



**MANİPÜLATİF BECERİ TEMELLİ TASARLANAN
EĞİTSEL OYUN PROGRAMININ ÖĞRENCİLERİN
DİKKAT DÜZEYİNE VE MOTOR GELİŞİMİNE ETKİSİ**

Murat KILIÇ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Serpil AKÇINAR**

Yüksek Lisans Tezi – 2024

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MANİPÜLATİF BECERİ TEMELLİ TASARLANAN
EĞİTSEL OYUN PROGRAMININ ÖĞRENCİLERİN
DİKKAT DÜZEYİNE VE MOTOR GELİŞİMİNE ETKİSİ

Murat KILIÇ

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Serpil AKÇINAR

Tez Jüri Üyeleri
Prof. Dr. Mehmet GÜLLÜ
Doç. Dr. Serpil AKÇINAR
Doç. Dr. Mehmet KARTAL

MALATYA
2024

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne

ETİK BEYANI

İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak “Doç. Dr. Serpil AKÇINAR” danışmanlığında hazırlayıp sunduğum “Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programının Öğrencilerin Dikkat Düzeyine ve Motor Gelişimine Etkisi” başlıklı Yüksek Lisans tezim içinde elde ettiğim verileri, bilgileri, belgeleri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tezimde yararlandığım eserlere bilimsel kurallara uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, tezimin özgün olduğunu, tezimin çalışma ve yazımında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. 02/08/2024

Murat KILIÇ

İmza

İÇİNDEKİLER

ÖZET	viii
ABSTRACT	ix
ŞİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	x
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
TABLolar DİZİNİ	xii
1. GİRİŞ	1
2. GENEL BİLGİLER	7
2.1. Oyun	7
2.1.1. Oyunun Tanımı	7
2.2. Eğİtsel Oyun	9
2.2.1. Eğİtsel Oyunların Sınıflandırılması	10
2.2.2. Eğİtsel Oyunların Tasarlanma ve Planlama Süreci	11
2.3. Motor Gelişim	12
2.3.1. Temel Hareket Becerileri (Manipülatif, Lokomotor, Denge)	13
2.3.2. Motor Gelişim Dönemleri	15
2.3.3. Motor Gelişimi Etkileyen Faktörler	18
2.4. Motor Gelişim ve Eğİtsel Oyun	19
2.4.1. Manipülatif Beceri ve Eğİtsel Oyun	20
2.4.2. Kuvvet ve Eğİtsel Oyun	21
2.4.3. Sürat ve Eğİtsel Oyun	21
2.4.4. Çeviklik ve Eğİtsel Oyun	22
2.4.5. Esneklik ve Eğİtsel Oyun	22
2.4.6. Denge ve Eğİtsel Oyun	22
2.4.7. Reaksiyon ve Eğİtsel Oyun	23
2.5. Dikkat	23
2.5.1. Dikkat Türleri	24
2.5.2. Dikkat Etkileyen Faktörler	25
2.6. Dikkat ve Eğİtsel Oyun	26
2.7. Öğretim Programlarında Manipülatif Beceriler	27
3. MATERYAL VE METOT	32
3.1. Araştırma Modeli	32

3.2. Araştırma Grubu	32
3.3. Araştırmanın Değişkenleri.....	33
3.3.1. Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı.....	33
3.4. Uygulama Süreci	35
3.5. Veri Toplama Araçları.....	36
3.5.1. Bourdon Dikkat Testi.....	36
3.5.2. Bacak ve Sırt Dinamometresi	37
3.5.3. Sürat Testi	38
3.5.4. Illinois Çeviklik Testi	38
3.5.5. Otur-Uzan Esneklik Ölçümü	39
3.5.6. Flamingo Denge Testi.....	40
3.5.7. Nelson El ve Ayak Reaksiyon Testi.....	41
3.6. Verilerin Analizi.....	42
4. BULGULAR	45
5. TARTIŞMA	50
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	62
KAYNAKLAR	64
EKLER	78
EK-1. Özgeçmiş	78
EK-2. Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programında Yer Alan Eğitsel Oyunlar.....	79
EK-3. Bourdon Dikkat Testi Harf Formu	99
EK-4. Etik Kurul Kararı	100
EK-5. Gaziantep İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni	101

TEŐEKKÜR

Arařtırmanın her ařamasında tüm bilgi birikimi ile desteęini esirgemeyen kıymetli danıřmanım Doç. Dr. Serpil AKÇINAR' a gönülden teőekkürlerimi sunarım.

Yařamımın her alanında olduęu gibi lisansüstü eęitimimde de beni her zaman destekleyen bana güvenen ve inanan kıymetli eřim Seda KILIÇ' a sonsuz teőekkürlerimi sunarım.

Arařtırmanın verilerinin analizinde deęerli zamanını ayırarak görüő ve önerileri ile yardımcı olan Sayın Prof. Dr. Mehmet Güllü' ye çok teőekkür ederim.

Murat KILIÇ

ÖZET

Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programının Öğrencilerin Dikkat Düzeyine ve Motor Gelişimine Etkisi

Amaç: Bu çalışmanın amacı “Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı”nın (MEOP) öğrencilerin dikkat düzeyine ve motor gelişimine etkisini araştırmaktır.

Materyal ve Metot: Bu araştırma deney ve kontrol gruplu yarı – deneme modeli olarak yapılmıştır. Araştırma grubu, Gaziantep ili Şahinbey ilçesinde 2023-2024 eğitim öğretim yılında 23 Nisan Ortaokulu’nda 7. sınıfta öğrenim gören 40 (20 kız, 20 erkek) öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan 40 öğrenci, cinsiyet yönünden eşit sayıya sahip 20 öğrenciden oluşan deney ve kontrol gruplarına ayrılmıştır. Her iki gruba bourdon dikkat testi, sırt ve bacak dinamometresi, sürat (10, 20, 30 metre) testi, illinois çeviklik testi, otur-uzan esneklik, flamingo denge testi, nelson el ve ayak reaksiyon testi ile ön test ölçümleri yapılmıştır. Ön test sonrası sadece deney grubuna 10 hafta boyunca MEOP uygulanmıştır. Uygulama sonrası her iki gruba da son test ölçümleri yapılmıştır.

Bulgular: Deney grubunun ön ve son test sonuçları grup içi karşılaştırıldığında katılımcıların dikkat süre, dikkat doğru harf, dikkat atlanan harf, sırt kuvveti, bacak kuvveti, sürat (10, 20, 30 metre), çeviklik, denge ve el reaksiyonu performanslarında son test lehine anlamlı fark tespit edilmiştir. Deney ve kontrol grubunun son test sonuçları gruplar arası karşılaştırıldığında katılımcıların dikkat doğru harf, 20 metre sürat ve çeviklik performanslarında olumlu yönde deney grubu lehine anlamlı fark tespit edilmiştir.

Sonuç: Bu araştırmanın sonucunda, MEOP’nın öğrencilerin dikkat düzeyi, sırt ve bacak kuvveti, sürat, çeviklik, denge ve el reaksiyonu performanslarına olumlu etkisi olduğu bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel Oyun, Manipülatif Beceri, Dikkat, Dikkat Düzeyi, Motor Gelişim

ABSTRACT

The Effect Of An Educational Game Program Designed Based On Manipulative Skill On Students' Attention Level And Motor Development

Aim: The aim of this study is to investigate the effect of the "Educational Game Program Designed Based on Manipulative Skill" (MEOP), on the attention level and motor development of students.

Material and Method: This research was conducted as a quasi-experimental model with experimental and control groups. The research group consisted of 40 (20 female, 20 male) students studying in the 7th grade at 23 Nisan Secondary School in Şahinbey district of Gaziantep province in the 2023-2024 academic year. The 40 students who participated in the study were divided into experimental and control groups consisting of 20 students with equal numbers in terms of gender. Pre-test measurements of attention level, back and leg strength, speed (10, 20, 30 meters), agility, flexibility, balance, hand and foot reaction were taken in both groups. After the pre-test, MEOP was applied only to the experimental group for 10 weeks. After the application, post-test measurements were made to both groups.

Results: When the pre-test and post-test results of the experimental group were compared within the group, a significant difference was found in favour of the post-test in the attention duration, attention correct letter, attention skipped letter, back strength, leg strength, speed (10, 20, 30 meters), agility, balance and hand reaction performances of the participants. When the post-test results of the experimental and control groups were compared between the groups, a significant difference was found positively in favour of the experimental group in the attention correct letter, 20 meter sprint and agility performances of the participants.

Conclusion: As a result of this study, it was found that MEOP had a positive effect on students' attention level, back and leg strength, speed, agility, balance and hand reaction performances.

Keywords: Educational Game, Manipulative Skills, Attention, Attention Level, Motor Development

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

FEK	: Fiziksel Etkinlik Kartları
MEOP	: Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
Med.	: Medyan
N	: Kişi sayısı
p	: İstatistiksel anlamlılık değeri
Ss.	: Standart sapma
TDK	: Türk Dil Kurumu
U	: Mann-whitney u testi U değeri
\bar{X}	: Aritmetik ortalama
YÖK	: Yükseköğretim Kurulu
z	: Wilcoxon signed-rank testi Z değeri

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil No	Sayfa No
Şekil 2.1. Eğitsel oyunların sınıflandırılması.....	10
Şekil 2.2. Motor gelişim dönem ve evreleri.....	16
Şekil 2.3. Gallahue'nin üç ayaklı kum saati modeli	16
Şekil 3.1. Araştırmanın akış şeması	32
Şekil 3.2. Bacak kuvveti ölçümünde vücut pozisyonu	37
Şekil 3.3. Sırt kuvveti ölçümünde vücut pozisyonu.....	38
Şekil 3.4. Illinois çeviklik test parkuru	39
Şekil 3.5. Otur-uzan esneklik ölçümünde vücut pozisyonu.....	40
Şekil 3.6. Flamingo denge testinde vücut pozisyonu.....	40
Şekil 3.7. Nelson el reaksiyon testi uygulaması.....	41
Şekil 3.8. Nelson ayak reaksiyon testi uygulaması.....	42

TABLULAR DİZİNİ

Tablo No	Sayfa No
Tablo 2.1. Gallahue'nun örnekli iki boyutlu hareket sınıflandırma modeli.....	14
Tablo 2.2. Okul Öncesi Eğitim Programı'nda manipülatif beceriler ile ilgili kazanımlar	28
Tablo 2.3. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nda manipülatif beceriler ile ilgili kazanımlar	28
Tablo 2.4. Ortaokul Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nda manipülatif beceriler ile ilgili kazanımlar	29
Tablo 2.5. Ortaöğretim Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nda manipülatif beceriler ile ilgili kazanımlar.....	31
Tablo 3.1. Katılımcıların tanımlayıcı istatistikleri	33
Tablo 3.2. Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı'nda kontrol edilen nesnelere, nesneyi kontrol eden uzuvlar ve nesne kontrolünde hareket formu.....	34
Tablo 3.3. Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı'nın uygulanma takvimi.....	35
Tablo 3.4. Katılımcı verilerinin dağılımının normallik analizi	43
Tablo 4.1. Deney ve kontrol grubu ön test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırması.	45
Tablo 4.2. Kontrol grubu ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılaştırması	46
Tablo 4.3. Deney grubu ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılaştırması.....	47
Tablo 4.4. Deney ve kontrol grubu son test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırması	48

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihinin köklü geçmişine dayanan oyun kavramı, insanın en temel etkinlikleri ile ortaya çıkmış bir olgudur (1, 2). Oyun, çocuğun dünyasında önemli bir yer tutmaktadır. Çocuklar için oyun, oyundan öte onların işi ve uğraşısı olarak açıklanmaktadır (3, 4, 5).

Çocuğun hareket becerilerinden bilişsel becerilerine kadar birçok farklı alanda yeteneklerini sergilemesine ve geliştirmesine fırsat veren oyun, eğlenceli olmasının yanında birey üzerinde bir davranış değişikliği kazandırma amacı taşıyan bir yöne sahiptir. Planlı bir davranış değişikliği için oyunların bir araç olarak kullanılmasıyla birlikte eğitsel oyun kavramı ön plana çıkmaktadır (6).

Eğitsel oyunların yaşamın içinde kapsadığı alan her geçen gün artmaktadır. Ülkemizde eğitsel oyunun konu olduğu araştırmaların sayısında artış görülmektedir. YÖK ulusal tez merkezinde “eğitsel oyun” kavramını tez başlığında barındıran 195 tez yer almaktadır. Bu tezlerin 93’ü son 5 yılda yayınlanmıştır (7).

Günümüzde yeni doğan her çocuk teknolojik gelişmelerin yaşam tarzımızı etkilediği bir dünyada hayata gelmektedir. Teknolojik gelişmelerin sağladığı kolaylıklar insanları hareketsiz bir yaşama sürüklediği söylenebilir. Hareketin azaldığı, teknolojik cihazlarla vaktini harcayan çocukların sayısının arttığı bu dönemde hareketli ve sportif yönü itibari ile eğitsel oyunların önemi daha da artmaktadır. Temel hareket becerilerin sergilenmesine fırsat veren eğitsel oyunlar, eğlenceli olmasıyla da aktif katılımı artırmaktadır (6).

Doğum öncesi dönemden itibaren başlayan, vücudun bir parçasında ya da tam vücut pozisyonundaki değişim olarak tanımlanan hareket, çocuğun gelişim alanları için önemli bir yere sahiptir (8, 9). Hareketsiz bir yaşam beden ve ruhen sağlıklı bireylerin yetişmesini olumsuz etkilemektedir (10). Çocuklarda sağlıklı bir gelişim için önemli olan oyun, içerisinde yer alan hareketler sayesinde çocuğun fizik yapısının gelişmesini sağlar. Ayrıca ilerleyen yaşlarda psikomotor açıdan bozulmaları geciktirmektedir (11).

Oyunlarda, fiziksel aktivitelerde, günlük yaşamda vs. yaptığımız tüm hareketler, temel hareket becerileri altında lokomotor hareketler, manipülatif hareketler ve dengeleme hareketleri olarak ayrılmaktadır. Bu hareket becerileri, motor gelişimin 2-7 yaş arasını kapsayan temel hareketler döneminde görülmeye başlanır. Bir nesneden kuvvet alınması veya nesneye kuvvet uygulanması ile gerçekleştirilen manipülatif

(nesne kontrolü gerektiren) hareket becerileri, motor gelişim dönemlerine göre olgunlaşma ile birlikte deneyim ve öğrenme ile ilişkili olarak gelişir (12). Kıyafet giyme, ayakkabı giyme, bağcık bağlama, bardak kullanımı, çatal ve kaşık kullanımı, tek başına tuvalete gidebilme gibi günlük olarak ihtiyaç duyulan hareketlerin çocuğun tek başına yapabilmesi, manipülatif becerilerin geliştirilmesi ile ilgili olduğu söylenebilir. Bu becerilerin geliştirilmiş olması, çocuğun günlük ihtiyaçlarının tek başına halledebilmesinin ötesinde motor gelişimde 7 yaş ve sonrası kapsayan özelleşmiş hareketler dönemi için ayrıca önem arz eder. Manipülatif becerilerde ustalaşma, özelleşmiş hareketler döneminde bir spor branşına yönelik özelleşmiş becerilerin öğrenilmesini kolaylaştırmaktadır (13). Özelleşmiş hareketler dönemi ile birlikte çocuk, manipülatif becerilerini lokomotor ve denge becerileri ile uyum içinde ustaca sergilemeyi öğrenir. Bu sayede çocuk, bir spor dalına yönelik becerileri ustalıklarla sergilemeye başlar. Voleybolda parmak pas, futbolda penaltı atışı veya masa tenisinde servis atışı örnek gösterilebilir. Bu durum hareket becerisi gerektiren herhangi bir meslek grubu içinde geçerli olabilir. Örnek olarak cerrahlık, diş hekimliği, pilotluk, kuaförlük, aşçılık gösterilebilir. Ayrıca temel hareket becerilerinde ustalaşmanın çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimine olumlu etkileri görülebilir (14). Aynı zamanda erken yaşta bir nesne ile hareket ilişkisini geliştiren çocuklarda, ileriki yaşlarda fiziksel aktiviteye yatkınlık gözlenebilir (15).

Ülkemizde MEB tarafından yürütülen öğretim programları, manipülatif hareket becerilerinin gelişimi kapsamında incelendiğinde bu programlarda nesne kontrolü gerektiren hareketlerle ilgili kazanımların olduğu görülmektedir.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında MEB tarafından yayınlanan Okul Öncesi Eğitim Programı'nda yer alan öğrenme çıktılarında ve alan becerilerinde, nesne kontrolü gerektiren hareketlere yer verildiği görülmektedir. Ayrıca bu programda manipülatif becerilerdeki gelişimin, çocuğun hareket performansında kritik öneme sahip olduğu belirtilmektedir (16).

MEB Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı içeriğinde 1., 2., 3. ve 4. sınıflarda nesne kontrolü gerektiren hareketler ile doğrudan ilişkili kazanımlar bulunmaktadır. Fiziksel etkinlik kartlarında nesne kontrolü gerektiren atma, tutma, sürme gibi etkinliklerle bu kazanımların öğrencilere aktarılması önerilmektedir (17).

MEB Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın 5. sınıf kademesinde nesne kontrolü gerektiren hareketlerle doğrudan ilişkili kazanımlar yer alırken 6., 7. ve 8. sınıflarda çeşitli sporlara (bireysel sporlar, takım sporları, raket ve uzun saplı

araçlarla yapılan sporlar) özgü hareket becerilerinin gelişimine yönelik kazanımlar da bulunmaktadır. Çeşitli spor branşlarına özgü hareket becerilerinin öğrencilere kazandırılmasında nesne kontrolü gerektiren spor branşları seçilebilir (18).

MEB Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nda 9., 10., 11., ve 12. sınıf kademelerinde seçili spor dalına özgü temel ve birleşik hareketlerin gelişimine yönelik kazanımlar yer almaktadır. Masa tenisi, bocce, futbol, basketbol gibi nesne kontrolü gerektiren spor dalları bu kazanımların aktarılmasında seçilebilir (19).

Bu bilgilere bakılarak çocukların eğitiminde manipülatif becerilerin gelişiminin önemi daha iyi anlaşılmaktadır. Eğitsel oyunların manipülatif becerilerin gelişiminde etkin rol oynadığını ortaya koyan birçok araştırma bulunmaktadır (20-39). Ayrıca eğitsel oyunların farklı gelişim alanlarında birçok parametreye etkisi de araştırma konusu olabilmektedir (40).

Çocukların isteyerek katıldığı eğitsel oyunların eğlenceli ve birden çok duyuya hitap eden bir yapıya sahip olması dikkat gelişiminde önemli bir araç olabileceğini göstermektedir. Eğitsel oyunların bu çok yönlü yapısı sayesinde çocuk bir nesneye, sese, kişiye, duruma, bilgiye, davranışa veya harekete yönelik dikkat becerisini kullanır. Nesne kontrolü gerektiren hareketlerin sıklıkla sergilendiği hareketli ve sportif eğitsel oyunlarda çocuğun dikkatini nesneye vermesi gerekir. Böylece çocuğun manipülatif beceri yönü güçlü olan bu oyunlarda sürekli veya aralıklı olarak bir veya birden çok nesneye odaklanması ve odağını sürdürmesi sağlanır. Hareketli ve sportif eğitsel oyunların çocukların dikkat gelişimine etkisini araştıran çalışmalar bulunmaktadır (41-44).

MEB'nın Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında yayınladığı Okul Öncesi Eğitim Programı'nda oyun; çocukların gelişimi ve eğitimi için en temel unsur olarak açıklanmaktadır. Bu programda öğrenme sürecinin işlevsel hale gelmesi için çocukların benlik, sosyal ve entelektüel eğilimlere sahip olması gerektiği belirtilmektedir. Öğrenme sürecinin keyifli ve eğlenceli hale getirilmesi ile ilgili olarak sosyal eğilimler içerisinde "oyun severlik" eğilimi bulunmaktadır. Bu eğilimlerin, çocukların dikkat sürelerini artıracığı belirtilmektedir. Bu programda dikkat ile ilgili olarak Türkçe alanında çocukların dikkatini ve odaklanma becerilerini geliştiren öğrenme çıktılarına ve öğrenme-öğretme uygulamalarına rastlanılmaktadır. Hareket ve sağlık alanında çocuğun hareketli oyunlara, harekete veya ritme dikkatini odaklaması ile ilgili süreç bileşenlerine ve öğrenme çıktılarına rastlanılmaktadır. Çocukların grup halinde hareketi eş zamanlı yapabilmeleri için dikkat oyunlarının kullanılabilmesi belirtilmektedir (16).

Çocukların dikkat gelişiminde eğitsel oyunların isteyerek katılım gösterilen eğlenceli yönü ve uyarıcı açısından zengin olması ön plana çıkarken motor gelişimde ise yarışmaya dayalı hareketli ve sportif yönü ön plana çıkmaktadır. Hareketli ve sportif yapıya sahip eğitsel oyunlar sayesinde çocuk, temel hareket becerilerini basit veya karmaşık olarak sergileme fırsatı yakalar. Bu hareket becerilerini sergilerken kuvvet, sürat, çeviklik, esneklik, denge, reaksiyon gibi daha birçok becerisini kullanır. Oyun içinde sergilenen bu becerilerin sıklığı ve şiddeti, eğitsel oyunların motor gelişime olan etkisini belirlemektedir. Eğitsel oyunların çocukların motor gelişimine etkisini araştıran birçok çalışma bulunmaktadır (45-63).

Öğrenme yaşantılarının, etkinliklerin oyun temelli olması gerektiği belirtilen MEB Okul Öncesi Eğitim Programı'nda aktif yaşam için psikomotor beceriler; denge hareketleri, nesne kontrolü gerektiren hareketler, yer değiştirme hareketleri, el-göz koordinasyonu ve kavramayı içeren incelikli hareket olarak açıklanmaktadır. Bu programda yer alan Hareket ve Sağlık Alan Becerileri'nin çocukların gelişim seviyelerine uygun bir biçimde kazandırılması ile çocukların motor becerilerinin ve yaratıcılıklarının, hareket yetenekleriyle sağlık düzeylerinin desteklendiği belirtilmektedir. Çocukların bütünsel bir şekilde gelişmesi sağlanarak yaşam boyu sağlıklı ve zinde kalabilmeleri amaçlanır. Bu alan ile ilgili öğrenme çıktılarında çocukların hareket ettiklerinde kuvvetleneceklerini bilmeleri istenir. Eşli çalışmalarda esneklik becerisinin gerekli olduğu belirtilmektedir (16).

MEB tarafından yürütülen beden eğitimi ile ilgili öğretim programları, motor gelişime yönelik beceriler kapsamında incelendiğinde öğrencilere kazandırılması hedeflenen becerilerin dayanıklılık, çabukluk, esneklik, hareketlilik, koordinasyon, kuvvet ve ritim olduğu görülmektedir (17, 18, 19).

MEB'nın Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nda lokomotor, manipülatif, denge ve birleştirilmiş hareketler ile doğrudan ilişkili kazanımlar yer almaktadır. Bu hareketlerin kuvvet, hız ve çeviklikle yapılmasına yönelik açıklamalar bulunmaktadır (17).

MEB'nın Ortaokul Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nda lokomotor, manipülatif, denge ve birleştirilmiş hareketler ile doğrudan ilişkili kazanımlar yer alırken öğrencilerin vücut kompozisyonunu, kalp-dolaşım sistemi dayanıklılığını, kas kuvvetini ve dayanıklılığını, esnekliğini geliştirecek etkinliklere değinilmektedir. Etkinliklerde yön ve hız değiştirmeye yönelik savunma ve hücum taktikleri ile çeviklik becerisine yer verilmektedir (18).

MEB'nin Ortaöğretim Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nda temel ve birleşik hareket becerilerine yönelik kazanımlar bulunurken 9. sınıf kademesinde reaksiyon gelişimine yönelik görsel ve işitsel uyarılarla harekete geçme kazanımlarına yer verilmektedir (19).

Bu bilgiler doğrultusunda dikkat ve motor gelişimin çocukların eğitiminde önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. Manipülatif beceri temelli tasarlanan eğitsel oyunların ise dikkat ve motor gelişime etkisi merak edilmektedir.

Bu çalışmada amaç, araştırmacı tarafından tasarlanan, içeriğinde manipülatif becerilere yönelik 20 adet eğitsel oyun bulunan "Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı'nın (MEOP) öğrencilerin dikkat düzeyine ve motor gelişimine (kuvvet, sürat, çeviklik, denge, esneklik, reaksiyon) etkisini araştırmaktır.

Bu araştırma ile aşağıda bulunan amaç ve cevaplara ulaşılmaya çalışılmıştır.

- 7. sınıf öğrencilerine uygulanan MEOP'nın öğrencilerin dikkat düzeyine etkisi var mıdır?

- 7. sınıf öğrencilerine uygulanan MEOP'nın öğrencilerin kuvvet performansına etkisi var mıdır?

- 7. sınıf öğrencilerine uygulanan MEOP'nın öğrencilerin sürat performansına etkisi var mıdır?

- 7. sınıf öğrencilerine uygulanan MEOP'nın öğrencilerin çeviklik performansına etkisi var mıdır?

- 7. sınıf öğrencilerine uygulanan MEOP'nın öğrencilerin esneklik performansına etkisi var mıdır?

- 7. sınıf öğrencilerine uygulanan MEOP'nın öğrencilerin denge performansına etkisi var mıdır?

- 7. sınıf öğrencilerine uygulanan MEOP'nın öğrencilerin reaksiyon zamanına etkisi var mıdır?

Araştırmanın önemi; çocuğun yaşamında, gelişiminde ve eğitiminde önemli bir yere sahip olan eğitsel oyunun etki alanının genişliği bilim insanları tarafından birçok çalışmada ortaya koyulmaktadır (40, 64-68). Manipülatif becerilere yönelik tasarlanan eğitsel oyunların bir program dahilinde öğrencilere uygulandığı bu deneysel çalışmada MEOP'nın öğrencilerin dikkat düzeyine ve motor gelişimine olan etkisi araştırılmaktadır. Araştırmanın bağımlı değişkenleri arasında motor gelişime yönelik kuvvet, sürat, çeviklik, denge, esneklik, reaksiyon parametrelerinin yanında dikkat düzeyinin de yer alması araştırmanın kapsamını genişletmektedir.

Ülkemizdeki benzer arařtırmalar incelendiğinde, bu arařtırmalarda oynatılan eđitsel oyunlardaki nesne kontrolü gerektiren hareketlerin sıklığı artırılarak oyunların manipülatif yönünün güçlendirildiđini belirten bir arařtırmaya rastlanılmamaktadır. Bu arařtırmada yer alan MEOP'nın tasarlanma sürecinde eđitsel oyunlardaki nesne kontrolü gerektiren hareketlerin sıklığı artırılarak bu eđitsel oyunların manipülatif yönü güçlendirilmiřtir. Bu yönü itibariyle bu arařtırmanın ilgili konuya iliřkin literatüre zenginlik katacađı düşünölmektedir.

Ayrıca MEOP'nın öđretmen, antrenör ve ebeveynlere kaynak teřkil edeceđi ve literatüre oyun çeřitliliđi katacađı düşünölmektedir. Manipülatif beceri temelli eđitsel oyunlar ile manipülatif becerilerinin geliřimi desteklenen çocuđun nesne kontrolü gerektiren öz bakım becerilerini ve günlük iřlerini kolaylıkla ve bađımsız bir řekilde gerçekleřtirmesi beklenir. Ayrıca manipülatif beceri temelli eđitsel oyunlar sayesinde çocukların nesne kontrolü gerektiren spor dallarına ve/veya meslek gruplarına yönelik hazır bulunuşluk düzeyi de artırılabileređi söylenebilir.

Arařtırmanın sınırlılıđı; bu arařtırma Gaziantep ili řahinbey ilçesinde yer alan 23 Nisan Ortaokulu'nda öđrenim gören 7.sınıf öđrencileri ile sınırlandırılmıřtır.

Arařtırmanın varsayımları;

MEOP'nın, katılımcıların manipülatif hareket becerilerinin geliřimine yönelik tasarlandığı varsayılmıřtır.

Tanımlar;

Oyun; maddi çıkar sađlamayan, gönüllü katılımın olduđu, kuralları olan, bir amaca yönelik olarak fiziksel ve zihinsel yetenekler gerektiren haz veren etkinliklerdir (69).

Eđitsel Oyun; çocuđun geliřim alanlarının gözlemlenebildiđi ve bu geliřim alanlarının (fiziksel, zihinsel, psikomotor, duyuşsal) geliřtirilebildiđi, iyileřtirilebildiđi eđlenceli bir eđitim aracıdır (70).

Manipülatif Beceri; nesne kontrolü gerektiren hareketlerin sergilenmesi olarak tanımlanabilir (71).

Motor Geliřim; organizmanın merkezi sinir sisteminin geliřimi ile isteme bađlı hareketlilik kazanması ve fiziksel büyümedir (72).

Dikkat; duyuşlarımızı bir kiřiye, duruma, bilgiye veya davranıřa yöneltme düzeyi veya bir objeye yöneltiilmiş bilinç durumudur (73, 74).

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Oyun

Kültürden eski bir kavram olduğu belirtilen ve kültür yapıcı olarak nitelenen oyunun, tarihsel süreçte insanlığın ilk çağlarına dayanmakta olduğu belirtilmektedir (75-79).

En eski ve en basit oyunların doğması hayvanların avlanma şekillerinin insanlar tarafından taklit edilmesi ile ortaya çıkmaktadır (80). Taklit, oyunların ortaya çıkmasını sağlamaktadır (81). Oyunların ortaya çıkmasını sağlayan taklit ögesi günümüzde hala görülmektedir (69).

Ülkemizde beştaş oyunu olarak bilinen oyun, en eski oyun aracı olan taş kullanılarak oynanmaktadır. Yine eski oyun araçları incelendiğinde Eski Mısır'da kepekle doldurulmuş toplar, tahtadan bebek ve topaçlara rastlanılmaktadır. Çin tarihine bakıldığında ise uçurtmanın 3000 yıllık bir geçmişe sahip olduğuna yönelik buluntuların var olduğu bilinmektedir (80). Yukarıda bahsedilen tarihsel süreçteki oyunlarda oyun materyalleri varlığını hissettirmektedir. Geçmişte oyun materyali üreten fabrikaların olmadığını düşündüğümüzde insanların oyunda kullanılan bu nesnelere kendilerinin bulmuş veya yapmış olma olasılığı kaçınılmazdır.

2.1.1 Oyunun Tanımı

Her toplumda varlığını sürdürmüş olan oyun geçmişten günümüze birçok alanda farklı bakış açılarıyla tanımlanmaktadır. Bu tanımlamalar her alanın kendine özgü bakış açısıyla ele alındığından oyun için tek bir tanımlamaya ulaşmak zordur (82).

