

Mesleğe Yeni Başlayan Sınıf Öğretmenlerine Beden Eğitimi ve Oyun Dersi İçin Uygulamalı Tavsiyeler

Yaşar İsmail Gülünay¹

Özet

“Beden Eğitimi ve Oyun” dersi, eğitimin bireysel ve toplumsal gelişimi destekleyen çok boyutlu yapısının somutlaştığı temel bir öğrenme alanıdır. Ders, yalnızca fiziksel uygunluğu değil, motor beceri, bilişsel anlama, sosyal-duyuşsal gelişim ve sağlıklı yaşam alışkanlıklarını aynı anda hedeflemektedir. Oyun temelli etkinlikler; büyük ve küçük kasların koordinasyonunu, dikkat ve esnekliği, problem çözme ve duygusal düzenlemeyi güçlendirir; düzenli fiziksel etkinlik ile hareketsiz yaşamın risklerini azaltarak yaşam boyu aktiviteye zemin hazırlar. Uygulamada dersler sınıf öğretmenlerince yürütülmekte; ancak sınırlı alan deneyimi nedeniyle planlama, güvenlik ve değerlendirme açısından ek destek gerektirebilmektedir. Program, hareket becerileri, kavram ve taktiklerin yanı sıra kültürel miras, adil oyun, iletişim, iş birliği ve sorumluluk gibi değerleri de kapsar. İstenen çıktılara ulaşmanın anahtarı, öğretmen merkezli rutinlerin ötesine geçerek öğrenci merkezli, güvenli, kapsayıcı ve biçimlendirici değerlendirmeyle desteklenen bir ders tasarımıdır. Bu bölüm çeşitli öğrenci merkezli model, strateji ve stillere ayrıca her biri ile ders uygulama örneklerine yer verilerek özellikle mesleğe yeni başlamış sınıf öğretmenlerine beden eğitimi ve oyun dersi için çeşitli tavsiyeler içermektedir.

Giriş

Eğitim bireylerin ve toplumların ilerlemesi için önemli bir araçtır. İlk çağlardan beri var olan bu kavram, zaman içerisinde farklı tanımlamalar kazanmış olsa da temelinde ilgi, beceri veya anlayış elde etme, toplumda yer edinme amacıyla edinilen kazanımlar her zaman var olmuştur. Ünlü eğitim

1 Hasan Doğan Spor Bilimleri Fakültesi, ismailgulunay@karabuk.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-0590-2164>

bilimci ve felsefecilerin de “Eğitim yaşama hazırlık değildir; eğitim hayatın kendisidir”; “Eğitim, bir kabın doldurulması değil, bir alevin yakılmasıdır”; “Eğitimin kökleri acıdır, ancak meyvesi tatlıdır” gibi günlük yaşamda da sürekli kullanılan ifadeleri ile pekiştirdikleri bu kavram toplumların ilerlemesi için yadsınamaz bir güce sahiptir. Ulusoy (2023), eğitimin, bireylerin hem kişisel hem de toplumsal gelişimine önemli katkılar sağladığını ve bu süreçte daha bilinçli ve aktif bireyler yetiştirilmesine olanak tanıdığını belirtmektedir. Çavuşoğlu (2023), eğitimin hayat boyunca devam eden bir süreç olduğunu ve bireylerin sürekli olarak öğrenip düşünerek, aynı zamanda sosyal hayatta aktif bir şekilde yer alarak başarıya ulaşabileceklerini ifade etmektedir. Erol (2011), eğitimin toplumsal değişim üzerindeki etkisini ele alarak, toplumun sürekliliğini sağlamada ve bireyleri toplumsal değişimlere uyum sağlamaya hazırlamada oynadığı önemli role vurgu yapmaktadır. Belirtilen tüm bu değerlere, hedeflere ulaşmanın, maksimum faydayı almanın yolu ise eğitimin belirli çalışmalar sonucu ortaya koyulan programlar vasıtasıyla sağlanması beklenir (Alaeddinoğlu, 2021). Bu programlar belirli yaş ve seviyeler için farklı birtakım branşları içermektedir. Türkiye’de ilkokul seviyesinde Türkçe, matematik, hayat bilgisi gibi akademik çalışma ve genellikle zihinsel süreçleri içeren zorunlu derslerin yanı sıra yaşları gereği öğrencilerin sadece zihinsel değil aynı zamanda psiko-motor gelişimlerinde de büyük katkı sunan “beden eğitimi ve oyun” dersi de bu branşlar arasında yer almaktadır. Bu ders ilkokulun ilk üç sınıf seviyesinde haftada 5’er saat olarak işlenirken dördüncü sınıf seviyesinde ise 2 saat olarak işlenmektedir.

Beden eğitimi dersleri, fiziksel, sosyal ve bilişsel gelişim ile genel iyi olma durumu gibi birden fazla alanda önemli faydalar sağlar. Bailey’c (2006) göre, yaşam boyu fiziksel aktiviteler ve spor katılımı için gerekli olan temel motor becerilerini geliştirerek, çocukların fiziksel yeterliliklerini geliştirebilecekleri ve güvenli bir ortamda sağlıklı yaşam tarzı alışkanlıkları öğrenebilecekleri yapılandırılmış ortamlar yaratır. Yalnızca büyük sağlık riskleri doğuran fiziksel hareketsizlikle mücadele etmekle kalmaz, aynı zamanda yetişkinliğe kadar devam edebilecek alışkanlıklar aşılayarak uzun vadeli sağlıklı davranışlara da katkıda bulunur. Şöyle ki beden eğitimi programlarının çocukların fiziksel aktiviteye katılmaları için, özellikle giderek hareketsizleşen yaşam tarzlarında, çok önemli fırsatlardan biri olduğu söylenebilir (Sallis ve McKenzie, 1991). Ayrıca, öğrencilerin genel sağlık durumlarını daha iyi yerde konumlandırarak uzun süreli fiziksel aktivite ve spor alışkanlıkları edinmelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır (Ardoy vd., 2010). Sallis vd. (2008) göre, okul saatleri sırasında beden eğitimi dersleri ile yapılacak düzenli fiziksel aktivite birçok hastalığın önlenmesine veya azaltılmasına yardımcı olurken ayrıca bu dersin iyi eğitim almış öğretmenlerce yapılandırılmış ortamı, tüm çocuklara

