

# Beden Eğitimi ve Spor Dersinde Dijital Uygulamaların Kullanılması: Goosechase Örneği

## Use of Digital Applications in Physical Education and Sports Lessons: The Example of Goosechase

Alper Korkmaz <sup>a</sup> & Zehra Çapraz <sup>b</sup>

<sup>a</sup>İstanbul Erkek Liseliler Eğitim Vakfı

<sup>b</sup>Kastamonu Üniversitesi

### Makale Geçmişi

Geliş : 15 Ekim 2024

Kabul : 29 Kasım 2024

Çevrimiçi : 28 Aralık 2024

DOI: 10.55929/besad.1567461

### Makale Türü

Öğretmenlik Uygulaması

### Article History

Received : October 15, 2024

Accepted : November 29, 2024

Online : December 28, 2024

DOI: 10.55929/besad.1567461

### Article Type

Teaching Practice

**Öz:** Beden eğitimi derslerinde teknolojinin etkili bir şekilde nasıl kullanılabileceği ve kullanılan teknolojilerin beden eğitimi derslerine nasıl katkı sağlayacağı önemli bir konu olarak öne çıkmaktadır. Buradan yola çıkarak bu çalışma, lise beden eğitimi derslerinde GooseChase uygulamasının kullanımını uygulayıcı öğretmenin deneyimleri üzerine yaptığı yansımalar ışığında incelemektedir. Çalışmanın uygulayıcısı, özel bir lisede görev yapan bir beden eğitimi öğretmenidir. Çalışmada, beden eğitimi öğretmenin GooseChase uygulamasını derslerinde nasıl uyguladığına dair somut örnekler sunularak, öğretim deneyimleri vurgulanmıştır. Uygulayıcı öğretmenin yansımaları, GooseChase uygulamasının öğrenci etkileşimi, öğrenme deneyimi ve fiziksel aktiviteyi destekleme konusunda katkı sağladığını vurgulamaktadır. Beden eğitimi öğretiminde teknoloji kullanımını içeren yenilikçi yaklaşımların, öğrencilerin aktif katılımını ve motivasyonunu artırarak eğitim sürecini daha etkili hale getirebilecek özellikler taşıdığı görülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Eğitim teknolojisi, yenilikçi yaklaşımlar, etkileşimli öğrenme

**Abstract:** The effective use of technology in physical education classes and how such technologies contribute to these classes stand out as a significant topic. Based on this premise, this study aimed to examine the use of the GooseChase application in high school physical education classes through the reflections of practitioner teacher on his experiences. The practitioner of the study was a physical education teacher working at a private high school. The study emphasized teaching experiences by providing concrete examples of how the physical education teacher implemented the GooseChase application in his lessons. The reflections indicate that the GooseChase application enhanced student engagement, enriched learning experiences, and promoted physical activity. This highlights the necessity and impact of innovative approaches in physical education instruction, demonstrating that the use of technology can make the educational process more effective by increasing students' active participation and motivation. It seems that innovative approaches involving the use of the technology in physical education teaching can enhance learning by increasing students' active participation and motivation

**Keywords:** Educational technology, innovative approaches, interactive learning

### Bu makaleye atıf yapmak için | To cite this article

Korkmaz, A., & Çapraz, Z. (2024). Beden eğitimi ve spor dersinde dijital uygulamaların kullanılması: Goosechase örneği. [Özel sayı]. *Beden Eğitimi ve Spor Araştırmaları Dergisi*, 16(3), 179-191.

## GİRİŞ

Beden eğitimi, öğrencilerin fiziksel becerilerini geliştirmeyi, sağlıklı yaşam alışkanlıkları kazandırmayı ve sosyal etkileşimi artırmayı amaçlayan bir disiplin olarak önem taşımaktadır. Beden eğitimi derslerinde kalitenin artırılmasının, öğrenci merkezli yaklaşımlar ve deneyim temelli öğretim stratejileri ile mümkün olabileceği vurgulanır (Graham vd., 2004). Bu süreçte teknolojinin rolü

Contact: Alper Korkmaz

İstanbul Erkek Liseliler Eğitim Vakfı

korkmaz.alper@gmail.com

daima artmakta; yenilikçi araçlar ve uygulamalar ile öğrenme ortamları daha etkileşimli ve eğlenceli hale gelmektedir (Casey vd., 2017). Bu nedenle, geleneksel öğretim yöntemlerinin yanı sıra teknolojinin kullanılmasının, beden eğitimi derslerinin etkililiğini artırma potansiyeline sahip olduğu vurgulanmaktadır (Koekoek, & Van Hilvoorde, 2019).