TDK'nın oyun için belirttiği sözcük anlamları incelendiğinde de oyunun birçok yerde farklı anlamlarda kullanıldığı görülmektedir (83).

TDK'nın oyun tanımları;

- Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.
- Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi.
- Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü.
- Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser.
- Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan çevikliğe dayanan her türlü yarışma.

- Şaşkınlık uyandırıcı hüner.
- Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket.
- Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç.
- Hareketten veya kullanılıştan gelen çeşitlilik, aldatıcı görünüş.
- Hile, entrika, kumar (83).

Huizinga oyunu, “özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet” olarak tanımlanmaktadır (75).

Aral oyunu, çocuğun zevk aldığı, gönüllü olarak aktif katıldığı, kurallı veya kuralsız, amaçlı veya amaçsız, gelişim alanlarına katkı sağlayan bir öğrenme süreci olarak tanımlanmaktadır (84).

Çoban oyunu, “insanın özellikle çocukluk yıllarında bedensel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunan, duygu ve düşüncelerini ifade edebildiği bir etkinlik” olarak tanımlanmaktadır (80).

Hazar oyunu, “insanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanlarda, belirli bir amaca yönelik olarak(eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel becerilerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, beceri, zekâ, dikkat ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinlikler” olarak tanımlanmaktadır (69).

Dönmez oyunu, “belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci” olarak tanımlanmaktadır (85).

Sel oyunu, “dikkat, rastlantı veya maharete dayanan ve insanların hoş vakit geçirmelerine, oyalanmalarına yarayan tamamen menfaatsiz eğlenceli yarış” olarak tanımlanmaktadır (86).

Oyuna eğitim açısından genel bir tanımlama yapan Akçınar oyunu; bedensel, ruhsal ve sosyal gelişimin birlikte sağlanabileceği, ulaşılabilir, fonksiyonel bir eğitim ve öğretim aracı olarak tanımlanmaktadır (70).

2.2. Eğitsel Oyun

Oyunun eğitsel yönünün bilimsel temellerini ilk olarak Alman Filozof Guts Muts atmıştır (87). Literatür incelendiğinde oyunun tanımı yapılırken oyunun eğitsel yönüne birçok vurgu yapılmaktadır. Oyunun belirli bir amaca yönelik planlanan bir etkinlik olduğuna, bir eğitim aracı olarak kullanılabilmesine yer veren tanımlamalara rastlanılmaktadır. Bu durum oyunun bireyin gelişiminde ve eğitimindeki eğitsel yönünü öne çıkarmaktadır.

Akçınar oyunu tanımlarken bir eğitim ve öğretim aracı olduğunu vurgulamaktadır (70). Dönmez ise oyunları, belirli bir amaca yönelik oynanan etkin öğrenme süreci olarak açıklamaktadır (85).

Bu tanımlarda oyunun bir amaca yönelik olduğu ve bir eğitim aracı olarak kullanılabilmesine yer verilmektedir. İstendik bir kazanım edindirmek amacıyla oyunların bir eğitim aracı olarak kullanılması eğitsel oyun tanımlamasını ortaya çıkarmıştır (6). Oyun alanı, oyuncu sayısı, oyuncu seviyesi, oyun süresi, tekrar sayısı ve kullanılacak malzemelerin önceden belirlendiği eğitsel bir amaç taşıyan oyunlara eğitsel oyun denir. (88).

Yılmaz ve arkadaşları, istenilen amaçlar doğrultusunda bir plan dahilinde eğitim ortamında oynatılan oyunlar için eğitsel oyun tanımlaması yapmaktadır (89).

Hazar eğitsel oyunları, eğitim amacı taşıyan sportif veya mücadeleye dayalı hareketleri içeren kuralları değiştirilebilen veya yeniden tasarlanabilen oyunlar olarak tanımlamaktadır (69).

Sel ise eğitici oyun kavramını kullanmaktadır. Sel eğitici oyunu, çocuğun fiziksel ve ruhsal gelişimini destekleyen, davranış değişikliği sağlayan, eğlenceli etkinlikler olarak tanımlanmaktadır (86).

Akçınar, eğitsel oyunu, “çocuğun fiziksel, psikomotor, bilişsel ve duyuşsal durumunun\düzeyinin tespit edildiği, iyileştirildiği ve geliştirildiği eğlenceli bir eğitim aracı” olarak tanımlarken eğitsel oyunların taşınması gereken temel unsurları şu şekilde listelemektedir (90).

- Eğitsel oyunlar bir amaca sahiptir.
- Eğitsel oyunlar bir planlamaya sahiptir.
- Eğitsel oyunlar amaca yönelik oynatılır.
- Eğitsel oyunlar bir lider kontrolünde oynatılır (90).

Eğitsel oyunu ayrı bir kavram olarak ele alınmasını sağlayan bu unsurlar eğitsel oyunu, diğer oyunlardan ayıran özellikler olarak kabul edilebilir Eğitsel oyunların belli bir amaca hizmet etmesi onu diğer oyunlardan ayırmaktadır (91). Ayrıca oyunların eğitsel bir değer kazanması bireyin gelişim dönemlerine göre planlanması ile ilgilidir (88).

Eğitsel oyunlar, öğretim sürecinin daha verimli geçmesini sağlayan önemli bir öğretim tekniğidir. Dersi sıradanlıktan kurtaran, dikkat ve motivasyonu artıran, öğrencilerin yaprak-yaşayarak eğlenceli bir şekilde derse aktif katılmasını sağlayan, farklı oyun türleri ile öğrencilerin farklı gelişim ve zeka alanlarına hitap eden bir yapıda olması, eğitsel oyunların çocuğun eğitimindeki önemini artırmaktadır (92). Hareketli ve sportif eğitsel oyunlar ile çocuklara hareket özgürlüğü sağlanarak istekli bir öğrenme ortamı oluşturulabilir (6).

2.2.1 Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Barındırdığı niteliklere göre eğitsel oyunlar için farklı sınıflandırmalar yapılabilir. Eğitim öğretim türüne ve kademesine göre farklı sınıflandırmaların yapılması gereken eğitsel oyunlar, her alana göre ayrı bir sınıflandırmaya ihtiyaç duymaktadır (90). Hazar'ın eğitsel oyunlar için yaptığı sınıflandırmada taklit, mücadele ve sportif oyunlar olarak üzere 3 ana başlığa yer verilmektedir. Bu ana başlıklar, 6 farklı özelliğe göre alt başlıklara ve her alt başlık taşıdığı niteliklere göre ayrılmaktadır (69).



Şekil 2.1. Eğitsel oyunların sınıflandırılması (69, 88).

2.2.2 Eğitsel Oyunların Tasarlanma ve Planlama Süreci

Belli bir amaca yönelik yeni bir eğitsel oyun tasarlanabileceği gibi var olan bir eğitsel oyunun kuralları değiştirilerek yeniden planlanabilir (69). Bu oyunların hedeflenen amaca ulaşıp ulaşılamaması nasıl tasarlandığı veya nasıl planlandığı ile ilgilidir. Yeni tasarlanan bir eğitsel oyunun istenilen amaca ulaşması için taşıması gereken nitelikler bulunmaktadır (66).

Hollingsworth ve Hoover bu nitelikleri şu şekilde sıralamaktadır (93).

- Eğitsel oyunlar, öğrenme ortamını eğlenceli hale getirmelidir.
- Eğitsel oyunlar karmaşık olmamalıdır.
- Eğitsel oyunlar, öğrencilerin özgüvenlerinin artmasını sağlamalıdır.
- Eğitsel oyunlar, öğrencilere eşit fırsat veren bir yapıya sahip olmalıdır.
- Eğitsel oyunlar analiz etme, eleştirel düşünme, hipotez kurma gibi bilişsel süreçleri içermelidir.
- Eğitsel oyunlar, öğrencilerin etkin katılımını ile aktif öğrenmeyi sağlamalıdır.
- Eğitsel oyunlar, stres ve kaygının olmadığı bir ortam oluşturmalıdır.
- Eğitsel oyunlarda kazanan ve kaybeden olmalıdır.
- Eğitsel oyunlar bütün öğrencilerin katılımını sağlayacak şekilde planlanmalıdır (93).

Yeni kurgulanan veya eğitsel değer taşımayan bir oyun, eğitsel oyun olarak tasarlanmak istendiğinde bu özellikleri taşıması gerektiği söylenebilir. Eğitsel oyunların tasarımında izlenilecek bazı önemli adımlar bulunmaktadır. İlk olarak oyunun amacı belirlenmelidir. Bu amaç oyuncu grubunun hazır bulunuşluk düzeyine uygun olmalıdır. Belirlenen amaç doğrultusunda oyunun iskeleti (oyun alanı, oyuncu sayısı, katılımcıların seviyesi, oyun süresi, araç ve gereç vb.) oluşturulmalıdır. Daha sonra oyunun oynanışı planlanarak oynanışla ilgili yönerge hazırlanabilir. Son olarak ilgi çekici oyun ile ilişkili bir isim belirlenmelidir (66).

Eğitsel oyunların en temel özelliklerinden biri de oyunun önceden planlanarak bir amaca yönelik oynatılmasıdır. Oyunlar amaca yönelik planlandığı ve oynatıldığı sürece hedeflenen amaca ulaşılabilir (90).

Bir eğitsel oyunda iki amaç bulunur. Bunlar, oyunu oynatanın amacı (asıl amaç) ve oyunu oynayanların amacı (oyun içi amaç) olarak açıklanmaktadır (69). Planlamanın, asıl amaç dikkate alınarak ve oyun içi amaçla uyumlu bir oynanış senaryosu oluşturularak yapılması gerektiği söylenebilir.

Oynayanların ilgisine, isteğine, kültürel özelliklerine ve seviyesine uygun planlama yapılması gerektiğini belirten Akçınar, eğitsel oyunların oynatılmadan önceki planlama aşamasında nelerin planlanması gerektiğini şu şekilde sıralamaktadır (90).

- Amaç belirlenmeli,
- Amaca göre hazırlanan oyun kurgusu planlanmalı,
- Oyunun aşamaları ve süreç planlanmalı,
- Oyun alanı ve kullanılacak araç gereç planlanmalı,
- Oyun kuralları belirlenmeli,
- Ödül ve ceza belirlenmeli (pekiştireçler),
- Motivasyonu artırmak için çeşitlendirmeler planlanmalı,
- Değerlendirme aşaması planlanmalı,
- Plan uygulanabilir ve esnek olmalıdır (90).

Ayrıca planlama yaparken kullanılacak malzemeler ve fiziki şartlar oyunu oynatacak kişinin elinde bulunan imkanlar dahilinde yapılmalıdır. Amaç, oyun alanı, malzemeler, oyuncusu sayısı, oyuncu seviyesi gibi oyun ile ilgili özellikler bir bütünlük ve uyum göstermelidir. Eğitsel oyunlarda amaçtan uzaklaşıldığında yeni bir planlamaya gidilmesi gerekir (90).

2.3. Motor Gelişim

Motor gelişim, yaşam süresince hareket görevinin gerekliliklerinin ve bireyin çevresel, biyolojik koşullarının etkileşimi sonucu motor davranıştaki sürekli değişim olarak ifade edilir (71). Doğum öncesi başlayan, yaşam boyu devam eden, fiziksel büyüme ve merkezi sinir sisteminin gelişimi neticesinde organizmanın istemli hareketlilik kazanmasıdır (72). Kısaca çocuğun hareket davranışlarındaki değişim ve bu değişimi etkileyen unsurların incelenmesi olarak tanımlanabilir (71).

Yaşam boyu süren motor gelişim, organların büyümesi, olgunlaşması ve gelişimi ile organizmanın hareket edebilme yetenekleriyle ilgilidir (94). Büyüme bedendeki niceliksel artışı ifade ederken olgunlaşma ise nitel bir kavramdır. Olgunlaşma, yaşantılarından bağımsız zamanla kişinin potansiyelinin ortaya çıkması olarak tanımlanır. Gelişim ise yaşam boyunca gerçekleşen niteliksel ve niceliksel bütün değişimleri içerir (95, 96).

Motor gelişim, çevresel ve kalıtsal faktörler nedeni ile kişiden kişiye farklılıklar taşısa da belirli bir sıra ile ilerler. Baştan ayağa, içten dışa, genelden özele

ilkeleri motor gelişim sürecinde gözlemlenir. Bu sıra ile gelişim gerçekleşirken kritik dönemler bulunur. Bu dönem çocuğun gelişim ödevini yerine getirmesi için önemli bir zaman dilimidir. Çocuğun öğrenmeye daha duyarlı olduğu kritik dönemde kazanması gereken beceriyi daha hızlı gerçekleştirmesi beklenir (97).

Gelişim bir bütündür ilkesi itibari ile motor gelişim diğer tüm gelişim alanları ile etkileşim halindedir. Çocukta gözlenen motor davranışlar diğer gelişim alanlarındaki durumunu ortaya koyar. Motor gelişim alanındaki yetersizlikler, sosyal uyumsuzluk, şiddet eğilimli olma, duygusal bozukluklar gibi durumlara sebep olabilir. Çocuktaki motor becerilerdeki yetersizlik eğitimci tarafında tespit edilip çocuğun hareket ihtiyacını karşılayacak etkinlikler artırılmalıdır (98).

Motor gelişim ile ilgili temel kavramlar incelendiğinde birçok kavram karşımıza çıkmaktadır. Bunlar arasından öne çıkan ve sık rastlanılan bazı kavramlar aşağıda açıklanmaktadır.

Motor hareket; vücudun tamamının veya bir uzvunun pozisyonundaki yer değişikliği olarak tanımlanmaktadır (71)

Motor Performans; bir hareket becerisini sergilemek, gerçekleştirme eylemidir (71).

Motor kontrol; fiziksel hareket edebilmeyi sağlayan kas-sinir mekanizmaları ve fonksiyonlarıdır (99).

Motor öğrenme; deneme ve öğrenme sonucu motor hareketlerde meydana gelen nispeten kalıcı değişiklik olarak tanımlanır (99, 100).

Motor davranış; öğrenme sürecinin motor kontrol, motor öğrenme, motor gelişimde meydana getirdiği değişikliklerdir (71).

Motor (hareket) beceri; öğrenme ve deneyim sonucu doğru yapılan hareketlerdir. Motor beceri ile hareket beceri aynı anlama gelse de motor beceri hareketin sinirsel, kassal ve biyomekaniksel yönünü vurgu yaparken hareket becerisi ise hareketin gözle görülen yönüne vurgu yapar (71).

2.3.1. Temel Hareket Becerileri

Hareket becerilerinin kazanılması olarak açıklanabilen motor gelişim için hareket, temel unsur olarak kabul edilir (101). Hareket genel olarak kassal (kaba ve ince motor beceriler), zamansal, çevresel ve fonksiyonel özellikleri açısından sınıflandırılmaktadır (71).

Gallahue, tek boyutlu sınıflandırmaların motor gelişimi ve insan hareketlerini açıklamak için yetersiz ve karışıklığa sebep olacağını belirterek iki boyutlu sınıflandırmayı düzenlemiştir. Hareket becerisi öğretiminde eğitimciler ve ebeveynler tarafından bilinmesi gerektiği belirtilen bu iki boyutlu hareket sınıflandırması, her döneme özgü hareketleri ayrı ayrı örneklerle açıklamaktadır (71).

Tablo 2.1. Gallahue'nun örnekli iki boyutlu hareket sınıflandırma modeli (71)

Gelişim Dönemleri	Hareketlerin İşlevleri		
	Denge	Yer Değiştirme	Manipülatif
Refleksif Hareketler Dönemi	Labirent dik durma refleksi Boynu kaldırma refleksi Bedeni çevirme refleksi	Emekleme refleksi Adımlama refleksi Yüzme refleksi	El kavrama, Plantar, Çekme refle.
İlkel Hareketler Dönemi	Başın ve boynun kontrolü Üst bedenin kontrolü Desteksiz oturma Ayakta durma	Emekleme Sürünme Düz yürüme	Uzanma Yakalama Bırakma
Temel Hareketler Dönemi	Bir ayak üzerinde denge sağlama Alçak bir denge tahtası üzerinde yürüme Eksenli hareketler	Yürüme Koşma Zıplama Hoplama	Fırlatma Yakalama Ayakla, sopayla vurma
Özelleşmiş Hareketler Dönemi	Jimnastikte denge tahtası üzerinde rutin denge sağlama Futbolda kalede durma	Pistte düz veya engelli 100 metre koşma Kalabalık bir sokakta yürüme	Futbolda gol vuruşu Fırlatılan bir topa sopayla vurma

Denge Hareketleri

Denge hareket becerileri, statik ve dinamik hareketlerle vücudun dengesinin sağlanması olarak açıklanabilir. Lokomotor ve manipülatif hareket becerilerine temel oluşturur. Yer değiştirmeden oturma, dönme, kıvrılma, esnetme, bükülme denge hareketleri olarak kabul edilir (71).

Lokomotor Hareketler

Vücudun bir noktadan diğerine taşınması olarak açıklanan bu hareketler, gövdenin konumunun değiştirilmesi ile gerçekleşen sürünme, emekleme, yürüme, koşma, sıçrama, atlama gibi yer değiştirme hareketlerini kapsar. Bu hareketlerin geliştirilmesi ile özelleşmiş spor hareketleri üst düzeyde uygulanabilir (98).

Manipülatif Hareketler

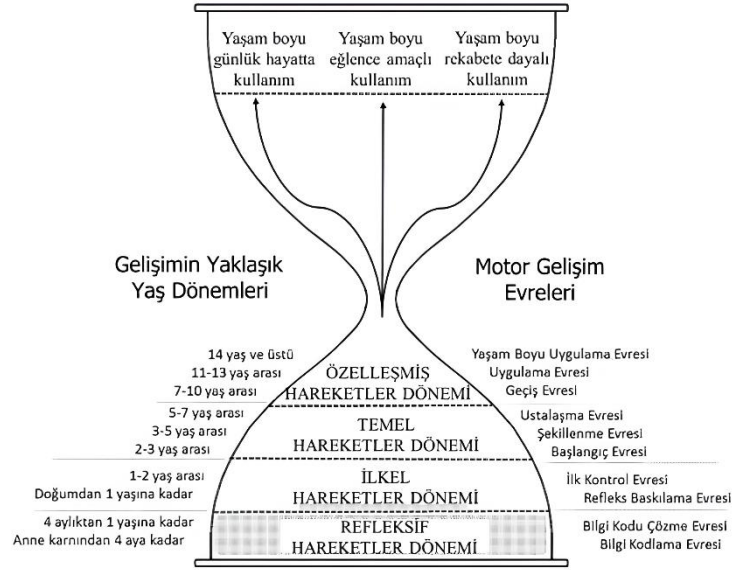
Manipülatif hareket becerileri, nesne kontrolü gerektiren hareketler olarak tanımlanabilir. Bir objeye kuvvet uygulanması veya kuvvet alınması olarak açıklanmaktadır. Kaba ve ince kas gruplarının her ikisinin de kullanıldığı hareket becerileridir. Raketle topa vurmak, top sektirmek, ayakkabı bağlamak, makas kullanmak örnek gösterilebilir (71).

Manipülatif becerilerin sergilenmesi için yalnızca olgunlaşmanın gerçekleşmesi yeterli olmamaktadır. Olgunlaşmanın yanında deneyim ve öğrenmenin gerçekleşmesi ile bu becerilerde gelişim sağlanır (12).

Temel hareketler döneminde manipülatif hareketler, lokomotor ve dengeleme hareketleri ile önce ayrı ayrı sonra karmaşık şekilde sergilenmeye başlanır (102). Ayrıca bu hareketler bir sonraki motor gelişim dönemi olan özelleştirilmiş hareket dönemindeki becerilerin sergilenmesini kolaylaştırmaktadır (103). Çocuk, özelleştirilmiş hareketler döneminde manipülatif becerileri ile denge ve lokomotor becerilerini bir arada ustaca kullanmaya başlar. Böylece çocuk, bir spor dalına veya meslek grubuna yönelik becerileri ustalikle sergiler (104-106).

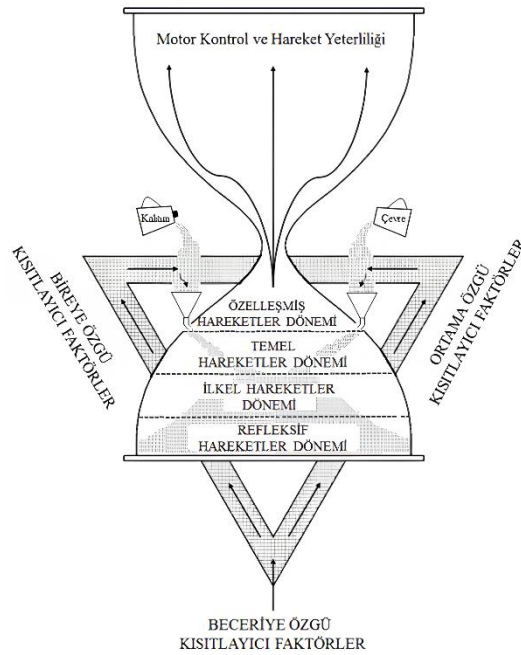
2.3.2. Motor Gelişim Dönemleri

Motor gelişim ile ilgili kapsamlı kuramsal model sayısının az olduğu belirtilmektedir. Ömür boyu devam eden motor gelişim süreci ve ürünleri, kum saati modeli ile kuramsallaştırılmaktadır. Bu model ile motor gelişim refleks hareketler dönemi, ilkel hareketler dönemi, temel hareketler dönemi, özelleşmiş hareketler dönemi olmak üzere 4 dönemde incelenmektedir. Motor gelişimde bireyin gözlenebilen hareket davranışları motor gelişim süreci ile ilgili bilgiler verir. Motor gelişim dönemleri, bu hareket davranışlardaki değişiklikleri açıklamaktadır (107).



Şekil 2.2. Motor gelişim dönem ve evreleri (71)

Motor gelişim sürecinin daha iyi açıklanabilmesi için üç ayaklı kum saati modeli önemli bir sezgisel araçtır. Bu model ile çevrenin ve kalıtımın motor gelişimdeki etkisinin ortaya koyulmak istendiği görülmektedir. Kum saati içerisine çevre ve kalıtım kaplarından kum aktarılır. Kapağı bulunan kalıtım kabına dışarıdan kum giremeyeceği vurgulanırken kapağı bulunmayan çevre kabına ise kum ilave edilebileceği belirtilmektedir. Kum saatinin içinde bulunan kum insanın yaşam maddesidir (71).



Şekil 2.3. Gallahue'nin üç ayaklı kum saati modeli (71)

Refleks Hareketler Dönemi

Doğum öncesinden 1 yaşa kadar olan sürede refleksif (istem dışı) hareketlerin görüldüğü dönemdir. Bu dönem iki faz olarak ele alınmaktadır. Bunlar bilgi toplama ve bilgi çözme fazlarıdır. Döllenmeden ilk 4 aya kadar olan bilgi toplama fazı, bilgi toplama, beslenme ve korunma amacıyla reflekslerin gerçekleştirildiği evredir. Bu evrede görülen arama, emme, kavrama ve moro refleksleri bebeğin çevresine uyumunu sağlar (108). Yaklaşık 4. ayda başlayan 1 yaşına kadar devam eden bilgi çözme fazı ise beyin gelişimine bağlı olarak reflekslerin giderek azaldığı adımlama, emekleme, çekme gibi istemli hareketlerin ortaya çıktığı evredir (72, 109).

İlkel Hareketler Dönemi

Refleks hareketler döneminde görülen istemsiz hareketlerin yerini istemli hareketlere bıraktığı 2 yaşa kadar olan dönemi kapsar (110). Merkezi sinir sisteminin gelişimi ile önce baş ve vücut sonra kol ve bacakların kontrolü gerçekleşir (111). Olgunlaşmaya bağlı olarak ortaya çıkan ilkel hareketler belirli bir sıraya göre ilerler. Çevre ve kalıtımın etkisi ile bireysel farklılıklar bu sırayı değiştirmese de hızını ve zamanını değiştirebilir (72, 112).

İlkel hareketler baş, boyun, gövde kontrolü, uzanma, bırakma, yakalama, sürünme, emekleme ve yürüme hareketlerini kapsar (72). Bu hareketler merkezi sinir sisteminin gelişimi ile kaba motor becerileri için temel oluşturur (105).

Temel Hareketler Dönemi

2-7 yaş aralığında çocuğun bedenini keşfettiği lokomotor, manipülatif ve dengeleme gerektiren hareketlerin önce ayrı ayrı sonrasında karmaşık şekilde sergilenmeye başlandığı dönem olarak açıklanabilir. Bu dönemde yaşam için gerekli olan ortak hareketler, temel hareketler (lokomotor, manipülatif ve denge) olarak tanımlanır (72, 105).

Bu dönemde büyüme ve olgunlaşmanın dışında öğrenme de görülmektedir. Günlük yaşamdaki işlerin bağımsız olarak yapılması için önemli olan temel hareketler ayrıca bir spor dalında da ihtiyaç duyulan temel bir hareket olabilmektedir. Bu dönemde özelleşmiş spor hareketlerine temel oluşturmak için lokomotor (yer değiştirme), manipülatif (nesne kontrolü) ve denge hareket becerileri geliştirilebilir (72, 113, 114).

Özelleşmiş Hareketler Dönemi

Diğer bir adıyla sporla ilişkili hareketler dönemi 7 yaş ve üzerinde gözlenir. Lokomotor, manipülatif ve dengeleme hareketlerinin koordine edilerek karmaşık ve en iyi şekilde sergilenebildiği dönemdir. Birden çok temel becerinin birleştirilerek gerçekleştirildiği, yarışmaya katılmaya ve yeni becerileri öğrenmeye istekli olduğu bu dönem, 14 yaş üzerinde bireyin yetenekleri ve ilgileri ile sınırlanır (72, 104-106, 115, 116).

2.3.3. Motor Gelişimi Etkileyen Faktörler

Kişinin hareket becerilerini en üst düzeyde sergileyebilmesini sağlayan motor gelişim; doğum öncesinde, doğum süresince ve doğum sonrasında oluşan çevresel ve kalıtsal faktörlerden etkilenmektedir (72).

Doğum Öncesinde Motor Gelişimi Etkileyen Faktörler

Gebelik süresince annenin yetersiz ve yanlış beslenmesi, ilaç kullanımı, alkol ve uyarıcı madde tüketimi, geçirdiği kazalar, psikolojik stres, bebeğin yeterli oksijen alamamasına sebep olan durumlar bebeğin organlarının büyüme hızına etki ederek gelişimini olumsuz etkileyebilir (72).

Yukarda sıralanan etkenlerin dışında kalıtsal olarak gen, kromozom ve ırk gibi unsurlar da motor gelişimi etkileyebilmektedir (97).

Doğum Süresince Motor Gelişimi Etkileyen Faktörler

Doğumun uzman olmayan kişiler tarafından yapılması, beklenilenden çok erken veya çok geç olması, kordon dolanması, bebeğin başına ani basınç ve yetersiz oksijen doğum süresince gerçekleşen etkenlerdir (72, 118). Bu sebeplerden dolayı oluşacak olumsuzluklar bebekte hasara sebep olabildiği gibi tüm yaşamı olumsuz etkileyecek kalıcı bir engelde oluşturabilir.

Doğum Sonrasında Motor Gelişimi Etkileyen Faktörler

Doğum sonrası büyüme ve gelişim sürecini etkileyen bireysel, çevresel ve fiziksel unsurlar bulunmaktadır (97). Özer, ilkokul çağına kadar gelişimde gözlenen durumları bu dönemdeki unsurların sonucu olduğuna işaret etmektedir (72).

Bireysel farklılıklar, gelişimin hızı, hazır bulunuşluk, bireysel faktörler arasında gösterilebilir. Gelişimin hızında farklılık görülen kişiler gelişim açısından akranlarının ilerisinde veya gerisinde olabilmektedir (117).

Bağlanma, uyarım ve yoksunluk, sosyo-ekonomik düzey, çocuk yetiştirme tutumları motor gelişimi etkileyen çevresel faktörlerdendir.

Bağlanma, çocuğun kendisine bakan ile kurduğu duygusal bağa denir. Çocuğun ilk temel ilişkisi olan bu bağ, güvenli veya güvensiz olarak kurulabilmektedir. Güvensiz bağlanan bireyler ileriki yaşlarında olumsuz etkilenirken güvenli bağlanan bireyler ise güvensiz bağlanan kişilerin tersine olumlu etkilenir (97).

Uyarım ve yoksunluk, çocuğa sunulan motor beceriye yönelik uygulama fırsatları ve bu fırsatların gelişime olan etkisi ile açıklanabilir. Bireyin karşılaştığı deneyimlerin, yaşantıların çeşitliliği ve miktarı motor gelişimi için önemli olabileceği söylenebilir. Çevresel koşulların motor gelişiminde geriliğe sebep olması, motor gelişimin sadece olgunlaşma neticesinde gerçekleşen bir süreç olmadığını göstermektedir (72). Ancak olgunlaşma gerçekleşmeden önceki yaşantıların yararı olmayabilir. Olgunlaştıktan sonra eğitime yönelik etkinliklerin gelişime olumlu etki edebileceği söylenebilir (117).

Sosyal ve etnik sınıflar, cinsiyet, fizyolojik değişimler, prematüre doğum, yeme bozuklukları, fiziksel uygunluk düzeyi, biyomekaniksel faktörler, yaşam tarzı seçimi gibi tüm etkenler motor gelişim üzerinde etkiye sahiptir (117). Bu fiziksel faktörler neticesinde kişide oluşan fizyolojik farklılıklar kişinin fiziksel özelliklerine yansımaktadır. Boy, ağırlık gibi fiziksel özelliklerin motor gelişime etki edebilmektedir (119).

2.4. Motor Gelişim ve Eğitsel Oyun

Eğitsel oyunlar oynanışı itibariyle hareketli ve sportif yapıda tasarlanabilir. Bu yapıya sahip eğitsel oyunlar, oyun içinde sergilenen hareketler sayesinde motor becerilerin gelişimine fırsat verir. Hareketli ve sportif eğitsel oyunların çocukların motor gelişimine olumlu yönde etkilediğini ortaya koyan birçok araştırma bulunmaktadır (45-63).

Çocuklarda fiziksel gelişim ile motor gelişim birbiri ile bağlantılıdır. Birbirinden ayrı düşünülmesi mümkün olmayan gelişim alanları birbirinin gelişim ödevlerinin yerine getirilmesinde katkı sağlayabilir. Çok yönlü gelişimi sağlayan eğitsel oyunlar,

eđitim ve öğretimde karşılaşılan problemlere çözüm aracı olduđu gibi motor becerilerin gelişimine de olumlu etki eder (41).

