin temaları veya kategorileri tek tek değerlendirildiğinde, o alt boyuttaki maddeler toplanarak aritmetik ortalaması alınır. Aritmetik ortalamalar aşağıdaki tablo 3.13'deki değerlendirme tablosuna göre yorumlanabilir.

Tablo 3.13. Ölçeğin Alt Boyutlarına Göre Değerlendirme Tablosu

<i>Madde puan aralıkları</i>	<i>Oyun Oynatma Beceri düzeyi</i>
1.00 – 1.75 puan arası	Çok zayıf düzey
1.76 – 2.50 puan arası	Yetersiz düzey
2.51 – 3.25 puan arası	Yeterli düzey
3.26 – 4.00 puan arası	Çok iyi düzey

Gözlem ölçeği bir bütün olarak değerlendirildiğinde 30 ile 120 arasında puan alınır. Tablo 3.14'te görüldüğü üzere toplam puan arttıkça oyun oynatma beceri düzeyi de artar.

Tablo 3.14. Ölçek Bir Bütün Olarak Alındığında Değerlendirme Tablosu

<i>Madde puan aralıkları</i>	<i>Oyun Oynatma Beceri düzeyi</i>
30-45 puan arası	Çok zayıf düzey
46-75 puan arası	Yetersiz düzey
76-105 puan arası	Yeterli düzey
106-120 puan arası	Çok İyi düzey

3.4. Veri Analizleri

3.4.1. İstatistikî İşlemler

Elde edilen ham veriler, aritmetik ortalama ve standart sapmaları ile birlikte çapraz tablolar halinde istatistik işlemleri ile birlikte sunulmuştur. Bağımlı değişkenlere ait verilerin normal dağılıp-dağılmadıkları Kolmogrov-Smirnov Testi ile test edilmiştir. Tablo 3.15’de görüldüğü üzere veriler normal dağılmamaktadır. Bu nedenle ikili karşılaştırmalar için Mann Whitney U testi, çoklu karşılaştırmalar için Kruskal Wallis H testi ve post hoc testi olarak bonferroni düzeltmeli Mann Whitney U kullanılmıştır. Anlamlılık düzeyi $\alpha=0,05$ olarak benimsenmiştir.

Tablo 3.15. Ölçeğin Alt Boyutlarına Ait Göstergeler

	Hazırlık Evresi	Oyun Evresi	Oyuna Giriş	Oyun Oynatma	Değerlendirme Evresi	Oyun Oynatma Becerisi
N	143	143	143	143	143	143
X	3.82	3.40	3.16	3.52	2.34	3.33
Ss	0.29	0.38	0.50	0.39	0.69	0.35
K-S test	.293	.111	.109	.121	.161	.086
P	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,011*

*p<0,05

3.4.2. İstatistikî İşlemlerin Etki Büyüklükleri

Araştırmamızda nonparametrik istatistik testlerden Mann Whitney U testi kullanılmıştır. Mann Whitney U test sonuçlarının etki büyüklüğüne Went’in 1972 yılında geliştirdiği Went’s Rank-Biserial Korelasyonu (Rank-Biserial Correlation ($r_{rb}=1-[2U/n1*n2]$) ile bakılmıştır. Test sonuçları Cohen’in 1988 yılında geliştirdiği tablo (tablo 3.16) göz önünde tutularak değerlendirilmiştir (96-98).

Tablo 3.16. Farklı Etki Büyüklüğü Endeksleri (97, 98).

Etki büyüklüğü	r_{rb} (Rank-Biserial Korelasyonu)
Çok büyük	0.70 ve üzeri
Büyük	0.50
Orta	0.30
Küçük	0.10

Arařtırmada anlamlı farklılık ıkan ($p<0,05$) sonularının etki byklklerinin 0.20 ile 0.31 arasında deęiřtięi grlmřtr. Cohen'e gre arařtırmanın istatistikî test sonularının ortalama etki byklkleri "orta" dzeydedir (97).

3.5. Arařtırmanın Etik Boyutu

Arařtırmada "Eęitsel Oyun Oynatma Beceri Gzlem leęi" geliřtirilmesi ve uygulanması iin Malatya Milli Mdrlęnden (Ek-5) izin alınmıřtır. Ayrıca arařtırma iin İnn niversitesi Sosyal ve Beřeri Bilimler Etik Kurulundan 12.04.2016 tarih ve 2016/3-3 sayılı etik kurul onayı (Ek-6) alınmıřtır.

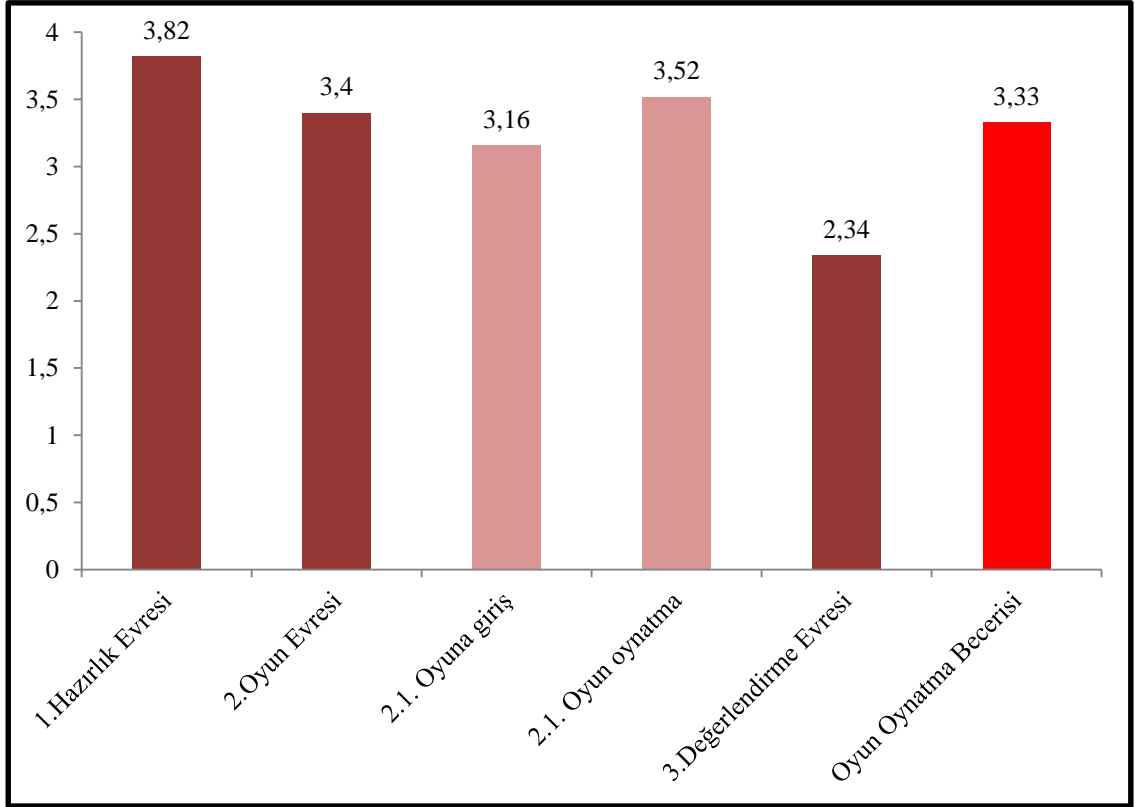
3.6. alıřmayı Destekleyen Kuruluř

Bu alıřma İnn niversitesi Bilimsel Arařtırmalar Proje Birimi Tarafından TDK-2018-1382 koduyla desteklenmiřtir.

4. BULGULAR

Tablo 4. 1. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri

Gözlem Formu Alt Boyutları	N	Min.	Max.	X	ss.	Beceri Düzeyi
1.Hazırlık Evresi	143	2.20	4.00	3.82	0.29	Çok İyi Beceri
2.Oyun Evresi	143	1.67	4.00	3.40	0.38	Çok İyi Beceri
2.1.Oyuna Giriş	143	1.29	4.00	3.16	0.50	Yeterli Beceri
2.2.Oyun Oynatma	143	1.86	4.00	3.52	0.39	Çok İyi Beceri
3.Değerlendirme Evresi	143	1.00	3.75	2.34	0.69	Zayıf Beceri
Oyun Oynatma Becerisi	143	1.67	3.93	3.33	0.35	Çok İyi Beceri



Şekil 4.1. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri

Tablo 4.1’ de Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri Gözlem Formu alt boyutları ortalamaları ve oyun oynatma becerisi, beceri düzeyleri verilmiştir. Hazırlık evresi, çok iyi beceri düzeyinde ve $x=3.82$ puan ortalamasına sahip olduğu tespit edilmiştir. Oyun evresi, çok iyi beceri düzeyinde ve $x=3.40$ puan

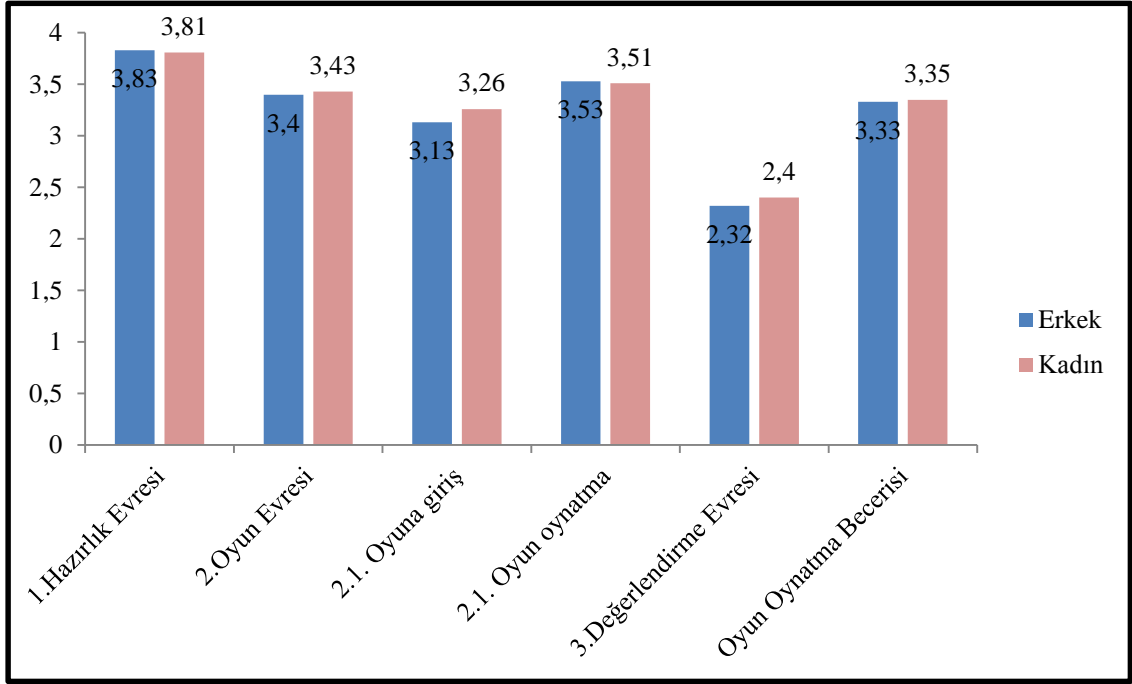
ortalamasına sahip olduğu tespit edilmiştir. Yine oyun evresi alt başlıklarından oyuna giriş bölümü yeterli beceri düzeyinde ve $x=3.16$ puan ortalamasına sahip olduğu tespit edilmiştir. Oyun evresi, alt başlığı oyun oynatma bölümü çok iyi beceri düzeyinde ve $x=3.52$ puan ortalamasına sahip olduğu tespit edilmiştir. Değerlendirme evresi, zayıf beceri düzeyinde ve $x=2.34$ puan ortalamasına sahip olduğu tespit edilmiştir. Oyun oynatma becerisi, çok iyi beceri düzeyinde ve $x=3.33$ puan ortalamasına sahip olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4.2. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Cinsiyetlerine Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri

Gözlem Formu Alt Boyutları	Cinsiyet	N	x	ss	Sıra Ort.	Sıra Toplam.	Mann Whitney U	P	r _{rb}
1.Hazırlık Evresi	Erkek	103	3.83	0.31	72.83	7501.00	1975.000	0.669	0.04
	Kadın	40	3.82	0.26	69.88	2795.00			
2.Oyun Evresi	Erkek	103	3.40	0.42	72.85	7504.00	1972.000	0.692	0.04
	Kadın	40	3.43	0.27	69.80	2792.00			
2.1.Oyuna Giriş	Erkek	103	3.13	0.51	70.62	7274.00	1918.000	0.520	0.07
	Kadın	40	3.26	0.47	75.55	3022.00			
2.2.Oyun Oynatma	Erkek	103	3.53	0.43	74.62	7686.00	1790.000	0.223	0.13
	Kadın	40	3.51	0.28	65.25	2610.00			
3.Değerlendirme Evresi	Erkek	103	2.32	0.71	70.83	7295.00	1939.000	0.580	0.06
	Kadın	40	2.40	0.64	75.03	3001.00			
Oyun Oynatma Becerisi	Erkek	103	3.33	0.39	73.22	7542.00	1934.000	0.571	0.06
	Kadın	40	3.35	0.27	68.85	2754.00			

$p>0,05$

Tablo 2’de Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri Gözlem Formu alt boyutları ortalamaları, beceri düzeyleri cinsiyet değişkenine göre Mann Whitney U testi sonuçları verilmiştir. Hazırlık evresi erkek cinsiyet değişkeninde, $x=3.83$ puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunamadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$). Hazırlık evresi kadın cinsiyet değişkeninde, $x=3.82$ puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunamadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$). Oyun evresi erkek cinsiyet değişkeninde, $x=3.40$ puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunamadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$).