## Teknoloji ve Beden Eğitimi

Teknoloji kullanımı, beden eğitimi derslerinin etkililiğini artırmak için giderek daha fazla tercih edilmektedir. Özkarakaş (2023), dijital teknolojilerin beden eğitimi derslerine kullanımının eğitim kalitesini artırmada önemli bir rol oynadığını belirtmektedir. Eğitim teknolojileri, öğretim süreçlerini daha dinamik ve etkileşimli hale getirme potansiyeline sahip olup, bu bağlamda öğrenci katılımını artırma, öğrenme deneyimini zenginleştirme ve öğretim hedeflerine ulaşmayı kolaylaştırma işlevi görmektedir. Bununla birlikte dijital teknolojiler, öğretmenler için ders planlaması ve değerlendirme süreçlerinde daha esnek ve verimli bir yapı sunmakta, öğrenci ilerlemesini takip etme ve geri bildirim verme imkanlarını artırmaktadır (Roblyer & Doering, 2014).

Teknolojinin beden eğitimi alanındaki kullanımı, çeşitli uygulamalar ve araçlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Mobil uygulamalar ve oyun tabanlı öğrenme platformları, öğrencilerin fiziksel aktivitelerini eğlenceli ve etkileşimli bir şekilde gerçekleştirmelerine olanak tanımaktadır (Welbers vd., 2019; Edney vd., 2020). Bu tür uygulamalar, öğrencilerin görev tabanlı etkinliklere katılımını teşvik ederek, iş birliği ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır (Greenstein, 2012). Bununla birlikte beden eğitimi derslerinde teknolojik araçların kullanımı, öğrenciler arasında sosyal etkileşim ve rekabeti artırarak öğrenme süreçlerini zenginleştirmektedir. Yapılan araştırmalar, kişilerarası sosyal bağlamların bireysel bağlamlara göre daha yüksek performans düzeylerine yol açtığını göstermektedir (Johnson & Johnson 1989; Stanne vd., 1999). Bu bağlamda, oyunlaştırma temelli uygulamaların, öğrencilerin sosyal etkileşimlerini artıran çeşitli fırsatlar sunduğu söylenebilir.

## Beden Eğitiminde GooseChase EDU Uygulaması

Beden eğitimi derslerinde teknolojinin kullanımına yönelik örneklerden biri GooseChase uygulamasıdır. Görev tabanlı bir mobil platform olan GooseChase, oyunlaştırma yöntemini kullanarak öğrencilerin fiziksel aktivitelere katılımını destekler (Baker vd., 2024). Uygulama, öğrencilerin belirlenen görevleri yerine getirirken yaratıcı düşünme, iş birliği ve problem çözme gibi becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Bu bağlamda GooseChase, yalnızca fiziksel becerileri

desteklemekle kalmayıp aynı zamanda teknolojinin sunduğu etkileşimli öğrenme ortamını sınıf içine dahil ederek dersleri daha eğlenceli ve motive edici hale getirmektedir (Kapp, 2011).

GooseChase uygulamasında, yapılandırmacı bir yaklaşım benimsenmiştir. Yapılandırmacı yaklaşım, öğrenmenin bireylerin kendi deneyimleri ve etkileşimleri aracılığıyla anlam inşa etme süreci olarak tanımlanır (Piaget, 2013). Bu bağlamda, öğrencilerin bilgiye aktif katılımı, sosyal etkileşim ve problem çözme gibi süreçler ön plana çıkar. GooseChase EDU' nun sunduğu hazine avı benzeri görevler, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha anlamlı hale getirir. Görevler, gerçek dünya bağlamlarıyla ilişkilendirildiğinde, öğrencilerin bilgiyi daha iyi anlamalarını ve uygulamalarını sağlayarak kalıcı öğrenme deneyimleri sunar. Yapılandırmacı yaklaşımın temel unsurlarından biri de öğrencilerin öğrenme süreçlerine katkıda bulunacak şekilde kendi bilgilerini ve deneyimlerini kullanmalarına olanak tanıyan bir öğrenme ortamı yaratmaktır. GooseChase uygulaması, öğrencilere kendi projelerini ve görevlerini tasarlama fırsatı sunarak, onların öğrenme deneyimlerini kişiselleştirir. Bu durum, öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerini daha aktif bir şekilde yönlendirmelerine ve derinlemesine anlamalarına yardımcı olur.

Hem sınıf içinde hem de dışındaki etkinliklerde kullanılabilen GooseChase, öğretmenlere öğrencilerin gerçekleştirdiği görevleri takip edebilme ve hızlı bir şekilde geri bildirim verme fırsatı sunar. Sonuç olarak, eğitim süreçlerinde teknolojinin kullanımı, öğretmenlerin ve öğrencilerin deneyimlerini zenginleştirmekte ve eğitimde yenilikçi yaklaşımlar geliştirilmesine olanak tanımaktadır. Bu çalışmada beden eğitimi derslerinde teknolojik bir araç olan GooseChase uygulamasının nasıl kullanılabileceğine dair kapsamlı bir anlayış geliştirmek ve bu uygulamanın beden eğitimi derslerindeki etkilerini detaylı bir biçimde ortaya koymak amaçlanmıştır.

