



# INESJOURNAL

ULUSLARARASI EĞİTİM BİLİMLERİ DERGİSİ  
THE JOURNAL OF INTERNATIONAL EDUCATION SCIENCE

Yıl: 4, Sayı: 12, Eylül 2017, s. 126-142

Gülşen ÖZCAN<sup>1</sup>, Serhat ÜSTÜNDAĞ<sup>2</sup>

## EĞİTSEL OYUNLARLA İŞLENEN BEDEN EĞİTİMİ DERSİNİN ÖĞRENCİLERİN ÖZ-KAVRAM DÜZEYLERİ ÜZERİNE ETKİSİ

### Özet

Bu araştırmanın amacı eğitsel oyunlarla işlenen beden eğitimi dersinin öğrencilerin öz-kavram düzeylerine etkisini tespit etmektir. Araştırma 2015-2016 bahar döneminde Ankara'da bir ortaokulda yürütülmüştür. Araştırma ön-test son test kontrol gruplu deneysel bir çalışmadır. Araştırmanın çalışma grubunu sekizinci sınıf düzeyinde öğrenim gören deney grubunda 24, kontrol grubunda 24 olmak üzere toplam 48 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplamak amacıyla Marsh (1992) tarafından geliştirilen ve Türkçeye uyarlaması Yıldız ve Fer (2008) tarafından yapılan öz-kavram ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde tekrarlı ölçümlerde iki yönlü anova tekniği kullanılmıştır. Araştırmanın sonunda öğrencilerin fiziksel yeterlilik algılarında, fiziksel görünüm algılarında, akran ilişkileri algılarında ve genel öz yeterlilik algılarında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuş.

**Anahtar kelimeler:** Beden Eğitimi, Öz-Kavram, Eğitsel Oyunlar

## EFFECT ON STUDENTS' SELF DESCRIPTION LEVELS OF IMPLEMENTING EDUCATIONAL GAME IN PHYSICAL EDUCATION COURSE

### Abstract

The purpose of this study is to investigate the effect on students' self-description levels of implementing educational game in physical education course. This study was carried out with eighth grade students in a secondary school in Bolu of 2015-2016 education year. This study was an experimental design with pre-post test control groups. Totally 48 students were participated in this study, 24 students in-experiment group and 24 students in control group. In data collection, Self Description Scale was used by developed Marsh (1992) and this scale was adapted to Turkis by Yıldız and Fer (2008). In statistical analysis two-way Anova for repeated measures was applied. In result of this study, there has been significant difference between experimental group and control group which has been in favour of experimental group. Students' perceptions physical abilities, physical appearances, peer relations and general self-description in experimental group is significantly difference than students in control group.

**Keywords:** Physical Education, Self-Description, Educational Game

<sup>1</sup> Yrd. Doç. Dr., Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Beden Eğitimi Öğretmenliği  
Bölümü, gulsenozcan@ibu.edu.tr

<sup>2</sup> Beden Eğitimi Öğretmeni, Şehit Meriç alemdar ortaokulu, serdiustundag@gmail.com

## GİRİŞ

Hayatın bir oyun olduğu düşünülürse yaşamın her aşamasında oyun ve oynanan oyunun kurallarını bilmek bir ihtiyaç olacaktır. İnsan doğası gereği hareket etme, eğlenme, paylaşma sevmeye sevilme gibi duygulara ihtiyaç duyar ve insana bu duyguları kazandırmada oyun kadar güçlü çok az şey vardır. Oyun hayata mizah katması yanında toplumsal yaşantının baskı ve stresine, hayatta kalma çabasına yardımcı olur.

Oyun aynı zamanda insan gelişiminin hemen hemen her boyutunda önemli rol oynayan bir eğitim aracıdır (Topkaya, 2004). Oyunun ne olduğunu yorumlayan araştırmacılar, hesap, dikkat, rastlantı ve beceriye dayanan (Seyrek ve Sun, 1997), kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen (Dönmez, 1992), çocukların kendilerini saran dünyayı keşfetmelerine, bireysel biçimlerde tepkide bulunmalarına olanak sağlayan (Kılıçoğlu 2006), çocuğun psiko-motor, psiko-sosyal, zihinsel ve duyuşsal yeteneklerini geliştirmesi yanında fizyolojik gelişimine de yardımcı olan (Canan, 1980; Hazar, 1997; Beyazıt, 2006; Kerkez 2006;) ve isteyerek gereksiz engellerin üstesinden gelmeyi öğreten (Ketcher 2005) hayati bir zevk olduğunu vurgulamaktadır.

Oyun, çocuğun kendini ifade edebildiği en dolaysız, en kolay, en anlamlı yoldur. Oyun, çocuklar ve tüm canlılar için yaşamı öğrenme aracıdır (Ataman 2004). Oyunda kontrolün çocuğun kendisinde olması, kararları kendisinin vermesi öz-denetim duygusunun gelişmesine katkı sağlar (Arslan 2000). Oyun çocuklarda birlik olma, başkasına yardım etme, güçsüzü koruma, haklıdan yana olma, hakkına razı olma duygularını geliştirir. (Tuncor, 2000). Özdoğan (2004) ise oyunun tanı ve tedavide önemli bir veri kaynağı olduğunu vurgulamaktadır. Diğer yandan oyunun çocuğun iç dünyasındaki samimiyet, dostluk, sevgi, iyilik yapma gibi duyguları geliştirdiği ifade edilmektedir (Yiğit, 2007). Ayrıca Hui-Tzu (2003) öğrenme ve büyümenin hareket sırasında meydana geldiğini ifade ederek oyunların önemini desteklemektedir.

Eğitici oyunlar ise çocuğun ruhi ve bedeni gelişimini sağlayan, ona iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandıran, her şeyden önce haz ve neşe veren (Sel 2005), sevgi, saygı, arkadaşlık ve birbirine karşı yardım duygularını geliştiren çeşitli faaliyetlerdir (Göde ve Susar 1997). Özellikle grupla oynanan eğitsel oyunlarında çocuk, mensup olduğu gurubun çıkarlarını kendi çıkarlarından önde tutarak gruba aidiyet ve özveri duygularını geliştirir ve pekiştirir (Hazar, 2000). Ayrıca öğretimde sosyal becerilere dönük oyunların kullanılması çocukların birbirlerine saygı duyma, kuralları kabul etme, iletişim becerisi ve pozitif sosyal katılım becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur (Gresham, 1986; Vidoni, Ivan & Judge, 2008)