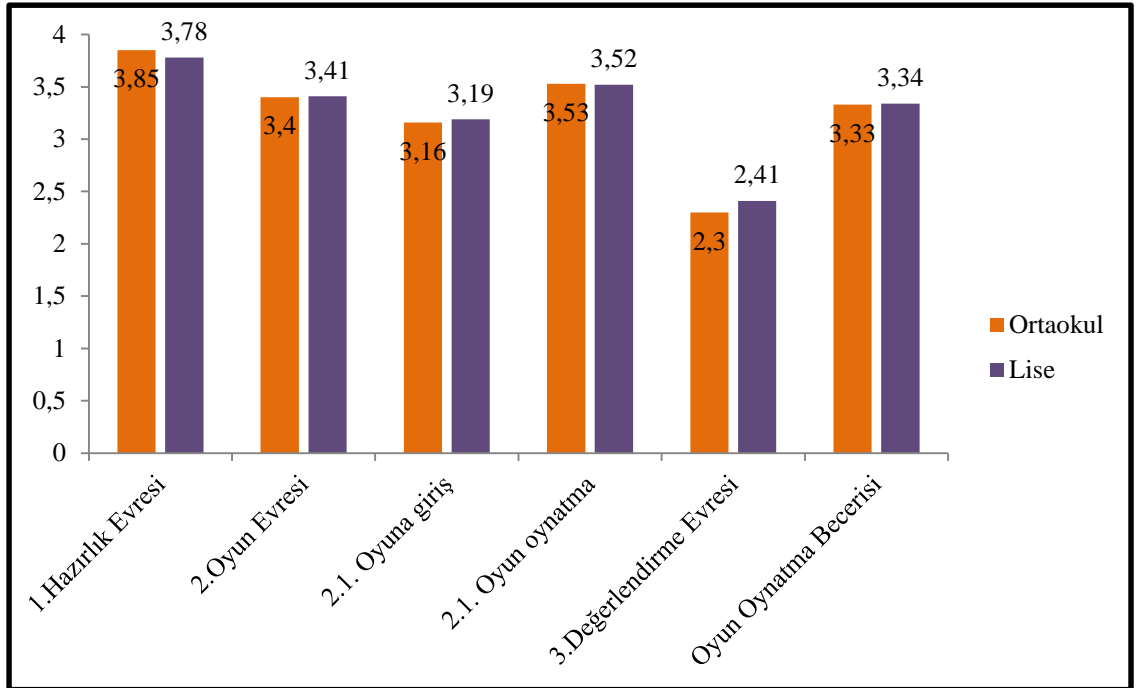
Şekil 4.2. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Cinsiyetlerine Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri

Tablo 2’de oyun evresi kadın cinsiyet değişkeninde, $x=3.43$ puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunamadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Oyun evresi, oyuna giriş alt başlığında erkek cinsiyet değişkeninde, $x=3.13$, kadın cinsiyet değişkeninde, $x=3.26$ puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunamadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Oyun evresi, oyuna başlama alt başlığında erkek cinsiyet değişkeninde, $x=3.53$, kadın cinsiyet değişkeninde, $x=3.51$ puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunamadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Değerlendirme evresi, erkek cinsiyet değişkeninde, $x=2.32$, kadın cinsiyet değişkeninde, $x=2.40$ puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunamadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Oyun oynatma becerisi, erkek cinsiyet değişkeninde, $x=3.33$, kadın cinsiyet değişkeninde, $x=3.35$ puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunamadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$).

Tablo 4. 3. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Okul Türlerine Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri

Gözlem Formu Alt Boyutları	Okul Türü	N	x	ss	Sıra Ort.	Sıra Toplam.	Mann Whitney U	P	r _{rb}
1.Hazırlık Evresi	Ortaokul	92	3.85	0.21	72.01	6624.50	2345.500	0.998	0.01
	Lise	51	3.78	0.41	71.99	3671.50			
2.Oyun Evresi	Ortaokul	92	3.40	0.31	69.08	6355.50	2077.500	0.257	0.11
	Lise	51	3.41	0.49	77.26	3940.50			
2.1.Oyuna Giriş	Ortaokul	92	3.16	0.48	69.85	6426.50	2148.500	0.402	0.08
	Lise	51	3.19	0.54	75.87	3869.50			
2.2.Oyun Oynatma	Ortaokul	92	3.53	0.32	69.23	6369.50	2091.500	0.282	0.11
	Lise	51	3.52	0.51	76.99	3926.50			
3.Değerlendirme Evresi	Ortaokul	92	2.30	0.58	69.55	6398.50	2120.500	0.334	0.10
	Lise	51	2.41	0.86	76.42	3897.50			
Oyun Oynatma Becerisi	Ortaokul	92	3.33	0.27	68.65	6315.50	2037.500	0.193	0.13
	Lise	51	3.34	0.48	78.05	3980.50			

p>0.05



Şekil 4.3. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Okul Türlerine Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri

Tablo 4.3'te Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri Gözlem Formu alt boyutları ortalamaları, beceri düzeyleri okul türü değişkenine göre Mann Whitney U testi sonuçları verilmiştir. Hazırlık evresi okul türü değişkenine göre,

$x=3.85$ ortaokul, $x=3.78$ lise puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$). Oyun evresi okul türü değişkenine göre, $x=3.40$ ortaokul, $x=3.41$ lise puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$). Oyun evresi, oyuna giriş alt başlığında okul türü değişkenine göre, $x=3.16$ ortaokul, $x=3.19$ lise puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$). Oyun evresi, oyun oynatma alt başlığında okul türü değişkenine göre, $x=3.53$ ortaokul, $x=3.52$ lise puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$). Değerlendirme evresi okul türü değişkenine göre, $x=2.30$ ortaokul, $x=2.41$ lise puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$). Oyun oynatma becerisi, okul türü değişkenine göre, $x=3.33$ ortaokul, $x=3.34$ lise puan ortalamasına sahip olduğu ve Mann Whitney U testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$).

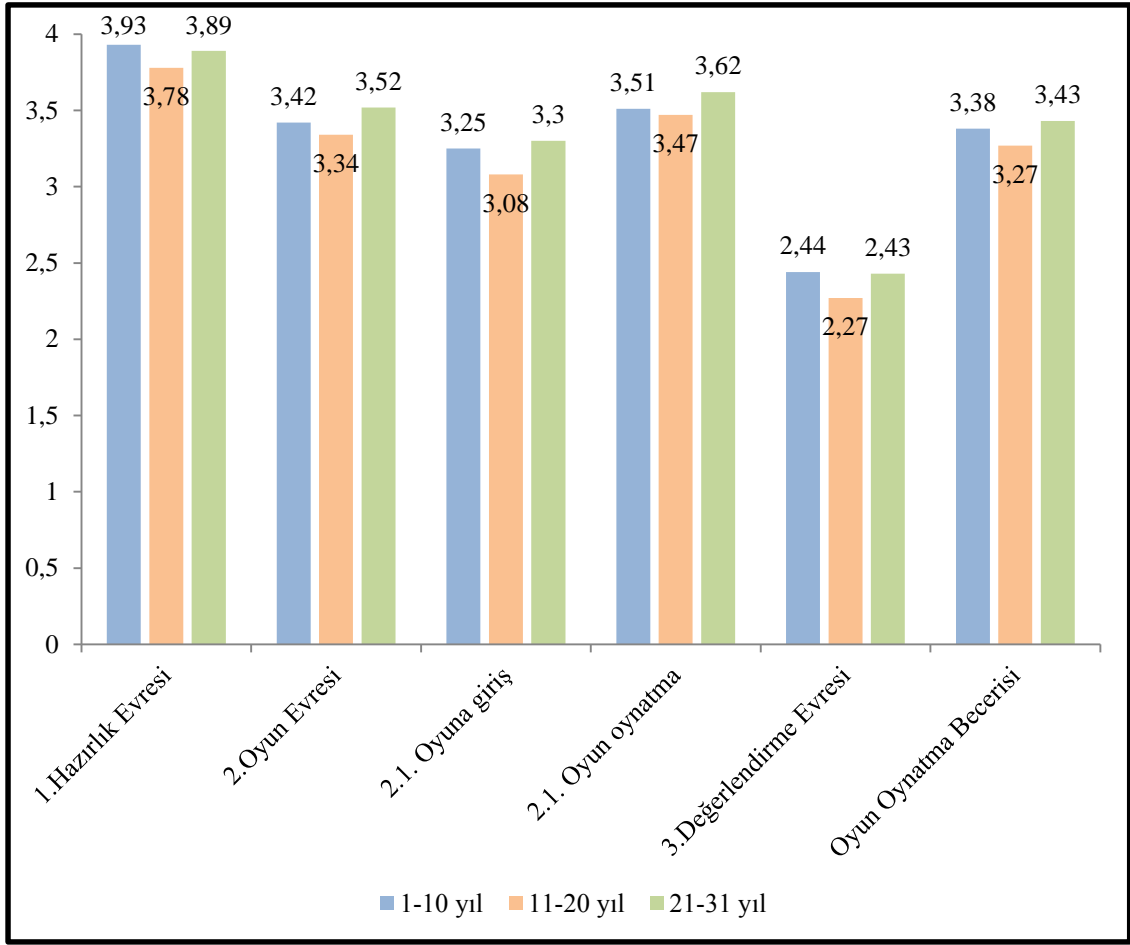
Tablo 4.4. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Hizmet Yıllarına Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri

Gözlem Formu Alt Boyutları	Hizmet Yılı	N	x	ss	Sıra Ort.	Kruskal Wallis Testi	P	Grup	P	r _{rb}
1.Hazırlık Evresi	1-10 yıl (1)	16	3.93	0.14	85.13	6.566	0.038*	2-3	0.013**	0.20
	11-20 yıl (2)	81	3.78	0.35	65.21					
	21-31 yıl (3)	46	3.89	0.21	79.39					
2.Oyun Evresi	1-10 yıl (1)	16	3.42	0.28	67.06	7.921	0.019*	2-3	0.004**	0.31
	11-20 yıl (2)	81	3.34	0.40	64.96					
	21-31 yıl (3)	46	3.52	0.36	86.11					
2.1.Oyuna Giriş	1-10 yıl (1)	16	3.25	0.43	78.13	7.846	0.020*	2-3	0.007**	0.29
	11-20 yıl (2)	81	3.08	0.51	63.72					
	21-31 yıl (3)	46	3.30	0.49	84.46					
2.2.Oyun Oynatma	1-10 yıl (1)	16	3.51	0.27	63.63	4.704	0.095			
	11-20 yıl (2)	81	3.47	0.44	67.56					
	21-31 yıl (3)	46	3.62	0.33	82.74					
3.Değerlendirme Evresi	1-10 yıl (1)	16	2.44	0.81	78.31	2.811	0.245			
	11-20 yıl (2)	81	2.27	0.72	67.00					
	21-31 yıl (3)	46	2.43	0.57	78.61					
Oyun Oynatma Becerisi	1-10 yıl (1)	16	3.38	0.31	72.88	6.164	0.046*	2-3	0.012**	0.27
	11-20 yıl (2)	81	3.27	0.39	65.02					
	21-31 yıl (3)	46	3.43	0.29	83.98					