## Ders Tasarımı ve Uygulama Süreci

Bu bölümünde dersin uygulama sürecini açıklayan bir ders tasarımı sunulmuştur. Bu tasarım, öğretmenin hazırlık aşamasından öğrencilerin etkinliklerine ve sonuçların değerlendirilmesine kadar olan süreci kapsamaktadır. "GooseChase uygulama örnekleri" bölümünde, bu bölümde açıklaması yapılan süreçlere dair detaylı uygulama örnekleri verilecektir.

### *Dersin Genel Hedefleri ve Amaçları*

- Öğrencilerin fiziksel aktiviteler yoluyla gelişimlerini desteklemek.
- Dijital araçlar kullanarak iş birliği, problem çözme ve yaratıcılık gibi 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek.
- Öğrencilerin fiziksel performanslarını oyunlaştırılmış görevlerle artırmak.

- Öğrencilerin dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmek.
- Liderlik ve takım çalışması gibi sosyal beceriler kazandırmak.

### ***Dersin Hazırlık Aşaması***

Dersin hazırlık aşamasında öğretmen, öncelikle GooseChase uygulamasını kullanarak öğrenciler için uygun görevleri tasarlar. Görevler, dersin hedef ve kazanımlarına uygun olarak seçilir ve görevlerin beden eğitimi dersinde gerçekleştirilecek fiziksel aktiviteleri destekleyecek nitelikte olmasına dikkat edilir. Hazırlık aşamaları şu şekilde özetlenebilir:

***Görevlerin belirlenmesi.*** Öğretmen, öğrencilerin becerilerini geliştirmeye yönelik görevler belirler.

***Uygulama ortamının düzenlenmesi.*** Dersin yapılacağı açık veya kapalı alan, görevlerin uygulanabilirliğine uygun olarak düzenlenir. İnternet bağlantıları kontrol edilir.

***Teknolojik ekipmanların hazırlanması.*** Öğrencilerin kullanacağı tablet veya akıllı telefon gibi cihazların hazır bulundurulması sağlanır ve GooseChase uygulamasına erişimleri kontrol edilir.

***Öğrencilerin bilgilendirilmesi.*** Öğrencilere dersin amacı, kullanılacak teknolojiler ve uygulamanın nasıl kullanılacağı hakkında kısa bir bilgilendirme yapılır. Uygulamanın temel işleyişi ve görevlerin nasıl tamamlanacağı anlatılır.

***Görevlerin test edilmesi.*** Oyun öğrencilerle paylaşılmadan önce mutlaka test edilir ve herhangi bir teknik aksaklık olup olmadığı kontrol edilir. Bu hazırlık aşamaları tamamlandıktan sonra, dersin uygulama sürecine geçilerek öğrencilerin GooseChase üzerinden görevlerini yerine getirmeleri sağlanır.

### ***Dersin Uygulama Süreci***

Dersin uygulama süreci, GooseChase uygulamasının aktif olarak kullanıldığı, öğrencilerin grup olarak görevleri tamamladıkları ana aşamadır. Bu sürecin başında öğretmen, hazırladığı oyunun giriş kodunu öğrencilerle paylaşır ve kendi bilgisayarından deneyimi başlatır. Uygulama süreci şu şekilde yapılandırılmıştır:

***Görevlerin dağıtılması.*** Öğretmen, GooseChase uygulaması üzerinden daha önce belirlenen görevleri öğrencilere sunar. Bu görevler sadece fiziksel aktivitelere dayalı değil, farklı becerilerini geliştirmeye yönelik hazırlanır. Görevlerin açıklamaları, süreleri ve başarı kriterleri öğrencilere net bir şekilde aktarılır.

***Öğrencilerin görevleri tamamlaması.*** Öğrenciler, GooseChase üzerinden aldıkları görevleri verilen süre içerisinde grup halinde ya da kendi içlerinde takımlara bölünerek tamamlarlar. Görevlerin

tamamlanması sırasında, öğrencilerin mobil cihazları ile görev kanıtlarını (fotoğraf, video, metin ve gps) uygulama üzerinden paylaşmaları istenir.

**Geri bildirim süreci.** Öğretmen, öğrencilerin gerçekleştirdikleri görevleri web sitesi üzerindeki panelden takip eder ve anlık geri bildirimde bulunabilir. Bu aşamada öğretmen, öğrenci performansını değerlendirir, gerektiğinde puan verir ya da gerektiğinde puan düşürebilir ve açıklamalarda bulunur.