fiziksel aktiviteye katılmaları için benzersiz bir fırsat sunarak, modern yaşam tarzlarında sıklıkla gözlemlenen hareketsiz davranışlara karşı koyar. Dahası, beden eğitimi dersleri öğrencileri aktif alışkanlıklar edinmeye teşvik ederken bunun yetişkinliğe kadar uzanabileceği söylenebilir (Telama vd., 2005). Tüm bu olumlamlar beden eğitiminin öğrenci gelişimi üzerindeki büyük etkisini vurgulamaktadır. Ancak, Bailey vd. (2009) de belirttiği gibi etkili beden eğitimi programlarının uygulanmasının baş mimarı iyi eğitim almış öğretmenlerin elindedir.

Ortaokul seviyesinden başlamak üzere beden eğitimi dersleri “beden eğitimi ve spor öğretmenleri” tarafından yürütülse de ilkökul seviyesinde sınıf öğretmenleri tarafından yürütülmektedir. Sınıf öğretmenliği lisans programları incelendiğinde ise beden eğitimi branşına dair yalnızca 3 saat teoriden oluşan oyun ve fiziki etkinlikler öğretimi dersinin bulunması bu alanda sınıf öğretmenlerinin etkili olmaları için bir handicap olarak düşünülmektedir. Her ne kadar Demirhan (2019) çalışmasında sınıf öğretmenlerinin bu ders düzeyinde kendilerini yeterli gördüklerini, Cebeci (2014) sınıf öğretmenleri ile yaptıkları çalışmada ise katılımcıların beden eğitimi ve oyun dersi için öz-yeterlik algısına sahip olduklarını belirtmiş olsa da Genç ve Başaran (2022) çalışmalarında sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersi bağlamında kendilerini yeterli addetmelerine rağmen beden eğitimi öğretmenleri ile kıyaslandıklarında beden eğitimi öğretmenleri lehine anlamlı farklar tespit etmişlerdir. Tüm bu bağlamda çalışmanın amacı özellikle mesleğe yeni başlayan sınıf öğretmenleri için beden eğitimi ve oyun dersine dair birtakım tavsiyelerin derlemesidir.

Oyun ve Çocuk

Türk Dil Kurumu (2025)’na göre oyun “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde tanımlanmaktadır. Yaş grubuna dair tanım içerisinde herhangi bir kısıtlama veya betimleme yapılmamış olsa da “oyun” dendiğinde akla ilk gelen yaş grubunu çocuklar oluşturmaktadır. Çocuklar günün her anı oyun oynamak isterler ve bu onların hayatlarında önemli bir yer tutar. Her ne kadar dışarıdan bakıldığında sadece eğlenme aracı gibi gözükse de sunduğu katkılar büyük öneme sahiptir. Oyun, çocuğun hem büyük hem de küçük kaslarını çalıştırarak motor gelişimini destekler (Alaeddinoğlu, Sivrikaya ve Biricik, 2023). Hareketli oyunlar sayesinde kan dolaşımı ve oksijen alımı artar; ayrıca güç, hız, dikkat, koordinasyon ve esneklik gibi motor yetenekleri geliştirmek için ideal bir ortam sunarken hareketlerin tekrarı ile kasların hafızasını güçlendirir ve vücut performansını artırır (Uskan ve Bozkuş, 2019). Özellikle fiziksel

güç gerektiren oyunlar (koşma, atlama, tırmanma vb.) vücut sistemlerini çalıştırarak büyümeye de yardımcı olur (Gökşen, 2014).

Oyun, çocukların duygusal gerginliklerini hafifletmelerine ve rahatlamalarına olanak tanır. Bunun yanı sıra, oyun esnasında edinilen deneyimler, çocukların duygusal farkındalıklarını artırarak duygusal zekâlarının gelişimine destek olur (Polat ve Kara, 2023). Çocuklar ayrıca mutluluk, güven, heyecan gibi duyguları oyunla pekiştirirken, duygusal tepkilerin dramatizasyonu ile kendini tanır ve benmerkezcilikten kopar (Uskan ve Bozkuş, 2019).

Oyun kendi içerisinde keşifler de içerir. Şöyle ki çocuk, oyun içerisinde karşılaştığı problemleri çözmeye çalışırken mantık yürütme becerisinde ilerleme kaydeder bu da gelecekte sıklıkla kullanacağı problem çözme becerisinin temelini oluşturmaktadır (Polat ve Kara, 2023). Oyun, çocukların hem motor becerilerini hem de sosyal-duygusal gelişimlerini destekleyen önemli bir araçtır. Bunun yanında, yapılan araştırmalar çocukların spora erken yaşlardan itibaren yönlendirilmesinin gerekli olduğunu ve düzenli spor etkinliklerinin onların beden eğitimi ve spora yönelik tutumlarını olumlu yönde geliştirdiğini ortaya koymaktadır (Çetin, Özyürek ve Kayışoğlu, 2023). Bu bulgu, oyunun sadece eğlenceli bir etkinlik olmanın ötesinde, çocukların yaşam boyu edinecekleri sağlıklı alışkanlıkların temellerini atmada kritik bir rol oynadığını göstermektedir.

