

Beden eğitimi ve oyun dersi kapsamında oyun ve fizikî etkinlik kartı geliştirilmesi

Within the scope of physical education and gaming lecture game and physical activity card development

İrem Park¹, Pelin Avcı^{2*}, Akan Bayrakdar³

¹Bingöl Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, iremsiringul1@gmail.com, 0000-0002-0162-6940

²Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği A.B.D., avcipelin.1987@gmail.com, 0000-0002-9185-4954

³Bingöl Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, akanbayrakdar@gmail.com, 0000-0002-3217-0253

ÖZET

Beden eğitimi programları okul müfredatının önemli bir unsurudur. Sağlıklı zihin ve beden paradigması her çocuğun büyüme ve gelişimine etki etmektedir. Bu nedenle sağlıklı vücudun oluşumu için beden eğitimi gereklidir. Sistematik ve uygun şekilde öğretilmiş beden eğitimi, hareket yeterliliğine ulaşmak, fiziksel uygunluğu sürdürmek, kişisel sağlık ve zindelik becerilerini öğrenmek, hareket kavramlarını ve beceri mekaniklerini uygulamak, yaşam boyu aktivite becerilerini geliştirmek ve olumlu sosyal beceriler sergilemek dahil olmak üzere temel içerik standartlarına ulaşmasına yardımcı olur. Kültürel ve eğitimsel faktörler, modern Beden Eğitimi programlarını etkilemiştir ve fiziksel aktivite ihtiyacı ortak bir tema haline dönüşmüştür (Pangrazi&Beighle, 2019). Teknolojinin gelişimi ile birlikte bireylerin küçük yaşlardan itibaren teknolojiye fazla maruz kalması fiziksel aktivite gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Beden Eğitimi dersi 2018 yılında yapılan değişiklik ile ilkökulda Beden Eğitimi ve Oyun olarak isim değişikliğine uğramıştır. Milli Eğitim Bakanlığı tarafından ders programının yanısıra Fiziksel Etkinlik Kartları (FEK) ve Oyun Oynuyorum Derleme Kitapçığı da sınıf öğretmenlerine yardımcı materyal olarak sunulmaktadır. Bu araştırmanın amacı; ilkökulda Beden Eğitimi ve Oyun dersi kapsamında müfredata uygun olarak çocukların oyunla eğlenirken etkin bir öğrenme gerçekleştirmeleri ve öğretmenler için dersin içeriğini destekleyici yardımcı bir fiziksel etkinlik kartı geliştirmektir. Bu araştırma, nitel araştırma yöntemi olan doküman analizi modelinde yapılmıştır. Doküman analizi elektronik ve basılı belge ve materyalleri değerlendirmek için kullanılan sistemli bir yöntemdir. Eğitim alanında ki ders kitapları, program yönergeleri, öğrenci ve öğretmen el kitapları, ders ve ünite planları doküman analizinde veri olarak kullanılabilir (Bogdan&Biklen, 1992). Araştırma sonucuna göre; ülkemizde olanakların kısıtlılığından dolayı beden eğitimi ve oyun dersinin üst düzeyde işlenemediği gerçeği ile karşılaşılmaktadır. Olanaklar dahilinde daha az maliyetli ve yeterli zaman diliminde pratik olarak kullanılacak etkinliklere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ders kapsamında kolay kullanılabilir ve ilkökul çağındaki çocukların gelişimine katkı sağlaması planlanarak fiziksel etkinlik geliştirilmiştir. Bu ve bunun gibi etkinliklerin çocukların psikomotor, bilişsel ve duyuşsal becerilerini geliştirebileceği öngörülmekle birlikte başka araştırmacılara da örnek teşkil edilmesi hedeflenmiştir.

ABSTRACT

Physical education programs are an important element of the school curriculum. The healthy mind and body paradigm affects the growth and development of every child. Therefore, physical education is necessary for the formation of a healthy body. Systematic and taught in a way appropriate physical education achieving movement competence, maintaining physical fitness, learning personal health and wellness skills, applying movement concepts and skill mechanics, helps achieve basic content standards, including developing lifelong activity skills and demonstrating positive social skills. Along with the development of technology, individual exposure to technology from an early age has revealed the need for physical activity. The Physical Education Course underwent a name change as physical education and play in the primary school with the change made in 2018. In addition to the curriculum, physical activity cards (FEK) and I'm playing the game compilation booklet are also offered by the Ministry of Education as auxiliary material to classroom teachers. The purpose of this research; in accordance with the curriculum within the scope of Physical Education and Game lecture in primary school, children perform an effective learning while having fun with games and to develop an auxiliary physical activity cards supporting the content of the course for teachers. This research was conducted in the document analysis model, which is a qualitative research method. Document analysis is a systematic method used to evaluate electronic and printed documents and materials. Textbooks in the field of Education, Program Guidelines, student and teacher manuals, lesson and unit plans can be used as data in Document Analysis. According to the results of the research, due to the limitation of opportunities in our country, physical education and game lessons cannot be processed at a high level. Activities that are less expensive and can be used practically in a sufficient time frame are needed within the possibilities. Within the scope of this lecture, physical activity has been developed by planning to contribute to the development of children in primary school age and easy to use. Although it is envisaged that these and similar activities can improve children's psychomotor, cognitive and affective skills, it is aimed to serve as an example for other researchers.