* $p<0.05$

** $p<0.016$ (bonferroni düzeltmesi sonrası)

Tablo 4.4'te Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri Gözlem Formu alt boyutları ortalamaları, beceri düzeyleri hizmet yılı değişkenine göre Kruskal Wallis Testi sonuçları verilmiştir. Hazırlık evresi hizmet yılı değişkenine göre, $x=3.93$ 1-10 yıl hizmet yılı, $x=3.78$ 11-20 yıl hizmet yılı, $x=3.89$ 21-31 yıl hizmet yılı puan ortalamasına sahip olduğu ve Kruskal Wallis Testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunduğu tespit edilmiştir ($p>0.05$). Oyun evresi hizmet yılı değişkenine göre, $x=3.43$ 1-10 yıl hizmet yılı, $x=3.34$ 11-20 yıl hizmet yılı ve $x=3.52$ 21-31 yıl hizmet yılı puan ortalamasına sahip olduğu ve Kruskal Wallis Testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$). Oyun evresi, oyuna giriş alt başlığında hizmet yılı değişkenine göre, $x=3.25$ 1-10 yıl hizmet yılı, $x=3.08$ 11-20 yıl hizmet yılı ve $x=3.30$ 21-31 yıl hizmet yılı puan ortalamasına sahip olduğu ve Kruskal Wallis Testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$). Oyun evresi, oyun oynatma alt başlığında hizmet yılı değişkenine göre, $x=3.51$ 1-10 yıl hizmet yılı, $x=3.47$ 11-20 yıl hizmet yılı ve $x=3.62$ 21-31 yıl hizmet yılı puan ortalamasına sahip olduğu ve Kruskal Wallis Testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$).



Şekil 4.4. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Hizmet Yıllarına Göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri

Tablo 4.4'te değerlendirme evresi hizmet yılı değişkenine göre, $x=3.44$ 1-10 yıl hizmet yılı, $x=3.27$ 11-20 yıl hizmet yılı ve $x=3.43$ 21-31 yıl hizmet yılı puan ortalamasına sahip olduğu ve Kruskal Wallis Testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir. Oyun oynatma becerisi hizmet yılı değişkenine göre, $x=3.38$ 1-10 yıl hizmet yılı, $x=3.27$ 11-20 yıl hizmet yılı ve $x=3.43$ 21-31 yıl hizmet yılı puan ortalamasına sahip olduğu ve Kruskal Wallis Testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark bulunduğu tespit edilmiştir ($p<0,05$; Tablo 4).

5. TARTIŞMA

5.1. Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Ölçeğinin Geçerlilik ve Güvenilirlik İle İlgili Tartışma

Eğitsel oyunlar beden eğitimi derslerinin uygulamaya yönelik bölümünün önemli bir parçasını oluşturur. Eğitsel oyun oynatabilmek teorik ve pratik bilgi, birikim ve donanım gerektirir. Teorik bilgi ve planlamanın uygulamaya konulması eğitsel oyunun beceri boyutunu oluşturur. Bu anlamda eğitsel oyunlarla ilgili eğitsel oyun oynatma beceri düzeylerini sahada ölçebilecek bir ölçme aracının geliştirilmesine ihtiyaç vardır.

Nitel araştırma sonucu elde edilen veriler ışığında eğitsel oyun oynatma beceri ölçeği hazırlık evresi, oyun evresi ve değerlendirme evresi temalarından oluşmuştur. Hazar, oyunun planlanması ve seçimi, oyunun öğretimi, oyunun yönetimi, oyunun çeşitlendirilmesi, disiplin, ceza ve ödül, değerlendirme başlıkları altında oyun oynatma kriterlerini toplamıştır (49). Bu çalışmada yer alan başlıklar ve içerik, Hazar'ın başlıkları ile örtüşmektedir. Akandere (63) ise planlama ve değerlendirmeye vurgu yapmıştır (64). Özsu (99) oyun planlama, oyunun tanıtımı, oyuna başlarken ve sürdürürken izlenecek işleyiş, oyun sonunda değerlendirme, oyunlarda değişiklik yapma, Onay oyun seçimi, oyun yönetimi, oyunu açıklama ve değerlendirme (100), Özen ve ark, oyunda amaç, oyunda planlama, oyun oynatma ve değerlendirme başlıklarıyla ele almışlardır (2).

Literatürde var olan eğitsel oyun oynatma kriterlerinin uygulamaya yönelik gözlenebilir boyutları “eğitsel oyun oynatma beceri ölçeğiyle” örtüşmektedir. Kadim'in (42) geliştirdiği okul öncesi öğretmenlerin oyun öğretimine ilişkin öz yeterlilik ölçeği “oyun etkinliklerini planlama, uygulama, değerlendirme ve mesleki öz yeterlilik boyutlarından oluşmaktadır ve bu çalışmadaki boyutlarla örtüşmektedir. Bu ölçek eğitsel oyun oynatan liderin teorik bilgisini, tecrübesini, aldığı eğitsel oyunlar dersinin niteliğini ve oynayacağı eğitsel oyunla ilgili yaptığı planlamasının sahada değerlendirilebildiği, uygulamaya yönelik bir ölçektir.

Eđitim đretimde eđitsel oyunun yeri ve nemi gz nnde bulundurulduđunda **“eđitsel oyun oynatma becerisi, beden eđitimi đretmeninin olmazsa olmaz niteliklerinden olmalıdır”** sonucu dođmaktadır.

Kangalgil'in beden eđitimi đretmenleri yeterliliklerini ortaya koyduđu alıřmada “fiziksel performans geliřtirmeyi sađlama ve koruma” boyutunun A10 Maddesinde “beden eđitimi dersi ve đretiminde eđitsel oyunları etkili kullanabilme” řeklinde beden eđitimi đretmeninin niteliđi olarak ifade etmiřtir (75). Kangalgil'in alıřmasındaki bu madde alıřmayla tamamen rtřmektedir. Bu alıřma beden eđitimi đretmeni niteliklerinden olan eđitsel oyun oynatma becerisini lmesi bakımından nemlidir.

Beden eđitimi đretmenlerinin niteliklerinin ortaya koyulduđu alıřmadaki 8. Madde sabırlı olma, 12. Madde istekliliđi sađlama, 15. Madde deđerlendirmede nesnel olma, 17. Madde disiplini sađlama, 22. Madde dllendirme, 23. Madde derse katılımı sađlama, 24. Madde seviyeye uygun ders maddeleri eđitsel oyun oynatma beceri lđi boyut ve alt boyutlarındaki maddelerle rtřmektedir (101).

Beden eđitimi đretmenleri yeterlilikleri ile ilgili yapılan diđer bir alıřmada yeterlilik lđinin 30. Maddesi “Derste bireysel, grup ve karma eđitsel oyunlara yeteri kadar yer veririm” řeklinde đretmen yeterliliklerinde yer verilen bir gedir eđitsel oyunlar. Aynı alıřmada 33. Madde aktif katılımı sađlama, 36. Madde sreyi etkili kullanma, 40. Madde spor malzemelerinin amaca uygun kullanımı, 42. Madde etkili iletiřim, 46. Madde bireysel farklılıklar, 47. Madde gdleme, 48. Madde beklenmedik durumlara zm bulma, 50-60 maddeler deđerlendirme, 70. Madde gvenlik nlemleri, bu maddeler eđitsel oyun oynatma beceri gzlem lđindeki maddeler ile rtřmektedir (77).

Eđitsel oyun oynatma becerisi gzlem lđi Milli Eđitim Bakanlıđının “đretmenlik mesleđi genel yeterlilikleri”ne iliřkin; mesleki beceri boyutunda; eđitim đretimi planlama, đrenme ortamları oluřturma, đretme ve đrenme srecini ynetme, lme ve deđerlendirme alt boyutlarıyla ile de rtřmektedir (74).

Eđitsel oyun oynatma beceri lđi alt boyutları ve lek maddeleri bakımından literatrdeki “oyun oynatma kriterleri” ynyle (2, 49, 63, 64, 99, 100), “đretmen mesleđi genel yeterlilikleri” bakımından “beceri” alt boyutuyla (74), beden eđitimi đretmeni genel “yeterlilikleri ve nitelikleri” bakımından (75, 76, 101) ve literatrdeki leklerle planlama, uygulama, deđerlendirme (42) alt boyutlarıyla uyumludur. Bu durum alıřmanın gerekliliđini ve nemini bir kez daha ortaya koymaktadır.

5.2. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Düzeyleri İle İlgili Tartışma

Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeylerinin belirlenmesi amacıyla “Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği” uygulanmıştır. Öğretmenlerin eğitsel oyun oynatma beceri durumlarını tespit etmek amacıyla eğitsel oyun oynatma beceri puanları, cinsiyet, hizmet yılı ve çalıştıkları okul türü açısından analizleri yapılarak bazı değerlendirmelerde bulunulmuştur.

Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri çok iyi beceri düzeyinde çıkmıştır. Beden eğitimi öğretmenleri spor alt yapıları iyi olan kişilerdir. Küçük yaşlarda iken alt yapı düzeyinde, ilerleyen yaşlarda ise antrenmanlarda ve beden eğitimi derslerinde sürekli oyuna maruz kalmış olmalarının, sonucu olumlu etkilediği düşünülmektedir. Ayrıca beden eğitimi öğretmenleri lisans eğitimi öncesi girmek istedikleri üniversitenin özel yetenek sınavından da başarılı olmak zorundadır. Bu sınavlar üniversiteden üniversiteye değişiklik gösterse de genel olarak psikomotor özellikleri içinde barındıran ve beceri, koordinasyon düzeyi yüksek hareketleri hızlı yapmaya dayalı sınavlardır. Beden eğitimi öğretmen adayları beceri düzeyinde farklılık gösterse de belli kriterlerden seçilerek belli düzeylerde lisans eğitimine başlamaktadırlar. Bu durum doğal olarak psikomotor özellikleri içeren hareket formlarının tamamının yapılmasına, fiziksel aktivite yönetimi becerisinin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Uygulamadaki bu pozitif katkı eğitsel oyunun oynatılması sırasında da deneyim olarak ortaya çıkmakta ve beden eğitimi öğretmenlerinin oyun oynatma beceri düzeylerini etkilediği düşünülmektedir. Üniversitelerin beden eğitimi öğretmeni yetiştiren bölümleri lisans programında eğitsel oyunlar dersi bir dönemde bir ders teorik iki ders pratik olarak verilmektedir. 2018 programında 2018-2019 eğitim öğretim yılı için eğitsel oyunlar dersi 7. Yarıyılıda (3. sınıf) da yine 1 ders teorik 2 ders pratik olarak yer almaktadır (119). Bu sebeple beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeylerinin çok iyi düzeyde olduğu düşünülmektedir. Beden eğitimi dersi de içerik olarak fiziksel aktivite yönetimine dayalı bir ders olarak eğitsel oyunun sevk ve idare edilmesiyle paralellik göstermektedir. Doğal olarak beden eğitimi dersinin bu yönü eğitsel oyunu oynatan beden eğitimi öğretmenin eğitsel oyun oynatma becerisini olumlu yönde etkileyecektir. Eğitsel oyunlar geçmişten günümüze beden eğitimi müfredat programlarında yer almıştır (31-37). Bu müfredat programlarına uygun olarak eğitsel

oyun oynatan beden eğitimi öğretmenlerinin becerilerinin geliştiği düşünülmektedir. Oyunun gelişim üzerine etkisi ile ilgili çalışmalara literatürde çokça rastlanmaktadır (4-29). Bu durumun beden eğitimi öğretmenleri üzerinde farkındalık yaratmış olabileceği düşünülmektedir.

Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri “hazırlık evresi”, çok iyi beceri düzeyinde çıkmıştır. Beden eğitimi öğretmenleri beden eğitimi derslerini işlerken yıllık planlarında yer alan günlük planlara göre ders işlemektedirler. Her dersin ayrı bir hazırlık gerektirdiği günlük planların beden eğitimi öğretmenleri tarafından hazırlanmasının bu durumu olumlu etkilediği düşünülmektedir. Günlük ders planı uygulamaya geçmeden önce sahada bir ön hazırlık gerekir. Beden eğitimi dersinin bu yapısı eğitsel oyun oynatma hazırlık evresi içeriğiyle benzerlik göstermektedir.

Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri “oyun evresi” çok iyi beceri düzeyde çıkmıştır. Oyun evresi alt boyutlarından “oyun oynatma” alt boyutu çok iyi beceri düzeyinde çıkarken “oyuna giriş” alt boyutu yeterli beceri düzeyinde çıkmıştır. “Oyuna giriş” alt boyutu, çoğunlukla eğitsel oyunun anlatımı, oyun alanının tanıtımına yönelik maddelerden oluşmaktadır. Bu alt boyutun yeterli beceri düzeyinde çıkıyor olmasının nedeni olarak, eğitsel oyun oynatma becerisine sahip olan beden eğitimi öğretmenlerinin kendilerini yeterli gördüklerinden bu bölümü eğitsel oyunun diğer bölümlerinde tolere edebileceklerine inandıkları düşünülmektedir. Ayrıca beden eğitimi ve spor alanı ağırlıklı olarak kinestetik bir alan olduğundan eğitsel oyunun anlatım ve tanıtımının yer aldığı “oyuna giriş” alt boyutu için beden eğitimi öğretmenlerinin sözel yönlerinin zayıf kalmış olabileceğini de düşündürmektedir.

Değerlendirme evresi beceri düzeyi zayıf çıkmıştır. Ölçme ve değerlendirme eğitimin her aşamasında olduğu gibi beden eğitimi dersi ve eğitim aracı olarak kullanılan eğitsel oyunlarda da önemli bir bölümdür. Eğitsel oyun oynatma bütün alt boyutlarıyla önemlidir. Eğitsel oyun sonunda amaç doğrultusunda yapılacak değerlendirme amaca ulaşmayı sağlayacaktır. Değerlendirme eğitim sisteminin temel sorunlarından birisidir. Beden eğitimi dersi içinde değerlendirme olsun mu olmasın mı tartışmaları, değerlendirmede sonuç mu değerlendirilsin süreç mi, değerlendirmeye psikomotor ve bilişsel alanlarının etkileri ne oranda olsun soruları sürekli tartışma konusu olmuştur. Çelik ve Arslan yaptıkları çalışmada aday beden eğitimi öğretmenlerinin ölçme ve değerlendirme genel yeterlik algılarının düşük düzeyde olduğu lisans öğrenimi sürecinde alınan ölçme ve değerlendirme derslerini yeterli görmediklerini ortaya koymuştur (102). Beden eğitimindeki değerlendirme sorununun

eđitim aracı olan eđitsel oyunun deęerlendirme boyutuna da yansıdađı dűşünülmektedir. Deęerlendirme boyutunun zayıf ıkmasının diđer bir nedeni olarak beden eđitimi retmenlerinin eđitsel oyunları eđlenmek, ısınmak, serbest etkinlik zamanı olarak grp, retim yntemi olarak grmemiř olabilecekleri dűşünülebilir. Bu bakıř aısının deęerlendirme boyutunun eksik kalmasına neden olabileceđi dűşünülmektedir. Literatrde eđitsel oyunla ilgili bir kısım kaynaklarda dahi (50, 62, 103) deęerlendirme boyutunun ele alınmadıđı grlmektedir. Nitekim 2009 da yayınlanan spor liseleri eđitsel oyunlar ders kitabında eđitsel oyun planlama blmnde deęerlendirme kısmı “oyunun deęerlendirmesi, oyuncuların deęerlendirilmesi, liderin deęerlendirilmesi” řeklinde  bařlık altında detaylı olarak yer verilirken (2); 2017 yılında yenilenen mfredat ve yeni eđitsel oyunlar ders kitabında deęerlendirme blm tamamen kaldırılmıřtır (103). Eđitsel oyun oynatma becerisinin temellerinin atılacađı bu derste eđitsel oyunların tm alt boyutlarıyla verilmesi nemlidir. Aksi durum da geleceđin aday retmen ve antrenrleri olacak olan spor lisesi rencilerinin eđitsel oyun oynatma eđitiminin noksan kalmasına zemin hazırlamaktadır.

Beden eđitimi retmenlerinin cinsiyet aısından eđitsel oyun oynatma beceri dzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunamamıřtır (Tablo 4.2) Eđitsel oyun oynatma becerisi hazırlık, oyun oynatma ve deęerlendirme boyutlarında cinsiyet bakımından bir fark olmadığı tespit edilmiřtir. Buna karřın Akmeře ve Kayhan’ın zel eđitim retmenlerinin oyun retimine iliřkin z yeterlilik dzeylerinin incelendiđi alıřmada oyun etkinliklerini uygulama alt boyutunda cinsiyet anlamlı bir fark oluřturmaktadır (104). Tortop ve Ocak sınıf retmenlerinin eđitsel oyun uygulamalarına ynelik grřlerinin incelendiđi alıřmada erkek sınıf retmenleri bayanlara gre kendilerini daha yeterli buldukları grlmřtr (105). Aday beden eđitimi retmenlerinin lme ve deęerlendirme genel yeterlik algılarını inceleyen elik ve Arslan’ın alıřmalarında cinsiyet bakımından bir fark grlmemiřtir (102). Mirzeođlu, Aktađ ve Bořnak’ın yaptıđı alıřmada retmen adaylarının cinsiyete gre mesleki yeterlik puanlarının karřılařtırıldıđında anlamlı bir fark bulunmadıđı tespit edilmiřtir (106). Beden eđitimi retmenlerinin sosyal beceri dzeylerinin yksek ıktıđı Avřar’ın alıřmasında da cinsiyetler arasında fark bulunmamıřtır. Sosyal ortamlar olan eđitsel oyun atmosferleri aısından da bu arařtırmayla paralellik gstermektedir (107).

Literatrde grlmektedir ki beden eđitimi retmenleri veya aday beden eđitimi retmenleri ile ilgili yapılan alıřmalarda cinsiyetler arasında bizim alıřmamızda olduđu gibi fark grlmezken, farklı branřlardaki (zel eđitim, sınıf retmenleri)

çalışmalarda sonuçlar cinsiyete göre farklılaşmaktadır. Bu durumun, beden eğitimi öğretmenlerinin aldıkları eğitim ve öğretim faaliyetleri sırasında uygulamaya dönük faaliyetlerinin sıkça olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Diğer branşlar düşünüldüğünde uygulamaya dönük faaliyetlerin beden eğitimine göre daha az olduğu ve dolayısıyla kişilerin bireysel yaşam deneyimlerinin devreye girdiği ve farklılaşmanın doğal olduğu düşünülmektedir. Ayrıca beden eğitimi öğretmenleri öğretmenlik ve antrenörlük eğitimlerini kız/erkek karma gruplarla almakta, iş hayatı boyunca kız/erkek karma gruplarla çalışmış olmalarından dolayı öğretmenlerin liderlik davranışları da bu yönde gelişmiş ve kendi cinsiyetleri ne olursa olsun standart bir davranış/beceri geliştirmiş olduklarını bu nedenle çalışmamızdaki gruplar arasında farklılık olmadığı düşünülmektedir.

Beden eğitimi öğretmenlerinin çalıştığı okul türü açısından eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Milli Eğitim yönetmeliğinde beden eğitimi öğretmenleri bazı özel durumlar hariç her okul kademesinde çalışabilmektedir (109) . Bu nedenle beden eğitimi öğretmenleri geçmişte her iki okul türünde çalışmış olabilirler ya da eğitsel oyun oynatma becerisi kazanıldıktan sonra her seviye grubuna oynatılabilir sonucuna varılabilir. Diğer taraftan üniversitede aldıkları eğitimde de farklı yaşlara göre oyun oynatma becerisi kazanmış olabilecekleri düşünülmektedir.

Farklı eğitim kurumlarındaki öğrencilerin beden eğitimi dersine karşı tutumlarının olumlu olduğu bilinmektedir (110-114). Beden eğitimi öğretmenlerinin sosyal beceri düzeylerinin yüksek çıktığı çalışmada da okul türleri açısından fark bulunmamıştır (107). Yılmaz ve ark; yaptığı çalışmada beden eğitimi öğretmenin görev yapılan okul türü değişkeni ile öz yeterlik düzeyleri arasında anlamlı fark bulunmamaktadır (115). Literatürde okul türüne yönelik yapılan sorgulamalarda anlamlı farklar görülmemiştir. Bu durum çalışma sonuçlarıyla örtüşmektedir.

Beden eğitimi öğretmenlerinin oyun oynatma beceri düzeyleri oyun oynatma evresi mesleki hizmet yılına göre farklılaşmaktadır. Hizmet yılı arttıkça eğitsel oyun oynatma beceri düzeyi de artmaktadır. İnsanoğlu doğal yaşam döngüsü içerisinde doğumdan sonraki her aşamada kazandığı tecrübe ve deneyimlerle bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlarla ilgili gelişim sağlamaktadır. Bu gelişim insanın doğal yaşam sürecinin bir gereği olarak uğraş edindiği yapının da gelişmesini sağlamaktadır. Özelde beden eğitimi öğretmenleri düşünüldüğünde de bu durum değişmemekte, mesleki deneyimleri hizmet yıllarına orantılı olarak artmaktadır. Uğraş'ın beden eğitimi ve spor

öğretmenlerinin mesleki etik ve mesleki motivasyon durumlarının değerlendirildiği çalışmada beden eğitimi öğretmenlerinin hizmet yılı değişkenine göre “Mesleki Saygı” boyutunda anlamlı fark olduğu görülmüştür (116). Akmeşe ve Kayhan’ın özel eğitim öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz yeterlilik düzeylerinin incelendiği çalışmada da mesleki hizmet yılı ile oyun öz yeterlilik düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir (104). Yukarıda sıralanan çalışmaların hizmet yılına göre bakıldığında çıkan anlamlı sonuçlar mevcut araştırmayı destekler niteliktedir. Buradan hareketle beden eğitimi öğretmenlerinin yaptıkları iş göz önüne getirildiğinde çoğunlukla uygulamaya dönük olduğunu görmekteyiz. Uygulamaya dönük becerilerin pekiştirilmesinde tekrar sayısının önemi büyüktür. Bu sebeptendir ki beden eğitimcinin hizmet yılı arttıkça deneyim ve tekrar etme imkânı da artmaktadır. Bu durumun doğal olarak hizmet yılı fazla olan beden eğitimi öğretmenlerinin beceri düzeylerine pozitif katkı sağladığı düşünülmektedir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuç

Bu çalışma ile özgün bir ölçek geliştirilerek “Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği” oluşturulmuştur. Çalışma sonucuna göre Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Ölçeği güvenilir ve geçerli bir ölçektir. Ölçek gözlem yapılarak uygulanan bir ölçektir. “Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği” hazırlık evresi, oyun evresi, değerlendirme evresi bölümlerinden oluşmaktadır. Oyun evresi bölümü de oyuna giriş ve oyun oynatma alt boyutlarından oluşmaktadır.

Hazırlık evresi 5 madde, Oyun evresi oyuna giriş bölümü 7 madde, oyun evresi oyun oynatma bölümü 14 madde, değerlendirme evresi 4 maddeden oluşmaktadır. Ölçek toplam 30 maddeden oluşmaktadır.

Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği ile eğitsel oyun oynatma becerisi ölçülen beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri çok yüksek düzeyde çıkmıştır. “Hazırlık Evresi” çok iyi beceri düzeyinde, “Oyun Evresi” çok iyi beceri düzeyinde çıkmıştır. Oyun evresi “Oyuna Giriş” alt boyutu yeterli beceri düzeyinde, Oyun evresi “Oyun Oynatma” alt boyutu çok iyi beceri düzeyinde çıkmıştır. Değerlendirme evresi zayıf beceri düzeyinde çıkmıştır.

Beden eğitimi öğretmenlerinin cinsiyetlerine göre eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Çalışma sonucunda beden eğitimi öğretmenlerinin çalıştıkları okul türü değişkeni bakımından eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri arasında anlamlı fark bulunmamıştır.

Çalışmada beden eğitimi öğretmenlerinin hizmet yılı değişkenine göre eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri arasında anlamlı fark bulunmuştur.

6.2. Öneriler

Araştırma sonuçlarına ilişkin öneriler aşağıda sıralanmıştır:

- Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma becerilerinin yüksek çıkmasına rağmen değerlendirme evresi zayıf çıkmıştır. Bu üzerinde çalışılması gereken bir durum olarak görülebilir. Bununla ilgili olarak, Milli Eğitim

Bakanlık ya da Milli Eğitim Müdürlüklerinde hizmet içi seminerler ve kurslar düzenlenebilir.

- Beden eğitimi ve spor öğretmenliği lisans programlarında “eğitsel oyun dersinin” ders saati artırılabilir. Ayrıca bu dersi yürüten öğretim elamanların seçiminde dikkat edilmelidir. Bu alanda uzman kişilere daha çok görev verilmelidir.
- Spor liselerinde eğitsel oyunlar ders saati artırılabilir. Yine dersi yürütecek beden eğitimi öğretmenine “eğitsel oyun” ile ilgili hizmet içi kurs veya seminerlere katılım ön şartı getirilebilir.
- Araştırma sonuçlarında oyun evresi “oyuna giriş” alt boyutu yeterli düzeyde çıkmıştır. Oyuna giriş alt boyutu oyunu anlatma, saha ve malzeme bilgisi, güvenlik önlemleri vs. tanıtımının yapıldığı bölümdür. Bu alt boyuttaki beceri düzeyini daha da artırmak, güçlendirmek için beden eğitimi öğretmenlerine drama ve iletişim eğitimi verilebilir.
- Araştırmada “değerlendirme evresi”nin dramatik şekilde çok düşük çıktığı görülmüştür. Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyunu öğrencileri eğlendirmek, derse ısındırmak, rahatlatmak amacının yanında dersin ana evresinde bir eğitim ve öğretim yöntemi olarak kullanmalarına yönelik bakış açısı kazandırılmalıdır. Eğitsel oyunun bir yöntem olarak kullanılması beraberinde değerlendirme boyutunun beden eğitimi öğretmenleri tarafından önemsenmesini ve farkındalığı artırabilir. Bunun için beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyunu beden eğitimi dersinin hangi bölümünde ne amaçlı kullandıkları tespit edilmelidir.
- Beden eğitimi öğretmenlerinin beden eğitimi dersi açısından eğitsel oyunları algılayışları/bakış açıları eğitsel oyunları önemseme, planlama, oynatma ve değerlendirme sürecini etkileyebilir. Bu anlamda beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun algıları/bakış açıları tespit edilebilir.

Benzer çalışma yapacak araştırmacılar için öneriler aşağıda sıralanmıştır:

- Eğitsel oyun oynatma beceri ölçeği antrenörlere uygulanarak onların da eksik yönleri tespit edilebilir. Daha sonra da eksik veya zayıf becerilere sahip antrenörler ilgili kurumlarda hizmet içi seminer veya kursa tabi tutulabilirler.
- İlkokullarda her gün 1 ders saati oyun ve fiziksel etkinlik dersini yürüten sınıf öğretmenlerine Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği uygulanarak eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri tespit edilebilir. Bunun sonucunda ilkokul döneminde beden eğitimi öğretmeninden daha fazla çocukların hareket, beceri ve psikomotor eğitiminde söz ve tasarruf sahibi olan sınıf öğretmenlerinin bu dersleri yürütüp yürütemeyeceği tartışılabilir.
- Okul öncesi öğretmenlerine Eğitsel Oyun Oynatma Gözlem Beceri Ölçeği uygulanarak eğitsel oyun oynatma beceri düzeyleri güçlü ve zayıf yönleri ortaya koyularak tespit edilebilir. Bunun sonucunda beceri düzeyi zayıf olanlar seminere veya kursa tabi tutulabilir.
- Eğitsel oyunun araç olarak kullanıldığı deneysel çalışılan tez ve bilimsel makalelerde uygulamayı yapacak olan yani eğitsel oyunu oynatacak olan kişinin eğitsel oyun oynatma becerisine sahip olup olmadığı “eğitsel oyun oynatma beceri gözlem ölçeği” ile tespit edilmeli, bu beceriye sahip kişiler uygulamayı yürütmelidir, deneysel çalışmalarda sonuçların verimliliği açısından ön şart olarak kabul edilmelidir.
- Literatürde var olan oyun oynatma öz yeterlilik ölçeği ve eğitsel oyun oynatma beceri ölçeği birlikte uygulanarak iki sonuç karşılaştırılabilir.
- Eğitsel oyun oynatma beceri ölçeği uygulanırken oyun türünde sınıflandırma yapılarak her lidere aynı eğitsel oyun verilerek oynatması istenebilir.
- Beden eğitimi öğretmenin niteliğine yönelik çalışmalarda eğitsel oyun oynatma becerisi göz önünde bulundurulmalıdır.
- Bu çalışma esnasında eğitsel oyun oynatma beceri ölçeği uygulanırken bazen öğretmenlerinin çekingen davrandıkları gözlemlendi, kendilerine not veriyormuş algısı oluştu bu durumun onlara açık net bir şekilde anlatılması araştırmacıların işini kolaylaştırılacağı düşünülebilir.
- Gözlem yapacak kişinin gözlem formunu önceden dikkatli bir şekilde okuyup irdemesi hatta birkaç deneme yapması gözlem yapan kişiye pratiklik ve algıda seçicilik kazandırılabilir.

- Eđitim fakltelerinin 2018-2019 eđitim ve đretim yılından itibaren uygulanacak programların beden eđitimi ve spor đretmenliđi lisans programlarında zorunlu ders olarak yer alırken (119) diđer đretmenlik programlarında (120-122) ise faklte ynetim kurulu kararı ile istenirse seřmeli ders olarak yer almaktadır. Eđitsel oyunun eđitim đretimdeki yeri ve nemi bu kadar ortada iken sınıf đretmenliđi, okul ncesi đretmenliđi, zel eđitim đretmenliđi gibi blmlerde hatta tm đretmenlik programlarında zorunlu, alana zg ve ders saati artırılarak verilmelidir.

KAYNAKLAR

1. Erden F. Ünite 2. İçinde: Ören M. *Çocuk ve Oyun* (1.Baskı) Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayını 2016: 24-45
2. Özen G, Timurkaan S, Güllü M, Timurkaan HS, Meriç F, Uğraş S, Çelik Çoban D. *Eğitsel Oyunlar*, 5.Baskı. Ankara: Korza Yayıncılık 2014
3. Aytaş G, Uysal B. Oyun Kavramı Ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 2017, 15(1): 675-90
4. Müniroğlu S. Anaokullarına Devam Eden Dört-Beş Yaş Grubu Çocukların Motor Gelişim Düzeylerine Etki Eden Bazı Faktörler Üzerine Bir Araştırma. Fen Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi 1995.
5. Akar F. Beceri ve Oyun Tabanlı Antrenmanların Adölesan Erkek Futbolcuların Fiziksel Performans ve Teknik Beceri Gelişimi Üzerine Etkisi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Aksaray, Aksaray Üniversitesi 2013.
6. Koç MC. İlkokul Çağındaki Çocukların Temel Motor Beceri Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi 2017.
7. Gül Ö. Oyun ve Hareket Temelli Eğitimi, Büyük Kas Beceri Eğitim Programlarının 4-5 Yaş Çocukların Büyük Kas Becerilerine Etkisinin Karşılaştırılması. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Doktora Tezi, Konya: Selçuklu Üniversitesi 2012.
8. Kerkez F. Oyun Ve Egzersizin Yuva Ve Anaokuluna Giden 5-6 Yaş Grubu Çocuklarda Fiziksel Ve Motor Gelişime Etkisinin Araştırılması. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Doktora Tezi, Trabzon, Karadeniz Teknik Üniversitesi 2006.
9. Demiral Ş. Judo Çalışan 7-12 Yaş Grubu Çocuklarda (Bay-Bayan) Judo Eğitsel Oyunlarının Motor Becerilerin Gelişimine Etkisinin İncelenmesi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi 2010.

10. Ulaş M. Ankara Temel Basketbol Eğitiminde Eğitsel Oyun İle Öğretimin 10-12 Yaş Grubu Çocukların Bilişsel Ve Psikomotor Gelişim Düzeylerine Etkisi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Gazi Üniversitesi 2014.
11. Akın S. Okul Öncesi 60-72 Aylık Çocukların Temel Motor Beceri Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi 2015.
12. Ongül E, Bayazıt B, Yılmaz O, Güler M. Oyun Ve Fiziki Etkinlikler Dersinin Çocuklarda Seçilmiş Motorik Özellikler Üzerine Etkisi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 2017, 2(1): 45-52
13. Küçükkaya E. 5-6 Yas Grubu Kız ve Erkek Çocukların Motor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi 1989.
14. Sarı ÇS. Çeviklik Alıştırmaları Ve Oyunlarının 10-11 Yaş Arası Çocukların Reaksiyon Zamanları Ve İşleme Hızına Etkisinin İncelenmesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi 2012.
15. Özdenk Ç. 6 Yas Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri Ve Önemi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Elazığ: Fırat Üniversitesi 2007.
16. Güneş B. Basketbol Ünitesinde Taktik Oyun Yaklaşımının Lise Öğrencilerinin Bilişsel, Duyuşsal Ve Psikomotor Erişim Düzeylerine Etkisi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi 2017.
17. Üstündağ S. Eğitsel Oyunların Ortaokullarda Öğrenim Gören Kaynaştırma Öğrencilerinin Öz Kavram Düzeyleri Üzerine Etkisi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi 2017.
18. Tan A. Spastik Tıp Serebral Paralizi Çocuklarda Oyun Ve Esneklik Çalışmalarının Eklem Hareket Genişliği Üzerindeki Etkileri. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya: Sakarya Üniversitesi 2006.
19. Atık B. Okul Öncesi Çağındaki Normal Gelişim Gösteren Çocuklar ile Down Sendromlu Çocukların Tercih Ettikleri Oyun Tiplerinin ve Oyun İçindeki Sosyal

İletişim Davranışlarının İncelenmesi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi 1986.

20. Ağlamış C. Serebralpalsi: Oyun Eğitiminin Fonksiyona Etkisi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, Antalya: Akdeniz Üniversitesi 2016.

21. Işık M. Zihinsel Engelli Çocuklarda Hemsball Oyun Becerilerinin Motor Yeterlik Sonuçlarına Etkisi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi 2016.

22. Beyazoğlu G. Oyun Ve Su Terapilerinin Otizm Tanısı Almış Bir Çocukta Gözlenen Davranış Bozukluklarının Azaltılması Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi 2014.

23. Öncül N. Otizm Spekturum Bozukluğu Olan Çocuklara Sembolik Oyunların Küçük Grupla Öğretiminde Canlı Modelle ve Video Modelle Öğretimin Karşılaştırılması. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi 2015.

24. Yılmaz A. Beden Eğitimi Ve Oyun Uygulamalarının Hafif Düzey Zihinsel Engelli Çocukların Fiziksel Uygunluk, Eğitsel Performans Ve Okul Sosyal Davranışları Üzerine Etkisi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, Sakarya: Sakarya Üniversitesi 2017.

25. Kekeç MA. Düzenli Olarak Uygulanan Eğitsel Oyun Programının, 11-12 Yaş Grubu Çocuklarda Problem Çözme Becerisi Üzerine Etkisinin İncelenmesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi 2013.