Gelişim kalıtsal ve çevresel faktörler etrafında ilerleyen bir süreçtir. Bu da gelişim sürecinde her birey için farklılık oluşturmaktadır (120). Bu farklılık zamansal olsa da sırada bir deđişiklik oluşmaz. Her bir dönem bir sonraki döneme zemin oluşturur. Ancak farklı zamanlarda gelişimin hızında artış veya azalış olabilir. Gelişimi şekillendiren çevresel faktörler, sportif ve hareketli eğitsel oyunlar ile donatıldığında motor becerilerde gözlenen gelişimin hızında da artış beklenebilir (121).

Motor gelişime yönelik becerilerin gelişmesine ideal bir ortam sağlayan eğitsel oyunlar, çocuđun hareketlerini kontrol etme yeteneđini de geliştirir (5).

2.4.1. Manipülatif Beceri ve Eğitsel Oyun

Nesne kontrolü gerektiren hareketlerin yoğunlukta olduđu, manipülatif yönü güçlendirilen oyunlar, manipülatif beceri temelli oyunlar olarak tanımlanabilir. Oyunlara dayalı manipülatif hareket öğrenme modelleri geliştirilen araştırmalarda, bu modellerin manipülatif beceri gelişimde etkili olduđu ortaya koyulmaktadır (23, 24). Manipülatif becerilere yönelik oyun modelleri geliştirilirken hedef kitlenin özellikleri dikkate alınarak daha yaratıcı modeller geliştirilebilir (30). Öğretmenlerin spor oyunları aracılığıyla çocukların manipülatif becerilerini geliştirmek amacıyla yaptıđı topu atma, yakalama, tekmeleme ve top sürme etkinlikleri bulunmaktadır (31).

Manipülatif becerilerin ileri düzeyde sergilenmesinde yaş ve büyüme dışında çevresel faktörlerin de etkili olduđu söylenebilir. Zenginleştirilmiş deneyimler ile çocuđa sunulacak eğitim fırsatları sayesinde bu becerilerin ileri düzeyde ustaca sergilenmesine destek sağlanabilir (39). Bu becerilerin çocukların günlük yaşamlarını sürdürmelerine de yardımcı olacađı belirtilmektedir (34).

Eđitsel oyunlarda kullanılan malzemelerin birçođu oyun içinde çocuk tarafından kontrol edilmesi istenilen nesnelere dir. Bu nesnelere çocuk tarafından kontrol edilmesi, doğrudan manipülatif becerilerin sergilenmesini sağlar. Oyun içinde bu becerilerin sergilenme sıklığı ve şiddeti oyunun manipülatif yönünün güçlü veya zayıf olduđu hakkında oyunu oynatacak kişiye bilgi verir.

Manipülatif becerilerin geliştirilmesinde oyun kullanımının etkili olduđunu ortaya koyan birçok çalışma bulunmaktadır (20-39). Andranari'nin 2020 yılında yaptıđı derleme çalışmasında oyun aktivitelerinin manipülatif becerileri geliştirdiđi ile ilgili araştırmalar incelenmektedir (29). Bu araştırmalardan farklı olarak manipülatif

oyunların öğrenme sürecine ve çıktılarına etkisinin incelendiği bir araştırmada, oyun temelli manipülatif modelin öğrenme sürecini ve öğrenme çıktılarını iyileştirdiği sonucuna ulaşılmaktadır. Bu modelin öğrencilerin rahat, mutlu ve yaratıcı olmalarına yardımcı olarak öğrenme sürecinin kalitesini ve çıktılarını iyileştirdiği belirtilmektedir (122).

2.4.2. Kuvvet ve Eğitsel Oyun

Kuvvet, kasın bir dirence karşı koyabilme ve dayanabilme yetisi olarak tanımlanabilir. Sportif faaliyetlerde gelişim ve verimliliği belirleyen motorik özelliklerden biridir (123).

Sportif ve hareketli eğitsel oyunlarda çocuk, bir nesneyi kullanırken veya hareket becerisini sergilerken kuvvet uygulamak durumunda kalır. Bu durumun çalışan kaslarda kuvvet gelişimine olumlu etki etmesi beklenebilir.

2023 yılında Barak'ın, 2021 yılında Bozkurt ve arkadaşlarının, 2010 yılında Demiral'ın yürüttüğü araştırmalarda eğitsel oyun uygulamalarının kuvvet gelişimini olumlu etkilediği sonucuna ulaşılmaktadır (47, 54, 63).

2.4.3. Sürat ve Eğitsel Oyun

Sürat, bir noktadan başka bir noktaya en yüksek hızda hareket edilmesi veya yapılan hareketin en yüksek hızda yapılması olarak tanımlanır (124). Hareketin veya mesafenin tamamlama süresi, sürati temsil eder.

Mücadele ve rekabete dayanan eğitsel oyunlarda sürat, belirleyici önemli bir beceri olarak ön plana çıkmaktadır. Hızlı olanın kazandığı eğitsel oyunlar, çocuğun sınırlarını zorlamasını sağladığı söylenebilir.

2024 yılında Uğurlu ve arkadaşlarının, 2023 yılında Barak'ın, 2023 yılında Zurnacı'nın, 20223 yılında Köse'nin, 2023 yılında Ünal'ın, 2020 yılında Aynacıyan'ın, 2020 yılında Başal'ın, 2018 yılında Cirav'ın, 2017 yılında Koç'un, 2015 yılında Akın'ın, 2010 yılında Demiral'ın ve 2010 yılında Şirinkan'ın yaptığı araştırmalarda eğitsel oyunların sürat gelişimini olumlu etkilediği sonucuna ulaşılmaktadır (45-49, 55, 57, 59-63).

2.4.4. Çeviklik ve Eğitsel Oyun

Çeviklik sürat, denge ve yön değiştirme gibi becerilerin birlikte sergileme yeteneği olarak tanımlanabilir. Spor yarışmalarında ve oyunlarda performansı belirleyen önemli bir beceridir (125).

Çocuk, eğitsel oyunlar içinde yer alan hedefsiz veya hedefe yönelik yön değiştirme koşulları gerçekleştirir. Ani hızlanma ve yavaşlama gerektiren bu koşullar sayesinde çocuk, çeviklik becerisini sergileme fırsatı bulur.

2023 yılında Barak'ın, 2023 yılında Köse'nin, 2023 yılında Ünal'ın, 2023 yılında Kaya'nın, 2020 yılında Aynacıyan'ın, 2019 yılında Kaya ve arkadaşlarının, 2017 yılında Koç'un, 2015 yılında Akın'ın yaptığı araştırmalarda eğitsel oyun uygulamalarının çeviklik gelişimini olumlu etkilediği sonucuna varılmaktadır (47-50, 55, 58, 60, 61).

2.4.5. Esneklik ve Eğitsel Oyun

Esneklik, eklem ve eklem serilerinin hareketleri en geniş açıda yapabilme yeteneği olarak tanımlanmaktadır (126). Esnekliğin günlük işlerde ve spor performansında etkili bir faktör olduğu söylenebilir. Esneklik performansının düşük olduğu durumlarda yeni hareketlerin öğrenilmesi veya yüksek performansta sergilenmesi de zorlaşabilir (127).

Eğitsel oyunların sportif yönü sayesinde çocuk eğilme, uzanma, germe vb. gibi esneklik gerektirebilecek birçok hareketi oyun içinde gerçekleştirir. Bu hareketlerin sıklığı, şiddeti, çeşitliliği eğitsel oyunlarda önceden planlanabileceği gibi oynanış içinde plansızca da gerçekleştirilebilir.

2024 yılında Uğurlu ve arkadaşlarının, 2023 yılında Barak'ın, 2023 yılında Zurnacı'nın, 2023 yılında Ünal'ın, 2023 yılında Kaya'nın, 2023 yılında Eşkil'in, 2022 yılında Kiremitci'nin, 2020 yılında Anamurluoğlu'nun, 2020 yılında Aynacıyan'ın, 2020 yılında Başal'ın, 2018 yılında Cirav'ın yürüttüğü araştırmalarda eğitsel oyun uygulamalarının esneklik gelişimine olumlu etki ettiği sonucuna ulaşılmaktadır (42, 45-48, 50, 51, 55-57, 59).

2.4.6. Denge ve Eğitsel Oyun

Vücudun bir pozisyonda sabit kalabilmesi veya hareket ederken mevcut durumunu koruyabilmesi olarak tanımlanabilir (128). Yaş, denge performansının gelişimine etkileyen bir faktördür. Yaş ilerledikçe denge performansı da gelişir (72).

Denge, temel hareket becerisi olarak literatürde karşımıza çıkmaktadır. Eğitsel oyunlarda denge hareketinin tek başına sergilendiği veya diğer temel hareket becerisi olan lokomotor ve manipülatif hareket becerileri ile birlikte sergilendiği hareketler yer alabilir. Bu sayede eğitsel oyunlara katılan çocuklar, farklı formlarda denge hareketlerini sergileme fırsatı bulur.

2023 yılında Barak'ın, 2023 yılında Köse'nin, 2023 yılında Ünal'ın, 2023 yılında Kaya'nın, 2023 yılında Eşkil'in, 2022 yılında Mallı'nın, 2022 yılında Kiremitci'nin, 2020 yılında Anamurluoğlu'nun, 2020 yılında Başal'ın, 2019 yılında Kaya ve arkadaşlarının, 2017 yılında Koç'un, 2015 yılında Akın'ın, 2010 yılında Demiral'ın yaptığı araştırmalarda eğitsel oyun uygulamalarının denge gelişimine olumlu etki ettiği sonucuna varılmaktadır (42, 47-51, 56-58, 60, 61, 63).

2.4.7. Reaksiyon ve Eğitsel Oyun

Reaksiyon, uyarılara verilen tepkiyi ifade etmektedir. Belli bir uyarıcıya karşı tepki verilebilme süresine reaksiyon hızı denilmektedir. Uyarıcı, uyarılan ve ortam ile ilgili birçok faktör bu süreye etki edebileceği söylenebilir (129).

Ses ve işaret gibi farklı duyu organlarına yönelik komutların yer aldığı eğitsel oyunlar ile çocukların uyarıcıya karşı reaksiyon gösterme becerilerinin sıklıkla sergilenmesi sağlanır. Ayrıca oyun içi bölümlerde nesne kontrolüne veya harekete başlamak için verilen ani tepkiler ile çocuk reaksiyon gösterir.

Reaksiyon zamanı, çevredeki olumsuz koşullar ile yorgunluk gibi unsurlardan olumsuz etkilenebilmektedir (130). Olumsuz koşullardan dolayı uzayan reaksiyon süresi kişinin sportif performansına etki edebilir.

2023 yılında Zurnacı'nın ve 2019 yılında Kaya ve arkadaşlarının yaptığı araştırmalarda eğitsel oyunların reaksiyon zamanına olumlu etki ettiği sonucuna varılmaktadır (46, 58).

2.5. Dikkat

Dikkat, duyularımızı bir kişiye, duruma, bilgiye veya davranışa yöneltme düzeyi veya bir objeye yöneltilmiş bilinç durumudur (73, 74). Ayrıca ortamda bulunan diğer uyarıcılara yönelmeme becerisi olarak da tanımlanabilir (131). Uyarıların içinden bir veya birkaçının diğer uyarılara göre daha aktif ve sıklıkla tutulması için seçilmesidir (132). Dikkat, akademik ve sportif alanda kişinin performansında belirleyici bir beceri

olduđu söylenebilir. Geniş bir etki alanına sahip olan dikkat becerisi, önemlilik durumunu belirleme, sıralama yapma, organize etme süreçlerinin tümünü kapsar (133).

Yaşamın her anında kişi birçok uyarana maruz kalır. Dikkatte seçicilik ile kişinin karşılaştığı bu uyarılara karşı dengeli ve tutarlı olması sağlanır. Aksi durum, organizmada kararsızlığa sebep olur (134).

Dikkat için yapılan tanımlamalar ve süreçler incelendiğinde dikkatin yapısı üç ana unsurdan oluştuđu söylenebilir. Bunlar; çevreden gelen uyarıcılara duyarlı olma olarak açıklanabilen genel uyarılmış hali, amaca yönelik ve önemli uyarıcıları taramak olan seçicilik ve bir noktaya odaklanma ve dikkati sürdürme olan yoğunlaşmadır (135).

2.5.1. Dikkat Türleri

Yaşam süresince birçok uyarıcıyla karşılaşan insan, bu uyarıcılardan bazıları ile ansızın karşılaşırken bazılarında ise kendi iradesi ile karşı karşıya gelmektedir. Dikkat, kişinin bilinçli olup olmama haline göre pasif ve aktif dikkat olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (136). Dikkat niteliklerine göre incelendiğinde ise seçici dikkat, sürekli (sürdürülebilir) dikkat, yoğunlaştırılmış dikkat, bölünmüş dikkat olarak birbirinden ayrılmaktadır (137).

Pasif Dikkat

İstem dışı ani bir ışık, ani bir gürültü gibi çevresel uyarıcılara karşı sergilenen dikkat, pasif (istemsiz) dikkat olarak tanımlanır. Kişinin hiçbir çaba harcamadan gerçekleştirdiđi dikkat türüdür (138).

Aktif (İstemli) Dikkat

İstemli olarak ilgi, istek ve merak doğrultusunda gerçekleşen dikkat, aktif (istemli) dikkat olarak tanımlanmaktadır. Bu dikkat türünde kişinin dikkatini odaklamak istediđi bir durum, obje vb. gerekir (138).

Seçici Dikkat

Birçok dış uyarın, anı ve düşünceler arasından uygun olanın ve işe yarayanın zihinsel olarak seçilmesine seçici dikkat denilebilir (139, 140).

Dikkatte seçicilik, amaç ve ihtiyaç doğrultusunda gerçekleşir. Organizmada bu amaç ve ihtiyaçları belirleyen denetim mekanizması ile birey dikkati devam ettirip ettirmeyeceđine veya yeni ihtiyaçlara yönelimini sağlar (141).

Seçici dikkat becerileri gelişmiş bireyler amaçlarına yönelik uyarıcılara odaklanırken bu becerileri gelişmemiş bireylerin dikkatleri diğer uyarılara yönelmektedir (142).

Sürekli (Sürdürülebilir) Dikkat

Herhangi bir uyarana kesintiye uğramadan odaklanmak veya dikkat durumunun uzun süre devam ettirilmesi olarak tanımlanabilir (143). Örnek olarak dersi başından sonuna kadar takip edebilen öğrenciler için sürekli dikkat göstere bildikleri söylenebilir. Bir etkinliğe başından sonuna kadar kesintisiz odaklanılmasıyla o etkinliğin verimliliğinin artması beklenir.

Yoğunlaştırılmış Dikkat

Yoğunlaştırılmış dikkat, birden çok uyarana maruz kalan kişinin göreve yoğunlaşması ve diğer uyarıcıları yok sayıp dikkati sürdürme kapasitesine denebilir (144, 145). Fazla dikkat dağıtan uyarıcıların bulunduğu ortamlarda yapılan uzun süreli işlerde yoğunlaştırılmış dikkat becerisinin önemli olduğu söylenebilir.

Bölünmüş Dikkat

Bölünmüş dikkat, farklı uyarıcılara dikkati pay edebilme yeteneğidir (146). Bölünmüş dikkat odağın bir uyarandan diğer uyarana yönlendirilmesi esnasında işe koyulur (147).

Aynı anda birden çok işin yapılması gerektiği durumlar da dikkatin bölünmesi gerekir. Öğrencilerin ders dinlerken aynı zamanda not alması bu duruma örnek olarak gösterilebilir (148).

2.5.2. Dikkati Etkileyen Faktörler

Biyolojik, fizyolojik, zihinsel, psikolojik, sosyal ve duygusal olarak bireylerdeki farklılıklar dikkate etki etmektedir (149-150). Tiryaki, dikkati etkileyen faktörleri şu şekilde sıralamaktadır. Bunlar; zihinsel etmenler, hazır bulunuşluk hali, fiziksel iç ve dış uyarıcılardır (132). Zihinsel etmenler; zeka seviyesi, motivasyon, algılama durumu, hafıza süreçleri dikkati etkileyen zihinsel etmenler olarak açıklanabilir (149, 151). Hazır bulunuşluk hali; bireyin zihinsel, duygusal ve motorsal becerilerinin uygunluk düzeyi dikkati etkileyen önemli unsurlardandır (132, 149, 151). Fiziksel iç ve dış uyarıcılar; dikkati etkileyen dış uyarılar ısı, ışık, ses gibi etmenlerken iç uyarılar ise beslenme,

uyku, yorgunluk gibi etmenlerdir (149). Fiziksel ve zihinsel yorgunluk dikkatin dağılmasının etkileyen başlıca nedenlerdendir (152).

Yetersiz veya aşırı güdülenme, ödül ve ceza uygunsuzluğu, başarısızlık korkusu, amaç belirsizliği, endişe, gerginlik, heyecan, psikolojik sorunlara sebep olan olaylar, hormonlar ile ilgili problemler, öğretmen merkezli eğitim, öğrenme güçlükleri gibi durumlar da dikkati etkileyen faktör arasında sayılabilir (149, 150)

Dikkati etkileyen unsurlar arasında yaş önemli bir değişkendir. Yaş arttıkça dikkat süresinde artış gözlenmektedir (142, 148). Bir yaşındaki çocukların plastik bir halka ile bir dakika oynayabildiği, altı yaşındaki çocukların işaretleme ödevlerini on dakika çalışabildiği, yedi ve on yaşındaki çocuklarda dikkat devamlılığının yirmi dakikaya kadar arttığı, on ve on dört yaş arasındaki çocuklarda ise bu sürenin otuz dakikaya kadar çıktığı görülmektedir (142).

2.6. Dikkat ve Eğitsel Oyun

Bilişsel gelişim alanında zihinsel bir süreç olan dikkat; çocukların gelişiminde, eğitiminde, spor yaşamında, meslek hayatında olmak üzere yaşamın birçok yerinde karşımıza çıkmaktadır.

Oyunlar, çocuğun gönüllü ve istekli katıldığı etkinliklerdir. Bu durum çocuğun oyun içinde sergilediği herhangi bir becerisinin gelişimi için fırsat olabilir. Oyun oynanırken çocuk istekli olarak sergilediği uğraşıda dikkatini odaklayarak amaca yönelik hareketleri sergiler.

Farklı alanlardaki yeteneklerin geliştirilmesini sağlayan oyun, beraberinde dikkatli olmayı ve plan yapmayı gerektiren bir yarışmadır (153). Oyunlarda birden çok işin bir arada yapılması için işe koyulan bölünmüş dikkatin, çocuğun oyun içindeki görevleri başarılı bir şekilde yapmasında belirleyici bir beceri olduğu söylenebilir.

Çalışılarak geliştirilmesi mümkün olan dikkat becerisi oyunlarda sıklıkla sergilenebilmekte, gözlenebilmektedir. Asıl amacı dikkat becerisini geliştirmek olan oyunlar tasarlanıp planlanacağı gibi herhangi bir eğitsel oyunda dikkat gelişimine etki edebilir.

Çocuk, manipülatif becerilerin gelişimi için tasarlanan eğitsel oyunlarda dikkatini kontrol etmesi gereken nesneye odaklar. Çocuğun bu oyunlarda bir veya birden çok nesneyi kontrol etmesi gerekebileceği gibi nesne dışında başka bir duruma veya harekete dikkatini bölmesi, yoğunlaştırması, sürdürmesi gerekebilir.

Eğitsel oyunların dikkat becerisine etkisini inceleyen arařtırmalara bakıldığında oyunların dikkat düzeyine olumlu etkileri olduđu sonucuna varılmaktadır. 2022 yılında Mallı'nın, 2022 yılında Kiremitçi'nin, 2020 yılında Renk ve arkadaşlarının ve 2010 yılında Akandere ve arkadaşlarının yaptıđı arařtırmalarda eğitsel oyun uygulamalarının katılımcıların dikkat düzeylerini olumlu etkilediđi sonucuna ulařılmaktadır (41-44).

2.7. Öğretim Programlarında Manipülatif Beceriler

Nesne kontrolü gerektiren hareketler olarak tanımlanan manipülatif beceriler, çocuđun motor gelişimi için önem arz etmektedir. Ülkemizde MEB tarafından yürütölen öğretim programları motor gelişim yönünden ele alındığında Okul Öncesi Eğitim Programı, Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı ve Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı ön plana çıkmaktadır. 2024 yılında Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında Okul Öncesi Eğitim Programı yenilenerek yayınlanmıştır. Bu programlar manipülatif becerilere yönelik incelendiğinde nesne kontrolü ile ilgili öğrenme çıktılarına, kazanımlara, süreç bileşenlerine ve açıklamalara rastlanılmaktadır. Bu programlarda yapılan açıklamalarda çocuklar için en ideal öğrenme aracının oyun olduđu belirtilmektedir (16-19).

Okul Öncesi Eğitim Programı hareket ve sađlık alanında yer alan aktif yaşam için psikomotor beceriler, kendi içerisinde büyük kas becerileri ve küçük kas motor becerileri olarak ayrılmaktadır. Büyük kas becerileri yer deđiřtirme hareketleri (yürüme, kořma, zıplama, tırmanma, sıçrama, atlama vs.), denge hareketleri (sabit pozisyonda veya hareket hâlindeyken denge ve dengeyi koruma hareketleri) ve nesne kontrolü gerektiren (nesneleri atma, yakalama, taşıma ve yönlendirme vb.) hareketleri kapsamaktadır. Küçük kas motor beceriler ise incelikli hareket becerileri olarak tanımlanırken el-göz koordinasyonunu ve kavramayı içeren hareketleri kapsamaktadır. Bu programda nesne kontrolü ifadesinin sadece büyük kas hareketleri içinde kullanıldıđı görölmektedir (16).

Tablo 2.2. Okul Öncesi Eğitim Programı'nda manipülatif beceriler ile ilgili kazanımlar (16)

Hareket ve Sağlık Alanı
-Öğrenme Çıktıları
HSAB.1 Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme
HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme
HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar.
HSAB.2.b. Nesnelere şekillendirir.
HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesnelere kullanır.
HSAB.2.ç. Çeşitli nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur.
-Süreç Bileşenleri
Nesne kontrolü becerisini geliştirmek
Kavrama hareketleri yapmak
El-göz koordinasyonunu gerektiren hareketleri yapmak

Beden Eğitimi ve Oyun Programı manipülatif beceriler yönünde incelendiğinde 1., 2., 3., 4. sınıflar olmak üzere tüm sınıf kademelerinde nesne kontrolünü gerektiren kazanımların yer aldığı görülmektedir. Bu kazanımlar sadece manipülatif becerilere yönelik olabildiği gibi temel hareket becerileri adı altında diğer hareket becerileri ile birlikte de yer alabilmektedir. Bu kazanımların aktarılmasında fiziksel etkinlik kartları (FEK) örnek olarak gösterilmektedir (17).

Tablo 2.3. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı'nda manipülatif beceriler ile ilgili kazanımlar (17)

1. Sınıf Kazanımlar
BO.1.1.1.3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
BO.1.1.1.4. İki ve daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar oynar.
BO.1.1.2.3. Verilen bir dizi hareketi, temel hareket beceri gruplarından uygun olanla ilişkilendirir.
2. Sınıf Kazanımlar
BO.2.1.1.5. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri artan bir doğrulukla yapar.

BO.2.1.1.7. İki ve daha fazla hareket becerisini birleştirerek artan doğrulukla uygular.

BO.2.1.1.6. Nesne kontrolü gereken hareketleri alan, efor farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar.

BO.2.1.1.9. Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren basit kurallı oyunlar oynar.

3. Sınıf Kazanımlar

BO.3.1.1.5. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri geliştirir.

BO.3.1.1.6. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri alan, efor farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak artan bir doğrulukla yapar.

4. Sınıf Kazanımlar

BO.4.1.1.3. Oyunlarda nesne kontrolü gerektiren hareketleri etkili kullanır.

Açıklamalar

Nesne kontrolü gerektiren hareketlere uygun olan FEK'lerden (sarı kartlar) yararlanılmalıdır.

Ortaokul Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı manipülatif beceriler kapsamında incelendiğinde nesne kontrolü ifadesi geçen kazanımlara sadece 5. sınıfta rastlanırken 6., 7., ve 8., sınıflarda temel veya birleştirilmiş hareket becerileri ile ilgili kazanımlar bulunmaktadır. Bu hareket becerilerinin seçili spor branşı ile öğrencilere aktarılması istenmektedir. Nesne kontrolü gerektiren bireysel veya takım sporları bu kazanımların aktarılmasında tercih edilebilir. Ayrıca raket ve uzun saplı araçlarla yapılan sporlara hazırlayıcı kazanımlar bulunmaktadır (18).

Tablo 2.4. Ortaokul Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nda manipülatif beceriler ile ilgili kazanımlar (18)

5. Sınıf Kazanımlar

BE.5.1.1.3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri vücut farkındalığı ve hareket ilişkilerini göstererek uygular.

BE.5.1.1.4. Birleştirilmiş hareket becerilerini çeşitli oyun ve etkinliklerde gösterir.

6. Sınıf Kazanımlar

BE.6.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

BE.6.1.1.2. Takım sporlarına hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini

sergiler.

BE.6.1.1.3. Raket ve uzun saplı araçlarla yapılan sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini sergiler.

BE.6.1.1.5. Su sporları/etkinlikleri ile ilgili hareket becerileri sergiler.

BE.6.1.1.7. Seçtiği müziğe uygun hareket becerilerini sergiler.

BE.6.1.1.8. Halk danslarına özgü hareket becerileri sergiler.

7. Sınıf Kazanımlar

BE.7.1.1.1. Bireysel sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini artan bir doğrulukla sergiler.

BE.7.1.1.2. Takım sporlarına hazırlayıcı oyun ve etkinliklerdeki hareket becerilerini artan bir doğrulukla sergiler.

BE.7.1.1.3. Raket ve uzun saplı araçlarla yapılan sporlara hazırlayıcı oyun ve etkinliklerde hareket becerilerini artan bir doğrulukla sergiler.

BE.7.1.1.5. Su sporları/etkinlikleri ile ilgili hareket becerilerini geliştirir.

BE.7.1.1.8. Halk danslarına özgü hareket becerilerini artan bir doğrulukla sergiler.

8. Sınıf Kazanımlar

BE.8.1.1.1. Çeşitli sporlara özgü hareket becerilerini geliştirir.

Açıklamalar

Topa alışma çalışmaları; atma-tutma, yakalama, ayakla vurma, yuvarlama, durdurma-kontrol, top sürme, raketle vurma, uzun saplı araçla vurma vb. hareketler örnek olarak gösterilebilir. Nesne kontrolü gerektiren hareketlere uygun olan FEK'lerden (sarı kartlar) yararlanılmalıdır

Ortaöğretim Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı manipülatif beceriler açısından incelendiğinde tek başına nesne kontrolü gerektiren kazanımlar yerine seçili spor dalına özgü temel ve birleşik hareket becerilerine yönelik kazanımlar bulunmaktadır. Bu kazanımların aktarılmasında nesne kontrolü gerektiren spor branşları seçilebilir. Ayrıca 9., 10., 11. ve 12. sınıf olmak üzere tüm kademelerde spor etkinliklerinde kullanılan araçlara yönelik kazanımlar bulunmaktadır. Bu kazanımlar nesne kontrolü ile ilişkilendirilebilir (19).

Tablo 2.5. Ortaöğretim Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nda manipülatif beceriler ile ilgili kazanımlar (19)

9. Sınıf Kazanımlar

9.1.2.1.5. Seçili spor dalına özgü temel hareketleri uygular.

9.1.2.1.6. Seçili spor dalına özgü birleşik hareketleri uygular.

9.1.2.1.12. Seçili spor etkinliklerinde araçları amacına uygun ve doğru kullanır

10. Sınıf Kazanımlar

10.1.1.2.3. Zamana, dirence ve mesafeye karşı bireysel hareketleri uygular.

10.1.2.1.5. Seçili spor dalına özgü temel hareketleri uygular.

10.1.2.1.6. Seçili spor dalına özgü birleşik hareketleri uygular.

10.1.2.1.11. Seçili spor etkinliklerinde araçları amacına uygun ve doğru kullanır.

11. Sınıf Kazanımlar

11.1.2.1.5. Seçili spor dalına özgü temel hareketleri uygular.

11.1.2.1.6. Seçili spor dalına özgü birleşik hareketleri uygular.

11.1.2.1.11. Seçili spor etkinliklerinde araçları amacına uygun ve doğru kullanır

11.1.3.1.1. Seçili spor dalına özgü savunma hareketlerini uygular.

11.1.3.1.2. Seçili spor dalına özgü hücum hareketlerini uygular.

12. Sınıf Kazanımlar

12.1.2.1.5. Seçili spor dalına özgü temel hareketleri uygular.

12.1.2.1.6. Seçili spor dalına özgü birleşik hareketleri uygular.

12.1.2.1.11. Seçili spor etkinliklerinde araçları amacına uygun ve doğru kullanır

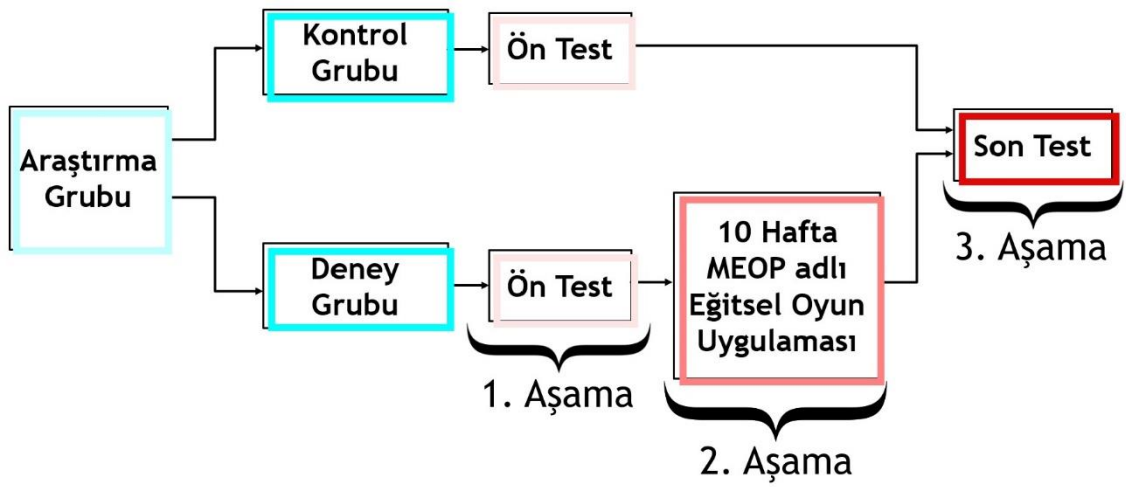
12.1.3.1.1. Seçili spor dalına özgü savunma hareketlerini uygular.