MAKALE BİLGİSİ/ARTICLE INFO

Anahtar Kelimeler: Fiziki Etkinlik, Beden Eğitimi, Spor, Oyun

Key Words: Physical activity, Physical education, Sports, Games

Gönderme Tarihi/Received Date: 30.11.2020

Kabul Tarihi/Accepted Date: 25.12.2020

Yayınlanma Tarihi/Published Online: 31.12.2020

* Sorumlu yazar /Corresponding author.

Doktora Öğrencisi, Pelin Avcı; Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği A.B.D., avcipelin.1987@gmail.com, 0000-0002-9185-4954

1. Giriş

Teknolojinin ve sanayinin gelişmesiyle birlikte bireyler makine işgücünden yararlanmakta ve daha pasif bir rol üstlenmektedir. Bu duruma bağlı olarak bireylerin bedensel hareket kabiliyetlerinde düşüş gözlenirken sağlıkları negatif yönde etkilenmektedir (Ekici, Bayrakdar ve Uğur, 2009). Bu etkinin giderilmesi ya da en aza indirgenmesi, bireyin sağlıklı bir yaşam sürdürebilmesi için gerekli temel fiziki etkinlik ve hareket bilgisine sahip olmasıyla mümkün olacaktır. Fiziksel aktivite insan yaşantısının hayati bir bileşenidir. Bireylerin yalnızca fizyolojik ve bilişsel sağlık gelişimini değil ayrıca sosyal sorumluluk ve kamu refahını da pozitif yönlü bir etki altına almaktadır (Hills ve ark, 2011; Bayrakdar ve ark, 2019).

Bireylerin gelişim süreçleri dikkate alındığında çok küçük yaşlardan itibaren oyun ve fiziki etkinlik öğretimleri önem kazanmaktadır. Bu kapsamdaki eğitimler öğretim programlarında ilk olarak anaokullarında eğitsel oyunlarla hayatımıza girerken ilkokulda beden eğitimi ve oyun dersi olarak devam etmektedir. Bu derslerle birlikte birey sağlıklı yaşamın ilk koşullarını öğrenirken birçok kazanıma oyunlar yoluyla ulaşabilmektedir. Oyunun özellikleri ve kullanılan araçlar zaman içinde değişse de oyun kavramı evrensel bir özellik taşımaktadır. Çocukların içinde buldukları evreni algılama biçimleri ve akademik yeterliliklerini öngören unsurların belirleyicisi olarak oyun çok yönlü bir araçtır (Bergen 2002; Sevinç 2004; Pellis and Pellis 2007). Oyun, çocukların gelişim aşamasında ise karar verme, işbirliği yapma, paylaşma, başkalarına saygı duyma gibi değerleri kazanmasına aracı olur (Çoban ve Nacar, 2006). Bu gibi sebeplerle beden eğitimi ve oyun dersinin ölçme ve değerlendirme aşaması önemlidir. Oyun ve fiziki etkinlikler dersi kazanımları sadece bilişsel süreçten ibaret olmadığı için ölçme ve değerlendirme aşamasında bireyin süreçte kat ettiği durum göz önüne alınmalıdır (MEB, 2012).

Zamanın ve toplumun ihtiyaçları göz önüne alınarak 2012 yılında (4+4+4) 12 yıllık zorunlu eğitime geçilmesi ile birlikte Milli Eğitim Bakanlığı'nın öğretim programı ilkokullarda beden eğitimi dersi, oyun ve fiziksel etkinlikler çerçevesinde düzenlenmiş (MEB, 2012) buna ek olarak 2018 yılında da ilkokulda beden eğitimi ve oyunuyla güncellenmiştir (MEB, 2018). Bu ders ilkokulun ilk üç sınıfında 5'er saat, dördüncü sınıfta ise 2 saat zorunlu olmak üzere sınıf öğretmenleri tarafından okutulmaktadır. Bu ders kapsamında öğretmenlere rehber olması amacıyla çeşitli fiziki etkinlikler kartları ve Oyun Oynuyorum Kitapçığı yer almaktadır. Güncellenen ve yenilenen bu ders öğrencilerin merkezde olduğu, süreç odaklı, toplumsal değerleri destekleyen, eğlenerek öğrenmeyi sağlayan bir derstir (Önal, 2019). Beden eğitimi ve oyun dersinin amacı, bireylerin verimli ve sağlıklı yaşam yetilerine sahip olmalarıyla birlikte bu yetileri geliştirerek bir üst eğitim kademesine hazırlanmalarını sağlamaktır (MEB, 2018).