Çocukta hareket eğitiminin gerçekleştirildiği etkinliklerden biri de spordur. Spor bireylerin fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal yönden gelişimlerini sağlayan, bilgi, beceri ve liderlik yeteneklerini geliştiren bir araçtır. Çocuğun spor yapmasındaki esas amaç; kardiyovasküler dayanıklılığı artırma, sinir-kas koordinasyonu, kuvveti, esnekliği geliştirmek olmalıdır. Bu özellikler, okul öncesi ve ilköğretim dönemi çocuklarda oyun şekilleri altında pedagojik yaklaşımla yapılan uygulamalarla kazandırılır (Mengütay 2006). Bu anlamda okullarda beden eğitimi dersi aracılığı ile bir yandan öğrencinin bedensel ihtiyaçları karşılanırken diğer yandan dersin doğasına uygun olan eğitsel oyunlarla öğrencinin duyu ve zihin gelişimine hizmet edilmektedir. Duyuşsal gelişim özellikleri arasında ise öğrencinin öz-kavram algısı önemli bir yere sahiptir. Rosenberg (1975)'e göre öz kavram, bireyin kendi algısına göre fiziksel özelliklerini, kişisel becerilerini, kişisel özelliklerini, rollerini ve sosyal statüsünü nasıl gördüğü şeklinde tanımlanmaktadır. Hamachek (1990), öz kavram, bireyin özel

zihinsel imgeleri ve nasıl bir insan olduğu hakkındaki düşünceleri tanımlarken Harter (1999) ise bireyin kendisi ile ilgili kabul ettiği nitelikler olarak tanımlamaktadır. Marsh (1990) öz-kavramı akademik ve akademik olmayan olarak ikiye ayırmıştır. Akademik öz kavram öğrencinin okula ve öğrenmeye karşı genel inançlarıdır ve kendi öğrenmelerini etkilemektedir (Marsh,1990). Akademik olmayan öz kavram ise bireyin fiziksel becerileri, sosyal ilişkileri ve kendisinin görünümü ile ilgili olan bireyin okul dışındaki öz kavramıdır (Shavelson, Hubner, Stanton, 1976).

Bu araştırma eğitsel oyunlarla işlenen beden eğitimi dersinin öğrencilerin öz-kavram düzeyine etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Literatürde bire bir araştırma konusuyla örtüşen çalışmalara ulaşılmamasının araştırmaya özgünlük kattığı düşünülmektedir. Diğer yandan beden eğitimi dersinin psikomotor gelişime hizmet etmesi yanında kişinin kendisine algısını da geliştiren öz kavram gibi istendik bir özelliğe olan etkisinin tartışılmasının alana katkı sağlanması beklenmektedir.

## YÖNTEM

Bu araştırma ön test-son test kontrol gruplu deneysel bir çalışmadır.

### Çalışma Grubu

Araştırma 2015-2016 eğitim-öğretim yılı bahar dönemimde Ankara’da bir ortaokulda yansız olarak belirlenmiş sekizinci sınıf öğrencileriyle yürütülmüştür. Söz konusu okulda iki tane sekizinci sınıf olduğu için random yolu ile deney ve kontrol grupları belirlenmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin dağılımları Tablo 1’de gösterilmiştir.

**Tablo 1:** Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dağılımları

		Grup		Toplam	
		Deney	Kontrol		
Cinsiyet	Erkek	N	14	11	25
		%	56,0	44,0	100
Kız	N	10	13	23	
	%	43,5	56,	100	
Toplam	N	24	24	48	
	%	50,0	50,	100	

### Araştırma Süreci

Araştırma süreci öncelikle araştırmacıların öz-kavram ve eğitsel oyunlarla ilgili literatür taranmasıyla başlamıştır. Literatür taramasının ardından edinilen bilgiler analiz edilerek beden eğitimi alanına uyarlanması uygun görülmüştür.. Araştırmanın deneysel nitelikte bir çalışma olmasına karar verildikten sonra araştırmacılar tarafından deneysel sürecin planlaması yapılmış ve 12 hafta boyunca sürmesi kararlaştırılan etkinlik planı hazırlanmıştır. Etkinlik planı hazırlanırken söz konusu sınıf düzeyi ve öğrencilerde gelişmesi beklenen öz- kavram algısıyla ilgili özelliklere uygun kazanım ve oyunların oluşturulmasına özen gösterilmiştir. Hazırlanan taslak plan iki program geliştirme uzmanı, iki uzman beden eğitimi öğretmeni ve bir ölçme değerlendirme uzmanı olmak üzere toplam beş uzmana görüş ve yapı geçerliği açısından incelenmiş ve uzman görüşleri dikkate alınarak taslak etkinlik planına son şekli verilmiştir. İlgili kurumlardan izinlerin alınmasının ardından aynı zamanda araştırmacılarından biri olan beden eğitimi öğretmeni tarafından 12 hafta boyunca random yoluyla belirlenen deney grubunda haftada iki saat (40+40) olmak üzere eğitsel oyunlarla dersler işlenmiştir. Öğretmen

diğer yandan kontrol grubuyla normal ders planına göre eğitsel oyunlara yer vermeden ders işlemiştir. Deneysel süreç sonunda araştırma öncesinde ve sonunda verilen ön test son test sonuçlarına göre araştırma bulguları tartışılmıştır. Tablo 2’de deney grubunda 12 hafta boyunca yapılan eğitsel oyun örneklerinden seçilen etkinlikler yer almaktadır.

**Tablo 2.** Deney Grubundaki Öğrencilerin Ders Etkinlik Planı

Hafta	Kazanım	İçerik	Etkinlik
1	-Fiziksel aktivitelerle kendi becerisini ve ilgisini geliştirebilme  -Kendi yetenek ve becerilerinin farkına varabilme	Yeleklerle top taşıma Oyunu	UYGULAMA: Öğrenciler karşılıklı olarak dizilirler. Karşılıklı duran öğrenciler bir oyun yeleğini gerdirerek tutarlar. Oyunda amaç öğretmenin gurubun başında bulunan öğrencilerin yeleğine topu bırakmasıyla bu topu kendi yeleklerinden sıradaki yeleğe atmalarını ve düzgün bir şekilde geçirmeleridir. Bu şekilde top gurubun en sonundaki öğrencilere kadar taşınması sağlanır. Gurubun sonundaki öğrencilerin yeleğine kadar giden top tekrar aynı şekilde sıra takip edilerek gurubun başında bulunan çifte gelmesi sağlanır. Sıra atlayarak topu gönderen çift oyundan diskalifiye olur. En sona kalan çift oyunu kazananıdır.
2	-Fiziksel aktivitelerle kendi becerisini ve ilgisini değerlendirebilme  -Kendisi hakkında genel olarak yaptıklarından memnun olup olmadığını değerlendirebilme	Kitapları diz ve topla	UYGULAMA: iki Oyuncular eşit iki guruba ayrılır. Derin kolda arka arkaya sıralanırlar. Daha sonra her iki gurubun önüne 10 metre koşu mesafesi bırakılarak dik konumda iki adet slalom çubukları yerleştirilir. Slalom çubukları arasında 2 adım mesafe bırakılır. İlk slalom çubuğuna gurup oyuncu sayısınca kapaklar geçirilir. Oyunda amaç ilk slalom çubuğuna yerleştirilen kapakları en hızlı şekilde diğer slalom çubuğuna toplamaktır. Her oyunca yalnızca bir kapak taşıma hakkına sahiptir. Oyunun ilk aşamasında 2.slalom çubuğuna taşınan kapaklar ikinci aşamasında tekrar 1.slalom çubuğuna dizilerek oyun sonlandırılır. Bu işlemleri en hızlı şekilde gerçekleştiren gurup oyunu kazanmış olur
3	-Arkadaş kazanmanın önemini kavrayabilme  -Fiziksel etkinliklerde kazanma ve kaybetme durumunda duygularını kontrollü davranışlarla gösterebilme	-Arkadaş Çemberi	UYGULAMA: Öğretmen oyun alanına biri büyük diğer ikisi aynı genişlikte 3 adet daire çizer. Büyük olan çember diğer iki çemberden 20-30m. uzaktır. Aynı genişlikte olan çemberler ise yan yana olacak şekilde çizilir. Bütün öğrenciler büyük çemberin içerisinde toplanır. Öğretmen bu çemberin içerisinden yarışacak olan iki öğrenciyi seçer ve küçük olan çemberlere geçmelerini ister. Oyunda amaç büyük çemberde bulunan öğrencileri küçük çemberlere taşımaktır. Seçilen iki öğrencinin de çemberleri farklıdır. Büyük çemberden en hızlı şekilde bir öğrenci olarak kendi çemberine bırakır. Bıraktıktan sonra tekrar başka bir öğrenci almak için büyük çembere koşar. Büyük çemberde taşınacak öğrenci kalmadığında oyun sonlandırılır. Oyunda en çok öğrenci taşınan çemberin sahibi oyunu kazanmış olur. Öğrenciler değiştirilerek oyun sürdürülür.