Tüm bu bağlamda düşünüldüğünde oyunun çocuk üzerindeki etkileri büyük öneme sahiptir. Bu sebeple de ilkököl yıllarında “Beden eğitimi ve oyun” adıyla anılan bu ders oyunu temele koymaktadır (MEB, 2025).

Beden eğitimi ve oyun dersi nedir?

Sporun toplumu etkileyen ve toplumdan etkilenen bir olgu olarak, toplumsal değişimlere paralel şekilde, tarihsel süreç içerisinde dönüşümler geçirdiği ifade edilmektedir. İlk insanların doğayla mücadelesinden benzetilerek oluşturulduğu düşünülen sporun, zamanla hem bireysel gelişime katkı sağlayan hem de bir oyun ve eğlence unsuru olarak işlev gören bir yapıya kavuştuğu; günümüzde ise kitleselleşerek toplumsal yaşamı şekillendiren kurumlar arasında yer aldığı belirtilmektedir (Akkaya, 2023). Bu bağlamda, sporun tarihsel süreçte kazandığı toplumsal işlevler, kökeninde yer alan oyun olgusuyla ve bireyin bedensel, zihinsel ve kültürel gelişimini hedefleyen beden eğitimi anlayışıyla birlikte ele alınarak bütüncül bir şekilde değerlendirilebilir.

Beden eğitimi ve oyun dersi ilköğretim ilkököl kademesinde sınıf öğretmenleri tarafından yürütülen ilk üç sınıf düzeyinde 5 saat sonrasında

ise 2 saat olarak programda yer bulmaktadır. Hareket ederek öğrenmenin hedeflendiği bu ders, millî eğitimin genel amaçlarına bu şekilde hizmet eder. Dayanıklılık, çabukluk, esneklik, hareketlilik, koordinasyon, kuvvet ve ritim bu dersin çocuklara kazandırmayı hedeflediği becerilerdir. Bu doğrultuda beden eğitimi ve oyun dersi hareketi eğlenceli ve günlük yaşamın parçası hâline getirmek; öz güveni yüksek, hareket becerileri ve fiziksel uygunluğa gelişmiş, sağlık farkındalığı olan ve sosyal-duygusal yönden güçlenen bireyler yetiştirmeyi kendine yaklaşım olarak kabul ederek aşağıdaki özel amaçlar belirlenmiştir (MEB, 2025);

- Beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri (BEOSAB) olan hareketi sergileme, hareket kavramlarını uygulama, taktik ve strateji geliştirme, fiziksel aktiviteye katılma, ritmik hareket etme, fiziksel uygunluk sağlama, eşle/grupla hareket etme, adil oyun anlayışına uygun davranma, takım/grup liderliği sergileme ve güvenli ortam oluşturma becerilerini geliştirmeleri,
- Kavramsal, sosyal-duygusal öğrenme ve okuryazarlık becerilerini beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri ile bütüncül şekilde kullanmaları,
- Sahip oldukları değer ve eğilimleri beden eğitimi öğrenme ortamına yansıtarken aynı zamanda yeni değer ve eğilimler edinmeleri,
- Sağlıklı bir yaşam tarzı için fiziksel aktivitenin önemini anlamaları ve bu doğrultuda düzenli fiziksel aktivite alışkanlığı kazanmaları,
- Edindikleri bilgi, beceri ve tutumları öğrenme sürecine, diğer derslere ve günlük yaşamlarına yansıtmaları amaçlanmaktadır.

Öğrencilerin bu kazanımları edinmelerini sağlayacak olan ise dersin yürütücüleri sınıf öğretmenleridir. Dersin istenilen çıktılara ulaşması için, öğretmenlerin yalnızca öğretmen merkezli gelenekselleşmiş yaklaşımları kullanmaları yeterli olmazken, mutlak surette öğrenci merkezli yaklaşımları kullanmaları gerekmektedir (MEB, 2025).

Beden Eğitimi ve Oyun Dersi İçin Model, Yöntem, Strateji

Bireyselleştirilmiş Öğretim Modeli

Öğrencilerin kendi hızında ilerlemesini esas alan bu model Fred Keller tarafından öne sürülmüştür (Keller, 1968).

Temel hususlar şu şekilde özetlenebilir (Keller, 1968);

- Öğrenciler, kendi yeteneklerine göre ders materyalinde kendi hızlarında ilerler.

- Öğrenciler, yalnızca mevcut içeriğin kapsamlı bir şekilde anlaşıldığını gösterdikten sonra yeni materyale geçerler.
- Becerilerde diğerlerine göre önde olan öğrenciler akran öğrenmesi ile aynı anda kullanılarak, anında geri bildirim sağlar ve rehberlik sunar.
- Öğrencilere anında puanlama ve iyileştirme fırsatları verilerek tekrar tekrar test yapılır ve bu da konu hakkında ayrıntılı bir anlayış geliştirir.
- Sosyal, kültürel ve ekonomik farklılıklar, destekleyici bir entelektüel ilişki geliştirmek adına en aza indirilir.

Böylece geleneksel ders ağırlıklı eğitim modellerinin aksine, daha fazla bireysel ilgi, kişisel sorumluluk ve materyale hâkim olmaya odaklanmayı teşvik eder.

Beden eğitimi ve oyun dersi için bir örnek

Basit denge ve koordinasyon hareketlerinin öğretildiği oyun, ilk olarak Düz Çizgide Yürüme, Denge Tahtası Üzerinde Yürüme, Engel Aşma ve Koordinasyon Oyunu gibi dört kademeye ayrılır. Her öğrenci kendi hızında ilerlerken bir kademede başarılı olan sonraki kademeye geçer. Öğretmen, her kademede rehber modundadır ayrıca daha hızlı ilerleyen öğrenciler de arkadaşlarına yardım ederek öğrenme sürecine katkıda bulunur. Bireyselleştirilmiş öğrenme ile öğrenciler hem kendi hızlarında öğrenir hem de hareket becerilerini eğlenceli bir şekilde geliştirirler.