**Öğrenci etkileşimi ve iş birliği.** Ders süreci boyunca öğrencilere verilen iş birliğine dayalı görevler, öğrencilerin takım çalışması becerilerini geliştirmeyi hedefler. Gruplar, görevleri tamamlamak için ortak strateji geliştirme ve iş bölümü yapma gibi adımlar atarlar.

**Uygulamanın tamamlanması.** Görevlerin tamamlanmasının ardından, dersin son kısmında öğretmen öğrencilerin performansları ile ilgili genel bir değerlendirme yapar ve öğrencilerden süreç hakkında geri bildirim alır.

## Dersin Değerlendirilmesi

Dersin değerlendirilmesi süreci, öğrencilerin GooseChase uygulaması ile gerçekleştirdikleri etkinliklerin, dersin genel hedeflerine ulaşım ulaşmadığını belirlemek amacıyla yapılır. Değerlendirme süreci hem öğrencilerin bireysel performanslarını hem de takım çalışmalarını kapsar.

**Görev bazlı değerlendirme.** Öğrencilerin GooseChase üzerinden yaptığı görevler, süre, doğruluk, iş birliği ve yaratıcılık gibi kriterlere göre değerlendirilir. Her görev için ayrı bir değerlendirme rubriği oluşturulur.

**Bireysel ve grup değerlendirmesi.** Bireysel çaba ve katılımlar, takım organizasyonu, iş birliği düzeyi ve stratejik yaklaşımlar göz önünde bulundurularak değerlendirilir.

**Öğrenci öz ve akran değerlendirmesi.** Öğrenciler, kendi ve arkadaşlarının performanslarını değerlendirerek güçlü ve zayıf yönlerini inceler.

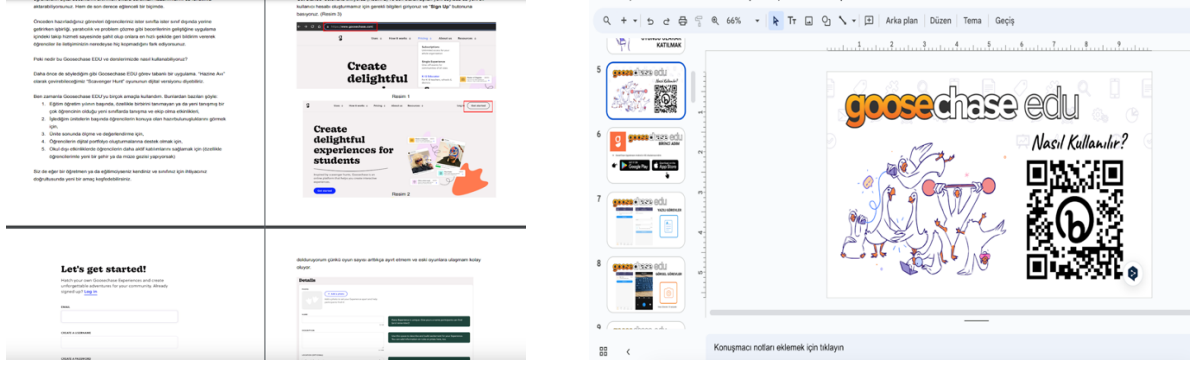
**Genel ders performans değerlendirmesi.** Dersin hedeflerine ulaşma durumu, öğrenci performansları ve uygulama verimliliği üzerinden değerlendirilir. Ders sonunda, genel başarı durumu için bir sonuç raporu hazırlanır. GooseChase uygulamasının etkili bir şekilde kullanılması sonucunda, öğrencilerin motivasyonlarının, fiziksel performanslarının ve dijital becerilerinin ne ölçüde geliştiği üzerinde genel bir değerlendirme yapılır.

## Goosechase Uygulama Örnekleri

Bu bölümde dersin hazırlık, uygulama ve değerlendirme sürecine yönelik örnekler sunulmuştur.

## Dersin Hazırlık Aşamasına Yönelik Örnekler

Dersin hazırlık aşamasında öğretmen, GooseChase uygulamasında dersin hedeflerine uygun fiziksel aktiviteyi destekleyen görevler tasarlar ve öğrencilere uygulamayı tanıtır.