---

4	-Fiziksel görünüme önem verebilme  -Fiziksel görünümün önemini kavrayabilme	- Tarz benim	UYGULAMA: Öğretmen öğrencileri üç guruba ayırır.1.gurup ve 2.grup yarışacak olan 3.gurup ise jüri görevini yapar Oyunda amaç kendi gurubundan bir kişi seçip onu 3 dakika içerisinde kendilerinde bulunan elbise veya aksesuarlarıyla imajını değiştirmektir. Süre bittikten sonra imajları değiştirilen iki öğrenciye 3.gurup yani jüri puan verir.(puanlama istemi öğretmen tarafından belirlenir)En çok puanı alan öğrencinin gurubu oyunu kazanır. Daha sonra gurupların görevleri değiştirilir, yani jüri başka gurup olur tekrar yarışma devam eder. Oyunun sonunda en çok puan toplayan gurup şampiyon olur.
5	-Fiziksel görünümün neyi ifade ettiğini bilebilme  -Etkinliklerde kendine güven duyabilme	-Anlat kendini	UYGULAMA: Sınıf içerisinde veya farklı bir ortamda oynanabilir. Fakat sınıf içerisinde oynanması daha uygun olacaktır. Öğrencilerden iki dakikalık süre içerisinde kendilerinin fiziksel görünümelerini anlatmaları istenir. Bütün öğrenciler bu şekilde kendilerini anlatır. Anlatımı biten öğrenci ne kadar iyi anlattı ise diğer öğrenciler anlatım yapan öğrenciyi o kadar çok alkışlar. Bütün anlatımlar tamamlandıktan sonra en çok alkış alan öğrenci belirlenir ve oyunu bu öğrenci kazanır.
6	-Fiziksel görünümünü diğer arkadaşlarıyla karşılaştırabilme  -Fiziksel görünümü hakkında arkadaşlarının ne düşündüğünü önemseyebilme  -Etkinliklerde kendine güven duyabilme	-Kim Bu Arkadaş	UYGULAMA: Sınıf içerisinde veya farklı bir ortamda oynanabilir. Fakat sınıf içerisinde oynanması daha uygun olacaktır. Öğretmen öğrenciler arasından bir öğrenci seçerek ona sınıf içerisinde bulunan öğrencilerden birisinin ismini kulağına söyler. Öğretmenin ismi söylediği öğrenciyi tahtaya çıkan öğrenci fiziksel özelliklerini anlatarak, diğer arkadaşlarının onu tahmin etmesini ister. Oyunda her öğrencinin sadece bir tahmin hakkı vardır. Herkes tahminini söyleyene kadar anlatılan öğrencinin kim olduğu açıklanmaz. Tahminler sonunda tahmini doğru olan öğrenci tahtaya çıkar ve öğretmenin farklı bir isim söylemesiyle oyun devam eder.
7	-Akranlarıyla paylaşmayı ve iş birliği yapmanın önemini kavrayabilme  -Fiziksel etkinlikler içinde farklı roller seçerek sorumluluklarını yerine	-Bayrak - çubuk	Öğretmen iki ortaktan birine çubuk diğerine ise bayrak verir. Öğretmen daha sonra öğrencilerin sıraya geçtikleri yerden 20-30m. Uzağa bir çizgi çizer. Oyundaki amaç ortaklardan bayrak elinde olanlar öğretmenin düdüğü ile birlikte buldukları alandan öğretmenin çizdiği çizgiye doğru elinde bayraklarıyla koşarlar ve çizgiyi geçtikten sonra geriye dönerler. Geriye döndükten sonra eşlerine bayrağı teslim eder ve çubuğu alırlar. Bayrağı alan diğer öğrenci bu kez aynı şekilde çizgiye koşar ve geri dönüp bayrağı bekleyen arkadaşına teslim eder. Bayrağı ve çubuğu en önce eline alan gurup oyunu kazanır.