Genel olarak hareketin hassaslığının temelinde kaba ve ince motor beceriler belirlenmektedir (Kuru ve Köksalan, 2012). Kaba motor gelişimi, beden durumunu ve hareketlerini koşullara göre ayarlama olarak tanımlanırken ince motor gelişimi, çizme ve objeleri kullanma yeteneği olarak ifade edilebilir (Yılmaz, 2017). Kaba motor hareketleri genel olarak baş, gövde, kol ve bacakların hareketlerini kapsamaktadır. Kaba

motor hareketlerin gelişimini ince motor hareketler izler ve belirli bir organın daha küçük, hassas hareketleri sonucudur (Özer ve Özer 2016). Belirtilen durumlar göz önüne alındığında gelişimin bir bütün ve sıralı şekilde ilerlediği görülmektedir.

Bu araştırmada; İlkokul düzeyinde eğitim verilmekte olan "beden eğitimi ve oyun" ders konularından hareket ederek oyun ve fiziki etkinliğin ilkokul çağı çocuklarının öğrenme ve gelişimlerini destekleme etkinliklerine örnek bir uygulama ortaya konulması ve bu kapsamda oyun ve fiziki kartların geliştirilmesi amaçlanmıştır.

2. Yöntem

Bu araştırmada veriler "doküman analizi" yöntemi kullanılarak elde edilmiştir. Örüntülerin nesnel bir perspektifte belgelenmesi amacıyla içerik çözümlemesi olarak da adlandırılan bu yöntem, iletişimin farklı formlarını sistematik bir biçimde ele alan özel bir yaklaşım içermektedir (Koç, 2015). Dokümanların seçiminde konu ile ilişkili olma gerekliliği bulunmalıdır fakat eğitim alanında kullanılacak belgeler; ders kitapları, müfredat yönergeleri, ders ve ünite planları, mektuplar gibi kaynaklar olabilmektedir (Wilsing, 2002).

Öncelikle Geliştirilen oyun ve fiziki etkinlikler araştırma kapsamında geliştirilmiş olup kartları da araştırmacı tarafından AdobeIllustratorveAdobePhotoshop CS6programları aracılığıyla tasarlanmıştır. Veri toplama ve analiz süreci belirli bir sistematiğe 5 basamakta gerçekleştirilmiştir (Yıldırım&Şimşek, 2015):

Dokümanlara ulaşma: Bu aşamada öğretim müfredatı ve alan yazın incelenilerek bir taslak oluşturulmuştur. İlkokulda "Beden Eğitimi ve Oyun" dersi içeriği incelenmiştir ve çocukların gelişim dönemleri, yetenekleri, hazırbulunmuşlukları değerlendirilerek belirlenen dokümanlara ulaşım (genel ağ, kütüphane, uzman kişiler) sağlanmıştır.

Orjinalliğin kontrol edilmesi: Genel ağ platformunda konu ile ilgili çalışmalar (tez, makale, proje, vs.) incelenmiştir ve araştırmadan ortaya çıkacak olan etkinliğin orjinalliği test edilmiştir. Etkinliğin benzerinin bir başka çalışmada yer almadığından emin olunmuştur.

Dokümanların anlaşılması: Verilerin problem durumları, amacı ve eksiklikleri tespit edilmiştir ayrıca yurt dışında yayımlanan benzer kaynaklardan da gerekli çeviriler yapılmış, araştırma sürecinde kullanılacak dokümanlar hazır duruma getirilmiştir.

Verinin analiz edilmesi: Elde edilen veriler detaylı bir biçimde incelenmiş ve uzman görüşlerine de başvurularak güvenilirliği artırılmaya çalışılmıştır. FEK geliştirme aşamasında ve tamamlanmasında uzmanlık alanı oyun, öğretim yöntem teknikleri ve fiziksel aktivite olan iki akademisyen, bilim uzmanı ve sınıf öğretmeninden görüş alınmıştır. Geliştirilen oyun görüşüne başvuru bir uzmanın görev aldığı özel kolejde pilot uygulama olarak sınıf öğretmeni tarafından test edilmiştir ve eksiklikler giderilerek güncelleme yapılmıştır.

