

Hayal Gücüyle Hareket: Öğretmenlerin Hikayeleştirme Temelli Hareket Eğitimi Deneyimleri

Moving with Imagination: Physical Education Teachers' Experiences with Storytelling-Based Movement Education

İpek Heleplioğlu^a, Zeynep Hazal Özipek^a & Özlem Alagül^b

^aKarabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

^bKastamonu Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü

Makale Geçmişi

Geliş : 6 Ekim 2024

Kabul : 5 Aralık 2024

Çevrimiçi : 28 Aralık 2024

DOI: 10.55929/besad.1562251

Makale Türü

Araştırma Makalesi

Article History

Received : October 6, 2024

Accepted : December 5, 2028

Online : December 28, 2024

DOI: 10.55929/besad.1562251

Article Type

Research Article

Öz: Temel hareket becerilerinde uzmanlaşmak erken çocukluktan itibaren çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişimleri ile birlikte yaşam boyunca sağlıklı olmalarında önemli bir yer edinmektedir. Çocukların hareket eğitimi süreçlerinde daha yaratıcı ve katılımcı bir öğrenme ortamı sağlamak için onları destekleyecek anlamlarını sağlayacak, yenilikçi, yaratıcı yöntemlere ve bunları uygularken rehberlik edecek öğretmenlere ihtiyaç vardır. Bu araştırmanın amacı, hareket eğitimi öğretmenlerinin yapay zeka kullanarak hikayeleştirme temelli temel hareket becerileri ders tasarımı ve uygulaması sürecindeki deneyimlerini keşfetmektir. Kastamonu ili Merkez ilçesindeki bir okul öncesi kurumunda görev yapan iki beden eğitimi öğretmeni ile yürütülen bu araştırma durum çalışması ile desenlenmiştir. Araştırma sürecinde alan gözlemleri, öğretmen günlükleri ve ders sonu yansımaları araştırma verilerini oluşturmuştur. İçerik analizi sonucundaki araştırma bulgularında öğretmenlerin hikayeleştirme aracılığı ile bağlamlarında sınırsız materyaller üretebilecekleri görülmüştür. Bununla birlikte öğretmenler ders tasarımlarında yapay zeka ve web 2.0 araçlarını kullanarak herkes tarafından bilinen hikayeleri temel hareket becerilerine göre yeniden tasarlamışlar ve bilinmeyen ilginç hikayeler kurgulamışlardır. Araştırma süreci ile kendileri de birer kahraman olan öğretmenlerin de temel hareket becerilerine yönelik hikaye oluşturarak daha yaratıcı hikayeler ve etkinlikler tasarlamışlardır. Sonuç olarak, hikayelerin esnek yapısından dolayı bağlamlar arasında geçiş yapmayı, farklı öğretim stratejilerini bir araya getirmeyi sağladığı söylenebilir. Yapay zeka kullanımı öğretmenlerin ders tasarımlarındaki bilgilerinin de artmasına katkı verdiği söylenebilir. Hikayeleştirme ile ders materyali eksikliği sorununu çözmede etkili bir araç olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: *Beden eğitimi, oyun, okul öncesi*

Abstract: Mastering fundamental movement skills from early childhood plays a significant role in children's physical, cognitive, and social development, as well as their lifelong health. To provide a more creative and participatory learning environment in children's movement education processes, there is a need for innovative, creative methods that will support and enable their understanding, along with teachers who can guide the implementation of these methods. The aim of this research is to explore the experiences of movement education teachers in the design and application of fundamental movement skills lessons using storytelling based on artificial intelligence. This research, conducted with two physical education teachers working in a preschool institution in the Merkez district of Kastamonu province, is designed as a case study. Field observations, teacher diaries, and post-lesson reflections constituted the research data. The research findings, resulting from content analysis, showed that teachers were able to generate unlimited materials within their contexts through storytelling. Furthermore, teachers redesigned well-known stories according to fundamental movement skills and created interesting unknown stories using AI and Web 2.0 tools in their lesson designs. Through the research process, the teachers, themselves becoming heroes, created stories related to fundamental movement skills, designing more creative stories and activities. In conclusion, it can be said that due to the flexible structure of stories, they enable transitions between contexts and bring together different teaching strategies. The use of artificial intelligence can be said to have contributed to the increase of teachers' knowledge in lesson designs. Storytelling can be considered an effective tool in solving the problem of a lack of lesson materials.

Keywords: *Physical education, games, preschool*

Bu makaleye atıf yapmak için | To cite this article

Heleplioğlu, İ., Özipek, Z. H., & Alagül, Ö. (2024). Hayal gücüyle hareket: Öğretmenlerin hikayeleştirme temelli hareket eğitimi deneyimleri [Special issue]. *Beden Eğitimi ve Spor Araştırmaları Dergisi* [Özel sayı]. *Beden Eğitimi ve Spor Araştırmaları Dergisi*, 16(3), 224-248.

Contact: İpek Haleplioğlu

Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

ipekhlp.651@gmail.com

GİRİŞ

Okul öncesi öğrencileri için eğitim sürecinde öğrenci merkezli öğrenmeye vurgu yapan eğitim çerçeveleri, hareket ve yaratıcılık yoluyla aktif katılımı teşvik eden ortamlarının dahil edilmesi savunulmaktadır (Nguyen vd., 2019). Bu da, öğretmenlerin yenilikçi öğretimleri izlemesi, uygulaması ve bu faaliyetleri geliştirebilecek davranışları göstermesiyle başarılabılır (Özer, 2022). Değişen dünyada farklı uygulamalar ve materyaller kullanarak kendini sürekli geliştiren ve yenilikçi öğrenme alanları oluşturmak için çalışan (Bora, 2022), öğrencilerin karar verici, çözüm üretici, yaratıcı ve sorgulayıcı olmalarını sağlayacak (Böke, 2021) özelliklere sahip öğretmenlere ihtiyaç giderek artmaktadır. Her öğretim kademesinde öğretmenlerin rolü önemli olurken, özellikle okul öncesi dönemde öğretmenlerin öğretim tasarımları öğrencilerin hayal güçleri, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerileri, bilişsel esneklikleri, üst bilişsel becerileri, yaşam becerileri, fiziksel gelişim ve iletişim becerilerini geliştirmede daha ön plandadır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2024). Okul öncesi dönemde öğrencilerin aynı zamanda oyun temelli öğrenme, açık hava etkinlikleri içerisinde yer alacakları etkinliklere katılmaları beklenmektedir (MEB, 2024). Bu etkinliklerin temelinde öğrencilerin hareket becerilerinin geliştirilmesi önem arz etmekle (Livonen & Sääkslahti 2014), günde en az 30-60 dakika yapılandırılmış hareket eğitimi programları öğrenciler için önerilmektedir (Türkiye Fiziksel Aktivite Rehberi, 2014).

Temel hareket becerileri; okul öncesi dönemi kapsayan erken çocukluk döneminde öğrenilmesi gereken başlıca becerilerdir (Gallahue ve Donnely, 2003). Bu beceriler öğrencilerin yaşamları boyunca öğrenecekleri ve kullanacakları becerilerin temellerini oluşturan beceriler olarak geçmektedir (Gallahue vd., 2012). Temel hareket becerileri; yer değiştirme becerileri (yürüme, koşma, galop, sekme vb.), nesne kontrol becerileri (atma, yakalama, vurma vb.) ve dengeleme becerileri (salınım, dönme, bükülme vb.) kategorilerinden oluşmaktadır (Gallahue vd., 2012). Bu becerilerin az gelişmesi çocukluk ve gençlik döneminde fiziksel olarak aktif bir yaşam geliştirmede en büyük engel olarak görülmektedir (Lubans vd., 2010). Son yıllarda yapılan araştırmalarda temel hareket becerilerinin ne derece yapılabildiğinin yanında (Gürsel ve Yıldız, 2008) öğretim süreçlerinde bütünsel yaklaşım (Gürsel, 2014), teknoloji kullanımı ve gelişimsel yaklaşımı öne çıkaran çalışmalar (Graham, 2023) öne çıkmakla birlikte öğrencilerin hareketleri anlamlandırma biçimleri, zihin beden bütünlüğünü sağlayacak araştırmalara halen ihtiyaç duyulmaktadır (Rönqvist vd., 2019).

Aynı zamanda yenilikçi eğitim uygulamalarında teknoloji araçlarının kullanımı her alanda ön plana çıkmakla birlikte okul öncesi dönem öğrencileri için de hem yaratıcılıklarını (Çaydere & Akgün, 2023) hem de hayal güçlerini destekleyecek şekilde eklenmesi önerilmektedir (Savaş vd., 2021).

Yenilikçi yaklaşımlardan hikaye kullanımı uzun yıllardır özellikle okul öncesi dönemde kullanılmaktadır (Bayraktar, 2018). Hikaye kullanımı özellikle okul öncesi dönemde öğrencilerde yaratıcılık ve işbirliği, iletişim vb. sosyal becerilerin edinilmesini (Ratih vd., 2022), öğrenilecek içeriğin derinlemesine anlaşılmasını (Esteban, 2015) sağladığı ve öğrenci katılımını arttırdığı (Isbell vd., 2000) görülmüştür. Aynı zamanda hikaye kullanımı öğrencilerin motor beceri gelişim düzeylerinde de olumlu artış sağlamaktadır (Duncan vd., 2019; Eyre vd., 2020; Vargas-Vitoria vd., 2023). Bu yöntemin etkili kullanımı için öğrencilere sadece farklı materyallerin kullanılması ile (filmler, kuklalar, kitaplar vb.) aktarım yapılması değil (Dereobalı & Özcan, 2018), onların da hikaye sürecine aktif katılarak yaratıcılıklarını geliştirecekleri (Neill, 2013) tasarımların kurgulanması önemlidir. Bu araştırmada da kullanılan hikayeleştirme; katılımcıların hikaye kurgusunda aktif yer aldığı (Davidson, 2004) bir yöntemdir. Hikayeleştirme ile öğretmenler; öğrencilerin öğrenme olasılıklarının arttıran (Roberts vd., 2019), öğrenilenlerin hatırlanması sağlayan (Bayraktar, 2018) öğretim tasarımları yapabilirler. Aynı zamanda öğretmenlerin zihinsel becerilerini geliştirecek bütünleştirici içerikler de oluşturmada yenilikçi bir pedagoji olarak rol alabilir (Maharjan vd., 2024). Öğretmenler hikayeleştirme ile hem karmaşık bilgilerin daha kolay sunulmasını sağlayabilir (Hibbin, 2016) hem de bir dizi olayın öğrenen tarafından inşasına yardımcı olarak öğretimi kolaylıkla gerçekleştirebilirler (Andrews vd., 2009).

