T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI

TEMEL BASKETBOL EĞİTİMİNDE EĞİTSEL OYUN İLE ÖĞRETİMİN 10-12 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARIN BİLİŞSEL VE PSİKOMOTOR GELİŞİM DÜZEYLERİNE ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Mehmet ULAŞ

Ankara
Ocak, 2014

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI

TEMEL BASKETBOL EĞİTİMİNDE EĞİTSEL OYUN İLE ÖĞRETİMİN 10-12 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARIN BİLİŞSEL VE PSİKOMOTOR GELİŞİM DÜZEYLERİNE ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Mehmet ULAŞ

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Seyfi SAVAŞ

Ankara
Ocak, 2014

Mehmet Ulaş‘ın " Temel basketbol eğitiminde eğitsel oyun ile öğretimin 10-12 yaş grubu çocukların bilişsel ve psikomotor gelişim düzeylerine etkisi" başlıklı tezi 02/01/2014 tarihinde, jürimiz tarafından Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı	İmza
Başkan: Prof. Dr. Mehmet GÜNAY	……....
Üye (Tez Danışmanı): Yrd. Doç. Dr. Seyfi SAVAŞ	.....
Üye: Yrd. Doç. Dr. Velittin BALCI	.....

ÖNSÖZ

Çocuklarımız ve onların eğitimi bir millet için son derece önemli ve dikkat edilmesi gereken bir olaydır. Mustafa Kemal ATATÜRK şu sözüyle bu öneme vurgu yapmıştır; "Hedefe yalnız çocukları yetiştirmekle ulaşamayız! Çocuklar geleceğindir. Çocuklar geleceği yapacak adamlardır. Fakat geleceği yapacak olan bu çocukları yetiştirecek analar, babalar, kardeşler hepsi şimdiden az çok aydınlatılmalıdır ki, yetiştirecekleri çocukları bu millet ve memlekete hizmet edebilecek, yararlı ve faydalı olabilecek şekilde yetiştirsinler! Hiç olmazsa yetiştirmek lüzumuna inansınlar!" Çocuklar bir ülkenin gelecek teminatı olduğu kadar, o ülkenin sporu içinde önemli bir yatırımdır. Onlara sporun amatör ruhunu oyunlarla kazandırarak, yozlaşan spor kavramının temelinin aslında; eğlenmek ve iyi zaman geçirmek olduğunun aşılanması bu çalışmada amaçlanmıştır. Ayrıca oyun sayesinde; branşların temelinin daha sağlam atılacağı ve oyun temelli yetişen bir sporcunun daha yönlü ve daha çok gelişime açık olacağına inanılmaktadır.

Araştırmamda danışmanlığı ve değerli katkılarından dolayı sayın; Yrd. Doç. Dr. Seyfi SAVAŞ'a sonsuz saygı ve teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca araştırma süreci boyunca çeşitli konularda verdiği tüm desteklerden dolayı başta Doç. Dr. Oğuzhan YONCALIK ve Arş. Gör. Ender ŞENEL'e, antrenman ve ölçümler için bana zaman ayıran Cengiz KURU'ya, antrenmanlar ve ölçümler boyunca benimle beraber olan, Duran UYGUR ve Murat KORKUSUZ'a teşekkür ederim.

Son olarak hayatım boyunca her şekilde yanımda olan, bugünlere gelmemde en büyük emeğe sahip olan aileme sevgi, saygı ve teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

TEMEL BASKETBOL EĞİTİMİNDE EĞİTSEL OYUN İLE ÖĞRETİMİN 10-12 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARIN BİLİŞSEL VE PSİKOMOTOR GELİŞİM DÜZEYLERİNE ETKİSİ

ULAŞ, Mehmet

Yüksek Lisans, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Seyfi SAVAŞ

Aralık, 2013, Xİİ+ 110 sayfa

Bu çalışmanın amacı; temel basketbol eğitiminde eğitsel oyun ile öğretimin; 10-12 yaş grubu çocuklarda bilişsel ve psikomotor gelişim düzeyleri üzerine etkisinin olup olmadığının araştırılmasıdır. Bu araştırmanın çalışma grubunu; deney grubu olarak Ankara Cumhuriyet Spor Akademisi'nden 16 erkek, kontrol grubu olarak ise Ankara Büyük Kolej Spor Kulübünden 16 erkek olmak üzere toplamda 32 denek oluşturmuştur. Deney grubuna eğitsel oyun içerikli antrenman programı, kontrol grubuna ise klasik antrenman programı hafta da 3 antrenman olmak üzere 12 hafta boyunca gruplara uygulanmıştır. Bu antrenmanların bilişsel ve psikomotor gelişim üzerine etkisini ölçmek için geçerliliği ve güvenirliliği test edilmiş bilişsel ve psikomotor testler kullanılmıştır. Deney grubu ile Kontrol grubu arasındaki gelişim farkları karşılaştırılmıştır.

Araştırmada elde edilen verilerin analizi için SPSS 16.0 paket programı kullanılmıştır. İki grubun kendi içinde ön test son test arasındaki farkların analizi için Paired Samples T testi kullanılmıştır. İki grubun ön test ve son testleri karşılaştırılırken ise Independent Samples T testi kullanılmıştır.

Sonuç olarak elde edilen bulgular ışığında eğitsel oyun içerikli öğretim programının basketbol temel eğitimin de 10 – 12 yaş grubu çocukların bilişsel ve psikomotor gelişme düzeylerine olumlu yönde etkisinin olduğu saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel oyun, öğretim, bilişsel gelişim, psikomotor gelişim.

THE EFFECTS OF TEACHING 12-YEAR-OLD CHILDREN BASIC BASKETBALL WITH EDUCATIONAL GAMES ON COGNITIVE AND PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT

Master Thesis, Department of Physical Education and Sports

Thesis Advisor: Yrd. Doç. Dr. Seyfi SAVAŞ

December, 2013, Xİİ + 110

ABSTRACT

The aim of this study was to investigate the effects of teaching 12-year-old children basic basketball with educational games on cognitive and psychomotor development. The experiment group consisted of 16 males in Ankara Cumhuriyet Sport Academy; the control group consisted of 16 males in Ankara Büyük Kolej sport academy. Total of 32 subject participated in this study. The experiment group participated in 3 training programs including educational games in a week; the control group participated in 3 classical training programs in a week for 12 weeks. Psychomotor and cognitive measurement instruments used for assessment. Developmental differences between experiment and control group were compared.

Collected data was analyzed in SPSS16.0. Paired t test was used to analyze differences between pretest and posttest in both experiment and control group. Independent t test was used to analyze to compare pretest and posttest of each group.

Consequently, it was found that teaching of basic basketball with educational games had positive impacts on cognitive and psychomotor development of children aged 10 – 12.

Key Words: Educational games, teaching, cognitive development, psychomotor development.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ iii
ÖZET iv
ABSTRACT v
İÇİNDEKİLER vi
TABLOLAR LİSTESİ ix
ŞEKİLLER LİSTESİ xi
KISALTMALAR LİSETESİ xii
BÖLÜM I 1
GİRİŞ 1
1.1. Problem Durumu 1
1.2. Amaç 1
1.3. Önemi 2
1.4. Varsayımlar 3
1.5. Sınırlılıklar 3
1.6. Tanımlar 4
BÖLÜM II 5
KAVRAMSAL ÇERÇEVE 5
2.1. OYUN 5
2.1.1. Oyunun Tanımı 5
2.1.2. Oyunun Tarihi 6
2.1.3. Oyunun Sınıflandırılması 7
2.2. BİLİŞSEL GELİŞİM 9
2.2.1. Biliş 9
2.2.2. Gelişim 9
2.2.2.1. Gelişimle ilgili temel kavramlar 10
2.2.2.1.1. Büyüme 10
2.2.2.1.2. Olgunlaşma 11
2.2.2.1.3. Öğrenme 11
2.2.2.1.4. Hazırbulunuşluk 12
2.2.2.1.5. Kritik Dönem 12

2.2.3. Bilişsel Gelişim 12
2.2.3.1. Piaget'in Zihinsel Gelişim Kuramı 16
2.2.3.2. Piaget'e Göre Zihinsel Gelişimi Dönemleri 18
2.2.3.2.1. Sensori Motor Dönem 18
2.2.3.2.2. İşlem Öncesi Dönem 19
2.2.3.2.3. Somut İşlemler Dönemi 21
2.2.3.2.4. Soyut İşlemler Dönemi 21
2.2.4. Zekânın tanımı 22
2.3. PSİKOMOTOR GELİŞİM 23
2.3.1. 0-12 Yaş Çocuklarında Psikomotor Gelişim Aşamaları 24
2.3.1.1. Refleksif Hareketler Dönemi (0 – 1 Yaş) 25
2.3.1.2. İlkel Hareketler Dönemi (1 – 2 Yaş) 25
2.3.1.3. Temel Hareketler Dönemi (2-6 Yaş) 26
2.3.1.4. Sporla İlgili Hareketler Dönemi (7-12 Yaş) 26
2.4. OYUNUN ÇOCUĞUN GELİŞİMİ ÜZERİNE ETKİLERİ 27
2.4.1. Bilişsel Gelişim Üzerine Etkisi 27
2.4.1. Psikomotor Gelişim Üzerine Etkisi 27
BÖLÜM III 28
YÖNTEM 28
3.1. Araştırmanın Modeli 28
3.2. Evren ve Örneklem 28
3.3. Verilerin Toplanması 29
3.3.1. Basketbol Bilişsel Gelişim Testi 29
3.3.2. Johnson Basketbol Testi 32
3.3.2.1. Beceri Testi 33
3.3.3.Deney ve Kontrol Grubuna Uygulanan Antrenman Örnekleri 34
3.3.3.1. Deney Grubuna Uygulanan Antrenman Program Örneği 35
3.3.3.2. Kontrol Grubuna Uygulanan Antrenman Programı Örneği 37
3.4. Verilerin Analizi 38
BÖLÜM IV 39
BULGULAR VE YORUM 39
BÖLÜM V 46

SONUÇ VE ÖNERİLER 46
5.1. Sonuç 46
5.2. Öneriler 53
KAYNAKLAR 54
EKLER 61
Ek-1 Bilişsel Gelişim Testi 61
EK-2 Psikomotor Gelişim Testi 68
EK-3 Deney Grubuna ve Kontrol Grubuna Uygulanan Antrenman Örnekleri ve Kullanılan Eğitsel Oyunlar 70

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Oyunun Sınıflandırılması 7

Tablo 2: Basketbol Bilişsel Gelişim Testi Belirtke Tablosu ve Soru Dağılımı ..... .28

Tablo 3: Shapiro-Wilk Normal Dağılım Ölçüm Testi ……39

Tablo 4: Deney Grubuna Ait Yaş, Bilişsel ve Psikomotor Gelişim Testleri, Ön Test Son Test Tanımlayıcı Analizleri Tablosu……...40

Tablo 5: Kontrol Grubuna Ait Yaş, Bilişsel ve Psikomotor Gelişim Testleri, Ön Test – Son Test Tanımlayıcı Analizleri Tablosu……40

Tablo 6: Deney Grubu Bilişsel Gelişim Testi Ön Test ve Son Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Paired Samples-T Testi Sonuçları…….…….……41

Tablo 7: Kontrol Grubu Bilişsel gelişim Testi Ön Test ve Son Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Paired Samples T Testi Sonuçları……..41

Tablo 8: Deney Grubu Psikomotor Gelişim Testi Ön Test ve Son Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Paired Samples T Testi Sonuçları…….……42

Tablo 9: Kontrol Grubu Psikomotor Gelişim Testi Ön Test ve Son Test Sonuçları Arasındaki Farkın anlamlılığını Test etmek İçin Yapılan Paired Samples T Testi Sonuçları……..…42

Tablo 10: Deney Grubu ile Kontrol Grubu arasında bilişsel gelişim ilk test sonuçlarının karşılaştırılması..... 43

Tablo 11: Deney Grubu ile Kontrol Grubu arasında bilişsel gelişim son test sonuçlarının karşılaştırılması..... 43

Tablo 12: Deney Grubu ile Kontrol Grubu arasında psikomotor gelişim ilk test sonuçlarının karşılaştırılması 44

Tablo 13: Deney Grubu ile Kontrol Grubu arasında psikomotor gelişim son test sonuçlarının karşılaştırılması 45

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: İsabet Panosu 33
Şekil 2: Dripling Parkuru 34

KISALTMALAR LİSETESİ

SPSS : Statistical Package for the Social Sciences (Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paketi)

BGT: Bilişsel Gelişim Testi

PMGT: Psikomotor Gelişim Testi

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Öğrenme yeteneği insanı toplumsal bir varlık yapan ve onu diğer canlılardan ayıran en önemli özelliklerinden biridir. Doğduğu zaman bilinçli hiçbir davranışı gösteremeyen insanoğlu, yaşaması için gerekli olan tüm davranışları çevre etkisi ve doğuştan sahip olduğu genlerinin yardımıyla öğrenir (Fidan ve Erden, 1993).

Öğrenme özellikle gelişim çağındaki çocuklar için çok önemlidir. Bu dönemde öğrenme onların sonraki hayatlarını direkt etkileyecek ve geleceklerine yön verecek önemli bir unsurdur. Bunun için çocukların öğrenmelerini kolaylaştırmak gerekir buda onlara en uygun öğrenme yöntemi olan oyun ile mümkündür.

Oyun iyi bir öğrenme ortamıdır. Çünkü çocukların duygularının algılarının keskinleşmesini, yeteneklerinin gelişmesini sağlar, ayrıca oyunlar yasamın bir modelini oluşturmaktadırlar. Oyun, çocuğun yasamla yasamın kurallarıyla karsılaştığı, yasamı tanıdığı, yaratıcılığını geliştirdiği önemli bir olgudur (Kale,1997).

Oyun, bilişsel gelişim ve psikomotor kavramlarını günümüzün en popüler spor dallarından biri olan basketbolda yansıması elbette kaçınılmazdır. Özellikle futboldan sonra dünyada en çok bilinen basketbol branşı öğretimi de kendine has yönetmeleri barındırmaktadır. Bu spor branşı özellikle gelişim çağında olan çocuklara öğretirken hem zevkli hale getirilmesi hem de bu yapılırken onların bazı yönlerinin gelişimi amaçlanmalıdır. Bu doğrultuda oyun içerikli basketbol öğretim yöntemleri bu çocuklara uygulanmış bilişsel ve psikomotor gelişimleri üzerine etkisi gözlenmeye çalışılmıştır. Oyun yolu ile becerilerin geliştirilmesi, eğitim amaçlı çalışmaların önemine işaret etmektedir.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacı; temel basketbol eğitiminde eğitsel oyun ile öğretimin 10-12 yaş grubu çocukların bilişsel ve psikomotor gelişim düzeyleri üzerine etkisinin olup

olmadığının araştırmaktır. Bu amaca yönelik eğitsel oyun içerikli temel basketbol antrenmanı ile normal bir antrenman programı planlanmıştır. Bu programlar, hafta da 3 antrenman olmak üzere 12 hafta boyunca uygulanmıştır. Bu antrenmanların bilişsel ve psikomotor gelişim üzerine etkisini ölçmek için bilişsel ve psikomotor testler kullanılmıştır. Daha sonra eğitsel oyun içerikli antrenman programı uygulanan grup (Deney grubu) ile klasik program uygulanan (Kontrol grubu) grup arasında ki gelişim farkları karşılaştırılmıştır.

Bu araştırmanın hipotezi aşağıda verilmiştir.

Hipotez: Basketbol eğitiminde eğitsel oyun ile öğretimin 10-12 yaş çocuklarda bilişsel ve psikomotor gelişim üzerine etkisi vardır.

Alt Hipotez 1: Deney grubu ve Kontrol Grubunun Basketbol Bilişsel Gelişim testinin ön test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olmamalıdır.

Alt Hipotez 2: Deney grubu ve Kontrol Grubunun Basketbol Bilişsel Gelişim testinin son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olmalıdır ve deney grubunun değerleri daha yüksek olmalıdır.

Alt Hipotez 3: Deney grubu ve Kontrol Grubunun Johnson Basketbol Psikomotor Gelişim testinin, ön test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olmamalıdır.

Alt Hipotez 4: Deney grubu ve Kontrol Grubunun Johnson Basketbol Psikomotor Gelişim testinin, son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olmalıdır ve deney grubunun değerleri daha yüksek olmalıdır.

1.3. Önemi

Oyunların insanlar arasındaki artan popülaritesi, hem dikkatlerin kendi üzerlerine çekilmesine hem de akademik anlamda oyunlarla ilgili araştırılmaların yapılmasına neden olmaktadır (Doğusoy ve İnal, 2006).

Oyun, çocuğun kendisini ifade etmesini, yeteneklerini geliştirebilmesini sağlayan doğal bir öğrenme ortamıdır. Eğitsel spor oyunları da öğrencilerin yaratıcılığını, karar verme yeteneğini, hayal gücünü geliştirir ve öğrencilere hızlı düşünme becerilerini kazandırır. Öğrencilerin öğrenmekten zevk alarak iyi bir deneyim kazanmalarına neden olur.

Oyun esnasında çocuklar çabuk karar verme, oyunun gerektiği zihinsel çabaları göstererek bilişsel gelişimi bunun yanında hareketleri sık sık ve uygulamalı yaparak büyük ve küçük kas gelişimlerini hızlandıracaktır. Çocuk oyunlarında dengede durma, koşma, sıçrama vs. faaliyetlerinde bulunmaktadır bu da psiko-motor gelişime yardımcı olacaktır. Bu çalışmalarda da çocukların becerilerine etki ettiği düşünülen oyunlar basketbol temel eğitiminde oynatılarak becerilerin üst seviyelere çıkartılabileceği tezi araştırılacaktır.

Ayrıca bu kaynak basketbol öğretiminde oyunun önemi vurgulamakta ve basketbol öğretirken çocukların eğlenerek daha çabuk öğrenebileceğini göstermek için önemlidir. Oyunun bu tür sportif bir branşın öğreniminde kullanılması sadece çocukların hoş zaman geçirmesi değil bunu yaparken de bazı temel gelişmelerinde değişiklikler gözlenebileceğinin önemini belirtmesinde önemli bir kaynak olacaktır.

1.4. Varsayımlar

1. Antrenmanlara ve testlere deneklerin gönüllü olarak katıldıkları varsayılmıştır.
2. Uygulanan bilişsel teste deneklerin birbirinden bağımsız ve hiçbir etki altında kalmadan cevapladıkları varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

1. Araştırma 10-12 yaş arası seçilen 16 denek ve 16 kontrol grubu erkek öğrenci ile sınırlıdır.
2. Araştırma sadece bilişsel ve psikomotor gelişimi ölçmekle sınırlıdır.
3. Araştırma 12 hafta ile sınırlıdır.
4. Araştırma ölçeklerin ölçme gücü ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Öğrenme: Öğrenme şimdiye kadar çok farklı şekillerde tanımlanmakla beraber psikologların hemen hepsi öğrenmeyi tekrar ya da yaşantı yoluyla bireylerin davranışlarında meydana gelen kalıcı değişimler olarak tanımlamaktadırlar.

Oyun: Oyun çocuğa kendini ifade edebileceği rahat bir ortam sağlarken aynı zamanda bedensel, zihinsel, duygusal yönlerini de geliştirecek bir yöntemdir (Avcı, 2005).

Bilişsel gelişim: Bilişsel öğrenmeler, zihinsel etkinliklerin ağırlıkta olduğu davranışları (bilgiyi tanıma ve hatırlama, onun üzerinde işlemler yapma, kavramlar, genellemeler, kuramlar geliştirme gibi) kapsar (Yalın, 2002).

Psikomotor Gelişim: Psikomotor gelişim, "fiziksel büyüme ve merkezi sinir sisteminin gelişimine paralel olarak organizmanın isteme bağlı olarak hareketlilik kazanmasıdır. Bir baksa deyişle özünde hareket olan becerilerin kazanılmasını içeren ve doğum öncesi dönemde başlayıp ömür boyu devam eden bir süreçtir" (Sarı, 2005).

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. OYUN

2.1.1. Oyunun Tanımı

Huizinga'ya (1951/1995) göre; Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.

Lynn'a (1991) göre, oyun belirli bir zaman ve fiziki şartlar içinde, belirli davranış şekilleri üzerinde yoğunlaşmaktan öte, gözlem ve kategorik metotlarla, tam olarak kronik bir şekilde izah edilmeyen, kararlı ve üretilebilir özellikler olarak kabul edilir (Akt: Hazar, 2000).

Rubin, Fein ve Vadenberg (1983) yaptıkları kapsamlı bir tarama çalışmasında oyunu aşağıdaki ifadelerle tanımlamışlardır:

1) Oyun, içsel olarak güdülenmiştir.

2) Oyun, amaçlardan çok araçlara yöneltilen dikkatle nitelenmiştir.

3) Oyun, keşfetme davranışından ayrılır. Keşfetme davranışı, "bu nesne nedir ve ne yapabilir?" sorusuyla yönlendirilirken, oyun "bu nesneyle ne yapabilirim?" sorusuyla yönlendirilir.

4) Oyun, gerçek olmaması yada –mış gibi olması ile nitelenmiştir.

5) Gündüz rüyasının ve aylaklığın tersine, oyunda katılımcı etkindir (Akt: Smith ve Takhvar, 1997).

Oyun, serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir (Dönmez 1992).

Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla, gerçek hayattan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belirli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman

içinde süren gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümü ile etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir (Tamer, 1982).

Sungur'a (1992) göre oyun imgelemin yer aldığı bir yetenek deneyi, fantezinin gerçeğe baskın geldiği yerdir. Çocuk için her zaman yararlıdır ve somut maddelerden örnekler kullanır. Winnicalta göre çocuk ya da yetişkin olsun bireyler sadece ve sadece oyun yolu ile yaratıcı olabilir ve tüm kişiliğini kullanabilirler.

Oyun yaratıcı eylemin her bir parçası hem de nedenidir. Çünkü fiziksel ve tinsel varlığın kendi kuralları adına tümü ile salıvermesini emreder.

Oyun son derece kompleks bir konudur. Bir bütünü bir noktaya odaklayan, çok çeşitli düşünce ve deneyimi kapsayan bir olaydır.Zaman zaman değişik anlamlarda kullanılan oyun, çocuk dünyasının temel sözcüğünü oluşturmaktadır (Gönen ve Dalkılıç, 2002).

Oyun çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenebilmesi yöntemi olarak tanımlanabilmektedir. Çocuk, anne, baba ve bakıcı konumundaki kişilerin kendisine öğretemeyeceği konuları oyun ortamında arkadaşlarla birlikte öğrenebilmektedir (Yavuzer, 2003).

"Oyun, dikkat, rastlantı veya maharete dayanan ve insanların hoş vakit geçirmelerine, oyalanmalarına yarayan tamamen menfaatsiz eğlenceli yarıştır"(Sel, 1993).

Genel olarak oyun su şekilde tanımlanabilir. "Oyun, insanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanlarda, belirli bir amaca yönelik olarak(eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel becerilerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, beceri, zekâ, dikkat ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çogunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eslik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir" (Hazar, 2000).

2.1.2. Oyunun Tarihi

Oyunun tarihi insanlık tarihi kadar eskidir (Poyraz, 2003). İnsanlığın varoluşu ile birlikte yasam mücadelesi başlamış olup yapılan ilk sportif faaliyetler; savaşa hazırlanmak, avlanmak ve dini ayinlerin yapılması amacıyla gerçekleştirilmiş olan oyun ve müzikli senlikler olmuştur (Kıldan, 2001).

Milletlerin tarihlerinde oyunun ilk belirtilerine dinsel ve müziksel etkinlikleri ile birlikte görüyoruz. Tapınaklarda toplanan insanlar kendini müziğin ritmine bırakır, hiçbir kurala uymadan dans ederlerdi. Hareketlerin figürlerinde benzerlik aranmazdı. Müziğin ahengine uyan insan toplulukları, bazen coşar, tepinir, garip sesler çıkarır; bazen de yumuşak hareketlerle kıpırdanır, sallanır, böylece kendilerini Tanrılarına yakın görünürlerdi. İlkel insan topluluklarında oyunu, "tanrılarına yaklaşabilmek için bir takım mimikli danslar ve belli bir kuralı olmayan ritmik hareketler topluluğu" diye tanımlanabilmektedir (Sel, 1990).

İlk çağ uygarlıklarının sportif etkinlikleri, çağlarının belirli niteliği olan savaşla da yakından ilgilidir (Spor bilim, 2005). İlk çağ insanları özellikle mücadele etme isteğinden dolayı, güçlü gördüğü olayları ve özellikleri taklit ederek avantajlı duruma geçmeye çalışmıştır. İnsanın doğayla savasında kullanacağı ilk silah, kendisine çevrilmiş olan doğanın silahı olmaktaydı. Öyleyse insanın savunma yada saldırı amacıyla yaptığı davranışlar, çevresinden gördüklerine benzer bir uygunluk içerisinde ortaya koyduğu canlı hareketlerden başkası olmamalıydı. Savaşa yönelik bu davranışların içinde doğanın taklidi de yer alıyor, sık sık yenilenmesinden oyuna varılıyordu (Hazar, 2000).

Orta çağda ise Avrupalı çocukların babalarının zırhlarını, giysilerini giyip ellerine tahtadan haçlar alıp askercilik oynadıkları belirtilmektedir İlk çağ uygarlıklarında özellikle erkekler gıda temini için avlanma ihtiyacında bulunmuşlardır. Özellikle avcılıkta kullanılacak aletlerin yokluğu, insanları sadece gücü ile mücadele etmeye ve vücudunu gereği gibi kullanmaya zorlamıştır. Bu şartlar insanları her türlü tehlikeye karsı hazır olma gerekliliğine inandırmış ve böylece ilk egzersiz hareketleri ortaya çıkmıştır (Erden, 2001, Akt: Özdenk,2007).

2.1.3. Oyunun Sınıflandırılması

Oyunlar;

-Çocuk oyunları: Bunlar nesilden nesile aktarılarak gelen, kültürel izler taşıyan eğlenceli geleneksel oyunlardır.

-Eğitsel oyunlar: Eğitim amacı ile oynanan oyunlardır.

şeklinde sınıflandırılabilir (Akandere , 2003).

Aslında oyun birçok yazar tarafından farklı sınıflara bölünmüştür. Bunun için bu sınıflamayı en kolay yolla tanımlamak gerekirse aşağıdaki tabloyu incelemek yeterli olabilir.

Tablo 1

Oyun sınıflamaları (Özdoğan 1997' den alınmıştır.)

Yazarlar	Bireysel Oyunlar	Sosyal Oyunlar
Gross 1899	Genel İşlevsel Oyunlar Deneysel Oyunlar	Özel İşlevsel Oyunlar
Stern 1914	Bireysel Oyunlar	Sosyal Oyunlar
Hetzer 1927	Bir iş Oyunları	Rol Oyunları Sonuçta Başarıya Ulaşma Oyunları
Ch.Bühler 1928	İşlevsel Oyunlar Yapısal Oyunlar	Fantezi Oyunları Rol ve Kurallı Oyunlar
Rüssel 1935 1959	Yapısal Oyunlar Kendi Kendine Oyun Materyalle Oyun	Rol Oyunları Kurallı Oyunlar Arkadaşlarla Oyun
Piaget 1945	Alıştırma Oyunları	Kurallı Oyunlar Sembolik Oyunlar
Chateau 1954	Kuralsız Oyunlar Somut Zihinsel Oyunlar	Kendini İspatlama Kural ve İşbirlikçi Oyunlar
Erikson 1957	Dar Çevreli Oyunlar	Geniş Çevreli Oyunlar
El'Konin 1960	Objelerle Faaliyet	İnsanlar Arası İlişki Üzerine Oyunlar Sosyal Kurallar Üzerine Oyunlar

2.2. BİLİŞSEL GELİŞİM

2.2.1. Biliş

Biliş, düşünme, kavrama ve muhakeme etme gibi aktiviteleri ifade etekte geleneksel olarak kullanılan geniş bir terimdir (Reber, 1995). Biliş, bilginin kazanıldığı ve beceriyle kullanıldığı süreçleri ve yetileri ifade eder. Biliş genellikle zihinsel olarak düşünülmektedir. Yani, biliş aklın bir yansımasıdır. Doğrudan gözlenebilir özellikte değildir. Biliş, sadece bilinçli ve kasıtlı problem çözme becerilerini içermez, aynı zamanda günlük rutin görevlerde yer alan bilinç dışı ve kasıtlı olmayan süreçleri de içermektedir (Bjorklund, 2012). Bilişsel sözcüğü, akıl ve bilgi, bellek, akıl yürütme, anımsama, unutma, sorun çözme, kavramlar ve düşünce gibi zihinsel işlevleri tanımlamaktadır (Küçükkaragöz, 2007).