12.1.3.1.2. Seçili spor dalına özgü hücum hareketlerini uygular.

3. MATERYAL VE METOT

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada yarı – deneme modellerinden eşitlenmemiş deney ve kontrol gruplu ön ve son testli model kullanılmıştır. Bu modelde yansız atama ile gruplar gelişmiş ve deneklerin taşıdığı niteliklerin benzer olmasına özen gösterilir. Hangi grubun deney hangi grubun kontrol olacağı rastgele belirlenir (154). Üç aşamada tamamlanan araştırmanın akış şeması Şekil 3.1.'de gösterilmektedir.



Şekil 3.1. Araştırmanın akış şeması

3.2. Araştırma Grubu

Araştırma grubunu, Gaziantep ili Şahinbey ilçesinde 2023-2024 eğitim öğretim yılında 23 Nisan Ortaokulu'nda 7. sınıfta öğrenim gören 487 öğrenci içerisinde araştırmaya katılmasında veli izni olan, gönüllü katılan 40 (20 kız, 20 erkek) öğrenci oluşturmuştur. Araştırma grubunun (örneklem) katılımcı sayısı belirlenirken güç analizi yöntemi kullanılmıştır. $\alpha=0.05$, $\beta=0.20$, etki gücü 0.94 olacak şekilde yapılan güç analizi hesaplamasına göre araştırma grubu (örneklem) sayısı, 40 olarak tespit edilmiştir. Güç analizindeki etki gücünün belirlenmesinde önceki araştırmaların etki gücü ele alınmıştır (44, 46, 47, 58).

Araştırmaya katılan 40 öğrenci, cinsiyet yönünden eşit sayıya sahip 20 (10 kız, 10 erkek) öğrenciden oluşan deney ve kontrol gruplarına ayrılmıştır. Tablo 3.1.'de deney ve kontrol grubu katılımcılarının tanımlayıcı istatistiklerine yer verilmiştir.

Tablo 3.1. Katılımcıların tanımlayıcı istatistikleri

	N	Yaş	Boy Uzunluğu	Vücut Ağırlığı
Kontrol Grubu	20	12.48	154	43.65
Deney Grubu	20	12.35	150.75	45.45
Toplam	40	12.42	152.37	44.55

3.3. Araştırmanın Değişkenleri

Araştırmacı tarafından manipülatif beceriler temele alınarak tasarlanan 20 adet eğitsel oyun, “Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı” (MEOP) olarak araştırmanın bağımsız değişkenini oluşturmaktadır. Araştırmanın bağımlı değişkenleri öğrencilerin dikkat düzeyi, kuvvet, sürat, çeviklik, esneklik, denge ve reaksiyon zamanı performanslarıdır.

3.3.1. Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı

İçeriğinde 20 adet eğitsel oyunun bulunduğu “Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı” (EK 2), literatür taraması sonrası araştırmacı tarafından yeniden tasarlanmıştır. Üç alan uzmanı öğretim elemanından görüş alınarak oyunların son hali verilmiştir. Programın içeriğinde yer alan 20 adet eğitsel oyunun planlanma ve tasarlanma sürecinde manipülatif beceriler merkeze alınmaktadır. Nesne kontrolü gerektiren hareketlerin sergilenmesi olarak açıklanan manipülatif beceriler, bir nesneden kuvvet alınması veya kuvvet uygulanması ile gerçekleşir. Bu doğrultuda çocuğun nesne ile ilişkisinin yoğunlaştırıldığı, nesne kontrolü gerektiren hareketlerin sık tekrarlandığı eğitsel oyun içerikleri tasarlanmıştır.

MEOP'nın taşıdığı özellikler manipülatif beceri yönünden özetlenecek olursa aşağıdaki şekilde sıralanabilir.

- Eş zamanlı olarak iki farklı nesnenin kontrolünü gerektiren oyunlara ayrıca yer verilmiştir.
- Vücudun farklı uzuvlarında (el, ayak, diz) nesne kontrolünün sağlandığı oyunlara yer verilmiştir.
- Eş zamanlı olarak el ve ayağın bir arada kullanıldığı oyunlar yer almaktadır.
- Oyun esnasında katılımcıların oyundan elenmediği, sürekli olarak oyunda kaldığı oynanış ve kurallar tasarlanmıştır.

- Oyunların oynanış biçimi sayesinde katılımcıların bekleme süreleri en aza indirilmiştir.
- Oyun içinde nesne kontrolü gerektiren hareketlerin farklı formlarda sergilenmesi sağlanmıştır.
- Oyun esnasında nesne kontrolü gerektiren hareketlerin eş veya takım ile iş birliği halinde sergilenmesi sağlanmıştır.

Bu özellikler sayesinde nesne kontrolü gerektiren hareketlerin sıklığı ve şiddeti artırılarak MEOP'nın manipülatif yönü güçlendirilmiştir.

MEOP içeriğinde yer alan eğitsel oyunların oynanışı, kuralları, asıl amacı, oyun içi amacı, oyuncu seviyesi, oyun süresi, oyuncu sayısı, oyun alanı ve bu oyunlarda kullanılacak araç gereç belirlenmiştir. Ayrıca bu programda oyunların oynanışı ile ilgili görsel içerikler sunulmuştur (EK 2).

MEOP farklı spor branşlarına ait toplar ve antrenman malzemeleri ile ulaşılabilir nesne çeşitliliği sunmaktadır. MEOP'nda kullanılan nesnelere aşağıda Tablo 3.2.'de sıralanmaktadır.

Tablo 3.2. Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı'nda kontrol edilen nesnelere, nesneyi kontrol eden uzuvlar ve nesne kontrolünde hareket formu

Oyun Adı	Kontrol Edilen Nesne/Nesneler	Nesneyi Kontrol Eden Uzuv/Uzuvlar	Nesne Kontrolünde Hareket Formu
Altüst	Hentbol Topu	El	Atma, Tutma
Toplarla Kayma		El	Atma, Tutma
Benim Numaram		El	Atma, Tutma, Taşıma
Top Sektirme	Futbol Topu	Diz	Sektirme
Topuna Sahip Ol		Ayak	Sürme, Atma
Topun Rengine Göre Oyna		El ve Ayak	Atma, Tutma, Sürme, Taşıma
Çift Topla Futsal	Futsal Topu	Ayak	Atma, Tutma, Sürme
Hunilerle Futsal	Huni Hentbol Topu Futsal Topu	El ve Ayak	Atma, Tutma, Sürme
Basketbolda Ebe	Basketbol Topu	El	Sektirme
Çember Kapmaca		El	Sektirme
Karpuz Taşıma	Voleybol Topu	El	Atma, Tutma

Paslaşma	Hentbol Topu Futbol Topu Voleybol Topu	El	Atma, Tutma, Taşıma
Raket ile Geziyoruz	Masa Tenisi Raketini	El	Atma, Tutma
Rota	Masa Tenisi Topu	El	Tutma
Çubuklarla Kayma	Slalom Çubuğu	El	Bırakma, Tutma
Çubuk Tutma		El	Bırakma, Tutma
Tavşan Tazı Tilki	Huni Futbol Topu	El	Tutma
İpli Çember	İp Çember	El	Çekme
Adım Adım İlerliyoruz	Çember	El	Atma, Tutma
Hızlı Olan Kazanır	Çanak	El	Tutma, Bırakma

3.4. Uygulama Süreci

Deney ve kontrol grubuna ait ön testler ilk haftadan alınmıştır. Daha sonra sadece deney grubu öğrencilerine, örgün eğitimleri dışında kalan zaman dilimi içerisinde 10 hafta boyunca haftada 3 gün, günde 30 dakika olmak üzere MEOP uygulanmıştır. Eğitsel oyun uygulamaları öncesinde öğrencilere 5 dakika boyunca ısınma hareketleri yapılmıştır. Deney grubuna uygulanan MEOP içeriğinde yer alan 20 adet eğitsel oyunun uygulanma takvimi Tablo 3.2.'de gösterilmiştir. Örgün eğitimlerine devam eden kontrol grubu öğrencilerine ise herhangi bir uygulama yapılmamıştır. Deney ve kontrol grubuna ait son testler 10 haftalık uygulamadan sonraki haftada alınmıştır.

Tablo 3.3. Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programı'nın uygulanma takvimi

Hafta	Gün	Oyun Adı
1.	1. Pazartesi	Altüst
1.	2. Çarşamba	Top Sektirme
1.	3. Cuma	Topuna Sahip Ol
2.	4. Pazartesi	Paslaşma
2.	5. Çarşamba	Çubuklarla Kayma
2.	6. Cuma	Toplarla Kayma
3.	7. Pazartesi	Çubuk Tutma
3.	8. Çarşamba	Çift Topla Futsal
3.	9. Cuma	Hunilerle Futsal
4.	10. Pazartesi	Raket ile Geziyoruz

4.	11. Çarşamba	Rota
4.	12. Cuma	Benim Numaram
5.	13. Pazartesi	Basketbolda Ebe
5.	14. Çarşamba	Topun Rengine Göre Oyna
5.	15. Cuma	Çember Kapmaca
6.	16. Pazartesi	Adım Adım İlerliyoruz
6.	17. Çarşamba	Tavşan Tazı Tilki
6.	18. Cuma	Karpuz Taşıma
7.	19. Pazartesi	İpli Çember
7.	20. Çarşamba	Hızlı Olan Kazanır
7.	21. Cuma	Çubuklarla Kayma - Toplarla Kayma
8.	22. Pazartesi	Çift Topla Futsal - Hunilerle Futsal
8.	23. Çarşamba	Raket ile Geziyoruz - Rota
8.	24. Cuma	Karpuz Taşıma - Benim Numaram
9.	25. Pazartesi	Adım Adım İlerliyoruz - İpli Çember
9.	26. Çarşamba	Çember Kapmaca - Basketbolda Ebe
9.	27. Cuma	Topuna Sahip Ol - Sektirme
10.	28. Pazartesi	Tavşan Tazı Tilki - Altüst
10.	29. Çarşamba	Paslaşma - Her Şey Var
10.	30. Cuma	Hızlı Olan Kazanır - Çubuk Tutma

20 gün boyunca günde bir oyun toplam 30 dakika, kalan 10 gün ise günde iki oyun 15'er dakika olmak üzere toplam 30 dakika oynatılmıştır.

3.5. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada katılımcıların dikkat düzeyi verilerinin toplanması için bourdon dikkat testi, motor gelişime yönelik verilerin toplanması için bacak ve sırt dinamometresi ile ölçümler, sürat (10, 20, 30 metre) testi, ilinois çeviklik testi, oturuş esneklik ölçümleri, flamingo denge testi, nelson el ve ayak reaksiyon testi yapılmıştır.

3.5.1. Bourdon Dikkat Testi

Bu çalışmamızda 1955 yılında Benjamin Bourdon tarafından geliştirilen Bourdon dikkat testinin harf formu kullanılmıştır. Harf formu, belli harflerin karışık harfler arasından bulunup işaretlenmesi ile uygulanır. Bu uygulamanın bir yaş sınırı olmasa da deneklerin harfleri tanıma becerisine ulaşmış olması gerekir. Deneklere, formda bulunan harflerin arasından b, d, g, p harflerinin üzerlerini çizmeleri istenir. Her denek için süre tutularak uygulanan bu testte doğru işaretlenen, yanlış işaretlenen, atlanan harf sayısı ve süre değerlendirilebilir (155).

Deneklere sunulan harf formunda (Ek 2) toplam 660 adet harf arasından işaretlenmesi istenilen 110 adet b, d, g, p harfi bulunmaktadır (156). Deneklerden formda yer alan b, d, g, p harflerinin üzerini bir kez çizmeleri ve geriye dönüp kontrol etmeden formu tamamlamaları istenilmiştir.

3.5.2. Bacak ve Sırt Dinamometresi

Takei Tkk-5402 marka model dinamometre ile bacak ve sırt kuvvet ölçümü yapıldı. Bacak kuvveti ölçümü için sırt düz, gövde hafifçe öne eğik, dizler 135° fleksiyon ve dirsekler ekstansiyon pozisyonundayken deneklerden dinamometre barını, bacak kaslarını kullanarak yukarı doğru çekmeleri istenilmiştir (123, 127, 157-159).



Şekil 3.2. Bacak kuvveti ölçümünde vücut pozisyonu

Sırt kuvveti ölçümü için sırt düz, gövde hafifçe öne eğik, dizler ve dirsekler ekstansiyon pozisyonundayken deneklerden dinamometre barını, sırt kaslarını kullanarak yukarı doğru çekmeleri istenilmiştir. Ölçümler beş dakikalık ısınma sonrasında her deneğe birer dakikalık ara ile iki kez tekrar edilmiştir. En iyi ölçüm değeri kilogram-kuvvet cinsinden kayıt edilmiştir. Cihazın zincir boyu her denek için yeniden ayarlanmıştır (123, 127, 157-159).



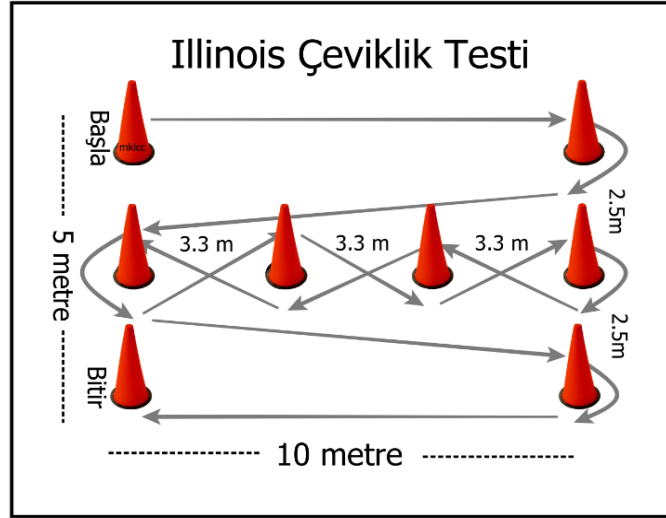
Şekil 3.3. Sırt kuvveti ölçümünde vücut pozisyonu

3.5.3. Sürat Testi

Sürat ölçümü için 10 metre, 20 metre, 30 metre sprint koşuları yapılmıştır (160). Beş dakikalık ısınma sonrası el kronometresi ile yapılan bu ölçümlerde başlangıç çizgisinin gerisinden takozsuz alçak çıkış tekniği kullanılmıştır. Sesli “*dikkat*” komutu ve ardından düdük sesi ile çıkış gerçekleştirilmiştir. Her deneye beşer dakikalık aralarla iki hak verilmiştir. En iyi derece saniye cinsinden kayıt edilmiştir. Deneklere, bitiş çizgisinin beş metre ilerisine konulan hedefe kadar hızlarını kesmemesi gerektiği uyarısı yapılmıştır.

3.5.4. Illinois Çeviklik Testi

İçerisinde düz koşu, slalomlar arasında koşu ve 180° dönüşlerin bulunduğu bir çeviklik testidir. 5 metre genişlikte ve 10 metre uzunluktaki alanda gerçekleşen çeviklik testinin orta hattında eşit aralıklarla dizilmiş slalomlar bulunur (161).



Şekil 3.4. Illinois çeviklik test parkuru

Deneklere parkur tanıtıldıktan sonra deneklerin düşük tempoda deneme yapmalarına izin verilmiştir. On dakikalık ısınma sonrasında deneklerden başlangıç çizgisinin gerisinde elleri omuz hizasında pronasyon (yüzüstü) pozisyonunda hazır bulunmaları istenilmiştir (162). Sesli “hazır” komutu sonrası düdük sesi ile koşu başlatılmıştır. El kronometresi ile ölçümler saniye cinsinden kayıt edilmiştir. Test, her katılımcıya iki kez tekrarlanarak ve en iyi derece kayıt altına alınmıştır.

3.5.5. Otur-Uzan Esneklik Ölçümü

Bu ölçüm için 30 cm yüksekliğinde sert bir kutu ve bir adet 50cm’lik cetvel kullanılmıştır. Cetvelin sıfır yazan ucu esneklik ölçümü yapılan öğrenciye bakacak şekilde 23 cm itibari ile kutuya yapıştırılmıştır. Ölçüm esnasında bir bacağın gergin ve ayak tabanının ölçüm kutusuna dayanması istenilmiştir. Diğer bacağın bükülü ve ayak tabanının yerde olması söylenilmiştir. Uygulamayı yapan denegın kolları gergin bir şekilde ellerini üst üste koyması ve kontrollü bir şekilde öne doğru esnemesi istenilmiştir. Avuç içlerinin yere baktığına ve ellerin üst üste olmasına dikkat edilmiştir. Her bir ayakta iki kez uygulanılmıştır. Her iki tarafta da en iyi dereceler kayıt edilmiştir (163).



Şekil 3.5. Otur-uzan esneklik ölçümünde vücut pozisyonu

3.5.6. Flamingo Denge Testi

Statik beden dengesini ölçen flamingo denge testi için 50 cm uzunluğunda, 4 cm yüksekliğinde, 3 cm genişliğinde denge tahtası kullanılmıştır. Bu materyal 15 cm uzunluğunda, 2 cm genişliğinde tahtalar ile iki ucundan desteklenmiştir. Denge tahtası üzerine seçtiği ayağı ile çıkan denek, diğer ayağını dizinden büküp aynı taraftaki eli ile ayağını ve boştaki diğer eli ile de testi uygulayan kişinin omzunu tutar. Hazır olduğunda testi uygulayan kişinin omzunu tutmayı bırakır ve bu esnada süre başlar. Dengesini kaybettiğinde veya ayağını tutmayı bıraktığında süre durdurulur. Dengesini tekrar sağladığında süre devam ettirilir. Bir dakika içinde yaşanan denge kayıp sayısı kayıt edilir (164-166).



Şekil 3.6. Flamingo denge testinde vücut pozisyonu

3.5.7. Nelson El ve Ayak Reaksiyon Testi

Cetvel ile gerçekleştirilen nelson el reaksiyon testi için denek ön kolunu masaya uzatır. Eli masanın 10 cm dışındayken baş ve işaret parmaklarını birbirine bakacak şekilde yaklaştırır. Uygulayıcı 50 cm'lik cetvelin sıfır ucunu deneğin baş ve işaret parmaklarının arasına denk getirerek üst ucundan dik bir şekilde tutar. Deneğin cetvelin orta noktasına bakması söylenir. Uygulayıcı tarafından cetvel bırakıldığında deneğin baş ve işaret parmağı ile cetveli tutması istenir. Deneğe cetveli tuttuğu baş parmağının en üst noktası santimetre cinsinden not edilir. Bu ölçüm her denekte 5 kez tekrarlanır. En düşük ve en yüksek iki uç değer çıkartılarak kalan 3 değerın ortalaması santimetre cinsinden kayıt edilir. Kayıt edilen bu değerin iki katı, yer çekimine bağılı hıza (9.8) bölünür ve çıkan değerin karekökü hesaplanır. Bu hesaplamasının sonucunda elde edilen değer, el reaksiyon zamanını verir (58, 127).



Şekil 3.7. Nelson el reaksiyon testi uygulaması

Nelson'un ayak reaksiyon testi için denek duvar kenarında bulunan masa üzerine oturur. Ayağının ön kısmı duvara 2,5 cm mesafede topuğu ise 5 cm mesafede durur. Uygulayıcı 50 cm'lik cetvelin sıfır ucunu deneğin ayağının ucuna gelecek şekilde duvara yaslı tutar. Deneğe cetvelin orta noktasına bakması söylenir. Uygulayıcı cetveli bıraktığında deneğin cetveli ayağının ucu ile duvarda sıkıştırması istenir. Ayakucunun cetveli sıkıştırdığı en üst nokta cm cinsinden not edilir. Bu ölçüm her denekte 5 kez

tekrarlanır. En düşük ve en yüksek iki uç değer çıkartılarak kalan 3 değer in ortalaması santimetre cinsinden kayıt edilir. Kayıt edilen bu değerin iki katı, yer çekimine bağlı hızı (9.8) bölünür ve çıkan değerin karekökü hesaplanır. Bu hesaplamanın sonucunda elde edilen değer, ayak reaksiyon zamanını verir (58, 127).



Şekil 3.8. Nelson ayak reaksiyon testi uygulaması

3.6. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analizi için istatistik paket programından yararlanılmıştır. Verilerin normal dağılıma sahip olup olmadığının incelenmesi için shapiro-wilk testi yapılmıştır. Ancak verilerin istatistiksel analizinde parametrik testlerin uygulanması için ön koşul olan her grupta en az 30 katılımcının yer alması şartı sağlanmadığı için parametrik olmayan testler kullanılmıştır (167, 168). Anlamli farklılıkların tespiti için grup içi karşılaştırmalarda wilcoxon signed rank testi, gruplar arası karşılaştırmalarda ise mann-whitney u testi kullanılmıştır (169). Test sonuçları %95 güven aralığında 0.05 anlamlılık düzeyinde değerlendirilmiştir.

Tablo 3.4. Katılımcı verilerinin dağılımının normallik analizi

Ölçüm	Grup	Shapiro-Wilk				
		N	Fark=Son-Ön Test		Ön Test	Son Test
			Statistic	p	p	p
Dikkat Süre	Kontrol	20	0.767	0.000	0.001	0.173
	Deney	20	0.953	0.418	0.151	0.007
Dikkat Doğru	Kontrol	20	0.923	0.113	0.034	0.000
	Deney	20	0.919	0.094	0.046	0.005
Dikkat Yanlış	Kontrol	20	0.788	0.001	0.000	0.000
	Deney	20	0.632	0.000	0.000	0.000
Dikkat Atlanan	Kontrol	20	0.923	0.113	0.014	0.000
	Deney	20	0.913	0.073	0.018	0.002
Bacak Kuvvet	Kontrol	20	0.852	0.006	0.968	0.808
	Deney	20	0.762	0.000	0.365	0.226
Sırt Kuvvet	Kontrol	20	0.907	0.055	0.705	0.886
	Deney	20	0.806	0.001	0.524	0.244
10 metre Sürat	Kontrol	20	0.980	0.937	0.037	0.019
	Deney	20	0.976	0.874	0.150	0.730
20 metre Sürat	Kontrol	20	0.925	0.121	0.316	0.073
	Deney	20	0.935	0.192	0.522	0.969
30 metre Sürat	Kontrol	20	0.975	0.862	0.136	0.019
	Deney	20	0.887	0.023	0.333	0.260
İllinois Çeviklik	Kontrol	20	0.772	0.000	0.035	0.790
	Deney	20	0.884	0.021	0.740	0.200
Otur-Uzan Esneklik Sağ	Kontrol	20	0.934	0.185	0.549	0.779
Otur-Uzan Esneklik Sol	Deney	20	0.938	0.221	0.090	0.007
	Kontrol	20	0.934	0.187	0.630	0.948
Flamingo Denge	Deney	20	0.961	0.563	0.059	0.039
	Kontrol	20	0.864	0.009	0.009	0.177
Nelson El Reaksiyon	Deney	20	0.839	0.004	0.002	0.012
	Kontrol	20	0.798	0.001	0.534	0.630
Nelson Ayak Reaksiyon	Deney	20	0.945	0.295	0.419	0.594
	Kontrol	20	0.967	0.681	0.720	0.278
Nelson Ayak Reaksiyon	Deney	20	0.970	0.752	0.090	0.060
	Kontrol	20	0.967	0.681	0.720	0.278

Tablo 4.2.'de verilerin normal dağılıp dağılmadığını tespit etmek için yapılan iki farklı shapiro-wilk testine ait sonuçlar gösterilmektedir. Katılımcıların son test sonuçlarından ön test sonuçları çıkartılarak her katılımcı için oluşturulan değere, fark değişkeni denir. Fark değişkenleri ile yapılan shapiro-wilk test sonuçları incelendiğinde kontrol grubu katılımcılarının dikkat testini tamamlama süresi, yanlış işaretlenen harf sayısı, bacak kuvveti, çeviklik, denge, el reaksiyonu verilerinin ve deney grubu katılımcılarının yanlış işaretlenen harf sayısı, bacak kuvveti, sırt kuvveti, 30 metre sürat, çeviklik, denge verilerinin ($p<0.05$) normal dağılım göstermediği tespit edilmiştir. Ön test verileri ile yapılan shapiro-wilk test sonuçları incelendiğinde kontrol grubu katılımcılarının dikkat testi tamamlama süresi, doğru işaretlenen harf sayısı, yanlış işaretlenen harf sayısı, atlanan harf sayısı, 10 metre sürat, çeviklik, denge verilerinin ve deney grubu katılımcılarının dikkat testi doğru işaretlenen harf sayısı, yanlış işaretlenen harf sayısı, atlanan harf sayısı, denge verilerinin ($p<0.05$) normal dağılım göstermediği tespit edilmiştir. Son test verileri ile yapılan shapiro-wilk test sonuçları incelendiğinde ise kontrol grubu katılımcılarının dikkat testi doğru işaretlenen harf sayısı, yanlış işaretlenen harf sayısı, atlanan harf sayısı, 10 metre sürat, 30 metre sürat verilerinin ve deney grubu katılımcılarının dikkat testi tamamlama süresi, doğru işaretlenen harf sayısı, yanlış işaretlenen harf sayısı, atlanan harf sayısı, sağ esneklik, sol esneklik ve denge verilerinin ($p<0.05$) normal dağılım göstermediği tespit edilmiştir.

4. BULGULAR

Tablo 4.1. Deney ve kontrol grubu ön test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırması

Ölçüm	Grup	N	Sıra	Sıra	Mann-Whitney U	
			Ortalaması	Toplamı	U	p
Dikkat Süre	Deney	20	21.20	424.00	186.000	0.705
	Kontrol	20	19.80	396.00		
Dikkat Doğru	Deney	20	24.03	480.50	129.500	0.055
	Kontrol	20	16.98	339.50		
Dikkat Yanlış	Deney	20	18.90	378.00	168.000	0.190
	Kontrol	20	22.10	442.00		
Dikkat Atlanan	Deney	20	17.00	340.00	130.000	0.056
	Kontrol	20	24.00	480.00		
Bacak Kuvveti	Deney	20	20.13	402.50	192.500	0.839
	Kontrol	20	20.88	417.50		
Sırt Kuvveti	Deney	20	20.68	413.50	196.500	0.925
	Kontrol	20	20.33	406.50		
10 Metre Sürat	Deney	20	19.68	393.50	183.500	0.654
	Kontrol	20	21.33	426.50		
20 Metre Sürat	Deney	20	18.48	369.50	183.500	0.273
	Kontrol	20	22.53	450.50		
30 Metre Sürat	Deney	20	18.08	361.50	151.500	0.189
	Kontrol	20	22.93	458.50		
İlinois Çeviklik	Deney	20	17.65	353.00	143.000	0.123
	Kontrol	20	23.35	467.00		
Otur-Uzan Esneklik Sağ	Deney	20	21.83	436.50	173.500	0.473
	Kontrol	20	19.18	383.50		
Otur-Uzan Esneklik Sol	Deney	20	21.25	425.00	185.000	0.684
	Kontrol	20	19.75	395.00		
Flamingo Denge	Deney	20	21.05	421.00	189.000	0.764
	Kontrol	20	19.95	399.00		
Nelson El Reaksiyon	Deney	20	20.85	417.00	193.000	0.850
	Kontrol	20	20.15	403.00		
Nelson Ayak Reaksiyon	Deney	20	22.53	450.50	159.500	0.273
	Kontrol	20	18.48	369.50		

Tablo 4.1.'de deney ve kontrol grubu katılımcılarının ön test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırması için mann whitney u test sonuçlarına yer verilmektedir. Bu test sonuçlarında elde edilen p değerlerine göre deney ve kontrol grubu katılımcılarının ön test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamaktadır ($p>0.05$).

Tablo 4.2. Kontrol grubu ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılaştırması

Ölçüm	N=20						Wilcoxon Signed Ranks	
	Ön Test			Son Test			z	p
	Ss.	\bar{X}	Med.	Ss.	\bar{X}	Med.		
Dikkat Süre	1.26	4.24	3.99	0.938	3.86	3.49	-1.307b	0.191
Dikkat Doğru Harf	6.14	103.45	105.00	7.28	104.95	108.00	-1.904c	0.057
Dikkat Yanlış Harf	0.82	0.40	0.00	0.82	0.50	0.00	-0.707c	0.480
Dikkat Atlanan H.	5.91	6.15	5.00	6.87	4.55	1.50	-2.151b	0.031
Bacak Kuvveti	10.09	45.22	46.25	10.84	46.82	48.75	-0.881c	0.378
Sırt Kuvveti	11.53	48.37	47.00	11.66	50.32	49.50	-2.432c	0.015
10 Metre Sürat	0.30	3.20	3.12	0.28	3.09	3.05	-1.952b	0.051
20 Metre Sürat	0.53	5.33	5.29	0.53	5.24	5.15	-1.027b	0.304
30 Metre Sürat	0.79	7.46	7.42	0.87	7.38	7.24	-0.990b	0.322
İlinois Çeviklik	2.49	23.04	22.22	1.58	21.83	21.83	-3.436b	0.001
Otur-Uzan Esneklik Sağ	5.04	24.60	24.00	3.98	23.50	23.50	-1.462b	0.144
Otur-Uzan Esneklik Sol	5.65	23.42	23.50	5.39	22.72	23.00	-1.093b	0.274
Flamingo Denge	5.85	7.40	6.00	3.94	5.30	5.50	-2.210b	0.027
Nelson El Reaksiyon	0.03	0.21	0.20	0.03	0.20	0.21	-0.080b	0.936
Nelson Ayak Reaksiyon	0.01	0.24	0.24	0.01	0.26	0.27	-3.099c	0.002

Pozitif sıralar (b), negatif sıralar (c), eşitlik (d)

Tablo 4.2.'de kontrol grubu katılımcılarının ön ve son test sonuçlarının karşılaştırması için wilcoxon signed ranks test sonuçlarına yer verilmektedir. Bu test sonucunda elde edilen p değerlerine göre kontrol grubu katılımcılarının dikkat testi atlanan harf, sırt kuvveti, çeviklik ve denge değerlerinde son test lehine istatistiksel

olarak anlamlı fark tespit edilmektedir ($p<0.05$). Ancak kontrol grubu katılımcılarının ayak reaksiyonu değerlerinde tespit edilen anlamlı fark, ön test lehinedir.