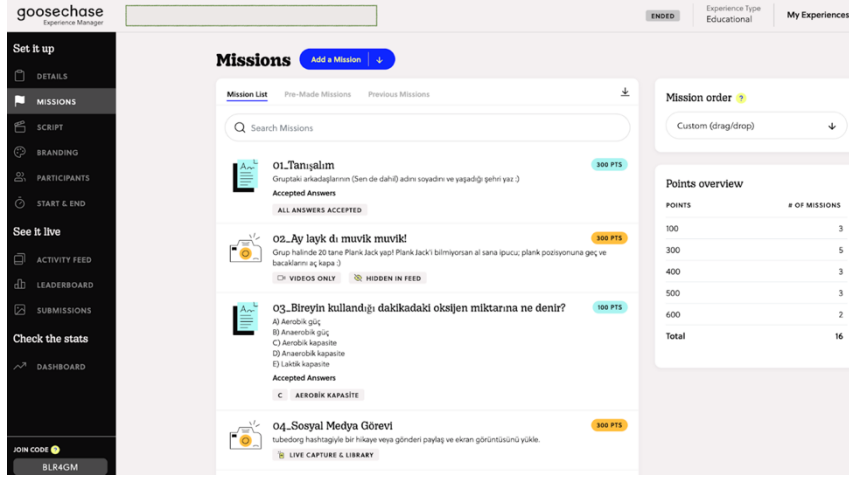
**Resim 1.** Uygulama tanıtımı için kullanılan tanıtım metni ve sunum örneği

Tanıtım için sunum veya video araçları kullanılabilir. Resim 1’ de öğretmenin uygulamanın tanıtımı için kullandığı araçlardan örnekler görülmektedir. Dersin hazırlık aşamasında belirlenen genel hedef ve kazanımlar doğrultusunda öğretmen, bu hedeflere ulaşmayı destekleyecek görevleri tasarlar. Öğrenciler, aynı grup içerisinde farklı alt takımlar oluşturarak eş zamanlı görevler üstlenebilir. Örneğin, ritim ve dans ünitesinde bir grup ritimle ilgili görev yaparken diğer grup dans görevini yerine getirir. Öğretmen, farklı zorluk seviyelerinde görevler tasarlayarak öğrencilere seçim imkânı sunar. Bu süreçte, uygulama öz değerlendirme fırsatları sağlayarak öğrenme deneyimini zenginleştirir. Ayrıca, farklılaştırılmış görevler öğrencilere bireysel beceri düzeylerine uygun katılım imkânı tanır ve dersin etkileşimli, esnek bir yapıya kavuşmasını sağlar. Resim 2’de uygulamada oluşturulan görev örnekleri görülmektedir.

**Örnek görev 1.** 10 metre boyunca dizili olan kukaların arasında top sürerek geç ve videoya kaydet.

**Örnek görev 2.** Spor salonuna dağınık şekilde yerleştirilmiş kukaların üzerindeki cimmastik hareketlerini yap ve fotoğraf çekir.

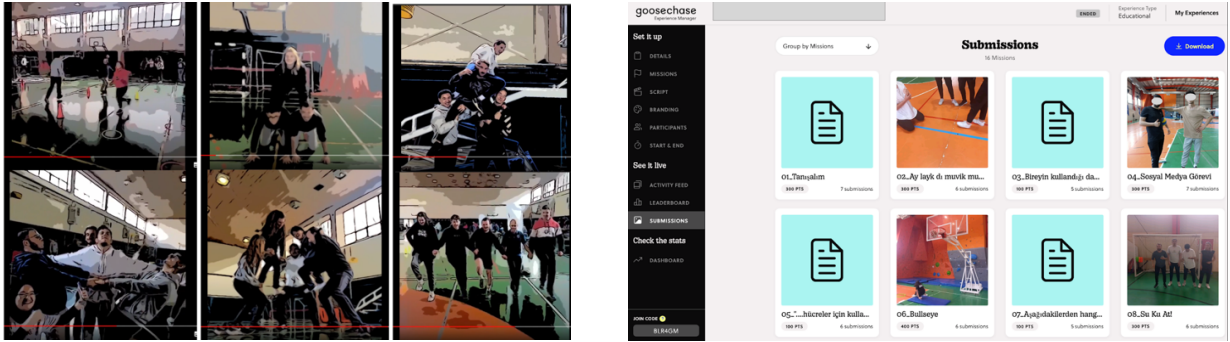
**Örnek görev 3.** Voleybol filesinin kenarlarında bulunan antenlerin görevi nedir? Lütfen yazınız.



Resim 2. Uygulama üzerinden verilen görev örnekleri

## Dersin Uygulama Sürecine Yönelik Örnekler

Dersin uygulama aşaması, öğrencilerin GooseChase uygulamasını kullanarak gruplar/takımlar halinde görevleri tamamladıkları süreçtir. Öğretmen, hazırladığı oyunun giriş kodunu öğrencilerle paylaşarak bilgisayar üzerinden deneyimi başlatır ve öğrencilerin sürece dahil olmasını sağlar. Görevlerin türüne göre metin, fotoğraf ve video gibi çeşitli araçlar kullanılabilir. Öğrenciler, verilen yönergelerle uygun olarak görevlerini tamamlamalı ve uygulama aracılığıyla ilgili dosyaları yükleyerek, öğretmenin değerlendirmesine sunulmalıdır.