Biliş, bilgiyi kazanma, anlama ve düzenlemeye yönelik aktiviteler dahil tüm zihinsel aktiviteleri içermektedir. Biliş, bir problemi çözmek için plan geliştirme, bu planı uygulama ve planın başarısını değerlendirme, gerekli olduğunda düzenlemeler yapma gibi aktiviteleri de içermektedir. Bunlar, genellikle bilinç için kullanılabilen üst düzey süreçler ya da bilişin makro mekanizmaları olarak düşünülebilir (Yani, bunları yaptığımızın farkındayızdır). Biliş aynı zamanda bir uyarıcının başlangıçtaki kodlamasını (yani, fiziksel bir uyaranı nasıl tanımlayacağına karar vermek ki böylelikle bunun hakkında düşünülebilsin) ve bu uyaranın nasıl bir şey olduğunu sınıflamayı içermektedir (yani, bu bir harf mi, kelime mi, benzer bir şeyin resmi mi?) (Bjorklund, 2012). Biliş, duyguların ve hislerin duyuşsal etki alanı dışında değildir. Bilişsel olarak yapılandırılmamış duygu ve his yoktur. Bireyin hisler ve duygular yoluyla yaşadığı, kısmen şartlara, kısmen gelişim seviyesine bağlıdır. Huşu ve saygı gibi bazı karmaşık hislerin, biçimsel işlemlerin kazanımı öncesinde imkansız olabileceği basit bir şekilde gerçek bir durumdur. Duygusal ve sosyal gelişim için bilişsel gelişimin kapsamlı bir tartışması bilişsel gelişimin sonuçlarını vurgulamalıdır (Elkind, 1976).

2.2.2. Gelişim

Gelişim, döllenmeden ölüme kadar süren yaşam dönemi içinde organizmada gözlenen düzenli ve sürekli değişikliklerdir (Aydın, 2007). En temel olarak, gelişim (ya

da ontojeni), zaman içerisinde yapılarda ya da işlevlerde meydana gelen değişiklikleri ifade eder. Yapı, sinir, doku, kas ya da uzuvlar gibi organizma tabakalarını ifade ederken bilişsel psikolojide zekânın altını çizen zihinsel bilgi demektir. Bilişsel gelişimden bahsedildiğinde, bazı farazi zihinsel yapı, yeti ya da yaşla değişen yeteneği ifade etmek için yapı kullanılmaktadır. Örneğin, zaman içerisinde değişen bu kelimelerin anlamları ile birlikte, çocukların, köpek, aslan ve zebra gibi terimler hakkındaki bilgi, bazı zihinsel yapıların varlığı olarak yorumlanabilir (zihinsel bir sözlük olduğu düşünülebilir). Gelişim, türlerin özelliğidir ve biyolojide kendi temeline sahiptir. Genel özelliği ise göreceli olarak tahmin edilebilir olmasıdır. Gelişim genellikle, yapının kendi aktivitesi ya da çevreden kaynaklanan uyarılmanın yapı içerisinde değişime katkı sağlayabildiği, karşılığında yapının nasıl işlev göstereceğine dair değişime katkı sağlar, yapı ve işlev arasındaki çift yönlü, ya da karşılıklı, ilişki olarak algılanmaktadır (Bjorklund, 2012).

Gelişim, kişinin doğumdan ölüme kadar geçirdiği değişiklikleri içermektedir. Gelişim için birey çabasına ihtiyaç duyulur. Gelişimin iyi ya da kötü, erken ya da geç, hızlı ya da yavaş oluşundan bahsetmek mümkündür (Bacanlı, 2007). Senemoğlu'na (1997) göre, organizmanın döllenmeden başlayarak bedensel, zihinsel, dil, duygusal, sosyal yönden, belli koşulları olan en son aşamasına ulaşıncaya kadar sürekli ilerleme kaydeden değişimidir. Gelişim, gelişmenin süreç yönü olarak ele alınabilir. Gelişme ise, organizmanın, büyüme, olgunlaşma ve öğrenmenin etkileşimiyle sürekli olarak ilerleme kaydeden değişimidir (Senemoğlu, 1997). Gelişimde sadece niceliksel değil niteliksel değişiklikler de meydana gelmektedir (Binbaşıoğlu, 1995). Bir başka ifadeyle gelişim döllenmeden başlayarak, yaşamın sonuna kadar yer alan süreç olarak anlaşılmaktadır (Erden ve Akman, 2012).

2.2.2.1. Gelişimle ilgili temel kavramlar

2.2.2.1.1. Büyüme

Fiziksel özellikler için kullanılan büyüme kavramı (Bacanlı, 2007), vücudun sadece boy, kilo ve hacim olarak artmasını ifade eder (Senemoğlu, 1997). Büyüme canlı

varlığın bedensel yönü ile ilgilidir. Bedenin ya da herhangi bir organın bir durumdan başka bir duruma geçerken gösterdiği değişikliklerdir (Binbaşıoğlu, 1995). Büyüme vücudun çeşitli organlarında çeşitli hızlarda gerçekleşebilir (Senemoğlu, 1997). Aydın'a (2007) göre, bireyin fizik yapısında zamana bağlı olarak meydana gelen nicelik boyutundaki değişikliklere büyüme denir.

2.2.2.1.2. Olgunlaşma

Olgunlaşma, vücut organlarının kendilerinden beklenen fonksiyonları yerine getirebilecek düzeye gelmesi için, öğrenme yaşantılarından bağımsız olarak, kalıtımın etkisiyle geçirdiği biyolojik değişmedir (Senemoğlu, 1997). Bacanlı'ya (2007) göre olgunlaşma, kişinin doğuştan getirmiş olduğu potansiyelin zaman içerisinde ortaya çıkmasını ifade etmektedir. Binbaşıoğlu'na (1995) göre olgunlaşma, belli bir süre sonucunda, bireyin ya da bir organın, fiziksel güç ve kuvvet bakımından, yaşama uyumda belli bir durumu karşılayabilecek düzeye erişmesidir. Organizma fizyolojik olarak bir davranışı bir işi fizyolojik olarak yapabilecek duruma geldğinde olgunlaşma gerçekleşmiş demektir (Selçuk, 1999). Diğer bir deyişler (Aydın, 2007), büyüyen organizmanın kendinden beklenen işlevleri yerine getirebilecek fizyolojik güce ulaşmasıdır. Çocuklardaki davranış değişiklikleri olgunlaşma ile gerçekleşmektedir.

2.2.2.1.3. Öğrenme

Canlı varlığın çevresi ile etkileşimi sonucunda davranışlarında oluşan değişikliğe öğrenme denir (Binbaşıoğlu, 1995). Senemoğlu (1997), öğrenmeyi, bireyin çevresiyle belli bir düzeydeki etkileşimleri sonucunda meydana gelen nispeten kalıcı izli davranış değişimi olarak tanımlamıştır. Öğrenme, bilgi, beceri, strateji, tutum ve davranışların edinimini ve değiştirilmesini kapsamaktadır. İnsanlar bilişsel, dilbilimsel, motor ve sosyal becerileri farklı şekillerde öğrenebilirler (Schunk, 2009). Gelişimin gerçekleşmesi için öğrenmenin de oluşması gerekmektedir. Tekrar ve ya yaşantı sonucu davranışta gözlenen kalıcı değişiklikler öğrenme kapsamına girmektedir (Aydın, 2007).

2.2.2.1.4. Hazırbulunuşluk

Kişinin olgunlaşma ve öğrenme sonucu belli davranışları yapmaya hazır olmasıdır (Selçuk, 1999). Diğer bir tanımda ise canlı varlığın herhangi bir şeyi öğrenebilecek bir duruma gelmesiyle ilgilidir (Binbaşıoğlu, 1995). Okul yaşına gelmiş çocuğun yaşı ve gelişimi kadar okula karşı tutum ve motivasyonu da onun okula hazırbulunşluk halini belirleyici olabilmektedir (Aydın, 2007).

2.2.2.1.5. Kritik Dönem

Gelişim açısından önemli dönemlere kritik dönem denilmektedir (Erden ve Akman, 2012). İnsan hayatında bazı uyarıcıların en güçlü etkiye sahip olduğu zaman dilimleri bulunmaktadır. Bu dönemlerde gerçekleşen psikolojik, fizyolojik ve kültürel olaylar gelecekteki gelişim üzerinde etkili olacaktır. Bu olaylar olması gereken zaman diliminin dışında gerçekleştiğinde daha az etkiye sahiptir ve gelişimi olumsuz yönde etkiler (Selçuk, 1999). Yaşa ve kazanılacak beceriye göre değişik öğrenme durumları için farklı kritik dönemler bulunmaktadır, her bir kritik dönem bir önceki evreye göre daha üst düzey öğrenmeye hazırlık aşamasıdır (Aydın, 2007).

2.2.3. Bilişsel Gelişim

Bilişsel kuramcılar insanların algı, güdü ve problem çözmesi ile ilgilenirken, bu aktivitelerin zaman içinde bir insan nasıl değişikliğe uğradığından hiç söz etmediler ki bu durum Avrupa bilişsel geleneği tarafından göz ardı edilmemiştir (Çelen, 1999). Erden ve Akman (2012) bilişsel gelişimi tanımlamak için tek bir cümlenin yeterli olmayacağını belirtirken genel olarak "düşünme ve kavrama sisteminde ortaya çıkan gelişmeler" tanımının getirilebileceğini söylemiştir. Senemoğlu'na (1997) göre bilişsel gelişim bireyin çevresindeki dünyayı anlama ve öğrenmesini sağlayan, aktif zihinsel faaliyetlerdeki gelişimdir. Bebeklikten yetişkinliğe kadar, bireyin çevreyi, dünyayı anlama yollarının daha karmaşık ve etkili hale gelme süreci bilişsel gelişimdir. Çocuk geliştikçe, düşünceleri değişir ve bilişsel gelişi bu değişikliklerin ve gelişimlerin çalışmasıdır (Oakley, 2004). Piaget bilişsel gelişimi, dünyayı öğrenme yolunda bir denge, dengesizlik ve yeni bir denge süreci olarak görmektedir (Senemoğlu, 1997, s. 40). Piaget, zihin gelişimi kuramını geliştirmeden önce zihin ve zekâ anlayışını ortaya

koyarak anlaşılmasını kolaylaştırmaya çalışmıştır. Önce zekâyı tanımlamış, daha sonra zekânın işlevlerini ve onu etkileyen faktörleri ortaya koymuştur (Bacanlı, 2007).

Çocukları ve gelişimlerini karakterize etmek için metafor kullanmak bilişsel gelişimi kavramsallaştırmak ve böylece nasıl çalışıldığını ve metaforu kabul etmek ya da reddetmek için çeşitli yollara götürmektedir. Ek olarak, çocukları inceleyenler tarafından kabul edilen analiz birimleri çok sayıda çeşitlilik ortaya koymaktadır. Bazıları, algı ya da dil gibi ilgi alanı ile tarafından belirlenenler, diğerleri ise tartışılan ya da test edilen teorik yaklaşımlardır (Garton, 2004). Klasik yaklaşım, standart bilişçi kavramını çevreden girdileri alan, çevrenin uygun yönlerinin içsel temsilini inşa eden, bu temsilleri işleyen olarak temel almaktadır. Aynı zamanda bu yaklaşım, bu süreçlerin sonuçlarını değiştiren çevreden etkilenen süreç sonuçlarını da temel almaktadır. Bilişçi ve çevre, etkileşim içerisinde bulunan iki bağımsız varlıktan bir oluşan bir sistem oluşturur. Bilişçiler kavramı depo etmiştir ve bunları çevre ile iletişime geçmeleri için uygun hale getirebilecek yeterliliğe sahiptirler. Bu yeterlilikler, çeşitli deneyler aracılığıyla ölçülebilir; gelişim psikolojisinin ana konusu bu yeterliliklerdeki değişimlerin incelenmesidir. Dolayısıyla, deneylerdeki deneklerin, psikolojik deneylerin incelemek ve ölçmek için tasarlandığı belirgin bir yeterlilikleri bulunduğu varsayılmaktadır. Ölçüm hataları dâhil, çeşitli faktörler deney esnasında duruma müdahale edebilir ve performansı etkiler ki böylelikle elde edilen doğru skordan sapılabilir. Deneylerin aslında ölçtüğü deneğin yeterliliği değil performansıdır (Demetriou ve Raftopaulos, 2005).

Dinamik sistem kuramları organizasyonun yeni seviyelerinin, bir sistem içerisindeki daha düşük seviye elementler arasında öz örgütlenmenin bir sonucu olarak ortaya çıktığını öne sürmektedirler. Öyle ki, gelişim sadece öğrenenin ya da genlerdeki doğuştan gelen özel bilgilerin bir ürünü olarak değil aynı zamanda meydana geleme süreci olarak görülmektedir. Çağdaş kuramcılar, sosyal çevreyi, bilişsel gelişim için özellikle önemli görmektedirler (Bjorklund, 2012).

Hem Piaget hem de Vygotsky sosyal çevreyi, bilişsel değişim için gerekli güdüyü sağlama olarak görmüştür. Problem çözme ile ilişkili olarak, sosyal görüşe alternatif, çocukların doğuştan gelen ön yargılarını, bilgi işleme ya da dünyayı kavramada kullanmaktadır ki bu gelişim esnasında mevcut seçenekleri sınırlamaktadır. Alana özgü bilgi ya da öğrenmeyi tartışırken en az iki konu ortaya çıkmaktadır.

Birincisi, çocuk, yetişkinin eksik, yetersiz ya da beceriksiz versiyonu sayılmaktadır. İkincisi ise, teorilerin kendileri, geniş bir şekilde uygulanabilir olmaktan çok oldukça özel hale gelmektedirler. Oldukça özel teoriler ve daha genel olanlar arasındaki git gel başlangıcından itibaren bilişsel gelişim araştırmalarında karakterize edilmiştir (Garton, 2004).

Kendisinden önce gelen ve kendisini takip eden birçok kuramcıya zıt olarak, Piaget, bilişsel değişimi, gelişim devam ettikçe sürekli bir şekilde karmaşık hale gelen ve insan fonksiyonu alanında bireysel performansını açıklamak için kullanılabilen işlevsel yapılar olarak adlandırılan zeka yapılarının bir dizisi açısından doğumdan yetişkinliğe kadar açıklamayı denemiştir. Bu geniş görevi tamamlamak için, Piaget'nin önerdiği yapılar, çok özet terimler içerisinde modellenmiş ve geniş bir etki alanı içerisinde performansı açıklasın diye işlevsel yapılar ya da mantıklı yapılar olarak isimlendirilmiştir. Piaget'nin kuramında bilişsel gelişimi değiştiren nedir" sorusu bulunmaktadır (Griffin, 2005).

Bilişsel gelişim genellikle çocuklara yerleştirilen farklı sosyal talepleri ve beklentileri hesaba katmaz ki bunlar kültürler içerisinde çeşitlilik gösterir. Akıl, bilginin yazı tipi ya da potası olarak sayılır ve eğer varsa, bilginin kazanımı ya da doğayı değiştirebilecek tecrübelerin tipi ve bu bilginin kullanımı için yetersiz sayım esaslara verilir (neden çocuğun bunu bilmesi gerekir?). Bilişsel gelişim, bireysel ilerleme, tahmine dilebilir ve doğru şekilde açıklanabilir özelliktedir. Bilişsel değişim bilişsel değişimin bir parçasıdır, çünkü yeterlilikteki yaşa bağlı değişimler, genellikle gelişimler, deneyler aracılığı ile ölçülmektedir. Ancak, bilişsel değişim, aranan bireysel değişimin ya da öğrenmenin açıklamaları olduğu için, sosyo-kültürel ya da sosyal etkilerin bir bölümü olabilir. Piaget aslında eylemlerin içselleştirilmiş koordinasyonları olarak kavramsallaştırılan zihinsel işlevlerin gelişimi ile ilgilenmesine rağmen, etkileşim esnasında çocukların bilişsel değişimini bilişsel çatışmanın bir sonucu olarak açıklamıştır. Çocuklar büyüdükçe bu işlevler düşünmede daha büyük bir esnekliği mümkün kılar. Sensori motor dönemden, işlem öncesi dönem içerisinden, tamamen işlem düşüncesine kadar, tersine çevirebilirliğin (ters bir eylemin kazanılması gereken orijinal fiziksel ya da zihinsel duruma neden olabileceğini anlama yeteneği) birçok materyal üzerinde kullanılabileceği gibi özet zihinsel işlemler sayesinde ilerleme sağlamıştır. Bilişsel gelişim, düşüncedeki nitel değişiklikler, var olan bilişsel yapıların

adaptasyonu sonucu olarak ortaya çıkan değişiklikler olarak karakterize edilmiştir. Çocuk bilgisinin aktif kurucusu olarak değerlendirilmiştir (Garton, 2004).

Ergenler, başka insanların düşünceleri hakkında düşünmeye başladığında, başka insanların onlar hakkında düşündüklerini varsayarlar. Aslında, kendi başlarınayken başkalarının onlarla ve görünümleri ile ilgilendikleri konusunda ikna olurlar. Böylece, "öz-bilinç" yani genç ergenlerin karakterleri, en azından kısmen, formal işlemlerin görünümüne katkı sağlamalıdır. Ergenler tarafından geçirilen fiziksel ve fizyolojik değişimler bu öz-bilinçte rol oynarken, bunun bilişsel belirleyicileri de tanımlanmalıdır (Elkind, 1976).

Doğa/çevre konusu açısından, hem doğuştancılık görüşünün (tüm zeka yeteneklerinin doğuştan olduğunu belirten ve genetik bir açıklama öneren inanç) hem de deneyciliğin (tüm zeka yeteneklerinin deneyimlerin sonucu olduğunu savunan inanç) aşırı görüşleri reddedilmiştir ve çocukların kendi gelişimlerinde önemli rol oynadıkları, biyolojik ve deneysel etkenlerin iki yönlü tepkisel ilişkisi olduğu inancı diğer görüşlerin yerini almıştır. Doğuştan gelen kısıtların üç farklı tipi önerilmiştir: doğuştan gelen temsili ifade eden temsil; nöronlar ve diğer grup nöronlarla bağlantılarının doğuştan gelen özelliklerini ifade eden mimari; olgunlaşma (zamanlama) kısıtlarını ifade eden kronotopik. Biyolojik ve çevresel faktörler iki yönlü ilişliler içerisinde etkileşimde bulunması olarak görülmektedir (Bjorklund, 2012).

Doğa, doğuştan gelen etkenleri ifade eder, özellikle genler ve çocuk olgunlaştıkça ortaya çıkan olaylar bu etkenlere dâhildir. Çevre, çocuğun geliştiği çevreyi ifade eder ve gelişimleri boyunca her çocuğun yaşadığı tecrübeleri içermektedir. Asıl soru gelişimi, doğayı ve çevreyi neyin etkilediğidir, ancak bundan fazlası, her birinin ne kadar etkilendiği ve bu etkinin nasıl oluştuğudur? Doğa/çevre çekişmesi, ölçülen zekânın gelişimi tartışmasında özellikle önemlidir (Oakley, 2004).

Temsildeki gelişime yönelik farklılıklar bilişsel gelişimciler için önemli bir konu haline gelmiştir. İnsanları, nesneleri ve olayları zihinsel olarak temsil etme yetenekleri bebeklik ve çocukluk dönemin içerisindeki karmaşıklıkta artmasına rağmen, birçok araştırmacı, bebeklik döneminde olan birçok çocuğun bilgiyi temsil etmenin birçok yoluna sahip olduklarına inanmaktadırlar. Çocuklar, uygulanmış stratejileri kasıtlı olarak kullanarak, kendi problem çözme becerileri üzerinde giderek artan bir kontrol kazanmaktadırlar. Stratejik biliş, bir çocuk ne kadar bilgiye sahip dahil olmak

üzere, birçok faktörden ve çocuğun uzun zamanlı hafızadan henüz toplanan ve elde edilen bilgilerle ne yapacağına karar vermede dikkati düzenleme konusuna dahi olan süreçleri ifade eden yönetsel işlev seviyesinden etkilenmektedir (Bjorklund, 2012).

2.2.3.1. Piaget'in Zihinsel Gelişim Kuramı

Piaget'nin bilişsel gelişim kuramı üç ana prensibe dayanmaktadır; asimilasyon, özümleme, eşitleme. Bu terimleri açıklamadan önce şema terimini tanımlamak daha faydalı olacaktır (Oakley, 2004).

Piaget'in en çok önem verdiği ana değişken şemadır. Şema kavramı bilinen bilşenlere göre daha kapsamlı bir anlama sahiptir ve zihinsel aktivitenin örgütlenmiş yapıları olarak tanımlanmaktadır. Şemanın değişmesi ve biçimlenmesi bilişsel gelişimin esası olarak değerlendirilir (Çelen, 1999). Piaget'ye göre çocuk, dünyanın pasif alıcısı değildir. Bilgiyi kazanmada aktif bir role sahiptir ve değişik yaşların birbirinden farklı dünyaları bulunmaktadır (Senemoğlu, 1997).

Şema aktivitelerin bilişsel bir temsilidir. Bebek doğduğunda, beslenmesi ve büyümesi için gerekli emme eylemi için doğuştan bir şemaya sahip olmaktadır. Bebek büyüdükçe, bebeğin tecrübeleri ve beslenme alışkanlıkları değiştiği için diğer beslenme şemaları mevcut şemaya dâhil olmaktadır (Oakley, 2004). Şema, bireyin çevresindeki problemleri anlama, çözme yolları yapıları olarak düşünülebilir bir başka deyişle yeni gelen bilginin yerleştirileceği çerçevedir (Senemoğlu, 1997). Şema, bireyin dış dünyaya ilişkin uyarıcıları zihninde nasıl organize ettiğini gösteren bilgi yapısıdır (Küçükkaragöz, 2007). Şemalar değişebilir; bu değişimler bilişsel gelişim için önemlidir (Çelen, 1999). Şema, örgütlemöiş davranış örüntüsüdür; çocuk çevresiyle etkişetikçe bu şemalar içerisindeki davranış ve düşünce kalıpları da değişir (Bacanlı, 2007). Şema, çocuğun kendi kafasında kurduğu bir ilke ya da kuraldır (Binbaşıoğlu, 1995). Bİr başka deyişle şema organize olmuş davranış kalıplarıdır (Erden ve Akman, 200). Organizmanın çevreye uyum yeteneği tüm canlılar için ortak özelliktir ve Piaget uyum kavramı ile bilişsel gelişimi açıklamada kullanmıştır (Senemoğlu, 1997). Değişim sürecine uyma denir. Herhangi kişi ya da çocuk şemasına yabancı bir durum ile karşılaştığıda şema değişme eğiliminde olacaktır ve yeni durum uyma yoluyla şemaya yerleşecektir (Çelen, 1999). Bu kavram, bireyin çevresiyle etkileşerek, çevreye ve çevresindeki değişikliklere uyum sağlayabilmesi anlamına gelmektedir (Erden ve

Akman, 2000, 2012). Uyum sağlamanın özümleme ve uyma olmak üzere iki işlevi bulunmaktadır (Senemoğlu, 1997; Erden ve Akman, 2000; Bacanlı, 2007). Çocuk yeni bir durumla karşılaştığında yeni durumu özümsemeye yani zihnindeki şemalarla açıklamaya çalışır. (Bacanlı, 2007). Birey daha önce karşılatığı yapıları bu kavram ile var olan zihinsel yapı içerisine yerleştirir (Erden ve Akman, 2000, 2012). Özümleme, bireyin kendisinde var olan bilişsel yapılarla çevresine uyumunu sağlayan bilişsel süreçtir, ancak özümleme tek başına bilişsel gelişimi sağlamada yetersiz kalmaktadır (Senemoğlu, 1997).

Çocuklar, dünyayı hissetmelerine yardım etmesi için bilişsel yapılar geliştirir. Yeni bir tecrübe ile karşılaştıklarında daha önce geliştirdikleri şema içerisine bu yeni tecrübeyi yerleştirirler. Asimilasyon süreci aktiftir. Geçiş süreci aracılığıyla çocuklar sadece bilgiyi anlamazlar, asimilasyon sürecine aktif bir şekilde dâhil olurlar. Seçivi oldukları için bir dereceye kadar aktiftirler. Karşılarındaki her bilgiyi anlamazlar (Oakley, 2004). Ancak mevcut şemalar yeni durumu açıklamaya yetmezse çocuk zihninde bu duruma uymaya çalışacaktır (Bacanlı, 2007).

Uyumsama, yeni bir tecrübeden dolayı var olan şemanın gözden geçirilmesidir. Örneğin, bir çocuk tüm uçan nesnelerin kuş olduğuna dair bir şemaya sahip olabilir, ancak bir frizbi ile karşılaştığında bunun şemaya uymadığını görebilir. Canlı değildir, bu nedenle yeni bir şema gereklidir. Çocuklar geliştikçe, mevcut şemalarının açıklama yapma kabiliyetine gerek duyulan tecrübelerle karşılaşırlar. Üstelik yeni tecrübelere cevap olarak yeni şemalar geliştirmeleri gerekmektedir (Oakley, 2004). Özümleme tek başına bilişsel gelişim için yetersiz kaldığından, mevcut şemayı yeni durumlara, olaylara göre yeniden biçimlendirme ve şekillendirme süreci gerekmektedir; bu süreç düzenleme sürecidir (Senemoğlu, 1997). Uyumsama ile birlikte, çocuk yeni şemalar oluşturarak ya da önceden var olan şemaların kapsam ve niteliklerini değiştirerek yeni edinilen deneyimlerin gereklerine uygun hareket eder (Erden ve Akman, 2000, 2012). Özümleme bireyin yeni karşılaştığı durumları önceden var olan şemaları değiştirip, yeni şemalar oluşturmaktır. Uyumsama ise önceden var olan şemaları değiştirip yeni şemalar oluşturmaktır (Selçuk, 1999).

Dengeleme, yeni tecrübelerle karşılaştığında, çocuğun devamlı olarak dünyayı yorumlamaya ve anlamaya çalıştığı evredir. Çocuk, dünyayı anlamaya ve nasıl çalıştığına yönelik b,r anlayış inşa eder, ancak bu anlayış devamlı olarak mevcut

anlayışla çakışan yeni tecrübeler tarafından devamlı olarak zorlanır. Çocuklar, bu yorumlama sürecine yardımcı olması için şemalar geliştirmeye çalışır. Dengeleme dürtüsü, tüm bu yorumlamaların ve şemaların birlikte uyum sağladığı ve mantıklı olan dünyanın genel bir fotoğrafını oluşturmasıdır. Ancak, çocuk, asimilasyon ya da uyumsama yer alana kadar bir dengesizlik durumundaki yeni bir tecrübe ile karşılaştığı için, dengeleme devamlı olarak değişen bir şeydir (Oakley, 2004). Kişinin zihnindeki bilgiler ve ya şemalar dengelenme eğilimindedir. Dengelenme örgütlenme işlevinin bir sonucudur. Bütünlüğün tutarlı ve dengeli olmasını ifade eder (Bacanlı, 2007). Senemoğlu (1997) çocuğun bilişsel dengesinin karşılaştığı obje, olay, varlık ve durumlarla bozulurken bunlarla etkileşimde bulunarak uyum sağlamaya yani denge oluşturmaya çalıştırdığını belirtmiştir. Özümleme ve uyumsama süreçlerinin birbirleri ile etkileşimi sonucunda dengeleme ortaya çıkar. Birey bu aşamada daha önceki deneyimlerle yeni kazandığı deneyimler arasında denge kurmak için zihinsel işlemler yapar (Erden ve Akman, 2000, 2012).

2.2.3.2. Piaget'e Göre Zihinsel Gelişimi Dönemleri

Piaget, çocukların bilişsel gelişiminin basamaklara ayrıldığını belirtmiştir. Çocuklar geliştikçe ve asimilasyon ve uyumsama sürecine girdiklerinde, beyinleri doğal olgunlaşma süreci aracılığı ile gelişecektir ve dahası dünya anlayışları olgunlaşır ve dünyayı doğru bir şekilde yorumlama ve tahmin etme yeteneği de gelişmektedir. Piaget, çocukların bilişsel gelişimleri ile beynin doğal biyolojik olgunlaşması arasında açık bağlantılar olduğunu düşünmüştür. Piaget'e göre, beyin ve düşünce olgunlaştıkça, anlayış arttıkça, bilişsel gelişim zorunlu bir süreçtir (Oakley, 2004).