Tablo 4.3. Deney grubu ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılaştırması

Ölçüm	N=20						Wilcoxon Signed Ranks	
	Ön Test			Son Test			z	p
	Ss.	\bar{X}	Med.	Ss.	\bar{X}	Med.		
Dikkat Süre	1.17	4.17	4.26	1.04	3.88	3.46	-2.297b	0.022
Dikkat Doğru Harf	2.56	107.15	108.00	1.30	108.70	109.00	-2.806c	0.005
Dikkat Yanlış Harf	0.30	0.10	0.00	0.30	0.10	0.00	0.000d	1.000
Dikkat Atlanan H.	2.59	2.75	2.00	1.28	1.20	1.00	-2.930b	0.003
Bacak Kuvveti	10.73	44.40	44.75	12.16	47.55	49.50	-3.488c	0.000
Sırt Kuvveti	12.40	49.30	50.25	12.63	51.67	47.00	-2.409c	0.016
10 Metre Sürat	0.22	3.09	3.14	0.27	2.94	2.92	-2.539b	0.011
20 Metre Sürat	0.38	5.11	5.17	0.36	4.89	4.91	-3.716b	0.000
30 Metre Sürat	0.56	7.12	7.16	0.52	6.95	6.91	-2.353b	0.019
İllinois Çeviklik	1.76	21.80	21.45	1.08	20.32	20.20	-3.753b	0.000
Otur-Uzan Esneklik Sağ	5.90	25.85	26.25	6.41	25.25	24.25	-0.823b	0.411
Otur-Uzan Esneklik Sol	6.35	24.85	24.75	6.72	24.60	23.50	-0.263b	0.792
Flamingo Denge	7.041	8.70	6.50	2.84	3.10	3.00	-3.740b	0.000
Nelson El Reaksiyon	0.02	0.20	0.21	0.02	0.19	0.19	-2.277b	0.023
Nelson Ayak Reaksiyon	0.02	0.25	0.25	0.01	0.25	0.25	-0.080c	0.936

Pozitif sıralar (b), negatif sıralar (c), eşitlik (d)

Tablo 4.3.'de deney grubu katılımcılarının ön ve son test sonuçlarının karşılaştırması için wilcoxon signed ranks test sonuçlarına yer verilmektedir. Bu test sonucunda elde edilen p değerlerine göre deney grubu katılımcılarının dikkat testi süre, dikkat testi doğru harf, dikkat testi atlanan harf, bacak kuvveti, sırt kuvveti, 10 metre sürat, 20 metre sürat, 30 metre sürat, çeviklik, denge ve el reaksiyonu değerlerinde son test lehine istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmektedir ($p<0.05$). Deney grubu

katılımcılarının ön ve son test sonuçlarının karşılaştırmasında anlamlı fark tespit edilmeyen ayak reaksiyonu ve esneklik değerleri incelendiğinde, bu parametrelerdeki değişimin yönünün ön test lehine olduğu tespit edilmektedir.

Tablo 4.4. Deney ve kontrol grubu son test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırması

Ölçüm	Grup	N	Sıra	Sıra	Mann-Whitney U	
			Ortalaması	Toplamı	U	p
Dikkat Süre	Deney	20	20.05	401.00	191.000	0.808
	Kontrol	20	20.95	419.00		
Dikkat Doğru	Deney	20	24.13	482.50	127.500	0.045
	Kontrol	20	16.88	337.50		
Dikkat Yanlış	Deney	20	17.90	358.00	148.000	0.053
	Kontrol	20	23.10	462.00		
Dikkat Atlanan	Deney	20	17.70	354.00	144.000	0.120
	Kontrol	20	23.30	466.00		
Bacak Kuvveti	Deney	20	20.85	417.00	193.000	0.850
	Kontrol	20	20.15	403.00		
Sırt Kuvveti	Deney	20	20.43	408.50	198.500	0.968
	Kontrol	20	20.58	411.50		
10 Metre Sürat	Deney	20	17.20	344.00	134.000	0.074
	Kontrol	20	23.80	476.00		
20 Metre Sürat	Deney	20	16.80	336.00	126.000	0.045
	Kontrol	20	24.20	484.00		
30 Metre Sürat	Deney	20	18.03	360.50	150.500	0.180
	Kontrol	20	22.98	459.50		
İllinois Çeviklik	Deney	20	14.75	295.00	85.000	0.002
	Kontrol	20	26.25	525.00		
Otur-Uzan Esneklik Sağ	Deney	20	22.45	449.00	161.000	0.289
	Kontrol	20	18.55	371.00		
Otur-Uzan Esneklik Sol	Deney	20	21.75	435.00	175.000	0.498
	Kontrol	20	19.25	385.00		
Flamingo Denge	Deney	20	17.20	344.00	134.000	0.072
	Kontrol	20	23.80	476.00		
Nelson El Reaksiyon	Deney	20	17.88	357.50	147.500	0.156
	Kontrol	20	23.13	462.50		

Nelson Ayak Reaksiyon	Deney	20	15.85	317.00	107.000	0.012
	Kontrol	20	25.15	503.00		

Tablo 4.4.'de deney ve kontrol grubu katılımcılarının son test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırması için mann whitney u test sonuçlarına yer verilmektedir. Bu test sonucunda elde edilen p değerlerine göre katılımcıların (grup içi karşılaştırmalarda olumlu yönde değişimin tespit edildiği) dikkat doğru harf, 20 metre sürat, çeviklik ve (grup içi karşılaştırmalarda olumsuz yönde değişimin tespit edildiği) ayak reaksiyonu değerlerinde deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmektedir ($p<0.05$).



5. TARTIŞMA

Bu arařtırmada 10 hafta boyunca 7. sınıf öđrencilerine uygulanan MEOP'nın öđrencilerin dikkat düzeyine ve motor gelişimine (kuvvet, sürat, çeviklik, denge, esneklik, reaksiyon) olan etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Arařtırma öncesinde deney ve kontrol grubu katılımcılarına her bir parametre için ön test uygulaması yapılmıştır. Ön test sonrasında deney grubu katılımcılarına 10 hafta boyunca haftada 3 gün, günde 30 dakika MEOP uygulanmıştır. Bu sürede kontrol grubu katılımcılarına herhangi bir uygulama yapılmamıştır. Arařtırma sonunda ise her iki grubun katılımcılarına son test uygulaması yapılmıştır. Yapılan ön ve son test sonuçlarında grup içi ve gruplar arası anlamlı farklılıđın olup olmadığı bilimsel olarak arařtırılmıştır.

Bu arařtırmanın ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılařtırmasında deney grubu katılımcılarının bourdon dikkat testini tamamlama süresinde, işaretlenen doğru harf sayısında ve atlanan harf sayısında son test lehine anlamlı fark tespit edilirken kontrol grubunda sadece atlanan harf sayısında anlamlı fark tespit edilmiştir. Ön ve son test sonuçlarının gruplar arası karşılařtırmasında ise işaretlenen doğru harf sayısının son test sonuçlarında deney grubu lehine anlamlı fark tespit edilmiştir.

Bu bulgulara bakılarak nesne kontrolü gerektiren hareketlerin yoğunlukta olduđu MEOP'nın deney grubu katılımcılarının dikkat performanslarının artmasına katkı sağladıđı söylenebilir. MEOP ile çocuk nesne kontrolü gerektiren hareketleri gerçekleřtirmek için öncelikle dikkatini nesneye odaklar. Nesneyi kontrol etmeye devam eden çocuk, nesne üzerindeki dikkatini de sürdürmeye devam eder. Ayrıca eğitsel oyunlarda birden çok farklı yapıda uyarana maruz kalan çocuđun pasif, aktif, seçici, sürekli, yoğunlařtırılmış, bölünmüş olmak üzere tüm dikkat becerilerini sergilemesi gerekebilir. Bu durum, çocuđun dikkat becerisinin sıklıkla işe koyulmasını sağlar.

Çocukların eğitimde eğitsel oyunlara daha fazla yer vererek dikkat gelişimlerine katkı sağlanabilir. Oyunlar sayesinde dikkat düzeyini doğrudan etkileyen dikkat eksikliđinin önüne geçilebilir (43).

Bu arařtırmanın ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılařtırmasında deney grubu katılımcılarının sırt ve bacak kuvveti sonuçlarında son test lehine anlamlı düzeyde fark olduđu tespit edilirken kontrol grubu katılımcılarının sadece sırt kuvveti sonuçlarında anlamlı fark tespit edilmiştir. Katılımcıların sırt ve bacak kuvveti ön ve

son test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırmasında ise anlamlı fark tespit edilememiştir.

Bu bulgular ışığında, MEOP'nın deney grubu katılımcılarının sırt ve bacak kuvveti performanslarının artmasına katkı sağladığı söylenebilir. Manipülatif hareketlerin sıklıkla yer aldığı MEOP ile çocuk nesne kontrolünü sağlamak için nesneye kuvvet (atma, tutma, itme, çekme vb.) uygular. Ayrıca oyun içinde hareketleri (yürüme, koşma, sıçrama vb.) sergilerken de kuvvetini kullanır. Ancak MEOP ile katılımcıların sırt kuvveti gelişiminde daha iyi sonuçlara ulaşılması için bu eğitsel oyun programının uygulama süresinin daha uzun tutulabileceği söylenebilir.

Kas kuvveti boy uzunluğu, vücut ağırlığı, olgunlaşma düzeyi, yaş, cinsiyet gibi faktörlerle ilişkili olabildiği gibi bireyin daha önceki fiziksel aktivitelerine de bağlıdır. Bu fiziksel aktivitelerde sergilenen hareketler kuvvetle ilişkili olarak gerçekleştirilir. Çocuk bir direnci yenebilmek veya karşı koyabilmek için bedenini aktif bir şekilde kullanarak kuvvetini sergiler. Örnek olarak koşma, sıçrama, topa vurma, fırlatma gibi hareketlerin kuvvet ile ilişkili olarak gerçekleştirildiği söylenebilir (170).

Bu araştırmanın ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılaştırmasında deney grubu katılımcılarının 10, 20, 30 metre sürat testi sonuçlarında son test lehine anlamlı düzeyde fark olduğu tespit edilirken kontrol grubunda anlamlı fark bulunamamıştır. Katılımcıların ön ve son test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırmasında ise 20 metre sürat koşusu son test sonuçlarında deney grubu lehine anlamlı fark tespit edilmiştir.

Bu bulgulara bakılarak MEOP'nın deney grubu katılımcılarının sürat koşularını daha kısa sürede tamamlamalarına etki ettiği söylenebilir. MEOP'nın içeriğinde yer alan eğitsel oyunların sahip olduğu rekabet ve yarışma ortamı sayesinde rakibini yenmek isteyen çocuk hızlıca bir noktadan bir noktaya koşmakta veya herhangi bir hareketi hızlıca yapmaktadır.

Rekabete dayalı hareketli oyunlarda oyuncular harekete bir an önce başlayıp tamamlama çabası içerisindedir. Oyunların bu yapısı sayesinde çocuk, hareketleri (rakibi yakalamaya çalışırken, rakipten veya ebeden kaçarken) sergilerken sürat becerisini kullanır. Bu durum, eğitsel oyunlara katılan oyuncuların sürat gelişimine etki edebilir (88).

Bu araştırmanın ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılaştırmasında her iki grup katılımcılarının illinois çeviklik koşusu sonuçlarında son test lehine anlamlı fark tespit edilmiştir. Katılımcıların ön ve son test sonuçlarının gruplar arası

karşılaştırmasında ise illinois çeviklik son test sonuçlarında deney grubu lehine anlamlı fark tespit edilmiştir.

Bu bulgular neticesinde MEOP'nın deney grubu öğrencilerinin illinois çeviklik koşusunu daha kısa sürede tamamlamalarına etki ettiği söylenebilir. MEOP uygulamasında öğrenciler ebeden veya rakipten kaçarken yön değiştirmeli koşular gerçekleştirmektedir. Önceden belli olmayan bu yön değiştirmeli koşuların öğrencilerin çeviklik becerisine etki etmesi beklenebilir.

Eğitsel oyunlarda esnekliği artıracak germe, itme, çekme, sürünme gibi hareketler katılımcıların esneklik rezervlerinin artmasını destekler (55). Böylece hareketlerin daha geniş açıda yapılmasına katkı sağlanır (171). Ancak bu araştırmamızın ön ve son test sonuçlarının hem grup içi hem de gruplar arası karşılaştırmalarında katılımcıların otur-uzan esneklik ölçümü sonuçlarında anlamlı fark tespit edilememiştir. Katılımcıların esneklik performansında gelişme olmaması, MEOP'nın uygulama süresi ile ilgili olabileceği gibi bu programda yer alan eğitsel oyunlarda ihtiyaç duyulan esneklik gerektirecek hareketlerin çeşitliliği, sıklığı, şiddeti ile de ilgili olabileceği düşünülmektedir.

Bu araştırmanın ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılaştırmasında her iki grup katılımcılarının flamingo denge testi sonuçlarında son test lehine anlamlı fark tespit edilmiştir. Katılımcıların flamingo dengeye ait ön ve son test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırmasında ise anlamlı fark tespit edilememiştir.

Bu bulgulara bakılarak MEOP'nın deney grubu katılımcıların denge performanslarına olumlu katkı sağladığı söylenebilir. Ancak MEOP ile katılımcıların denge gelişiminde daha iyi sonuçlara ulaşılması için bu eğitsel oyun programının uygulama süresinin daha uzun tutulabileceği söylenebilir.

Üç temel hareket becerisinden biri olan denge hareketleri, dengeyi korumaya veya sağlamaya yönelik statik veya dinamik hareketlerdir (9). Manipülatif, lokomotor hareketlerinin uyum içinde sergilenmesi için denge hareketlerinin ayrı bir öneme sahip olduğu söylenebilir. Öğrenciler, MEOP uygulanırken oyun içinde gerekli hareketleri doğru ve düzgün şekilde sergilemek için denge hareketlerine ihtiyaç duyar. MEOP'nın uygulanışı sırasında katılımcıların denge becerilerini geliştirecek düzeyde hareket ettiği söylenebilir.

Motor becerilerde önemli bir güdü olan denge; yürüme, koşma ve atlama hareketlerinin kazandırılmasında önemli bir yere sahiptir. Denge becerisinin

geliştirilmesi için etkinliklerde denge ile ilgili hareketlere ağırlık verilmesi gerektiği söylenebilir (170).

Bu araştırmanın ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılaştırmasında kontrol grubu katılımcılarının el reaksiyonu sonuçlarında anlamlı fark tespit edilmezken deney grubu katılımcılarının el reaksiyonu sonuçlarında anlamlı fark tespit edilmiştir. Katılımcıların el reaksiyonu ön ve son test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırmasında ise herhangi bir anlamlı fark tespit edilememiştir.

Bu bulgular neticesinde MEOP'nın deney grubu öğrencilerinin el reaksiyon gelişimine olumlu katkı sağladığı söylenebilir. Nesne kontrolü gerektiren hareketlerin yoğunlukta olduğu MEOP sayesinde çocuk nesneyi kontrol etmeye başlamak için reaksiyon gösterir. Bu gösterilen reaksiyon performansı, çoğu zaman rakibi yenmek için belirleyici olabilmektedir. Bu durum çocuğun istekli bir şekilde reaksiyon becerisini sergilemesini sağlamaktadır. Ayrıca MEOP'ında katılımcıların tesadüfi veya planlı olarak sese, harekete, duruma ani tepki vermesi gerektiği anlar da yer alabilmektedir.

Bu araştırmanın ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılaştırmasında deney grubu katılımcılarının ayak reaksiyonu sonuçlarında anlamlı fark tespit edilmezken kontrol grubu katılımcılarının ayak reaksiyonu sonuçlarında anlamlı fark tespit edilmiştir. Ayrıca katılımcıların ayak reaksiyonu son test sonuçlarının gruplar arası karşılaştırmasında ise deney grubu lehine anlamlı fark tespit edilmiştir. Ancak deney ve kontrol grubu katılımcılarının ayak reaksiyonu ön ve son test sonuçlarının grup içi karşılaştırmaları incelendiğinde her iki grubun ayak reaksiyonunda gerçekleşen değişimin yönünün ön test lehine olduğu tespit edilmiştir.

Bu bulgular neticesinde katılımcıların ayak reaksiyon zamanında olumlu bir değişimin gerçekleşmediği söylenebilir. Bu durum ayak reaksiyonu gelişiminde MEOP'nın içeriğindeki oyunların oynanışı, uygulama süresi, hareket şiddeti ve sıklığı gibi özelliklerinin yeterli olmaması ile ilgili olabilir.

Oyunlarda komuta göre hareket etme, çocukların reaksiyon zamanı gelişimine imkan sağlar. Bu komutlar oyun içinde görsel veya işitsel olabilmektedir. Ayrıca yarışmaya dayalı bu oyunlarda çocuk harekete bir an önce başlama çabası içinde olur. Oyunların bu özelliği katılımcıların reaksiyon gelişimine etki edebilir (170).

Literatür incelendiğinde eğitsel oyun uygulamalarının katılımcıların dikkat düzeyi, kuvvet, sürat, çevik, esneklik, denge, reaksiyon zamanı performanslarına etkilerini inceleyen birçok araştırmanın yer aldığı görülmektedir. Bu araştırmalar ile araştırmamız arasında ulaşılan sonuçlar, uygulama süresi, katılımcı yaşı, katılımcı

sayısı, oyun sayısı, oyun türü ve veri toplama araçları açısından benzerlikler ve farklılıklar incelenmiştir.

2024 yılında Uğurlu ve arkadaşlarının yaptığı araştırmada katılımcı yaşı 5-6, katılımcı sayısı 48, oyun sayısı 10, uygulama süresi 10 hafta, haftada 2 gün, günde 30 dakikadır (45). Araştırmada uygulanan 10 adet oyun incelendiğinde 3 oyunda ("*ball dribbling race*", "*head ball dribbling*", "*pot collection*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların 10 metre sürat sonuçlarında benzerlik, esneklik sonuçlarında ise farklılık bulunmaktadır. Esneklik ölçümleri için kullanılan veri toplama araçları benzer olan bu iki araştırmanın esneklik sonuçlarındaki farklılığın, katılımcı yaşı ve oynanan oyunlar ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

2023 yılında Barak tarafından yapılan araştırmanın katılımcı yaş ortalaması 13.1, katılımcı sayısı 74, oyun sayısı 36, uygulama süresi 9 hafta, haftada 4 gün, günde 110 dakikadır (47). Araştırmada uygulanan oyunlarda ("*Parmak Pas Eğitsel Oyunları*", "*Manşet Pas Eğitsel Oyunları*", "*Parmak ve Manşet Pas Eğitsel Oyunları*", "*Servis Eğitsel Oyunları*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların denge, çeviklik, 20 metre sprint, sırt ve bacak kuvveti sonuçlarında benzerlik, esneklik sonuçlarında ise farklılık olduğu görülmektedir. Bu iki araştırmada denge ve çeviklik ölçümlerindeki veri toplama araçları farklı, esneklik ve kuvvet ölçümlerindeki veri toplama araçları ise benzerdir. Esneklik sonuçlarında görülen farklılık, araştırmamızın uygulama süresinin daha kısa olması ile ilgili olabileceği gibi bu farklılığın oynanan oyunlar ve katılımcı yaşı ile de ilgili olabileceği düşünülmektedir.

2023 yılında Zurnacı tarafından yapılan araştırmanın katılımcı yaşı 10-12, katılımcı sayısı 50, oyun sayısı 10, oyun süresi 8 hafta, haftada 3 gün, günde 80 dakikadır (46). Araştırmada uygulanan 10 adet oyun incelendiğinde 4 oyunda ("*kaleli yakan top*", "*patates ekmesi*", "*labutla stafet*", "*çemberi durdurma*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların 20 m sürat ve reaksiyon sonuçlarında benzerlik, esneklik sonuçlarında ise farklılık olduğu görülmektedir. Esneklik ölçümlerinde kullandıkları veri toplama araçları aynı olan bu araştırmaların esneklik sonuçları arasında görülen farklılığın; uygulama süresi, uygulanan oyunlar ve katılımcı yaşı ile ilgili olabileceği düşünülmektedir. Bu iki araştırmanın reaksiyon ölçümleri için kullandığı veri toplama araçlarında farklılık bulunsa da reaksiyon sonuçlarında benzerlik bulunmaktadır.

2023 yılında Köse tarafından yapılan araştırmanın katılımcı yaşı 11-13, katılımcı sayısı 40, oyun sayısı 12, uygulama süresi 8 hafta, haftada 3 gün, günde 40 dakikadır (49). Araştırmada uygulanan 12 oyun incelendiğinde 6 oyunda (“*zıpla ve top sektir*”, “*şapka*”, “*yerden topla*”, “*balon*”, “*cambaz*”, “*halkaya at*”) manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların denge, 30 metre sürat ve çeviklik sonuçlarında benzerlik olduğu görülmektedir. Katılımcı yaşı ve uygulama süresi yönünden de araştırmamızla nispeten benzerlik gösteren bu araştırmada denge için kullanılan veri toplama aracı farklı, çeviklik testi için kullanılan veri toplama aracı benzerdir.

2023 yılında Ünal tarafından yapılan araştırmanın katılımcı yaşı 7-8, katılımcı sayısı 37, oyun sayısı 6, uygulama süresi 8 hafta, haftada 2 gün, günde 45 dakikadır (48). Araştırmada uygulanan 6 oyun incelendiğinde 1 oyunda (“*denge oyunu*”) manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların denge, sürat ve çeviklik sonuçlarında benzerlik, esneklik sonuçlarında ise farklılık olduğu görülmektedir. Bu iki araştırmada çeviklik için kullanılan veri toplama aracı farklı, denge ve esneklik için kullanılan veri toplama araçları benzerdir. Bu iki araştırmanın esneklik sonuçlarında görülen farklılığın, katılımcı yaşı ve uygulanan oyunlar ile ilgili olabileceği düşünülmektedir. Bu araştırmaların çeviklik ölçümü için kullandıkları veri toplama araçlarında farklılık bulunmasına rağmen çeviklik sonuçlarında benzerlik bulunmaktadır.

2023 yılında Kaya tarafından yapılan araştırmanın katılımcı yaşı 9-10, katılımcı sayısı 50, uygulama süresi 8 hafta, haftada 3 gündür (50). Araştırmada uygulanan oyunlarda sürünme, sıçrama, takla atma gibi yer değiştirme hareketleri bulunduğu gibi fırlatma, top taşıma gibi nesne kontrolü gerektiren hareketlerin de yer aldığı belirtilmiştir. Bu araştırmanın oyun sürelerine ulaşamamıştır. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların denge ve çeviklik sonuçlarında benzerlik, esneklik sonuçlarında ise farklılık olduğu görülmektedir. Bu iki araştırmada çeviklik ölçümü için kullanılan veri toplama araçları farklı, denge ve esneklik için kullanılan veri toplama araçları benzerdir. Esneklik sonuçlarında görülen farklılığın; katılımcı yaşı, uygulama süresi ve uygulanan oyunlar ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

2023 yılında Eşkil tarafından 5. ve 6. sınıf öğrencileri üzerinde yapılan araştırmanın katılımcı sayısı 263, oyun sayısı 29, uygulama süresi 12 hafta, haftada 4 ders saatidir (51). Araştırmada uygulanan 29 oyun incelendiğinde 9 oyunda (“*sıçratan ip*”, “*topla köşe kapmaca*”, “*koni devirme*”, “*adadan adaya*”, “*top taşıma*”, “*bayrak*”

yarışı”, “*bayıltan top*”, “*yengeç yarışı*”, “*denge oyunu*”) manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların denge sonuçlarında benzerlik, esneklik sonuçlarında ise farklılık olduğu görülmektedir. Bu iki araştırmada denge ve esneklik ölçümleri için kullanılan veri toplama araçları benzerdir. Esneklik sonuçlarında görülen farklılığın; katılımcı yaşı, uygulama süresi ve uygulanan oyunlar ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

2022 yılında Mallı tarafından yapılan araştırmanın katılımcı yaşı 12-14, katılımcı sayısı 73, oyun sayısı 52, uygulama süresi 14 hafta, haftada 1 gün, günde 2 saattir (41). Araştırmada uygulanan 52 oyunun sadece isimleri (manipülatif yönü olan oyun isimleri; top sürme yarışı, ayak bilekleriyle top sıkıştırma, sopa ile toplu slalom zincirleme pas, topu düşür sayı kazan, topla topu takip) paylaşılmıştır. Ancak araştırmada yer alan 6 adet uygulama oyun örneği incelendiğinde 3 adet uygulama oyun örneğinde (“*sopa ile toplu slalom*”, “*devir kaldır*”, “*çok top*”) manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu iki araştırmada dikkat ölçümleri için kullanılan veri toplama araçlarında, uygulama süresinde ve oynanan oyunlarda farklılık bulunsa de dikkat sonuçlarında benzerlik olduğu görülmektedir.

2022 yılında Kiremitçi tarafından yapılan araştırmanın katılımcı yaşı 10-14, katılımcı sayısı 98, oyun sayısı 8, uygulama süresi 8 hafta, haftada 3 gün, günde 45 dakikadır (42). Araştırmada uygulanan 8 adet oyun incelendiğinde 3 oyunda (“*kara deniz*”, “*çubuğu düşürme*”, “*atan kazanır*”) manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların dikkat ve denge sonuçlarında benzerlik, esneklik sonuçlarında farklılık olduğu görülmektedir. Veri toplama araçları benzer olan bu iki araştırmanın esneklik sonuçlarındaki farklılığın, uygulanan oyunlar ve katılımcı yaşı ile ilgili olabileceği söylenebilir.

2022 yılında Ateş tarafından yapılan araştırmanın katılımcı yaşı 12-14, katılımcı sayısı 60, oyun sayısı 16, uygulama süresi 8 hafta, haftada 2 gün, günde 80 dakikadır (52). Araştırmada uygulanan 16 oyun incelendiğinde 4 oyunda (“*dereden geç*”, “*ip atlama yarışı*”, “*yakan top*”, “*tuzak*”) manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların esneklik sonuçlarında benzerlik; 20 metre sürat, çeviklik ve denge sonuçlarında ise farklılık olduğu görülmektedir. Bu iki araştırmada çeviklik ölçümleri için kullanılan veri toplama aracı farklı, denge ve esneklik için kullanılan veri toplama aracı benzerdir. Esneklik ölçümlerinde anlamlı düzeyde artış tespit edilemeyen bu iki araştırmanın çeviklik sonuçlarındaki farklılığın, uygulanan oyunlar ve veri toplama araçlarındaki farklılıklar ile ilgili olabileceği

düşünülmektedir. Katılımcı yaşı yönünden nispeten benzer olan bu iki araştırmanın denge ve sürat sonuçlarındaki farklılığın ise uygulanan oyunlar ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

2022 yılında Sever ve Barkan tarafından ilkökul 2. sınıf öğrencilerine beden eğitimi ders saatleri süresinde eğitsel oyun ve çocuk oyunları oynatılmıştır. Bu araştırmanın katılımcı sayısı 39, oyun sayısı 5, uygulama süresi 8 hafta, haftada 2 gündür (53). Araştırmada uygulanan 5 oyun incelendiğinde 2 oyunda ("*mendili bağla*", "*yakar top*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Esneklik ölçümü için kullanılan veri toplama araçları benzer olan bu iki araştırmanın esneklik sonuçlarında benzerlik bulunmaktadır. Esneklik ölçümlerinde anlamlı düzeyde artış tespit edilemeyen bu iki araştırmanın esneklik sonuçlarındaki benzerliğin, uygulanan oyunlar ve uygulama süresi ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

2022 yılında Taşer tarafından yapılan araştırmanın katılımcı yaşı 4-7, katılımcı sayısı 19, oyun sayısı 8, uygulama süresi 6 hafta, haftada 2 gün, günde 15 dakikadır (172). Araştırmada uygulanan 6 oyun incelendiğinde 2 oyunda ("*top sürme yarışı*", "*kafa ile top sürme*", "*çanak toplama*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların esneklik ve 20 metre sürat sonuçlarında farklılık bulunmaktadır. Bu iki araştırmanın esneklik ölçümleri için kullandıkları veri toplama aracı benzerdir. 20 metre sürat sonuçlarındaki farklılığın; katılımcı yaşı, uygulama süresi ve oynanan oyunlar ile ilgili olabileceği düşünülmektedir. Esneklik sonuçlarındaki farklılığın ise bu araştırmanın jimnastik antrenmanları ile birlikte yürütülmesi ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

2020 yılında Anamurluoğlu tarafından yapılan araştırmada katılımcı yaşı 3-5, katılımcı sayısı 29, oyun sayısı 18, uygulama süresi 6 haftadır (56). Araştırmada oyun sürelerine rastlanılmamıştır. Araştırmada uygulanan 18 oyun incelendiğinde 2 oyunda ("*denge oyunu*", "*dengeyi koru*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların denge sonuçlarında benzerlik, esneklik sonuçlarında farklılık bulunmaktadır. Bu iki araştırmada denge için kullanılan veri toplama aracı farklı, esneklik için kullanılan veri toplama aracı benzerdir. Esneklik sonuçlarındaki farklılığın, bu araştırmanın bale antrenmanları ile birlikte yürütülmesi ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

2020 yılında Aynacıyan tarafından yapılan araştırmada katılımcı yaşı 7-8, katılımcı sayısı 48, oyun sayısı 29, uygulama süresi 9 hafta, haftada 2 gün toplam 80 dakikadır (55). Araştırmada uygulanan 29 oyun incelendiğinde bu oyunlardan sadece

4'ünde ("*halka takma*", "*attım tut*", "*hedef topu*", "*pençe*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların 20 metre sürat ve çeviklik sonuçlarında benzerlik, esneklik sonuçlarında ise farklılık bulunmaktadır. Bu iki araştırmada çeviklik için kullanılan veri toplama aracı farklı, esneklik için kullanılan veri toplama aracı benzerdir. Esneklik sonuçlarında rastlanan farklılığın, bu iki araştırmanın katılımcı yaşı ve oynatılan oyunlar yönünden farklılık taşınması ile ilgili olabileceği düşünülmektedir. Çeviklik ölçümü için kullanılan veri toplama araçlarında farklılık bulunmasına rağmen çeviklik sonuçlarında benzerlik bulunmaktadır.