Resim 3. Takımlar tarafından yerine getirilerek uygulamaya yüklenen görevler

Resim 3'te takımlar tarafından uygulamaya yüklenen görevler görülmektedir. Her takım tamamladığı görev sayısı ile bağlantılı olarak puan kazanır. Resim 4'de ise her takımın tamamladığı göreve karşılık topladığı puan ve kaybettiği puanların sonucuna göre uygulama tarafından oluşturulan liderlik tablosu görülmektedir.





ortaya koymak amacıyla beden eğitimi ve spor öğretmeni ile deneyimleri üzerine yansıma görüşmesi yapılmıştır. Görüşmede öğretmene yapılandırılmış açık uçlu sorular sorularak öğretmenin uygulamayı seçme motivasyonu, ders hedefleri doğrultusunda uygulama planlaması, öğrencilerin fiziksel ve bilişsel becerilerindeki gelişmeler ile karşılaşılan zorluklar ve çözüm yolları gibi konularda iç görüler elde edilmeye çalışılmıştır.

### **Uygulama Seçim Süreci ve Motivasyon**

Beden eğitimi öğretmenine uygulamayı seçme süreci sorulduğunda, pandemi döneminde öğrenci motivasyonunu artırmak için uzaktan eğitimde kullanabileceği yeni uygulama arayışına girdiğini ve GooseChase uygulamasını keşfettiğini belirtmiştir. Görev tabanlı bu uygulama, uzaktan eğitimde rahatlıkla kullanılabilmiş ve öğretmen, öğrencilerin teorik konuları daha eğlenceli bir şekilde pekiştirebilmeleri için bu uygulamayı tercih ettiğini ifade etmiştir. Uzaktan eğitim sürecinde, öğrencilerle bilgi yarışmaları düzenleyerek teorik konuları oyunlaştırmış ve bu sürecin öğrencilerin ilgisini çeken bir yaklaşım sunduğunu belirtmiştir. Pandemi sonrasında ise GooseChase uygulamasını, okula yeni başlayan öğrencilerin oryantasyon süreçlerinde ve ünitelerin sonunda ölçme-değerlendirme aracı olarak kullandığını, ayrıca okul gezilerinde, ziyaret edilen müze ve bölgeyle ilgili görevler hazırlayarak bu uygulamayı farklı bağlamlarda da kullandığını ifade etmiştir.

### **Öğrenci Bilişsel ve Fiziksel Gelişimleri**

Uygulamanın öğrencilerin bilişsel ve fiziksel becerilerine etkisine yönelik soruya öğretmen, uygulamanın sonrasında yaptıkları değerlendirme toplantılarında öğrencilerin öz ve akran değerlendirme süreçlerinde daha cesur olduklarını ve bunun özgüvenlerini artırdığını ifade etmiştir. Fiziksel olarak da öğrencilerin derse daha motive katıldıklarını ve beklenen gelişimi hatta kendi potansiyellerinin üzerine çıktıklarını gözlemlemiştir. Bu süreçte öğrencilerin uygulamaya olan ilgisi, fiziksel performanslarında gözle görülür bir artışa katkıda bulunmuştur. Bununla birlikte öğretmen, GooseChase uygulaması ile gerçekleştirilen derslerin, genel olarak ders hedeflerine ulaşmada etkili olduğunu düşündüğünü belirtmiştir. Uygulamanın dijital bir platform olması, öğrencilerin motivasyonunu artırarak katılım düzeylerini yükseltmekte ve bu durum da bilgilerin edinilmesi sürecinde büyük avantajlar sağlamaktadır. Ayrıca, uygulamanın ünite sonlarında değerlendirme aracı olarak kullanılması, kalıcı ve somut veriler elde etmeye olanak tanımaktadır.