Okul öncesi dönemde hikayelerle hareket eğitimi öğretimi literatürüne bakıldığında örneğin; “Kombine hareket ve Hikayeleştirme” (CSMI “Combined movement and storytelling intervention”) (Vargas-Vitoria vd., 2023) ve “Hareket ve Hikayeleştirme programında (MAST “Movement and Story-Telling” (Cunningham vd., 2022-2023) projelerinde fiziksel gelişim ile birlikte dil gelişiminin de aynı oranda sağlanabildiği, öğrencilerin hareket ile ilgili kendilerini ifade etmelerinde ve temel hareket becerilerini gerçekleştirmelerinde artışlar olduğu görülmüştür. Öğrencilerin hem aktif yaratım sürecine katıldıkları hem temel hareket becerileri öğrenmelerinde becerileri yapabilmelerinin yanında anlamalarını da sağlayacak öğrenme süreçlerine katılmaları önemlidir (Rönnqvist vd., 2019). Buradan yola çıkarak bu araştırmanın amacı, hareket eğitimi öğretmenlerinin yapay zeka kullanarak hikayeleştirme temelli temel hareket becerileri ders tasarımı ve uygulaması sürecindeki deneyimlerini keşfetmektir.

YÖNTEM

Araştırma Deseni

Bütüncül tek durum çalışması (Yin, 2018) araştırma desenini oluşturmuştur. Bütüncül tek durum çalışması araştırması gerçek yaşamın, güncel bağlam ya da ortamın içindeki bir durumun araştırılmasını gerektirmektedir (Yin, 2018). Durum çalışmaları ideal olarak katılımcıları manipüle etmeden doğal ortamlarda gerçekleştirilir ve anlamlar bakış açılarından çıkarılır. Bu doğrultuda, iki hareket eğitimi öğretmenin kendi doğal ortamlarındaki öğretim tasarımı sürecini bütüncül bir yorumla incelemek için bu araştırma deseni seçilmiştir. Spesifik olarak; hareket eğitimi dersi veren öğretmenlerin hikayeleştirme temelli hareket eğitimi öğretim süreçlerindeki deneyimlerini araştırmak araştırmanın odağı olmuştur.

Bağlam ve Katılımcılar

Araştırma Kastamonu ili merkezinde yer alan MEB'e bağlı olarak çalışan bir okul öncesi kurumda gerçekleşmiştir. Okul 4-5 yaş aralıklarında öğrencilere eğitim veren bir kurumdur. Okuldaki kulüp saatlerinden biri olan (okul müfredatında yer almayan, öğrencilerin gelişimleri için açılan dersler) hareket eğitimi dersi bu çalışmada kullanılmıştır. Ders kapsamında okulun çok amaçlı sınıfı (renkli havuz topları, minderler, yoga blokları, hulahoplar, havuz makarnaları, top, balon, gökkuşağı paraşüt vb. malzemelerden oluşan) ve okul bahçesi ders sürecinde kullanılmıştır.

Kurumda 4-5 yaşlarındaki öğrenciler eğitim almaktadır. Öğrencilerin hareket eğitimi dersini veren, uzmanlık alanları beden eğitimi ve spor olan 2 kulüp öğretmeni (okulda kadrolu olarak çalışmayan, ders ücreti ile çalışan öğretmenler) 4-5 yaş öğrencisi olan 70 öğrenciye 12 hafta boyunca (haftada 8 saat) hareket eğitimi dersi öğretimi yapmışlardır.

Hikayeleştirme Temelli Temel Hareket Becerileri Öğretim Süreci

Hikayeleştirme süreci için; okul ve sınıf ortamında doğal olarak bulunan malzemeler (örn; beton kurumadan basılmış izler, tamamlanmamış peyzaj alanları, bahçe zemininde bulunan boyanmış alanlar, bank; kuklalar, doktor malzemeleri, maket sebze ve meyve oyuncakları, boya kalemleri, oyuncak hayvanlar ve bebekler; renkli havuz topları, minderler, yoga blokları, havuz makarnaları, gökkuşağı paraşüt, top, hulahop, halat, atlama ipi, balon) kullanılmıştır. Ders tasarımlarında, hikayelerin oluşturulmasında ve görselleştirilmesinde; yapay zeka ve web 2.0 araçlarından yararlanılmıştır. Tüm hikaye kurgularında projeksiyon ve ses bombasını aktif kullanılarak sınıf

ortamı yolculuk yapılan yere benzetilmiştir. Hikayeler sınıf öğretmenleri ve rehber öğretmen ile paylaşılarak geri bildirimleri üzerinden son hali verilmiştir. Toplamda 12 hafta süren araştırmanın hikaye kurguları Joseph Campbell (Campbell, 1990)' in "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" modeli rehber alınarak tasarlanmıştır. Her hikayenin farklı temel hareket becerileri ve hareket kavramları ile bağlantısı kurulmuştur (Tablo 1).

Tablo 1. Haftalara göre hikayeleştirme süreci

Hikaye	Kullanılan yapay zeka/Web 2.0 araçları	Kullanılan araç ve gereç	Hikaye kurgusu ve *beceri çalışmaları (25 dakika)	Ders sonu yansımaları ve soğuma (15 dakika)
1.hafta Oyunlar ile hazırbulunuşluk		Bahçe zemininde bulunan boya süslemeleri, renkli havuz topları, atlama ipi, balon, rozet	Oyun	Oyunda hangi hareketleri yaptık? Sohbet edelim.
2.hafta Uçan Halı: Aladdin'in Sihirli Lambası nerede?	ChatGPT yardımı ile tasarıma çizgi film eklendi, Canva	Sınıfta bulunan halı, minderler, projeksiyon, ses bombası, Aladdin videoları ve görselleri, rozet	Yer Değiştirme: Yürüme, Koşma, Atlama, Sıçrama Dengeleme: Dinamik-Statik denge, Eğilme, Esnetme	
3.hafta Mısır'a Yolculuk: Bir Çöl Macerası	ChatGPT yardımı ile Mısır hakkında bilinmeyenler, Canva	Sınıfta bulunan halı, minderler, renkli havuz topları, çöl videoları, projeksiyon, ses bombası, rozet	Yer Değiştirme: Yuvarlanma Dengeleme: Başlama-Durma	
4.hafta Kutuplara Yolculuk: Antarktika'da kaybolan Kutup Ayısı'nın Macerası	ChatGPT yardımı tasarıma bilinmeyen bir mekan ekledi, Canva	Halat, beyaz örgü kar maskesi, büyük minderler, kutup ve kar videoları, renkli havuz topları, projeksiyon, ses bombası, rozet	Yer Değiştirme: Tırmanma Dengeleme: İtme-Çekme Nesne Kontrol: Atma, Tutma, Yakalama	
5.hafta	ChatGPT yardımı ile yazılmış bir	Alüminyum folyo, beyaz renkli giysiler, okul açılışında	Yer Değiştirme: Adım al sek	Nereye gittik?

Uzaya Yolculuk	masal, kostüm fikri, Canva, Pixton, Microsoft Bing	kullanılan renkli kurdeleler, gri bant, masa, gökkuşaađı paraşüt, uzay videoları, projeksiyon, ses bombası, rozet	Dengeleme: Dönme Nesne Kontrol: Ayakla vurma, Yakalama, Uzun saplı araçla vurma, Raketle vurma,	
6.hafta Safariye çıkıyoruz	ChatGPT yardımı tasarıma bilinmeyen bir hayvan ekledi, Canva	Öğretmen hayvanların temel hareket becerileri tasarımları, bahçe zemininde bulunan boya süslemeleri, maket hayvanlar, bilgisayar, projeksiyon, ses bombası, zil, rozet	Yer Deđiştirme: Galop, Kayma Dengeleme: Atlama-Konma, Ađırlık aktarımı Nesne Kontrol: Top sürme, Yuvarlama	Kahramana yardım ederken hangi problemlerle karşılaştık?
7.hafta Uçaktan Atlayalım: Bir Paraşüt Macerası		Masa, sandalye, sırt çantası, minder, yoga blokları, gökkuşaađı paraşüt, rozet	Farkındalık: Efor Zaman Tempo Akıcılık	Hangi çözümü ürettik?
8.hafta Korsanlar Geliyor: Kaptan Kanca, Şıpidık ve Pıtırıcık'ın Gemi Macerası	ChatGPT yardımı ile tasarıma bilinmeyen karakter eklendi, Canva	Öğretmen korsan, altın para ve harita tasarımları, bahçede bulunan bank, mavi boya örtüsü, renkli havuz topları, havuz makarnaları, kukla, ses bombası, su tabancası, rozet	Farkındalık: Alan Alan Yönler Yol	Neler öğrendik?
9.hafta Super Mario ve Prenses	ChatGPT yardımı ile karaktere beceri eklendi, Canva	Öğretmen mario, prenses, yeşil boru, anti karakter tasarımları, top, havuz makarnaları, bilgisayar, projeksiyon, ses bombası, balon, rozet	Farkındalık: Hareket Nesne ve veya bireyle Eş grup ile	
10.hafta Dinozorlar Dünyası: Yoksa okulumuza mı geldiniz?	ChatGPT yardımı ile dinozor belgeselleri, Canva	Öğretmen dinozor tasarımları, hulahop, kazı oyuncaađı, renkli havuz topları, galoş kutuları, havuz makarnaları	Farkındalık: Vücut Farkındalığı	

11.hafta Sonic Macerası	ChatGPT yardımı ile tasarıma giriş metni eklendi Canva	Öğretmen Sonic tasarımları, bilgisayar, projeksiyon, balon, hulahop, yoga blokları, ses bombası	Sonic öğrencilerden becerilerin nasıl yapıldığını öğrendi
12.hafta Market alışverişi		Sınıf oyuncaklarından market arabası, maket sebze ve meyveler, kuklalar, minderler, dolaplar	Sadece hikayelerde mi kullanırsınız bu becerileri? Gerçek hayatta nerelerde kullanabiliriz? Haydi markete gidelim ve gözlemleyelim.