2020 yılında Başal tarafından yapılan araştırmada katılımcı yaşı 12-13, katılımcı sayısı 80, oyun sayısı 10, uygulama süresi 8 hafta, haftada 3 gün, günde 90 dakikadır (57). Araştırmada uygulanan 10 oyun incelendiğinde 7 oyun ("*çekmeli top atma*", "*topla git gel koşusu*", "*patates ekmesi*", "*sopa ile top sürme*", "*çember taşıma*", "*ip atlamalı stafet*", "*yengeç yarışı*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların denge ve 20 metre sonuçlarında benzerlik, esneklik sonuçlarında farklılık bulunmaktadır. Bu iki araştırmada denge ve esneklik için kullanılan veri toplama araçları benzerdir. Esneklik sonuçlarındaki farklılığın, uygulama sürelerinde ve oynanan oyunlardaki farklılık ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

2019 yılında Renk, İbiş ve Aktuğ tarafından yapılan araştırmada katılımcı yaşı 10-13, katılımcı sayısı 439, oyun sayısı 3, uygulama süresi 14 hafta, haftada 3 gün, günde 45 dakikadır (43). Araştırmada oyun isimlerine yer verilmiştir. "*Mevsimler*", "*On Pas Oyunu*", "*Kör Bekçi*" isimlerine sahip bu oyunlardan "*On Pas Oyunu*"nda manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu iki araştırmada katılımcıların dikkat değerleri farklı veri toplama araçları ile ölçülse de elde edilen sonuçlar da benzerlik görülmektedir.

2019 yılında Kaya, Köroğlu, Sarıtaş, Kaya ve Sucan tarafından yapılan araştırmada katılımcı yaşı 7-8, katılımcı sayısı 28, oyun sayısı 3, uygulama süresi 8 hafta, haftada 3 gün, günde 45 dakikadır (58). Araştırmada uygulanan 3 oyun incelendiğinde 1 oyunda ("*yakan top*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların el reaksiyonu, denge ve çeviklik sonuçlarında benzerlik, ayak reaksiyonu sonuçlarında ise farklılık bulunmaktadır. Bu iki araştırmada denge ve reaksiyon ölçümleri için kullanılan veri toplama araçları benzer, çeviklik için kullanılan veri toplama aracı farklıdır. Ayak

reaksiyonunda görülen bu farklılığın, uygulanan oyunlar ve katılımcı yaşı ile ilgili olabileceği düşünülmektedir. Bu iki araştırmada katılımcıların çeviklik değerleri farklı veri toplama araçları ile ölçülse de elde edilen sonuçlar da benzerlik görülmektedir.

2018 yılında Cirav tarafından yapılan araştırmada katılımcı yaşı 9-10, katılımcı sayısı 40, oyun sayısı 14, uygulama süresi 12 hafta, haftada 2 gün, günde 60 dakikadır (59). Araştırmada uygulanan 14 oyun incelendiğinde 5 oyunda ("*hunili stafet yarışı*", "*avlanma*", "*sende sıçra*", "*yengeç yarışı*", "*al ver*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında 20 metre sürat ve esneklik sonuçlarında benzerlik, sırt kuvveti sonuçlarında ise farklılık bulunmaktadır. Esneklik ve sırt kuvveti ve için kullanılan veri toplama araçları benzer olan bu iki araştırmanın sırt kuvveti sonuçları arasındaki farklılığın, katılımcı yaşı ve oynanan oyunlar ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

2017 yılında Koç tarafından yapılan araştırma ilköğretim 1., 2., 3. sınıf öğrencileri ile yapılmıştır. Katılımcı sayısı 118, oyun sayısı 12, uygulama süresi 12 hafta, haftada 3, günde 40 dakikadır (60). Araştırmada uygulanan 12 oyun incelendiğinde 7 oyunda ("*çuvalın ağzını kapatma*", "*ayakkabımın bağı*", "*karpuz yakalama*", "*ateş topu*", "*trafikte top kullanma*", "*dereyi geç*", "*halat çekme*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların denge, koşu hızı ve çeviklik sonuçlarında benzerlik bulunmaktadır. Denge, koşu hızı ve çeviklik ölçümü için kullanılan veri toplama araçlarındaki farklılıklara rağmen araştırma sonuçları benzerlik göstermektedir.

2015 yılında Akın tarafından yapılan araştırmada katılımcı yaşı 5-6, katılımcı sayısı 110, oyun sayısı (esas evre) 35, uygulama süresi 12 hafta boyunca haftada 3 gün olmak üzere günde 40 dakikadır (61). Araştırmanın esas evresinde uygulanan 35 oyun incelendiğinde 18 oyunda ("*kurdele bağlama*", "*köprü altından top geçirme*", "*topu yakala*", "*tünel topu*", "*9 taş oyunu*", "*istop*", "*dereyi geç*", "*yüzüğü gezdir*", "*mors*", "*kuytu*", "*çemberden geç*", "*top sürme*", "*toplar sepete*", "*kaşıktaki top*", "*karpuz taşıma*", "*uçan balon*", "*yakan top*", "*balon topla*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların denge, koşu hızı ve çeviklik sonuçlarında benzerlik bulunmaktadır. Denge, koşu hızı ve çeviklik ölçümü için kullanılan veri toplama araçlarındaki farklılıklara rağmen araştırma sonuçları benzerlik göstermektedir.

2010 yılında Akandere, Baştuğ, Aşan ve Baştuğ tarafından yapılan araştırmada katılımcı yaşı 9-13, katılımcı sayısı 80, oyun sayısı 9, uygulama süresi 8 hafta, haftada 1

gün, günde 30 dakikadır (44). Araştırmada uygulanan 9 oyun incelendiğinde 1 oyunda (*hitting the rolling ball*) manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların dikkat sonuçlarında benzerlik bulunmaktadır. Her iki araştırmada da benzer veri toplama aracı kullanılmıştır.

2010 yılında Demiral tarafından yapılan araştırmada katılımcı yaşı 7-12, katılımcı sayısı 80, oyun sayısı 24, uygulama süresi 12 ay, haftada 4 gün, günde 120 dakikadır. 120 dakikalık antrenmanların 30 dakikalık bölümünde judo eğitsel oyunları oynatılmıştır (63). Araştırmada uygulanan 24 adet oyun incelendiğinde sadece 4 oyunda ("*tenguruma ile taşıma*", "*çemberin içinden atlama*", "*balonu havada yürüterek sprint*", "*uke taşıma*") manipülatif hareketlerin kullanıldığı söylenebilir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların denge, sırt kuvveti ve sürat sonuçlarında benzerlik bulunmaktadır. Bu iki araştırmada denge için kullanılan veri toplama araçları benzerdir. Sırt kuvveti ölçümü için kullanılan veri toplama araçlarında farklılık bulunsa da sonuçlarda benzerlik bulunmaktadır.

2010 yılında Şirinkan ve Şirinkan tarafından yürütülen araştırmada katılımcı yaşı 5-6, katılımcı sayısı 36, uygulama süresi 16 hafta, haftada 2 gün, günde 60 dakikadır (62). Araştırmada uygulanan eğitsel oyunların kuvvet, sürat, çabukluk, denge ve koordinasyon amaçlı olarak seçildiği belirtilmiştir. Bu araştırma ile araştırmamız arasında katılımcıların sürat sonuçlarında benzerlik bulunmaktadır.

Yapılan bu literatür incelemesinde benzer araştırmaların ortalama uygulama hafta sayısı 9.6, ortalama uygulama süresi 1401 dakika olduğu tespit edilmiştir (hafta sayısı ve uygulama süresi hesaplamasında Demiral'ın 12 ay süren araştırması dahil edilmemiştir) (63). Bu araştırmalardaki ortalama oyun sayısı 16.6, ortalama katılımcı sayısı 84.3, katılımcıların yaşı ise en az 3, en fazla 14'dür. Araştırmamızın eğitsel oyun sayısının (20 eğitsel oyun) ve uygulama hafta sayısının (10 hafta) ortalamasının üzerinde olduğu görülürken araştırmamızın uygulama süresinin (900 dk) ve katılımcı sayısının ortalamasının altında kaldığını görülmektedir. Katılımcı yaşı yönünden benzer araştırmalarla araştırmamız karşılaştırıldığında 23 araştırmanın 9'unda nispeten benzerlik olduğu söylenebilir (41-53, 55-63, 172).

Araştırmamızın bulguları ve yapılan literatür incelemesi doğrultusunda bu araştırmada yer alan MEOP'nın uygulama süresinin ve oyunlarının katılımcıların dikkat, sürat, çeviklik, denge, el reaksiyonu, bacak ve sırt kuvveti gelişimleri için yeterli niteliğe sahip olduğu söylenebilir. Ayrıca MEOP ile katılımcıların sırt kuvveti ve denge gelişiminde daha iyi sonuçlara ulaşılması için bu eğitsel oyun programının uygulama

süresinin daha uzun tutulabileceđi söylenebilir. Ancak MEOP'nın katılımcıların esneklik ve ayak reaksiyonu gelişiminde olumlu etkisinin olmaması sadece uygulama süresi veya katılımcı yaşı ile açıklanamayabilir. Bu durumun MEOP'nda yer alan oyunların yapısı, nitelikleri ile de ilgili olabileceđi düşünülmektedir.



6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Ortaokula devam eden 7. sınıf öğrencilerine uygulanan MEOP'nın öğrencilerin dikkat düzeyine ve motor gelişimine olan etkisinin araştırılması amacıyla yapılan bu çalışmada bourdon dikkat testi, sırt ve bacak dinamometresi, sürat (10, 20, 30 metre) testi, illinois çeviklik testi, otur-uzan esneklik, flamingo denge testi ve nelson el ve ayak reaksiyon testi ile ön ve son test ölçümleri yapılmıştır.

Elde edilen bulgular incelendiğinde MEOP'nın öğrencilerin esneklik ve ayak reaksiyonu performansları dışında dikkat düzeyi, sırt kuvveti, bacak kuvveti, sürat (10, 20, 30 metre), çeviklik, denge ve el reaksiyon performanslarını anlamlı düzeyde arttırdığı tespit edilmiştir.

Bu tespitlerden yola çıkarak MEOP'nın öğrencilerin dikkat düzeyi, sırt kuvveti, bacak kuvveti, sürat, çeviklik, denge ve el reaksiyonu performanslarına olumlu katkı sağladığı sonucuna varılmıştır.

Araştırmada elde edilen sonuçlar ışığında önerilerde bulunulabilir.

Benzer çalışma yapacak araştırmacılara yönelik öneriler:

- Bu araştırma konusunda katılımcı sayısının daha fazla olduğu, uzun süreli araştırmalar yürütülerek alana katkı sağlanabilir.
- Manipülatif beceri temelli eğitsel oyunların farklı gelişim alanlarına olan etkisini araştıran çalışmalar yürütülerek manipülatif beceri temelli eğitsel oyunların etkisi ve önemi ortaya konulabilir.
- Deney grubuna manipülatif beceri temelli oyunlar, kontrol grubuna manipülatif yönü olmayan eğitsel oyunlar oynatıldığı araştırmalar yürütülerek alana daha fazla katkı sağlanabilir.
- Manipülatif, lokomotor ve denge olmak üzere üç farklı oyun programının üç farklı gruba uygulandığı çalışmalar yürütülerek daha kapsamlı sonuçlara ulaşılabılır.

Öğretmen, antrenör ve ebeveynlere yönelik öneriler:

- Öğretmen ve antrenörlere manipülatif becerilere yönelik eğitsel oyunlar konusunda hizmet içi eğitimler artırılabilir. Bu eğitimlerle öğretmen ve antrenörlerin oyun dağarcıkları genişletilebilir ve eğitsel oyun oynatma becerilerinin daha da gelişmesi sağlanabilir. Böylece çocuğun gelişimi ve

eđitimi iin nemli bir yere sahip olan maniplatif beceri temelli eđitsel oyunların daha etkili bir Őekilde kullanılması sađlanabilir.

- Maniplatif beceri temelli eđitsel oyunların ocuđun geliŐimindeki nemi konusunda farkındalıđın sađlanması iin ebeveynlere seminerler dzenlenebilir.

Eđitsel oyunların eđitim ve đretimde kullanımına ynelik neriler:

- MEB Okul ncesi eđitim programına ve beden eđitimi ders programlarına maniplatif beceri temelli eđitsel oyun kaynakları eklenebilir. Bu sayede kazanımların aktarılmasında nesne kontrol gerektiren eđitsel oyunların eŐitliliđi artırılabilir. Artırılan bu kaynaklarla maniplatif beceri temelli eđitsel oyunların đretmenler tarafından daha sık kullanılması sađlanabilir.
- Toplu yaŐam alanlarında (okul, park, bahe vs.) eđitsel oyunların oynanabileceđi alanlar iyileŐtirilebilir veya sayısı artırılabilir. Bu alanlarda maniplatif becerilerin geliŐimine ynelik eđitsel oyunlar, afiŐlerle tanıtılarak đretilebilir. Bylece nesne kontrol gerektiren eđitsel oyunların daha fazla oynanması sađlanarak ocukların maniplatif becerilerinin geliŐimine katkı sađlanabilir.

KAYNAKLAR

1. Gültekin T, Konçina A, Uygan E, Ulus H, Çobanoğlu C. Homoludens sergisi örneğinde karşılaştırmalı inceleme: kültürel aktarım ve oyun. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*. 2019;34:215-22.
2. Sezgin S. İnsan ve oyun: oyunların dünü, bugünü, yarını. VIII. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi; 5-8 Mayıs 2016, Çanakkale: VIII. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongre Tam Metin Kitabı; 2016. s. 343-354.
3. Yörükoğlu A. Çocuk Ruh Sağlığı, 27. Baskı. İstanbul, Özgür Yayınları, 2004:66-72.
4. Emin O. Oyunun çocuk psikolojisi ve gelişimi üzerine etkileri. *Uluslararası Hakemli İlmî Araştırma Dergisi*. 2016;2(28):86-97.
5. Uskan SB, Bozkuş T. Eğitimde oyunun yeri. *International Journal of Contemporary Educational Studies*. 2019;5(2):123-31.
6. Kılıç M. Hayat Bilgisi Eğitiminde Oyunla Öğretim. İçinde: Akçınar ST (editör). *Oyunla Öğretime Geleneksel ve Teknolojik Yaklaşımlar*, 1. Baskı. İstanbul, Efe Akademik Yayıncılık, 2023: 119-142.
7. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> Son Erişim Tarihi 03 Mayıs 2024.
8. Yiyit S. Okul öncesi dönemde oyunların ve hareket eğitiminin motor gelişim üzerine etkileri. *Uluslararası Spor Bilimleri Dergisi*. 2016;2(2):22-27.
9. Kerkez Fİ, Sağlıklı büyüme için okulöncesi dönemdeki çocuklarda hareket ve fiziksel aktivite. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*. 2012;23(1):34-42.
10. Orhan R. Çocuk gelişiminde fiziksel aktivite ve sporun önemi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 2019;9(1):157-76.
11. Akçınar S, Taşkiran C, Akçınar F. Farklı fiziki özelliklere sahip yerleşim bölgelerinde yaşayan altı yaş grubu çocukların psikomotor gelişimlerinin karşılaştırılması. *Journal of History School*. 2020;13(45):1132-46.
12. Öz AŞ, Kaya Ö. Temel Hareket Gelişimi: Manipülasyon Becerileri. İçinde: *Motor Gelişimi Anlamak Bebekler Çocuklar Ergenler Yetişkinler*, Özer DS, Aktop A (çeviri editörleri). *Understanding Motor Development Infants Children Adolescents Adults*, Gallahue DL, Ozmun J, Goodway JD. 7. Basımdan Çeviri, Ankara, Nobel Yayın Grubu, 2020: 185-221.

13. Karakaş G. Hafif Düzeyde Zihinsel Engelli Çocuklara Uygulanan Serbest Zaman Aktivitelerinin Fiziksel Uygunluk ve Motor Gelişimleri Üzerine Etkisi [doktora tezi]. Sakarya: Sakarya Üniversitesi; 2018.
14. Lubans DR, Morgan PJ, Cliff DP, Barnett LM, Okely AD. Fundamental movement skills in children and adolescents: Review of associated health benefits. *Sports Medicine*. 2010;40(12):1019–35.
15. Barnett LM, Beurden VE, Morgan PJ, Brooks LO. Childhood motor skill proficiency as a predictor of adolescent physical activity. *Journal of Adolescent Health*. 2009;44(3): 252-59.
16. MEB Okul Öncesi Eğitim Programı Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli 2024. <https://cdn.eba.gov.tr/icerik/GorusOneri/2024ProgramlarOnayli/2024programokuloncesiOnayliKod.pdf> Son Erişim 01 Haziran 2024.
17. MEB Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı. <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=443> Son Erişim 10 Mayıs 2024.
18. MEB Ortaokul Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı. <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=324> Son Erişim 11 Mayıs 2024.
19. MEB Ortaöğretim Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı. <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=334> Son Erişim 11 Mayıs 2024.
20. Sun S, Chen C. The effect of sports game intervention on children’s fundamental motor skills: a systematic review and meta-analysis. *Children*. 2024;11(2):254.
21. Kızılcıca DŞ. 5-6 Yaş Grubu Çocuklarda Motor Yeterlik: Temel Hareket Becerilerini Geliştirmeye Yönelik Tasarlanan Oyun Programının Etkisi [yüksek lisans tezi]. Ankara: Hacettepe üniversitesi; 2024.
22. Dewi R, Verawati I. The effect of manipulative games to improve fundamental motor skills in elementary school students. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology*. 2022;10(1):24-37.
23. Mahendra G, Syafruddin S, Damrah, Rasyid W. Development of a basic manipulative movement learning model (object control) play activity based for students grade v elementary school. *International Journal of Education and Literature*. 2022;2(1):12-21.

24. Eko MJ. Model pembelajaran gerak dasar manipulatif berbasis permainan kecil untuk anak sekolah dasar kelas atas. *Prosiding Seminar FIK UNJ*. 2018;3(1):69-74.
25. Setyawan FB, Susanto BH, Sulistianoro D, Setiawan E. The effectiveness of manipulative motion skills development through game activities in elementary school students aged 10-12 years. *Retos*. 2024;52:219-24.
26. Baan AB, Sardiman S, Purwanto D. The effect of bocce games on manipulative movement skills of children with intellectual disabilities. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2023;9(1):135-45.
27. Hamid F, Desranto AF. The influence of traditional games on manipulative motion skills in students of muhammadiyah nganjuk elementary school. *Jurnal PHEDHERAL*. 2022;19(1):51-7.
28. Cakrawati DK, Yudanto Y. Game-based integrative thematic physical activity model to develop interpersonal intelligence and manipulative movement skills for kindergarten students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. 2022;9(4):414-22.
29. Ardanari P, Mintarto E, Tuasikal ARS, Suroto S. Playing activities improve manipulative skills: a literature review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*. 2020;9(2):374-80.
30. Septaliza D. The effect of modification “throwing-catching ball” in manipulative skill intellectual disability children. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*. 2020;6(4):15-27.
31. Hendra J, Putra GI. Mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi anak melalui permainan olahraga di taman kanak-kanak. *Jurnal Muara Pendidikan*. 2019;4(2):438-44.
32. Dlis F. Model gerak dasar manipulatif berbasis play games pada anak usia sekolah dasar rawamangun. *Prosiding Seminar FIK UNJ*. 2018;2(1):91-100.
33. Yasin M. Pengaruh Modifikasi Permainan Menebak Bola Terhadap Koordinasi Gerak Manipulatif Anak Tunagrahita Siswa Slb-C Ypplb Cendrawasih Makassar [diploma tezi]. Makassar: Universitas Negeri Makassar; 2018.
34. Mirawati M, Rahmawati E. Permainan modifikasi untuk stimulasi keterampilan gerak dasar manipulatif anak usia 2-4 tahun. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*. 2017;1(2):38-50.

35. Hidayat A. Peningkatan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 2017;2(2):21-9.
36. Arifin ZM, Kumaat NA. Pengaruh modifikasi permainan lempar tangkap bola terhadap koordinasi gerak manipulatif anak tunagrahita ringan siswa smplb-c alpha kumara wardhana ii surabaya. *Jurnal Kesehatan Olahraga*. 2017;5(3):43-8.
37. Jaydari M, Rouzbahani M, Hasanvand R. The effect of traditional games the development of transfer and manipulation motor skills in boys with mental retardation. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*. 2016;3(6):134-36.
38. Olfatyan Y, Şiekh M. The effect of traditional games on development of manipulation skills of boys aged between 6 and 8 in deprived areas. *Journal of Sports and Motor Development and Learning*. 2016;8(2):239-51.
39. Hashemi M, Khameneh NN, Salehian MH. Effect of selected games on the development of manipulative skills in 4-6 year-old preschool girls. *Medicina dello Sport*. 2015;68(1):49-55.
40. Cop R, Kablan Z. Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*. 2018;1(1):52-71.
41. Mallı AY. 12-14 Yaş Grubunda Eğitsel Oyunların Çoklu Zekâ, Dikkat ve Motor Beceri Üzerine Etkisinin İncelenmesi [doktora tezi]. Erzurum: Atatürk Üniversitesi; 2022.
42. Kiremitçi HT. Erken Ergenlik Döneminde Sportif Eğitsel Oyunların Dikkat Üzerine Etkisi [yüksek lisans tezi]. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi; 2022.
43. Renk M, İbiş S, Aktuğ ZB, 10-13 yaş grubu çocuklarda oyunsal etkinliklerin dikkat gelişimine etkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*. 2020;5(2):181-93.
44. Akandere M, Baştuğ G, Aşan R, Baştuğ K. The effect of educational game over attention in children. *Series Physical Education and Sport/Science, Movement and Health*. 2010;10(2):325-9.
45. Uğurlu D, Emlek B, Yapıcı H, Güllü M, Gök M, Yılmaz A ve ark. The Effect Of 10-Week Educational Games On Anthropometric and Fundamental Motor Skill Development In Preschool Children. *International Online Journal of Education and Teaching*. 2024;11(1):206-18.

46. Zurnacı YE. 10-12 Yaş Öğrencilere Uygulanan 8 Haftalık Eğitsel Oyunların Motorik Özellikler Üzerine Etkisi [yüksek lisans tezi]. Mardin: Mardin Artuklu Üniversitesi; 2023.
47. Barak İ. Voleybolcularda Eğitsel Oyunların Bazı Motorik ve Teknik Özellikler Üzerine Etkisi [yüksek lisans tezi]. Sakarya: Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi; 2023.
48. Ünal E. İlköğretim Kademesinde Öğrenim Gören 7-8 Yaş Grubu Öğrencilere Uygulanan Eğitsel Oyunların Motor Becerileri Üzerine Etkisinin Araştırılması [yüksek lisans tezi]. Niğde: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi; 2023.
49. Köse AH. Denge, Sıçrama ve Yön Değiştirmeli Koşu Teknik Eğitimi Verilerek Uygulanan Eğitsel Oyunların Bu Becerilere Etkilerinin İncelenmesi [yüksek lisans tezi]. Trabzon: Trabzon Üniversitesi; 2023.
50. Kaya E. Çocuklarda Eğitsel Oyun Egzersizlerinin Fiziksel Uygunluk Parametreleri Üzerine Etkisi [yüksek lisans tezi]. Balıkesir: Balıkesir Üniversitesi; 2023.
51. Eşkil KG. Eğitsel Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Dersine Karşı Tutumlarına ve Motor Becerileri Üzerine Etkisinin İncelenmesi [doktora tezi]. Ankara: Gazi Üniversitesi; 2023.
52. Ateş S. On İki-On Dört Yaş Grubu Çocuklarda Eğitsel Oyunların Bazı Motorik Özelliklere Etkisi [yüksek lisans tezi]. Konya: Selçuk Üniversitesi; 2022.
53. Sever MO, Barkan KZ, İlköğretim öğrencilerinde çocuk oyunları ve eğitsel oyunların bazı fiziksel ve fizyolojik parametreler üzerine etkilerinin karşılaştırılması. Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi. 2022;11(2):654 – 61.
54. Bozkurt TM, Kavuran K, Erdoğan R. 10-12 yaş aralığındaki futbol eğitimi alan çocuklar ve eğitsel oyunla futbol oynayan çocukların fiziksel profillerinin karşılaştırılması. Spor Eğitim Dergisi. 2021;5(3):61-69.
55. Aynacıyan N. Çocuklara Uygulanan Eğitsel Oyun Aktivitelerinin Fiziksel ve Motorik Özelliklerine Etkisi [yüksek lisans tezi]. İstanbul: İstanbul Gedik Üniversitesi; 2020.
56. Anamurluoğlu İ. 3-5 Yaş Grubu Çocuklarda Eğitsel Oyunlarla Desteklenmiş Temel Klasik Bale Eğitiminin Kaba Motor Becerilere Etkisi [yüksek lisans tezi]. İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi; 2020.
57. Başal V, 12-13 Yaş Grubu Çocukların Fiziksel Özelliklerinin Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi [yüksek lisans tezi]. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi; 2020.

58. Kaya EÖ, Köroğlu Y, Sarıtaş N, Kaya M, Sucan S. Eğitsel oyunlar etkinliğine katılımın çocuklardaki denge, reaksiyon ve çeviklik üzerine etkisi. Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi. 2019;4(1):35-42.
59. Cirav Ö. 9-10 Yaş Grubu Çocuklara Uygulanan Eğitsel Oyun Aktivitelerinin Fiziksel ve Motorik Özelliklerine Etkisi [yüksek lisans tezi]. İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi; 2018.
60. Koç MC. İlkokul Çağındaki Çocukların Temel Motor Beceri Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi [doktora tezi]. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi; 2017.
61. Akın S. Okul Öncesi 60-72 Aylık Çocukların Temel Motor Beceri Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi [doktora tezi]. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi; 2015.
62. Şirinkan A, Şirinkan ŞÖ. Eğitsel oyunların 5-6 yaş grubu öğrencilerin kaba motor gelişimlerine etkisinin incelenmesi (erzurum ili örneği). e-Journal of New World Sciences Academy. 2011;6(1):760-64
63. Demiral Ş. Judo Çalışan 7-12 Yaş Grubu Çocuklarda (Bay-Bayan) Judo Eğitsel Oyunlarının Motor Becerilerin Gelişimine Etkisinin İncelenmesi [doktora tezi]. İstanbul: Marmara Üniversitesi; 2010.
64. Karadaş R. Uyum Sınıflarında Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretilmesinde Eğitsel Oyunların Konuşma Becerilerine Etkisinin İncelenmesi [doktora tezi]. Trabzon: Trabzon Üniversitesi; 2023.
65. Izgar G. Eğitsel oyunların öğrencilerin değer kazanımlarına etkisi: bir durum çalışması. Değerler Eğitimi Dergisi. 2020;18(40):207-41.
66. Yıldız E. 5, 6, 7. Sınıf Fen Bilimleri Dersinde Yaşanan Öğrenme Problemlerinin Giderilmesinde Eğitsel Oyun, Okuma-Yazma-Oyun ve Okuma-Yazma-Uygulama Yöntemlerinin Etkisinin İncelenmesi [doktora tezi]. Erzurum: Atatürk Üniversitesi; 2019.
67. Yıldız E, Şimşek Ü, Araz H. Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 2016;13(36):20-32.
68. Akl EA, Pretorius RW, Sackett K, Erdley WS, Bhoopathi PS, Alfarah Z, et al. The effect of educational games on medical students' learning outcomes: A systematic review: BEME Guide No 14. Medical Teacher. 2010;32(1):16-27.
69. Hazar M. Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim, 5. Baskı. Ankara, Tutibay Limited Şirketi, 2006.

70. Akçınar ST. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Becerilerinin İncelenmesi [doktora tezi]. Malatya: İnönü Üniversitesi; 2018.
71. Özer DS, Aktop A. Motor Gelişimi Anlama: Genel Bakış. İçinde: Motor Gelişimi Anlamak Bebekler Çocuklar Ergenler Yetişkinler, Özer DS, Aktop A. (çeviri editörleri). Understanding Motor Development Infants Children Adolescents Adults, Gallahue DL, Ozmun J, Goodway JD. 7. Basımdan Çeviri, Ankara, Nobel Yayın Grubu, 2020: 2-22.
72. Özer DS, Özer MK, Çocuklarda Motor Gelişim, 11. Baskı. Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık, 2021.
73. Ott, E. Das Konzentrationsprogramm Konzentrationsschwache Überwinden-Denkvermögen Steigem. Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1994.
74. Dorsch F, Hacker H, Stapf K. Dorsch Psychologisches wörterbuch, 11nd ed. Bern, Verlag Hans Huber, 1987: 62.
75. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Çeviri: Kılıçbay MA. *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, 4. Baskı. İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2010.
76. Gülsoy S. Oyun, kültür ve zaman. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi. 2019;62:317-37.
77. Gönül GE. Johan Huizinga'nın homo ludens'i. Söylem Filoloji Dergisi. 2019;4(2):582-85.
78. Poyraz H. Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak, 1. Baskı. Ankara, Anı Yayıncılık, 2003.
79. Ergün M. Oyun ve oyuncak üzerine. Milli Eğitim. 1980;1(1):102-19.
80. Çoban B, Nacar E. Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar, 3. Baskı. Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık, 2015: 8-9.
81. Pektaş HÖ. Geleneksel çocuk oyunlarının modern eğitimde kullanılması. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. 2017;49(10):478-90.
82. Atılı M, Bozkurt TM. Geleneksel Çocuk Oyunları- Eğitsel Oyunlar, 1. Baskı. Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık, 2022: 1-3.
83. TDK Sözlükleri. <https://sozluk.gov.tr/> Son Erişim Tarihi 06 Mayıs 2024.
84. Aral N, Gürsoy F, Köksal A. Okul Öncesi Eğitiminde Oyun, 1.Baskı. İstanbul, Yapa Yayınları, 2001.
85. Dönmez NB. Çocuğun sosyal ve duygusal gelişiminde oyunun rolü. Okul Öncesi Eğitimi Dergisi. 1992;43:10-12.

86. Sel R. Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar. İstanbul, Ya-pa Yayınları,1995.
87. Yılmaz A. Beden Eğitimi ve Oyun Uygulamalarının Hafif Düzey Zihinsel Engelli Çocukların Fiziksel Uygunluk, Eğitsel Performans ve Okul Sosyal Davranışları Üzerine Etkisi [doktora tezi]. Sakarya: Sakarya Üniversitesi; 2017.
88. Özen G, Akçınar ST, Güllü M, Timurkaan HS, Meriç F, Uğraş S, Çoban DÇ. Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar 12. Sınıf, 2. Baskı. Ankara, MEB Devlet Kitapları, 2018: 5.
89. Yılmaz A, Kırımoğlu H, Yamanyurt M. Beden eğitimi ve sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma öz yeterliliklerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (van il örneği). Turkish Studies. 2019;14(7):4131-44.
90. Akçınar ST. Eğitsel Oyun Beden Eğitimi Dersi – Antrenman – Motor Gelişim Yönüyle, 1. Baskı. Ankara, Nobel Bilimsel Eserler, 2022.
91. Altınbulak D, Emir S, Avcı C. Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi. Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi. 2006;2:35-51.
92. Hazar Z, Altun M. Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi. 2018;13(1):52-72.
93. Hollingsworth PM, Hoover KH. Elementary Teaching Methods. Çeviri: Gürkan T, Gökçe E, Güler DS. *İlköğretimde Öğretim Yöntemleri*. Ankara, Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Yayınları, 1999.
94. İnan M. 6-12 Yaş Grubu Normal Çocukların Linkoln Oseretzky Motor Gelişim Testi'ne Göre Psikomotor Yeteneklerinin Araştırılması [doktora tezi]. İstanbul: Marmara Üniversitesi; 1996.
95. Erdoğan CS, Okul Öncesi Eğitim Alan Çocuklarda Denge ve Koordinasyon Çalışmalarının Bazı Motorik Özellikler Üzerine Etkisi [doktora tezi]. Ankara: Gazi Üniversitesi; 2014.
96. Bacanlı H. Psikolojik Kavram Analizleri, 1. Baskı. Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık, 2002.
97. Su D. 12 Haftalık Peabody Motor Gelişim Programının Otizm Spektrum Bozukluğu Olan 4-6 Yaş Grubu Çocukların Sosyal Beceri, Yaşam Kalitesi ve Motor Beceriler Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi [doktora tezi]. İstanbul: İstanbul Gedik Üniversitesi; 2023.
98. MEB Çocuk Gelişimi ve Eğitimi 0-72 Ay Motor Gelişim. <https://orgm.meb.gov.tr/psikososyaldijitaldestek/pdf/fizikselgelisim.pdf> Son Erişim Tarihi 25 Mayıs 2024.