2.2.3.2.1. Sensori Motor Dönem

Sensori motor dönemde bebek duyarak, hissederek, yaparak dünyayı öğrenmektedir. Bu dönemin en önemli özelliği bebeğin duyu organlarının bilincine varması bedeninin farkına varıp onu istediği gibi kullanmasıdır (Bacanlı, 2007). Bu dönemde bebek duyuları ve motor faaliyetleri yoluyla dış dünya ile ilişki kurarlar, dönem devam ettikçe çevresinde olup bitenleri ve kendisinin farklı olduğunu keşfetmeye başlar (Erden ve Akman, 2000, 2012). Bebek bu aşamada dış dünyayı

keşfetmede duyularını ve motor becerilerini kullandığından bu döneme duyusal-motor (sensori motor) dönem adı verilmektedir. Bütün bebekler doğuştan refleks hareketlere sahiptir; örneğin yeni doğan bebeğin dudaklarına dokunduğunuzda emmeye başlar (Senemoğlu, 1997). Bu dönemde çocuğa, duyuları ve onların hareketleri egemendir. Düşünme, duyu organları ile sınırlıdır. Çocuk gördüğü dokunduğu olay ve nesneleri henüz aklında tutacak halde değildir (Binbaşıoğlu, 1995). Dönemin sonunda bebek yürüyebilir ve beden hareketlerini istediği şekilde hareket ettirebilir (Bacanlı, 2007). Senemoğlu (1997), bebeğin çevresiyle etkileşimleri sonucu edindiği yaşantılarla oluşturduğu yeni bilişsel yapıların, refleksif davranışlardan amaçlı davranılara doğru ilerlemesini sağladığını belirtmiştir. Bu dönemin en zihinsel kazancı bebeğin sürekli nesneler kavramını edinmesidir. Gözünün önünden giden nesnelerin yok olduğunu sanan bebek bu dönemin sonlarına doğru bu nesnelerin var olduklarını kavrar (Bacanlı, 2007). Nesnenin sürekliliğinin gelişimi, bilişsel gelişimde önemli bir adımdır. Bebek gözünün önünden kaybolan nesnenin yok olmadığını anladığında zihinde tutacak semboller kullanmaya başlar. Bu dönemde diğer bir önemli gelişme de deneme-yanılma öğrenmesinin oluşumudur (Senemoğlu, 1997).

Çocuklar duyuşsal motor dönemin sonuna doğru başlangıçtaki deneme-yanılma yoluyla problem çözme davranışlarından, daha planlı bir yaklaşımla zihinsel olarak problem çözmeye doğru ilerler. Çocuk gözü önünde olmayan nesneleri zihninde temsil edebilir (Senemoğlu, 1997). Dönem sonunda bebek karmaşık olmayan zihinsel işlemleri gerçekleştirmeye başlayarak işlem öncesi döneme geçer (Erden ve Akman, 2000, 2012).

2.2.3.2.2. İşlem Öncesi Dönem

İşlem öncesi dönemi, adından da anlaşılabileceği gibi, henüz işlemlerin yapılmadığı, ancak işlemlerin yapılması için hazırlıkların sürdüğü bir dönemdir. Bu dönemin en önemli özelliği sembolik fonksiyonun ortaya çıkmasıdır. Bir önceki dönemde sürekli oldukları anlaşılan nesneler, artık sembollerle temsil edilmeye başlanır ve dil gelişir. İşlem öncesi dönemde düşünce tek yönlüdür. Piaget'nin devresel tepki olarak adlandırdığı çocuğun yaptığı davranışı tekrarlamaktadır. Çocuk öğrendiği bir konuyu sürekli dile getirebilmektedir. Oyun bu dönemde hem devresel tepki hem de

sembolik fonksiyon olgularını gösteren bir davranış biçimi olarak görülmektedir (Bacanlı, 2007). İşlem öncesi dönemde çocuk soruları gereksinimden kaynaklanmaktadır. Bu dönemde bilinç azdır ve çocuk kendini başkalarından ayıramaz. Bu nedenle bencil bir davranış gösterir. Çocukların sorduğu sorular zihin gelişimin göstergesidir (Binbaşıoğlu, 1995). Bu dönemde çocuk çocuk koşullara değil, olayların sonuçlarına bakarak karar verir. Mantıklı düşünme işlemi gelişmediği için nesnelerin görüntüleri etkisinde kalırlar (Erden ve Akman, 2000, 2012).

Senemoğlu'na (1997) göre, işlem öncesi dönem ikiye ayrılmaktadır. Birincisi 2 – 4 yaşları kapsayan, çocukların dil gelişimin çok hızlı olduğu, geliştirdikleri kavramların ve kullandıkları sembollerin kendilerine özgü olduğu sembolik ya da kavram öncesi dönemdir. Çocuk bu dönemde benmerkezcidir. Oakley (2004), çocuğun dünyayı sadece kendi bakış açısından gördüğünü ve bir başka bakış açısından anlaması zor olduğunu düşündüğünü belirtmiştir.

Diğer dönem ise sezgisel dönemdir. 4 – 7 yaşları kapsayan bu dönemde, çocuklar mantık kurallarına uygun düşünme yerine, sezgilerine dayalı olarak akıl yürütürler ve problemleri sezgileriyle çözmeye çalışırlar. İşlem öncesi dönemde çocuğun düşünmesi, fiziksel etkinliğe ve nesnelerin dikkati çeken görünüşüne bağlı olduğundan doğru mantık yürütemezler. Bu yaşlardaki çocuklar duyumlarla elde edilen verilerin ötesine geçemezler (Senemoğlu, 1997).

İşlem öncesi dönemde insanının animizm özelliği daha ağır basmaktadır. Doğadaki cansız nesnelere canlı gibi davranılması animizm olarak tanımlanabilir. Bu dönemde çocuk oyuncak bebeği ile konuşur; onun da kendisi ile konuştuğunu en azından kendisini anladığını düşünür (Bacanlı, 2007).

Korunum, herhangi bir nesnenin biçimi ya da mekandaki konumu değiştiğinde, miktar, ağırlık ve hacmindeki değişiklik olmayacağı ilkesidir (Erden ve Akman, 2000, 2012). Çocuk sayı, uzunluk, ağırlık, sıvı, alan ve kütle korunumunu tamamlayamaz. Bu çocuğun tersine çevrilebilirlik kavramını anlayamamasından kaynaklanmaktadır (Oakley, 2004).

2.2.3.2.3. Somut İşlemler Dönemi

Bu dönemdeki çocukların bilişsel yeterlikleri daha fazladır ve daha hızlı gelişim gösterirler. Tersine çevirebilme kavramını kazandıkları için korunum ilkesinin de farkındadırlar. Çocuklar bu dönemde okula başlar, çünkü bazı işlemleri zihinsel olarak yapabilecek duruma gelirler. Daha önceki dönemlerde yapamadıkları sınıflamaları bu dönemde üst düzey yapabilirken, soyut problemleri çözemezler (Senemoğlu, 1997). Bu dönemin en özelliği korunum kavramının kazanılmasıdır. Korunum değişmezliğin anlaşılmasını ifade eder (Bacanlı, 2007). Bu basamakta çocuk,sayı, uzunluk, ağırlık, sıvı, alan ve kütle korunumunu tamamlayabilir (Oakley, 2004). İşlem öncesi dönemde kavramları kazanan çocuk 7 - 12 yaşlar arasındaki bu dönemde işlem yapabilir hale gelir, fakat sadece gözünün önündeki işlemleri yapabilir. (Bacanlı, 2007). Çocuk bu dönemde sırlama, sınıflandırma ve karşılaştırma işlemleri için şemalar geliştirir. Nesneleri renk, uzunluk gibi özelliklere göre sınıflayabilirler (Erden ve Akman, 2000, 2012).

Somut işlemler döneminde, çocukta çeşitli yönlerden olduğu gibi düşünme bakımından da bir gelişme başlamıştır. Bu dönemde çocuk olgular ve nesler arasındaki ilişkileri sezmeye başlar. Çocuk eşitlik ilkesini aklında tutar (Binbaşıoğlu, 1995). Bu aşamada benmerkezcilik kaybolur (Oakley, 2004).

2.2.3.2.4. Soyut İşlemler Dönemi

Ergenlik döneminin başlangıcından itibaren çocukların düşünme biçimleri yetişkinlere benzer hale gelir. Bu dönemde soyu işlemler başlar; birey problemlerde bulunan değişkenler arası ilişkileri bulurken, çözüme sistemli bir şekilde ulaşmaktadır (Senemoğlu, 1997). Piaget'ye göre birey ergenlik dönemi ile birlikte yetişkin gibi düşünebilme özelliklerini kazanır; soyut düşünebilmeye başlar. Bu dönemde zihinden işlemler yapabilir (Bacanlı, 2007). Çocuk bu dönemde yetişkin gibi düşünmeye başlar (Binbaşıoğlu, 1995). Soyut işlem döneminde somut düşünce daha da genişler. Çocukların düşünceleri elle dokunulabilir şeylerin ötesine geçer ve varsayıma dayalı durumlar hakkında düşünebilmeye başlarlar. Muhakeme kapasitesi gelişir, birden fazla boyut ve soyut özellikler hakkında düşünebilirler (Schunk, 2009). Bu dönemde göreceli düşünce gelişmekte, bir problem farklı şekillerde ele alınabilmektedir. Genelleme,

tümevarım, tümdengelim gibi zihinsel işlemler yapılmaktadır. Soyut düşünce yeteneğinin gelişmesine bağlı olarak soyut kavramlar kullanılarak üzerinde fikir beyan edilebilir (Erden ve Akman, 2000, 2012). Bu dönemde düşünce her şeyin ötesinde önerme niteliği taşır. Yani genç birey karşılaştığı ham bilgileri düzenlemiş ifadeler veya önermeler şeklinde kullanır, daha sonra bu önermeler arasında bağ oluşturur. Bu dönemde zihin, düşünce mekanizmaları ile meşgul edilir ki bu durum bilişsel işleyişin bir özelliğidir (Baldık, 2004). Bu dönemden sonra bilişsel yapıda niteliksel bir gelişme olmaz, ancak geçirilen yaşantılara bağlı olarak niceliksel gelişmeler her zaman mümkündür (Erden ve Akman, 2000, 2012). Bu dönemdeki birey değişen birkaç nitelik veya değişkeni içeren problemleri çözebilir. Bunu her bir değişkeni tek tek ele alıp test ederek ve sonra da bunları birleştirerek yapar. Birleştirici düşünce oluşmuştur (Küçükkaragöz, 2007).

2.2.4. Zekânın tanımı

Zihin gelişimi, algı, imgeleme, bellek gibi zihinsel yetenekler ve tutumların bir bütün halinde gelişme sürecidir, buna kısaca zekâ denilebilir (Binbaşıoğlu, 1995). Zekâ, bireyin belli bir kültür içinde yaşantısını sürdürüp uyum sağlaması için gerekli olan yeteneklerin örüntüsüdür. Zekâ, diğer şeyler arasında, akıl yürütme, plan yapma, problem çözme, soyut düşünme, karmaşık fikirleri kavrama, çabuk öğrenme ve deneyimlerden sonuç çıkarma yeteneklerini içeren genel bir zihin kapasitesidir (Baldık, 2004). Piaget, zekânın bir takım test maddeleri ile belirlenmesine karşı çıkarken, zekâyı organizmanın çevreye uyum sağlaması olarak tanımlamıştır (Senemoğlu, 1997). Geleneksel model çerçevesinde yapılmış tanımlara bakıldığında, zekâ düşünme süreçleri ve zihinsel yapılar üzerinde yoğunlaşılarak açıklanmıştır (Plotnik, 1989). Brown 1976'da zekânın verilen görevlerdeki performans derecesi olduğunu yazmıştır. Wechsler zekâyı, kişinin dünyayı ve karşılaştığı olayları anlayabilme kapasitesi olarak tanımlamıştır. Humphreys 1975' de zekânın kişinin zihinsel yeteneklerinin bir repertuarı olduğunu ileri sürmüştür. Stanford – Binet zekâ testinin kurucusu olan Terman, zekâyı soyut olarak düşünebilme gücü olarak tanımlamıştır (Kline, 1991; Kirby, 2002). Başka bir tanıma göre zekâ, basit bilgiyi elde edip, onu yeni durumlarda kullanma yeteneği olarak tarif edilmektedir (Lam ve Kirby, 2002). Mayer ve Salovey, her durumda zekânın, sembollerin kullanabilme, anlayabilme ve algılama kapasitesiyle doğru orantılı olduğunu belirtmişlerdir (Mayer, 1999). Yine aynı yazarlar zekâyı,

objeler arasında benzerlikleri ve farklılıkları görebilme ve ayrı ayrı parçaların birbirleriyle olan ilişkilerini analiz edebilme yeteneği olarak tanımlamışlardır. (Mayer ve ark., 2001). Piaget'e göre zekâ çevreye uyum sağlayabilme yeteneğidir (Bacanlı, 2007).

Zekâ, canlıyı bilinçli davranışa yönelten bir güç ya da kuvvet gibi kabul edilebilir (Binbaşıoğlu, 1995). Zekâ, organizma ve çevre arasındaki özümseyici ve uyumsayıcı etkileşimler kadar, sensori-motor ve bilişsel bir doğanın tüm ardışık uyum sağlama süreçlerine meyilli dengeleme durumlarından oluşmaktadır. Biyolojik görüşe göre, kendini adapte eden nesneler çevrenin özel bir sektörünü oluştururken, zeka organizmanın aktivitelerinden bir tanesi olarak ortaya çıkmaktadır,ancak zekanın inşa ettiği bilgi ayrıcalıklı bir dengeleme kazandıkça, sensori-motor ve sembolik etkileşimin gerekli sınırı olduğu için, uzaydaki ve zamandaki uzaklık süresi olarak uzarken, zeka, biyolojik bilgi dahil bilimsel düşüncenin kendisini doğurmaktadır (Piaget, 1999).

Zekânın hem genel amaçlı hem de özelleşmiş süreçler ve yetenekleri içeren hiyerarşik ve çok boyutlu bir yapısının olduğuna dair artan bir fikir birliği bulunmaktadır. Belli bir zaman diliminde, herhangi bir görev üzerindeki performans, anlama ya da öğrenme bu tip süreçlerin bir karışımıdır (Demetriou, 2005).

2.3. PSİKOMOTOR GELİŞİM

Motor kelimesi anlam olarak ‘hareket’i ifade eder. Dünyaya gelen her birey, daha anne karnında iken fiziksel olarak gelişmeye başlar. Dünyaya geldiğinde de bu gelişim hızlanarak devam eder. Önceleri refleks olan bu hareketlerin bazıları, refleks olarak ömür boyu devam ederken, bazıları da zamanla organların bilinçli olarak kullanılması ile motor becerilere dönüşür. Nefes alıp vermek ya da göz kırpıştırmak ömür boyu bireyin istemi dışında da olsa devam eden refleksif hareketlerdir. Oysa tek ayak üzerinde sekmek ya da kâğıt kesmek, organların kullanımının bilinçli olması ile yapılan eylemlerdir ve ‘psikomotor gelişim’ içinde değerlendirilirler (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2007).

Motor gelişim; bir çocuğun hareket şekillerini ve becerileri edinimi boyunca devam eden bir süreçtir. Birçok fonksiyonun etkileşimini içeren sürekli değişmeler ve gelişmelerdir. Bu fonksiyonlar önemli bir genetik bileşen olan nöromüsküler

olgunlaşmayı içerir. Bu olgunlaşma sosyal bir varlık olan insanın çevre ve sosyal yaşantısı yolu ile gerçekleşir (Malina, Bouchard, Bar-Or, 2004).

Literatürde devimsel gelişim olarak da geçen psikomotor gelişim Binbaşıoğlu'na (1995) göre genel olarak kişinin bir yerden başka bir yere gidebilme yeteneğini ya da gücünü kazanması olarak tanımlanmıştır. Bedenin, el ve ayaklarının kullanılması ile ilgili tepkilerin belli bir sıraya göre olgunlaşması da devimsel gelişim içine girer. Bilgin'e (2007) göre psikomotor gelişim çocuğun kol ve bacakları ile tüm organlarını kullanmada güç ve hız kazanmasına, beden organları arasında eşgüdüm sağlanmasına ve onları denetim altına almada becerikli duruma gelmesidir.

Psikomotor gelişim, "bireyin organlarının isleyişini, denetimi altına almada gösterdiği becerikliliğin artmasıdır. Psikomotor gelişimde duyum, sinir ve kas sistemleri eşgüdüm içinde çalışırlar" (Başaran, 2000, Akt: Özdenk, 2007).

Çocuğun kol ve bacakları ile tüm organlarını kullanmada güç ve hız kazanmasına, beden organları arasında eşgüdüm sağlanmasına ve onları denetim altına almada becerikli duruma gelmesine devimsel gelişim, psikomotor gelişim denir. Bu gelişme bedensel gelişmeye paralel olarak oluşur ve kişinin çevresine uyum yapmasını sağlar. Bireyin bir bütün olarak gelişmesinde önemli rol oynar (Yeşilyaprak, 2006).

Psikomotor (devinimsel) gelişim, bedensel gelişimden farklı bir içerik taşıyor olsa da, ondan ayrılamaz bir gelişim alanıdır. Devinim ile (hareket, beceri vb.) ilgili olan bir gelişimin devinebilme gelişmişliği ile ilgili olması mutlaktır. Bu balgamda hareket yetisinin gerçekleşebilmesi o hareketi gerçekleştirebilecek aktörlerin gelişimi ile (büyüme ve olgunlaşma) ilgilidir (Topkaya, 2004).

Psikomotor gelişim, "fiziksel büyüme ve merkezi sinir sisteminin gelişimine paralel olarak organizmanın isteme bağlı olarak hareketlilik kazanmasıdır. Bir baksa deyişle özünde hareket olan becerilerin kazanılmasını içeren ve doğum öncesi dönemde başlayıp ömür boyu devam eden bir süreçtir" (Sarı,2005, Akt: Özdenk, 2007).

2.3.1. 0-12 Yaş Çocuklarında Psikomotor Gelişim Aşamaları

Psikomotor gelişim sürecinde içten ve dıştan gelen süreçlerin etkileşiminin sonucu olarak basit reflekslerle başlayan baş, boyun ve gövde kaslarının kontrolü

aşamalar şeklinde gelişir. Benzer şekilde motor becerilerin temeli olan oturma, emekleme, yürüme, koşma, atlama, tırmanma gibi büyük kas motor etkinlikleri ve uzanma, tutma, bırakma, fırlatma gibi elin yönetimi ile ilgili küçük kas motor etkinlikleri de aşamalar hâlinde gelişir. Gallahue (1982), motor gelişimini çocukluk dönemi ile sınırlayarak incelemiş ve kuramını piramit modeli ile açıklamıştır. Bu modele göre her bir motor gelişim dönemi, bir diğerinin üzerine kurulur. Piramidin temeli, refleksif hareketler dönemini göstermektedir. Bu dönemi, ilkel hareketler dönemi ve temel hareketler dönemi takip eder. Piramidin tepe noktasını spor hareketleri dönemi oluşturur (MEB, 2007).

2.3.1.1 Refleksif Hareketler Dönemi (0 – 1 Yaş)

Ana karnındaki çocuğun yaptığı ilk hareketler refleksif hareketlerdir. İstemsiz olarak kontrol edilen bu hareketler motor gelişim safhalarının temelini oluşturur. Yeni doğan davranışları omurilik ve orta beyin merkezinden idare edilmektedir. Çünkü orta beyin ve omurilik, beyin korteksinden daha önce gelişir. Yapı ve görev bakımından daha ilkeldir. Bebeğin dokunma, ses, ışık, ve basınçtaki değişikliklere reaksiyonu istemsiz hareket aktivitesini başlatır. Bu istemsiz hareketler hayatın ilk anlarında da artan korteks fonksiyonu ile birlikte çocuğa, vücudunu ve dış dünyayı tanımasına yardımcı olur. Ortaya çıkan refleksif hareketler, bilgi toplama, besin arama,ve kendini koruma şeklinde sınıflandırılabilir (Mengütay, 2005).

2.3.1.2. İlkel Hareketler Dönemi (1 – 2 Yaş)

Bu dönemde, merkezi sinir sisteminin gelişmesine paralel olarak önce baş ve gövde, sonra kol ve bacaklar üzerinde kontrol sağlanır. Bazı kaynaklar bu gelişimi yukarıdan aşağı ve içten dışa doğru gelişim ilkesi olarak açıklamaktadır. Boyun kontrolünün gelişmesinden sonra altıncı aydan itibaren destekli oturuş, sekiz ayda emekleme, dokuzuncu ayda sıralama gibi beceriler kaznılır. Çoğu bebekler birinci yılın sonunda yürümeye başlar. Merkezi sinir sisteminin gelişimi ile birlikte kaba motor beceriler için hazırlık tamamlanır. Yürüme becerisini, merdiven çıkma ve koşu becerilerinin kazanılması izler (Muratlı, 2003).

2.3.1.3. Temel Hareketler Dönemi (2-6 Yaş)

Yaşamın ikinci ve yedinci yılları arasındaki süre, temel becerilerin kazanıldığı dönemdir. Bu temel beceriler, koşma, atlama, sıçrama, sekme, yakalama, fırlatma, topa ayakla vurma gibi hareketlerdir. Bu beceriler, tüm çocuklarda bulunan ortak özellikler ve yaşam için gerekli beceriler olduğundan "Temel Beceriler" olarak isimlendirilirler (Gllahue, 1982, Wickstrom, 1977, Cratty, 1973, Kephart ve Godfrey, 1973, Akt: Özer ve Özer, 2005)

Bu dönem üç evrede incelenebilir. Başlangıç evresi; bu evrede çocuklar, kendi bedenlerinin hareket yeteneklerini anlamak ve bunları denemek için çaba gösterir. Hareketler sırasında beden ya çok abartılı ya a çok sınırlı biçimde kullanılır. İlk evrede kontrol ve ritmik koordinasyon arttığı için çocuğun hareketleri daha uyumlu ve kontrollü olmaya başlar. Olgunluk evresinde ise çocuklar mekenik yönden etkili, uyumlu ve kontrollü, gelişmiş hareket şekilleri sergilenir. Beş altı yaşına gelen çocukların bu evreye ulaşmış olmaları gerekmektedir (Özer ve Özer, 2005)

2.3.1.4. Sporla İlgili Hareketler Dönemi :(7-12 Yaş)

Bu dönem yedi yaş ve üzerini kapsar. İlkokul Çocukları yeni beceriler kazanmaktan çok, daha önce kazandıkları temel becerileri daha akıcı ve doğru olarak ortaya koyarlar. Motor gelişimin bu aşaması, temel hareketlerin gelişim aşamasıdır. Burada spor terimi geniş anlamıyla kullanılmıştır; yani yalnız yarışma değil aynı zamanda rekreasyon, oyun, dans gibi aktiviteleri de kapsayan bir araç olarak benimsenmiştir. Yedi sekiz yaşlarına rastlayan dönem geçiş evresidir. Bu dönemde performans ön plana çıkar ve artırılmaya çalışılır. Kuvvet, dayanıklılık, reaksiyon zamanı hareket süresi, denge gibi özelliklerin gelişmesiyle performansın artması beklenir. Bu dönemden sonra özel hareket becerileri evresine geçilir bu evre 11-13 yaş arası çocukları kapsar. Bu evrede bir branşa yönelme başlar. Çocuklar, hareket becerilerini öğrenmeye ve yarışmaya karşı isteklidirler. Spor dalına özgü hareket becerileri evresine tam anlamıyla branşlaşma dönemi de denir (Muratlı, 2003).

2.4. OYUNUN ÇOCUĞUN GELİŞİMİ ÜZERİNE ETKİLERİ

2.4.1. Oyunun Bilişsel Gelişim Üzerine Etkileri

Çocuk oyunda her çeşit kavramı ve nesneyi tanıyarak, kullanma özelliklerini, görevlerini öğrenir. Bu öğrenme, zihinde bir bilgi birikimi ve çalışma açısından gelişmedir. Ayrıca öğrenilen kavram ve nesnelerin ifade olarak kullanılması, kelime ve dil dağarcığına katılması, ayrı bir özelliktir ve dil gelişimi sağlamaktadır. Oyun içerisinde çocuk sürekli olarak zihinsel faaliyet içerisindedir. Yani oyuna, çocuğun zihinsel antrenmanı da denilebilir. Çünkü yeni kavramları ve nesneleri tanıma ve kullanmayı öğrenen çocuk, farkında olmadan bu kavramaları ve nesneleri birbiri ile mukayese ederek özelliklerini kavramaya çalışır. Oyun anında çocuk sürekli olarak düşünme, algılama, kavarama ve simgeleme gibi zihinsel yönden, soyut yetenekler açısından bir faaliyet içerisindedir (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

Düşünme ve zihin anlamında da kullanılan biliş kavramı, oyun, beden eğitimi ve spor öğretimi ile ilgili tüm süreçlerden etkilenir. Çevre ile etkileşimimizi ve anlamayı sağlayan, bilginin edinilip kullanılmasına yardım eden tüm süreçleri içeren biliş; algılamadır, kavram oluşturmadır, dile dönüştürmedir, belleğe yerleştirmedir, anımsayarak düşünmedir, problem çözmedir. Bu süreçlerle ilgili alana bilişsel alan, dolayısıyla, bu alana ilgili gelişme boyutuna da, bilişsel gelişim denmektedir (Topkaya, 2004).

2.4.2. Oyunun Psikomotor Gelişim Üzerine Etkileri

Oyun çocuğun gücünü artırır, Tepki yeteneğini geliştirir, Büyük ve küçük kasları denetim altına almayı ve gerekli hızda kullanmayı öğretir. Durgun dikkate ve dinamik dikkate sahip olur, bunları geliştirir. Organlar arasında eşgüdüm ve denge sağlar. Çocuklara bedensel esneklik kazandırır (Çoban ve Nacar, 2010).

Bazı çocuklar en kolay hareket ve oyunlardan, yapamayacağım, korkuyorum diyerek ürker, çekinir. İradesini gerektiği gibi kullanamaz. Oysa çocuğun kaslarında, sinirlerinde bir bozukluk yoktur. Yürümesi, koşması normaldir. Ne var ki, o hiç görmediği, denemediği bir çalışmaya zorlanmaktadır. İşte, hareketlere kumanda eden iradenin zayıflamasından ötürü hareket bozukluğuna uğramış bu tip çocukları normale kavuşturmak, belli oyunlarla mümkündür (Çoban ve Nacar, 2008).

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde; araştırma modeli, çalışmanın evreni ve örneklemi, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve çözümlenmesi konusunda bilgi verilecektir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma deneysel yöntem niteliğinde bir çalışmadır. Deneysel araştırmalar; araştırmacı tarafından oluşturulan farkların bağımlı değişken üzerindeki etkisini test etmeye yönelik çalışmalardır. Deneysel bir çalışma tek denek ya da tek grup üzerinde de yapılabilir olsa da genelde iki grup (biri deney, diğeri kontrol ya da karşılaştırma grubu) ya da üç veya daha fazla grup üzerindeki uygulamaları kapsar. Deney grubu bağımlı değişken üzerinde etkisi test edilecek olan işlemi (yeni bir ders materyali, farklı bir öğretim yöntemi ya da bir eğitim programı gibi bir uygulama) alırken, kontrol grubu hiçbir işlem almaz ya da karşılaştırma grubu farklı bir uygulama alır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel, 2012). Araştırmada deney grubuna ve kontrol grubuna ön test ve son test uygulanmıştır. Örneklem seçilirken tabakalı amaçsal örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçsal örnekleme, olası olmayan bir örnekleme yaklaşımıdır. Amaçsal örnekleme, çalışmanın amacına bağlı olarak bilgi açısından zengin durumların seçilerek derinlemesine araştırma yapılmasına olanak tanır. Belli ölçütleri karşılayan veya belli özelliklere sahip olan bir veya daha fazla özel durumlarda çalışılmak istenildiğinde tercih edilir. Tabakalı amaçsal örnekleme ise ilgilenilen belli alt grupların özelliklerini göstermek, betimlemek ve bunlar arasında karşılaştırmalara olanak tanımak amacıyla tercih edilir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel, 2012).

3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın çalışma grubunu; deney grubu olarak Ankara cumhuriyet spor akademisinden 16 erkek, kontrol grubu olarak ise Ankara büyük kolej spor kulübünden 16 erkek olmak üzere toplamda 32 denek oluşturmuştur. Öğrencilerin katılımı tamamen

gönüllülük esasına dayanırken, deneklerin daha önce temel basketbol eğitimi almamış olmalarına dikkat edilmiştir. Bu doğrultuda ön test uygulandıktan sonra bu test sonucuna bakılarak; (Tablo-10 ve Tablo-11) deney ve kontrol grubu arasında anlamlı bir farklılığın bulunmamasına dikkat edilmiş iki grup arası eşit dağılım oluşturulmuştur.

3.3. Verilerin Toplanması

Deneklerin bilişsel gelişimini ölçmek için Basketbol bilişsel gelişim testi araştırmacı tarafından hazırlanmış ve uygulanmıştır. Bu testin güvenirliliği 0,93 bulunmuştur. Geçerliliği için ise 7 uzmandan görüş alınmıştır Bu uzmanlar arasında 3 basketbol alt yapı ve üst düzey antrenör, 1 beden eğitimi öğretmeni, 1 basketbol hakemi, 1 ölçeme değerlendirmeci, 1 program geliştirme uzmanı bulunmaktadır. Bu uzmanlar testin kullanılabileceği görüşlerini belirttikten sonra test son halini almış ve kullanılmıştır. Psikomotor gelişimi ölçmek için ise Johnson Basketbol Beceri testi kullanılmıştır. Bu testin güvenirliliği 0.88 olarak tespit edilmiştir. Ayrıca antrenmanlarda, Özsuyun (2008) Oyunlarla Spor Eğitimi kitabında yer alan oyunlardan yararlanılmıştır.