## Ders Planlama ve Uygulama Deneyimleri

GooseChase uygulamasının geleneksel ders yöntemlerinden farkları sorulduğunda, bu uygulamanın daha öğrenci merkezli bir ders planı yapmasına olanak sağladığını ve öğrencilerin sorumluluk olarak iş birliği yapabildiklerini vurgulamıştır. Özellikle öğrencilerin bireysel özelliklerini göz önünde bulundurarak görevleri tamamlayabilme seçeneğinin olması, onların dersin hedeflerine daha hızlı ulaşmasını sağlamıştır. Uygulamanın farklı zorluk seviyelerindeki görevleri öğrencilere sunması, öğrencilerin bireysel yeteneklerine uygun bir öğrenme deneyimi sağlamıştır. Her öğrenci kendi seviyesine uygun görevler alabilmektedir; bu da onların hem yeteneklerini geliştirmelerine hem de motivasyonlarını artırmalarına olanak tanımaktadır. Bazı öğrenciler temel beceriler üzerinde çalışırken, daha ileri seviyedeki öğrenciler daha karmaşık görevlerle karşılaşabilir. Böylece, her öğrencinin kendi hızında ve yeteneğine göre ilerlemesi sağlanmış olur, ki bu da bireysel gelişim için önemli bir avantaj olmaktadır. Ancak, öğretmen uygulamanın bazı sınırlamaları olduğunu belirtmiştir; örneğin, internet erişimi ve dijital cihaz gerekliliği gibi faktörler, zaman zaman bazı öğrencilerin uygulamayı kullanmada zorluk yaşamalarına neden olmuştur. Bununla birlikte, bu zorluklar dijital okuryazarlık açısından önemli deneyimler sunmuş ve öğretmen bu durumu öğrenciler için bir öğrenme fırsatı olarak değerlendirmiştir.

## Karşılaşılan Zorluklar ve Çözüm Yolları

Karşılaştığı zorluklar sorulduğunda, öğretmen özellikle öğrencilerin dijital araç kullanma seviyelerinin farklı olması nedeniyle uygulamayı öğretme sürecinde başlangıçta zaman kaybı yaşandığını belirtmiştir. Ancak, bu sorunu çeşitli çözüm yollarıyla aşmıştır. Örneğin, hazırladığı sunumlar, videolar ve Google Classroom üzerinden paylaştığı dokümanlar sayesinde, öğrencilerin derse başlamadan önce uygulamayı indirip nasıl kullanacaklarına dair bilgi edinmelerini sağlamıştır. Ayrıca, öğrencilerin görevleri yerine getirirken zaman zaman birbirlerine karşı sert davranışlar sergilediklerini fark etmiş ve bu sorunu geri bildirimler ve ceza puanları ile çözmüştür. Bu yaklaşımla zamanla bu sorunların azaldığını gözlemlemiştir.

## Sosyal Beceri Gelişimi ve Öğrenci Geri Bildirimleri

GooseChase'in sosyal beceriler üzerindeki etkileri sorulduğunda öğretmen, uygulamanın ücretsiz sürümünün sadece grup çalışmalarına olanak tanıdığı için öğrencilerin iletişim ve iş birliği becerilerinin geliştiğini, görevleri zamanında tamamlayamayan grupların bu becerileri geliştirmek zorunda kaldıklarını vurgulamıştır. Bu uygulama sayesinde öğrenciler, iyi planlama ve iş birliğinin başarıya ulaşmada ne kadar önemli olduğunu deneyimlemiştir. Öğrencilerin uygulamaya yönelik

geri bildirimleri ile ilgili olarak, öğretmen öğrencilerden olumlu geri bildirimler aldığını, öğrencilerin uygulamayı eğlenceli bulduklarını ve arkadaşlarının yeni yönlerini keşfetmelerin ifade etmiştir. Öğrenciler, daha önce işledikleri konularla ilgili fark etmedikleri detayların bu görevlerle daha görünür hale geldiğini belirterek, bu yaklaşımın öğrenme süreçlerine olumlu etkileri olduğunu söylemişlerdir.

### Öğretmenlere Teknoloji Kullanımına Yönelik Öneriler

Görüşme sonunda öğretmen, beden eğitimi derslerinde GooseChase'i kullanmayı düşünen diğer öğretmenlere, uygulamanın amacının iyi bir şekilde belirlenmesi gerektiğini vurgulamıştır. Görevleri tasarlarırken, öğrencilerin farklılıklarının dikkate alınması, sürekli iletişim ve iş birliği içerisinde problem çözme odaklı görevlerin hazırlanması gerektiğini ifade etmiştir. Ayrıca, görevler hazırlandıktan sonra mutlaka oyunun deneme aşamasının gerçekleştirilmesi, teknik aksaklıkların giderilmesi gerektiğini belirtmiştir. Oyun sırasında internet erişiminin, öğrencilerin kullanacakları cihazların çalışma durumunun ve bağlantıların kontrol edilmesinin, olası sorunların önüne geçeceğini ifade etmiştir. Son olarak, yapılan genel değerlendirmenin yapıcı bir dille yapılmasının ve meslektaşlarla verilerin paylaşılmasının önemli olduğunu da vurgulamıştır. Son olarak, beden eğitimi derslerinde teknolojinin kullanımına dikkat edilmesi gerektiğini vurgulayarak, teknolojinin her dersin doğasına uygun şekilde kullanılmasının önemine dikkat çekmiştir. Her derste teknoloji kullanımının öğrencilerin fiziksel aktivitelerini kısıtlayabileceğini belirterek, belirli haftalarda bedensel etkinliklere öncelik vermek ve teknolojiyi sadece gerektiğinde kullanmak gerektiğini ifade etmiştir. Teknolojinin araç olduğunu, ana amaçtan sapmadan, doğru dozda kullanılması gerektiğini belirtmiştir.