99. Morris H. Using simple laboratory experiments to illustrate principles of motor learning. 7. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi; 27-29 Ekim 2002, Kemer, Antalya: 7. Uluslararası Spor Bilimleri Kongre Kitabı; 2002. s. 20.
100. Davis R, Phillips R, Roscoe J, Roscoe D. Physical Education And The Study Of Sport, 3rd ed. London UK, Mosby, 1997.
101. Genç K. Temel Hareket Becerilerinin 4 Yaş Grubu Çocukların Motor Gelişim Düzeylerine Olan Etkisinin İncelenmesi [yüksek lisans tezi]. Sivas: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi; 2019.
102. Aşçı H, Kirazcı S. Spor Bilimlerinin Psikoloji Temelleri. İçinde: Mirzeoğlu N (editör). Spor Bilimlerine Giriş, 6. Baskı. Ankara, Spor Yayınevi ve Kitabevi, 2014:161.
103. Karakaş G. Hafif Düzeyde Zihinsel Engelli Çocuklara Uygulanan Serbest Zaman Aktivitelerinin Fiziksel Uygunluk ve Motor Gelişimleri Üzerine Etkisi [doktora tezi]. Sakarya: Sakarya Üniversitesi; 2018.
104. Seefeldt V, Haubenstricker J. Patterns, Phases, Or Stages: An Analytic Model For The Study Of Developmental Movement. In: Kelso JAS, Clark JE (eds.). Development of Movement Control and Coordination. New York, John Wiley & Sons, 1982: 309-318.
105. Muratlı S. Çocuk ve Spor Antrenman Bilimi Yaklaşımıyla, 1. Baskı. Ankara, Nobel Yayınları, 2003.
106. Demirhan G. Spor Eğitiminin Temelleri. Ankara, Bağırhan Yayınevi, 2006.
107. Öztürk MA. Motor Gelişim: Kuramsal Model. İçinde: Motor Gelişimi Anlamak Bebekler Çocuklar Ergenler Yetişkinler, Dilara SD, Aktop A. (çeviri editörleri). Understanding Motor Development Infants Children Adolescents Adults, Gallahue DL, Ozmun J, Goodway JD. 7. Basımdan Çeviri, Ankara, Nobel Yayın Grubu, 2020: 46-63.
108. Muzi MJ. Child Development, Through Time and Transition, 1nd ed. USA, Prentice Hall, 2000: 135-136.
109. Bayraktar G, Süleymanoğulları M. Psikomotor Gelişim, 1. Baskı. Ankara, Gazi Kitabevi Yayınları, 2020: 243.
110. Lipkin P. Motor Development And Dysfunction. In: Feldman HM (ed). Developmental-Behavioral Pediatrics, 4nd ed. Saunders, 2009: 643-652.
111. Mosston M, Ashworth S. Teaching Physical Education. New York, Macmillan Collage Publishing Company, 1986: 257.

112. Özdenk Ç. Yaş Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri ve Önemi [yüksek lisans tezi]. Elazığ: Fırat Üniversitesi; 2007.
113. Timurkaan S. Farklı Fiziki Özelliklere Sahip Yerleşim Bölgelerinde Yaşayan 6 Yaş Grubu Çocuklarının Psikomotor Gelişimlerinin Karşılaştırılması [yüksek lisans tezi]. Malatya: İnönü Üniversitesi, 2003.
114. Çakıroğlu Mİ. Antrenman Bilgisi-Antrenman Teorisi ve Sistematiği. İstanbul, Şeker Matbaacılık, 1997.
115. Gökmen H, Karagül T, Aşçı FH. Psikomotor Gelişim. Ankara, T.C. Başbakanlık GSGM Eğitim Dairesi Başkanlığı, 1995: 95.
116. Landers RQ, Carson RL, Tjeerdsma-Blankenship B. The promises and pitfalls of sport specialization in youth sport. The Journal Of Physical Education, Recreation & Dance. 2010;81(8):14-15.
117. Ağlamış CE. Motor Gelişimi Etkileyen Faktörler. İçinde: Motor Gelişimi Anlamak Bebekler Çocuklar Ergenler Yetişkinler, Dilara SD, Aktop A. (çeviri editörleri). Understanding Motor Development Infants Children Adolescents Adults, Gallahue DL, Ozmun J, Goodway JD. 7. Basımdan Çeviri, Ankara, Nobel Yayın Grubu, 2020: 64-86.
118. Aral N, Gürsoy F. Özel Eğitim Gerektiren Çocuklar ve Özel Eğitime Giriş. İstanbul, Morpa Kültür Yayınları, 2009.
119. Payne VG, Yan JH, Block ME. Human Motor Development In Individuals With and Without Disabilities. New York, Nova Science Publishers, 2010.
120. Aslan D. Gelişim ile İlgili Temel Konular. İçinde: Akyol AK (editör). Erken Çocukluk Döneminde Gelişim I. Ankara, Anı Yayıncılık, 2017: 91-122.
121. Haywood KM, Getchell N. Life Span Motor Development, 6nd ed. USA, Human Kinetics, 2014: 4.
122. Latar IM, Hasbullah B. Development of Manipulative Models Based on Play and Games in Physical Education for Elementary School in Ambon City. Proceedings of the 1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium; 23 - 24 September 2019, Maluku, Indonesia: Advances in Social Science, Education and Humanities Research; 2020;464:228-34.
123. Zorba E. Fiziksel Uygunluk, 2. Baskı. Ankara, Gazi Kitabevi, 2001.
124. Sevim Y. Antrenman Bilgisi. Ankara, Gazi Büro Kitabevi, 1995.
125. Özbay S, Ulupınar S, Özkara AB. Sporda çeviklik performansı. Ulusal Spor Bilimleri Dergisi. 2018;2(2):97-112.

126. Dođan AA. Esneklik alıřmalarının Bilimsel Temelleri, 2. Baskı. Trabzon, Derya Kitabevi, 2004: 3.
127. Tamer K. Sporda Fiziksel- Fiziyojik Performansın lülmesi ve Deđerlendirilmesi. Ankara, Bađırgan Yayınevi, 2000; 130-140.
128. Mengütay S. ocuklarda Hareket Geliřimi ve Spor. İstanbul, Morpa Kltür Yayınları, 2005.
129. Günay M, řıktar E, řıktar E. Antrenman Bilimi, 2. Baskı. Ankara, Gazi Kitabevi, 2019.
130. Dndar U. Antrenman Teorisi, 10. Baskı. Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık, 2017: 124.
131. Cammann R, Spiel G. Neurophysiologische Grundlagen von Aufmerksamkeits- und Konzentrationsleistungen, In: Barchmann H, Kinze W, Roth N (eds.). Aufmerksamkeit und Konzentration im Kindesalter: Interdisziplinäre Aspekte. Berlin, Verlag Gesundheit, 1991: 11-26.
132. Tiryaki ř. Spor Psikolojisi Kavramlar, Kuramlar ve Uygulama. Ankara, Eylül Kitap ve Yayınevi, 2000.
133. Yazgan Y. Hiperaktif ocuk Okulda, 2. Baskı. İstanbul, Evrim Yayınevi, 2002: 12.
134. Kolb B, Whishaw IQ. "Attention, Imagery, and Consciousness", In: Kolb B, Whishaw IQ (eds). Fundamental of Human Neuropsychology. New York, WH Freeman, 1996: 465-476.
135. Anderson WL. "Attention, Taste and Time" The Effective Teacher: Study Guides and Readings, 1st ed. New York, McGraw-Hill Book Company, 1989: 280.
136. Njiokiktjien, C. Paediatric Behavioural Neurology, 1st ed. Amsterdam, Suyi Publications, 1988.
137. Kula E. Dikkat Becerisi Geliřtirmeye Dayalı Programın Dikkat Eksikliği Olan İlkokul đrencileri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi [yüksek lisans tezi]. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi; 2018.
138. Gaddes WH. Edgell D. Learning Disabilities And Brain Function: A Neuropsychological Approach, 3rd ed. New York, Springer-Verlag, 1994: 253-254.
139. Schneider W, Dumais ST, Shiffrin RM. Automatic/Control Processing and Attention. Illinois Univ Champaign Human Attention Research Lab. 1982;8104.
140. Corbetta M. Frontoparietal cortical networks for directing attention and the eye to visual locations: identical, independent or overlapping neural systems. Proceedings

- Of The National Academy Of Sciences Of The United States Of America. 1998;95(3):831-8.
141. Güneş E. Dikkat mekanizmaları. Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi Mecmuası. 2004;57(2):81-8.
142. Yayıcı L. İlköğretim Dördüncü Sınıf Öğrencilerinde Seçici ve Yoğunlaştırılmış Dikkat Becerilerini Geliştirmeye Dayalı Bir Programın Etkililiğinin Sınanması [doktora tezi]. İstanbul: Marmara Üniversitesi; 2007.
143. Yıldız M, Çetinkaya E. The Relationship Between Good Readers' Attention, Reading Fluency And Reading Comprehension. Universal Journal of Educational Research. 2017;5(3):366-71.
144. Tetik B. İnternet Bağımlılığı ile Dikkat Süreçleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi [yüksek lisans tezi]. İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi; 2015.
145. Van ZAH, Brouwer WH, Minderhoud JM. Acquired brain damage and driving: a review. Archives Of Physical Medicine And Rehabilitation. 1987;68(10):697-705.
146. Van ZAH, Brouwer WH. Head injury and concept of attention. In: Levin HS, Grafman J, Eisenberg HM (eds). Neurobehavioral Recovery From Head Injury. Oxford, Oxford University Press, 1987: 398-415.
147. Perry RJ, Hodges JR. Attention and executive deficits in Alzheimer's disease: A critical review. Brain. 1999;122(3):383-404.
148. Gür Y. İşitme Engelli Sporcuların Sürekli Dikkat Becerilerinin Sporcu Olmayanlarla Karşılaştırılması [yüksek lisans tezi]. Kahramanmaraş: Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi; 2016.
149. Aydın A. Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi. Ankara, Anı Yayıncılık, 1999.
150. Ulusoy A. Gelişim ve Öğrenme, 1. Baskı. Ankara, Anı Yayıncılık, 2002.
151. Özdoğan B, Ak A, Soyutürk M. Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite/Aşırı Hareketlilik Bozukluğu Olan Çocukların Eğitiminde Öğretmen El Kitabı. Ankara, Devlet Kitapları Müdürlüğü Basımevi, 2005: 20.
152. Esin A. Dikkatsizce kullanılan önlemler- "dikkat et/dikkatli ol!". Çimento Endüstrisi İşverenleri Sendikası Yayın Organı. 2011;25(2):4-11.
153. Seyrek, H, Sun M. Okul Öncesi Eğitimde Çocuk Oyunları. İzmir, Müzik Eserleri Yayını, 1991.
154. Karasar N. Bilimsel Araştırma Yöntemi, 23. Baskı. Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık, 2012: 99-102.

155. Karaduman BD. Dikkat Toplama Eğitim Programının İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Dikkat Toplama Düzeyi, Benlik Algısı ve Başarı Düzeylerine Etkisi [doktora tezi]. Ankara: Ankara Üniversitesi; 2004.
156. Öksüz Hİ, Karşılıklı Öğretim Yaklaşımının Papağan Okuyucuların Anlama, Dikkat, Hızlı İsimlendirme ve Sözel Çalışma Belleği Becerilerine Etkisi [doktora tezi]. Ankara: Gazi Üniversitesi; 2023.
157. Coldwells A, Atkinson G, Reilly T. Sources of variation in back and leg dynamometry. *Ergonomics*. 1994;37(1):79-86.
158. Naz I, Ozalevli S, Ozkan S, Sahin H. Efficacy of a structured exercise program for improving functional capacity and quality of life in patients with stage 3 and 4 sarcoidosis: a randomized controlled trial. *J Cardiopulm Rehabil Prev*. 2018;38(2):124-30.
159. Özer K. Fiziksel Uygunluk, 7. Baskı. Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık, 2020: 112-114.
160. Kayantaş İ. Basketbola Özgü Dar Alan Oyunları ve Geleneksel Dayanıklılık Antrenmanlarının Bazı Performans Parametreleri Üzerine Etkilerinin Karşılaştırılması [doktora tezi]. Ankara: Gazi Üniversitesi; 2020.
161. Getchell B. *Physical Fitness A Way Of Life*, 2nd ed. New York, NY John Wiley and Sons Inc, 1979.
162. Hazır T, Mahir ÖF, Açıkada C. Genç futbolcularda çeviklik ile vücut kompozisyonu ve anaerobik güç arasındaki ilişki. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*. 2010;21(4):146-53.
163. MEB Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenleri İçin Sağlıkla İlgili Fiziksel Uygunluk Karnesi Uygulama Rehberi. https://okulsagligi.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_04/06161358_beden_eyytm_y_yyretmenlery_yyyn_fyz._akt._uygunluk_karnesy_uygulama_rehbery_06.04.2017.pdf Son Erişim Tarihi 01 Eylül 2023.
164. Kamar A. *Sporla Yetenek Beceri ve Performans Testleri*, 1. Baskı. Ankara, Nobel Yayıncılık, 2003.
165. Şipal MC. *Eurofit Bedensel Yetenek Testleri El Kitabı*. Ankara, T.C. Başbakanlık Gençlik Spor Genel Müdürlüğü Dış İlişkiler Dairesi Başkanlığı Yayını, 1989: 78.
166. Council of Europe. *Handbook For The EUROFIT Tests Of Physical Fitness*. 1988.

167. Kamuk YU. Spor bilimleri alanında yayınlanan makalelerde kullanılan istatistiksel yöntemlerin incelenmesi. *Sportmetre-The Journal of Physical Education and Sport Sciences*. 2020;18(3):73-85.
168. Kul S. Uygun istatistiksel test seçim kılavuzu. *Türk Toraks Derneği*. 2014;26-29.
169. Can A. SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi, 8. Baskı. Ankara, Pegem Akademi, 2019: 128-144.
170. MEB Çocuk Gelişimi ve Eğitimi - Psiko-Motor Gelişim. http://ismek.ist/files/ismekOrg/file/2014_hbo_program_modulleri/Psiko_MotorGelisim.pdf Son Erişim Tarihi 02 Haziran 2024.
171. Taşkiran Y. *Klasik Antrenman Teorisi*. 1.Baskı, Kocaeli, Yayıncı Yayınları, 2003.
172. Taşer H. 4-7 yaş arası çocuk cimnastikçilerde eğitsel oyunların motorik özelliklere etkisi [yüksek lisans tezi]. İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi; 2022.

EKLER

EK-1. Özgeçmiş

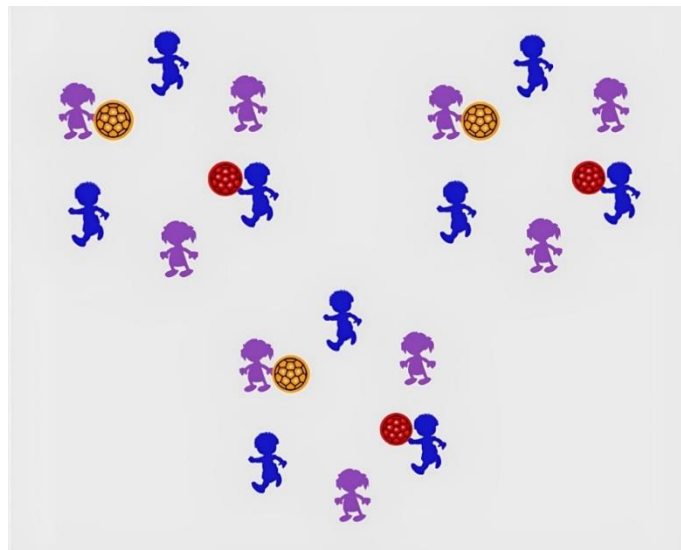


EK-2. Manipülatif Beceri Temelli Tasarlanan Eğitsel Oyun Programında Yer Alan Eğitsel Oyunlar

Oyun Adı	Altüst	Oyun No: 1
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	El ile topu yere düşürmeden istenen şekilde paslaşmak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 12	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Farklı renklere sahip hentbol topları	

Oynanış ve Kurallar

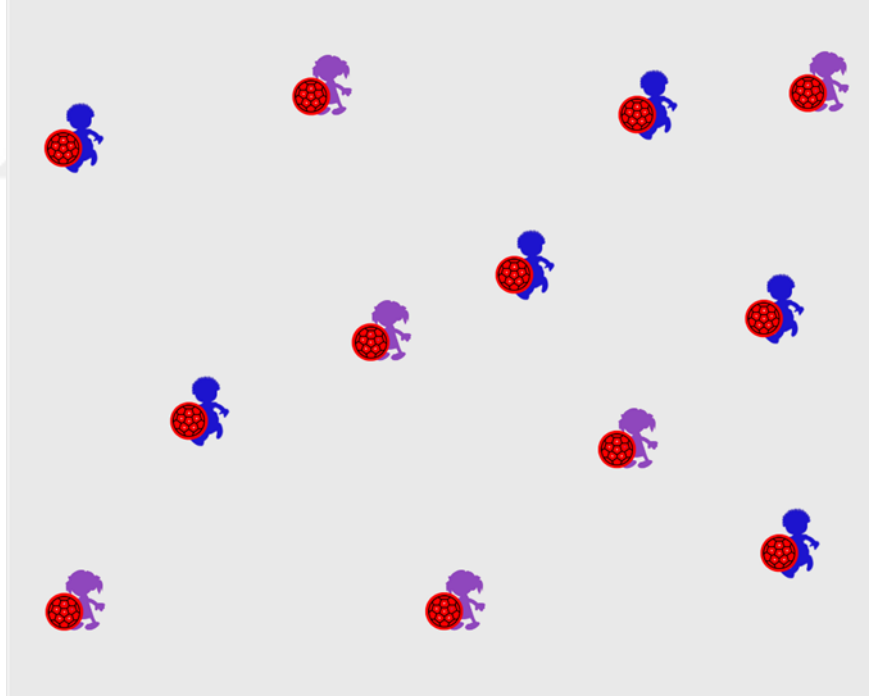
Oyuncular, altı kişilik takımlara ayrılır. Her takım da üçer kişilik iki grup bulunur. Her takım beş metre çapında daire oluşturur. Oyuncular, eşit aralıklarla daire içine dönük bir şekilde yerleştirilir. Takım içindeki iki grubun diziliş sırası a, b, a, b, a, b şeklindedir. Her gruba iki tane farklı renkte hentbol topu verilir. Takımda bulunan gruplardan biri kendi grup arkadaşları arasında yukardan (baş üstü) paslaşırken diğer grup ise kendi grup arkadaşları ile aşağıdan (göğüs hizasının altından) paslaşır. Düdük komutu ile başlatılan oyunda başlangıç düdüğünden sonra çalan her düdük ile birlikte takım içinde bulunan grupların paslaşma şekillerini (yukardan paslaşan grup aşağıdan, aşağıdan paslaşan grup yukardan) değiştirmeleri istenir. Takımların birbirleri ile yarıştığı oyunda her başarılı değişim bir puan kazandırır. Paslaşma şeklindeki değişimde hata olması veya topun yere düşmesi eksi bir puandır. 10 puana ulaşan takım oyunu kazanır. Kazanan takım alkışlanarak ödüllendirilir.



Oyun Adı	Top Sektirme	Oyun No: 2
Asıl Amaç	Dize yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	İstenen sayıda dizleri kullanarak top sektirmek	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az iki	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Futbol topları, huniler	

Oynanış ve Kurallar

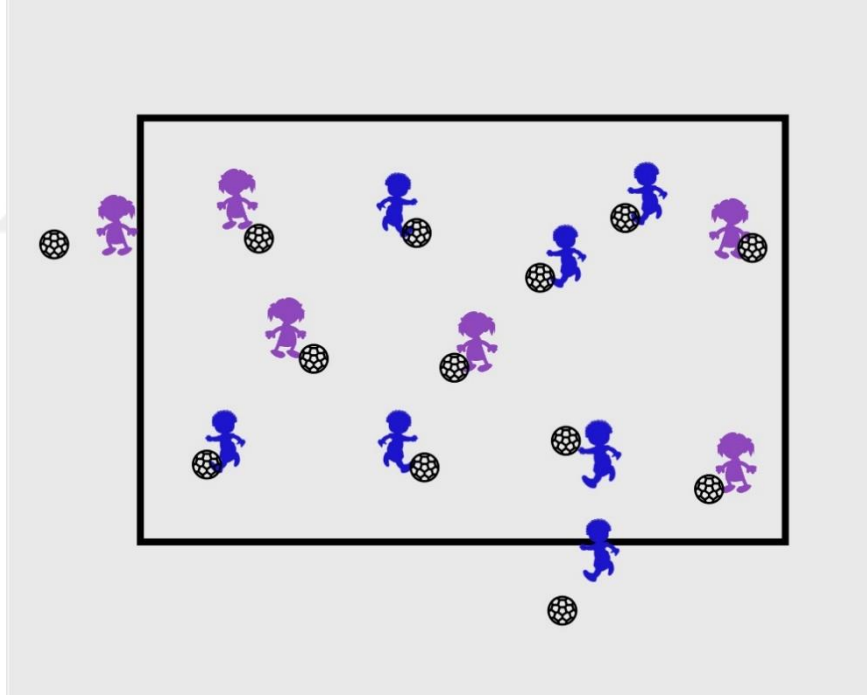
Oyuncular, saha çizgileri veya huniler ile sınırları belirlenen oyun alanına dağılır. Her oyuncuya birer futbol topu verilir. Düdük komutu ile birlikte oyuncuların ellerinde tuttukları futbol topunu bir kez dizlerinde sektirmeleri ve topu yere düşürmeden tekrar elleriyle tutmaları istenir. Her düdükten önce oyunculara bir sayı söylenerek oyun devam eder. Oyuncuların çoğunluğunun sektirmeyi başardığı sayı birkaç kez oynatılabilir. Söylenen sayıda sektirmeyi gerçekleştirebilen bir oyuncu kalana kadar sayı düzenli olarak artırılır. En yüksek sayıda top sektirmeyi başaran oyuncu oyunu kazanır. Kazanan oyuncu alkışlanarak ödüllendirilir.



Oyun Adı	Topuna Sahip Ol	Oyun No: 3
Asıl Amaç	Ayağa yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Top sürmek, top saklamak ve diğer topları dışarı atmak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az üç öğrenci	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Futbol topları ve huniler	

Oynanış ve Kurallar

Saha çizgileri veya huniler ile sınırları belirlenmiş oyun alanına oyuncular dağılır. Her oyuncuya bir futbol topu verilir. Oyun alanı dışına çıkmadan oyuncuların ayaklarını kullanarak top sürmeleri istenir. Düdük komutu ile birlikte oyuncular kendi topunu saklayarak top sürer. Oyuncular, fırsat buldukça diğer oyuncuların topunu oyun alanı dışına çıkarmak için diğer toplara vurmaya çalışır. Topu oyun alanı dışına çıkan oyuncu eksi bir puan alarak oyuna devam eder. Oyun süresinin sonunda en az eksi puan alan oyuncu oyunu kazanır. Kazanan oyuncu alkışlanarak ödüllendirilir.

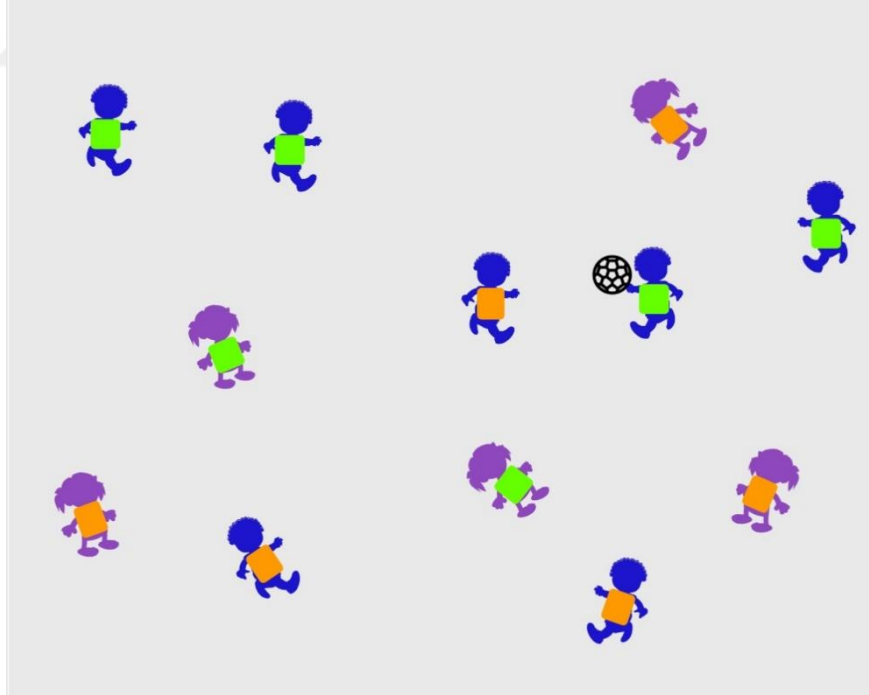


Bu eğitsel oyun 2022 yılında yayınlanan “Geleneksel Çocuk Oyunları- Eğitsel Oyunlar” adlı eserden yararlanılarak tasarlanmıştır (82).

Oyun Adı	Paslaşma	Oyun No: 4
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	El ile topu yere düşürmeden paslaşmak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az altı	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Hentbol, voleybol, futbol topları, yelekler, huniler	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular iki takıma ayrılır. Her takıma farklı renkte antrenman yeleği giydirilir. Oyun alanı saha çizgileri veya huniler ile sınırlandırılır. İki takımdan birer oyuncu ile hava atışı gerçekleştirilerek oyun başlatılır. Topu alan takım oyuncuları birbirleriyle paslaşmaya başlar. Rakip takım topu kapmaya çalışır. Topla birlikte üç adımdan fazla yürümenin, rakibi tutmanın, çekmenin yasak olduğu belirtilir. Top ile oyun alanı dışına çıkıldığında top el değiştirir. Topu düşürmeden yapılan her başarılı pas yüksek sesle sayılmaya başlanır. 10 başarılı pas yapan takım 1 sayı kazanmış olur. Her bir sayı kazanılması durumunda oynanan top hentbol topu ise futbol veya voleybol topu ile değiştirilerek oyun devam eder. Oyun süresinin sonunda en fazla sayı kazanan takım oyunu kazanır. Kazanan takım alkışlanarak ödüllendirilir.



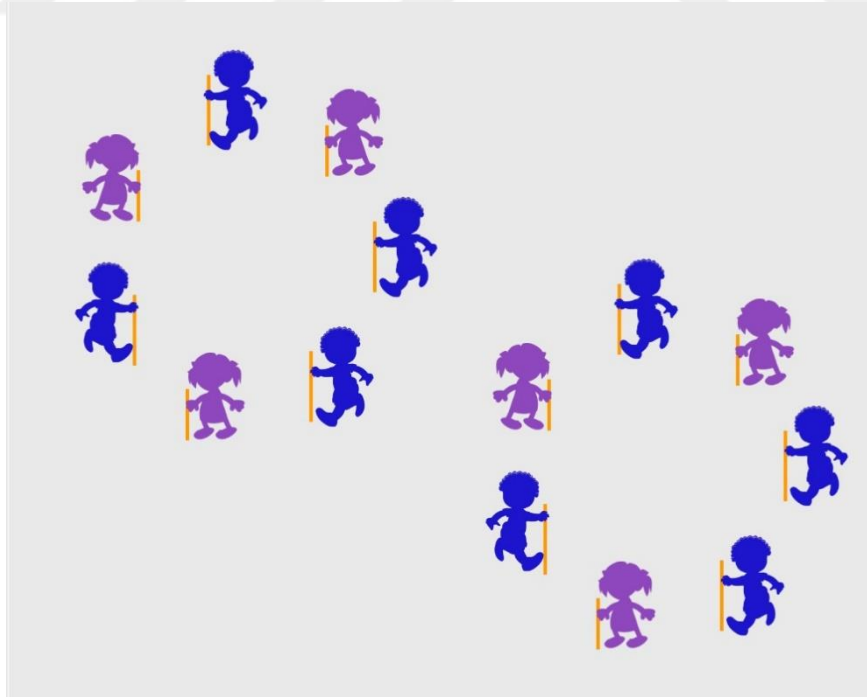
Bu eğitsel oyun 2015 yılında yayımlanan “Ortaokullarda Eğitsel Oyun” adlı eserden yararlanılarak tasarlanmıştır (80).

Oyun Adı	Çubuklarla Kayma	Oyun No: 5
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Çubuklar yere düşmeden kaymayı gerçekleştirmek	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 6	
Oyun Alanı	Okul bahçesi ve spor salonu	
Araç Gereç	Slalom çubukları	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular en az üçer kişilik gruplara ayrılır. Gruplar 3 metre çapında bir daire oluşturur. Her oyuncu bir adet slalom çubuğunu dik pozisyonda yere temas ettirerek tutar. Düdük komutu ile oyuncular dik pozisyonda tuttuğu çubuğu bırakarak sağ tarafındaki çubuğu tutmak üzere yan tarafa kayar. Grupların birbirleriyle yarıştığı bu oyunda çubukları düşürmeden kaymayı gerçekleştiren grup 1 puan elde eder. 10 puana (oyuncuların performansı ve oyun süresine göre bu sayı değiştirilebilir) ulaşan takım oyunu kazanır. Kazanan grup alkışlanarak ödüllendirilir.