3.3.1. Basketbol Bilişsel Gelişim Testi

Basketbol Bilişsel Gelişim testi çoktan seçmeli test olup, çoktan seçmeli test esaslarına göre hazırlanmıştır ve 25 soru bulunmaktadır. Öğrencilerin bilişsel alandaki erişilerini ölçmek için hazırlanan testte basketbol oyun kuralları, temel hareket bilgisi, oyun bilgisi ve kavramsal bilgi seviyeleri belirlenmeye çalışılmıştır. Bu testte öğrencilerin ölçülmeye çalışılan davranışları bilgi, kavrama ve sentez düzeyindedir.

Değerlendirme; 25 sorudan oluşan bu testte her soru 4 puandır ve 100 üzerinden değerlendirme yapılmıştır. Örneğin bir denek 15 doğru yaptıysa 15x4=60 puana denk gelmektedir.

Ölçme araçları hazırlanırken izlenecek sıra şöyledir;

1) Ölçülecek değişkenlerle yani problem ve alt problemlerle ilgili tüm temel, ana ve kuramsal kaynaklar okunmalıdır.

2) Ölçülecek olası davranışlar saptanmalı ve bunlar belirtke tablosuna yerleştirilmelidir.
3) Belirlenen olası davranışların yerindeliği konusunda en az üç, en fazla yedi uzmandan görüş alınmalıdır. Uzman görüşleri gözden geçirilmeli, hepsinin ve yarıdan bir fazlasının kabul ettiği davranışlar taslak ölçme aracına alınmalı; hepsinin ve yarıdan bir fazlasının ret ettiği davranışlar ise, tartışılıp bir karara varıldıktan sonra çıkarılmalıdır.
4) Her bir davranışı ölçen ez az üç soru, taslak ölçme aracına değişik sıralar ile konulmalıdır.
5) Taslak ölçme aracı, uygun bir gruba uygulanmalıdır. Bu grubun sayısı ölçme aracında bulunacak sorularının sayısının üç katı olmalıdır.
6) Çoktan seçmeli test tipi ölçme araçları için K.R.20 ve 21 formülleriyle güvenirlilik hesaplanmalıdır. Güvenirlilik .70 ve üstünde çıkarsa, ölçme aracı kullanılabilir (Sönmez ve Alacapınar, 2013).

Bu doğrultuda bu test geliştirilirken izlenen yol şöyledir;

1) Ölçülecek değişkenler belirlenerek gerekli literatür taraması ve okunması yapılarak özeti çıkartılmıştır.
2) Ölçülecek olası davranışlar saptanmış ve bunlar ve belirtke tablosuna yerleştirilmiştir.

Tablo 2

Basketbol Bilişsel Gelişim Testi Belirtke Tablosu ve Soru Dağılım Tablosu

KAZANIMLAR	Basketbol Branşı ile İlgili Kavramları Bilir	Basketbol Temel Hareket Bilgisini Edinir	Basketbol Kurallarını Öğrenir.	
Konular	Bilişsel			Toplam
Basketbol Temel Bilgiler	5	5	-	10
Pas	-	4	-	4
Top Sürme	1	1	-	2
Şut	1	2		3
Oyun Kuralları			6	6
Toplam	7	12	6	25

3) Hem soru havuzu oluşturulurken hem de testin geçerlilik çalışması yapılırken 7 uzmanın yardımına başvurulmuştur ve bu uzmanların uyarıları göz önüne alınarak test soruları oluşturulmuştur. Bu uzmanlar arasında 3 basketbol alt yapı ve üst düzey antrenör, 1 beden eğitim öğretmeni, 1 basketbol hakemi, 1 ölçeme değerlendirmeci, 1 program geliştirme uzmanı bulunmaktadır.
4) Her bir davranışı ölçen en az 3 soru toplamda 25 soru vardır.

5) Test oluştuktan sonra 100 kişiye uygulanarak güvenirlilik çalışması yapılmıştır.
6) Uygulanmış testin güvenirliğini test etmek için KR-20 formülü kullanılmıştır. (KR-20 formülü KR-21'e göre daha kesin bir güvenirlilik kestirimi olduğundan bu testin güvenirliğini test etmek için KR-20 formülü kullanılmıştır.)

Kullanılan formüle ilişkin eşitlik aşağıda verilmiştir.

$$\text{KR-20} = \frac{k}{k-1}\left(1 - \frac{\sum_{i=1}^{k} p_i q_i}{S^2}\right)$$

Burada,

k:Madde (soru) sayısı

p: Bir maddeyi doğru yanıtlayanların oranı

q: Bir maddeyi yanlış yanıtlayanların oranı

S^2: Evren varyansı, $S^2 = \frac{\left(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}\right)}{n}$ dır.

Uygulanan test için hesaplanan KR-20 katsayısı 0,93 bulunmuştur. Bu sonuç göze alındığında testin yüksek güvenirliğe sahip olduğu görülmektedir.

3.3.2. Johnson Basketbol Testi

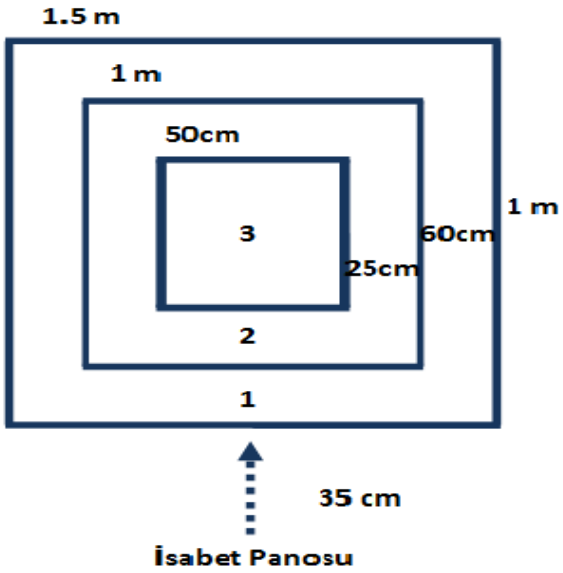
Johnson, 19 basketbol test maddesini, ayrı ayrı geçerlilik ve güvenirlilik kontrolüne tabi tutarak kendi adı verilen basketbol testini oluşturmuştur. Bu çalışmalara sonucu 2 test önerilmektedir. 1) basketbol oyunu becerisi, bu test, sürat, isabet ve dripling maddelerinden oluşmaktadır. 2) potansiyel basketbol becerisi. Bu test ise, top kullanmayı gerektirmeyen 4 maddeden oluşmaktadır (Kamar, 2008).

Beceri testi için kullanılan parametrelerin güvenirliliği 0.88 olarak tespit edilmiştir. Testin geçerliliğini güvence altına almak için test sonuçlarına göre iyi ve kötü basketbolcular teste tabi tutulmuş ve iki grup arasında 0.88'lik bir korelasyon elde edilmiştir (Kamar, 2008).

3.3.2.1. Beceri Testi

1. Sürat: Denek potanın altına yakın bir mesafeden 30 saniye içinde mümkün olduğu kadar çok sayı yapmaya çalışır. Her geçerli atış 1 puan olarak kaydedilir.

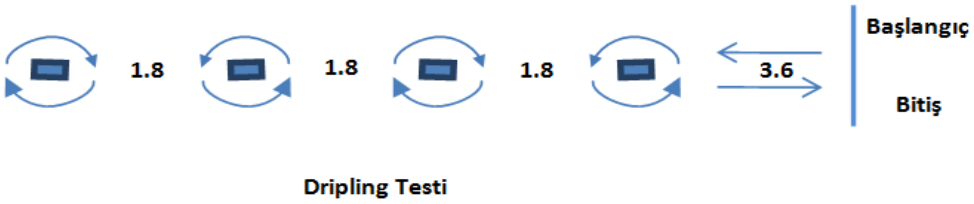
2. İsabet: Şekil 1'de görülen pano duvara çizilmeli veya hazırlanan pano yerden 35 cm yüksekliğe asılmalıdır. Denek beyzbol pas veya hook pas kullanarak 12 metre uzaklıktan 10 atış hakkına sahiptir. Ortadaki dikdörtgen 3 puan, dış dikdörtgenlere doğru 2 ve 1 puandır.



Şekil-1 İsabet Panosu

3. Dripling: Bir çizgi üzerine birbirinden 180 cm aralıklarla duran 4 adet engel yerleştirilir. İlk engelle başlangıç çizgisi arasındaki mesafe 360 cm dir. Şekil 2. Denek komutla başlangıç çizgisinden driplinge başlayarak engeller arasından geçer ve tekrar başlangıç çizgisine döner. 30 saniye içinde geçilen bölgelerin toplamı kaydedilir.

Değerlendirme: Her üç testin skorlarının toplanması şeklindedir. 42 puan orta değer olmakla beraber, sonuçlar 16-68 puan arasında değişkenlik gösterebilir (Kamar, 2008).



Şekil-2 Dripling Parkuru

3.3.3.Deney ve Kontrol Grubuna Uygulanan Antrenman ve Oyun Örnekleri

Bu bölümde deney ve kontrol grubuna uygulanan antrenman programlarının içeriği hakkında bilgi verilecektir. Antrenman programlarının ve oyunların uzunluğundan dolayı tüm olarak burada yer verilmesi çok yer kaplayacağı düşünülerek, bu bölümde her iki grup için birer örnek, ekler kısmında ise her grup için 10 örnek antrenman programı ve kullanılan oyunların tümü verilmiştir.

Temel basketbol eğitiminde eğitsel oyun ile öğretimin 10-12 yaş grubu çocukların bilişsel ve psikomotor gelişim düzeylerine etkisini araştırma için yapılan araştırma kapsamında basketbol spor okulu altında 15 Temmuz 2013 tarihinde başlayıp 13 Ekim 2013 tarihinde biten bir eğitim (antrenman) programı uygulanmıştır. Antrenmanlar haftada 3 gün 60 dakika olmak üzere 12 hafta boyunca uygulanmıştır ve oyun içerikli 36 antrenman deney grubuna, klasik yöntemlerin ağırlıkta olduğu 36 antrenman kontrol grubuna uygulanmıştır. Her iki antrenman programının içeriği temel basketbol eğitimi vermek amacıyla hazırlanmıştır.

Deney grubu antrenmanları daha çok eğitsel oyunlarla desteklenmiştir. Her iki grubunun antrenman şablonu ısınma, esnetme, denge ve koordinasyon çalışması ve topla oynama (ball handling) bölümü ana bölümü oluşturmuştur ve bu bölümler ortaktır. Daha sonra sırasıyla; Temel Duruş, Top Tutma, Top Sürme, Pas Alma ve Verme, Stop Çalışmaları, Şut ve Turnike den oluşan temel unsurlar programlara eklenmiştir. 12 haftalık program 3 ana bölüme ayrılmıştır bu bölümler ve işlenecek temel konular;

1. Bölüm (3 hafta): Ball Handling,Temel Duruş, Top Tutma, Top Sürme

2. Bölüm (7 hafta): Bal Handling, Temel Duruş, Top Tutma, Top Sürme, Pas, Stop, Şut, Turnike
3. Bölüm (2 hafta): Top Sürme, Pas, Stop, Şut, Turnike

3.3.3.1. Deney Grubuna Uygulanan Antrenman Program Örneği

ANTREMAN NO: 1

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma

(Ebelemece oyunu ile ısınma)

2) Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

3) Denge ve Kordinasyon Çalışmaları **10dk.**

Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4) Topla Oynama (BalI handling) **10dk.**

5) Ball handlingi destekleyen oyun **20dak.**

Örnek Oyun

Oyunun Adı: Jimnastik Çemberiyle Basketbol (oyun: 1)

Oyun: 1

Oyunun Adı: Jimnastik Çemberiyle Basketbol

Oyuncu Sayısı: 8 Kişilik iki takım.

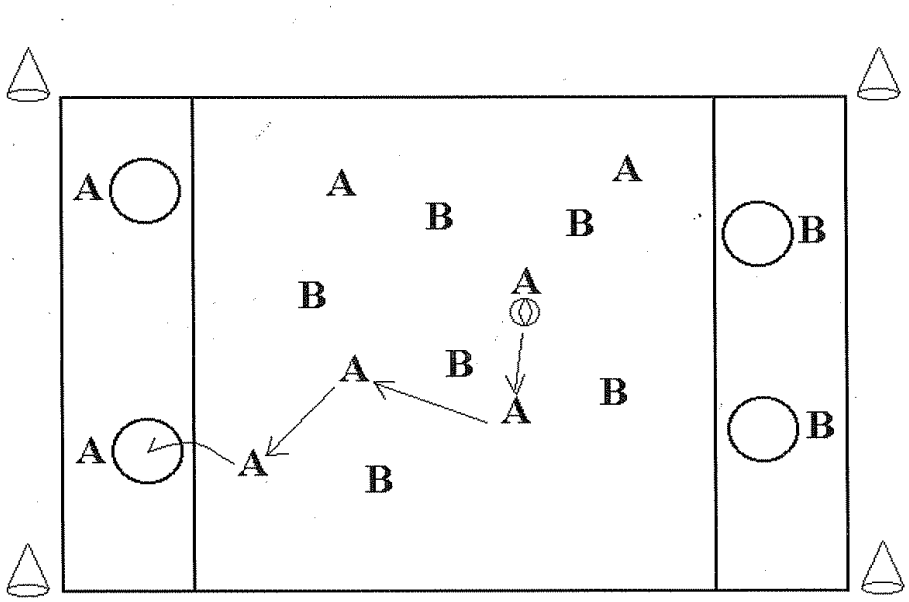
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Atma, yakalama ve uzamsal farkındalık becerilerini geliştirme.

Oyun Araçları: 1 Basketbol topu 4cimnastik çemberi.

Oyun Düzeni: Basketbol yarı alanı şekildeki gibi düzenlenir. Takımlarda ki 6 oyuncu oyun alanında diğer 2'si ayrılmış alanda yer alırlar. Her iki takımdan iki oyuncu ayrılmış alanda ellerinde çember tutarlar.

Oyunun Uygulanışı: Takımlar Ave B takımı olarak şekildeki gibi yerlerini alırlar. Her iki takımdan ikişer oyuncu ayrılmış alanda elleinde çember tutarlar ve hareketlidirler. Hava atışı ile oyun başlar. Topu kapan takım örneğin Atakımı olsun. A takımı arkadaşlarıyla pas çeşitlerini (gögüs pas, sektirerek pas, baş üstü pas) kullanarak (paslaşma dışında başka beceriler kullanılmalı) paslaşır ve ayrılmış alandaki kendi takım arkadaşının elinde tuttuğu çemberden topu geçirmeye çalışır. B takımı da pas yolunu kapatmaya çalışır. Her isabetli atış 1 puandır. Oyun 10 puan üzerinden oynanır ya da zaman olarak oynanır. Çemberi tutan oyuncular diğer oyunlarla sık sık değişir. Sayı yapılırsa, top alan dışına kaçarsa, sektirmeli pasın dışında top yere dokunursa top diğer takıma geçer. Oyun kurallarına göre topla koşulma yürünmez ve koşulmaz (Özsu, 2008).



3.3.3.2. Kontrol Grubuna Uygulanan Antrenman Programı Örneği

ANTREMAN NO: 1

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Koşu

2) Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri.

3)Denge ve Kordinasyon Çalışmaları **10dk.**

Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4) Topla Oynama (BalI handling) **15dk.**

5) Temel Duruş ve Top Tutma **15dk.**

Basketbolün temel duruşunda ayaklar omuz genişliğinde açık ve birbirine paraleldir. Tüm ayak tabanı yerle temas eder. Dizler hafif bükülü gövdenin üst kısmı az da olsa eğiktir. Baş dik olup, bakışlar öne doğrudur. Vücut ağırlığı her iki ayak üzerine eşit olmak üzere esas ağırlık iç kısmına dağıtılmıştır. Top tutuşunda ise avuç içi topa değmez parmakların ancak son iki boğumu topa temas eder. Baş parmaklar -V- şeklindedir.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analizi için SPSS 16.0 paket programında analizi kullanılmıştır. Deney ve Kontrol grubu Bilişsel Gelişim Testi ve Psikomotor Gelişim Testi ön test son test puanları arasındaki farkın anlamlılığını test etmek için Independent Samples-T Testi uygulanmıştır. İlişkisiz örneklem t testi (Independent Samples) iki ilişkisiz örneklem ortalamaları arasındaki farkın manidar olup olmadığını test etmek için kullanılır(Büyüköztürk, 2012). Grupların kendi içinde ön test ve son test puanları arasındaki anlamlılığı test etmek için ise Paired Samples-T Testi kullanılmıştır. Eşleştirilmiş iki grup arasındaki farkların testi (Paired-Samples "t" testi) Bağımsız iki grup için farkların testi konusu incelenirken grupların birbirlerinden bağımsız evrenlerden geldiği varsayımı kabul edilmektedir. Özellikle kontrollü ve deneysel çalışmalarda aynı deneklerin farklı durumlarda nasıl davrandıklarının incelenmesine sıklıkla kullanılmaktadır. Amaç farklı iki koşulda elde edilen sonuçların farklı olup olmadığını araştırmaktır (http://w3.balikesir.edu.tr/~demirci/ist07.htm.).

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde Deney grubu ve Kontrol Grubuna uygulanan Basketbol Bilişsel Gelişim testi ile Psikomotor Gelişim Jonhson basketbol testinin ön test ve son test sonuçlarının istatistiksel yorumlaması ve sonuçların karşılaştırılması yapılmıştır.

Tablo 3

Shapiro-Wilk Normal Dağılım Ölçüm Testi

Grup		Shapiro-Wilk		
		Statistic	sd	p
Deney Grubu Bilişsel	On Test	,900	16	,081
	Son Test	,940	16	,351
Deney Grubu Psikomotor	On Test	,962	16	,702
	Son Test	,913	16	,128
Kontrol Grubu Bilişsel	On Test	,902	16	,088
	Son Test	,892	16	,060
Kontrol Grubu Psikomotor	On Test	,891	16	,058
	Son Test	,947	16	,439

Deney ve kontrol grubundan elde edilen ön test ve son test sonuçlarının normal dağılıp dağılmadığı Shapiro-Wilk testi ile sınanmıştır. Test sonuçlarına göre tüm ön testler ve son testlerden elde edilen sonuçların 16 serbestlik derecesinde normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir ($p>0,05$).

Tablo: 4

Deney Grubuna Ait Yaş, Bilişsel ve Psikomotor Gelişim Testleri, Ön Test Son Test Tanımlayıcı Analizleri Tablosu

	N	En Düşük	En Yüksek	Ortalama	Standart Sapma
Deney Grubu BGT Ön Test	16	20,00	56,00	31,5000	11,20714
Deney Grubu Yaş	16	10,00	12,00	11,0625	,85391
Deney Grubu BGT Son Test	16	48,00	76,00	59,5000	7,84857
Deney Grubu PMGT Ön Test	16	14,00	21,00	17,1250	1,92787
Deney Grubu PMGT Son Test	16	20,00	44,00	31,1250	8,22901

Tabloda Deney Grubu ait yaş, bilişsel ve psikomotor gelişim testleri, ön test son test tanımlayıcı analizleri verilmiştir. Buna göre deney grubu bilişsel gelişim ön test ortalama değeri 31,5±11,2, son test ortalama değeri 59,5±7.84, Yine aynı grubun psikomotor gelişim testi ön test ortalama değeri 17,1±1.92, son test 31,1±8.22 olarak bulunmuştur.

Tablo: 5

Kontrol Grubuna Ait Yaş, Bilişsel ve Psikomotor Gelişim Testleri, Ön Test Son Test Tanımlayıcı Analizleri Tablosu

	N	En Düşük	En yüksek	Ortalama	Standart Sapma
Kontrol Grubu BGT Ön Test	16	16,00	52,00	32,0000	9,23760
Kontrol Grubu BGT Son Test	16	44,00	68,00	52,5000	7,84857
Kontrol Grubu PMGT Ön Test	16	14,00	24,00	17,0000	2,80476
Kontrol Grubu PMGT Son Test	16	19,00	32,00	25,1250	4,03113
Kontrol Grubu Yaş	16	10,00	12,00	10,9375	,77190

Kontrol grubu Bilişsel gelişim testi ön test ortalama değeri 32,0±9.23, son test ortalamaları 52,5±7.84, Kontrol Grubu Psikomotor gelişim testi ön test ortalama değeri 17,0±2.80, son test ortalamaları 25.1±4.03 olarak bulunmuştur.

Tablo: 6

Deney Grubu Bilişsel Gelişim Testi Ön Test ve Son Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Paired Samples-T Testi Testi Sonuçları

Deney Grubu	Ortalama	Gruplar ortalama farkı	t	sd	p
Ön test	31,5	28,0	-12,439	15	,002
Son test	59.5				

Tablo 6'de Deney Grubunun bilişsel gelişim testi ön test son test sonuçları verilmiştir. Buna göre ön test ile son test arasında anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<0.05$). Eğitsel oyun içerikli temel basketbol eğitimi deney grubunda oyun kuralları öğreniminde ve temel hareket bilgisi öğreniminde olumlu katkı sağladığını söylenebilir.

Tablo: 7

Kontrol Grubu Bilişsel Gelişim Testi Ön Test ve Son Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Paired Samples-T Testi Sonuçları

Kontrol Grubu	Ortalama	Gruplar ortalama farkı	t	sd	P
Ön test	32,0	20.50	-7,795	15	,000
Son test	52.5				

Tablo 7'de Kontrol Grubunun bilişsel gelişim testi ön test son test sonuçları verilmiştir. Buna göre ön test ile son test arasında anlamlı farklılık bulunmuştur

(p<0.05). Klasik antrenman metoduyla yapılan antrenmanında oyun kuralları ve temel hareket bilgisi öğreniminde olumlu katkı sağladığı söylenebilir. Fakat bu katkı Tablo 6 de görüldüğü gibi deney grubunun ki kadar değildir.

Tablo: 8

Deney grubu Psikomotor Gelişim Testi Ön Test ve Son Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Paired Samples-T Testi Sonuçları

Deney Grubu	Ortalama	Gruplar ortalama farkı	t	sd	P
Ön test	17,12	14.0	-7,899	15	,000
Son test	31.12				

Tablo 8'de Deney Grubunun psikomotor testi ön test son test sonuçları verilmiştir. Buna göre ön test ile son test arasında anlamlı farklılık bulunmuştur (p<0.05). Eğitsel oyun içerikli temel basketbol eğitimi deney grubunda top sürme, isabet ve şut öğrenimine olumlu katkı sağladığını söylenebilir.

Tablo: 9

Kontrol Grubu Psikomotor Gelişim Testi Ön Test ve Son Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Paired Samples-T Testi Sonuçları

Kontrol Grubu	Ortalama	Gruplar ortalama farkı	t	Sd	p
Ön test	17,0	8,12	-6,911	15	,000
Son test	25,12				

Tablo 9'da Kontrol Grubunun psikomotor gelişim testi ön test son test sonuçları verilmiştir. Buna göre ön test ile son test arasında anlamlı farklılık bulunmuştur (p<0.05). Klasik antrenman içerikli temel basketbol eğitimi kontrol grubunda top sürme,

isabet ve şut öğrenimine olumlu katkı sağladığını söylenebilir. Bu katkı eğitsel oyun içerikli antrenman kadar olmasa da artış gözlenmiştir.

Tablo: 10

Deney Grubu ile Kontrol Grubu Bilişsel Gelişim Ön Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Independent Samples-T Testi Sonuçları

Gruplar	Ortalama	Standart Hata ort.	Gruplar ortalama farkı	t	sd	P
Deney Grubu	31,5	3,63	-,500	-,138	30	,891
Kontrol Grubu	32,0					

Tablo 10' da Deney grubu ve Kontrol grubu arasında Basketbol bilişsel gelişim ilk test sonuçlarının karşılaştırılması verilmiştir. Buna göre, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır ($p>0.05$). Bu sonuçlar örneklem grubu olarak seçilen iki farklı grubun basketbol bilgi düzeylerinin birbirine benzer olduğunu ortaya koymuştur. Yani her iki grubunda bilişsel testte yer alan Basketbol oyun kuralları, temek hareket bilgisi ve branş hakkındaki kavramsal bilgi düzeyleri ortalamaları birbirine yakındır.

Tablo: 11

Deney Grubu ile Kontrol Grubu Bilişsel Gelişim Son Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Independent Samples-T Testi Sonuçları

Gruplar	Ortalama	Standart Hata ort.	Gruplar ortalama farkı	t	sd	P
Deney Grubu	59,5	2,77	7,0	2,52	30	,017
Kontrol Grubu	52,5					

Tablo 11'da Deney grubu ve Kontrol grubu arasında bilişsel gelişim son test sonuçlarının karşılaştırılması verilmiştir. Gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık elde edilmiştir ($p<0.05$). Buna göre, eğitsel oyun programı uygulanan deney grubu, klasik antrenman programı uygulanan kontrol grubuna göre basketbola yönelik bilişsel gelişim puanlarını daha yüksektir. Bu sonuç, eğitsel oyun içerikli antrenmanın 10-12 yaş grubu çocukların bilişsel gelişim düzeylerine daha fazla katkı sağladığını söylenebilir.

Tablo: 12

Deney Grubu ile Kontrol Grubu Psikomotor Gelişim Ön Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Independent Samples-T Testi Sonuçları

Gruplar	Ortalama	Standart Hata ort.	Gruplar ortalama farkı	t	sd	P
Deney Grubu	17,12	,850	,125	,147	30	,884
Kontrol Grubu	17,00					

Tablo 12'de Deney Grubu ile Kontrol Grubu arasında psikomotor gelişim ilk test sonuçlarının karşılaştırılması verilmiştir. Gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır ($p>0.05$). Bu sonuçlar psikomotor gelişim testine giren iki gruptaki deneklerin, top sürme, pas, şut gibi becerilerinin birbirlerine yakın özellikte olduğu görüşünü desteklemektedir.

Tablo: 13

Deney Grubu ile Kontrol Grubu Psikomotor Gelişim Son Test Sonuçları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek İçin Yapılan Independent Samples-T Testi Sonuçları

Gruplar	Ortalama	Standart Hata ort.	Gruplar ortalama farkı	t	sd	P
Deney Grubu	31,12	,850	6,0	2,61	21,8	,016
Kontrol Grubu	25,12					

Tablo 13'de Deney Grubu ile Kontrol Grubu arasında psikomotor gelişim son test sonuçlarının karşılaştırılması verilmiştir. Gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık elde edilmiştir ($p<0.05$). Buna göre eğitsel oyun grubu diğer gruba göre daha yüksek psikomotor gelişim puanlarına sahiptir. Sonuçlar, eğitsel oyun grubundaki deneklerin psikomotor gelişimlerinin diğer gruba göre daha iyi olduğunu ortaya koymuştur. Deney grubundaki deneklerin top sürme, pas ve şut becerilerini daha iyi ve daha uygulayıcı öğrendiği görülmektedir.

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Araştırmanın bu bölümünde çalışmanın alt hipotezlerin gerçekleşip gerçekleşmediği ve benzer çalışmalardan örnekler verilerek, çalışma sonunda elde edilen veriler ışığında çalışmanın amacında sorulan soruların cevaplarına ulaşıp ulaşmadığı açıklanacaktır.

Bu çalışmada temel basketbol eğitiminde oyun ile öğretimin 10-12 yaş çocuklarda bilişsel ve psikomotor gelişime etkisi araştırmak için testler ve antrenman programları uygulanmıştır. Bu uygulamalar sonucunda veriler elde edilmiştir. Bu veriler ışığında alt hipotezlerinin kabul edilip edilemediği aşağıda açıklanmıştır.

Alt Hipotez 1: Deney grubu ve Kontrol Grubunun Basketbol Bilişsel Gelişim testinin ön test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olmamalıdır ibaresi yapılan Independent samples t testi ile gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır ($p>0.05$) ve alt hipotez 1 kabul edilmiştir.

Alt Hipotez 2: Deney grubu ve Kontrol Grubunun Basketbol Bilişsel Gelişim testinin son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olmalıdır ve deney grubunun değerleri daha yüksek çıkmalıdır ibaresi, Independent samples t testi sonucu gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık elde edilmiştir ($p<0.05$). İki grupta da gelişim olmasına rağmen deney grubunun değerleri kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu nedenle alt hipotez 2 kabul edilmiştir.