---

8	<p>getirebilme</p> <p>-Kendisi ve gurubun hedeflerine ulaşmak için işbirliği içerisinde olabilm</p>	<p>-En Çalışkan Aile Bizim Aile</p>	<p>UYGULAMA: Öğretmen öğrencileri iki guruba ayırır. İki guruba ayrılan öğrencilerden her guruptan bir kişi olması şartıyla –baba-anne-ağabeyi-abla-kız kardeş-erkek kardeş seçer. Daha sonra öğretmen iki gurubun derin kolda yan yana sıraya dizilmelerini ister. Gurubun başında babalar vardır ve yukarıda verilen sıraya göre dizilim yapılır. Öğretmenin başlama işareti ile birlikte babalar 15-20m. Uzaklarında bulunan topları her seferinde bir top getirmek şartıyla toplayıp sıranın başında bulunan annelere getirirler. Anneler ise aldıkları topu arkasına bulunan ağabeylere verir, onlarda arkasındakilere vererek sıranın sonunda bulunan erkek kardeşler topları bir alanda biriktirir. Toplanacak topların bitmesi ile oyun sonlanır. En çok topu toplayan aile oyunu kazanmış olur. Daha sonra görevler değiştirilerek oyun devam eder.</p>
9	<p>-Akranlarıyla iyi ilişkiler kurabilme</p> <p>-Araç ,gereç ve oyun alanları paylaşmaya değer verebilme</p>	<p>Yakala beni</p>	<p>UYGULAMA: Bütün çocuklar bir halka üzerinde sıralanırlar. Öğretmen tarafından bir öğrenci ebe olarak seçilir. Daha sonra ebe olan öğrenci arkadaşlarının oluşturduğu çemberin dış tarafından hentbol topunu yerde sektirerek sürmeye başlar. Ebe olan öğrenci topu sürmeye devam ederek seçtiği bir oyuncu sırtına hafifçe dokundurur ve çemberin etrafında kaçmaya başlar. Topu dokundurduğu oyuncu ise hentbol topu alarak yine aynı şekilde top sürme ile ebe olan arkadaşını yakalayıp uygun bir atışla vurmaya çalışır. Ebe kendisini kovalayan oyuncunun yerine geçinceye dek vurulabilir. Ebe kendisini kovalayan oyuncu yerine geçtiğinde oyun sonlanır ve kovalayan oyuncuya ilk önce oyun cezası verilir, Daha sonra ebe bu oyuncu olur ve oyun <u>başlar</u> şekilde devam eder.</p>
10	<p>-Fiziksel aktivitelerle kendi becerisini ve ilgisini değerlendirebilme</p> <p>-Kendisi hakkında genel olarak yaptıklarından memnun olup olmadığını değerlendirebilme</p>	<p>-Penalti oyunu</p>	<p>UYGULAMA: Futbol oyununda bulunan penaltıdan uyarlanmış bir oyundur. Oyunda her öğrenci 5 kurtarış yapmak için kaleye geçer ve yine 5 atış yapmak içinde penaltıyı kullanan oyuncu olur. Oyuncuların atacakları ve kurtaracakları toplam 10 hakkın kaçında başarılı olursa o kadar puan toplayacaktır.(her atış 1 puan her kurtarış 1 puandır.)Oyuncu ve kaleci seçimi öğretmen tarafından yapılır. Farklı farklı öğrencilerin birbirleriyle yarışması sağlanır. Oyun sonunda en fazla puanı toplayan öğrenci oyunu kazanır.</p>
11	<p>-Kolay arkadaş edinip edinmediği ve akranlarının onunla arkadaş olmak isteyip istemediklerini değerlendirebilme</p>	<p>-Seç sevdiğin arkadaşını</p>	<p>UYGULAMA: Bütün öğrenciler bir çizgi üzerinde sıralanırlar. Öğretmen aralarından iki öğrenci seçer. Bu iki öğrenciden çizgide bulunan öğrencilerden 15-20m. uzaklaşarak yan yana aralarında kısa mesafe bırakacak şekilde konumlanmalarını ister. Daha sonra öğretmen düdük çaldığında çizgiden bulunan öğrenciler karşılarında bulunan iki öğrenciden birisini tercih ederek o arkadaşına doğru koşar. Çizgide bulunan öğrencilerden seçtikleri arkadaşını elinden tutarak önceden buldukları çizgiye doğru geri getirirler. En hızlı şekilde arkadaşını getiren gurup oyunu kazanacaktır.</p>

e			
12	-Fiziksel etkinliklerde kendine güven duyabilme -Ebeveynlerle iyi ilişkiler kurabilme -Fiziksel etkinliklerde kendine güven duyabilme	Aile futbolu	UYGULAMA: Futbol oyun kurallarının tamamen olmasa da nispeten geçerli olduğu bir oyundur. Oyunda kaleciler anne olarak adlandırılır. Diğer oyunculara aile bireylerinin lakaplarından verilir. Oyunda sadece babalar attığı paslarda (asistler) kaleye giren toplar gol değeri kazanır. Üç gole ulaşan ilk takım maçı kazanır. Daha sonra roller değiştirilerek oyuna devam edilir.

### Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplamak amacıyla Marsh (1992) tarafından geliştirilen ve Türkçe'ye uyarlanması Yıldız ve Fer (2008) tarafında yapılan Öz Kavram ölçeği kullanılmıştır. Ölçek Marsh (1992) tarafından ergenlik öncesi ilköğretim öğrencilerinin çok boyutlu öz-kavramlarını ölçmek üzere geliştirilmiştir. Öz Kavram ölçeği üç farklı boyut altındaki öz kavramların, sekiz alt ölçeğinden oluşmaktadır. Bunlar, akademik öz-kavramların üç alt ölçeği (okuma, matematik ve genel okul öz-kavramı), akademik olmayan öz-kavramlarını dört alt ölçeği (fiziksel yeterlilik, fiziksel görünüm, akran ilişkileri ve aile ilişkileri) ve genel öz kavram boyutudur. Öz Kavram Anketi üç temel boyut altındaki sekiz farklı alt ölçekten oluşmuştur. Özgün anket, 66 olumlu ve 10 olumsuz cümle formatında yazılmış toplam 76 maddeden oluşmuştur. Bu maddeler öz kavramların sekiz farklı alt ölçeğini ölçmek için düzenlenmiştir. Anketteki maddelerin derecelendirilmesi beşli likert formunda; (1) tamamen yanlış, (2) çoğunlukla yanlış, (3) bazen doğru, bazen yanlış, (4) çoğunlukla doğru ve (5) tamamen doğru biçimindedir. Anketin değerlendirilmesinde her bir boyut için alınan toplam puan, öğrencinin o boyuta yönelik öz kavram derecesi oluşturmaktadır. Ayrıca anketin değerlendirilmesi birleştirilmiş üç boyuta göre de yapılabilmektedir. Buna göre, öğrencilerin akademik öz-kavramları okuma, matematik ve genel okul öz-kavram ölçeklerindeki toplam puan ortalaması, akademik olmayan öz-kavramları fiziksel görünüm, akran ve aile ilişkileri öz-kavram ölçeklerindeki toplam puan ortalaması ve genel öz kavramları akademik ve akademik olmayan birleştirilmiş ölçeğin toplam puan ortalaması ile ölçülebilmektedir. Marsh, Craven ve Debus (1999) Öz Kavram Ölçeği kullanarak yaptıkları çalışmada örneklem grubundaki ergenlik öncesi farklı yaşlardaki 11.029 ilköğretim öğrencisinin Öz Kavram Ölçeği'nin puanlarını analiz etmişlerdir. Anketin güvenilirlik değerleri 0.79 ile 0.90 arasında ve ortalaması 0.86 bulunmuştur. Ölçeğin Türkçe'ye uyarlanma çalışmasında ise Ölçeğin yapı geçerliğini saptamak için yapılan faktör analizi, yedi faktörlü, 60 maddeli yapı ortaya koymuştur. Ölçeğin bütünü için hesaplanan iç tutarlık güvenilirlik katsayısı 0.95'tir. Bulgular, faktör maddelerinin iç tutarlık güvenirliliğinin 0.17 ile 0.65 arasında değişen madde-toplam korelasyon katsayısına sahip olduğunu göstermiştir.

Bu araştırmada ölçeğin akademik olmayan öz-kavram boyutu kullanılmıştır. Bunun gerekçesi ölçekteki toplam madde sayısı (76 madde) ile ölçeği cevaplayacak öğrenci sayısı (29 kişi) arasındaki farkın büyüklüğü ve bu durumun araştırmanın güvenilirliği açısından sorun yaratabileceği düşüncesidir.