*Her hafta temel hareket becerileri bir önceki haftanın becerilerine ek olarak tablodaki gibi ilerlemiştir.

Hikayeleştirme Süreci

Hikayeleştirme okul öncesinden başlayarak tüm eğitim kademelerinde kullanılmaktadır (Bayraktar, 2018). İşlem öncesi dönemde çocuklar, sembolik düşünmeyi geliştirir ve nesnelere semboller olarak kullanarak oyunlar oynar (Vygotsky, 1987). Literatüre bakıldığında okul öncesi dönemde soyut içerik olan fen eğitimini, ahlaki dersleri ve değerler eğitimini hikayeler yoluyla somutlaştırıldığı görülmektedir (Akanca, 2017; Temur & Yuvacı, 2014; Walker & Lombrozo, 2017). Okul öncesi dönemde soyut bilgilerin öğrenilmesinin gerçekleşmesi ve kalıcı olabilmesi için kavramların somutlaştırılmasına, çocukların bildiği kavramların nesnelere ve olaylarla ilişki kurulmasına bağlıdır (Şahin, 2016). Örneğin, bir çocuğun bir süpürgeyi at yerine koyması gibi soyut bir kavramı somutlaştırmak mümkündür. Bu bağlamda, hikayeleştirme ile çocuklara soyut kavramlar somut hale getirilerek anlatılabilir ve etkinliklerin somut olması çocuğun öğrenmesinde önemli rol almaktadır (Temur & Yuvacı, 2014). Derste kullanılan hikaye kurguları okul ve sınıf ortamında doğal olarak bulunan materyaller ile somutlaştırılmıştır. Örneğin hikaye kurgusunda geçen uçan halı öğrencilerin sınıfında bulunan basit bir halıdır. Hikaye kurgusunda var olan Kaptan Kanca aslında havuz makarnasının süslenmiş bir kaptan resimli halidir. Öğretim materyalleri, öğretmenlerin soyut kavramları somutlaştırmak ve öğretimi daha etkin bir şekilde gerçekleştirmek için kullandıkları araçlardır (Baki, 2003). Bu yüzden, hikayelerde soyut düşünceyi somutlaştırmak, onları çocukların anlayabileceği bir biçime sokmak önemlidir. Bunların yanı sıra hikaye kurgusunda var olan karakterler öğretmen ve öğrencilerdir. Hikaye kurgularında var olan bilge karakterler öğretmenler olup anti karakterler için bir maske veya kuklalardan yararlanabilmektedir. Süreç boyunca

öğretmenler, bu sürecin yalnızca bir rol yapma ve hikayeleri canlandırma etkinliđi olduğunu özellikle vurgulamaktadır. Ayrıca sınıf öğretmenleri ve rehber öğretmenler, hikayelerde yer alan karakterlerin hayal gücüne dayalı olduğu, gerçeklikle birebir örtüşmediđi konusunda çocuklarla açıklayıcı konuşmalar yaparak, hikaye etkinliklerinin bağlamını netleştirme ve çocukların kavramsal anlamalarını destekleme amacı taşımaktadır. Dolayısıyla çocuklar, hikayede geçen görev ve maceraları tamamlayarak temel hareket becerilerini deneyimlerler. Hikayeleştirme yöntemiyle öğretim yapılan öğrenciler, ders sırasında sınıfa sonradan katılan bir arkadaşlarının “Gerçekten böyle bir maceraya mı gideceğiz?” sorusuna, önceki açıklamalar ve öğretmenlerin vurgulamaları doğrultusunda şu şekilde yanıt vermişlerdir: “Hayır, gerçekten bir yere gitmiyoruz. Derslerimizi sınıfta yapıyoruz, ancak hikayeler olduğunda rol yapıyoruz.” demiştir. Bu durum, öğrencilerin soyut kavramları anlamlandırma süreçlerinde hikayeleştirme yönteminin etkili bir araç olduğunu göstermektedir. Öğrenciler, rol yapma etkinlikleri sırasında gerçeklik ve hayal gücü arasındaki farkı kavrayarak, soyut düşünme becerilerini geliştirme fırsatı bulmuşlardır. Bu yaklaşım, çocukların hem yaratıcı olma hem de problem çözme becerilerini destekleyen bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

1. Aşama: Hikaye kurgusu ve karakter seçimi. Öncelikle hikayeleştirmede o haftanın temel hareket becerisi ve hareket kavramı (hangi kategoriden beceri kullanılacaksa) seçildi. Sonra o beceriye uygun bir hikaye karakteri ve kurgusu özellikle öğrencilerin severek takip ettiđi ya da ilgi ve dikkatlerini çekecek yeni karakterler şeklinde oluşturulmuştur. Hikaye kurgusunu yaparken ise sınıf ortamında doğal olarak var olan malzemeler kullanılmıştır. Bütün bu kriterlere uygun olarak da web 2.0 araçları ya da yapay zeka desteđi alınarak hikaye kurgusu oluşturulmuştur.

2. Aşama: Hikayenin uygulanması. Her hafta öğrencilere haftanın kurgusunun başlangıcı farklı yollarla verildi. Örneğin; “Uçan Halı: Aladdin’in Sihirli Lambası nerede? kurgusu işleneceđi hafta Aladdin çizgi filmi izletilerek ana karakterin yardıma ihtiyacı olduğu anda çizgi film durdurulup “Şimdi lambayı bulmak için hep beraber uçan halıyla maceraya çıkıyoruz” diyerek öğrenciler ders boyunca hangi temel becerileri ve hareket kavramları kullanılacaksa ona yönelik yönlendirme ifadeleri ile sihirli lambayı bulana kadar devam ettirildi. Bazı haftalar haftanın konusuna uygun bir belgesel izletilerek örneğin; Dinozorlar Dünyası belgeseli izletildi. Sonrasında; “yoksa okulumuza mı geldiler hadi hep beraber arayalım” diyerek hikayelere başlandı. Bir diđer başlangıç ise; yapay zeka kullanarak oluşturulmuş hikayeler örneğin; “Uzaya yolculuk” için öğrenciler beyaz kıyafet ile okula geldi. Sınıf malzemelerle süslendi ve öğrenciler sınıfa girdiđi gibi “Uzaya hoş geldiniz şimdi kendimize uzayda yaşam kuracağız” diyerek doğrudan uygulamaya başlatıldı.

Hikaye aşamaları; Kahramanın yolculuđu (Campbell, 1990) aşamaları üzerinden yönlendirmeler ile sürdürüldü. Kahramanın sonsuz yolculuđu üzerinden sıçrama, galop, kayma, yürüme, koşma, atlama, eğilme, itme, çekme, atma, tutma ve alan (kişisel-genel), efor (tempo-hızlı, yavaş) farkındalığı çalışıldığı deniz macerası hikayesinin kurgusu şu şekildedir:

Okulda her günkü gibi hareket eğitimi dersi için okulun bahçesine doğru giden öğrenciler (Sıradan dünya), bahçe kapısında kocaman bir korsan gemi posterı ve geminin kaptanı Helena'nın "Koşun hazineyi geri almamız lazım" diyen sesi ile karşılaştılar (Maceraya çağrı). Helena'nın hazinesi, düşmanı Kaptan Kanca tarafından çalınmış ve başka bir adaya saklanmıştı. Çocuklar heyecanla gemilerine binip yola çıktılar gemilerinde her biri için ayrılmış bölümlere (Alan farkındalığı-kişisel alan) geçtiler ve verilen uzun saplı araçlar ile kürek çektiler. Her biri maceraya hazırlanırken çantalarına hayali eşyalar koydu (sınıftan eşyaları kendilerine göre anlamlar yükleyerek aldılar (örn; bu minder sihirli halım daha hızlı uçabilirim vb.) ve bir yandan öğrendikleri temel hareket becerilerinin hatırlamasını yaptılar. Gemiye bindiklerinde (Dengeleme çalışacakları yumuşak kalın minder), korsanlar hep birlikte kürek çekerek adaya ulaştılar. Helena'nın dostu Bay Papağan, bir harita getirerek onlara rehberlik etti (Görevlerde hangi temel hareket becerilerini nasıl kullanacaklarında yardımcı ipuçları verdi) (Rehberle karşılaşma). Haritayı aldıklarında macera başlamıştı (İlk eşiğı geçiş). Ancak, Kaptan Kanca, Helena'nın yardım aldığını öğrenir ve hazinenin geri alınmasını engellemek için her türlü hileye başvurur. Maceracılarımızın dikkatini dağıtmak ve onları zor durumda bırakmak için dostları Şıpıdık ve Pıtırcık'ı kaçıır, onları sadece eğilme becerisi kullanarak girebilecekleri küçük dar bir mağaraya (Alan farkındalığı, ebat) hapseder. Bu durum, küçük korsanların işini daha da zorlaştırır çünkü artık hem hareket becerilerini doğru uygulamalılar hem de görevleri başarılı bir şekilde tamamlayarak hazineyi geri almak ve dostlarını kurtarmak zorundadırlar. Haritada yer alan ipuçlarına ulaşmak için her noktada farklı bir temel hareket becerisi kullanmaları gerekiyordu. 1. görev noktasına sıçrayarak, 2. görev noktasına galop yaparak, 3. görev noktasına kayma, 4. noktaya ise yürüyerek ulaştılar. İlk görevde korsanlar, acıktıkları ve enerji toplamak için ahtapotlara yakalanmadan (Tutma, atlama, eğilme, koşma becerilerini kullandılar) denizdeki balıkları topladılar (top havuzundan mavi renklerdeki toplar balık oldu). İkinci görevde ise Kaptan Kanca'nın gönderdiği timsahların dikkatini dağıtmak için topladıkları balıkları (küçük renkli toplar) attılar, önce yakın mesafeden sonra uzak mesafeden balıkları sepetlere attılar (Alan farkındalığı, uzamsal). Üçüncü görevde, kaçırılan dostları Şıpıdık ve Pıtırcık'ı kurtardılar, fakat Kaptan Kanca onları yakalamaya çalıştı. Çocuklar, doğru ve hızlı bir şekilde koşarak (Efor farkındalığı-tempo) Kaptan Kanca'dan kaçmayı başardılar (Sınavlar, Müttetikler, Düşmanlar). Son göreve geldiklerinde ellerindeki kılıçları (havuz makarnası) kullanarak hazine sandığının anahtarını

almak zorundaydılar. Bu son görev, en zorlayıcı kısımdır çünkü vakit daralmaktadır. Hepsi kılıçlarını yuvarlak çemberin içine atarak anahtarı düşürdüler (Mağaranın derinliklerine inmek) ve sonunda hazinenin bulunduğu sandığı açarak altınları geri aldılar. Helena, korsanlara yardımları karşılığında kendi hazinesinden altınlar hediye etti (Ödül). Macera sona erdiğinde, öğrenciler sınıfa geri döndü (Dönüş yolu) ve o günkü hareket becerileri üzerine sohbet ettiler. Macera, kazandıkları altınlar ve çalıştıkları becerileriyle tamamlandı (İksirle dönüş).