26. Bilgin MA. 6. Sınıf Öğrencilerine Basketbol Oyun Kuralları Öğretiminde Oyunla Öğretim Tekniği Kullanılmasının Öğrenmeye Olan Etkisinin İncelenmesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi 2010.

27. Gülsoy T. 6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Niğde: Niğde Üniversitesi 2013.

28. Alp H. Sosyal Uyum Bozukluğu Gösteren Çocukların Uyumsal Davranışlarına Kaynaştırılmış Ders Dışı Hareket Ve Oyun Etkinliklerinin Etkisi. *Akademik Bakış Dergisi* 2015, 49: 339-49
29. Beştaş D. Hareketli Oyun Etkinliklerinin 7-8-9 Yaş Çocuklarının Sosyal Davranışları Üzerine Etkisinin İncelenmesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi 2015.
30. Çankaya G. Çocukların Oynadıkları Oyunlara Göre Empati Ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi 2014.
31. Özçakır S. 100 yıl öncesinde Türkiye’de beden eğitimi öğretimi ve günümüzdeki yansımaları. *Spor Bilimleri Dergisi Hacettepe Journal of SportSciences* 2015, 26(1): 18–25
32. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. Oyun Fiziki Etkinlikler Öğretim Programı (1-4. sınıflar) 2012:7-20.
33. Milli Eğitim Bakanlığı. Oyun Fiziki Etkinlikler Öğretim Programı (İlkokul 1,2,3,4. sınıflar) 2018:4-25.
34. Milli Eğitim Bakanlığı. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı (Ortaokul 5,6,7 ve 8. Sınıflar) 2017: 12.
35. Milli Eğitim Bakanlığı. Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı (Ortaokul 5,6,7,8. Sınıflar) 2018: 9-26.
36. Milli Eğitim Bakanlığı, Orta Öğretim Genel Müdürlüğü. Spor Liseleri Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı 2016.
37. Milli Eğitim Bakanlığı. Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı 12 Sınıf 2006.
38. Yüksek Öğretim Kurumu. <http://www.yok.gov.tr/web/guest/egitim-ogretim-dairesi-baskanligi> 01/04/2018 13:20
39. Elkind D. *Oyunun Gücü*. Ankara, İmge Yayınları 2011:56

40. Koçyiğit S, Tuğluk MN, Kök M. 328 Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* 2007, 16
41. Kaytez N. Durualp E. Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi* 2014, 2(2)
42. Kadim M. Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Öğretimine İlişkin Öz-Yeterliliklerinin İncelenmesi. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 2012, 2(1): 1-21
43. Hazar M. Üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutum ölçeği (oyunsallık ölçeği). *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi* 2014, 8.
44. Kaşkaya A, Ünlü İ, Akar M S, Sağrılı Ö S. Çocukların oyunlarına yönelik algıları ölçeği (çoya) Türk kültürü uyarlama çalışması. *The Journal of Academic Social Science Studies (JASS) International Journal of Social Science* 2017, 107-25.
45. Bilen M. *Plandan Uygulamaya Öğretim*. Ankara, Anı Yayıncılık 1999.
46. Yıldız V. Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Kullanılması, Nasıl Eğitim Sistemi: Güncel Uygulamalar ve Geleceğe İlişkin Öneriler Eğitim Sempozyumu. İzmir: D.E.Ü. Sabancı Kültür Sarayı. 1997, 549-54
47. Çoban B, Devecioğlu S. *Top İle Oynanan Eğitsel Oyunlar*, Ankara: Nobel Basımevi 2009.
48. *Türkçe Sözlük*, 10. baskı. Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları 2005: 135
49. Hazar M, *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*, Ankara: Tutibay Yayınları 2000.
50. Çelebi ÖE, Özbay E. *Erken Çocukluk Dönemindeki Çocuklar İçin Oyun*, Ankara: Kök Yayıncılık 2014.
51. Uluğ MO. *Niçin Oyun?* İstanbul: Göçebe Yayınları 1997: 28

52. Seyrek H, Sun M. *Okul Öncesi Eğitimde Çocuk Oyunları*. İzmir: Yayımevi 1991: 2
53. Sel R. *Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar*, İstanbul, Ya-pa Yayınları 1995.
54. Boratav PN. *100 Soruda Türk Folkloru*, Ankara, Bilgesu Yayıncılık 1984.
55. Timurkaan S. *Farklı Fiziki Özelliklere Sahip Yerleşim Bölgelerinde Yaşayan Altı Yaş Grubu Çocukların Psikomotor Gelişmelerinin Sağlanması. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Malatya: İnönü Üniversitesi 2003.*
56. Milli Eğitim Bakanlığı *Okul Öncesi Eğitim Programı*, Ankara 2013: 41
57. Gedik M, Tekin B. Ortaokul Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Alan Eğitsel Oyunların Niteliksel Ve Niceliksel Olarak İncelenmesi, *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 2015, 4: 122-132
58. Konter E. *İnsan Neden Oynar*, 2. Baskı. İzmir 2013.
59. Poyraz H. *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, 1. Basım. Ankara 1999.
60. Öğretir, AD. Oyun ve Oyun Terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi* 2008, (22), 94-100.
61. Çoban B, Nacar E. *İlköğretim 1. Kademedeki Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Basımevi 2006.
62. Mengütay S. *Çocuklarda Hareket Gelişimi ve Spor*, 1. Baskı. İstanbul, Morpa Kültür Yayınları Ltd. Şti. 2005.
63. Akandere M. *Eğitici Okul Oyunları*, 2. Baskı. Ankara, Nobel Yayın Dağıtım 2004.
64. Okan İ. *Eğitsel Oyunlarla Futbol*. Ankara, Spor Yayımevi ve Kitabevi 2011: 13.
65. Mengütay S. *Okul Öncesi ve İlkokullarda Hareket Gelişimi ve Spor*. Ankara: Tutibay Ltd. Şti. 1999: 103

66. Hazar, M. *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*, 5. baskı. Ankara, Tutibay Ltd. Şti. 2006: 25-30
67. Çamlıyer H, Çamlıyer H. *Eğitim Bütünlüğü İçinde Çocuk Hareket Eğitimi ve Oyun*, 4. Baskı. Manisa, Emek Matbaacılık 2001: 135
68. Sevim Y. *Antrenman Bilgisi*. Ankara, Tutibay Ltd. Şti. 1997.
69. Özer SD, Özer K. *Çocuklarda Motor Gelişim*. Antalya, Nobel Yayın Dağıtım 1998.
70. Zorba E. *Herkes İçin Spor ve Fiziksel Uygunluk*. Ankara, Başbakanlık Gençlik ve Spor ve Genel Müdürlüğü 1999.
71. Poyraz H. *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara, Anı Yayıncılık 2003.
72. Aslan R. *Beden Eğitimi Bilgileri*. Ankara, Bimaş Matbaacılık 1979.
73. Uğraş S. Beden eğitimi ve spor öğretmenliği bölümlerinin yeterliliği hakkında öğretmen görüşlerinin incelenmesi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Malatya: İnönü Üniversitesi 2013.
74. Milli Eğitim Bakanlığı. *Öğretmenlik Mesleği Genel Yeterlilikleri*. Ankara 2017: 13-15
75. Kangalgil M. Beden eğitimi öğretmenlerinin özel alan yeterliklerine katılma ve sahip oluş derecelerinin incelenmesi. *Spor Bilimleri Dergisi Hacettepe J. of Sport Sciences* 2014, 25 (2): 94–103.
76. Ünlü H, Aydos L. Beden eğitimi öğretmenlerinin yeterlilikleri üzerine bir derleme. *Milli Eğitim Dergisi* 2010 187.
77. Ünlü H, Sümbül AM, Aydos L. Beden eğitimi öğretmenleri yeterlilik ölçeği geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)* 2008, 9(2): 23-33.
78. Creswell JW, Pablo-Clark V. *Karma Yöntem Araştırmaları*. Çeviri: Dede Y, Demir S B. Ankara, Anı 2014.

79. Creswell J W. Nitel, Nicel Ve Karma Yöntem Yaklaşımları Araştırma Deseni. (Çev.Ed. Demir, S. B.). Ankara, Eğiten Kitap 2017: 155.
80. Büyüköztürk Ş, Çakmak E, Akgün Ö E, Karadeniz Ş, Demirel F. *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara, Pegem A Yayıncılık 2015.
81. Bartlett JE. Kotrlik JW. Higgins CC. Organizational research: determining appropriate sample size in survey research. *Info. Tech, Learn, Perform J*. 2001: 19,1,: 43-50.
82. Yıldırım A. Şimşek H. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 6. Baskı. Ankara, Seçkin Yayıncılık 2006.
83. Power Z, Campbell M, Kilcoyne P. The hiperemesis impact of symptoms uestionnaire: development and validation of a clinical tool. *International Journal Of Nursing Studies* 2010: 47, 1, 67-77
84. Şimşek H, Yıldırım A. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 8. Baskı, Ankara, Seçkin Yayıncılık 2011.
85. Bilgin N. *Sosyal Bilimlerde İçerik Analizi*. Ankara, Siyasal Kitap Evi 2014.
86. Clarke V, Braun V. Teaching thematic analysis: overcoming challenges and developing strategies for effective learning. *The Psychologist* 2013: 120-3.
87. Miles M B. Huberman A M. *Qualitative Data Analysis*, 2th ed. California, An Expanded Sourcebook Sage Publications 1994.
88. Yurdagül H. Ölçek Geliştirme Çalışmalarında Kapsam Geçerliliği İçin Kapsam Geçerlilik İndekslerinin Kullanılması, Xiv. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi İçinde (Ss.), Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi 2005: 1-5.
89. Veneziano L, Hooper JA. *Method For Quantifying Content Validity of Healthrelated Questionnaires*. *Am J Helath Behav*1997: 67-70.
90. Yılmaz V, Çelik H E. *Lisrel İle Yapısal Eşitlik Modellemesi-I*. Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık 2009.
91. Bayram N. *Yapısal Eşitlik Modellemesine Giriş*. Bursa, Ezgi Kitapevi 2010.

92. Şimşek ÖF. *Yapısal Eşitlik Modellemesine Giriş*. Ankara, Ekinos 2007.
93. Büyüköztürk Ş. *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*, 4. Baskı. Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık 2004.
94. Balcı A. *Sosyal Bilimlerde Araştırma*. Ankara, Pegem A Yayıncılık 2005.
95. Alpar R. *Spor Bilimlerinde Uygulamalı İstatistik*. Ankara, Nobel Yayın Dağıtım 2001.
96. Kerby DS The Simple Difference Formula: An Approach to Teaching Nonparametric Correlation. *Innovati. Teac.*2014 3 (1);1-9.
97. Cohen J. *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*, 2nd ed. Hillsdale-NJ, Lawrence Erlbaum Associates 1988.
98. Işık İ. Yokluk hipotezi anlamlılık testi ve etki büyüklüğü tartışmalarının psikoloji araştırmalarına yansımaları. *Eleştirel Psikoloji Bülteni* 2014, 5: 55-80.
99. Özsu N. *Oyunlarla Spor Eğitimi*. İzmir, Spor Yayınevi ve Kitabevi 2008: 8-16
100. Onay C. *İlköğretim Okulları İçin 100 Eğitsel Oyun*. İstanbul, Morpa Kültür Yayınları 2007: 26-31
101. Demirhan G, Coşkun H, Altay F. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Niteliklerine İlişkin Görüşler. *Eğitim ve Bilim* 2002, 27(23): 35-41
102. Çelik Z, Arslan Y. Aday beden eğitimi öğretmenlerinin ölçme ve değerlendirme genel yeterlik algılarının belirlenmesi, *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi* 2012, 14 (2): 223-232
103. Yalçın KY, Demirdağ D, Kazak ÖO. *Spor Liseleri Eğitsel Oyunlar Ders Kitabı*. Ankara 2017.
104. Akmeşe PP, Kayhan N. Özel Eğitim Öğretmenlerinin Oyun Öğretimine İlişkin Öz Yeterlik Düzeylerinin İncelenmesi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi* 2017, 18(1): 1-26