### Verilerin Analizi

Verilerin analizinde öncelikle deney ve kontrol gruplarının öz-kavram puanları arasındaki farklılığı test etmek amacıyla bağımsız gruplar t test yapılmıştır. Ayrıca denek sayılarının her iki grupta az sayıda (Deney= 24 kişi, Kontrol= 24 kişi ) olmasından dolayı grupların normal dağılıp dağılmadığını görebilmek için kolmogrov simirnov testi ve homogeneity testleri yapılmıştır. Yapılan ilk analizler gruplar arasında anlamlı bir farklılık olmadığını  $p>0.05$  ve grupların normal ve homojen dağıldığını ( $p>0.05$ ) göstermiştir. Bu sonuçlar üzerine araştırma başlatılmış ve araştırma verilerinin ön test ve son test puanlarının karşılaştırılmasında, tek faktörde tekrarlı ölçümler için iki faktörlü anova modeli (2X2 split- plot deseni) kullanılmıştır (Büyüköztürk, 2002)

### BULGULAR

**Tablo 3.** Deney Ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Ön Test Sonuçlarını Gösteren T Test Sonuçları

Boyutlar	Grup	N	x	SS	sd	t	p
Fiziksel	Deney	24	31,0833	7,54071	44	-,727	,574
Yeterlilik	Kontrol	24	32,6667	7,55655			
Fiziksel Görünüm	Deney	24	32,0417	5,84941	44	-,798	,884
	Kontrol	24	33,3333	5,35413			
Akran İlişkileri	Deney	24	31,4583	4,97803	44	-,517	,447
	Kontrol	24	32,2917	6,13953			
Ebeveyn	Deney	24	39,7083	4,43777	44	1,463	,073
İlişkileri	Kontrol	24	37,4167	6,26180			
Genel Öz kavram	Deney	24	41,6250	5,18201	44	-,431	,256
	Kontrol	24	42,2083	4,12816			

Tablo 3’de görüldüğü gibi deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin deney öncesinde ön test öz-kavram ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark yoktur  $p>0.05$ . Bir başka deyişle öğrencilerin öz-kavram düzeyleri birbirine yakındır. Fiziksel yeterlilik alt boyutunda deney grubundaki öğrencilerin ortalaması  $31,08\pm 7,54$ , kontrol grubundaki öğrencilerin ortalaması,  $32,66\pm 6,7,55$ ’dir. Fiziksel görünüm alt boyutunda deney grubundaki öğrencilerin ortalaması  $32,34 \pm 584$ , kontrol grubundaki öğrencilerin ortalaması,  $32,41\pm 5,35$ ’dir. Akran ilişkileri alt boyutunda deney grubundaki öğrencilerin ortalaması  $31,45\pm 4,97$ , kontrol grubundaki öğrencilerin ortalaması,  $32,29\pm 6,13$ ’dir. Ebeveyn ilişkileri alt boyutunda deney grubundaki öğrencilerin ortalaması  $39,70\pm 4,43$ , kontrol grubundaki öğrencilerin ortalaması,  $37,41\pm 6,25$ ’dir. Genel özkavram alt boyutunda deney grubundaki öğrencilerin ortalaması  $41,62\pm 5,18$ , kontrol grubundaki öğrencilerin ortalaması,  $42,20\pm 4,12$ ’dir.

**Tablo 4.** Deney Ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Fiziksel Yeterlilik Ön Test Son Test Ortalama Ve Standart Sapma Değerleri

Boyut	Grup	N	x	SS
Ön test Fiziksel Yeterlilik	deney	24	31,0833	7,54071
	kontrol	24	32,6667	7,55655
Son test fiziksel yeterlilik	Topal	48	31,8750	7,51063
	deney	24	32,3750	5,24042
	kontrol	24	29,5000	6,33829
	Toplam	48	30,9375	5,93370



Tablo 4’de görüldüğü gibi deney grubundaki öğrencilerinin deney öncesi fiziksel yeterlilik algıları ortalaması, 31,08 iken, deney sonrası 32,37’ ye yükselmiştir. Kontrol grubundaki öğrencilerinin fiziksel yeterlilik algıları ortalaması ise 32, 66 dan 32,16, 29,50’ye düşmüştür. Diğer bir deyişle süreç sonunda deney grubunun öz-kavram algıları yükselirken kontrol grubunun algıları düşmüştür.

**Tablo 5.** Deney Ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Ön Test Son Test Fiziksel Yeterlilik Anova Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	x	F	p
Grup Fiziksel yeterlilik Ön Test-Son Test	10,010	1	10,010	,125	,725
Hata	3678,646	46	79,971		
Ölçüm Ön test-Son test	21,094	1	21,094	1,948	,170
Grup*Ölçüm	119,260	1	119,260	11,013	,002
Hata	498,146	46	10,829		

Tablo 5 ‘de görüldüğü gibi deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin deney öncesi ve deney sonrası fiziksel yeterlilik algı ortalamaları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır (  $p < 0.05$ ). Deney grubundaki öğrencilerin deney öncesi fiziksel yeterlik ortalamaları 31,08 iken, deney sonrası 32,37’ ye yükselmiştir. Kontrol grubundaki öğrencilerinin fiziksel yeterlilik algıları ortalaması ise 32, 66 dan 32,16, 29,50’ye düşmüştür.

**Tablo 6.** Deney Ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Fiziksel Görünüm Ön Test Son Test Ortalama Ve Standart Sapma Değerleri

Boyut	Grup	N	x	SS
Ön test Fiziksel görünüm	Deney	24	32,0417	5,84941
	Kontrol	24	33,3333	5,35413
	Toplam	48	32,6875	5,58553
Son test fiziksel görünüm	Deney	24	33,0833	4,48104
	Kontrol	24	30,0833	4,39285
	Toplam	48	31,5833	4,64407

Tablo 6’ya bakıldığında deney grubundaki öğrencilerinin deney öncesi fiziksel görünüm algıları ortalaması, 32,04 iken, deney sonrası 33,08’e yükselmiştir. Kontrol grubundaki öğrencilerinin fiziksel görünüm algıları ortalaması ise 33,33’den 30,08’e düşmüştür.

**Tablo 7.** Deney Ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Ön Test-Son Test Fiziksel Görünüm Anova Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	x	F	p
Grup(Fiziksel görünüm Ön Test-Son Test)	17,510	1	17,510	,391	,535
Hata	2058,229	46	44,744		
Ölçüm(Öntest-Sontest)	29,260	1	29,260	4,582	,038
Grup*Ölçüm	110,510	1	110,510	17,307	,000
Hata	293,729	46	6,385		

Tablo 7' görüldüğü üzere deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin deney öncesi ve deney sonrası fiziksel görünüm algıları ortalamaları arasında anlamlı bir fark vardır ( $p < 0.05$ ). deney grubundaki öğrencilerinin deney öncesi fiziksel görünüm algıları ortalaması, 32,04 iken, deney sonrası 33,08'e yükselmiştir. Kontrol grubundaki öğrencilerinin fiziksel görünüm algıları ortalaması ise 33,33'den 30,08'e düşmüştür.