Bireysel ve Sosyal Sorumluluk Modeli

Don Hellison (1995) tarafından ilk etapta dezavantajlı gruplar için tasarlanan bu model, daha tüm öğrenci gruplarına yönelik bir eğitim aracı olarak kullanılmaktadır. Öğrencilere çeşitli fiziksel aktiviteler yoluyla bireysel ve toplumsal sorumluluklarını öğretmeye ve onları uygulamaya odaklanır. Birincil amacı, gençlerin spor salonundan hayatın diğer alanlarına aktarılacak yaşam becerileri geliştirmelerine yardımcı olmaktır (Martinek ve Hellison, 2016). Bireysel ve Sosyal Sorumluluk Modeli şu temel değerlere dayanır (Martinek ve Hellison, 2016);

- Çocukları Öncelikli Tutmak: Çocukların ihtiyaçlarına ve gelişimine odaklanmak.
- İnsani Ahlak: Empati, saygı ve adaleti teşvik etmek.
- Bütünsel Gelişim: Fiziksel, duygusal ve sosyal boyutlarda büyümeyi desteklemek.
- Bir Varoluş Biçimi: Sorumluluğu sadece spor salonuna özgü bir davranış olarak değil, yaşam boyu bir uygulama olarak aşılacak.

Modelin beş düzeyi vardır, bunlar Hellison (2010) ;

I. Başkalarının Haklarına ve Duygularına Saygı: Öz denetimi ve yıkıcı olmayan davranışı vurgular.

II. Çaba ve İş birliği: Öğrencileri aktif olarak katılmaya ve işbirlikçi bir şekilde çalışmaya teşvik eder.

III. Öz Yönlendirme: Kişisel hedefler belirlemeyi ve kişinin öğrenmesi ve eylemleri için sorumluluk almasını teşvik eder.

IV. Başkalarına Yardım Etme ve Liderlik: Akranlarına özen göstermeye ve grup aktivitelerinde liderlik göstermeye odaklanır.

V. Spor Salonu Dışına Transfer: Sınıfta öğrenilen değerleri ve becerileri gerçek dünya durumlarına uygular.

Başkalarının haklarına ve duygularına saygı ile çaba ve iş birliği, sorumluluğun temel başlangıç aşamaları olarak tanımlanırken, bu iki düzey, programın başlangıcında öncelikli olarak ele alınmalıdır (Hellison, 2010). Üçüncü düzey olan öz yönlendirme ve dördüncü düzey olan *başkalarına yardım etme ve liderlik* düzeylerinde, daha yüksek sorumluluk seviyelerini temsil ederek öğrencilerin daha bağımsız hareket etmeleri ve iş birliği içinde olumlu bir öğrenme ortamı oluşturmaları beklenir. Beşinci düzey ise, ilk dört düzeyde kazanılan sorumlulukların “spor salonu dışında” tartışılması ve uygulanmasını kapsar (Hellison, 2010).

Beden eğitimi ve oyun dersi için bir örnek

Basit, bireysel ve takım oyunlarını içeren etkinlikler dizisi; başkalarına saygı, iş birlikli çalışma, diğerlerine rehberlik etme ve öğrendiklerini okul sınırları dışına taşıma gibi kazanımlar içerebilir. İlk düzey (*Başkalarının Haklarına ve Duygularına Saygı*) için tüm sınıf bir engel parkurundan geçirilir. Burada herkesin parkuru tamamlaması önemlidir ve yavaş hareket eden öğrenci olsa bile herkesin parkuru tamamlaması önemlidir. Yavaş hareket eden öğrenciler bile sırayla ilerlemeli ve diğerlerine müdahale etmemelidir. Sırasını koruma ve diğerlerine müdahale etmeme sıklıkla vurgulanır. İkinci düzey (Çaba ve İş birliği) için sınıf iki gruba ayrılır. Her iki grup üyelerinin de topla bir hedefi vurarak puan toplaması gereklidir. Hedef puanı toplamak için gruplar iş birliği içindedir. Tüm öğrencilerin deneme yapması sağlanır ayrıca başarısız olan öğrenciler cesaretlendirilir. Üçüncü düzey (*öz yönlendirme*) seviyesinde öğrenciler daha önceden oluşturulmuş çeşitli istasyonlardan kendi ilgilerine göre birini seçer ve herhangi bir destek olmaksızın bağımsız bir çalışma sergiler. Burada amaç öğrencinin bağımsız hareket etme kendi kararını alma becerisini geliştirmektir. Dördüncü düzeyde (*başkalarına*

yardım etme ve liderlik) sınıf daha fazla gruba ayrılabilir. Parkurlar düzenlenir ve gruplardan birer lider seçilir. Liderler, ekiplerinin engel parkurunu geçmesine rehberlik eder ve yardımcı olur. Liderlerin görevlerini yerine getirirken empati ve duyarlılık göstermeleri teşvik edilir. Son aşamada (*Spor Salonu Dışına Transfer*) öğrencilerin liderlik ve iş birliği becerilerini günlük hayatta nasıl kullanabileceklerine dair «Bugün öğrendiklerinizi dışarıda nasıl uygulayabilirsiniz?»; «Başkalarına yardım ettiğinizde nasıl hissediyorsunuz?» gibi sorular sorularak tartışma ortamı yaratılır ve sonlanır.