3. Aşama: Hikaye yansımaları. Her ders sonunda öğrencilere “Biz bugün nereye gittik, kahramana yardım ederken hangi problemlerle karşılaştık, hangi çözüm yollarını ürettik ve dolayısıyla hangi temel hareket becerilerini yaptık?” yansıma soruları soruldu. Öğretmenler ders süreçlerini birlikte işledikleri için ders sürecinde gözlem yapmaları, alan notu tutmaları daha kolay olmuştur. Her ders sonrasında birlikte ders sonrası yansıma toplantıları yapmışlardır. Ayrıca süreç boyunca iki haftada bir araştırmanın üçünü yazarı alan uzmanı ile toplantılar yaparak öğretim sürecinde iyi gidenler, değiştirilmesi gerekenler, zorlandıkları bölümler ve geliştirdikleri çözüm stratejileri üzerinde yansımalar yapmışlardır.

Aynı zamanda süreç boyunca öğrencilerle ders içi ve ders dışında okul içinde informal görüşmeler yapılarak hikayeleri hatırlama, hikayelerdeki temel hareketleri anlamlandırılmalarına yönelik bilgiler edinildi.

Veri Toplama

Her ders sonunda öğrencilerden alınan geri bildirimler ile öğretmenlerin de ders sonunda karşılıklı geri bildirimleri ile ders sonu yansımaları olarak kaydedilmiştir. Aynı zamanda öğretmenlerin kişisel günlükleri öğretmen yansımalarını oluşturmuştur. Ders esnasında öğretmenlerin aldığı notlar alan notu olarak kaydedilmiştir ve veri toplama süreci tamamlanmıştır.

Veri Analizi

Araştırmanın verileri içerik analizi ile analiz edilmiştir. İçerik analizinin amacı; verileri betimsel ve tümevarımsal bir şekilde özetlemek, yorumlamak ve derinlemesine işleyerek fark edilmeyen kod, kategori ve temalara ulaşmak ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Yapılan araştırmanın analiz sürecinde toplanan veriler, belirli temalara ve kategorilere ayrılarak kodlanmıştır. Bu aşamada, metinlerdeki önemli ifadeler ve kavramlar belirlenmiş ve her birine anlamına uygun kodlar atanmıştır. Bu süreç, verilerin organize edilmesine ve daha sonra analiz edilmesine olanak tanımıştır. Analiz edilen verilerin temalarını

geliştirmek için kodlama sürecinin ardından, benzer kodlar bir araya getirilerek daha geniş temalar oluşturulmuştur. Temalar, katılımcıların görüşlerini yansıtan ana kavramları içermekte ve araştırmmanın hedefleri doğrultusunda belirlenmiştir. Oluşan temalar üzerinden verilerin derinlemesine analizi yapılmıştır. Bu aşamada, temaların içerikleri, anlamları ve katılımcıların deneyimleri üzerinde durularak, verilerin daha anlamlı hale getirilmesi sağlanmıştır. Elde edilen bulgular, literatürdeki mevcut bilgilerle karşılaştırılarak yorumlanmıştır. Bu süreçte, elde edilen sonuçların araştırmmanın nasıl ilişkilendiği ve literatüre ne tür katılarda bulunduğu değerlendirilmiştir. Bu araştırmada, veri analizinin tarafsızlığını ve güvenilirliğini artırmak için uzman görüşünden yararlanılmıştır. [Lincoln ve Guba \(1985\)](#), nitel araştırmalarda güvenilirliği sağlamak amacıyla “uzman değerlendirmesi” yönteminin kullanılmasını önerir. Bu kapsamda, bir uzman, araştırmmanın tasarımından veri toplama ve analiz süreçlerine, sonuçların yazımına kadar tüm aşamaları eleştirel bir şekilde incelemiş ve araştırmacıya geri bildirimlerde bulunmuştur. Araştırmacılar tarafından yapılan veri analizleri, uzman tarafından gözden geçirilmiş ve yorumlanmıştır. Sonrasında araştırmacıların bulgulara ilişkin yaptığı çıkarımlarla uzman tarafından yapılan değerlendirmeler karşılaştırılmıştır. Bu süreçte uzmanın yorum ve önerileri dikkate alınarak, bulguların yorumlanmasında daha kapsamlı ve nesnel bir yaklaşım benimsenmiştir. Sonuç olarak; içerik analizi, verilerin sistematik bir şekilde ele alınmasını sağlayarak, araştırmmanın derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunmuştur. Bu yöntem, katılımcıların deneyimlerini ve bakış açılarını daha iyi anlamamıza olanak tanımış, böylece araştırma sorularına yanıt bulmamıza yardımcı olmuştur.

Etik Süreçler

Öğretim süreci başlamadan önce araştırmmanın etik kurul izinleri, MEB okul izinleri alınmıştır. Sonrasında araştırmaya katılan 4-5 yaş aralığındaki öğrencilerin velileri araştırma süreci ile ilgili bilgilendirilmiş ve gerekli izinleri alınmıştır. Araştırmadaki öğrencilerin isimleri için takma isim kullanılmıştır. Bununla birlikte araştırmayı gerçekleştiren öğretmenler çalışmanın yazarları olduğundan isimleri açık şekilde yazılmıştır.

BULGULAR

Öğretim tasarımı süreci öğretmenlerin kaliteli ders süreçleri için en güçlü araçtır. Bu araştırmanın da odağında, hikayeleştirme ile derslerini tasarlayan iki öğretmenin yaşadığı deneyimler vardır. Araştırma bulguları göstermiştir ki; öğretmenler hikayeleştirme yöntemi ile derslerini tasarladıklarında sınıfta var olan her malzemeyi materyal olarak kullanabilmişler ya da fiziksel ortamın özelliğinden kaynaklanan her farklılığı (yanlış kuruyan bir beton parçasını dinazor yapmak

vb.) ders materyali haline getirerek sınırsız bir materyal elde etmişlerdir. Aynı zamanda öğretmenler ders tasarımlarına yapay zeka ve web 2.0 araçlarını ekleyerek hem bilinen hikayeleri kurgularken karakterlerin bilinmeyen taraflarını keşfetmiş hem de bilinmeyen hikaye kurguları oluşturmada bu araçlardan yardım alarak kurguları kolaylıkla tamamlayabilmişlerdir. Son olarak öğretmenler hikayeleri kurgularken aynı zamanda 21. yüzyıl yetkinliklerini geliştirerek mesleki gelişimlerine katkı sağlamışlardır.

Hikayeler ile sınırsız materyaller. Okul öncesinde öğretmenlerin materyal eksikliği, eğitim yelpazesinde her alanda karşılaştıkları önemli bir sorun olarak öne çıkmaktadır (Hayber, 2022). Okul öncesi dönemdeki çocukların gelişim özellikleri dikkate alındığında materyallere yer verilmesinin önemli olduğu söylenmektedir (Taylor & Boyer, 2020). Bununla birlikte erken çocukluk döneminde yapılandırılmış hareket eğitimi aracılığıyla beden eğitimini teşvik eden politikaların uygulanmamasının okullardaki tesis ve materyal eksikliğiyle yakından ilişkili olduğunu bulunmuştur (Tsangaridou, 2017). Çocukların farklı temel hareket becerilerini uygulayabilmesi için uygun yerlerde, özel malzemelerle donatılmış ve öğretmenlerle/eğitimcilerle birlikte özel eğitim faaliyetleri yürütmek üzere hazırlanmış fırsatlar yaratılması önemle tavsiye edilmektedir (Costa vd., 2015). Hikayeleştirme yöntemi; hem öğrencilerin sınıftaki materyalleri kullanarak hayal gücünü geliştirmelerini hem de öğretmenlerin her türlü materyali öğretim süreçlerine dahil etmelerini sağlayarak hikaye anlatımını hareket egzersizlerine yerleştirmek, egzersizleri daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getirerek katılımı teşvik edebilir (Duncan vd., 2019; Eyre vd., 2020). Bu araştırmada da, okul bağlamında doğal olarak var olan koşullar (örn; beton kurumadan basılmış izler, tamamlanmamış peyzaj alanları, bahçe zemininde bulunan boyanmış alanlar vb.), sınıf içindeki var olan malzemeler (kuklalar, doktor malzemeleri, maket sebze ve meyve oyuncakları, boya kalemleri, oyuncak hayvanlar ve bebekler) ders içeriğindeki hikaye akışına dahil olmuştur. Materyallerin hikaye sürecine dahil olması iki farklı şekilde gerçekleşmiştir. Bir boyutuyla hikayeyi kurgularken bu tarz materyalleri kullandıklarını öğretmenler şöyle ifade etmiştir:

“Dengeleme becerileri çalışırken bir vadiyi geçmek zorundaydık. Vadi olarak da okulumuzda peyzaj alanı olarak kullanılmak üzere ayrılmış ve yanlarında kaldırım taşları bulunan alanı tercih ettik. Böylelikle öğrenciler dengeleme becerisini çalışırken aynı zamanda günlük yaşamında da yüksek yerlere tırmanırken nasıl dengede kalmaları gerektiğini anlamlandırabildiler” (Hazal öğretmen, günlük)