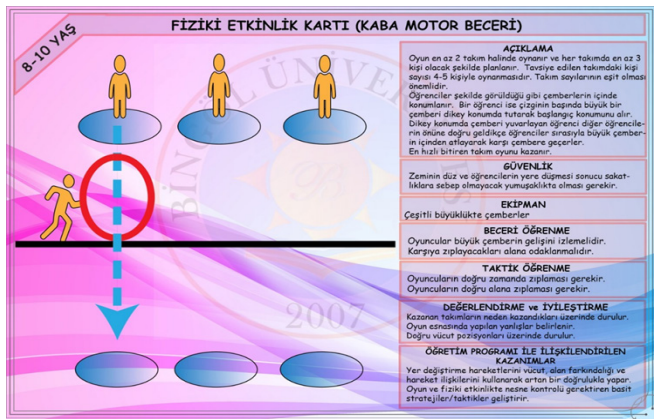
Verinin kullanılması: öğretim programı kapsamında geliştirilen etkinlik, araştırmacı tarafından yorumlanarak birtakım önerilerde dahil edilerek çalışma sonlandırılmıştır.

3. Bulgular

Araştırma kapsamında yukarıda belirtilen yöntem aşamaları gerçekleştirilmiş ve elde edilen bulgular gruplanarak bu bölümde detaylı şekilde yer verilmiştir.

3.1. Alt Problem 1: Fiziki Etkinlik Kartı Geliştirilmesi (Kaba Motor)

Tasarlanan bu fiziki etkinlikle öğrencilerin dikkat, konsantrasyon, sıçrama, eylemlerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda öğrenci sıçrama hareketini geliştirecek, doğru zamanda doğru alana sıçrayabilmek için stratejik düşünecektir. Hareketinde hata olan öğrenci doğru sıçramayı yapana kadar büyük çember ilerlemeyecektir. Böylelikle takım oyunu gerçekleştirecek ve işbirliği yapmayı öğreneceklerdir. Daha zayıf olan öğrencinin desteklenmesi için akran öğrenimi de gerçekleşecektir. Öğrencilerin oyun kurallarını bildiği kabul edilir ve centilmenlik doğrultusunda birbirlerine saygılı davranmaları beklenir.



Şekil 1: Fiziki Etkinlik Kartı (Kaba Motor Beceri)

3.2. Alt Problem 2: Fiziki Etkinlik Kartı Geliştirilmesi (İnce Motor)

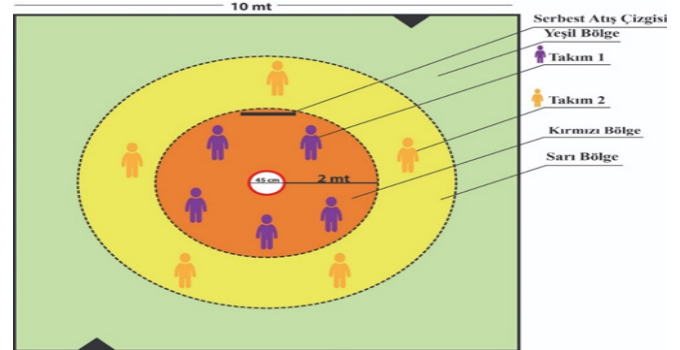
Tasarlanan bu fiziki etkinlikle öğrencilerin dikkat, konsantrasyon, küçük nesnelere konumlandırma gibi eylemlerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Bu durumda öğrenci doğru nesnelere analiz edebilecek, doğru konumları belirleyebilecek ve stratejik olarak görevi yerine getirmesi için gerekli adımları belirleyebilecektir. Bireysel bir etkinlik olarak tasarlanan bu etkinliğin sonunda en hızlı ve doğru deseni çıkaran öğrenciler stratejilerinden bahsedecek, yanlışlık yapan öğrencilerin hataları belirlenerek düzeltilmesi sağlanacaktır. Öğrencilerin birbirlerine saygılı davranmaları beklenir.



Şekil 2: Fiziki Etkinlik Kartı (İnce Motor Beceri)

3.3. Alt Problem 3: Oyun Geliştirilmesi (VBALL)

Geliştirilen bu oyunla öğrencilerin hem kaba hem ince motor becerileri desteklenmek istenmiştir. Öğrencilerin dikkat, konsantrasyon, işbirliği, iş bölümü, sıçrama, atış yapma, koşma, strateji kurma, hızlı ve doğru karar verme gibi becerileri bu oyunla desteklenmektedir. Oyuncular oyuna başlangıçta şekil 3'teki gibi konumlanırlar.



Şekil 3: Oyuncuların Başlangıç Konumu (Kaba Motor Beceri)

3.4. Oyun Sırasında Kullanılacak Malzemeler

- Oyunda kullanılacak için kişinin rahat sportif kıyafet ve ayakkabılar giymesi gerekir.
- Oyunda kullanılacak tabak ve top şekilde verilmiştir.