Taktik Oyun Yaklaşımı (TOYA)

Bunker ve Thorpe (1982), geleneksel beceri öğretimi yöntemlerinin oyun bağlamından kopuk olabileceğini ileri sürmüş bu amaçla da öğrencilerin oyun oynama becerilerini geliştirmek ve oyun sırasında daha bilinçli, taktiksel kararlar almalarını sağlamak için oyun temelli bu yaklaşımı geliştirmişlerdir. TOYA'nın temel amacı, öğrencilerin gerçek oyun ortamlarında becerilerin ne zaman ve neden kullanılacağını anlamalarını sağlamak ve aynı zamanda bu taktiksel yaklaşımları farklı oyun türlerine uyarlama yeteneği geliştirmelerine yardımcı olmaktır (Griffin, Mitchell ve Oslin, 1997). Bu bağlamda, oyunların içeriklerine göre (Hedef oyunları, hücum oyunları, alan/vuruş oyunları, file/duvar oyunları) sınıflandırılması ve öğretim sürecinde bu sınıflandırmanın göz önünde bulundurulması büyük önem taşır.

Geleneksel yöntemler, motor tekniklere odaklanırken oyunların içeriğini göz ardı eder ve “neden?” sorusundan çok “nasıl?” sorusuna öncelik verir. Taktiksel oyun yaklaşımı ise çocukların taktiksel farkındalık geliştirerek doğru kararlar almasını sağlar ve oyunları daha ilgi çekici hale getirir. Bu yaklaşım, çocukların oyun sırasında tekniklerin önemini anlamasına yardımcı olur. Teknik odaklı derslerin sıkıcılığı yerine, bu yöntemle çocuklar taktiksel gereklilikleri fark eder ve oyuna daha fazla ilgi ve bağlılık gösterir (Burrows, 1986).

TOYM’de oyunların uygulanmasında altı aşamadan oluşan uyarlanmış bir süreç bulunmaktadır:

1. Oyun Başlangıcı: Öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun, öğretilmek istenen oyunu en iyi temsil eden uyarlanmış bir oyunla başlanır.

2. Oyunun Anlaşılması: Öğrenciler oynayacakları oyunun temel kurallarını öğrenir.

3. Taktiksel Bilinç: Öğrencilerin oyunun kurallarına uygun şekilde oynamaları için oyuna özgü taktikleri (örneğin, boş alan yaratma veya savunma stratejileri) göz önünde bulundururlar.

4. Doğru Karar Alma: Öğrencilerin oyun sırasında doğru kararlar verebilmeleri için destek sağlanır. Onlara ne yapmaları gerektiği (taktiksel farkındalık) ve bunu nasıl gerçekleştirecekleri (uygun beceri ve hareket seçimi) konusunda rehberlik edilir.

5. Beceri Geliştirme: Öğrenciler, oyuna özgü becerilerin ve hareketlerin nasıl uygulanacağı üzerinde çalışırlar. Teknik becerilerin geliştirilmesine odaklanılır.

6. Performans Değerlendirmesi: Son aşamada, öğrencilerin performansları, oyunun ve dersin belirlenmiş hedeflerine göre değerlendirilir. Bu ölçütler, öğrencilerin yeterli ve yetenekli birer oyuncu olmalarına katkıda bulunur (Demirhan vd. 2010, s.17).

Beden eğitimi ve oyun dersi için bir örnek

Basit takım oyunları aracılığıyla iş birliği ve boş alan yaratma becerilerinin geliştirildiği oyun; temel kuralları takip ederek bir oyun oynayabilme, oyun esnasında boş alanları fark ederek bu alanlarda hareket etme ve takım arkadaşlarıyla uyum içinde çalışarak iş birliğini sağlama gibi kazanımlara sahip olabilir. İlk olarak salonun bir tarafına farklı renklerde ve hareketler ile tanımlanmış koniler yerleştirilir. Öğrenciler öğretmenin söylediği renkteki koni etrafına gider ve ilgili hareketi tamamlar. Sonraki aşamada iki takım oluşturulur ve her takımın içerisinde top, halka vb. olan kendi kutusu olur. Amaç diğer takımın kutusundan bir nesne alıp kendi kutusuna getirmektir (burada kutuya yaklaşıırken savunma yapan öğrencilerin olduğu alanı geçmek gerekir). Sonraki aşamada öğretmen, oyunu durdurarak “Takım arkadaşlarınızla nasıl iş birliği yapabilirsiniz?”; “Savunma yapan arkadaşınızı nasıl geçebilirsiniz?” sorularını sorabilir. Öğrenciler, öğretmenin yönlendirmesiyle boş alan yaratma ve iş birliği konularında düşünür ve oyun tekrar oynanır, ancak bu kez bazı kurallar eklenir: Kutuya ulaşmadan önce bir takım arkadaşıyla paslaş; Savunma yapan takım, sadece belirlenen çizgiler üzerinde hareket et. Öğrenciler, bu yeni kurallar doğrultusunda hem bireysel hem de takım becerilerini geliştirir. Ders, öğrencilerin takım çalışması ve boş alan yaratma becerilerini değerlendirecek “Takım arkadaşlarınızla çalışmak nasıl bir duygu?”; “Oyunda boş alanları nasıl fark ettiniz?” gibi soru cevap etkinliği ile ders sonlandırılabilir.

İşbirlikli Öğrenme yöntemi

İşbirlikli öğrenme, 1970’li yıllarda yapılandırılmış takım teknikleri olarak ortaya çıkmış, 1990 ve 2000’lerde ise sosyal karşılıklı bağımlılık yaklaşımına dayanan sistemli bir öğretim yöntemi hâline gelmiştir. Bu yöntem,

öğrencilerin küçük gruplar hâlinde düzenli olarak çalışmasını öngörmektedir.