Alt Hipotez 3: Deney grubu ve Kontrol Grubunun Johnson Basketbol Psikomotor Gelişim testinin, ön test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olmamalıdır ibaresi, yapılan Independent samples t testi ile gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır ($p>0.05$). bundan dolayı alt hipotez 3 kabul edilmiştir.

Alt Hipotez 4: Deney grubu ve Kontrol Grubunun Johnson Basketbol Psikomotor Gelişim testinin, son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olmalıdır

ve deney grubunun değerleri daha yüksek olmalıdır hipotezi, Independent samples t testi sonuçlarına göre; iki grubunda değerlerinde artış olmasına rağmen, deney grubunun değerlerlerinin daha yüksek olduğu testin istatistik sonuçlarından gözlenebildiği için bu hipotezde kabul edilmiştir.

Her iki testin istatistiksel sonuçlarına bakıldığında oyun içerikli programın hem bilişsel hem de psikomotor gelişime olumlu yönde etki ettiğini söylenebilir. Öğrenilecek bilgi veya beceri gelişim çağındaki, özellikle 6-12 yaşında ki çocuklara oyun ile zenginleştirilerek verildiğinde öğrenilecek bilgi veya sergilenecek beceriden daha kaliteli çıktı alınabileceğini bu çalışmanın istatistiksel verilerine göre söyleyebiliriz.

Oyun grubuna katılan deneklerin daha iyi performans sergilediği gözlemlenirken, daha çok eğlendikleri görülmüştür. Oyun grubundaki deneklerin daha iyi performans sergilemeleri eğlenceli aktivitelere katılımın performans üzerinde olumlu etkileri olduğu yönünde yorumlanabilir. Donaldson ve Ronan (2006) kendilerini yeterli olarak gören katılımcıların daha düşük seviye duygusal ve davranışsal problem sergilediğini belirtmiştir. Bu doğrultuda aşağıda; çeşitli becerileri, kavramları ve bilgilerin çocuklara öğretilmesinde oyunun kullanılmasına ve oyunun bu boyutta ne kadar etkili ve önemli olduğunun yanında bizim sonuçlarımızı desteklemek amacıyla bazı literatür çalışmalarına yer verilmiştir. Bu çalışmalar hem bölüm içi hem de bölüm dışı konuları kapsamaktadır.

Bu çalışmada, normal ölçülerde basketbol topu ve sahası kullanılıştır. Buna neden olarak çocukların normal ölçülerde basketbol oynayarak güvenlerinin artacağı söylenebilir ve bunun performansı olumlu etkileyeceği düşünülebilir. Buceta (2000), Gelişim çağındaki oyuncuları sınırlamamak gerektiğini vurgulamıştır

Bilgin'in (2010) yaptığı çalışmada; oyunla öğretim tekniği kullanılmasının (ilköğretim 6. sınıflarda) beden eğitimi ve spor derslerinde basketbol oyun kurallarını öğrenmeye olan etkisi isimli yüksek lisans tezinde; Araştırmada yer alan deney ve kontrol grupları rastgele belirlenmiş olup, her iki grupta 10 kız 10 erkek öğrenciden oluşmaktadır. Toplam örneklem grubu 40 öğrencidir. Deney grubuna oyun içerikli, kontrol grubuna ise klasik yöntem uygulanmış ve bu iki grup arasında ki ön test son test oyun kuralları testi farkına bakılmıştır. Sonuç olarak; oyunla öğretim tekniğinin beden eğitimi ve spor derslerinde öğretmenler tarafından kullanılması ve yararlanılması gereken bir teknik

olduğu, öğrenciler için de daha verimli ve eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturduğu kanısına varılmıştır.

Karabacak'ın (1996) Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişi düzeyine etkisi isimli çalışmada; Deney grubuna eğitsel oyun içerikli program uygulanmış kontrol grubuna ise normal program sonuçlar karşılaştırıldığında ise gelişim deney grubu lehine olum şekilde sonuçlanmıştır.

Demirkal'ın (2010) Judo Çalışan 7-12 Yaş Grubu Çocuklarda (Bay- Bayan) Judo Eğitsel Oyunlarının Motor Becerilerin Gelişimine Etkisinin İncelenmesi çalışmasında, Deney grubuna judo ile ilgili oyun ile eğitim verilmiş kontrol grubuna ise normal eğitim uygulanmıştır. Uygulama sonunda sonuçlar oyun içerikli antrenman programın yani deney grubunun lehine sonuçlanmıştır. Sonuç olarak judo eğitsel oyunlarının motor becerinin gelişimine katkı sağladığını söyleyebiliriz.

Felicia 'nın (2012) oyunlarda motivasyon; literatür bir bakış adlı çalışmasında; Video oyun içerikli eğitim sürecinin, çocuklarda hem öğrenme sürecince hem de öğrenme sonrasında olumlu etkilerinin olduğunu belirtmiş ve bu yöntemin klasik yöntemlerden daha etkili olduğunu vurgulamıştır.

Kılıç 'ın (2005) Çocuklara oyun yoluyla kelime öğretimi çalışmasında oyun içerisinde kelimeler vererek çocuklara kelime öğretilmeye çalışılmıştır.

Yıldız 'ın (2001) İngilizceyi çocuklara oyun yoluyla öğretme çalışmasında; oyun içerikli İngilizce ders programları uygulanarak oyun ile İngilizce öğretilmeye çalışılmıştır.

Gözalan'nın (2013) Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocuklarının dikkat ve dil becerilerine etkisinin incelenmesi çalışmasında; araştırmacı tarafından geliştirilen oyun içerikli dikkat eğitim programı 5-6 yaş çocuklardan oluşan deney grubuna uygulanmıştır. Kontrol grubuna ise hiçbir uygulama yapılmamıştır. Sonuçta ise Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının 5 ve 6 yaş çocuklarının dikkat ve dil beceri düzeylerini arttırmada etkili olduğu gözlenmiştir.

Değer'in (2012) Çocuk korolarının eğitiminde bir yaklaşım olarak eğitsel oyun kullanımın öğrencilerin müziksel erişi düzeylerine etkisi çalışmasında eğitsel oyun

kullanımıyla geliştirilen farklı bir yaklaşım doğrultusunda koro eğitimi alan deney grubundaki öğrencilerin müziksel erişi düzeyleri ve sürece ilişkin görüşleri saptanmıştır. Oyun içerikli bir program ve bundan farklı bir program çocuklara uygulanmış, oyun içerikli program hakkında çocuklardan çok olumlu dönütler alınmıştır.

Güler'in (2011) İlköğretim 6. sınıf Fen ve Teknoloji dersindeki hücre ve Organelleri konusunun eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarısına etkisi çalışmasında, eğitsel oyunlara dayalı öğrenmenin uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı kontrol grubunun akademik başarıları arasında farklılığın olup olmadığını belirlemektir. Çalışma sonunda yapılan t testleri sonucunda eğitsel oyuna dayalı öğretimin uygulandığı deney grubundaki öğrencilerin akademik başarıları ile geleneksel öğretimin uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin akademik başarıları arasında, deney grubunun lehinde anlamlı düzeyde farklılığın olduğu görülmüştür. Bu sonuçlar, eğitsel oyunla öğretimin geleneksel öğretime göre fen ve teknoloji öğretiminde akademik başarıyı arttırmada daha etkili olduğunu göstermektedir.

Stege, Lankveld, Spronck 'in (2012) Bir dizi oyun ile fizik öğretimi çalışmasında; deney grubuna oyun kanalıyla bir talimat veriliyor, aynı talimat kontrol grubuna bir metin kanalıyla veriliyor. Sonuçlara bakıldığında oyun kanalı ile talimatı alan deney grubu öğrencileri, talimatı yerine getirme konusunda diğer gruptan hem daha çok başarılı hem da daha çok motive olduğu gözlenmiştir.

Kerkez'in (2006) Çalışmasında ise; 12 haftalık oyun ve egzersiz programının kurum bakımı altında bulunan dezavantajlı çocuklarla ailesi tarafından bakılan ve anaokuluna gönderilen 5-6 yaş grubu çocukların fiziksel ve motor gelişim düzeyleri üzerindeki etkililiğinin araştırılmıştır.. Anaokulu ve Yuva'da bulunan çocuklar tesadüfi yöntemle deney ve kontrol grubu olmak üzere 2 gruba ayrılmıştır. Deney grubunda bulunan çocuklar, 12 hafta süreyle, haftada 2 gün 45'er dakikalık toplam 24 seans oyun ve egzersiz programına katılmıştır. Egzersiz programı sonunda tüm deneklere son-test uygulanmıştır. 12 hafta süreyle uygulanan oyun ve egzersiz programının ardından yapılan son test sonuçları; deney gruplarının ortalamalarının bazı fiziksel ölçümlerde ve motor testlerin tümünde kontrol grubundan istatistiksel olarak anlamlı biçimde yüksek olduğunu göstermiştir. Bu araştırma sonuçları oyun ve egzersiz programının etkililiğini ortaya koymanın ötesinde, özellikle kurum bakımı gibi olumsuz çevre şartlarından

etkilenen dezavantajlı çocukların fiziksel ve motor özelliklerinin normal standartlara ulaştırılmasında, fiziksel aktivitelerin önemini bir kez daha göstermektedir.

Papastergiou (2009) oyunla yaklaşımın öğrencilerin kavram bilgisini ve motivasyonunu artırdığını bulmuştur.

Ercanlı'nın (1997) "İlköğretim Okullarının 4. Sınıflarında Dünyamız ve Gökyüzü ünitesinin öğretilmesinde Oyun ve Modellerin Başarıya Etkisi" konulu araştırmasında, Fen Bilgisi dersinin oyun ve modellerle işlenmesinin başarıyı artırıp artırmadığını göstermek amaçlanmıştır. Bu araştırma iki sınıftaki 69 denekle yapılmıştır. Araştırmada anket yöntemi, t-testi ve varyans analizi kullanılmıştır. Araştırmada deney grubunda oyunla ders anlatımının başarıyı olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

Şirinkan'ın (2011) 10-15 yaş işitme engelli öğrencilerde sportif eğitsel oyunların fiziksel gelişimlerine etkisinin brockport testleriyle araştırmıştır. Araştırmaya Erzurum il merkezinde eğitim veren Dede korkut işitme engelliler ilköğretim okulundan 42 öğrenci (21deney grubu-21kontrol grubu) katılmıştır. Çalışmalara başlamadan önce çocuklara brockport fiziksel uygunluk testleri uygulanarak kaydedilmiş. 4 aylık çalışma sonunda aynı testler öğrencilere tekrar uygulanmıştır. Deney grubuna yapılan eğitsel oyun çalışmaları kuvvet, sürat, çabukluk, denge ve koordinasyon amaçlı olarak seçilmiştir. Her çalışmada bu motorsal özelliklerle ilgili oyunlara yer verildi. Süreç sonunda deney grubunda yer alan deneklerin fiziksel uygunluk testlerinde anlamlı bir farklılık bulunduğu bu farkın kontrol grubunda gözlenemediği ifade edilmiştir. Sonuç olarak eğitsel oyunların işitme engelli öğrencilerin fiziksel özelliklerine katkı sağladığı saptandı.

Avcı, Sert, Özdinç, Tüzün'ün (2009) Eğitsel bilgisayar oyunlarının bilişim teknolojileri dersindeki kullanım etkileri isimleri çalışmada; bilgisayarın donanım parçaları konusunda alıştırma ve uygulama imkânı veren eğitsel bir bilgisayar oyunu, Bilişim Teknolojileri dersi kapsamında uygulanmış ve eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenci ve öğretmende üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Çalışma Ankara'da merkezde bulunan bir ilköğretim okulunun ve Aksaray' da kasabada bulunan bir ilköğretim okulunun 5. Sınıf öğrencileri ile yapılmıştır. Yapılan analizler sonucunda eğitsel bilgisayar oyunlarıyla desteklenmiş derslerin uygulamaya katılan öğrenciler ve

öğretmenler tarafından çok fazla sevildiği ve öğrenmeleri üzerinde etkili olduğu saptanmıştır.

Araştırmamız bulguları literatürdeki benzer çalışmalarla paralellik göstermektedir. Ayrıca bu çalışma ile literatüre Bilişsel gelişim testi ölçüm aracı kazandırılmıştır.

5.2. Öneriler

1) Basketbol Temel Eğitiminde Eğitsel Oyun İle Öğretimin 10-12 Yaş Grubu çocuklarda Bilişsel ve psikomotor geliş üzerine etkisine ilaveten duyuşsal gelişim üzerine etkisinin olup olmadığının araştırılması önerilebilir

2) Oyun ile öğretimi başka branşların temel eğitimlerinde kullanılarak sporcuların Bilişsel ve Psikomotor gelişimlerinin ölçülebileceği önerilebilir.

3) Beden Eğitimi ve Spor dersinde ki müfredat konularına oyular eklenerek öğrenme hızları ve kalıcılık ölçülebilir.

4) Eğitsel oyun ile öğretim çalışmaları kız öğrencilere uygulanarak erkek öğrencilerin sonuçlarıyla karşılaştırılabilir.

KAYNAKLAR

Akandere, M. (2003). *Eğitici Okul Oyunları*, Nobel Yayıncılık. Ankara.

Avcı, H. E. (2005). *Çocuk ve Oyun. Yasadıkça Eğitim Dergisi*. Sayı 86. (Nisan- Haziran 2005). Golden Print Ofset.

Aydın, B. (2007). *Bilişsel Gelişim ve Dil Gelişimi. Yeşilyaprak*, B. (Ed.), *Eğitim Psikolojisi: Gelişim, Öğrenme, Öğretim* içinde. Ankara: Pegem.

Avcı, Ü., Sert, G., Özdinç, F., Tüzün, H. (2009, 06-08 May). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Bilişim Teknolojileri Dersindeki Kullanım Etkileri*. Proceedings of 9th International Technology Conference, Hacettepe Üniversitesi- Ankara.

Baldık, Ö. (2004). *Anne Babalar, Eğitimciler ve Psikolojik Danışmanlar İçin Ansiklopedik Eğitim ve Psikoloji Rehberi: Sorunlar, Endişeler, Çözümler, Yöntemler*. İstanbul: Timaş.

Bilgin, M,A. (2010*) İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerine Basketbol Oyun Kuralları Öğretiminde Oyun ile Öğretim Tekniği kullanılmasının Öğrenmeye olan Etkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Spor Eğitimi Anabilim Dalı, İstanbul.

Binbaşıoğlu, C. (1995). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Yargıcı.

Büyüköztürk, Ş. (2012). *Veri Analizi El Kitabı*, (17. Baskı), Ankara: Pegam Akademi.

Bjorklund, D. F. (2012). *Childrens Thinking: Cognitive development and ındividual differences. Wadsworth*: USA.

Buceta, M. J. (2000). *The role of basketball in the educational development of youngsters. In Jose María Buceta (Ed.), asketball for Young Players: Guidelines for coaches*. International Basketball Federation (FIBA). Germany.

Çelen, N. (1999). *Öğrenme Psikolojisi*. Ankara: İmge.

Çoban, B., Nacar, E. (2010). *Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar* (2. Baskı). Ankara : Nobel Yayın Dağıtım

Çoban, B., Nacar, E. (2008). *İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyular.* (2. Baskı). Ankara : Nobel Yayın Dağıtım

Değer, A, Ç. (2012), *Çocuk Korolarının Eğitiminde Bir Yaklaşım Olarak Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Müziksel Erişi Düzeylerine Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Demetriou, A., Raftopaulos, A. (2005). The what, how and why of developmental change: the emergence of a new paradigm. In Demetriou, A., Raftopaulos, A. (Eds.), *Cognitive developmental change: Theories, Model and Measurement*. Cambridge University Press: UK.

Demetriou, A. (2005). Mind, intelligence and development: a cognitive, differential and developmental theory of intelligence. In Demetriou, A., Raftopaulos, A. (Eds.), *Cognitive developmental change: Theories, Model and Measurement*. Cambridge University Press: UK.

Demirkal, Ş. (2010). *Judo Çalışan 7-12 Yaş Grubu Çocuklarda (Bay- Bayan) Judo Eğitsel Oyunlarının Motor Becerilerin Gelişimine Etkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Doğusoy, B.; İnal, Y. (2006). *Çok Kullanıcılı Bilgisayar Oyunları ile Öğrenme,* http://simge.metu.edu.tr/conferences/cok_kullanicili_oyunlarla_ogrenme.pdf(Erişim Tarihi:14.06.2013)

Donaldson, S. J., Ronan K. R. (2006). The effects of sports participation on young adolescents' emotional well-being. ADOLESCENCE, 41(162), 369 - 389.

Dönmez, .N.(1992). *Oyun Kitabı* (1.Baskı). İstanbul: Esin Yayın Evi.

Elkind, D. (1976). Child Development and Education: A Piagetian Perspective. Oxford University Press: New York.

Ercalı, D. (1997), *İlköğretim Okullarının 4. Sınıflarında Dünyamız ve Gökyüzü Ünitesinin Öğretilmesinde Oyun ve Modellerin Başarıya Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı, İstanbul.

Erden, M., Akman, Y.(2012). *Eğitim psikolojisi: Gelişim, Öğrenme, Öğretme.* (20. Baskı), Ankara: Arkadaş.

Felicia, P. (2012). *Motivation in Games: A Literature review.* International Journal of Computer Science in Sport – Volume 11/2012/Edition 1 (Special Ed.)

Fidan, N. Erden, M., (1993), *Eğitime Giriş***,** Ankara: Meteksan Matbaacılık AŞ.

Garton, A. F. (2004). Exploring Cognitive Development The Child As Problem Solver. Oxford: Blackwell.

Gönen, M. ve Dalkılıç, N.U. (2002). *Çocuk Egitiminde Drama,* (4.Baskı), Epsilon Yayıncılık, İstanbul.

Gözalan, E. (2013). *Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının 5-6 Yaş Çocukların Dikkat Dil Becerilerine Etkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya

Griffin, S. (2005). Contributions of central conceptual structure theory to education. In Demetriou, A., Raftopaulos, A. (Eds.), *Cognitive developmental change: Theories, Model and Measurement*. Cambridge University Press: UK.

Güler, T, D. (2011), *6. Sınıf Fen ve Teknoloji Dersindeki Hücre ve Organelleri Konusunun Eğitsel Oyun Yöntemiyle Öğrenilmesinin Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi,* Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

Hazar, M. (2000). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim.* Ankara: Tubitay Ltd.

Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. (3.Bakı). (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul:

http://w3.balikesir.edu.tr/~demirci/ist07.htm.

Kale, N. (1997). *Oyun, Çocuğun Özgürlüğüdür*. Yasadıkça Eğitim Dergisi. Sayı 51. (Mart- Nisan 1997). Çınar Ofset.

Kamar, A. (2008). *Sporda Yetenek Beceri ve Performans Testleri*. (2. Baskı) Ankara: Nobel Yayıncılık.

Karacacak, N. (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

Kerkez, F, İ. (2006), *Oyun ve Egzersizin Yuva ve Anaokuluna Giden 5-6 Yaş Grubu Çocuklarda Fiziksel ve Motor Gelişime Etkisinin Araştırılması*, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Trabzon.

Kılıç, A, Ş. (2005*) Çocuklara Oyun Yoluyla Kelime Öğretimi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Ankara

Kirby, S.L. (2002). Last version of mind, *The Journal of Social Psychology, s.134*

Kline, P. (1991). *Intelligence: The psychometric view*. Routledge, NY, , s.1

Kuru, O.(2009). *Dokuz Yaş Çocuklarının Psikomotor Gelişimlerinde Oyunun Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.

Küçükkaragöz, H. (2007). *Eğitim Psikolojisi: Gelişim, Öğrenme, Öğretim*. Yeşilyaprak, B. (Ed.), Ankara: Pegem.

Lam, L.T. ve Kırby, S.L. (2002). Is emotional intelligence an advantage? An exploration of the ımpact of emotional and general intelligence on individual performance, *The Journal of Social Psychology, s.142, 134.*

Malina, R. M., Bouchard, C., Bar-Or, O. (2004). *Growth, Manuration, and Physical Activity* (2end Edition). United States of America: Human Kinetics.

Mayer, J.D., Salovey, P., Caurdo, D.R., Sitarenios, G. (2001). *Emotional İntelligence as a Standart Intelligence. s. 235.*

Mayer, J.D. (1999). A field guide to emotional intelligence. *Cambridge University Press, Chapter 1.*

Mengütay, S. (2005). *Çocuklarda Hareket Gelişimi ve Spor* (1. Baskı). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları Ltd. Ş.

Milli Eğitim Bakanlığı. (2007). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi: Psikomotor Gelişim, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

Muratlı, S. (2003). *Çocuk ve Spor Antrenman Bilimi Yaklaşımıyla* (1. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Özdenk, Çağrı (2007). *6 Yaş Grubu Öğrencilerin Psiko-motor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri ve Önemi,* Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Elazığ.

Özdoğan, B. (1993). *Çocuk ve Oyun*, Anı Yayıncılık. Ankara.

Özer, A., Gürkan, A. C., Ramazanoğlu, M., O. (2000). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*. 54-55

Özer, D., S., Özer, M., K. (2005). *Çocuklarda Motor Gelişim* (4. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Özsu, N. (2008), *Oyunlarla Spor Eğitimi (1. Baskı).* Mersin: Spor Yayınevi ve Kitabevi.

Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52, 1–12.

Piaget, J. (1999). The pshycology of intelligence (çev. Malcolm Piercy and D. E. Belyne). Routledge: London and Newyork.

Reber, A. S. (1995). *Dictionary of Psychology.* (2nd Edition), London: Penguin Books.

Sarı,Ç., Saime (2005). *Okulöncesi Dönemde Hareket Gelişimi ve Eğitimi*. http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/sayi62/sari.htm.

Schunk, D. H. (2009). *Öğrenme Teorileri: Eğtimsel bir bakışla.* (5.Baskı), Muzaffer Şahin (Çev Ed.). Ankara: Nobel.

Sel, R. (1993*). Beden Eğitimi Oyun ve Öğretimi*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Sel, R. (1990). *Her Yasa Göre Oyunlar, Rontlar, Halk Dansları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Selçuk, Z. (1999). *Eğitim Psikolojisi: Gelişim ve Öğrenme.* Ankara: Nobel.

Smıth, Peter K. ve Takhvar, Mehri. (1997). *Küçük Çocuklarda Oyun*. (Çev: Bağlı, M. TÜRKAN), Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 27 (2), 975 985.

Sporbilim(2005). *Çocuk Oyun ve Spor*.http://www.sporbilim.com./t_cocuk.html(Erişim Tarihi:14.01.2013)

Sönmez,V. ve Alacapınar, F. (2013). *Örneklendirilmiş Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Şirinkan, A. (2011).10-15 *Yaş İşitme Engelli Öğrencilerde Sportif Eğitsel Oyunların Fiziksel Gelişimlerine Etkisinin Araştırılması*. Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi. 13(Özel Sayı), 74-80.

Sungur, N. (1997). *Yaratıcı Düşünce*. (2. Baskı). İstanbul: Özgür Yayın Dağıtım.

Stege, L., Lankveld, V. G., Spronck, P. (2012). *Teaching High School Physics wiht a Serious Game.* International Journal of Computer Science in Sport – Volume 11/2012/Edition 1 (Special Ed.)

Tamer, K. (1982). *Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*,. Ankara: Meteksan Ltd.Şti.

Topkaya, İ.(2004). Oyun eden Eğitimi ve Spor Öğretiminin Eğitsel Temelleri, İstanbul. Hayat Yayınları,

Yavuzer, Haluk (2003). *Bedensel, Zihinsel ve Sosyal Gelişimiyle Çocuğunuzun ilk Altı Yılı.* İstanbul: Remzi Kitapevi.

Yeşilyaprak, B. (Ed.) (2006). *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, , Ankara: Pegema Yayıncılık.

Yıldız, A, A. (2001) *İngilizceyi Oyun Yoluyla Öğretme,* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış, Ankara

EKLER

Ek-1 Bilişsel Gelişim Testi

Bu test, Temel Basketbol Öğretimi ile ilgili 25 sorudan oluşmaktadır. Her soruyu dikkatlice okuduktan sonra doğru bulduğunuz seçeneği işaretleyiniz. Süreniz 20 dakikadır. Doğru şıkların altı çizilmiştir.

Mehmet ULAŞ

Ad Soyad: **Doğum Tarihi:**

1) Bir basketbol maçı kaç dakidadır?

A) 30 **B)**35 **C)**40 **D)**45

2) Basketbol top tutma tekniğinde aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

A) Avuç içi topa temas eder.

B) Parmaklar açıktır.

C) Top kontrol edildikten sonra göğüse çekilir.

D) İki baş parmak arası 4-5 cm mesafe olmalı

3) Basketbol, üçlü tehdit duruşun ögeleri nelerdir?

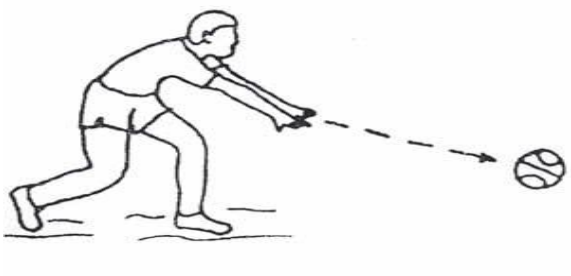
A) Top Sürme (Dribling), Pas, Şut

B) Pas Turnike, Kayma Adımı

C) Top Sürme , Stop, Pas

D) Şut, Stop, Turnike

4) Aşağıdaki resimde hangi pas türü uygulanmaktadır?



A) Göğüs pas **B)**Yerden sektirerek pas

C) Beyzbol pas **D)** Baş üstü pas

5) Doğru (Legal) savunma pozisyonu nasıl olmalıdır?

A) İki ayağı yerde, kollar kapalı

B) İki ayağı yerde sağa veya sola dönük

C) İki ayağı yerde rakibe sırtı dönük

D) İki ayağı yerde rakibe yüzü dönük ve kollar açık

6) Bir Basketbol maçı kaç periyottan oluşur?

A) 4 **B)** 2 **C)** 3 **D)** 5

7) Aşağıdaki pas çeşitlerinden hangisi tek el ile atılır?

A) Beyzbol Pas

B) Baş Üstü Pas

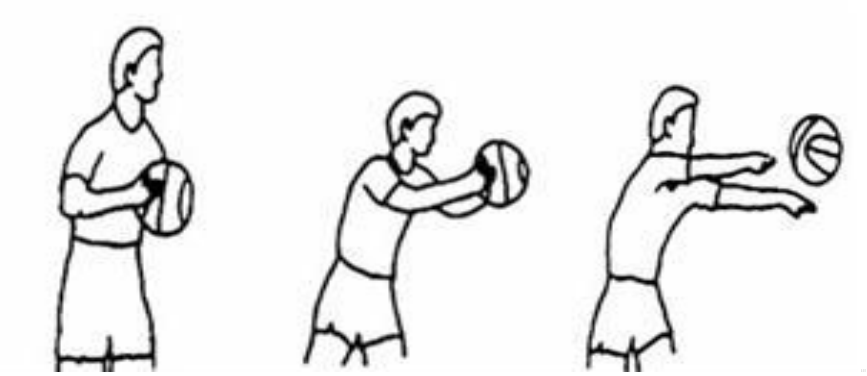
C) Göğüs Pas

D) Hiç biri

8) Aşağıdakilerden hangisi basketbolda bulunan sayı değerlerinden değildir?

A) 3 sayı **B)** 1 sayı **C)** 2 sayı **D)** 4 sayı

9)Aşağıdaki resimde hangi pas çeşidi uygulanmaktadır?



A) Bounce pas(Yerden sektirerek pas) **B)** Beyzbol pas

C) Göğüs pas **D)** Baş Üstü pas

10) Genellikle yakın savunma yapan oyunculara karşı kullanılan top sürme tekniği aşağıdakilerden hangisidir?

A) Alçak top sürme

B) Sırtı rakibe döndürerek top sürme

C) Yüksek top sürme

D) Önden el değiştirerek top sürme

11) Aşağıdakilerden hangisi baskılı müdafaya (savunma yakınsa) karşı doğru top tutma şeklidir?