**Tablo 8.** Deney Ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Akran İlişkileri Ön Test Son Test Ortalama Ve Standart Sapma Değerleri

Boyut	Grup	N	x	SS
Ön test akran ilişkileri	Deney	24	31,4583	4,97803
	Kontrol	24	32,2917	6,13953
	Total	48	31,8750	5,54527
Son test akran ilişkileri	Deney	24	35,5417	3,47637
	Kontrol	24	30,6667	5,10470
	Toplam	48	33,1042	4,97329

Tablo 8'de görüldüğü gibi deney grubundaki öğrencilerin deney öncesi akran ilişkileri algıları ortalaması, 31, 45 iken, deney sonrası 35,54'e yükselmiştir. Kontrol grubundaki öğrencilerinin akran ilişkileri algıları ortalaması ise 32,529'dan 30,66'ya düşmüştür. Diğer bir deyişle Deney grubundaki öğrencilerin akran ilişkileri algılarında bir artış olduğu görülürken, kontrol grubundaki öğrencilerde ise bir düşüş görülmüştür.

**Tablo 9.** Deney Ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Ön Test Son Test Akran İlişkileri Anova Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	x	F	p
Grup akran ilişkileri Ön Test-Son Test	98,010	1	98,010	2,321	,134
Hata	1942,479	46	42,228		

Ölçüm Öntest-Sontest	36,260	1	36,260	4,487	,040
Grup*Ölçüm	195,510	1	195,510	24,194	,000
Hata	371,729	46	8,081		

Tablo 9’da görüldüğü gibi deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin deney öncesi ve deney sonrası akran ilişkileri algıları ortalamaları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır ( $p<0.05$ ). Deney grubundaki öğrencilerin deney öncesi akran ilişkileri algıları ortalaması, 31,45 iken, deney sonrası 35,54’e yükselmiştir. Kontrol grubundaki öğrencilerinin akran ilişkileri algıları ortalaması ise 32,529’dan 30,66’ya düşmüştür.

**Tablo 10.** Deney Grubu Ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Ebeveyn İlişkileri Ön Test Son Test Ortalama Ve Standart Sapma Değerleri

Boyut	Grup	N	x	SS
Ön test ebeveyn ilişkileri	Deney	24	39,7083	4,43777
	Kontrol	24	37,4167	6,26180
	Total	48	38,5625	5,49238
Son test ebeveyn ilişkileri	Deney	24	38,2083	4,35370
	Kontrol	24	34,3750	5,48367
	Toplam	48	36,2917	5,26715

Tablo 10’da görüldüğü gibi deney grubundaki öğrencilerinin deney öncesi ebeveyn ilişkileri algıları ortalaması, 39,70 iken, deney sonrası 38,20’ye düşmüştür. Kontrol grubundaki öğrencilerin ebeveyn ilişkileri algıları ortalaması ise 37,41 den 34,37’ye düşmüştür.

**Tablo 11.** Deney Ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Ön Test Son Test Ebeveyn İlişkileri Anova Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	x	F	p
Grup ebeveyn ilişkileri Ön Test-Son Test	225,094	1	225,094	4,690	,036
Hata	2207,896	46	47,998		
Ölçüm Öntest-Sontest	123,760	1	123,760	20,741	,000
Grup*Ölçüm	14,260	1	14,260	2,390	,129
Hata	274,479	46	5,967		

Tablo 11’de görüldüğü gibi deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin deney öncesi ve deney sonrası ebeveyn ilişkileri algıları ortalamaları arasında anlamlı bir fark yoktur ( $p>0.05$ ).

Deney grubundaki öğrencilerinin deney öncesi ebeveyn ilişkileri algıları ortalaması, 39,70 iken, deney sonrası 38,20'ye düşmüştür. Kontrol grubundaki öğrencilerin ebeveyn ilişkileri algıları ortalaması ise 37,41 den 34,37' ye düşmüştür. Diğer bir deyişle deneysel süreç hem deney hem de kontrol grubundaki öğrencilerin ebeveyn ilişkileri algılarını anlamlı düzeyde etkilememiştir.

**Tablo 12.** Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Genel Öz-Kavram Ön Test Son Test Ortalama ve Standart Sapma Değerleri

Boyut	Grup	N	x	SS
Ön test genel özkavram	Deney	24	41,6250	5,18201
	Kontrol	24	42,2083	4,12816
	Total	48	41,9167	4,64407
Son test genel öz kavram	Deney	24	37,8750	2,50760
	Kontrol	24	34,7917	4,27306
	Toplam	48	36,3333	3,79996

Tablo 12'de görüldüğü gibi deney grubundaki öğrencilerin deney öncesi genel öz-kavram algıları ortalaması, 41,62 iken, deney sonrası 37,87'ye düşmüştür. Kontrol grubundaki öğrencilerinin genel özkavram algıları ortalaması ise 42,20'den 34, 79'a düşmüştür.

**Tablo 13.** Deney Ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Ön Test Son Test Genel Öz-Kavram Anova Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	X	F	p
Grup(genel öz-kavram Ön Test-Son Test	37,500	1	37,500	1,428	,238
Hata	1208,000	46	26,261		
Ölçüm(Ön test-Son test	748,167	1	748,167	93,989	,000
Grup*Ölçüm	80,667	1	80,667	10,134	,003
Hata	366,167	46	7,960		

Tablo 13'de görüldüğü gibi deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin deney öncesi ve deney sonrası genel öz-kavram algıları ortalamaları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır.( $p < 0.05$ ). Deney grubundaki öğrencilerin deney öncesi genel öz-kavram algıları ortalaması, 41,62 iken, deney sonrası 37,87'ye düşmüştür. Kontrol grubundaki öğrencilerinin genel özkavram algıları ortalaması ise 42,20'den 34, 79'a düşmüştür. Görüldüğü üzere deney grubundaki öğrencilerin ön test son test ortalamaları ile kontrol grubundaki öğrencilerin ön test ve son test ortalamaları arasındaki düşüş kontrol grubunda daha fazladır.