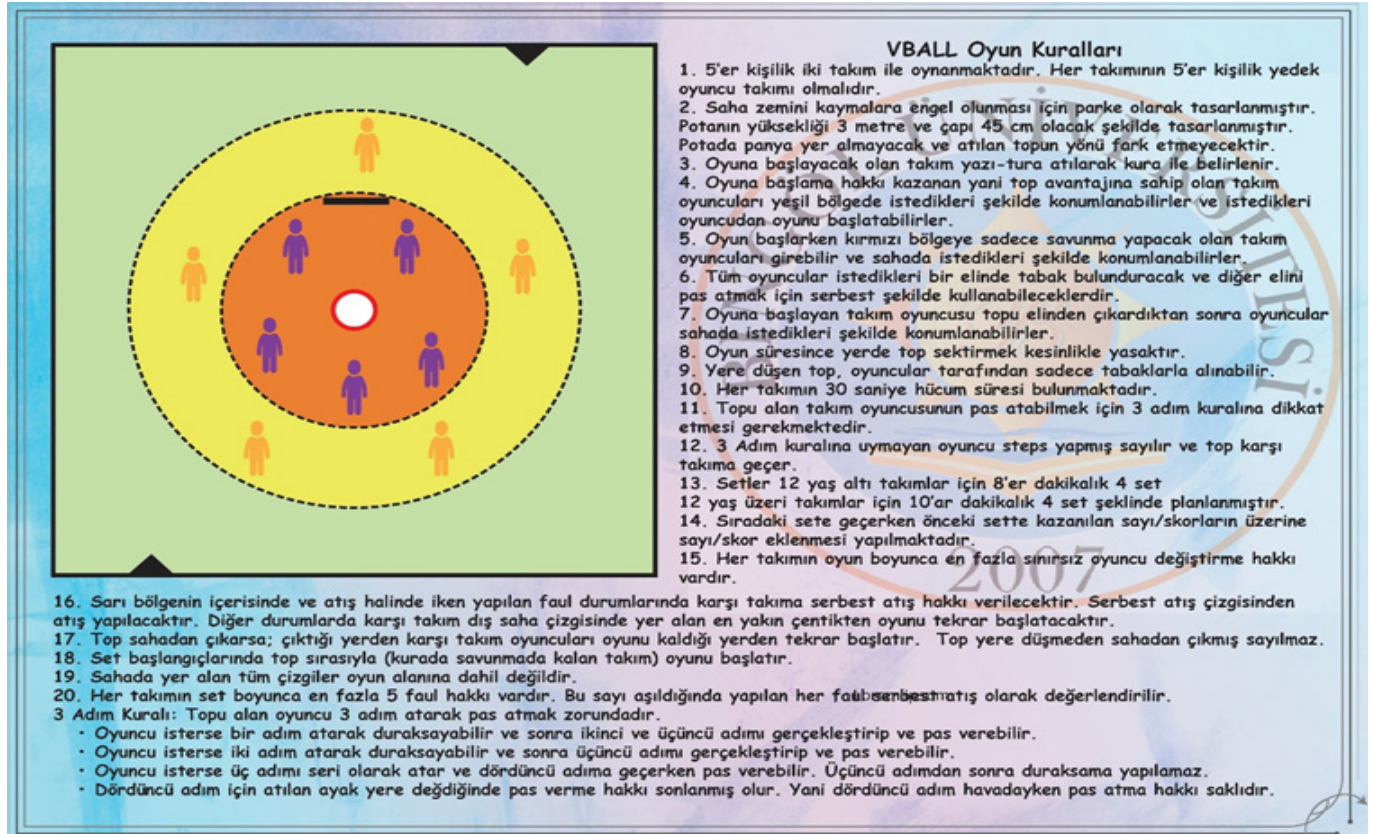


Şekil 4: Oyun Sırasında Kullanılacak Malzemeler

3.5. VBALL Oyun Kuralları

- 5'er kişilik iki takım ile oynanmaktadır. Her takımının 5'er kişilik yedek oyuncu takımı olmalıdır.
- Saha zemini kaymalara engel olunması için parke olarak tasarlanmıştır. Potanın yüksekliği 3 metre ve çapı 45 cm olacak şekilde tasarlanmıştır. Potada panya yer almayacak ve atılan topun yönü fark etmeyecektir.
- Oyuna başlayacak olan takım yazı-tura atılarak kura ile belirlenir.
- Oyuna başlama hakkı kazanan yani top avantajına sahip olan takım oyuncularını yeşil bölgede istedikleri şekilde konumlanabilirler ve istedikleri oyuncudan oyunu başlatabilirler.
- Oyun başlarken kırmızı bölgeye sadece savunma yapacak olan takım oyuncuları girebilir ve sahada istedikleri şekilde konumlanabilirler.