A) Topu, müdafanın önünde göğüs hızasında tutma

B) Topu, müdafanın önünde kafanın üzerinde tutma

C) Topu, müdafanın önünde sağa veya sola doğru saklayarak tutma

D) Topu, tek el ile tutma

12)

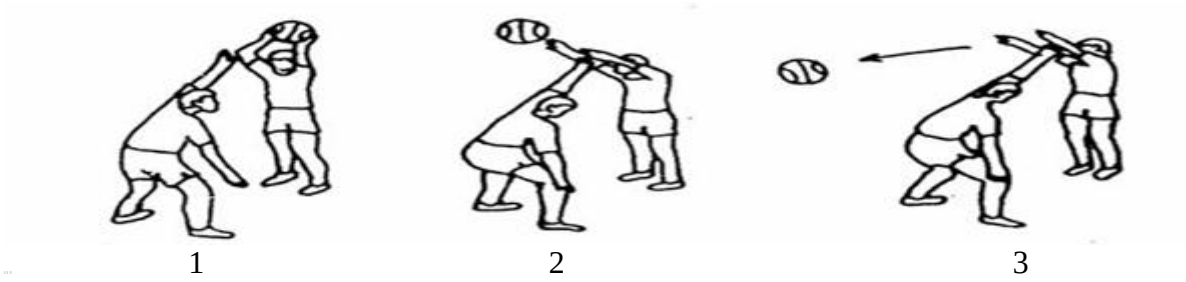
- ✓ Baskılı savunmalara karşı topu ön sahaya getirmek için,
- ✓ Rakibi geçip, sayı teşebbüsünde bulunma veya daha elverişli pozisyona girebilmek için,
- ✓ Bir şutun başlangıcı olarak,

- ✓ Saldırgan(agressiv) ve yakın savunmalardan kurtulmak için,

Aşağıdakilerden hangisi yapılır?

A) Pas **B)** Revers **C)** Top sürme(Dripling **D)**Turnike

13) Aşağıdaki resimde hangi pas çeşiti uygulanmaktadır?



1 2 3

A) Bounce pas(Yerden sektirerek pas) **B)** Beyzbol pas

C) Göğüs pas **D)** Baş Üstü pas

14) Basketbolda hücum süresi kaç saniyedir?

A) 28 **B)** 24 **C)** 18 **D)**32

15) Basketbol maçına bir takımdan oyunda ……. tane oyuncu oyun sahasında bulunur.

Yukarıda boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangi getirilebilir?

A) 5 **B)** 6 **C)** 7 **D)** 11

16) Ayaklar omuz genişliğinde açık, Bacaklar birbirine paralel, dizler hafif bükülü, eller rakip savunma oyuncusunun hareketlerine göre savunma yapabilmek için kalçadan yukarı parmaklar açık ve rahat durumda olmalıdır. Vücut ağırlığı, her iki bacağa ve ayak tabanına eşit şekilde yayılmış olmalıdır. Ayrıca, bir ayağın öne alındığı pozisyon, hareket kolaylığı sağladığı için tercih edilebilir.

Yukarıda tanımı yapılan hareket aşağıdakilerden hangisidir?

A) Stop **B)** Temel Duruş **C)** Kayma Adımı **D)** Pivot Hareketi

17) Aşağıdaki resimde hangi pas çeşiti <u>uygulanmaktadır</u>?



A) Yerden Sektirerek Pas (Bounce Pas) **<u>B)</u>** Beyzbol Pas

C) Baş Üstü Pas **D)** Göğüs Pas

18) Aşağıdakilerden hangisi top sürerken dikkat edilecek unsurlardan <u>değildir?</u>

A) Top parmakların iç tarafıyla ve avuç içleri topa temas etmeden kontrol edilmelidir.

B) El, topun üzerinde bulunmalıdır.

<u>C)</u> Baş, topa doğru eğilmeli ve topa bakmalıdır.

D) Kontrollü top sektirme

19) Aşağıdakilerden hangisi <u>doğru</u> top tutma seklidir?

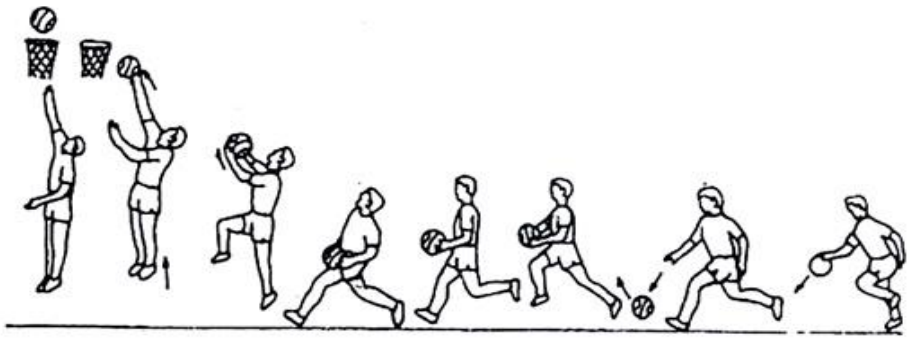
A)Tek el ile göğüs hizasında top tutma

<u>B)</u> Çift el ile göğüs hizasında top tutma

C) Çift el ile kafanın üzerinde top tutma

D) Çift el ile yerde top tutma

20) Basketbolda sayı yapmak amacıyla aşağıdaki resimde yapılan hareketin adı nedir?

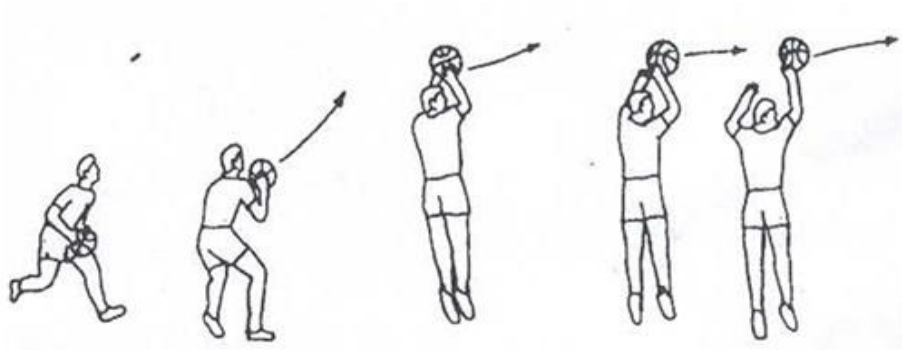


A) Pas **B)** Ribaunt **C)** Turnike **D)** Şut

21) Atış halindeki oyuncuya faul yapılınca oyuncu aşağıdakilerden hangisini kullanır?

A) Servis **B)** Penaltı **C)** 7 Metre **D)** Serbest Atış

22) Basketbolda sayı yapmak için resimdeki gibi durarak yapılan hareket aşağıdakilerden hangisidir?



1 **2** **3** **4** **5**

A) Turnike **B)** Şut **C)** Pas **D)** Ribaunt

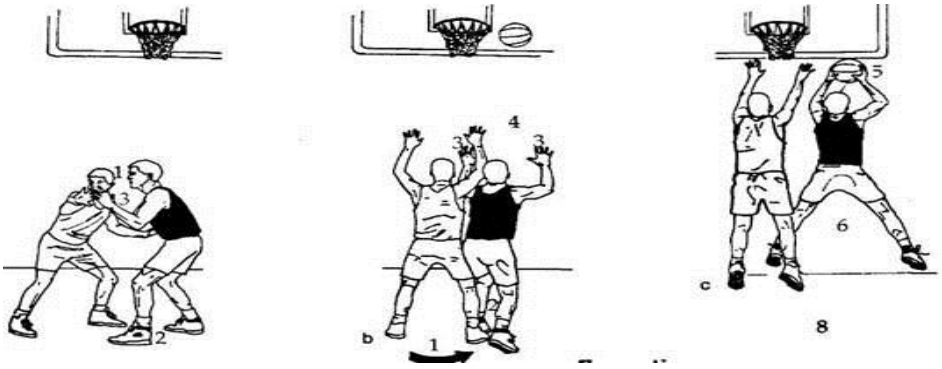
23) Aşağıdakilerden hangisi Ribaunt alırken dikkat edilmesi gereken unsurlardan biri değildir?

A) Yer tutma **B)** Box out **C)** Top takibi **D)** Şut atılır atılmaz sıçrama

24) Topu herhangi bir şekilde rakip takımın potasına sayı kaydetmek amacı ile hücum oyuncusunun yaptığı harekete basketbolda ne denir?

A) Ribaunt **B)** Pas **C)** Şut **D)** Turnike

25) Resimde uygulanan hareket aşağıdakilerden hangisidir?



1 2 3

A) Ribaunt **B)** Şut **C)** Turnike **D)** Pas

EK-2 Psikomotor Gelişim Testi

Johnson Basketbol Testi

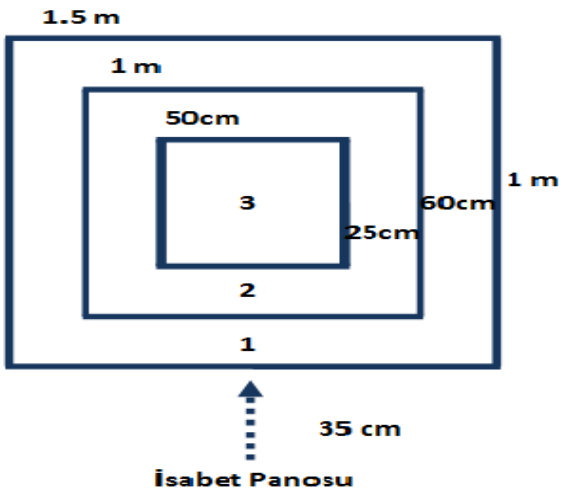
Johnson, 19 basketbol test maddesini, ayrı ayrı geçerlilik ve güvenirlilik kontrolüne tabi tutarak kendi adı verilen basketbol testini oluşturmuştur. Bu çalışmalara sonucu 2 test önerilmektedir. 1) basketbol oyunu becerisi, bu test, sürat, isabet ve dripling maddelerinden oluşmaktadır. 2) potansiyel basketbol becerisi. Bu test ise, top kullanmayı gerektirmeyen 4 maddeden oluşmaktadır.

Beceri testi için kullanılan parametrelerin güvenirliliği 0.88 olarak tespit edilmiştir. Testin geçerliliğini güvence altına almak için test sonuçlarına göre iyi ve kötü basketbolcular teste tabi tutulmuş ve iki grup arasında 0.88'lik bir korelasyon elde edilmiştir.

Beceri Testi

1. Sürat: Denek potanın altına yakın bir mesafeden 30 saniye içinde mümkün olduğu kadar çok sayı yapmaya çalışır. Her geçerli atış 1 puan olarak kaydedilir.

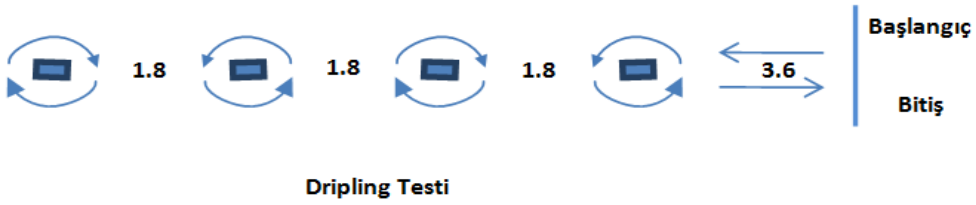
2. İsabet: Şekil 1'de görülen pano duvara çizilmeli veya hazırlanan pano yerden 35 cm yüksekliğe asılmalıdır. Denek beyzbol pas veya hook pas kullanarak 12 metre uzaklıktan 10 atış hakkına sahiptir. Ortadaki dikdörtgen 3 puan, dış dikdörtgenlere doğru 2 ve 1 puandır.



Şekil-1 İsabet Panosu

3. Dripling: Bir çizgi üzerine birbirinden 180 cm aralıklarla duran 4 adet engel yerleştirilir. İlk engelle başlangıç çizgisi arasındaki mesafe 360 cm dir. Şekil 2. Denek komutla başlangıç çizgisinden driplinge başlayarak engeller arasından geçer ve tekrar başlangıç çizgisine döner. 30 saniye içinde geçilen bölgelerin toplamı kaydedilir.

Değerlendirme: Her üç testin skorlarının toplanması şeklindedir. 42 puan orta değer olmakla beraber, sonuçlar 16-68 puan arasında değişkenlik gösterebilir (Kamar, 2008).



Şekil-2 Dripling Parkuru

EK-3 Deney Grubuna ve Kontrol Grubuna Uygulanan Antrenman Örnekleri ve Kullanılan Eğitsel Oyunlar

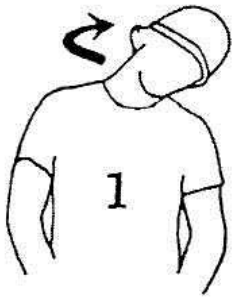
Bu bölümde uygulanan antrenman programları hakkında genel bilgi verilecek, antrenman örnekleri ve kullanılan eğitsel oyunlara yer verilecektir. 36 deney grubu,36 kontrol grubu toplamda 72 antrenman olduğu için ve burada çok yer kaplayacağı için sadece örnek antrenmanlara yer verilecektir.

Temel basketbol eğitiminde eğitsel oyun ile öğretimin 10-12 yaş grubu çocukların bilişsel ve psikomotor gelişim düzeylerine etkisini araştırma için yapılan araştırma kapsamında basketbol spor okulu altında 15 Temmuz 2013 tarihinde başlayıp 13 Ekim 2013 tarihinde biten bir eğitim (antrenman) programı uygulanmıştır. Antrenmanlar haftada 3 gün 60 dakika olmak üzere 12 hafta boyunca uygulanmıştır ve oyun içerikli 36 antrenman deney grubuna, klasik yöntemlerin ağırlıkta olduğu 36 antrenman kontrol grubuna uygulanmıştır. Her iki antrenman programı içeriği temel basketbol eğitimi vermek amacıyla hazırlanmıştır.

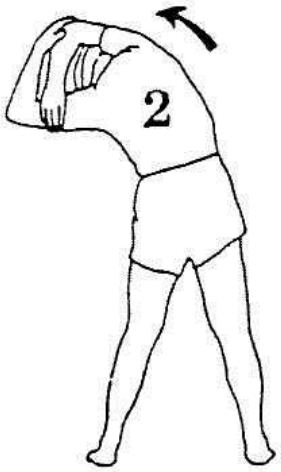
Deney grubu antrenmanları daha çok eğitsel oyunlarla desteklenmiştir. Her iki grubunun antrenman şablonu ısınma, esnetme, denge ve koordinasyon çalışması ve topla oynama (ball handling) bölümü ana bölümü oluşturmuştur ve bu bölümler ortaktır. Daha sonra sırasıyla; Temel Duruş, Top Tutma, Top Sürme, Pas Alma ve Verme, Stop Çalışmaları, Şut ve turnike den oluşan temel unsurlar programlara eklenmiştir. 12 haftalık program 3 ana bölüme ayrılmıştır bu bölümler ve işlenecek temel konular;

4. Bölüm (3 hafta): Ball Handling,Temel Duruş, Top Tutma, Top Sürme
5. Bölüm (7 hafta): Bal Handling, Temel Duruş, Top Tutma, Top Sürme, Pas, Stop, Şut, Turnike
6. Bölüm (2 hafta): Top Sürme, Pas, Stop, Şut, Turnike

Antrenman ve Maçtan Önce Yapılması Gereken Streching Hareketleri



Her yöne
5 defa



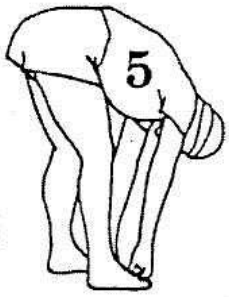
Her yana
10 sn.



20 sn.



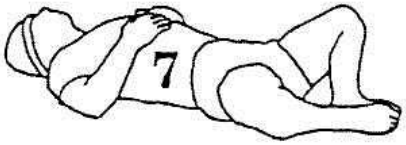
30 sn.



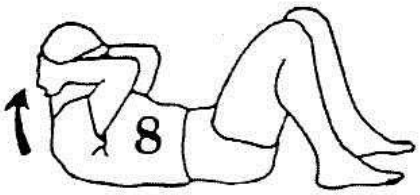
20 sn.



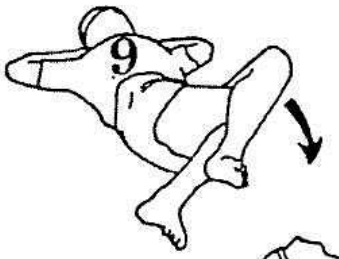
30 sn.



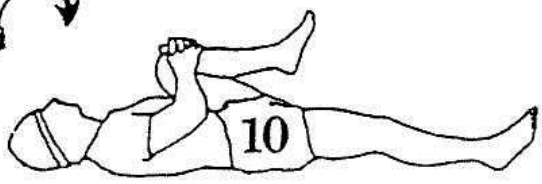
30 sn.



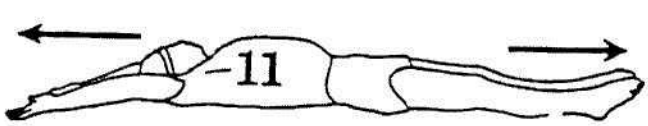
3 defa her seferinde
5 sn.



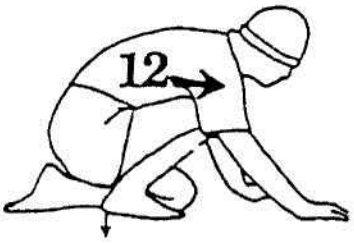
Her yana
25 sn.



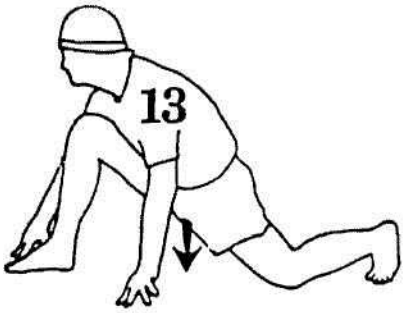
Her bacak için
20 sn.



2 defa her seferinde
5 sn.



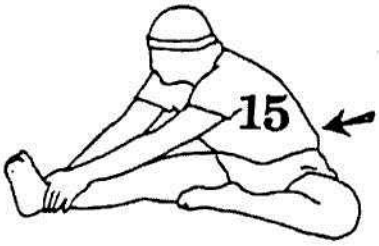
Her bacak için
10 sn.



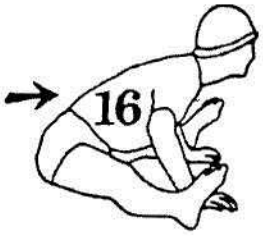
Her bacak için
20 sn.



Her bacak için
20 sn.



Her bacak için
20 sn.



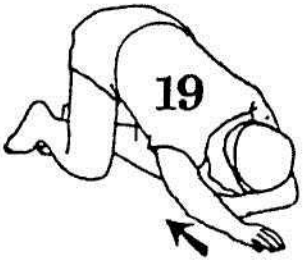
30 sn.



30 sn.



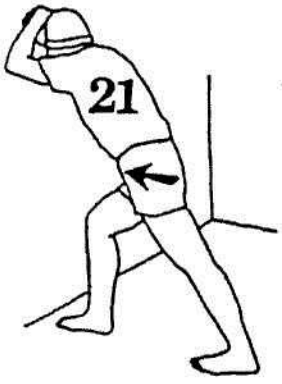
Her yöne
15 defa



Her kol için
10 sn.



20 sn.



Her bacak için
30 sn.

Topla oynama, el ve parmak hassaiyeti çalışmasında (BalI handling) kullanılan alıştırmalar.

- Çabuk parmak hareketi ile top kontrolü hareketi
- İki el ile çabuk parmak pas.
- Başın etrafında top çevirme.
- Bel etrafında top çevirme
- Bel etrafında top çevirme.
- Dizlerin etrafında top çevirme
- Dünya turu.
- Temel duruş pozisyonunda dizlerde top çevirme.
- Sekiz hareketi.
- Öne adım alarak bacak arası top çevirme.
- Bacaklar arasında çapraz top yakalama.
- Önde arkada top yakalama.
- Çabuk el çalışması.
- Topu yukarı atarak arkada yakalama hareketi.
- Önde ve arkada yakalama.
- Topu yere çarptırarak yakalama.
- El çırpıp topu yakalama.
- Topu bacaklar arasından sektirerek yakalama hareketi.
- Sektirerek önden ve arkadan yakalama.
- Geriye bükülerek ve topu yere çarptırarak önde yakalama.
- Tek bacağın etrafında top sürme hareketi.
- 8 top sürme hareketi.
- Yürürken bacakların arasından top geçirme.
- Koşarken bacakların arasından top geçirme.
- Duvar sürme hareketi.
- Yerde top sürme hareketi.
- Kızgın kum hareketi.
- Sırtüstü kaplumbağa hareketi.
- Bir diz yerde top sürme hareketi.
- Topu tek ile çapraz yakalama hareketi.

- Göğüs ve kolala top yuvarlama.
- Çapraz yakalama hareketini ritimle uygulama.
- Trampet hareketi.
- İki top ile duvarda top sürme.
- Çabuk bilek hareketleri ile top sürme hareketi.
- Bacaklar arasında öne ve arkaya top sürme
- Bacaklar arasında sağa sola top sürme.
- İki top ile 8 top sürme hareketi.

DENEY GRUBUNA UYGULANAN PROGRAM

ANTREMAN NO: 1

Antrenman İçeriği **Süre**

1). Isınma **10dk.**

Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma

Ebelemece oyunu ile ısınma

2). Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

3)Denge ve Kordinasyon Çalışmaları **10dk.**

Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4). Topla Oynama (BalI handling) **10dk.**

Ekte verilen topa alıştırma hareketleri.

5) Ball handlingi destekleyen oyun **20dak.**

Oyunun Adı: Jimnastik Çemberiyle Basketbol (oyun: 1)

ANTREMAN NO: 2

Antrenman İçeriği **Süre**

1). Isınma **10dk.**

Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma

Ebelemece oyunu ile ısınma

2). Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

3)Denge ve Kordinasyon Çalışmaları **10dk.**

Çizği üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4). Topla Oynama (BalI handling) **10dk.**

5) Temel Duruş ve Tutuş **10dk.**

Basketbolün temel duruşunda ayaklar omuz genişliğinde açık ve birbirine paraleldir. Tüm ayak tabanı yerle temas eder. Dizler hafif bükülü gövdenin üst kısmı az da olsa eğiktir. Baş dik olup, bakışlar öne doğrudur. Vücut ağırlığı her iki ayak üzerine eşit olmak üzere esas ağırlık iç kısmına dağıtılmıştır. Top tutuşunda ise avuç içi topa değmez parmakların ancak son iki boğumu topa temas eder. Baş parmaklar -V- şeklindedir.

6) Temel Duruşu Destekleyen Oyun Oynanması **10dk.**

Oyunun Adı: Oturan Basketçi (Oyun :15)

ANTREMAN NO: 3

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma

Köşe kapmaca oyunu ile ısınma

2) Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

3)Denge ve Kordinasyon Çalışmaları **10dk.**

Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4). Topla Oynama (BalI handling) **5dk**.

5) Temel Duruş ve Top Tutuş Tekrar **10dk.**

6) Top Sürme (Dribling) **10dk.**

Sağ elle dribling (Alçak ve Yüksek top sürme)

Sol elle dribling (Alçak ve Yüksek top sürme]

7) Top Sürmeyi Destekleyici Oyun **10dk.**

Oyunun Adı: İpten Top Aşırma (Oyun: 5)

ANTREMAN NO: 4

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma

11 pas ile ısınma

2) Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

3) Denge ve Kordinasyon Çalışmaları **10dk.**

Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4) Topla Oynama (BalI handling) **5dk.**

5) Temel Duruş ve Top Tutuş Tekrar **10dk**

6) Top Sürme Tekrar ve Oyun **10dk.**

Oyunun Adı: Top Hırsızı (Oyun: 6)

ANTREMAN NO: 5

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma

Ebelemece oyunu ile ısınma

2). Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

3) Denge ve Kordinasyon Çalışmaları **10dk.**

Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4). Topla Oynama (BalI handling) **5dk.**

5) Top Sürme Tekrar ve Oyun **10dk.**

Oyunun Adı: Numaraları Bul (Oyun: 8)

ANTREMAN NO: 6

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma

Altıya Karşı Altı (oyun 19) oyunu ile ısınma

2) Esnetme **10dk.**

3)Denge ve Koordinasyon Çalışmaları
10dk.

Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4) Topla Oynama (BalI handling) **10dk.**

5) Pas verme ve Pas alma Çalışmaları **15dk.**

Göğüs pas

6) Pası destekleyici oyun **10dk.**

Oyunun Adı: Numaralı Yarış (Oyun :8)

ANTREMAN NO: 7

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma

Otobüs Durakları (oyun 18) oyunu ile ısınma

2) Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

Mola (2-3 dak)

3) Topla Oynama (BalI handling) **10dk.**

4) Pas, Top sektirme tekrar amaçlı oyunlar oynanması **25dk.**

Oyun: Oyunun Adı: Topları Azalt (**Oyun: 9)**

Oyunun Adı: Basketbol Bayrak Yarışı (**Oyun: 10)**

ANTREMAN NO: 8

Antrenman İçeriği	**Süre**
1) Isınma	**10dk.**
Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma	
11 pas oyunu ile ısınma	
2) Esnetme	**10dk.**
Mola (2-3 dak)	
3) Topla Oynama (BalI handling)	**10dk.**
4) Pas verme ve Pas alma Çalışmaları	**15dk.**
Göğüs pas ve Yerden Sektirerek Pas	
5) Pası destekleyici oyun	**15dak.**

Oyunun Adı: At ve Koş **(Oyun:17)**

ANTREMAN NO: 9

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma

Topları Azalt (oyun: 9) oyunu ile ısınma

2) Esnetme **10dk.**

3) Pas verme ve Pas alma Çalışmaları **15dk.**

Göğüs pas ve Yerden Sektirerek Pas ve Baş Üstü Pas

4) Pası destekleyici oyun **10dk.**

Oyunun Adı: Beş Paslı Basketbol (**Oyun: 4)**

5) Hareket halinde iken durma (stop) ve ayak hareketleri çalışması **15dk.**

Topsuz koşarken düdükle tek ve çift zamanlı stop

Topsuz koşarken düdükle stop ve pivot hareketi

Topsuz koşarken düdükle stop ve yön değiştirme

6) Destekleyici Oyun **10dk.**

Oyunun Adı: Altıya Karşı Altı (**Oyun: 19)**

ANTREMAN NO: 10

Antrenman İçeriği	**Süre**
1) Isınma	**10dk.**
Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma	
Top Hırsızı oyunu ile ısınma (oyun:6)	
2) Esnetme	**10dk.**
3) Maç + Oyun:7, Oyun:1 Oyun: 17	**30dk.**

KONTROL GRUBUNA UYGULANAN PROGRAM

ANTREMAN NO: 1

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Koşu

2) Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

3)Denge ve Kordinasyon Çalışmaları **10dk.**

Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4) Topla Oynama (BalI handling) **15dk.**

5) Temel Duruş ve Top Tutma **15dk.**

Basketbolün temel duruşunda ayaklar omuz genişliğinde açık ve birbirine paraleldir. Tüm ayak tabanı yerle temas eder. Dizler hafif bükülü gövdenin üst kısmı az da olsa eğiktir. Baş dik olup, bakışlar öne doğrudur. Vücut ağırlığı her iki ayak üzerine eşit olmak üzere esas ağırlık iç kısmına dağıtılmıştır. Top tutuşunda ise avuç içi topa değmez parmakların ancak son iki boğumu topa temas eder. Baş parmaklar -V- şeklindedir.

ANTREMAN NO: 2

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Ebelemece oyunu ile ısınma

2) Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

3)Denge ve Kordinasyon Çalışmaları **10dk.**

Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4) Topla Oynama (BalI handling) **10dk.**

5) Temel Duruş ve Tutuş **10dk.**

Basketbolün temel duruşunda ayaklar omuz genişliğinde açık ve birbirine paraleldir. Tüm ayak tabanı yerle temas eder. Dizler hafif bükülü gövdenin üst kısmı az da olsa eğiktir. Baş dik olup, bakışlar öne doğrudur. Vücut ağırlığı her iki ayak üzerine eşit olmak üzere esas ağırlık iç kısmına dağıtılmıştır. Top tutuşunda ise avuç içi topa değmez parmakların ancak son iki boğumu topa temas eder. Baş parmaklar -V- şeklindedir.