## SONUÇ

Bu çalışma, GooseChase uygulamasının beden eğitimi derslerinde etkili kullanımına yönelik uygulama örneklerini içermektedir. Bunun yanında uygulamayı derslerinde aktif olarak kullanana uygulayıcı beden eğitimi öğretmenin deneyimleri üzerine yaptığı yansımaları incelemektedir. Öğretmen yansımaları, bu uygulamanın öğrenci motivasyonunu artırma, katılımı teşvik etme ve öğrenme süreçlerini eğlenceli hale getirme konusundaki etkisini ortaya koymaktadır. Öğretmenlerin, uygulamanın potansiyelinden en iyi şekilde yararlanabilmeleri için görevleri dikkatlice planlaması ve öğrencilerin bireysel farklılıklarını gözetmesi gerektiği ve teknoloji kullanımının derslerde sınırlı ve amaca yönelik olarak entegre edilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Öğretmenlerin, bedensel etkinliklere odaklanarak teknolojiyi dengeli bir şekilde kullanması

gerektiği, aksi takdirde dersin doğasından uzaklaşılabilceği anlaşılmaktadır. Bu bağlamda, öğrencilerin hem fiziksel hem de sosyal becerilerinin gelişimine katkıda bulunan uygulama, öğretim yöntemlerinin çeşitlenmesine olanak tanımaktadır.

Sonuç olarak, GooseChase gibi teknolojik araçların beden eğitimi derslerinde kullanılması, eğitimciler için yeni fırsatlar sunmakta ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmektedir. Bu tür uygulamaların yaygınlaştırılması, öğretmenlerin dijital okuryazarlığını artıracak ve öğrencilerin daha etkili bir öğrenme süreci yaşamalarına yardımcı olacaktır. Gelecek çalışmalar, bu tür uygulamaların etkilerini daha geniş bir ölçekte inceleyerek, beden eğitimi öğretiminde teknolojinin rolünü daha da belirginleştirebilir.

## ORCIDs

Alper Korkmaz  <https://orcid.org/0009-0008-7570-835X>

Zehra Çapraz  <https://orcid.org/0009-0005-2796-4509>

## KAYNAKÇA

- Baker, S., Aumiller, B., Henao, M. P., George, D. R., Morales, T., & Kraschnewski, J. (2024). Integrating a Gamified Digital Application in Naturebased Settings to Improve Physical Activity and Health Outcomes Among Central Pennsylvanians: Using a Socioecological, Cross-disciplinary Guiding Framework. *American Journal of Health Behavior*, 48(1), 111-119. <https://doi.org/10.5993/AJHB.48.1.11>
- Casey, A., Goodyear, V. A., & Armour, K. M. (2017). *Digital technologies and learning in physical education*. Abingdon: Routledge.
- Edney, S. M., Olds, T. S., Ryan, J. C., Vandelanotte, C., Plotnikoff, R. C., Curtis, R. G., & Maher, C. A. (2020). A social networking and gamified app to increase physical activity: cluster RCT. *American journal of preventive medicine*, 58(2). <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2019.09.009>
- GooseChase (2024). Create delightful experiences for youth groups, group wellness, celebrations, icebreaks, urban races, recreation, teambuilding. GooseChase Adventures Inc. <https://www.goosechase.com> (Erişim Tarihi: 10 Ekim 2024).
- Graham, G., Holt/Hale, S. A., & Parker, M. (2004). *Children moving: A reflective approach to teaching physical education* (10th ed.). Mountain View, CA: Mayfield.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*. Corwin Press.
- Johnson, D. W. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

- Koekoek, J., & Van Hilvoorde, I. (2019). *Digital Technology in Physical Education*. Routledge.
- Özkarakaş, H. (2023). *Beden eğitimi ve spor öğretiminde dijital teknoloji kullanımı* (M. L. Ince, I. H. Altunsöz, D. Hünük, & M. A. Öztürk, Edt.). Gençlik Spor Yayınları.
- Piaget, J. (2013). *The construction of reality in the child*. Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9781315009650>
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2014). *Integrating educational technology into teaching*. Harlow: Pearson.
- Stanne, M. B., Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Does competition enhance or inhibit motor performance: a meta-analysis. *Psychological bulletin*, 125(1), 133.
- Welbers, K., Konijn, E. A., Burgers, C., De Vaate, A. B., Eden, A., & Brugman, B. C. (2019). Gamification as a tool for engaging student learning: A field experiment with a gamified app. *E-learning and Digital Media*, 16(2), 92-109.  
<https://doi.org/10.1177/2042753018818342>