En fazla kullanılan terimsel tanıma göre öğrencilerin hem kendi hem de birbirlerinin öğrenme düzeylerini maksimum seviyeye ulaşması için birlikte çalışmaları amacıyla öğrenci gruplarının öğretim amacıyla kullanılmasıdır (Johnson ve Johnson, 1999). İşbirlikli öğrenme üç temel üzerine kurulmuştur; 1- sosyal-karşılıklı bağımlılık, 2- bilişsel açıklama (akran açıklamaları, ortak problem çözme vb.), 3- güdüsel mekanizma (ödülleri ve sorumluluklar). Bu çerçevede tasarlanan bir ders başarı artışı sağlarken (Slavin, 1983), aynı zamanda sosyalleşmeyi ve öğrenmeyi aynı anda destekleyen pedagojik bir uygulama olarak görülür (Gillies, 2016). İşbirlikli öğrenme basit bir grup çalışmasından 5 faktörde ayrılır ve bunlar olmadan işbirlikli öğrenmeden bahsedilemez;

- Pozitif karşılıklı bağımlılık (ortak hedef/ürün),
- Bireysel sorumluluk (her öğrencinin kendi öğrenmesinden hesap verilebilirlik),
- Yüz yüze teşvik edici etkileşim (akran açıklaması, geribildirim, teşvik),
- Sosyal beceriler (iletişim, liderlik, çatışma yönetimi),
- Grup süreci (amaçlar, güçlü/zayıf yanlar üzerine yapılandırılmış özdeğerlendirme) (Johnson ve Johnson, 1999).

Beden eğitiminde son yıllarda yapılan çalışmalarda motivasyon, grup iklimi, öğretmen-öğrenci etkileşimi gibi sosyal öğrenme bileşenlerine daha fazla yer verildiğini göstermektedir (Bores-García, 2021). Bu bağlamda işbirlikli öğrenmenin bünyesinde bulundurduğu takım iletişimi, akran desteği gibi hedefleriyle uyum içinde olduğu söylenebilir.

Beden eğitimi ve oyun dersi için bir örnek

Koordinasyon, Basit denge, atma-tutma becerilerini iş birliği içinde uygulamak ve takım iletişimi ve sorumluluk paylaşımını sağlamak kazanımları arasında yer alabilir. Okulun/kütüphanenin/yemekhanenin vs. renklerinin kaybolduğu, 3 farklı parkur tamamlandıktan sonra bunların geri getirilebileceği bir oyun oynanır. Oyunda sınıf 4'erli takımlara ayrılır. Oyunda yer alan takım arkadaşını sözel olarak desteklemek ve oluşturulan sınıf kurallarına (sıranı bekle vb.) uymak zorunludur. İlk parkurda denge çizgisi üzerinde yürüyerek raket üzerinde fasulye torbası vb. belli bir mesafe taşınır ve geri getirilir. Tüm takım üyeleri başarıyla tamamladığında bir renk kartı kazanılır. Başarısız olan üye başarıya kadar devam eder. İkinci parkurda iki hulahop vb. yardımıyla yer belirlenir. Bir hulahopun içinden

diğerine atış yapılır. Her üyenin 2 atış hakkı vardır ve toplamda 5 isabetli atış yapan takım 1 renk kartı kazanır. Üçüncü parkurda ise ikişerli takım üyeleri bir topu kolları arasına sıkıştırarak belirlenmiş yönde gidip geri dönerler. Başarıyla tamamlanan iki tur karşılığında bir renk kazanılır. Takımlar önceden hazırlanmış basit yap-bozu kazandıkları renk kartlarını doğru yerlere yerleştirerek oyunu tamamlar. İşbirlikli öğrenmenin temel ilkeleri düşünüldüğünde, pozitif karşılıklı bağımlılık renk kartlarını birlikte toplayıp final yap-bozunu bitirmeyi hedefleyerek; bireysel sorumluluk her bir parkurda herkesi kendi denemesinden sorumlu tutarak; yüz yüze teşvik edici etkileşim “nefes al, yapabilirsin, haydi” gibi grup üyelerinin birbirlerine kullandığı ifadeler ile, sosyal beceriler ders başında belirlenen “sıranı bekle” vb. kurallara uyarak; grup süreci tüm bu aşamaların aynı anda başarıyla uygulanması ve final etkinliği sonucunda ürüne ulaşma hedefiyle sağlanır.

Akran Öğretimi Stili

Reciprocal stil olarak da anılan bu stil, Mosston’un öğretim stilleri spektrumu içerisinde sistematikleşerek (Mosston ve Ashworth, 1990), alanyazında pedagojik açıdan bir dönüm noktası olarak görüşmüştür (Goldberger, 1992). Özellikle kalabalık sınıf ortamı, sınırlı malzeme ve kalabalığa bağlı sınırlı geri bildirim gibi sorunlarına yanıt verebilir (Li ve Kam, 2011). Akran öğretiminde öğrenciler partnerler şeklinde ikili olarak organize edilir ve toplamda iki rol bulunur: uygulayıcı (doer), gözlemci (observer) (Mosston ve Ashworth, 1990). Gözlemci daha önceden hazırlanmış ölçüt kartı yardımıyla uygulayıcıyı izler, anlık dönütünü verir ve sonrasında roller değiştirilir. Bu şekilde öğrencilerin birbirlerinin öğrenmelerini desteklemesine imkân sunar (Chatoupis, 2015).