6) Top Sürme **10dk.**

ANTREMAN NO: 3

Antrenman İçeriği **Süre**

1) Isınma **10dk.**

Koşu

2) Esnetme **10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

3)Denge ve Koordinasyon Çalışmaları **10dk.**

Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları

Mola (2-3 dak)

4) Topla Oynama (BalI handling) **5dk.**

5) Temel Duruş ve Top Tutuş Tekrar **10dk**

6) Top Sürme (Dribling) **10dk.**

Sağ elle dribling (Alçak ve Yüksek top sürme)

Sol elle dribling (Alçak ve Yüksek top sürme]

7) Top Sürmeyi Destekleyici Oyun **10dk**

Oyunun Adı: İpten Top Aşırma (Oyun: 5)

ANTREMAN NO: 4

Antrenman İçeriği	**Süre**
1) Isınma	**10dk.**
Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma	
11 pas ile ısınma	
2) Esnetme	**10dk.**
3)Denge ve Kordinasyon Çalışmaları	**10dk.**
Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları	
Mola (2-3 dak)	
4) Topla Oynama (BalI handling)	**5dk.**
6) Pas Atma ve Tutma	**15dk.**
Göğüs pas, Sektirerek Pas	
7) Maç	**10dk.**

ANTREMAN NO: 5

Antrenman İçeriği	**Süre**
1) Isınma	**10dk.**
Koşu	
2) Esnetme	**10dk.**
3)Denge ve Koordinasyon Çalışmaları	**10dk.**
Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları	
Mola (2-3 dak)	
4) Topla Oynama (BalI handling)	**5dk.**
5) Top Sürme, Pas, Stop Çalışması	**25dk.**

ANTREMAN NO: 6

Antrenman İçeriği	**Süre**
1) Isınma	**10dk.**
Koşu	
2) Esnetme	**10dk.**
3)Denge ve Koordinasyon Çalışmaları	**10dk.**
Çizgi üzerinde çift, sağ, sol, çapraz ayak sıçrama çalışmaları	
Mola (2-3 dak)	
4). Topla Oynama (BalI handling)	**10dk.**
5) Pas verme ve Pas alma Çalışmaları	**15dk.**
Göğüs pas, Sektirerek Pas, Baş Üstü Pas	
6) Pası destekleyici oyun	**10dk.**

Oyunun Adı: Numaralı Yarış (Oyun :8)

ANTREMAN NO: 7

Antrenman İçeriği	**Süre**
1) Isınma	**10dk.**

11 pas ile ısınma

2) Esnetme	**10dk.**

Basketbol sporu için hazırlanmış temel stretching hareketleri ekte tekrar sayıları ve süreleriyle verilmiştir.

Mola (2-3 dak)

3) Topla Oynama (BalI handling)	**10dk.**
4) Top Sürme, Pas, Stop	**15dk**
5) Şut	**15dk.**

ANTREMAN NO: 8

Antrenman İçeriği	**Süre**
1) Isınma	**10dk.**
Koşu, toplu ve topsuz oyunlarla ısınma	
2) Esnetme	**10dk.**
3) Maç	**30dk.**

Antrenmanlarda Kullanılan Eğitsel Oyunlar (Özsu, 2008)

Oyun: 1

Oyunun Adı: Jimnastik Çemberiyle Basketbol

Oyuncu Sayısı: 8 Kişilik iki takım.

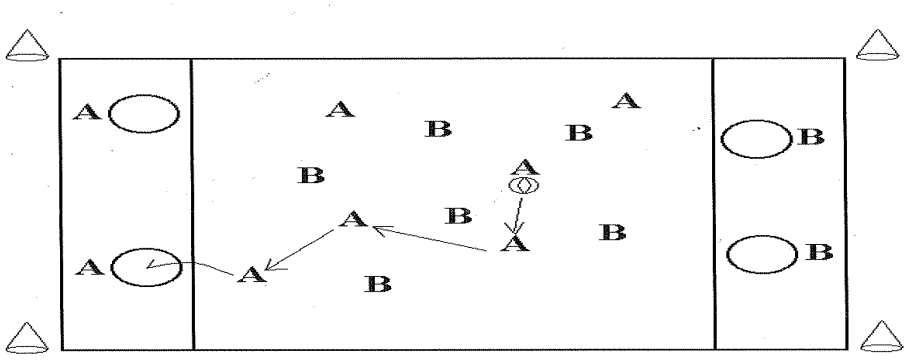
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Atma, yakalama ve uzamsal farkındalık becerilerini geliştirme.

Oyun Araçları: 1 Basketbol topu 4cimnastik çemberi.

Oyun Düzeni: Basketbol yarı alanı şekildeki gibi düzenlenir. Takımlarda ki 6 oyuncu oyun alanında diğer 2'si ayrılmış alanda yer alırlar. Her iki takımdan iki oyuncu ayrılmış alanda ellerinde çember tutarlar.

Oyunun Uygulanışı: Takımlar Ave B takımı olarak şekildeki gibi yerlerini alırlar. Her iki takımdan ikişer oyuncu ayrılmış alanda elleinde çember tutarlar ve hareketlidirler. Hava atışı ile oyun başlar. Topu kapan takım örneğin Atakımı olsun. A takımı arkadaşlarıyla pas çeşitlerini (gögüs pas, sektirerek pas, baş üstü pas) kullanarak (paslaşma dışında başka beceriler kullanılmalı) paslaşır ve ayrılmış alandaki kendi takım arkadaşının elinde tuttuğu çemberden topu geçirmeye çalışır. B takımı da pas yolunu kapatmaya çalışır. Her isabetli atış 1 puandır. Oyun 10 puan üzerinden oynanır ya da zaman olarak oynanır. Çemberi tutan oyuncular diğer oyunlarla sık sık değişir. Sayı yapılırsa, top alan dışına kaçarsa, sektirmeli pasın dışında top yere dokunursa top diğer takıma geçer. Oyun kurallarına göre topla koşulma yürünmez ve koşulmaz (Özsu, 2008).



Oyun: 2

Oyunun Adı: Platform Basketbolu

Oyuncu Sayısı: 8-9 kişilik iki takım

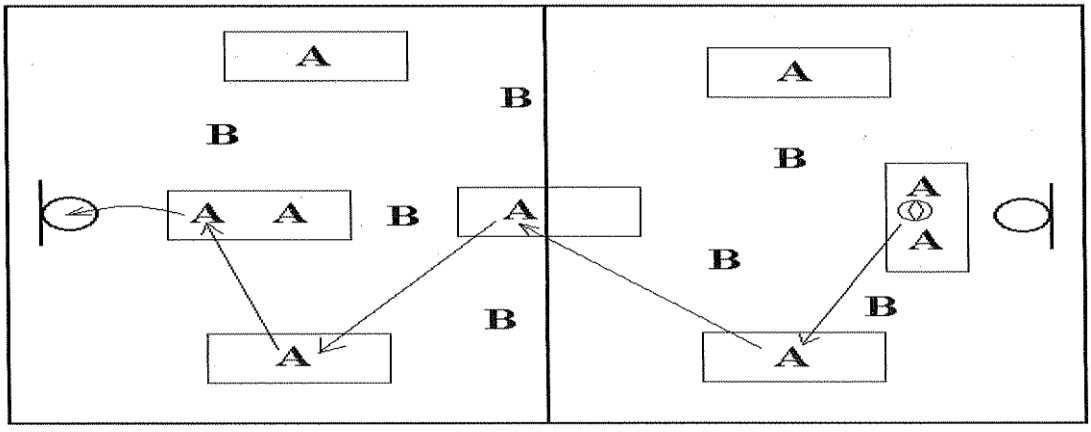
Oyun Alanı: Basketbol sahası

Oyunun Amacı: Paslaşma (göğüs pas, sektirmeli pas, baş üstü pas) becerilerini, üçgensel doğrultudaki paslaşma yollarını kullanma becerilerini ve topsuz hareket etme becerilerini geliştirme.

Oyun Araçları: 2 basketbol topu ve 7 adet jimnastik minderi ya da platform oluşturucak başka araçlar.

Oyun Düzeni: Jimnastik minderi basketbol alanına şekildeki gibi yerleştirilir. Oyuncular A ve B takımı olarak alandaki yerlerini alırlar.

Oyunun Uygulanışı: Her iki takımda birer top vardır. A takımı bir taraftaki çemberin altından oyuna başlar ve minderden mindere çok hızlı bir şekilde paslaşarak karşı çembere şut atmaya çalışır. B takımı oyuncuları da diğer çemberin altından oyuna başlar. B takımı oyuncuları paslaşma ve top sürmeyi kullanarak karşı taraftaki çembere şut atmaya çalışır. Her takım oyuncuları birbirlerinin topunu çalmaya ve kapmaya çalışır. A takımı oyuncularının minderden dışarıya çıkmasına ve B takımı oyuncularının da mindere basmalarına izin verilmez. Her şut iki puandır. Her sayıdan sonra top çembere yakın olan diğer takım oyuncusuna verilir ve topu alan takım diğer çembere doğru paslaşarak sayı yapmaya çalışır. Her 2-3 dakika da takım yerleri değiştirilir. Tekrarlar sonunda sayıya çevrilen şutlaro toplamı fazla olan takım kazanmış olur(Özsu, 2008).



Oyun: 3

Oyunun Adı: Yan- Çizgi Basketbolu

Oyuncu Sayısı: 12 Kişilik iki takım.

Oyun Alanı: Basketbol sahası.

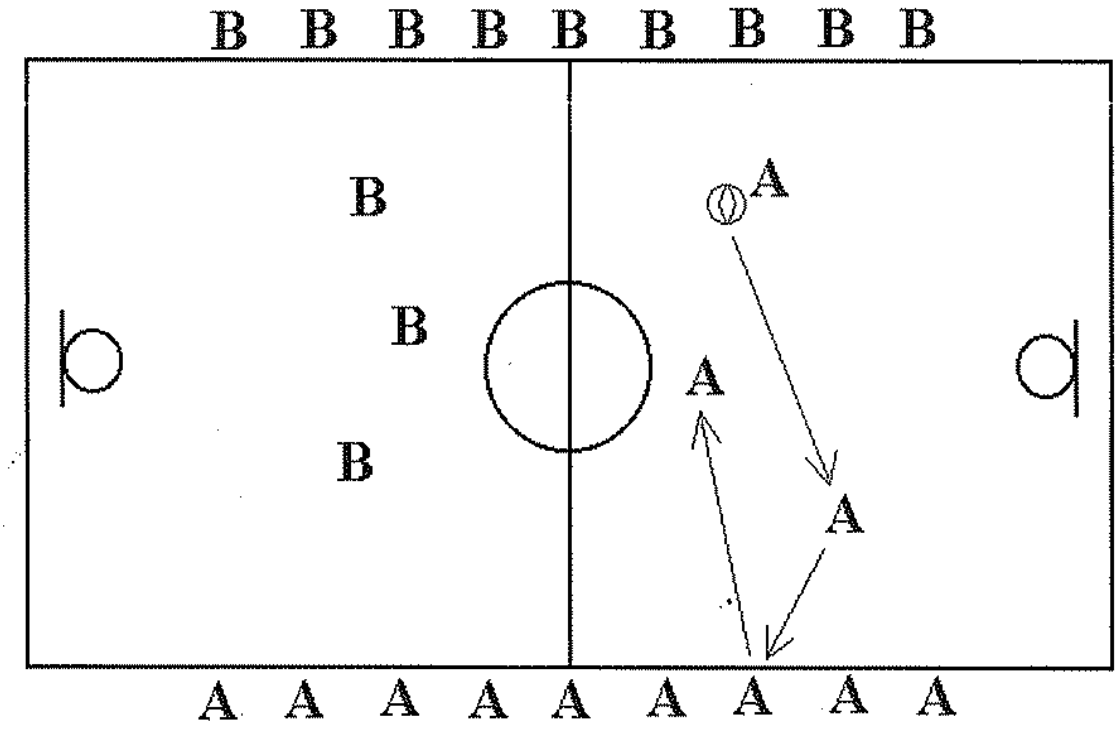
Oyunun Amacı: Paslaşma, top sürme ve oyun kurma becerilerini geliştirme.

Oyun Araçları: 1 Basketbol topu

Oyun Düzeni: A ve B grubu 3 kişi ortada, 9 kişi yan çizgilerde yer alırlar.

Oyunun Uygulanışı: Oyuncular şekilde görüldüğü gibi oyun sahasına yerleşirler. Oyun hava atışıyla ortadan başlar. Oyun üçe üç olarak düzenli basketbol oyun kurallarıyla oynanır. Ancak topa sahip olan takım sayı yapmadan önce yan çizgideki takım arkadaşlarıyla en az üç kere paslaşmak zorundadır. Her oyuncunun aktif katılımını sağlamak için aynı oyuncu ile üst üste paslaşma yapılmaz.

Elde edilen her sayıdan sonra ortada ki oyuncular yan çizgiye geçer yan çizgideki üç oyuncu ortaya alınır ve oyun bu işleyişte sürer. Basketbol oyun kuralları geçerlidir(Özsu, 2008).



Oyun: 4

Oyunun Adı: Beş Paslı Basketbol

Oyuncu Sayısı: 5-7 Kişilik iki takım.

Oyun Alanı: Basketbol sahası.

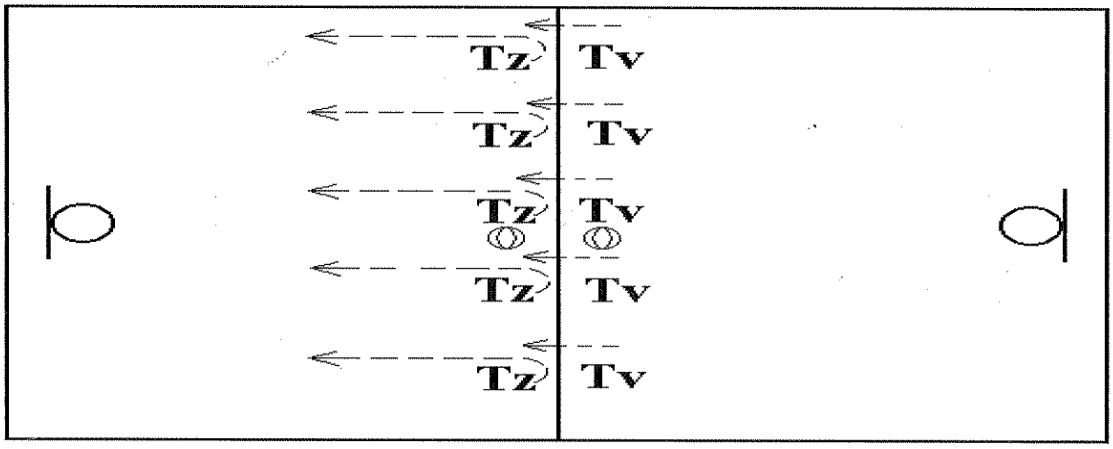
Oyunun Amacı: paslaşma becerisi, şut becerisi, işbirliğini ve takım çalışmasını geliştirmek.

Oyun Araçları: 1 Basketbol topu.

Oyun Düzeni: her iki takım oyuncuları orta çizgide yüzleri birbirine dönük sıralanır. Her iki takım arasında 2-3 metre aralık bırakılır.

Oyunun Uygulanışı: Takımlar Tazılar ve Tavşanlar olarak isimlendirilirler. Takımlar orta çizgide yüzleri birbirlerine yüzleri dönük olarak ve aralarında 3-4 metre aralık olacak şekilde sıralanır. Her iki takımdan birer oyuncuya bir top verilir. Öğretmen örneğin, Tazılar diye seslenir tazılar geriye dönerler ve beş pas tamamlayıncaya kadar aralarında paslaşırlar, beşinci pastan sonra sonra çembere şut atmaya çalışırlar. Aynı anda Tavşanlar topu yere bırakırlar ve savunma yapmaya çalışarak onların şut atmasını engeller. Şut sayı olur ya da rakip takım tarafından kapılırsa oyun ortadan tekrar başlar. Her şut ve her kapılan top 2 puan olarak değerlendirilir. Oyun 10-15 dakika sürer ve sonunda puanı fazla olan takım kazanır.

Oyun Kuralları: Topla koşulmasına ve yürünmesine, savunma oyuncularının savunma yaparken diğer takım oyuncularına zarar verilmesine izin verilmez(Özsu, 2008).



Oyun: 5

Oyunun Adı: İpten Top Aşırma

Oyuncu Sayısı: 6 kişilik takımlar.

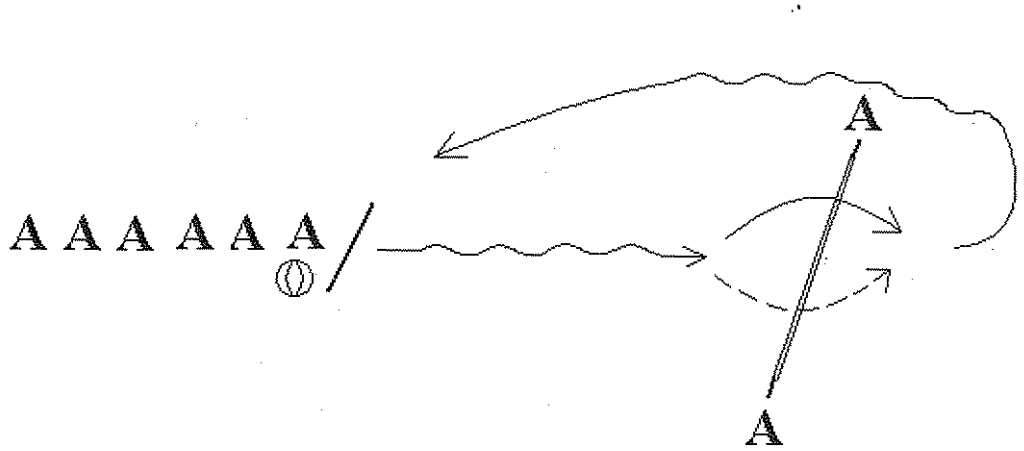
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Top sürme becerisini geliştirmek.

Oyun Araçları: Her takım için 1 basketbol topu ve bir ip.

Oyun Düzeni: Takımlar başlama çizginsin gerisinde arka arkaya dizilirler. Her takımın 8-9 adım karşısında iki oyuncu yerleştirilir. Bu oyuncular ellerinde yerden yaklaşık 1 metre yükseklikte ve çizgide oyunculara paralel bir ip tutarlar.

Oyunun Uygulanışı: : Takımlar başlama çizginsin gerisinde arka arkaya dizilirler. Takımın başındaki oyuncuda top vardır. Öğretmenin işaretiyle oyuncu top sürerek ipe kadar gelir, topu ipin üzerinden sektirir,kendisi ipin altından geçer ve topu yakalar. Topu yakaladıktan sonra top sürerek ipin yanından dolaşır ve çizgiye geri gelir, topu çizgideki oyuncuya verir ve sıranın sonuna geçer. Çizgideki her oyuncu aynı denemeyi yapar. Oyuna ilk başlayan oyuncu tekrar sıranın başına geldiğinde oyun biter. Oyunu hangi takımın önce bitirdiğine bakılır. İpi tutan oyuncular değiştirilerek oyun tekrar oynanır(Özsu, 2008).



Oyun: 6

Oyunun Adı: Top Hırsızı

Oyuncu Sayısı: 20 ya da daha fazla sayıda oyuncu.

Oyun Alanı: Basketbol sahası.

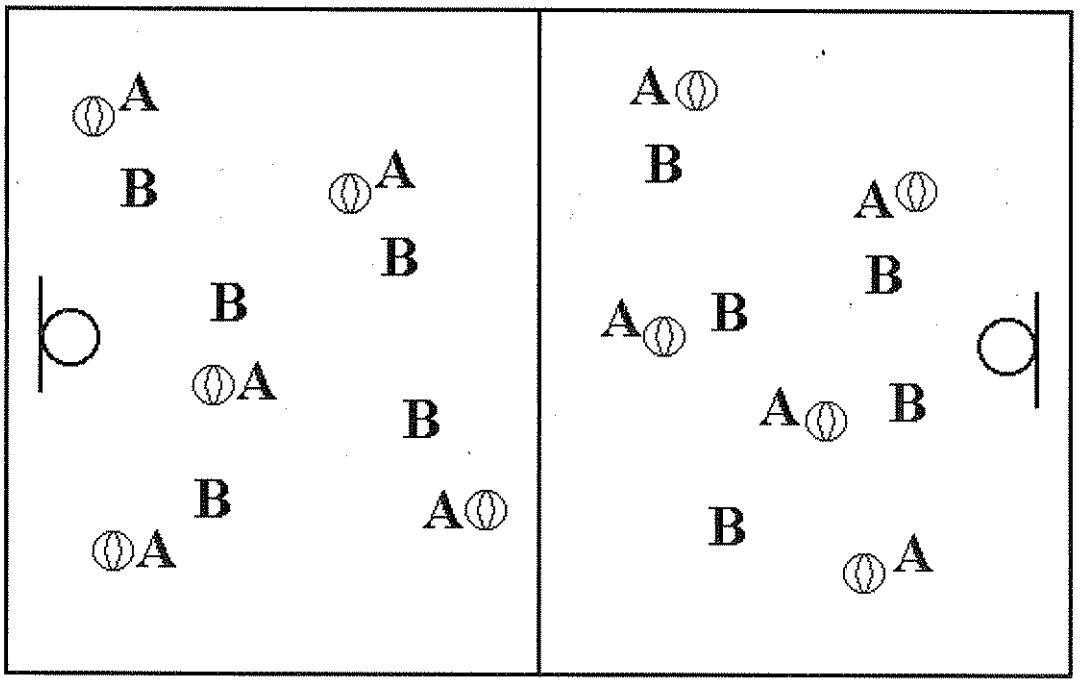
Oyunun Amacı: Top sürme becerisini geliştirmek.

Oyun Araçları: Oyuncu sayısının yarısı kadar basketbol topu.

Oyun Düzeni: oyuncular alana dağınık şekilde yerleşirler.

Oyunun Uygulanışı: : Oyuncuların yarısında basketbol topu vardır. Diğer yarısında top yoktur. Toplu olan A takımı oyuncuları alanda top sürerler ve biryandan da topu korumaya çalışırlar. Diğer topsuz B grubu oyuncuları ise topu çalmaya çalışırlar. Oyun 45-60 saniye oynanır, oyun sonunda kimin elinde top olduğuna bakılır ve o oyuncular alkışlanır. Oyun kısa sürelerle tekrarlanır. Oyuncular birbirlerine çarpmamaları konusunda uyarılırlar.

Oyun Kuralları: Oyunda iki elle top sürme yapılmaz(Özsu, 2008).



Oyun: 7

Oyunun Adı: Numaralı Yarış

Oyuncu Sayısı: 15 kişi.

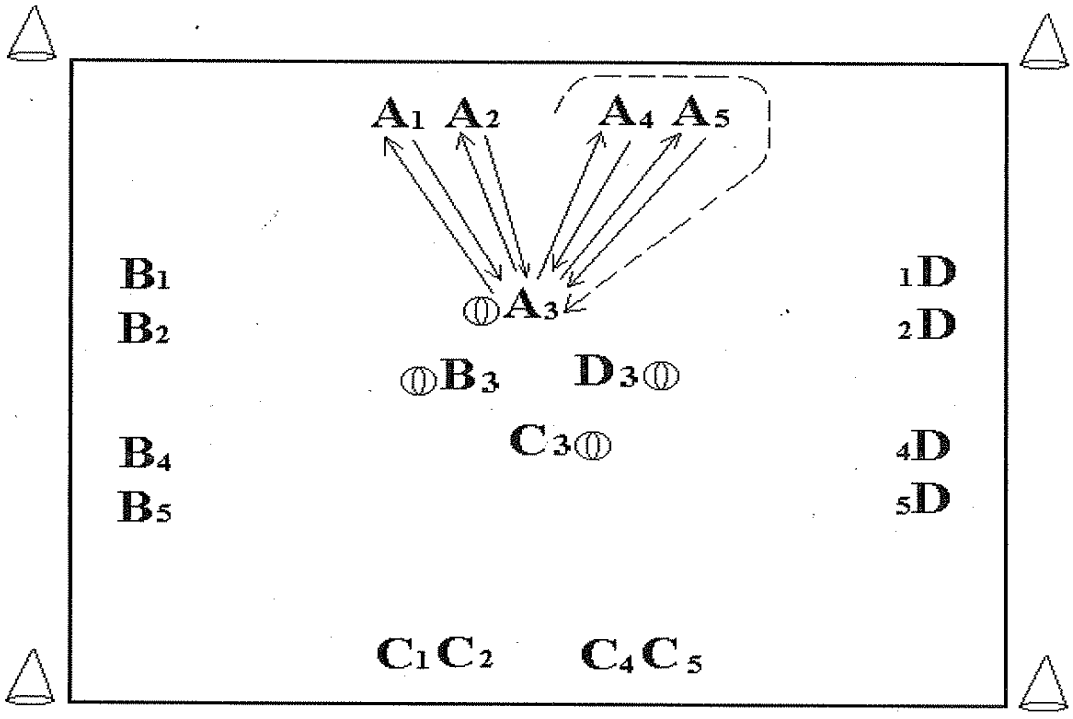
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Paslaşma becerisini geliştirmek.

Oyun Araçları: 4 basketbol topu.

Oyun Düzeni: beşer kişilik takımlar kare olacak şekilde yan yana dizilirler. Basketbol topu karenin içinde yerdedir.

Oyunun Uygulanışı: : Oyuncular şekilde ki gibi alana kare olacak şekilde dizilirler. Beş kişilik her takım ayrı bir takımdır. Beş kişilik takımlara 1'den 5' e kadar numara verilir. Ortada dört top vardır. Öğretmen yüksek sesle bir numara söyler örneğin, 3 numarayı seslensin. Dört takımdaki 3 numaralı oyuncular kendi takım arkadaşlarının arkasından hızla koşarak ortaya gelir. Ortaya gelen oyuncu yerden bir top alır ve takımındaki arkadaşlarıyla sırasıyla paslaşır, paslaşma bitince topu ortaya geri bırakır ve yerine geçer. Bu eylemi ilk tamamlayan oyuncu takıma puan kazandırır(Özsu, 2008).



Oyun: 8

Oyunun Adı: Numaraları Bul

Oyuncu Sayısı: 24 kişi.

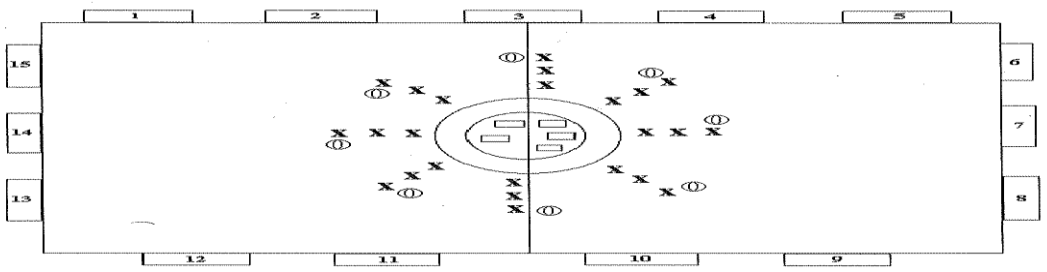
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Top sürme, rakip oyuncuyu aldatma, ayak çalışması, değişik yönlere top sürme becerilerini geliştirme.

Oyun Araçları: 1'den 15'e kadar numaralandırılmış 15 tane numaralı poster kart, ayrıca her kartta farklı üç numara yazılı 5 tane daha poster kart ve 8 tane basketbol topu.

Oyun Düzeni: oyuncular 3'erli takımlar olarak basketbol alanının ortasındaki dairenin çevresinde yıldız olacak şekilde dizilirler. Yüzler dairen merkezine dönüktür.

Oyunun Uygulanışı: : Oyuncular şekildeki gibi dizilirler. Her sıranın sonundaki oyuncuda bir basketbol topu vardır. 1'den 15' e kadar numara yazılı kartlar dört duvara şekilde gösterildiği gibi yerleştirilir. Her kartta değişik üç numara yazılı beş kart dairenin ortasında yere koyulur. Öğretmenin işaretiyle her sıradaki birinci öğrenci dairenin merkezine koşar ve yerdeki kartlardan birini alır. Aldığı karttaki numaraları yüksek sesle okur, sıranın sonuna koşar, kartı sıranın sonundaki oyuncuya verir, kendisi topu alır. Topu alan bu oyuncu yüksek sesle okuduğu karttaki numaraların sırasına göre duvardaki numaraların olduğu yere top sürer ve dokunur. Örneğin, okuduğu kartta 1-6-14- yazıyor olsun. Önce 1 numaraya top sürecek ve dokunacak, sonra 6 numaraya ve sonra 14 numaraya top sürecek ve dokunacak. Daha sonra top sürerek kendi sırasına gelecek ve sıranın önüne geçer. Oyun bu işleyişte devam eder. Sırada bekleyen oyuncular numaraları yüksek sesle tekrar ederek top süren arkadaşlarına doğru numaralara gitmesi için yardım ederler. Sıradaki her oyuncu aktiviteyi bir kere yaptıktan sonra oyun biter. Oyun sonunda numaralar toplanır ve oyun sayısı bulunur. En çok sayıya ulaşan takım kazanan olarak belirlenir(Özsu, 2008).



Oyun: 9

Oyunun Adı: Topları Azalt

Oyuncu Sayısı: 8 kişilik 4 takım.