“Kaptanlar olarak Korsanlar Geliyor: Kaptan Kanca, Şıpidık ve Pıtırcık’ın Gemi Macerası’na farkındalıklardan alan ve yönler çalışmak için yola koyulduk. Ulaşım aracı olarak okulumuzda bulunan bankları (gemi) ters çevirip mavi bir örtü (deniz) ile kaplayıp üzerine renkli havuz topları (balık) ve havuz makarnaları (kürek) yerleştirerek bir ulaşım aracı haline getirdik. Dürbün olarak rulolar kullandık.” (Hazal öğretmen, süreç sonu görüşme)

“Sınıfımızda bulunan halıyı bizler için hem dengeleme becerisi çalıştığımız bir alan hem de bir ulaşım aracı olmuştu.. O bizim uçan halımızdı. Bizi istediğimiz her yere götürürdü.” (Hazal öğretmen, günlük)

“Atlama-konma çalışmak için öğrencilerle paraşüt ile atlamaya karar verdik. Nispeten yüksek bir alana ihtiyacımız olduğu için sınıftaki masa ve sandalyeleri kullandık.” (İpek öğretmen, ders sonu yansıma)

“Salınım becerisi çalışmak için okulumuzda var olan sağlam ahşap bir süpürge sapını Hazal öğretmenimle tutarak öğrencilerle salınım becerisi çalıştık.” (İpek öğretmen, ders sonu yansıma)

“Kutuplarda kar topu savaşı yaparken birer dağ ve kar birikintilerine sığınarak siper alanı oluşturmamız gerekti. Yine masaları yan kullanarak kendimize siper alanı oluşturduk. Kar toplarını da plastik renkli küçük havuz toplarını kullanarak atma yakalama çalışmış olduk” (İpek öğretmen, ders sonu yansıma)

“Hikayeleştirme kullandığımızda en basit materyalin bile işlevi heyecanı anlamı değişebiliyor. Hikayenin gücünü görmek çok heyecan verici derste kalem sihirli değnek oluyor, makarnalar kılıç, küçük havuz topları da bazen dinozoru beslemek için et oluyor. Çocukların hayal gücünü harekete geçiren bir yöntem. Artık sınıfta bakıyorum bir hikaye de şu materyal neye benzer, nerede bunu kullanabilirim diye düşünüyorum. Artık nereden nasıl bir hikaye çıkaracağımı merak ediyorum. Yavaş yavaş hikayeleştirme becerimi geliştiriyorum ve bu beni heyecanlandırıyor.” (İpek öğretmen, günlük)

Sınıf ortamındaki doğal olarak var olan materyallerin kullanılmasının diğer bir boyutu, hikaye akışı devam ederken öğrencilerin herhangi bir malzeme ya da fiziksel koşulu hikayeye kendilerinin dahil etmeleri şeklinde ortaya çıktı. Hazal öğretmen alan notunda bu durumla ilgili şu şekilde bir not almıştır: “Safari macerası hikayesini uygulatırken etrafta saklanan hayvanları bulmak için öğrenci Furkan “Aaa öğretmenim buradaki ayak izi (bahçede bulunan bir beton kurumadan ayak basıldığı için oluşan ayak izi) dinozorun ayak izi olabilir. Bu bizim için bir ipucu.” diye söyledi. Buna karşılık

ben de “Dođru söylüyorsun bitanem. Sence bu ipucu bize ne demek istiyor?” dediđimde Furkan “Bence dinozorlar gibi yavaş yavaş yürümeliyiz”. dedi.”

Bir başka derste; “Kutuplara Yolculuk: Antarktika’da kaybolan Kutup Ayısı’nın Macerası kurgusunu oynatırken öğrencilerin karşlarına çıkan ayađı kara saplanan kutup ayısını kurtarmak için öğrencim Emincan “Öğretmenim benim elimde çok güçlü bir taş var (elinde tuttuđu oyuncak elma ile) Ametist taşı. Bu taş sayesinde çok güçlü olabiliriz” dedi. Ben de çok dođru söylüyorsun o zaman artık güçlü şekilde halatı çekebiliriz hadi bakalım bu halatı tutarak en güçlü nasıl çekebilirsiniz gösterin bakalım” diyerek aslında hikayemde olmayan güçlü çekme becerisini de akışa eklemiş oldum. (Hazal öğretmen, alan notu)

“Mısır’a Yolculuk: Bir Çöl Macerası kurgusunda gece olduđunu belirttim. Öğrencim Nalan oyuncak doktor setinde bulduđu gözlüğü takıp “Bak öğretmenim bu benim gece görüş özelliđi olan gözlüđüm” dedi. Ben de oo çok güzelmiş sen gecede görebildiđine göre hangi hareketlerini yapabilirsin diye sordum. O da “çöl tilkisi beni görmeden koşarım, adım al sek ve galop yaparım (gösterir)” dedi. Ve kurgumuzda olmasa da adım al sek ve galop hareketlerini sürece dahil etmiş olduk.” (İpek öğretmen, alan notu)

Materyal kullanımı ve oyunla öğretim, öğretim sürecinin ayrılmaz bir parçası olmakta ve öğretim sürecinde öğretmenler için en önemli öğretimsel ihtiyaçların başında gelmektedir (MEB, 2024). Bu araştırmada; öğretmenlerin bağlamlarında dođal olarak var olan malzemeleri materyal olarak kullandıklarında ve öğrencilerde hikayeleştirme sürecine sınıftaki malzemeleri yaratıcılıkla dahil ettiklerinde sınırsız bir materyal elde edilmiş oldu. Bunu sađlayan da hikayeleştirmenin verdiđi özgürlük oldu çünkü hikayeyi uygularken öğretmen ve öğrenciler her türlü uyarlamayı yapma imkanı buldular. Bu hikayeleştirme sürecinde öğretmenlerin düşünme ortađı olarak hareket eden en önemli araç ise yapay zeka araçları olmuştur.

Tanıdık Hikayelerin Yeniden Dođuşu ve Bilinmeyenlerin Keşfi

Üretken yapay zeka, öğretmenlerin ders planlama sürecinde yapı, fikir ve kaynaklar sunarak yardımcı olabilir. Sohbet botları sayesinde öğretmenler hedefler üzerinde beyin fırtınası yapabilir ve eleştirel düşüncelerini geliştirebilir (Van den Berg & Du Plessis, 2023), ders planları hazırlamalarında destek olabilir (Holmes vd., 2019). Bu araştırmada ise; bilinen hikayeler kurgulandıđında (Örneđin; Sonic, Mario, Aladdin’in Sihirli Lambası gibi) öğrenciler hikaye kurgusuna ve bir sonraki bölüme hakim olduklarından (Örneđin; prensesi kurtarmak, Sonic gibi

hızlı koşmak ve hareket etmek, Mario'nun atlama, atma, sıçrama gibi hareket becerilerini yapması, Aladdin' in uçan halıya binmesi ve halının üstünden atlaması vb.) hem hikayenin nasıl devam edeceğini hem de o hikayede hangi temel hareketleri yapacaklarını biliyorlardı ve uygulayabiliyorlardı. Öğretmenler yapay zeka uygulamalarından destek alarak bilinen hikaye kahramanlarının bilinmeyen özelliklerini ortaya çıkararak hikayelere farklı bir bakış açısı ortaya koymuştur.

“Mario ilk bakışta koşan, borulardan atlayan, tuğlaları kırmak için sıçrayan, önüne çıkan karakterleri engellemek için onlara gül atan bir karakter olarak hepimizin gözünde canlanır. Fakat yapay zeka sayesinde keşfettiğimiz bir video vardı. Ekranda sürekli ilerleyen bir yolda karşımıza çıkan bazı engeller bulunan bir video serisi bu. Örneğin Mario'daki borunun içinden çıkan çiçek videoda üzerimize doğru gelirken ondan kurtulmak ve değmemek için kayma becerisi yapmamız veya üstümüzden geçen karaktere dokunmamamız için eğilmemiz gerekiyordu. Mario bu sayede bilindik özellikleri arasında yer almayan kayma becerisini de yapmıştı.” (Hazal öğretmen, günlük)

“Sonic aslında benim bildiğim sadece çok hızlı koşma gücü olan bir karakterdi. Fakat bu kurguyu kullandığımızda ders için sadece Sonic karakterinin hızlı koşma gücü olduğu değil hızlı hareket edebilme gücü olduğunu öğrendim. Sonic karakterinin özel gücünün bir anti karakter tarafından elinden alınmış olduğunu düşünerek sohbet botuna fikir verdim. Sohbet botu çok yüksek sıçrama becerisine sahip olabileceğini (yer değiştirme, efor), gizlenme yeteneği olabileceğini, küçülme ve büyüme yeteneği olabileceği (alan farkındalığı, ebat) gibi yetenekleri olabileceğini verdi. Bu da bir hikaye kurgusunda sadece bir hareket kavramı çalışmak değil birden fazla seçenek ile çalışabileceğimiz konusunda bize ilham verdi. Bu sayede çocuklar farklı bir hikayede Sonic' in asıl hızlı hareket etme becerisi olmadığına farklı bir süper gücünü görerek hikayeyi daha heyecanlı takip ettiler. Sonunda Sonic kendi güçlerini geri alabilecekler mi fazlasıyla meraklıydılar. Sonic' e güçlerini geri almada yardım eden küçük maceracılarımız da Sonic karakterinin kazandığı bütün süper güçleri (hareket kavramlarını) kazanmıştı.” (İpek öğretmen, günlük)

“Aladdin'in maceralarında onun en büyük yardımcısı lamba cinidir. Aladdin lamba cini ile birlikte bütün maceralardan başarılı çıkmıştır. Peki sohbet botu hikayeyi değiştirseydi Aladdin'in lambasını ve prensesi Mısır'a kaçırarak piramitlerde bir macera başlatsaydı, Aladdin ne yapabilirdi? Bilinen bir hikaye kahramanının çocuklar tarafından bilinmeyen bir tarafını kurgulayan sohbet botuydu. Ana fikri sohbet botuna ben verdim fakat hikayenin akışını ve o haftanın öğrenilecek becerilerini kurguya yerleştiren sohbet botuydu. Bana verdiği cevapları da düzenleyerek kurguyu tamamladım.