Beden eğitimi ve oyun dersi için bir örnek

Futbolda ayak içi pasın ve ilk kontrol becerilerini öğretmek hedeflenir. Öğretmen sınıfı 2’şerli gruplara ayırır ve rolleri tanıtır. Gözlemci rolünde olacaklara daha önceden hazırlanmış olduğu ölçüt kartlarını dağıtır. Öğretmen doğru hareketleri ve yaygın hataları gösterir veya bir video yardımıyla izletir. İlk etapta her grup için 4-5 metre uzağa aralarından topun rahatça geçebileceği uzaklıkta 2’şer koni yerleştirilir. Topu ayak içi pas ile konilerin arasından geçirmek hedeflenir. *Gözlemci* dönütünü verir, roller değişir. Bir sonraki bölümde eşler birbirinden ayrılır, biri topu ayak içi ile diğerine doğru gönderir. Diğer öğrenci topu iade eder. Burada top yalnızca iade edilir, hedef davranış gözetilmez. Bu işlem 4-5 kez tekrarlanır sonrasında roller değişir. Sonraki bölümde A öğrencisi topu ayak içi ile kendisine 4-5 metre uzakta olan B öğrencisine gönderir. A öğrencisi ayak içi

pası gerçekleştirirken, B öğrencisi topu ilk dokunuş ile yumuşatıp, kendine en yakın yere alır ve geri pas atar. Her geri pasta roller otomatik değişmiş olur. En son bölümde ise 3 veya 4 koni çapraz koşu yapmaya müsaade edecek şekilde yerleştirilir. A oyuncusu koşusunu yapar ve en sonda bir ayak içi pas alır. Topu ilk dokunuşla kontrol eder ve tekrar geri pas atar. Sonrasında roller yine değişir. Akran öğretimi yoluyla öğrenciler partnerlerine anlık geri bildirim verir, rol değişimi ile sorumluluk paylaşım becerilerini güçlendirir ve iş birliği ve saygılı iletişim kültürünü pekiştirirler.

Sonuç

Bu bölüm, hizmete yeni başlayan sınıf öğretmenlerine beden eğitimi ve oyun dersini yalnızca hareket ettirme olarak değil aynı zamanda aktif ve sağlıklı hayat temasında hareket yetkinlikleri kazandırmayı hedefleyen öğrenme ortamları oluşturabilmeleri için birtakım tavsiyeler vermeyi amaçlamıştır. Beden eğitimi, çocuğu çok yönlü olarak hayata hazırlar. Bu çerçevede beden eğitimi bireyin fiziksel, psikomotor, zihinsel, duygusal ve toplumsal gelişimine katkı amacına yönelik organize edilmiş bedensel etkinliklerin tümü olarak ele alınabilir (Kul ve Aydemir, 2018). Beden eğitimi ve oyun dersleri, öğrencilerin fiziksel gelişimlerinin yanı sıra bilişsel, duygusal ve sosyal alanlarda da çok yönlü katkılar sunmaktadır. Son yıllarda yapılan araştırmalar, spora olan bağlılığın akademik başarı üzerinde hem doğrudan hem de dolaylı etkiler yarattığını; özellikle de sporcu ruh sağlığı sürekliliği ile akademik davranışlar arasında aracı bir mekanizma olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır (Han, 2025). Bunun yanında, spora olan bağlılığın bireylerin psikolojik sağlamlık düzeyini artırdığı da belirlenmiştir (Kan ve Han, 2025). Bu bulgular, beden eğitimi ve oyun temelli uygulamaların yalnızca motor becerilerin kazandırılmasında değil, aynı zamanda öğrencilerin ruhsal dayanıklılıklarının geliştirilmesi, akademik performanslarının desteklenmesi ve yaşam boyu sağlıklı alışkanlıkların teşvik edilmesinde de kritik bir rol oynadığını göstermektedir. Adı geçen tüm alanlarda fayda ise öğretmenin sınıf içi tasarım gücüne bağlıdır (Bailey vd., 2009). Özellikle dijital teknolojiyle eğitim programlarının bir süreç içerisinde bütünleşik olarak yürütülmesi hem akademik hem de fizyolojik gelişimi artırdığı görülmektedir (Alaeddinoğlu, Sivrikaya ve Alaeddinoğlu, 2023).

Bu çerçevede ele alınanlar, taraf seçmeden çok bir kutu mantığında düşünülebilir. Şöyle ki farklı hız ve düzeylerde öğrenmelerin yönetilebildiği bireyselleştirilmiş öğretim, sınıf iklimi ve değerler eğitimi somut kılan bireysel ve sosyal sorumluluk modeli, neden-ne zaman-nasıl sorularını birleştirip yanıtlayan taktik oyun yaklaşımı, pozitif karşılıklı bağ ile bireysel

sorumluluğu aynı anda gerekli kılan iş birlikli öğrenme, ölçüt temeliyle akran geri bildirimi sağlayarak zaman kaybını önleyip tekrar sayısını artıran akran öğretimi ile öğrenme kalitesi artırılabilir. Hepsi için de temel ilke öğrenci merkezli bir tasarımı basitten karmaşığa doğru oluşturmaktır. Bu sayede katılımın yüksek, riskin düşük ve başarının görünür olması beklenir.