- Tüm oyuncular istedikleri bir elinde tabak bulunduracak ve diğer elini pas atmak için serbest şekilde kullanabileceklerdir.
 - Oyuna başlayan takım oyuncusu topu elinden çıkardıktan sonra oyuncular sahada istedikleri şekilde konumlanabilirler.
 - Oyun süresince yerde top sektirmek kesinlikle yasaktır.
 - Yere düşen top, oyuncular tarafından sadece tabaklarla alınabilir.
 - Her takımın 30 saniye hücum süresi bulunmaktadır.
 - Topu alan takım oyuncusunun pas atabilmek için 3 adım kuralına dikkat etmesi gerekmektedir.
 - 3 Adım kuralına uymayan oyuncu steps yapmış sayılır ve top karşı takıma geçer.
 - Setler 12 yaş altı takımlar için 8'er dakikalık 4 set
 - 12 yaş üzeri takımlar için 10'ar dakikalık 4 set şeklinde planlanmıştır.
 - Sıradaki sete geçerken önceki sette kazanılan sayı/skorların üzerine sayı/skor eklenmesi yapılmaktadır.
 - Her takımın oyun boyunca sınırsız oyuncu değiştirme hakkı vardır.
 - Sarı bölgenin içerisinde ve atış halinde iken yapılan faul durumlarında karşı takıma serbest atış hakkı verilecektir. Serbest atış çizgisinden atış yapılacaktır. Diğer durumlarda karşı takım dış saha çizgisinde yer alan en yakın çentikten oyunu tekrar başlatacaktır.
 - Top sahadan çıkarsa; çıktığı yerden karşı takım oyuncuları oyunu kaldığı yerden tekrar başlatır. Top yere düşmeden sahadan çıkmış sayılmaz.
 - Set başlangıçlarında top sırasıyla (kurada savunmada kalan takım) oyunu başlatır.
 - Sahada yer alan tüm çizgiler oyun alanına dahil değildir.
 - Her takımın set boyunca en fazla 5 faul hakkı vardır. Bu sayı aşıldığında yapılan her faul serbest atış olarak değerlendirilir.
- 3 Adım Kuralı:** Topu alan oyuncu 3 adım atarak pas atmak zorundadır.
- Oyuncu isterse bir adım atarak duraksayabilir ve sonra ikinci ve üçüncü adımı gerçekleştirip ve pas verebilir.
 - Oyuncu isterse iki adım atarak duraksayabilir ve sonra üçüncü adımı gerçekleştirip ve pas verebilir.
 - Oyuncu isterse üç adımı seri olarak atar ve dördüncü adıma geçerken pas verebilir. Üçüncü adımdan sonra duraksama yapılamaz.
 - Dördüncü adım için atılan ayak yere değdiğinde pas verme hakkı sonlanmış olur. Yani dördüncü adım havadayken pas atma hakkı saklıdır.
- NOT: Setlerin süre uzunluğu, hücum süresi uzunluğu, pota sayısı, oyuncu sayısı, pota büyüklüğü, pota yüksekliği, tabağın tasarımı ve kumaş özellikleri vb. özelliklerin gözlem ve görüşmelere göre netleştirilmesi uygundur. Bu oyun sadece proje niteliğinde taslak olarak hazırlanmıştır.



Şekil 5: Oyun Kartı

3.6. Davranış Koşulları ve Fair Play

Oyuncular kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadır.

Oyuncular, sportmenliğe yakışır bir şekilde, hakemlerin kararlarını kabul etmek zorundadır.

Oyuncular Fair Play anlayışı içerisinde hakemlere, görevlilere, rakibine, çalıştırıcılarına ve seyircilere karşı da nazik ve saygılı olmalıdır.

4. Tartışma ve Sonuç

Yapılan araştırmada; ilkökul öğrencilerinin gelişim düzeyleri, sahip oldukları motorik beceriler ile ilkökullarda yer alan beden eğitimi ve oyun dersi kazanımları göz önüne alınarak oyun ve fiziki etkinlikler geliştirilmiştir.

Viggiano ve ark. (2018) “Kaledo tahta oyunu aracılığıyla ilkökullarda sağlıklı yaşam tarzı tanıtımı: bir pilot küme randomize deneme” adlı çalışmalarında ilkökul çocuklarının yeme alışkanlıklarının oyunla değiştiği, fiziksel aktivite düzeylerinin arttığı ve obeziteyi azalttığı sonucuna ulaşmışlardır. Bu çalışma incelendiğinde ülkemizde sosyal medyanın artışı ve oyun alanlarının yetersizliğinden dolayı çocukların obezite ile mücadelelerinde fiziki etkinliklerin ve oyunun öneminin eğitim kurumlarında öncelikli olması gelecek nesillerin sağlıklı bireyler olarak yaşamaları açısından değerlendirilmelidir.