105. Tortop Y, Ocak Y. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi* 2010, 1,(1): 14-22.
106. Mirzeoğlu D, Aktağ I, Boşnak M. Beden eğitimi öğretmeni, öğretmen adayı ve beden eğitimi ve spor yüksekokullarında görev yapan öğretim elemanlarının mesleki yeterlik duygusunun karşılaştırılması. *Spor Bilimleri Dergisi Hacettepe J. of Sport Sciences* 2007, 18 (3), 109-25
107. Avşar Z. Beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin sosyal beceri düzeylerinin belirlenmesi. *Eğitim Fakültesi Dergisi* 2004, 17(2): 111-30
108. Alagül Ö, Gürsel F. Bölüm 7, Taktiksel Oyun Modeli. İçinde: Mirzeoğlu AD. Model Temelli Beden Eğitimi Öğretimi, Ankara Spor Yayınevi ve Kitabevi 2017: 164-73.
109. Milli Eğitim Bakanlığı, Talim Terbiye Kurulu. http://tkb.meb.gov.tr/dosyalar/80sayili/80_cizelge.pdf 23-Mayıs-2018.
110. Güllü M, Güçlü M, Arslan C. Orta Öğretim Öğrencilerinin Beden Eğitimi Dersine İlişkin Tutumları. *e-Journal of New World Sciences Academy* 2009 273-88.
111. Erkmén G, Tekin M, Taşğın Ö. Özel ilköğretim okullarında öğrenim gören öğrencilerin çeşitli değişkenlere göre beden eğitim dersi hakkındaki tutum ve görüşleri. *9. Uluslar Arası Spor Bilimleri Kongresi 2006*.
112. Harriet D, Richard B, Tokie I. Japaneseand English schoolstudents' views of physicaleducation: a comparativestudy. *International Journal of Sportand Health Science* 2006, 4: 74– 85.
113. Taşmektepligil Y, Yılmaz Ç, İmamoğlu O, Kılıcığıl E. İlköğretim okullarında beden eğitimi ders hedeflerinin gerçekleşme düzeyi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 2006, 4 (4), 139-47
114. Hacıcaferoğlu B. Bayrakdar A. Ekici S. Lise öğrencilerinin beden eğitimi dersi tutumlarının değerlendirilmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi* 2011, 8(1)

115. Yılmaz G, Yılmaz B, Türk N. Beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin mesleklerine ilişkin öz yeterlik düzeylerinin incelenmesi (Nevşehir ili örneği). *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi* 2010, 12(2): 85–90.
116. Uğraş S. Beden Eğitimi Ve Spor Öğretmenlerinin Mesleki Etik Ve Mesleki Motivasyon Durumlarının Değerlendirilmesi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi, Malatya: İnönü Üniversitesi 2018.
117. Aksoy AB, Çiftçi HD. *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*, (1. Baskı), Ankara, Pegem Akademi 2014
118. Güneş A. *Okullarda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*, (4. Baskı), Ankara, Pegem Yayıncılık 2004: 52.
119. Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Lisans Programı, 2018:1-13 http://www.yok.gov.tr/documents/10279/41805112/Beden_Egitimi_ve_Spor_Ogretmenligi_Lisans 06:09, 25/06/2018.
120. Özel Eğitim Öğretmenliği Programı 2018:1-13 [http://www.yok.gov.tr/documents/10279/41805112/Ozel Eğitim Öğretmenliği Lisans Programı.pdf](http://www.yok.gov.tr/documents/10279/41805112/Ozel_Egitim_Ogretmenligi_Lisans_Programi.pdf) 06:25, 25/06/2018.
121. Okul Öncesi Öğretmenliği Lisans Programı, 2018:1-8, [http://www.yok.gov.tr/documents/10279/41805112/Okul_Oncesi_Ogretmenligi_Lisans Programi.pdf](http://www.yok.gov.tr/documents/10279/41805112/Okul_Oncesi_Ogretmenligi_Lisans_Programi.pdf) 06:30, 25/06/2018.
122. Sınıf Öğretmenliği Lisans Programı, 2018:1-8, http://www.yok.gov.tr/documents/10279/41805112/Sinif_Ogretmenligi_Lisans_Programi.pdf 06:32, 25/06/2018.
123. Açık M. *Beden Eğitimi Öğretmeninin El Kitabı*, İstanbul, Morpa Kültür Yayınları 2006: 12.

EKLER

Ek-1. Özgeçmiş

I. Kişisel Bilgiler

Adı : Serpil
Soyadı :TİMURKAAN AKÇINAR
Tel :05327773117
Email :stimurkaanakcinar@gmail.com

II. Eğitim Bilgileri

Lise : Malatya Lisesi
Lisans :İnönü Üniversitesi-Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği
Yüksek Lisans :İnönü Üniversitesi-Sosyal Bilimleri Enstitüsü-Beden eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

III. Mesleki Bilgiler

Beden Eğitimi Öğretmeni, Milli Eğitim Bakanlığı, 2000-2017
Öğr. Göv. İnönü Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi 2017- devam ediyor

EK-2. Eğitsel Oyun Oynatma Becerisi Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

- Eğitsel oyun oynatıyor musunuz?
- Ne amaçlı eğitsel oyun oynatıyorsunuz?
- Eğitsel oyunu planlıyor musunuz?
- Planlamaya gerek var mı?
- Neleri planlarsınız?
- Eğitsel oyun oynatmadan önce nasıl bir planlama yapılmalıdır.
- Eğitsel oyunun amacı olmalı mıdır?
- Eğitsel oyunun süresini planlar mısınız? Süreyi neye göre planlarsınız, Planlarken neleri göz önünde bulundurursunuz?
- Eğitsel oyunda seviye olmalı mı?
- Eğitsel oyunda kullanılacak malzemeleri seçerken, oyun alanına yerleştirirken, öğrencilere anlatırken nelere dikkat edersiniz?
- Grupla oynanan Eğitsel oyunlarda grupları neye göre oluşturursunuz?
- Grupların denklığı hangi bakımdan önemlidir? Sayı, yaş, fiziksel cinsiyet vs.
- Eğitsel oyuna başladınız gruplar denk değil denklığı sağlar mısınız? Oyunu devam ettirir misiniz?
- Denklığı nasıl sağlarsınız?
- Eğitsel oyun oynatırken planladığınız dışında durumlarla karşılaşır mısınız? Örnek verebilir misiniz? Bu durumda ne yaptınız?
- Eğitsel oyun oynatırken başınızdan geçen ilginç bir olay var mı?
- Oyun alanında ne gibi güvenlik önlemleri alırsınız?

- **OYUNUN ANLATILIŞI**
- Eğitsel oyun anlatırken en çok üzerinde durduğunuz şey nedir?
- Eğitsel oyunu anlatırken nelere dikkat edersiniz?
- Eğitsel oyunu nasıl bir mantık-kurgu ile anlatırsınız?

- **OYUNUN OYNATILIŞI**
- Eğitsel oyun oynatırken nelere dikkat edilmeli?
- Eğitsel oyuna katılmak istemeyen oyunculara nasıl bir çözüm bulursunuz?
- Eğitsel oyun kurallarına uymayan oyunculara nasıl bir çözüm bulursunuz?
- Oyunda ödül ve cezayı ne şekilde kullanıyorsunuz?

- Eğitsel oyunu oynatan biri olarak öz eleştiri yaparsanız kendinizi hangi yönden zayıf buluyorsunuz?
- Eğitsel oyunu planlama, oynatma sürecinde hangi noktalarda zorlanıyorsunuz? (oyun seçme, oynatma, motivasyonu sağlama vb.)
- Eğitsel oyun amacından uzaklaştığında ne gibi müdahalelerde bulunursunuz?
- Elemeli oyunlarda elenenler sıkılırsa nasıl bir çözüm bulursunuz?
- Oynayanların motivasyonları genelde hangi nedenlerle bağlı düşer? (Başarısızlık, oyun süresi vs.)
- Oyunda istekliliği sağlamak için neler yaparsınız?
- Oyunda istekliliği artırmak için neler yaparsınız?
- Eğitsel oyun oynatırken hangi durumlarda çeşitlendirme yapmak gerekir?
- Eğitsel oyun oynatırken oyunda ne gibi çeşitlendirmeler yaparsınız? (araç gereç)
- Eğitsel oyunu seviyeye uygun hale getirmek için neler yaparsınız – ne gibi değişiklikler yaparsınız.
- Eğitsel oyun oynatmanın en zor yanı nedir?
- Eğitsel oyun oynatırken ne gibi zorluklar yaşıyorsunuz?
- Eğitsel oyun oynatırken zorlandığınız noktalar nelerdir? Bunun neden kaynaklandığını düşünüyorsunuz?
- Eğitsel oyun oynatan birini gözlemlediğinizde nelere dikkat edersiniz?
- İyi bir eğitsel oyun oynatıcısının kriterleri sizce neler olmalıdır?

DEĞERLENDİRME

- Eğitsel oyun oynatırken değerlendirme nasıl yapılmalıdır.
- Pekiştireçler nasıl ayarlanmalıdır?
- Amaca ulaşım ulaşmamak önemli mi?
- Sözel veya yazılı olarak neyi değerlendirirsiniz?
- Oyunda ödül önemli midir?
- Ne açıdan önemlidir? Siz ödülü ne amaçlı kullanıyorsunuz
- Eğitsel oyunda ceza önemli midir?
- Ne açıdan önemlidir? Siz cezayı ne amaçlı kullanıyorsunuz?
- Oyunda sözel (olumlu/olumsuz dönüt) kullanılabilir mi?
- Ne amaçlı kullanılabilir?

Ek-3. Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği Taslağı

EĞİTSEL OYUN OYNATMA BECERİ GÖZLEM ÖLÇEĞİ TASLAĞI

Sayın Gözlemci,

Bu form eğitsel oyun oynatan liderlerin (oyun oynatan kişi), oyun oynatma becerilerini ölçmek amacı ile geliştirilmiştir. Formu doldurmadan önce formda gözlemlenmesi gereken becerileri inceleyiniz. Lideri gözlemleyerek form üzerindeki maddeleri “Hiç (1)”, “Az (2)”, “Yeterince (3)” ve “Çok İyi (4)” dereceleri ile değerlendirerek işaretleyiniz (X). Hiçbir gözlem maddesini boş geçmeyiniz.

Eğitsel oyuna başlamadan önce liderin (öğretmen, antrenör vs.) amacını sorup aşağıda yer alan “Eğitsel oyunun amacı” bölümüne not alınız. Gözleminizi bu amaç doğrultusunda yapınız. Lider ve oyuncuların dikkatini dağıtmayacak bir noktada durarak gözleminizi yapınız.

Gözlem Tarihi:.....

Gözlem Yeri:.....

Gözlem başlangıç saati:.....

Gözlem bitiş saati:.....

Eğitsel Oyun Adı:.....

Eğitsel Oyunun Amacı:.....

Gözlemlenen Lider:.....