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Öz-kavram kişinin kendi özelliklerini nasıl algıladığı ile ilgili bir kavramdır. Öğrencilerde doğru bir şekilde geliştirilecek öz- kavram özelliği onların gerek kendileriyle gerekse toplumla uyumlu yaşamalarına olanak sağlayacaktır. Beden eğitimi dersinde kullanılan eğitsel oyunlar yoluyla öz-kavram özelliğinin öğrencilerde geliştirmenin hedeflendiği bu araştırmanın bulguları incelendiğinde öncelikle araştırmada kullanılan akademik olmayan öz-kavram ölçeğinin tüm alt boyutlarında araştırmaya katılan deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin ön test puanlarında iyi düzeyde olduğu, son test puanlarında ise ebeveyn ilişkileri alt boyu hariç tüm alt boyutlarda deney grubu lehine puanlar arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bu sonuç araştırmacılar açısından beklendik ve istendik bu sonuçtur. Diğer yandan literatürde beden eğitiminde eğitsel oyunlar aracılığı ile öz-kavram özelliğinin irdelendiği araştırma bulgularına rastlanmamıştır. Bununla birlikte araştırma bulguları sırasıyla tartışılacak olursa deneysel çalışma sonucunda öğrencilerin fiziksel yeterlilik algılarında deney grubu lehine anlamlı fark oluşmuştur ( $p<0.05$ ). Bu sonuç araştırma açısından memnun edici bir sonuç olarak düşünülmektedir. Tuncor (2000)' e göre . hareketli oyunlar çocukta kuvvet, çabukluk, hareketlilik, esneklik, dayanıklılık ve koordinasyonu geliştirir. Bu araştırma sürecinde öğrencilere oynatılan eğitsel oyunlarda öğrenciler oyunlar yoluyla hareketli etkinlikler içinde olmuşlardır. Bu uygulamanın öğrencilerin fiziksel yeterlik algılarını olumlu yönde etkilediği düşünülmektedir.

Araştırmanın bir diğer bulgusu deney grubundaki öğrencilerin işlem süreci sonrasında kontrol grubundaki öğrencilere göre fiziksel görünüm algılarında anlamlı bir farklılığın oluştuğudur ( $p<0.05$ ). Canan (1980)'e göre oyun, bir yandan çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştirirken, diğer yandan da onun nesnel dünyasıyla ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan daha sonra da toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir. Bu bağlamda araştırma sürecinde deney grubundaki öğrencilerin oynadıkları eğitsel oyunlar kendilerini daha zinde, daha esnek ve dayanıklı hissetmelerine bu his de fiziksel görünüm algılarında pozitif bir etki yaratmış olabilir.

Araştırma sürecinin sonumda deney grubu öğrencilerinin akran ilişkileri algılarında deney grubu lehine anlamlı fark oluşmuştur ( $p<0.05$ ). Tuncor (2000)' oyunun öğrencilerin birlik olma, başkasına yardım etme, güçsüzü koruma, haklıdan yana olma, hakkına razı olma duygularını geliştirdiğini vurgulamaktadır. Diğer yandan Yiğit (2007) bunlara ek olarak oyunun çocuğun iç dünyasındaki samimiyet, dostluk, sevgi, iyilik yapma gibi duyguları geliştirdiğini belirtmektedir. Gülhan (2012) ise beden eğitimi dersinde eğitsel oyunlar oynattığı deney grubundaki öğrencilerin deneysel süreç sonunda sosyal beceri düzeylerinde olumlu artış olduğu sonucuna varmıştır. Bu araştırmaların da desteklediği gibi araştırmada çıkan sonuçlar deneysel sürecin, öğrencilerde arkadaşlarına karşı sevgi, ilgi, anlayış, empati, yardım severlik, uyum içinde olma gibi olumlu duygular oluşturmuştur.

Araştırmanın bir diğer bulgusu deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin ebeveyn ilişkileri algılarıyla ilgili ölçek maddelerine verdikleri cevapların ortalamaları arasında gruplar arasında anlamlı bir farklılığın oluşmamasıdır ( $p>0.05$ ). Bu bulgunun sebebi öğrencilerin sekizinci sınıf düzeyinde olmaları, yaş düzeylerinin erken ergenlik dönemine denk gelmesi (10-14 yaş) dolayı ile bu dönemin özelliği olarak ergenin sosyal ilişkilerinde aileden ziyade kendisine ve arkadaş çevresine yönelme eğiliminde olmasıyla ilgili olabilir. Nitekim Derman

(2008), bu yaş aralığındaki çocukların karşı cinsle kurulan ilişkiler, anne babadan ayrılma gibi bireyselleşme sürecine geçiş aşamasında olduğunu belirtmektedir.

Araştırmanın son bulgusu ise deneysel sürecin sonunda deney grubundaki ve kontrol grubundaki öğrencilerin genel öz-kavram düzeylerinde her iki grupta da bir düşüş olduğu, gruplar arasındaki deney öncesi ve deney sonrası ortalamalar arasındaki farklılığının ise kontrol grubu aleyhine olduğu yönündedir ( $p>0.05$ ). Deney grubundaki öğrencilerin deney öncesi genel öz-kavram algıları ortalaması, 41,62 iken, deney sonrası 37,87'ye düşmüştür. Kontrol grubundaki öğrencilerinin genel öz-kavram algıları ortalaması ise 42,20'den 34, 79'a düşmüştür. Bu bulgu değerlendirildiğinde ölçekteki genel öz-kavram özelliklerini ölçen maddelerin “Yaptığım her şeyi düzgün yaparım”, “Diğer insanlar kadar iyiyim”, “sahip olduğum özelliklerin çoğunu iyi bulurum” gibi ifadelerden oluştuğu dolayısıyla öğrencilerin oldukça genel olan bu özelliklerde kendilerini tanımlamada belirgin bir karar verememiş olmaları ile ilgili olabilir. Diğer yandan araştırma bulgusuna benzer bir çalışma sonucunda Erdoğan (2006), depresif belirtileri olan 8. sınıf öğrencileri ile yapılan yaratıcı drama çalışmalarının, öğrencilerin öz kavram düzeylerinde olumlu yönde bir artışa sebep olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Sonuç olarak bu araştırmayla beden eğitimi dersinde eğitsel oyunlar yoluyla öğrencilerin öz-kavram özelliklerinin ne ölçüde değiştiği görülmeye çalışılmış ve sonuçlar araştırmacılar açısından beklendik ve istendik düzeyde bulunmuştur. Diğer yandan araştırmayla psikomotor ağırlıklı etkinliklerle duyuşsal bir özellik olan öz-kavram özelliği geliştirilmiştir. Bu da bir gelişim alanıyla bir başka gelişim alanında farklılık yaratılabileceğinin doğrulanması anlamına gelmektedir.

## ÖNERİLER

1. Bu araştırmanın küçük bir araştırma grubuyla yürütülmüş olması araştırmanın genellenebilirliği açısından en önemli sınırlılıkları arasındadır. Dolayısı ile araştırma konusu daha genellenebilir gruplarla tekrarlanabilir.
2. Araştırma konusuyla ilgili benzer araştırmaların azlığı araştırma bulgularının kıyaslanması ve değerlendirmesini sınırlamıştır. Bu konu üzerinde yapılacak yeni araştırmaların alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.
3. Bu araştırma sadece deney ve kontrol grubu bağımsız değişkenleriyle sınırlıdır. Bu konuda araştırma yapacak araştırmacılara cinsiyet, sınıf, akademik ortalama gibi farklı değişkenlerle araştırma konusuna zenginlik katmaları önerilebilir.