Altun (2016)’un oyun ve fiziki etkinlikler dersi ile ilgili yapmış olduğu araştırmada sınıf öğretmenleri hizmet içi eğitime veya seminere katılmamışlardır. Katılımcılar, öğretim programı ile bilgileri bakanlığın gönderdiği kılavuz ve oyun kartlarından elde etmişler ve bu kartların yetersiz olduğunu görsel olarak da bir CD’sinin bulunması gerektiğini belirtmişlerdir. Avşar (2009)’ın “İlköğretim Öğrencilerinin Beden Eğitimi Dersi Değerlendirme Süreci İle İlgili Görüşlerinin Belirlenmesi” başlıklı araştırmasında, görev yapmakta olan beden eğitimi öğretmenlerine yönelik değerlendirme yöntem ve teknikleri ile ilgili hizmet içi eğitim kursları düzenlenmesinin gerekliliği vurgulanmaktadır. Bu çalışmalardan hareketle ilkökulda beden eğitimi ve oyun dersine giren sınıf öğretmenlerinin de bilinçlenmesi amacıyla hizmet içi eğitimler düzenlenmesi, katılımlarının sağlanması, görsel ve işitsel “video destekli” yardımcı materyallerin dersin planlanması ve uygulanması amacıyla öğretim kurumlarına gönderilmesinin dersin hedefine ulaşılması açısından etkili olabileceği görüşü ilgili makamlar tarafından değerlendirmeye alınmalıdır önerisinde bulunulabilir.

Güvendi ve Serin (2019) “Sınıf Öğretmenliği Adaylarının Oyun ve Fiziksel Etkinlikler Dersine Yönelik Tutumları İle Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” konulu araştırmalarının sonucuna göre egzersiz yapan sınıf öğretmeni adaylarının oyun ve fiziksel etkinlikler dersine yönelik tutumlarının daha yüksek olduğu ve bireysel ve çevresel nedenlerle fiziksel aktiviteye katılım motivasyonuna sahip oldukları görülürken, egzersiz yapmayan sınıf öğretmeni adaylarının ise fiziksel aktivitenin önemi ile ilgili fikir sahibi olmadıkları boş zaman harcamak olarak düşündükleri görülmüştür. Bu ve bunun gibi görüşlerin değiştirilmesi açısından beden eğitimi ve spor öğretmenliği

bölümünün programında olan derslerin o alanda yeterliliğe sahip olan alan öğreticileri tarafından işlenilmesi önem teşkil etmektedir. Değiştirilebilmesi mümkün değilse de spor bilimleri fakültesinde ilgili dersler, alan uzmanları tarafından sınıf öğretmenliği ve okul öncesi öğretmenliği bölümü öğrencilerine zorunlu ders olarak okutulması sağlanmalıdır.

Literatür incelendiğinde araştırma hedefimize paralel olarak Demiral (2010), Tortop ve Ocak (2010), Ergün, Gür, Erol ve Kadioğlu (2012), Kuru ve Köksalan (2012), Elieyioğlu (2014), Kuzu ve Aslan (2014), Koç (2017) oyun ve fiziki etkinlik kapsamında pozitif yönlü gelişim sağlayan çalışmalar görülmektedir. Yapılan araştırmalarda çocukluk döneminde oyun etkinliklerine katılım sağlayan bireylerin, ilköğretim döneminde hareket becerilerinin kazanılmasında daha başarılı olduğu ve daha sonraki yaşlarda daha sağlıklı ve bilinçli olacağı sonucuna varılmıştır (Gray 2003; Ishee, 2003).

Literatürde incelenen bu araştırmalar ile öğretmenlerin beden eğitimi ve oyun etkinlik dersi kazanımlarını öğrencilere aktarma düzeylerinin düşük olduğu, ölçme ve değerlendirme aşamasında sorunlar yaşadığı, oyun ve fiziki etkinlik tasarlama aşamasında çeşitli sorunlarla karşılaştığı görülmektedir. Bu araştırmada oyun ve fiziki etkinlik kartları tasarlanmış olup oyun ve fiziki etkinlik ile ilgilenen öğretmenlere rehber olması beklenmektedir. Öğrencilerin disiplinler arası gelişimlerini de kapsayacak bilgi ve becerilerin sürece dahil edilmesi, kazanımların farklı disiplinlere transfer edilebilme özelliğine de yer verilmesi dersin işlenişini ve fiziksel etkinlik kartlarını zenginleştirilecek bir diğer öneridir.