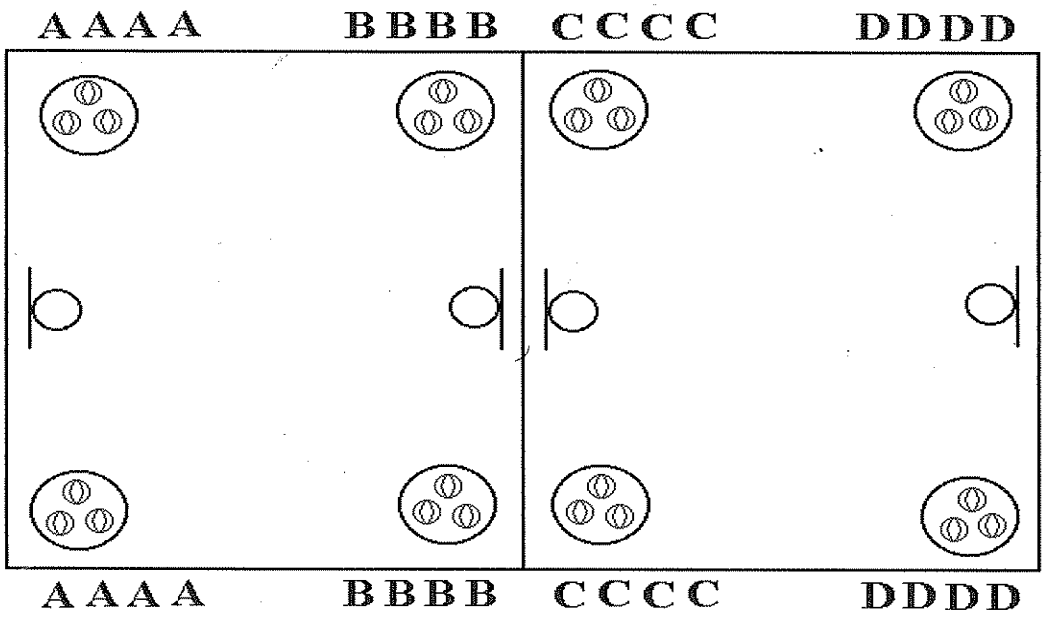
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Basketbol oyununda top sürme ve şut atma becerisini birleştirmek.

Oyun Araçları: 8 tane jimnastik çemberi ve 24 tane basketbol topu.

Oyun Düzeni: 8 kişilik takımlar 4'lü gruplar olarakbasketbol alanının yan çizgilerinde köşelere yakın yan yana dizilirler. Oyuncuların yüzü jimnastik çemberine dönüktür. Köşelere yerleştirilen jimnastik çemberlerinin her birinde 3'er basketbol topu vardırlar.

Oyunun Uygulanışı: : Öğretmenin işaretiyle sıradaki ilk oyuncular kendi köşelerindeki jimnastik çemberinden bir basketbol topu alır, top sürerek en yakın potaya gelir, şutunu atar ve ribaunt alır. Eğer şut isabetliyse top sürerek kendi yarı alanındaki rakip takımın çemberlerinden birine topu bırakır ve takıma geri dönerek önde bekleyen arkadaşının eline dokunur ve oyun aynı işleyişte devam eder. Oyunun amacı yerdeki çemberde hiç top olmaması. Çemberinde hiç top olmayan takım kazanır. Eğer atılan şut isabetli değilse t op sürerek takımına geri döner ve önde bekleyen arkadaşına topu vererek oyunu devam ettirir, kendisi sıranın sonuna geçer(Özsu, 2008).



Oyun: 10

Oyunun Adı: Basketbol Bayrak Yarışı

Oyuncu Sayısı: 20-25 kişi

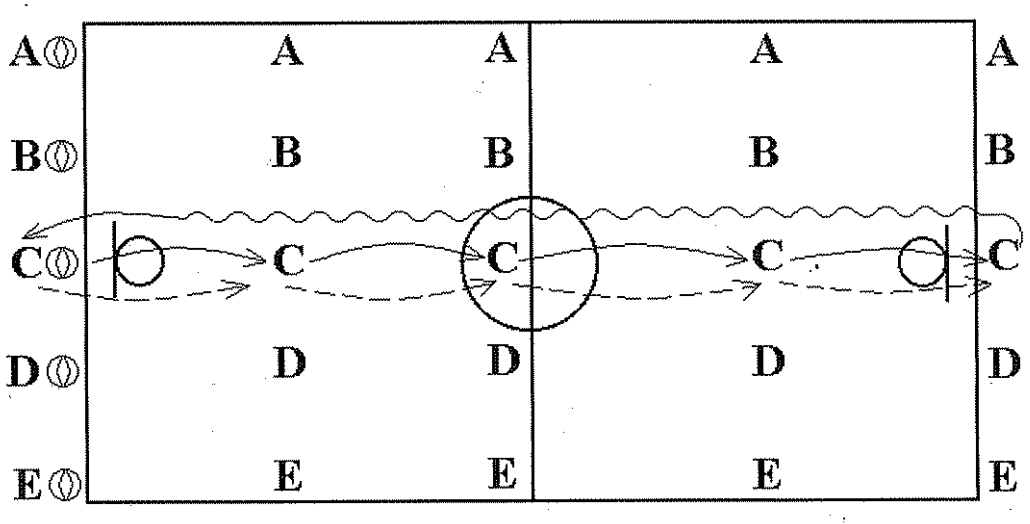
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Paslaşma ve top sürme becerisini geliştirmek.

Oyun Araçları: 5-6 basketbol topu.

Oyun Düzeni: Oyuncular beşerli gruplar olarak basketbol alanına yerleşirler.

Oyunun Uygulanışı: : Oyuncular şekilde görüldüğü gibi beşerli ya da altışarlı gruplar olarak alana yerleşirler. Dip çizgideki oyunculara birer top verilir. Bir işaretle dip çizgi oyuncuları öndeki diğer oyuncuya pas verir ve onun yerine geçer, pası alan oyuncu önündeki diğer oyuncuya pası verir ve onun yerine geçer. Bu işleyişte top dip çizgideki son oyuncuya atılır. Dipteki oyuncu pası alır ve top sürerek diğer dip çizgiye gider. Dip çizgiye gelen oyuncu önündeki oyuncuya pas verir ve onun yerine geçer. Oyun bu işleyişte sürer ve ilk oyuncu oyunun başındaki yerine tekrar geldiğinde oyun biter(Özsu, 2008).



Oyun: 11

Oyunun Adı: Uçan Top

Oyuncu Sayısı: 18-20 oyuncu

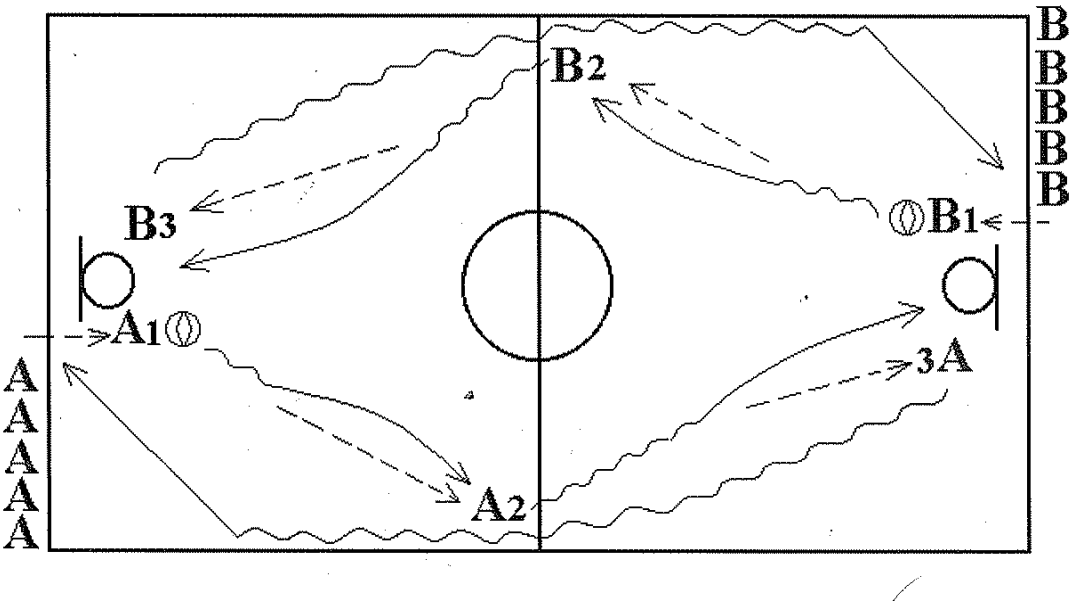
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: hızlı hücum için beyzbol pas atma, pası ve şutu izleme ve ribaund alma becerilerini geliştirmek.

Oyun Araçları: 2 basketbol topu

Oyun Düzeni: gruplar eşit iki takıma ayrılır. A grubu bir potanın B grubu diğer potanın yakınında yerleşir.

Oyunun Uygulanışı: : A2 ve B2 oyuncuları orta çizgi ile yan çizginin kesiştiği noktada A3 ve B3 oyuncuları potanın yakınında beklerler. A1 ve B1 oyuncuları elindeki topu potaya çaptırarak oyunu başlatır. Topu potaya çarptıran ilk oyuncu ribaunt alır, birkaç defa top sürdükten sonra yarı sahada bekleyen 2. Oyuncuya pas atar ve hızla koşarak 2. Oyuncunun yerini alır. Pası alan 2. Oyuncu birkaç defa topu sürdükten sonra potaya şut atar, 3. Oyuncu ribaundu alır ve top sürerek takıma geri gelir. Şutu atan 2. Oyuncu ise 3. Oyuncunun yerini alır. Geri gelen oyuncu sırada bekleyen arkadaşına pas verir ve pası alan oyuncu aynı işleyişte oyuna devam eder(Özsu, 2008).



Oyun: 12

Oyunun Adı: Bayrak Yarışı

Oyuncu Sayısı: 24-30 kişi

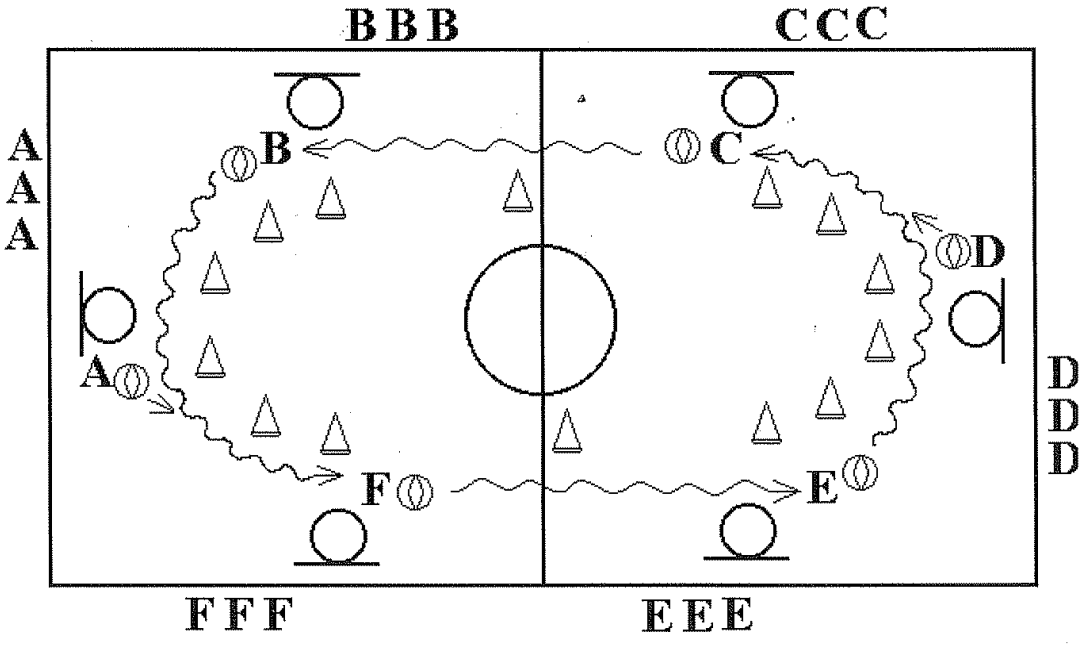
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Hızlı top sürme, turnike ve süratli kaçışta uzanarak şut atma becerisini geliştirme.

Oyun Araçları: Basketbol topu ve 14 adet koni.

Oyun Düzeni: Oyuncular altışarlı gruplar olarak basketbol alanına yerleşirler.

Oyunun Uygulanışı: Her gurubun ilk oyuncusunda top vardır. Bir işaretle ilk oyuncular konilerin etrafında hızla top sürerler. Top süren oyuncular başladıkları potaya geldiklerinde turnike yaparlar ve sırasını bekleyen oyuncular ribaunt alır. Ribaunt alan oyuncu top sürmeye başlar ve kendi potasına gelince turnike yapar diğeri ribaunt alır. Oyun bu işleyişte grubun bütün oyuncuları top sürme ve turnike eylemini bitirene kadar sürer. Hangi grubun önce tamamladığına göre kazananların sıralaması yapılır(Özsu, 2008).



Oyun: 13

Oyunun Adı: Hızlı Hücum

Oyuncu Sayısı: 20-24 kişi

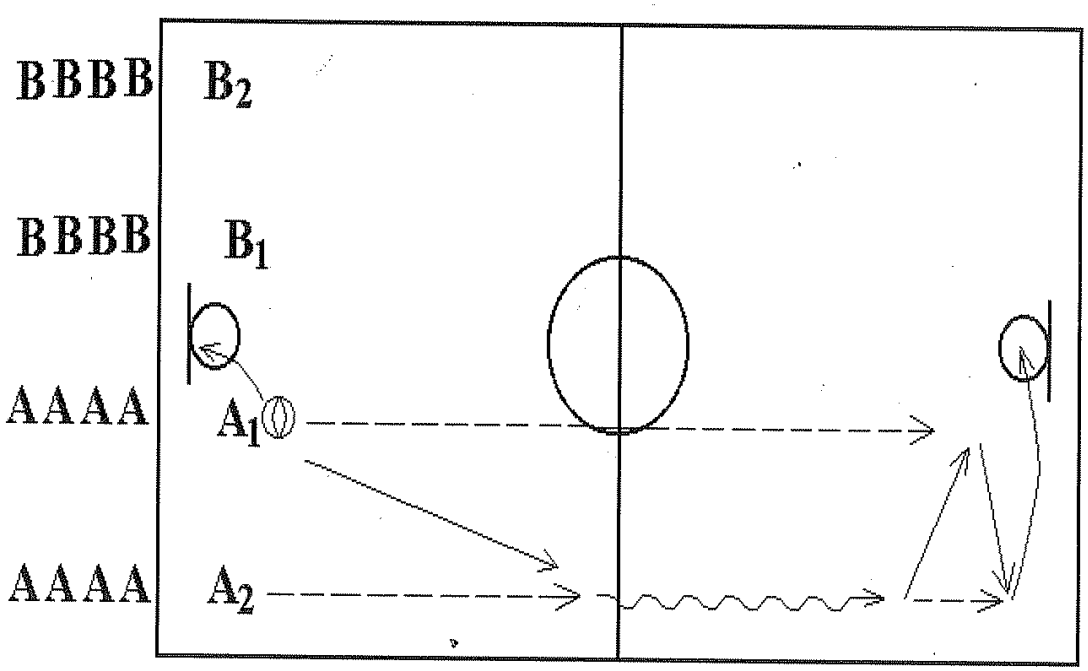
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Hızlı hücum becerisini geliştirmek.

Oyun Araçları: 4-5 basketbol topu.

Oyun Düzeni: Oyuncular 5-6 kişilik gruplar olarak dip çizginin gerisine arka arkaya dizilirler.

Oyunun Uygulanışı: : Gruptaki 1 numaralı oyuncu elindeki topu potaya çarptırarak oyunu başlatır. Oyuncu 1 ribaundu alınca oyuncu 2 düz çizgi boyuna koşar ve yaklaşık orta çizgiye geldiğinde oyuncu 1 den pas ister. Oyuncu 1, 2 ye uzun bir pas atar ev kendisi köşeye koşar. 2 pası alır ve potaya üç sayılık şut atar. Ribaundu alan oyuncular birbiriyle paslaşarak geri dönerler ve sırada bekleyen takım arkadaşları aynı işleyişle oyuna devam ederler. Oyun 8-10 dakika devam eder ve sonunda en çok sayıyı yapan kazanır(Özsu, 2008).



Oyun: 14

Oyunun Adı: Dört Köşe Basketbol

Oyuncu Sayısı: 20-24 kişi

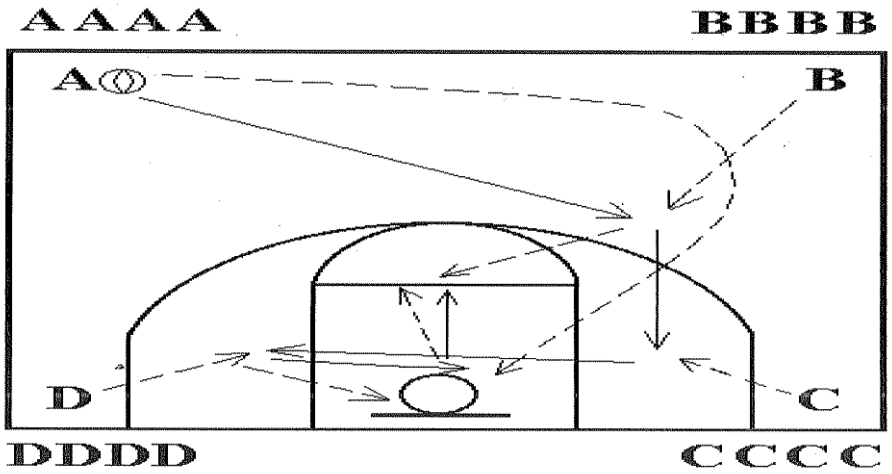
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Sırayla birleştirilmiş olan becerileri uygulamak, oyun süratinde hareket etmek ve ortak bir sonuç için takım olarak birlikte çalışma becerisini geliştirmek.

Oyun Araçları: 1 basketbol topu.

Oyun Düzeni: Oyuncular eşit sayıda dört gruba ayrılırlar ve gruplar yarı basketbol alnının köşelerine yerleşirler.

Oyunun Uygulanışı: : Oyuncular A, B, C ve D olmak üzere gruplara ayrılır. Gruplar yarı basketbol alanın köşelerinde şekilde olduğu gibi yerleşir. Top A oyuncusundadır. A oyuncusu köşesinden koşan B oyuncusuna pas verir ve kendisi potaya doğru koşar. B oyuncusu köşesinden koşan C oyuncusuna pas verir ve kendisi serbest atış çizgisine koşar. C oyuncusu köşesinden koşan D oyuncusuna pas verir. D oyuncusu A oyuncusuna geri pas verir ve A oyuncusu turnike yapar, D oyuncusu ribaunt alır. D oyuncusu serbest atış çizgisinde bekleyen B oyuncusuna pas verir. B oyuncusu ya şut atarak ya da potaya ilerleyerek sayı denemesi yapar. C oyuncusu ribaunt alır ve böylece oyun turu tamamlanır. Oyun her iki yarı alanda aynı anda başlar ve ilk bitiren oyunu kazanır(Özsu, 2008).



Oyun: 15

Oyunun Adı: Oturan Basketçi

Oyuncu Sayısı: Bütün sınıf

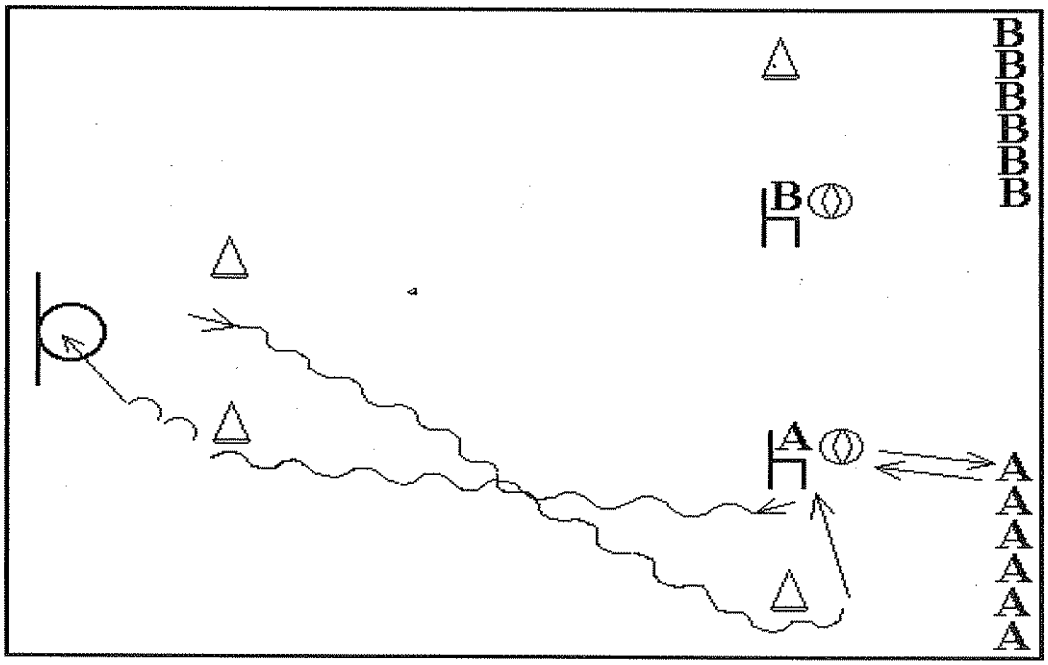
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Temel duruşu pekiştirmek.

Oyun Araçları: her grup için 1 basketbol topu, 1 sandalye ve 2 koni.

Oyun Düzeni: 7-8'li gruplar her iki sahada yan yana dizilir.

Oyunun Uygulanışı: : 7-8'li gruplar her iki sahada şekildeki gibi yan yana dizilir. Her gruptan birer oyuncu yönü gruba dönük olmak üzere sandalyede oturur. Top sandalyede ki oyuncudadır. Komutla beraber sandalyedeki oyuncu sıranın başındaki oyuncuya pas verir ve pası tekrar geri alır. Pası geri veren sıranın başında ki oyuncu sandalyeye oturur. Pası alan oyuncu pivot adımı kullanarak potaya doğru döner, koniye kadar topu sürer ve turnike adımıyla topu çembere atar. Bu oyuncu ribaunt aldıktan sonra geri döner, koniye kafar top sürer ve sandalye de oturan oyuncuya pas atar. Oyun aynı şekilde devam eder. Oyun sayıya dayalı olarak oynanır. En çok sayı yapan takım kazanır(Özsu, 2008).



Oyun: 16

Oyunun Adı: Pasa Karşı Koş

Oyuncu Sayısı: 6-7 kişilik takımlar.

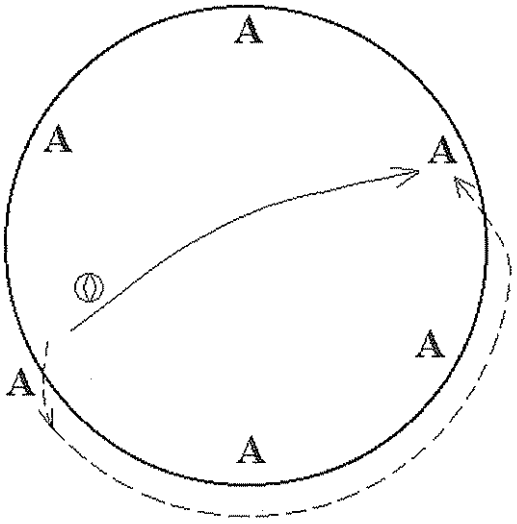
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Paslaşma becerisini geliştirme.

Oyun Araçları: Her takım için bir basketbol topu

Oyun Düzeni: Oyuncular 6-7 kişilik gruplar olarak daire biçimde dizilirler.

Oyunun Uygulanışı: : Dairede ki toplu oyuncu topu yanında ki arkadaşına seçilmiş pas çeşidi ile atar ve dairenin dışından koşmaya başlar. Dairedeki oyuncular aralarında hızla paslaşırlar ve paslarını sayarlar. Dairenin dışında koşan oyuncu yerine gelmeden önce dairedeki oyuncuların kaç kere paslaştıklarına bakılır. Daha sonra bir başka oyuncunun pası başlatması ile oyun tekrar başlar. Bütün grup bu şekilde koştuktan sonra koşarken en az pas yapılan oyuncu kazanır(Özsu, 2008).



Oyun: 17

Oyunun Adı: At ve Koş

Oyuncu Sayısı: 6-7 kişilik takımlar.

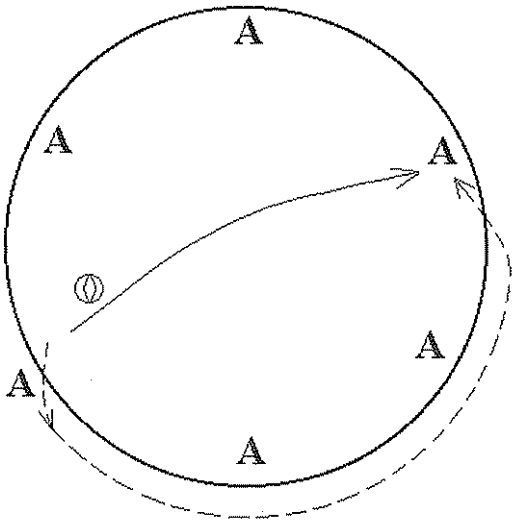
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Pası takip etme becerisini geliştirme.

Oyun Araçları: Her takım için bir basketbol topu.

Oyun Düzeni: Oyuncular 6-7 kişilik gruplar olarak daire biçimde dizilirler.

Oyunun Uygulanışı: : Toplu oyuncu karşıdaki herhangi bir oyuncuya seçilmiş pas çeşidi ile pas atar ve sonra dairenin dışına çıkarak pası attığı oyuncunun yerine koşar. Pası alan oyuncu ise pası karşısındaki herhangi bir oyuncuya atar ve o da pası attığı oyuncun yerine doğru koşar. Oyun bu işleyişte devam eder. Bu oyun ısınma amaçlı oynatılabilir(Özsu, 2008).



Oyun: 18

Oyunun Adı: Otobüs Durakları

Oyuncu Sayısı: 4-5 kişilik takımlar.

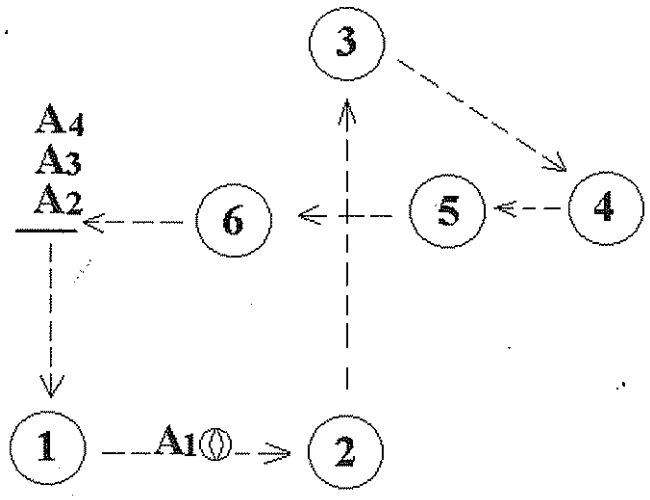
Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Top sürme becerisini geliştirme.

Oyun Araçları: Her takım için bir basketbol topu.

Oyun Düzeni: Oyun grupları başlama çizgisinde arka arkaya dizilirler..

Oyunun Uygulanışı: : Oyun alanı şekildeki gibi düzenlenir. Çemberlerle ya da tebeşirlerle otobüs durakları çizilir. Numaralar renkli yapışkan malzemeden kesilip çemberlere yerleştirilir. Sıradaki birinci oyuncu komutla top sürerek duraklara gider. Çemberlerin yanından dolaşır. 6. durağa geldiğin de sırada ki oyuncuya pas atar ve grup sonuna geçer. Grupta ki her oyuncu top sürdükten sonra oyun biter ve ilk bitiren grup oyunu kazanır(Özsu, 2008).



Oyun: 19

Oyunun Adı: Altıya Karşı Altı

Oyuncu Sayısı: 6 kişilik iki takım.

Oyun Alanı: Basketbol sahası.

Oyunun Amacı: Oyun becerisini geliştirmek.

Oyun Araçları: 1 basketbol topu.

Oyun Düzeni: Takımın 3 oyuncusu alanda, diğer 3 oyuncu dip çizgiye yerleşir.

Oyunun Uygulanışı: : Oyun basketbol yarı alanında oynanır. Oyuncular şekildeki gibi yerleşir. Her takımdan 3 oyuncu oyun alanında, diğer 3 oyuncu dip çizgide dipte beklerler. Komutla oyun merkezden başlar. Örneğin top A takımında olsun. A atkımı oyuncuları pas ve top sürme becerilerini kullanarak dip çizgide bekleyen arkadaşlarından birine topu atmaya çalışır. Eğer atılan top tutulursa sayı elde ederler. Topsuz olan B takım oyuncuları A takım oyuncularının önünü kesmeye ve topu kapmaya çalışırlar. Sayıdan sonra top B takımına geçer ve oyun tekrar başlar. Üç dakika sonra dipteki oyuncularla yer değiştirilir ve sonra devam edilir. Sonunda fazla sayı yapan takım kazanır(Özsu, 2008).