## KAYNAKÇA

- Arslan F. (2000). 1–3 Yaş dönemindeki çocuğun oyun ve oyuncak özelliklerinin gelişim kuramları ile açıklanması, *C.Ü. Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi*, 2000, 4 (2).
- Ataman A. (2004). Gelişim ve öğrenme. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık,
- Bayazıt B. (2006). Eğitilebilir zihinsel engelli eğlenceli atletizm antrenmanı programının psikomotor özelliklere etkisi. K.Ü. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Kocaeli.

- Derman O. Ergenlerde Psikososyal Gelişim. “Adolesan Sağlığı, II. İ.Ü. Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri” Sempozyum Dizisi No: 63. 2008; 9-21.
- Dönmez, N.B. (1992). Üniversitede çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı. İstanbul: Bayrak Matbaası.
- Erdoğan, G. (2006). İlköğretim 8. sınıf (14-15 yaş) öğrencilerinin depresif belirti ve öz kavram düzeylerine yaratıcı drama çalışmalarının etkisinin incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gresham, F. (1986). Conceptual issues in the assessment of social competence in children. In P. Strain, M. Guralnick, & H. M. Walker (Eds.), *Children’s social behavior* New York: Academic Press.
- Gülhan, G. (2012). Beden eğitimi ve spor öğretmenliği anabilim dalı 10-12 yaş grubu ilköğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri üzerine eğitsel oyunların etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi üniversitesi eğitim bilimleri enstitüsü, Ankara.
- Hamachek, D. E. (1990). Evaluating self-concept and ego status in Erickson’s last three psychosocial stages. *Journal of Counseling and Development*, 68(6), 677.
- Harter, S. (1999). *The construction of the self: a developmental perspective*. The Guilford Press. A Division of Guilford Publications, Inc, New York.
- Hazar, Muhsin.(1996). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim* Ankara: Saray Matbaası.
- Hui-Tzu W. (2003). *The effects of a creative movement program on motor creativity and gross motor skills of preschool children*, doctor of education, the university of south dakota, UMI Number: 3085448, USA, 2003, s:1).
- Kerkez F. (2006). *Oyun ve egzersizin yuva ve anaokuluna giden 5-6 yaş grubu çocuklarda fiziksel ve motor gelişime etkisinin araştırılması*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Trabzon.
- Ketchar R.S. (2005). *Practical philosophy of sport and physical activity*, Second Edition, Penn State Üniversitesi, Human Kinetics, ISBN 0-7360-0141-7
- Marsh, H. W., Iain W., Holmes, M. (1990). Multidimensional self-concept: construct validation of responses by children. *American Educational Research Journal*, 27, 89-117.
- Mengütay S.(2006). *Çocuklarda Hareket Gelişimi ve Spor*, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- Özdoğan B. (2004). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Anı Yayımcılık,
- Rosenberg, M. (1975). Self-concept and self-esteem. In P. F. Rice(Ed.) *The Adolescent Development, Relationships and Culture*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Seyrek, H. Ve Sun Muammer. (1997). *Okul öncesi eğitimde oyun müzik*. İzmir: Eserleri Yayınları.
- Shavelson, R.J., Hubner, J.J. & Stanton, G. C. (1976). Validation of construct interpretations of test scores. *Review of Educational Research*, 46, 407-441.
- Topkaya, İsmail. (2004). *Oyun, Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminin Eğitsel Temelleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Tuncor, Ferit.(2000). Eğitici çocuk oyunları. Ankara: Esin Yayınları
- Vidoni, C., Ivan, E., & Judge, L. (2008). Teaching fair play: Does it work beyond the gym? Indiana Association of Health, Physical Education, Recreation and Dance Journal , 37(2), 4-7.
- Yıldız G., Fer S. (2008). Öz kavram envanterinin geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 209-232.
- Yiğit, A. (2007). İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi, Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Adana.

### **EXTENDED ABSTRACT**

Game has very important role in child's World. Child expresses himself/herself by game. So game take place in educational to communicate with children. Especially educational games used to in school support their abilities, hobbies, physical, social and cognitive development.

Childs learn to share their time, emotion, plan and ideas through with games. At same time physical education course develop students' physical skills, social relationships, move together. Physical education classes are one of the most important lesson to help in all dimension of students. As learning moving different way, running to target, sharing the materials, competing each other, students develop their self- descriptions. Self-description means how a person percept itself. The primary aims of physical education have varied, based on the needs of the time and place. Schools' goal is to provide students with knowledge, skills, capacities, values, and the enthusiasm to maintain a healthy lifestyle into adulthood. Activities included in the program are designed to promote physical fitness, to develop motor skills, to instil knowledge and understanding of rules, concepts, and strategies. Students learn to either work as part of a team, or as individuals, in a wide variety of competitive activities.

In this study, games used to develop students' the self-description. When researched the source at this subject, observed that there are no researches at same with this research. So hoped that this study supply a new finding to the educational area.

#### **Purpose**

The purpose of this study is to investigate the effect on students' self-description levels of implementing educational game in physical education classes.

#### **Method**

This study was carried out with eighth grade students in a secondary school in Bolu of 2015-2016 education year. This study was an experimental design with pre-post test control groups. Totally 48 students were participated in this study, 24 students in experiment group and 24 students in control group. In data collection, Self Description Scale was used by developed Marsh (1992) and this scale was adapted to Turkis by Yıldız and Fer (2008). In statistical analysis two-way Anova for repeated measures was applied.

#### **Findings**

This research's findings are that way;



1. The physical abilities perceptions of students in experimental group are significantly different than students in control group.

2. The physical appearance perceptions of students in experimental group is significantly different than students in control group.

3. The peer relationships perceptions of students in experimental group is significantly different than students in control group.

4. The parents' relationships perceptions of students in experimental group is not significantly different than students in control group. On the other hand two groups have similar perceptions about parents relationships.

5. The general self-descriptions of students in experimental group is significantly different than students in control group.

### **Discussion & Conclusion**

In this study show that games playing in physical education course enhance students' self-description perception. The physical abilities perceptions of students in experimental group are significantly different than students in control group. This result is found as a good result buy researcher. Physical games develop strength, fastness, stretchiness, and resistance. Students played different educational games throughout research so students developed as physical skills and this situation may enhance their physical ability perception. Another finding of this research is the physical appearance perceptions of students in experimental group are significantly different than students in control group. This finding is seen as prevenient result by researchers. This finding is interpreted as natural and good by researchers Because that throughout the research students in experimental group, developed their bodies by educational games.su this occasion may positive way to perception of their physical appearance .One another finding is that The peer relationships perceptions of students in experimental group is significantly different than students in control group. When students were playing educational games they helped each other, competed, enjoyed, smiled, worried, some times regretted. So this emotions may their peer relationships positive way. Another finding of this research that the parents' relationships perceptions of students in experimental group are not significantly different than students in control group. On the other hand two groups have similar perceptions about parents relationships. This finding may relate to ages of students. The child's of this eager interest with their friends than more their family. The finally finding of this research that the general self-descriptions of students in experimental group is significantly different than students in control group. Examined all this findings, researcher suggest that the more research has been done by new researches .