Bilinen karakterler ile bilinmeyen bir yolculuđa çıkan küçük maceracılarımız Aladdin'in sihirli lambası ve prensesini kurtarmak için yardım etti. Bunu yaparken piramite tırmandılar, Mısır'ın çöllerinden geçerken çöl tilkisinde saklandılar, piramitlerde dar duvarlar arasından geçerken kayma becerisi yaptılar.” (İpek öğretmen, günlük)

Öğretmenlerin yeniden bir hikaye oluşturmak için yapay zeka ile tasarlanan yeni hikaye kurgularında ise bilinmeyen hikaye kurguları (örn; Kutuplara Yolculuk: Antarktika'da kaybolan Kutup Ayısı'nın Macerası, Uzaya Yolculuk, Korsanlar Geliyor: Kaptan Kanca, Şıpidik ve Pıtırıcık'ın Gemi Macerası, Safariye çıkıyoruz, Mısır'a Yolculuk: Bir Çöl Macerası vb.) yapay zeka ile tasarlanmış, öğretmenlerin düzeltme ve eklemeleri ile öğrencilerin daha önce duymadıkları ve bilmedikleri hikayeler ve karakterler daha çok ilgilerini çekmiş, yapay zeka ile tasarlanmış hikayelerle öğretmenler bilindik hikayelerde ki temel hareket becerilerin dışında bu hikayeler ile daha spesifik becerileri hikayelere dahil etmiştir. Aynı zamanda öğretmenler yapay zeka kullanarak öğrencilerin hakim oldukları hikaye kahramanları ve hikaye akışlarını kendileri daha önceden duymamış olsalar da kurabildiler:

“Hayvanların da temel hareket becerilerini inceleyerek bizlerle olan benzer ve farklılıkları hakkında sohbet edip sonrasında becerileri çalıştığımız bir kurgu hazırlamak istedim. Evet at koşar, kanguru sıçrar, maymun tırmanır ama kim yuvarlanır? Uzun bir süre düşündüm ama aklıma gelmedi. Sonrasında sohbet botlarından bir tanesine hızlıca “Hangi hayvan yuvarlanır?” yazdığım da “armadillo” cevabını aldım. İlk defa duyduğum bu hayvanın hemen nasıl olduğuna baktım ve gerçekten hikayeleştirmem için tam aradığım ve hikayeyi tamamlayacak eksik olan kısımdı. Özellikle bilmediğim için dikkat çekeceğini çocukların da bilmeyeceğini düşünmüştüm ama gördükleri an “Aaaa armodillooo” diye bağırmağa başladılar.” (Hazal öğretmen, ders sonu yansıma)

Öğretmenler bir başka hikaye kurgusunda kutuplara gitmeye karar vermişlerdir. Her defasında belirli problemler yaratıp temel hareket becerileri kullanarak bu problemlere çözüm üretmelerini sağlayan öğretmenler, hikayenin ana amacı olarak Antarktika'dan bir kutup ayısını kurtarmayı kurgulamışlardır. Sohbet botlarından yardım aldıklarında Antarktika'da kutup ayılarının yaşamadığını öğrenen öğretmenler için hikaye kurgusu, “Antarktika'da kaybolan Kutup Ayısı'nın Macerası” ismini alarak kuzey kutbundan güney kutbuna yanlışlıkla gitmiş olan bir kutup ayısının hikayesini oluşturmuştur. Aynı zamanda Hazal öğretmen alan notunda şöyle bahsetmiştir: “Derse ve hikayeye giriş aşamasında akran işbirliği sağlamak adına sohbet botundan yardım alarak bir masal oluşturdum. Üzerinde değişiklikler yaptım ve görselleştirdim. Çocuklar ilk defa duydukları ve gördükleri bu karakteri merakla dinlediler.”

Öğretmenler derslerinde farklı stratejiler ve yöntemler uygulamak istediklerin de yapay zekadan aldıkları yardımlar ile ders planlarını ve hikayelerini daha etkili bir şekilde hazırlamışlardır. Öğretmenlerin yapay zeka kullanımları ders planlarını daha hızlı ve verimli bir şekilde hazırlamalarına olanak tanır (Holmes vd., 2019).

Hikayeleştirme yaratıcı yapar. “Öğrencilerimizin her zaman merak ettiği dinazorlar için bir hikaye kurgusu yaptık. Bu kurgu için öğrenciler zaman makinesine bindiler (kırmızı halının üstüne çıktılar). Bu sırada bizim de hayal gücü artık sınır tanımamaya başladı. Hikayeleştirme kullanmadan işlediğim ders süreçlerimi hatırlıyorum sanki o zaman ders planlarım siyah ve beyaz bir plan gibi ama şimdi hazırladıklarım tam anlamıyla rengarenk.” (İpek öğretmen, süreç sonu görüşme)

Öğretmen yansımasında görüldüğü gibi, hikayeleştirme kullanmak öğretmenlerin yaratıcı düşünme becerilerini ve yenilikçi yaklaşımlarla öğretim yapmalarını desteklemiştir. 21. yüzyılda eğitimde beklenen becerilerden biri olan yaratıcı düşünme becerisine sahip öğretmenler karşılaştıkları zorlukları çözmek için yaratıcı çözümler üretebilirler, genellikle geleneksel yöntemlerden uzaklaşarak orijinal fikirler üretirler, tek bir çözüme odaklanmak yerine bir problem için birden fazla çözüm üretebilir ayrıca onların mevcut materyalleri farklı şekillerde kullanmalarını ve ders planlamada yenilikçi yöntemler geliştirmelerini de kolaylaştırır (Larraz-Rábanos, 2021). Temel hareket becerilerini hikayeler içinde uygulatarak tasarlama süreci öğretmenlerin kısıtlı imkanlarla çalıştıkları okulda yaratıcı üretimler yapmalarını sağlamıştır.

“Valla sayın hocam burası devlet okulu bizim imkanlarımız bu kadar cümlesini duyduğum gün bir şeyleri değiştirmemiz gerektiğini anladım. Okul küçük malzeme kısıtlı imkan bu kadar diye bir şeyleri kabullenmeli miydik? İmkanım yoksa hikayelerim var.” (Hazal öğretmen, süreç sonu görüşme)

Yaratıcı düşünmenin süreçte gelişmesi aynı zamanda öğretmenlerin etkinlik yaratım süreçlerini de olumlu etkilemiştir. Temel hareket becerilerini öğretirken kurguladıkları hikayeleştirme sürecinde öğrencilerin öğrenme hızlarına uygun şekilde kendi uyarlamalarına da imkan sağlıyordu. “Hikayeler ile dersleri tasarladığımda akışa müdahale edip onu çok farklı bir tarafa çevirerek değişik bir son ya da ilginç bir başlangıç yapmak ve her seferinde bu durumu daha yaratıcı hale getirmek beni çok heyecanlandırıyor ve yaptığım işten keyif almamı sağlıyordu. Öğrenciler de hikayelere müdahale ederek kendi istedikleri şekilde becerileri yapmaya başlamışlardı. Uçan halıdan atlarken isteyen sandalye üzerinden isteyen basamak üzerinden yere atlıyordu” (İpek öğretmen, günlük)

“Bu süreçleri hikayeler ile öğretmek benim için daha yaratıcı ve eğlenceli oldu. Çođu zaman öğretmen deđil çocuk olup maceraları bende yaşadım. Hikayeleri ders esnasında gidişata göre yeniden yapılandırdık. Mesela sınıfta bir kutu gördüm ve dikkatimi çekti. Bahçeye çıkmadan kutuyu yanıma aldım. Sonrasında çocuklara bu gizemli sihirli kutuyu açmak için onların yardımlarına ihtiyacım olduđu söyledi. Bir sonraki göreve geçebilmek için kutuyu açacak anahtarı bulmalarını istedim. Bu kutuyu açabilecek anahtarı bulmanın tek yolu sıçrayarak onu aramaktı. Bu sayede sadece anahtar size görünecek dedim. Sonrasında onlarla beraber bende sıçrama yaparak anahtarı aradım. Onlar fark etmeden kapı anahtarını gizlice aldım ve gittiđim yerlerden birine bıraktım. Daha sonra öğrencim Gamze buldu ve hikayeye bir anda kattıđım bir kutu ile öğrenciler o kutunun anahtarını bulmak için bütün odaklarını o beceriyi güzelce yapmaya ve anahtarı bulmak için harcadılar. İşte ders planında aslında dahil olmayan fakat benim 5 saniyede düşünerek birden sürece kattıđım bir etkinlik oldu. Hayal gücüm ile derse bir anda kattıđım bir nesne ile daha heyecanlı ve merak uyandıracak şekilde ilerledik. Hikayeler ile öğretim sadece benim işimi kolaylaştırmadı. Benimde yaratıcılıđımı, o an stres yönetimimi arttırdı diyebilirim.” (İpek öğretmen, günlük)

“Bazen bizim heyecanlandıđımız bir hikaye çocuklara heyecanlı gelmiyordu. Tam o esnada tüm kurguyu deđiştirip onları heyecanlandırmak için hayal gücümüzü kullanmak durumunda kalıyorduk. Böylelikle her seferinde daha da iyileşiyordu.” (Hazel öğretmen, günlük)

TARTIŞMA

Beden eğitimi öğretmenlerinin bağlamlarını etkili kullanmak, öğrencilerinin beden eğitiminde hareket eğitimi becerilerini anlayarak uygulayabilmeleri için öğretim tasarımlarında hikayeleştirme kullanma deneyimlerini inceleyen bu araştırmada öğretmenlerin hikayeleştirme aracılıđı ile sınırsız materyaller oluşturabildikleri, yapay zeka ve teknolojik araçlar ile alan bilgilerini hikayelerle çeşitlendirebildikleri ve dolayısıyla yaratıcılıklarını geliştirebildikleri ortaya çıkmıştır. [Anastasiadis ve arkadaşları \(2018\)](#), hikâyeleştirmenin genç zihinlerin derinlemesine bilgi ve anlayış geliştirmesine yardımcı olduğunu iddia etmiştir. Aynı zamanda [Wang ve Zhan \(2010\)](#), öğrencilerin de hikayeler aracılıđıyla karmaşık bilgileri zihinlerinde daha kolay inşa edebileceklerini dile getirmiştir. Bu sayede hikayeleştirme kullanılarak hazırlanmış ders tasarımlarında öğretmenlerin öğrencilerinin derse katılımlarını arttırabildiđi ([Isbell vd., 2000](#)), öğrencilerin keyif almasını arttırarak aktif öğrenmeyi arttırabilecekleri ([Tsou vd., 2006](#)) ve hikayeler sayesinde çocuklar yaşanmış ya da yaşanması mümkün olan olayları zihinlerinde canlandırarak sebep sonuç ilişkisini kurmaya teşvik ettiđi söylenmektedir ([Dereobalı & Özcan, 2018](#)).