		Hiç Uygun değil	Az uygun	Yeterince uygun	Çok Uygun
		1.HAZIRLIK EVRESİ			
1	Oyun alanını eğitsel oyun için uygun seçmiş	1	2	3	4
2	Oyun alanı ve malzemeleri uygun şekilde önceden hazırlamış	1	2	3	4
3	Oyun materyallerini oyuncular için uygun (pratik, kullanılabilir, anlaşılır vs.) seçmiş	1	2	3	4
4	Oyun alanında oyuncular (takım üyesi, rakip, elenen, yedek vs.) için belirli alanları uygun şekilde oluşturmuş	1	2	3	4
5	Oyun alanı ile malzeme uyumlu oluşturulmuş				
6	Güvenlik önlemlerini yeterince almış.	1	2	3	4
		2.OYUN EVRESİ			
		Hiç Yapmıyor	Az yapıyor	Yeterince yapıyor	Çok İyi Yapıyor
		A. OYUNA GİRİŞ			
1	Oyunun nasıl oynandığını anlaşılır şekilde açıklıyor	1	2	3	4
2	Grupların, takımların, rollerin (ebe, eş vb.) oyuncuların dağılımlarını uygun/denk şekilde yapıyor.	1	2	3	4
3	Kullanılacak malzemelerin tanıtımı tek tek gösterilerek yapılıyor.	1	2	3	4
4	Güvenlik önlemlerini net ve anlaşılır şekilde anlatıyor	1	2	3	4
5	Pekistireçleri, ödül ve cezaları uygun ve anlaşılır şekilde açıklıyor.	1	2	3	4
6	Deneme oyununu bütün oyuncuların anlayacağı şekilde oynatıyor.	1	2	3	4
7	Eğitsel oyunun anlaşılıp anlaşılmadığını kontrol ediyor.	1	2	3	4
8	Oyunu başlatan ve bitiren işaretler tanıtılıyor.				
		B. OYUN OYNATMA			
1	Oyunun devamlılığını (sürdürülebilirliği) sağlıyor.	1	2	3	4
2	Oyuna yerinde müdahalelerde (çeşitlendirme yapma, oyunda dengeyi kurma, yeniden düzenleme vb.) bulunuyor.	1	2	3	4
3	Herkesin oyuna katılımını (eleme yerine ceza puanı uygulaması, kısa süreli oyun dışı bırakma, oynamak istemeyenleri ikna etme vs. şekilde)	1	2	3	4

		sağlıyor.				
4		Beklenmedik durumlara çözüm buluyor.	1	2	3	4
5		Bireysel ilgi ve farklılıkları göz önünde bulunduruyor.	1	2	3	4
6		Sabırlı bir şekilde oyunu oynatıyor.	1	2	3	4
7		Oyunu adil bir şekilde yönetiyor.	1	2	3	4
8		Oyundan elenenleri/ bekleyenleri vb. uygun alanlarda yönlendiriyor.	1	2	3	4
9		Ses tonu, jestler ve mimikleri yerinde ve zamanında kullanıyor.	1	2	3	4
10		Lider (öğretmen, antrenör vs.) oyunu hakim nokta(lar)dan yönetebiliyor.	1	2	3	4
11		Oyunu amacına uygun şekilde oynatıyor.	1	2	3	4
12		Disiplini oyun süresince sağlıyor.	1	2	3	4
13		Oyuncuların istekli, coşkulu ve ilgili şekilde oyunu oynamalarını sağlıyor.	1	2	3	4
14		Oyunu uygun şekilde neticelendiriyor.	1	2	3	4
3. DEĞERLENDİRME EVRESİ			Hiç Yapmadı	Az yaptı	Yeterince yaptı	Çok İyi Yaptı
1		Kazanan(lar)ın uygun bir şekilde tebrik edilmesini sağladı.	1	2	3	4
2		Pekıştirençleri, ödül veya cezaları amaca uygun bir şekilde uyguladı.	1	2	3	4
3		Oyun süresini iyi ayarladı	1	2	3	4
4		Değerlendirmeleri oyunun amacına uygun yaptı.	1	2	3	4
5		Grupların denklığı sağlandı.				
TOPLAM						

Ek-4. Eğitsel Oyun Oynatma Beceri Gözlem Ölçeği

EĞİTSEL OYUN OYNATMA BECERİ GÖZLEM ÖLÇEĞİ

Sayın Gözlemci,

Bu form eğitsel oyun oynatan liderlerin (oyun oynatan kişi), oyun oynatma becerilerini ölçmek amacı ile geliştirilmiştir. Formu doldurmadan önce formda gözlemlenmesi gereken becerileri inceleyiniz. Lideri gözlemleyerek form üzerindeki maddeleri “Hiç (1)”, “Az (2)”, “Yeterince (3)” ve “Çok İyi (4)” dereceleri ile değerlendirerek işaretleyiniz (X). Hiçbir gözlem maddesini boş geçmeyiniz.

Eğitsel oyuna başlamadan önce liderin (öğretmen, antrenör vs.) amacını sorup aşağıda yer alan “Eğitsel oyunun amacı” bölümüne not alınız. Gözleminizi bu amaç doğrultusunda yapınız. Lider ve oyuncuların dikkatini dağıtmayacak bir noktada durarak gözleminizi yapınız.

Gözlem Tarihi:.....

Gözlem Yeri:.....

Gözlem başlangıç saati:.....

Gözlem bitiş saati:.....

Eğitsel Oyun Adı:.....

Eğitsel Oyunun Amacı.....

Gözlemlenen Lider:

1.HAZIRLIK EVRESİ		Hiç uygun değil	Az uygun	Yeterince uygun	Çok uygun
1	Oyun alanını eğitsel oyuna uygun seçmiş.	1	2	3	4
2	Oyun alanı ve malzemeleri uygun (oyuna, oyunun amacına, seviyeye, alana vs.) şekilde önceden hazırlamış.	1	2	3	4
3	Oyun materyallerini oyuncular için uygun (pratik, kullanılabilir, anlaşılır vs.) seçmiş.	1	2	3	4
4	Oyun alanında oyuncular (takım üyesi, rakip, elenen, yedek vs.) için belirli alanları uygun (oyuna, seviyeye vs.) şekilde oluşturmuş.	1	2	3	4
5	Güvenlik önlemlerini yeterince almış.	1	2	3	4
2.OYUN EVRESİ		Hiç Yapmıyor	Az yapıyor	Yeterince yapıyor	Çok İyi Yapıyor
A.EĞİTSEL OYUNA GİRİŞ					
1	Oyunun nasıl oynandığını anlaşılır şekilde açıklıyor	1	2	3	4
2	Grupların, takımların, rollerin (ebe, eş vb.) oyuncuların dağılımlarını uygun/denk (sayı, seviye, cinsiyet vs.) şekilde yapıyor.	1	2	3	4
3	Kullanılacak malzemelerin tanıtımı tek tek gösterilerek yapıyor.	1	2	3	4
4	Güvenlik önlemlerini net ve anlaşılır şekilde anlatıyor.	1	2	3	4
5	Pekiştireçleri, ödül ve cezayı anlaşılır şekilde açıklıyor.	1	2	3	4
6	Deneme oyununu bütün oyuncuların anlayacağı şekilde oynatıyor.	1	2	3	4
7	Eğitsel oyunun anlaşılıp anlaşılmadığını kontrol ediyor.	1	2	3	4
B.EĞİTSEL OYUN OYNATMA					
1	Oyunun devamlılığını (sürdürülebilirliği) sağlıyor.	1	2	3	4
2	Oyuna yerinde müdahalelerde (çeşitlendirme yapma, oyunda dengeyi kurma, yeniden düzenleme vb.) bulunuyor.	1	2	3	4
3	Herkesin oyuna katılımını (eleme yerine ceza puanı uygulaması, kısa süreli oyun dışı bırakma, oynamak istemeyenleri ikna etme vs. şekilde) sağlıyor.	1	2	3	4
4	Beklenmedik durumlara çözüm buluyor.	1	2	3	4

5	Bireysel ilgi ve farklılıkları göz önünde bulunduruyor.	1	2	3	4
6	Sabırlı bir şekilde oyunu oynatıyor.	1	2	3	4
7	Oyunu adil bir şekilde yönetiyor.	1	2	3	4
8	Oyundan elenenleri/ bekleyenleri vb. uygun (oyun düzenini bozmayacak, görüş alanı içerisinde olacak vs.) alanlara yönlendiriyor.	1	2	3	4
9	Ses tonu, jestler ve mimikleri yerinde ve zamanında kullanıyor.	1	2	3	4
10	Lider (oyun oynatan kişi) oyunu hakim nokta(lar)dan yönetebiliyor.	1	2	3	4
11	Oyunu amacına uygun şekilde oynatıyor.	1	2	3	4
12	Disiplini oyun süresince sağlıyor.	1	2	3	4
13	Oyuncuların istekli, coşkulu ve ilgili şekilde oyunu oynamalarını sağlıyor.	1	2	3	4
14	Oyunu amacına uygun şekilde neticelendiriyor.	1	2	3	4
3.DEĞERLENDİRME EVRESİ		Hiç Yapmadı	Az yaptı	Yeterince yaptı	Çok İyi Yaptı
1	Kazanan(lar)ın tebrik edilmesini sağladı.	1	2	3	4
2	Pekiştireç, ödül veya cezayı amaca uygun bir şekilde uyguladı.	1	2	3	4
3	Oyun süresini iyi (amaca, seviyeye, oyuna vb. göre) ayarladı.	1	2	3	4
4	Değerlendirmeleri oyunun amacına uygun yaptı.	1	2	3	4
TOPLAM					

Değerlendirme

Gözlem ölçeği bir bütün olarak değerlendirildiğinde 30 ile 120 arasında puan alınır. Puan arttıkça oyun oynatma beceri düzeyi de artar.

Beceri düzeyi	Puan aralığı
Çok zayıf düzey	30-45 puan
Yetersiz düzey	46-75 puan
Yeterli düzey	76-105 puan
Çok İyi düzey	106-120 puan

Ek-5. Malatya Milli Eğitim Müdürlüğünden Alınan İzin Onayı



T.C.
MALATYA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 61316475-44-E.7001627
Konu : Anket Uygulama İzin Onayı
(Serpil AKÇINAR)

05.04.2018

VALİLİK MAKAMINA

İnönü Üniversitesi Rektörlüğünün 26/03/2018 tarih ve 50235129-300-E.6905 sayılı yazılarında, Üniversitenin Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı doktora öğrencisi Serpil AKÇINAR, Yrd. Doç. Dr. Mehmet GÜLLÜ danışmanlığında yürütmekte olduğu "Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Becerilerinin İncelenmesi" konulu tez çalışmasını, ilimizde bulunan müdürlüğümüze bağlı tüm okullarda görev yapan öğretmenlere anket uygulamayı talep etmekte olup, Anket-Tez Araştırma ve Değerlendirme Komisyonumuz, 03/04/2018 tarihinde yapılan toplantıda; ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili okul müdürlüğü tarafından gerçekleştirilmek üzere, derslerin aksatılmaması kaydıyla anket/tez uygulamasını ilimizde bulunan müdürlüğümüze bağlı tüm okullarda görev yapan öğretmenlere uygulanmasını uygun görmüş olup, Müdürlüğümüzce de uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Erhan PELİTOĞLU
İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı

OLUR
05.04.2018

Ali TATLI
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

Adres: Şht.Hamit Fendoğlu Cad. 44300 Merkez/MALATYA
Elektronik Ağ: malatya.meb.gov.tr
e-posta: ortaogretim44@meb.gov.tr

Bilgi için: Ortaöğretim Şubesi / 205
Tel: 0 (422) 323 25 05
Faks: 0 (422) 323 96 05

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden bdf-6d69-37d1-9f19-90f9 kodu ile teyit edilebilir.

Ek-6. Etik Kurul Onayı

T.C. İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU (Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu)		
Oturum Tarihi	Oturum Sayısı	Karar Sayısı
12.04.2016	3	2016/3-3
<p>Karar No: 2016/3-3: Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu 12.04.2016 tarihinde Rektör Yardımcıları Toplantı odasında toplandı. İnönü Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulunda Yrd. Doç. Dr. Mehmet GÜLLÜ'NÜN sorumlu araştırmacı olduğu, Malatya Cengiz Topel Ortaokulunda Öğretmen Serpil AKÇINAR'IN "Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Becerilerinin İncelenmesi" başlıklı çalışması Üniversitemiz Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi açısından uygun olup-olmadığının onayı ile ilgili raportör raporu görüşüldü. Çalışma Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi açısından değerlendirildiğinde çalışmada <u>herhangi bir etik kusur olmadığına</u>; oy birliği ile karar verildi.</p>		
Prof. Dr. Cemal YURGA Etik Kurul Başkanı		
Prof. Dr. Ahmet F. SİNANOĞLU Etik Kurul Başkan Yardımcısı		Prof. Dr. Mehmet GÜNGÖR Etik Kurul Üyesi
Prof. Dr. Süleyman ÇALDAK Etik Kurul Üyesi		Prof. Dr. Ahmet KARADAĞ Etik Kurul Üyesi
Prof. Dr. H. Bayram KAÇMAZOĞLU Etik Kurul Üyesi		Prof. Dr. H. Suphi ERDEM Etik Kurul Üyesi