Kaynaklar

- Akkaya, C. (2023). Sporun Sosyal Boyutu: Temel Makro-Sosyolojik Yaklaşımlar ve Derinlemesine İnceleme. (Ed.) M. Bulut, *Sosyal Bilimlerde Güncel Tartışmalar 14* (s.175–185). Bidge Yayınları.
- Alaeddinoğlu, V. (2021) Çocuk Oyunlarının Psikomotor Gelişime Etkisi, *Spor Bilimleri Alanında Akademik Araştırma ve Derlemeler*, 111-136 Duvar Yayınları
- Alaeddinoğlu, V., Sivrikaya, H., & Biricik, Y. S. (2023). Eğitsel Oyunlar ve Çocuklarda Gelişim. *Sporla Bilimsel Yaklaşımlar ve Lisans Üstü Öğrenci Araştırmaları*, 27.
- Alaeddinoğlu, M. F., Sivrikaya, H., & Alaeddinoğlu, V. (2023). Dijital Teknoloji ve Spor Eğitim Programları. *Dijital Çağda Spor Araştırmaları I*, 13.
- Arday D.N., Fernández-Rodríguez J.M., Chillón P., Artero E.G., España-Romero V., Jiménez-Pavón D., Ruiz J.R., Guirado-Escámez C., Castillo M.J., Ortega F.B.(2010) Educando para mejorar el estado de forma física, estudio EDUFIT: antecedentes, diseño, metodología y análisis del abandono/adhesión al estudio. *Revista Española de Salud Pública* 84(2), 151–168
- Bailey, R. (2006). Physical Education and Sport in Schools: A Review of Benefits and Outcomes. *Journal of School Health*, 76(8), 397-401.
- Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., Sandford, R., & Education, B. P. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school sport: an academic review. *Research papers in education*, 24(1), 1-27.
- Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., Fernandez-Rio, F. J., González-Calvo, G., & Barba-Martín, R. (2021). Research on cooperative learning in physical education: Systematic review of the last five years. *Research quarterly for exercise and sport*, 92(1), 146-155.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of physical education*, 18(1), 5-8.
- Burrows, L. (1986). *A teacher's reactions. Rethinking games teaching*. Loughborough, UK: Loughborough University, 45-52.
- Cebeci, Ü. (2018). Sınıf Öğretmenlerinin Beden Eğitimi Dersindeki Yeterlik Algılarının Bazı Parametreler Açısından İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kırıkkale.
- Chatoupis, C. (2015). Pairing learners by companionship: effects on motor skill performance and comfort levels in the reciprocal style of teaching. *The Physical Educator*, 72(5), 307–323.

- Çavuşoğlu, A. (2023). Eğitim ve Çevrimiçi Eğitim. *21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum*, 12(35), 565-576.
- Çetin, A., Özyürek, A., & Kayışoğlu, N. (2023). The Impact of Starting the Day with Exercise and Sports on the Attitudes Towards Physical Education and Sports. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 12(2), 264-279.
- Demirhan, G., İnce, M. L., Koca, C., & Kirazcı, S. (2010). Öğretim modelleri ve güncel araştırmalar. *Ankara: Spor Yayınevi ve Kitabevi*.
- Demirhan, M. (2019). Sınıf Öğretmenlerinin Beden Eğitimi ve Oyun Derslerindeki Yeterliliklerine İlişkin Görüşleri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dicle Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Diyarbakır.
- Erol, N. . (2011). Toplumsal Değişme ve Eğitim: “Temel İlişkiler, Çelişkiler, Tartışmalar”. *Gazi Akademik Bakış*, 5(9), 109-122.
- Genç, M., & Başaran, Z. (2022). Sınıf öğretmenleri ve beden eğitimi öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersi yeterliliklerinin incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 3(1), 1-12.
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education (Online)*, 41(3), 39-54.
- Goldberger, M. (1992). The spectrum of teaching styles: A perspective for research on teaching physical education. *Journal of Physical education, Recreation & dance*, 63(1), 42-46.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (52).
- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1997). *Teaching sports concepts and skills: A tactical games approach*. UK: Human Kinetics.
- Han, M. T. (2025). The Effect of Sports Commitment on Regular Studying: The Mediating Role of Athlete Mental Health Continuity. *Research in Sport Education and Sciences*, 27(3), 238-251.
- Hellison, D. (1995). *Teaching responsibility through physical activity*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Hellison, D. (2010). *Teaching personal and social responsibility through physical activity*. Human Kinetics.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Making cooperative learning work. *Theory into practice*, 38(2), 67-73.
- Kan, E., & Han, M. T. (2025). Spora Bağlılık İle Psikolojik Sağlık Arasındaki İlişki. *Journal of Sport for All and Recreation*, 7(1), 91-102.
- Keller, F. S. (1968). *Good-bye, teacher...* Journal of Applied Behavior Analysis, 1(1), 79-89.

- Kul, M., & Aydemir, U. (2018). Beden eğitimi ve spor öğretmen adaylarının yansıtıcı düşünce eğilimlerinin bazı demografik değişkenlere göre incelenmesi. *Kesit Akademi Dergisi*, (13), 159-172.
- Li, C., & Kam, W. K. (2011). Mosston's Reciprocal Style of Teaching: A Pilot Study in Hong Kong. *New Horizons in Education*, 59(2), 27-37.
- Martinek, T., & Hellison, D. (2016). Teaching personal and social responsibility: Past, present and future. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(5), 9-13.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2025). *Beden eğitimi ve oyun dersi öğretim programı*. <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=1944> adresinden erişilmiştir.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (1990). *The Spectrum of Teaching Styles. From Command to Discovery*. Longman, Inc., 95 Church St., White Plains, NY 10601-1505.
- Polat, B., & Kara, M. (2023). Oyuncak ve oyun oynamanın çocuk gelişimine etkisi. *Kastamonu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 2(1), 1-10.
- Sallis, J. F., & McKenzie, T. L. (1991). Physical education's role in public health. *Research quarterly for exercise and sport*, 62(2), 124-137.
- Sallis, J. F., Floyd, M. F., Rodríguez, D. A., & Saelens, B. E. (2008). The Role of Built Environments in Physical Activity, Obesity, and Cardiovascular Disease. *Circulation*, 125(6), 729-737.
- Slavin, R. E. (1983). When does cooperative learning increase student achievement?. *Psychological bulletin*, 94(3), 429.
- Telama, R., Yang, X., Viikari, J., Välimäki, I., Wanne, O., & Raitakari, O. (2005). Physical Activity from Childhood to Adulthood: A Longitudinal Study. *American Journal of Preventive Medicine*, 28(3), 267-273.
- Türk Dil Kurumu. (2025). *Türkçe sözlük*. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden erişilmiştir.
- Ulusoy, Y. (2010). *Eğitim ve geleceğimiz*. Retrieved from <https://yilmazulusoy.com/tr/makaleler/egitim-ve-geleceğimiz>
- Uskan, S. B., & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123-131.