Bu arařtırmada okul ve sınıf ortamında doęal olarak var olan materyaller (beton kurumadan basılmıř ayak izi, tamamlanmamıř peyzaj alanları, masa, sandalye vb.) kullanılarak hikayeleştirme ile dersler tasarlandığında hikayeler ile sınırsız materyale ulařabildięi bulunmuřtur. Temel hareket becerilerini hikayeler ve okul ve sınıf ortamında doęal olarak bulunan materyalleri kullanarak öęrenciler ve kendileri için bilinen olan ortamları sürece dahil etmiřler ve hikayelerini çeřitlendirmede imkanları olmuřtur. Literatürde eğitimde kullanılabilir materyaller okuldan okula ve bölgeden farklılık oluřtururken materyal ve donanım eksiklięi olduęunda eğitimde olumsuz durumlar yařandığı (Analı & Şahin, 2020), benzer şekilde hikayeleştirmenin, çocuklar tarafından kişiselleştirilmesine izin verecek şekilde kullanıldığında, çocukların başkalarıyla ortak bir zemin bulmalarına yardımcı olurken, aynı zamanda kendilerine özgü bakıř açılarına da izin verebildięinden (Mardell & Kucirkova, 2016) bahsetmektedir. Bununla birlikte okul öncesinde hikayeleştirme dersi daha ilgi çekici ve eęlenceli hale getirerek katılımı teřvik edebileceęi (Duncan vd., 2019) herhangi bir iç veya dıř mekanda uygulanabileceęi ve çocukları aktif hale getirdięi de bilinmektedir (Tortella vd., 2021). Hikayeleştirme okul öncesinden bařlayarak tüm eğitim kademelerinde kullanılmaktadır (Bayraktar, 2018). Dolayısıyla öęretmenler imkanları yetersiz olsa da hikayeleştirme kullanarak ders tasarımları hazırladıklarında hikayelerle sınırsız materyallere ulařabileceklerdir.

Öęretmenler hikayelerini oluřtururken yapay zeka kullanarak bilinen hikayeleri alan bilgisi (hareket eğitimi) ile baęlantılı olarak yeniden tasarlama, kendilerinin bilmedięi ama öęrencilerin bildięinin ya da öęrencilerinin de bilmedięi hikayeler oluřturabilme fırsatı elde etmiřlerdir. Literatürde yapay zeka ile hikaye üretimi yaparak ders içerięi ve etkinliklerin çeřitlendirilmesi konusunda nasıl yardımcı olabileceęi, öęrenciler için daha zengin ve çeřitli öęrenme materyalleri sunduęu (Zhai vd., 2020) öęretmenlerin ders planlarını daha hızlı ve verimli bir şekilde hazırlamalarına olanak tanıdığı (Holmes vd., 2019) görölmektedir. Özellikle teknolojinin öęrencilerin öęrenme süreçlerine entegre etmenin etkili yollarını keřfetmeye doęru son yıllarda bir eęilim vardır (NAEYC, 2012). Ders tasarımında ve sürecinde kullanılan teknolojik araçlardan yararlanılması öęretmenlerin işlerini kolaylařtırmıř olup öęrencilerin ders sürecine daha kolay adapte olmasını saęlayarak hikaye üretmelerine, hayal güçlerine destek olduęu söylenebilir.

Son olarak, öęretmenler hikayeleştirme sürecinde 21. yüzyıl becerilerinden olan yaratıcılık becerilerini geliřtirmişlerdir. Çünkü öęretmenler derslerine hikayeleştirme yöntemi dahil ettiklerinde, sınıfta hikayeleri tekrar yapılandırılmayı daha hızlı yapabilmiş, hikayelere farklı baęlantılar ekleyebilmiş, öęrencilerin bakıř açılarıyla da dahil ettikleri fikirleri ve yorumları hikaye sürecinde yapılandırmışlardır. Dolayısıyla öęretmenlerin kendilerini sürekli bir hikaye kurgulama sürecine

dahil ettiklerinde ve ders esnasında anlık kurguyu deęiřtirmeleri gerektięi durumlarda ööretmenlerin süreçte yaratıcılık becerileri gelişmiştir. Literatürde de bahsedildięi gibi yaratıcılık becerisine sahip ööretmenler, karşılařtıkları sorunlara yenilikçi çözümler üreterek, geleneksel yöntemlerden uzaklařır ve ders planlamada farklı materyalleri kullanarak özgün ve yaratıcı yaklařımlar geliştirirler (Larraz-Rábanos, 2021). Literatürde genellikle hikayeleştirme ile kurgulanan ders planlarının öörencilerin becerilerini geliřtirdięi (Dereobalı & Özcan, 2018) üzerine durulurken ööretmenin yaratıcılıklarını geliřtirmesi hakkında Hanke ve arkadaşları (2011) yaratıcı kiřilerin daha yenilikçi ve farklı dersler tasarlama durumlarını arařtırırsa da bunu ispatlayamamışlardır. Yine de, yaratıcılık konusunda materyallerin hazırlanması ve ööretmenlerin 21 yy becerilerine sahip olma durumlarının arařtırılması ve bu konuda eğitilmeleri gerektięini ifade edilmiştir (Çelebi & Altuncu, 2019).

SONUÇ

Bu arařtırmada, hareket eğitimi derslerinde hikayeleştirme yöntemini kullanan ööretmenlerin hem okul ve sınıf ortamında doęal olarak bulunan materyallerin anlamlarını ve kullanım şekillerini sınırsız şekilde deęiřtirebildiklerini hem de bu strateji ile öörencilerin ve ööretmenlerin yaratıcı düşünme becerilerini geliřtirdiklerini ortaya koymaktadır. Bu durum, ööretmenlerin ders materyali eksiklięini çözümlerine yardımcı olmakla birlikte, dersin daha ilgi çekici, yaratıcı ve anlamlı hale gelmesini saęlayabilir. Bunun yanında, ööretmenlerin yapay zeka araçlarını kullanmaları, özellikle sohbet botlarını ve web 2.0 araçlarını, derslerine daha etkili bir şekilde entegre etmelerini de saęlamıştır. Bu entegrasyon, teknolojinin sınıf içinde yaratıcı bir şekilde kullanılmasını saęladığı söylenebilir. Ööretmenler hikaye tabanlı derslerinde sohbet botlarını kullanarak öörencilerin öğrenme süreçlerini destekleyebilir ve öğrenme deneyimlerini kişiselleřtirebilirler. Bu durumlarda da hikayeleştirme, ööretmenlerin yenilikçi ve yaratıcı çözümler üretmelerine yardımcı olur, hem ööretmenlerin hem de öörencilerin öğrenme sürecine daha aktif katılmalarını saęlar. Bu bağlamda, ööretmenler hikaye yaratma sürecinde yaratıcılıklarını kullanarak dersleri daha etkileyici hale getirmiştir. Ayrıca, hikayelerin esnek yapısı, ööretmenlerin farklı öğretim stratejilerini kolayca bir araya getirebilmelerini ve sınıfta yaratıcı atmosferler oluřturmalarını mümkün kılabilir. Gelecekte farklı alan bilgisi üzerine ve farklı yař gruplarına özgü hikayeleřtirmelerin de arařtırılması önerilir. Ööretmenlerin yanı sıra ileride yapılacak arařtırmalarda öörencileri de 21.yy becerilerinin geliřtirilmesi üzerine hikayeleştirme çalıřmaları yapılması önerilir.

Sonuç olarak, hikayeleştirme kullanıldığında ööretmenlerin yaratıcılık ve problem çözüme becerilerini arttırdığı söylenebilir. Aynı zamanda hikayeler esnek yapıda olduęundan ööretmenler

farklı öğretim stratejilerini bir arada kullanabilmekte ve farklı bağlamlara göre içeriđi uyarlayabilmektedir. Öğretim süreçlerinde yapay zekayı kullanmak, öğretmenlerin alan bilgilerini ve pedagojik alan bilgilerini arttırmaya da destek olmaktadır. Bununla birlikte, uzun yıllardır öğretmenlerin genel bir sorunu olan malzeme eksikliđini çözmede hikayeleştirme kullanımı bağlamdaki doğal malzemeleri de sürece katabildiđinden etkili bir yol olmaktadır. Bu yöntem, öğretmenlerin sınıf içinde daha yenilikçi uygulamalar geliştirmelerine olanak tanıyan güçlü bir strateji olarak kullanılabilirdiği söylenebilir.