Kaynakça

- Altun, M. (2016). İlkokul Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Yeni Öğretim Programının Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleriyle Değerlendirilmesi: Kırşehir İli Örneği. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 327 – 347.
- Avşar, Z. (2009). İlköğretim Öğrencilerinin Beden Eğitimi Dersi Değerlendirme Süreci ile İlgili Görüşlerin Belirlenmesi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 20(3), 81 – 89.
- Bayrakdar, A., Genç, A., & Karaman, M. (2019). The Relationship Between the Level of Physical Activity and Daily Life Habits of Adolescents. *International Journal of Applied Exercise Physiology*, 8(3), 32-39.
- Bergen, Doris. 2002. “The Role of Pretend Play in Children’s Cognitive Development.” *Early Childhood Research & Practice* 4 (1): 1–13.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1992). An introduction to theory and methods. *Qualitative research foreducation*.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *İlköğretim I. kademedeki Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Demiral, 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.
- Ekici, S. Bayrakdar, A. ve Uğur, O. (2009). Ortaöğretim Kurumlarındaki Yöneticilerin ve Öğrencilerin Ders Dışı Etkinliklere Bakış Açılarının İncelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 6(1), 430-444.
- Elieyioğlu, S. (2014). *10-15 Yaş İştme Engelli Öğrencilerde Sportif Eğitsel Oyunların Fiziksel Gelişimlerine Etkisinin Araştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

- Ergün, A , Gür, K , Erol, S , Kadioğlu, H . (2012). Okul Temelli Fiziksel Etkinlik Programının Çocukların Fiziksel Etkinlik Bilgi ve Davranışlarına Etkisi . *Hemşirelikte Araştırma Geliştirme Dergisi* , 14 (2) , 17-28 .
- Ertan, A. (2013). *İlkokul Birinci Sınıflarda Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Kazanımlarının Amaca Ulaşabilirliğinin Değerlendirilmesi*. Yüksek lisans Tezi. Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Gray, T. A., & Oslin, J. (2003). Primary School Students' Choices For A Healthy Active Lifestyle. *Journal Of Physical Education, Recreation & Dance*, 74(6), 52-57.
- Güvendi, B., & Serin, H. (2019). Sınıf Öğretmenliği Adaylarının Oyun ve Fiziksel Etkinlikler Dersine Yönelik Tutumları İle Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(72), 1957-1968.
- Hills, A. P., Andersen, L. B., & Byrne, N. M. (2011). Physical activity and obesity in children. *British journal of sports medicine*, 45(11), 866-870.
- Ishee, J. H. (2003). Participation İn Extracurricular Physical Activity İn Middle Schools. *Journal Of Physical Education, Recreation & Dance*, 74(4), 10-10.
- Kazu, H. ve Aslan, S. (2014). Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersinin Birinci Sınıf Öğretmenlerinin Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi (Elazığ İli Örneği). *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(1), 49 – 63
- Koç, E. S. (2015). Oyun ve fiziki etkinlikler dersi öğretim programının karşılaştırmalı olarak incelenmesi (kanada örneği). *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(1), 263-280.
- Koç, M.C. (2017). *İlkokul Çağındaki Çocukların Temel Motor Beceri Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi*. Doktora Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Kütahya.
- Kuru, O.& Köksalan, B. (2012). 9 Yaş Çocuklarının Psiko-Motor Gelişimlerinde Oyunun Etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 1(2), 37-51.
- MEB (2018). Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Öğretim Programları (Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi). <http://mufredat.meb.gov.tr/adresinden> 29.10.2020 tarihinde erişilmiştir.
- Önal, A. (2019). *Beden Eğitimi ve Sınıf Öğretmeni Tarafından İşlenen Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersinin Öğrencilerin Bazı Motorik Antropometrik ve Değer Gelişimleri Üzerindeki Etkisi*. Doktora Tezi. Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Sakarya.
- Özer D. S. ve Özer K. (2016). *Çocuklarda Motor Gelişim*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019). *Dynamic physical education for elementary school children*. Human Kinetics Publishers.
- Pellis, Sergio M., and Vivien C. Pellis. 2007. "Rough-and-Tumble Play and the Development of the Social Brain." *Current Directions in Psychological Science* 16 (2): 95–98. doi:10.1111/j.1467-8721.2007.00483.x. [Crossref], [Web of Science *],
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Tortop, Y. ve Ocak, Y. (2010). Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 1 (1).
- Viggiano, E., Viggiano, A., DiCostanzo, A., Viggiano, A., Viggiano, A., Andreozzi, E., ... & Incarnato, L. (2018). Healthy lifestyle promotion in primary school through the board game Kaledo: a pilot cluster randomized trial. *European Journal of Pediatrics*, 177(9), 1371-1375.
- Wilsing, A. N. (2002). Odtü'de Öğretim Elemanlarının Öğretimde Planlama, Etkili Öğretim ve Değerlendirme Alanlarında Eğitime Yönelik Programın Etkililiği. *The Efficiency of the Program on Training of İnstructors at Metu on Instructional Planning, Effective Teaching and Assessment*. Master of Degree Thesis, University of Orta Doğu Teknik.
- Yıldırım, A. ve Şimşek H. (2006). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, O. (2017). *Çocuklarda Motor Beceri ve İmgeleme Çalışmalarının Psikomotor Gelişime Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Kocaeli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Kocaeli.