ORCIDs

İpek Helepliođlu  <https://orcid.org/0009-0009-6098-2943>

Zeynep Hazal Özipek  <https://orcid.org/0009-0006-8866-9121>

Özlem Alagül  <https://orcid.org/0000-0003-0806-866X>

KAYNAKÇA

- Analı, K. C., & Şahin, A. (2020). Kırsal bölgelerde mesleđe yeni başlayan öğretmenlerin mesleki sorunları. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 5(2), 396-414.
- Anastasiadis, M., Tsatsanifos, G., Terzakis, F., Karadimas, N. V., Sotiriou, S., Lazoudis, A., & Diktyopoulos, A. (2018). A storytelling platform for deeper learning in STEM combined with art-related activities. *International Journal of Education and Learning Systems*, 3, Article 1.
- Andrews, D. H., Hull, T. D., & Donahue, J. A. (2009). *Storytelling as an instructional method: Descriptions and research questions*. Oak Ridge Institute for Science and Education.
- Akcanca, N., Gürlü, S. A., & Alkan, H. (2017). Okul öncesi öğretmenlerinin fen eğitimi uygulamalarına yönelik görüşlerinin belirlenmesi. *Caucasian Journal of Science*, 4(1), 1–19.
- Baki, A. (2003). Matematikçiler bülteni. *Tr.Net*, (2).
- Bayraktar, E. (2018). Kahramanın yolculuđu ile hikaye kurgulamaya yönelik öğretim tasarımı: Tasarım ve geliştirme araştırması (Tez No. 495525) [Yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Bora, N. (2022). Yenilikçi öğretmen. İçinde: *Yenilikçi okullarda öğrenme ve öğretim* (p. 77). Efe Akademi Yayınları.
- Böke, H. (2021). Beden eğitimi derslerinde özel öğretim yöntemleri kullanılmasının etkililiđinin incelenmesi: Bir meta analiz çalışması. Gazi Kitapevi.
- Campbell, J. (1990). *The hero's journey: Joseph Campbell on his life and work*. New World Library.
- Costa, H. J. T., Abelairas-Gomez, C., Arufe-Giráldez, V., Pazos-Couto, J. M., & Barcala-Furelos, R. (2015). Influence of a physical education plan on psychomotor development profiles of preschool children. *Journal of Human Sport and Exercise*, 10(1), 126-140.
- Cunningham, A. J., Eyre, E., Wood, C., Duncan, M., & Baikousi, V. (2022–2023). *Feasibility study of*

- a Movement and Storytelling intervention (MAST) for Reception children.* Nuffield Foundation.
<https://www.nuffieldfoundation.org>
- Çaydere, O., & Akgün, N. (2023). Eğitimde yenilikçi teknolojilerin kullanımı ve çağdaş içerik tasarlama. *Stratejik Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(2), 439-451.
<https://doi.org/10.30692/sisad.1254245>
- Çelebi, M., & Altuncu, N. (2019). 21. yüzyıl becerilerinin İngilizce öğretim programındaki yeri. 6. *Uluslararası Multidisipliner Çalışmaları Kongresi Bildiriler Kitabı* (ss. 231-244). 26-27 Nisan, Gaziantep, Türkiye.
- Davidson, M. R. (2004). A phenomenological evaluation: Using storytelling as a primary teaching method. *Nurse Education in Practice*, 4(3), 184-189.
- Dereobalı, N., & Özcan, M. (2018). Erken çocukluk döneminde yapılandırılmamış materyallerle hikaye oluşturma'nın önemi. *Dil Dergisi*, 169(1), 51-66.
- Duncan, M., Cunningham, A., & Eyre, E. (2019). A combined movement and storytelling intervention enhances motor competence and language ability in preschoolers to a greater extent than movement or storytelling alone. *European Physical Education Review*, 25(1), 221-235.
- Esteban, S. G. (2015). Integrating curricular contents and language through storytelling: Criteria for effective CLIL lesson planning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 212, 47-51.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.297>
- Eyre, E. L. J., Clark, C. C. T., Tallis, J., Hodson, D., Lowton-Smith, S., Nelson, C., Noon, M., & Duncan, M. J. (2020). The effects of combined movement and storytelling intervention on motor skills in South Asian and White children aged 5-6 years living in the United Kingdom. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10).
<https://doi.org/10.3390/ijerph17103391>
- Gallahue, D., & Donnelly, F. (2003). *Developmental physical education for all children*. Champaign: Human Kinetics.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2012). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Graham, G. (2023). *Skill themes, movement concepts, and the national standards* (8th ed.). McGraw-Hill Education.
- Gürsel, F. (2014). Inclusive intervention to enhance the fundamental movement skills of children without hearing: A preliminary study. *Perceptual and motor skills*, 118(1), 304-315.
<https://doi.org/10.2466/10.15.25.PMS.118k14w0>
- Gürsel, F., & Yıldız, N. (2008). Temel hareketler kontrol listeleri güvenilirlik çalışması. *Spor metre*, 6(4), 199-205. https://doi.org/10.1501/Sporm_0000000113
- Hanke, U., Ifenthaler, D., & Seel, N. M. (2011). Effects of creative dispositions on the design of lessons. *The Open Education Journal*, 4(2), 179-185.
<https://doi.org/10.2174/1874920801104010113>

- Hayber, B. (2022). Okul öncesi öğretmenlerinin kurumlarında yaşadıkları sorunlar. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(1), 16-25.
- Hibbin, R. (2016). The psychosocial benefits of oral storytelling in school: Developing identity and empathy through narrative. *Pastoral Care in Education*, 34(4), 218–231.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2000). The effects of story-telling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Childhood Education*, 32(3), 157-163.
- Larraz-Rábanos, N. (2021). Development of creative thinking skills in the teaching-learning process. *IntechOpen*. <https://doi.org/10.5772/intechopen.97780>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry* (s. 205-237). Sage.
- Livonen, S., & Sääkslahti, A. K. (2014). Preschool children's fundamental motor skills: A review of significant determinants. *Early Child Development and Care*, 184(7), 1107-1126.
- Lubans, D. R., Morgan, P. J., Cliff, D. P., Barnett, L. M., & Okely, A. D. (2010). Fundamental movement skills in children and adolescents: Review of associated health benefits. *Sports Medicine*, 40(12), 1019-1035.
- Maharjan, B., Manandhar, N. K., Pant, B. P., & Dahal, N. (2024). Meaningful engagement of preschoolers through storytelling pedagogy. *Pedagogical Research*, 9(2).
- Mardell, B., & Kucirkova, N. (2016). Promoting democratic classroom communities through storytelling and story acting. In T. Cremin, R. Flewitt, B. Mardell, & J. Swann (Eds.), *Storytelling in Early Childhood* (pp. 183–199). Routledge.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2024). *Okul öncesi öğretim programı*. T.C. Millî Eğitim Bakanlığı. <https://tymm.meb.gov.tr/ogretim-programlari/okul-oncesi>
- National Association for the Education of Young Children & Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media at Saint Vincent College. (2012). *Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8*. Washington, DC: NAEYC; Latrobe, PA: Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media at Saint Vincent College. <https://www.naeyc.org/resources/topics/technology-and-media/resources>
- Neill, P. (2013). Open-ended materials belong outside too. *High Scope Extensions*, 27(2), 1-19.
- Nguyen, T., Duncan, G., & Jenkins, J. (2019). Boosting school readiness with preschool curricula. In *Sustaining early childhood learning gains: Program, school, and family influences* (pp. 74-100). <https://doi.org/10.1017/9781108349352.005>
- Özer, D. (2022). *Okul öncesi öğretmenlerinin bireysel yenilikçilik düzeylerinin bazı demografik değişkenler açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış tezsiz yüksek lisans projesi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Ratih, G. K., Iriani, A., & Dwikurnaningsih, Y. (2022). Kindergarten teachers training in integrating

- anti-corruption education through storytelling and game. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(03), 1628-1639.
- Roberts, W. M., Newcombe, D. J., & Davids, K. (2019). Application of a constraints-led approach to pedagogy in schools: Embarking on a journey to nurture physical literacy in primary physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(2), 162–175. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1552676>
- Rönnqvist, M., Larsson, H., Nyberg, G., & Barker, D. (2019). Understanding learners' sense making of movement learning in physical education. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 10(2), 172–186. <https://doi.org/10.1080/25742981.2019.1601499>
- Savaş, S., Güler, O., Kemal, K. A. Y. A., Çoban, G., & Güzel, M. S. (2021). Eğitimde dijital oyunlar ve oyun ile öğrenme. *International Journal of Active Learning*, 6(2), 117-140.
- Şahin, H. (2016). Okul öncesi fen eğitiminde analogi yöntemi ve analoginin okul öncesi eğitim programlarında yer alma düzeyi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2016(6), 48–61.
- Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020). Play-based learning: Evidence-based research to improve children's learning experiences in the kindergarten classroom. *Early Childhood Education Journal*, 48(1), 127–133. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00989-7>
- Temur, Ö., & Yuvacı, Z. (2014). Okul öncesi değer eğitimi uygulayan okullardan seçilen değerlerin ve etkinliklerin incelenmesi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1), 122–149. <https://doi.org/10.17539/aej.25853>
- Tortella, P., D'Elia, F., Coco, D., & Fumagalli, G. F. (2021). The movement-stories approach to increasing physical activity in kindergartens during the pandemic. *Journal of Human Sport and Exercise*, 16(Proc4), 52. <https://doi.org/10.14198/jhse.2021.16.Proc4.52>
- Tsangaridou, N. (2017). Early childhood teachers' views about teaching PE: Challenges and recommendations. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 22(3), 283–300.
- Tsou, W., Wang, W., & Tzeng, Y. (2006). Applying a multimedia storytelling website in foreign language learning. *Computers & Education*, 47(1), 17-28. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2004.10.007>
- Türkiye Halk Sağlığı Kurumu. (2014). *Türkiye fiziksel aktivite rehberi* (Sağlık Bakanlığı Yayın No: 940). Ankara. <http://fizikselaktivite.gov.tr/wpcontent/uploads/FizikselAktiviteRehberiTR.pdf>
- Van den Berg, G., & du Plessis, E. (2023). ChatGPT and generative AI: Possibilities for its contribution to lesson planning, critical thinking, and openness in teacher education. *Education Sciences*, 13(10), 998. <https://doi.org/10.3390/educsci13100998>
- Vargas-Vitoria, R., Faúndez-Casanova, C., Cruz-Flores, A., Hernandez-Martinez, J., Jarpa-Preisler, S., Villar-Cavieres, N., & Valdés-Badilla, P. (2023). Effects of combined movement and storytelling intervention on fundamental motor skills, language development, and physical activity level in children aged 3 to 6 years: Study protocol for a randomized controlled trial. *Children*, 10(9), 1530. <https://doi.org/10.3390/children10091530>

- Vygotsky, L. S. (1987). *The collected works of L. S. Vygotsky* (Vol. 1, R. W. Rieber & J. Wollock, Eds.). Plenum Press
- Walker, C. M., & Lombrozo, T. (2017). Explaining the moral of the story. *Cognition*, 167, 266–281. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2016.11.007>
- Wang, S., & Zhan, H. (2010). Enhancing teaching and learning with digital storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 6(2), 76-87. <https://doi.org/10.4018/jicte.2010040107>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research design and methods* (6th ed.). Sage Publications Inc.
- Zhai, X., Zhang, M., & Li, M. (2020). The effect of chatbot on learning engagement in online education. *Educational Technology & Society*, 23(4), 77-88.