Son aşamada oyuncular tek grup olarak büyük bir daire oluşturur. Bu kez aynı oyun tüm oyuncularla birlikte oynanır. Tüm oyuncuların çubukları düşürmeden kayma hareketini gerçekleştirmesi beklenir. Başarılı kayma hareketi gerçekleştiğinde tüm grup alkışlanarak tebrik edilir.



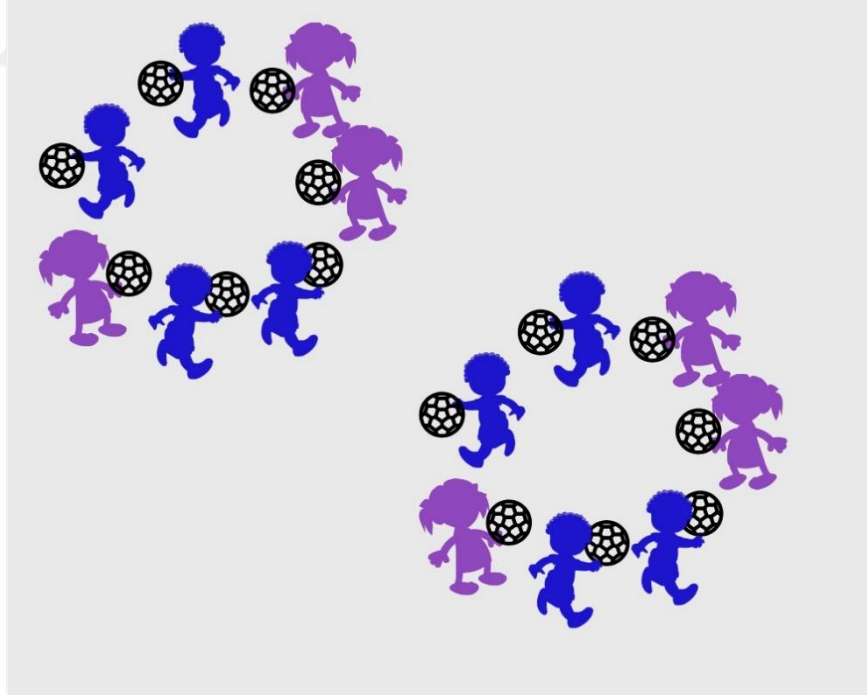
Bu eğitsel oyun 2022 yılında yayınlanan “Eğitsel Oyun Beden Eğitimi Dersi – Antrenman – Motor Gelişim Yönüyle” adlı eserden yararlanılarak tasarlanmıştır (90).

Oyun Adı	Toplarla Kayma	Oyun No: 6
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Toplar yere düşmeden kaymayı gerçekleştirmek	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 6	
Oyun Alanı	Okul bahçesi ve spor salonu	
Araç Gereç	Hentbol topları	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular en az üçer kişilik gruplara ayrılır. Gruplar 3 metre çapında bir daire oluşturur. Her oyuncuda bir hentbol topu bulunur. Oyuncular, düdük komutu ile elinde tuttukları hentbol topunu yaklaşık iki metreye kadar havaya atar. Daha sonra sağ tarafında havaya atılan topu tutmak üzere yan tarafına kayar. Grupların birbirleriyle yarıştığı bu oyunda topları düşürmeden kaymayı gerçekleştiren grup 1 puan elde eder. 10 puana (oyuncuların performansı ve oyun süresine göre bu sayı değiştirilebilir) ulaşan grup oyunu kazanır. Kazanan grup alkışlanarak ödüllendirilir.

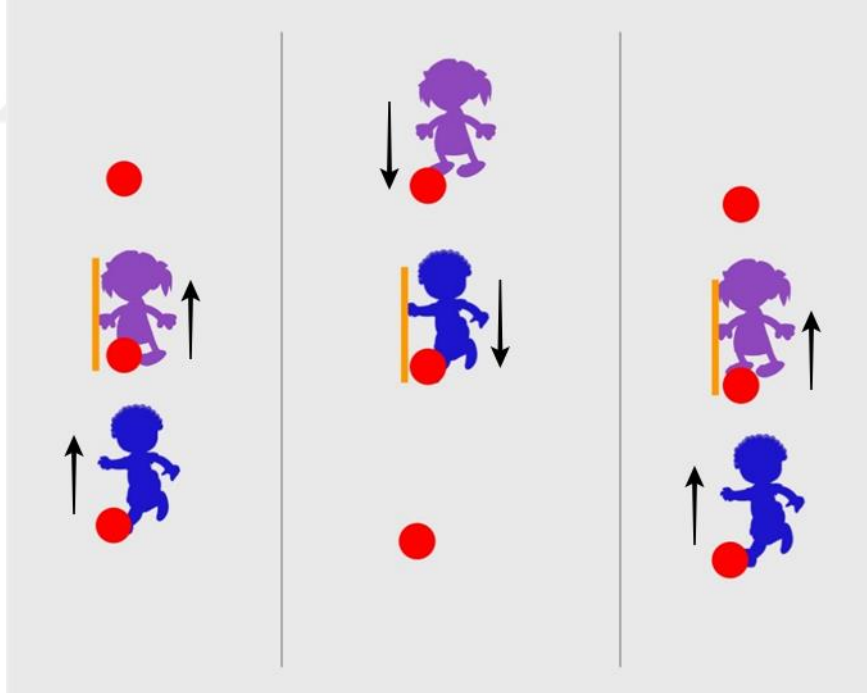
Son aşamada oyuncular tek grup olarak büyük bir daire oluşturur. Bu kez aynı oyun tüm oyuncularla birlikte oynanır. Tüm oyuncuların topları düşürmeden kayma hareketini gerçekleştirmesi halinde oyuncu grubu alkışlanarak tebrik edilir.



Oyun Adı	Çubuk Tutma	Oyun No: 7
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Yere düşmeden çubuğu tutmak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 4	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Slalom çubukları, huniler	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular ikişerli gruplara ayrılır. Eşler 2 metre mesafe ile karşılıklı yerleştirilir. Oyuncuların yerleri huniler yardımı ile belirlenir. Her grupta bir slalom çubuğu bulunur. Eşlerin biri ortaya geçer ve slalom çubuğunu dik bir şekilde tutar. Düdük komutu ile çubuğu tutan oyuncu çubuğu bırakıp geriye adım alarak yerine geçerken diğer oyuncu ise öne hamle yaparak çubuğu düşürmeden tutmaya çalışır. Grupların birbirleri ile yarıştığı bu oyunda çubuğu düşürmeden hareketi tamamlayan gruba 1 puan verilir. 15 puana ulaşan (oyuncuların performansı ve oyun süresine göre bu sayı değiştirilebilir) grup oyunu kazanır. Kazanan oyuncular alkışlanarak tebrik edilir.

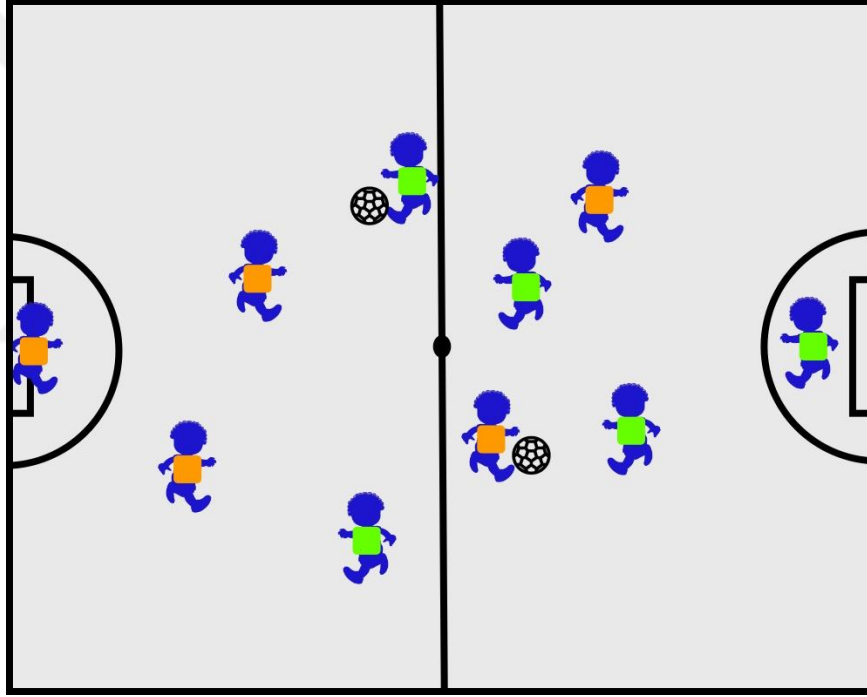


Bu eğitsel oyun 2022 yılında yayınlanan “Eğitsel Oyun Beden Eğitimi Dersi – Antrenman – Motor Gelişim Yönüyle” adlı eserden yararlanılarak tasarlanmıştır (90).

Oyun Adı	Çift Topla Futsal	Oyun No: 8
Asıl Amaç	Ayağa yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Gol atmak ve rakibi savunmak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 10 öğrenci	
Oyun Alanı	Futsal veya futbol sahası	
Araç Gereç	Futsal topları ve antrenman yelekleri	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular beşer kişilik takımlara ayrılır. Takımlar arasında futsal müsabakası düzenlenir. Ancak bu futsal müsabakasında iki top yer alır. Oyun her iki takımın kalecisinin kale atışı yapması ile başlar. Gol sonrası da santra atışı yerine kale atışı uygulanır. İki topta birbirinden bağımsız bir şekilde müsabaka bitimine kadar oyunda kalır. Kazanan takımlar alkışlanarak ödüllendirilir.

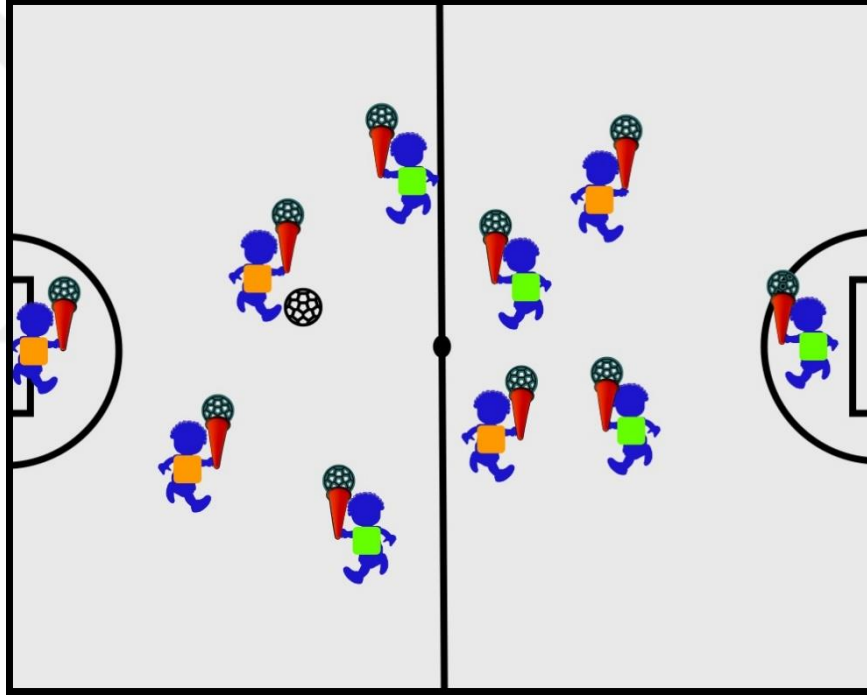


Bu eğitsel oyun 2022 yılında yayınlanan “Eğitsel Oyun Beden Eğitimi Dersi – Antrenman – Motor Gelişim Yönüyle” adlı eserden yararlanılarak tasarlanmıştır (90).

Oyun Adı	Hunilerle Futsal	Oyun No: 9
Asıl Amaç	El ve ayağa yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Gol atmak ve rakibi savunmak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 10	
Oyun Alanı	Futsal veya futbol sahası	
Araç Gereç	Futsal topu, hentbol topları, huniler, antrenman yelekleri	

Oynanış ve Kurallar

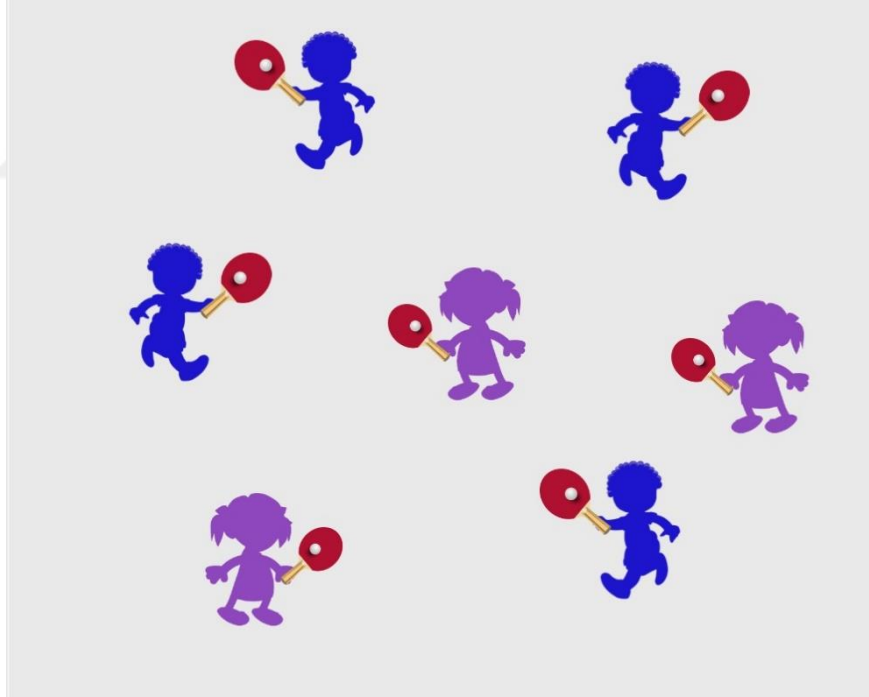
Oyuncular beşer kişilik takımlara ayrılır. Bu takımlar aralarında futsal müsabakası yapar. Oyuncular müsabaka esnasında üstünde hentbol topu yer alan ters çevrilmiş hunileri elleriyle taşırlar. Hunisini veya hentbol topunu düşüren olduğunda o takıma bir ceza puanı verilir. İki ceza puanı alan takımın aleyhine 6 metre (penaltı) atışı verilir. Kazanan takım alkışlanarak ödüllendirilir.



Oyun Adı	Raket ile Geziyoruz	Oyun No:10
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Raket ile top taşımak ve raket yüzeyini değiştirmek	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 2	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Masa tenisi raketleri, topları ve huniler	

Oynanış ve Kurallar

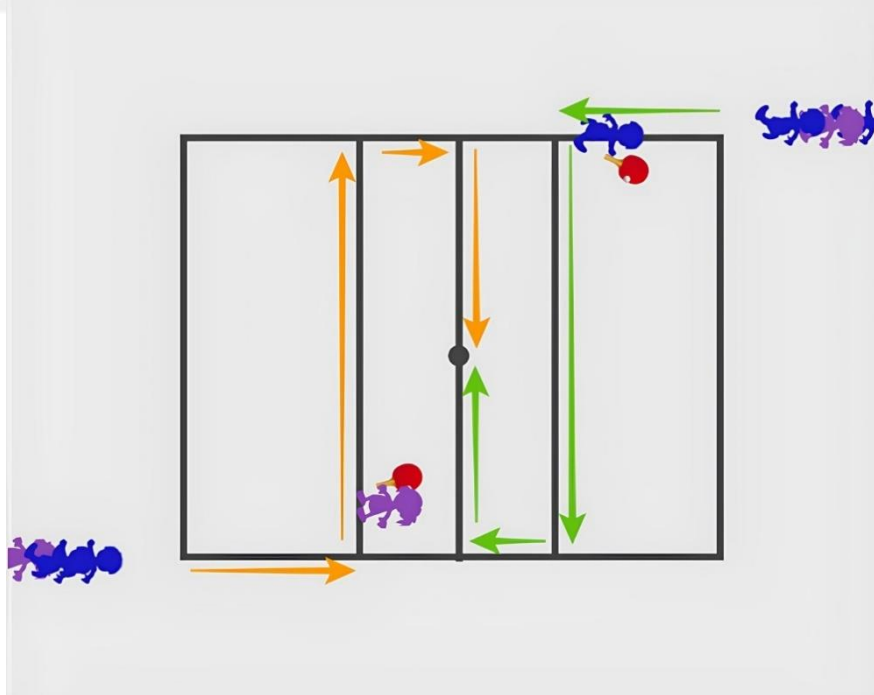
Saha çizgileri veya huniler ile sınırları belirlenmiş oyun alanına oyuncular dağılır. Her oyuncuda bir masa tenisi raketi ve topu bulunur. Düdük komutu ile oyuncular raketin yüzeyinde topu taşıyarak oyun alanında gezer. Başlangıç düdüğünden sonraki her düdük komutunda raketin yüzeyini değiştirmeleri istenir. Bunun için top yukarı atılır, top havadayken raketin yüzeyi değiştirilir. Oyuncu seviyesine göre düdük komutunun sıklığı artırılabilir. Topu düşüren oyuncular eksi bir puan alır. Oyun süresinin sonunda en az eksi puan alan oyuncu, oyunu kazanır. Kazanan oyuncu alkışlanarak ödüllendirilir.



Oyun Adı	Rota	Oyun No:11
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Belirlenen rota doğrultusunda raket ile top taşıma	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 2	
Oyun Alanı	Voleybol sahası	
Araç Gereç	Masa tenisi raketleri ve topları	

Oynanış ve Kurallar

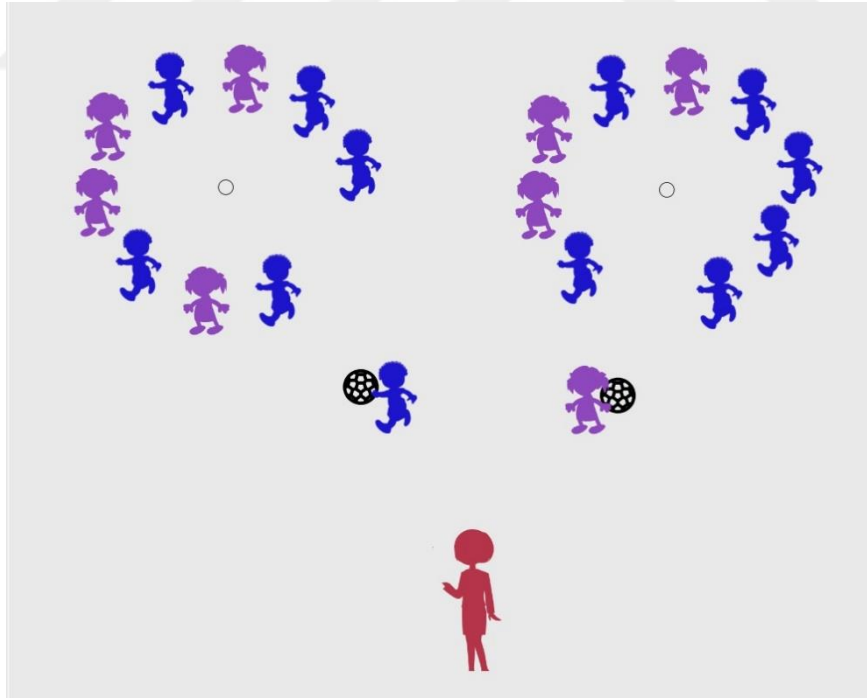
Oyuncular iki takıma ayrılır. Voleybol sahanın çapraz iki köşesine karşılıklı iki takım oyuncuları derin kolda tek sıra dizilir. Sırası gelen oyuncuda bir adet masa tenisi raketi ve topu bulunur. İki köşede de birinci sıradaki oyuncuların yarışması ile oyun başlar. Yarışacak iki oyuncu düdük komutu ile kendi takımı için belirlenen hedefe, raket yüzeyinde topu taşıyarak belirlenen rota (çizgi) doğrultusunda ilerler. Bu taşıma esnasında çizgi dışına basmanın yasak olduğu söylenir. Başlangıç noktası farklı olan iki takım rotasının hedef noktası aynıdır. Hedef noktaya topu düşürmeden ilk ayak basan takım oyuncusu o turu kazanarak takımına iki puan kazandırır. Yenilmiş olsa da hedef noktaya topu düşürmeden getirmeyi başaran oyuncu ise takımına bir puan kazandırır. Oyunun sonunda en fazla puan kazanan takım oyunun galibi olur. Galip takım alkışlanarak ödüllendirilir.



Oyun Adı	Benim Numaram	Oyun No:12
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	El ile paslaşma, pas isteme ve topu hedefe taşıma	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 6	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Hentbol topları ve huniler	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular iki takıma ayrılır. İki takımda kendileri için belirlenen noktanın etrafında daire oluşturur. Takımın her oyuncusuna bir numara verilir. Aynı numaralar karşı takım oyuncularına da verilir. Oyunu oynatan kişi bu iki dairenin 15 m uzağında her iki daireye eşit mesafede durur. Oyuncuların kendi aralarında hentbol topu ile paslaşmaları istenir. Oyuncular paslaşırken oyunu oynatan kişi yüksek sesle bir numara söyler. Bunun üzerine numarası söylenen her iki takımdaki oyuncu da arkadaşlarından pas ister. Pası alan oyuncu, topla birlikte oyunu oynatan kişiye doğru hızla koşar. Oyunu oynatan kişinin eline topu ilk değdiren oyuncu takımına bir puan kazandırır. Oyunun sonunda en fazla puan toplayan takım oyunu kazanır. Galip takım alkışlanarak ödüllendirilir.

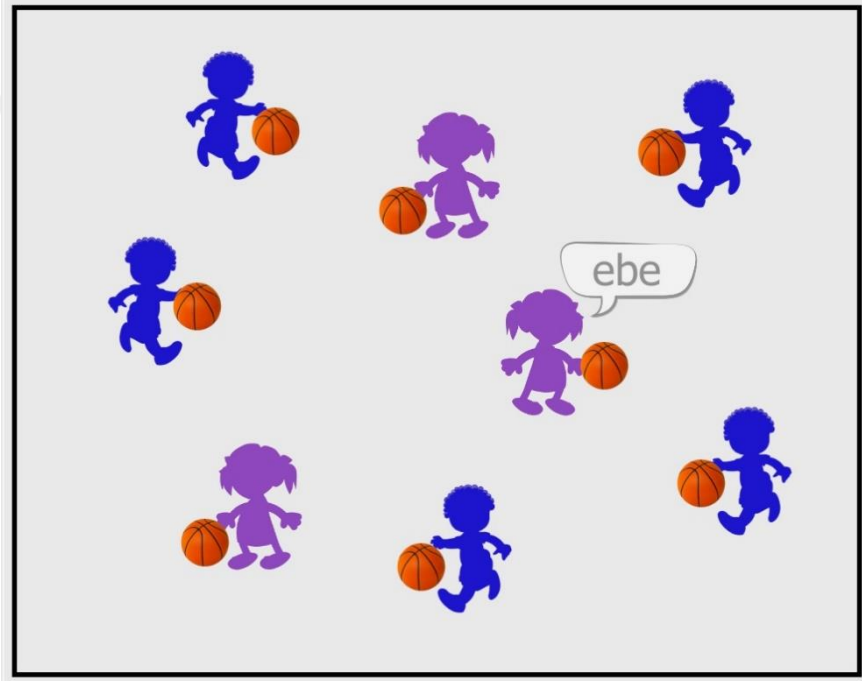


Bu eğitsel oyun 2022 yılında yayınlanan “Eğitsel Oyun Beden Eğitimi Dersi – Antrenman – Motor Gelişim Yönüyle” adlı eserden yararlanılarak tasarlanmıştır (90).

Oyun Adı	Basketbolda Ebe	Oyun No:13
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	El ile top sektirmek ve ebeden kaçmak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 3	
Oyun Alanı	Basketbol sahası	
Araç Gereç	Basketbol topları	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular basketbol sahasının içerisine dağılır. Her oyuncuya bir basketbol topu verilir. Aralarından bir kişi ebe olarak seçilir ve oyunculara sesli olarak duyurulur. Ebe de dahil olmak üzere tüm oyunculara basketbol ile top sektirmeleri söylenir. Düdük komutu ile sektirme esnasında oyuncular ebeden kaçarken ebede elini oyunculara vurmaya çalışır. Ebe elini bir oyuncuya vurduğunda oyun durur ve yeni ebenin o oyuncu olduğu sesli olarak duyurulur. Bu şekilde oyun devam eder. Oyun alanı dışına çıkmak yasaktır. Oyun alanı dışına çıkan oyuncu ebe olarak cezalandırılır. Oyunun sonunda hiç ebe olmamayı başaran veya en az ebe olan oyuncu/oyuncular alkışlanarak tebrik edilir.

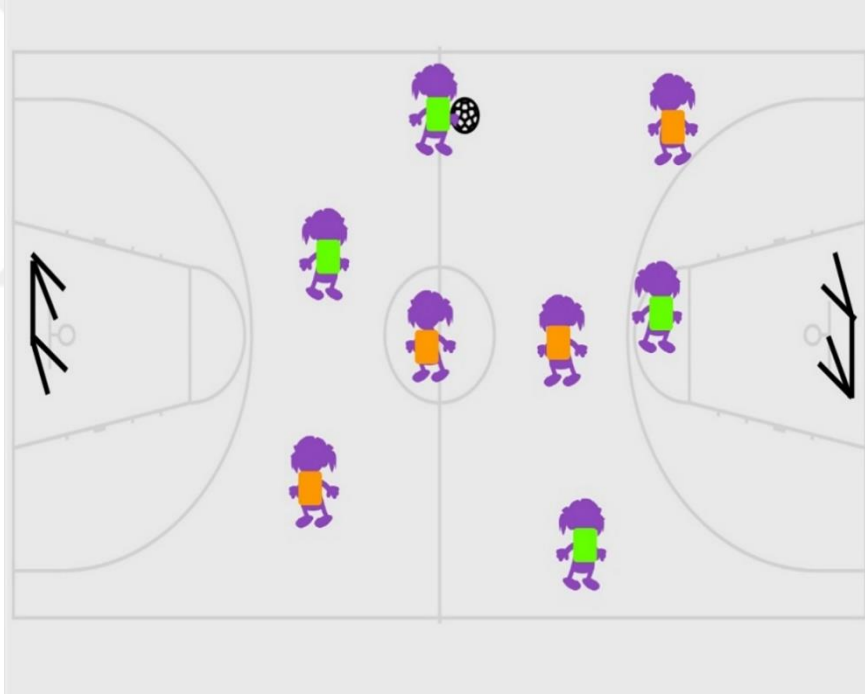


Bu eğitsel oyun 2022 yılında yayınlanan “Eğitsel Oyun Beden Eğitimi Dersi – Antrenman – Motor Gelişim Yönüyle” adlı eserden yararlanılarak tasarlanmıştır (90).

Oyun Adı	Topun Rengine Göre Oyna	Oyun No:14
Asıl Amaç	El ve ayağa yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Gol atmak ve rakibi savunmak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 8	
Oyun Alanı	Basketbol sahası	
Araç Gereç	Futbol topu, yelekler ve minyatür kaleler	

Oynanış ve Kurallar

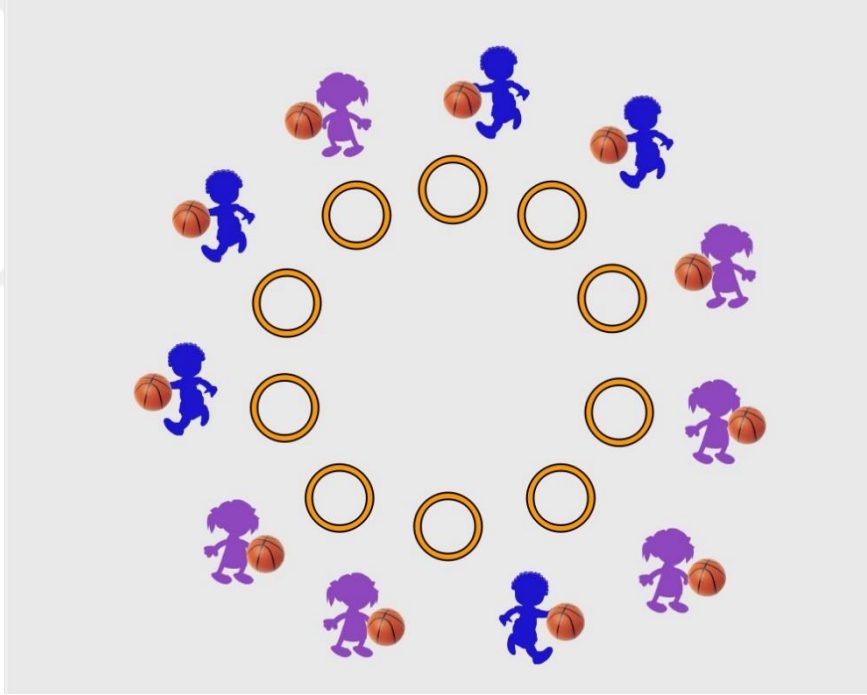
Oyuncular dörder kişilik takımlara ayrılır. Basketbol sahasının kenarlarına iki adet minyatür kale yerleştirilir. Her kale bir takıma aittir. Amaç rakip kaleye gol atmaktır. Oyunda iki farklı renkte top yer alır. Farklı renkteki topun biri ayak ile oynanırken diğeri el ile oynanır. Oyuncuların ayak ile oynanması gereken topa eliyle, eli ile oynanması gereken topa ayağı ile dokunması yasaktır. İhlal edilirse serbest atış verilir. Kazanan takımlar alkışlanarak ödüllendirilir.



Oyun Adı	Çember Kapmaca	Oyun No:15
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	El ile top sektirmek ve çember kapmak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az üç	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Basketbol topları, çemberler	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncu sayısından bir adet eksik olmak üzere çemberlerle bir daire oluşturulur. Oyuncular oluşturulan bu dairenin etrafına dizilir. Her oyuncunun elinde bir adet basketbol topu bulunur. Oyuncuların basketbol topu ile top sektirerek daire etrafında dönmeleri istenir. Düdük komutu ile her oyuncunun bir çemberin içine girmesi söylenir. Boşta kalan oyuncu eksi bir puan alır. Oyunun sonunda en az eksi puan alan oyuncu oyunu kazanır. Kazanan oyuncu alkışlanarak tebrik edilir.



Oyun Adı	Adım Adım İlerliyoruz	Oyun No:16
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Çemberle ilerlemek	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 2	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Çemberler, huniler	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular eşit sayıda oyuncuya sahip takımlara (oyun alanı ve oyuncu sayısına göre) ayrılır. Başlangıç noktalarını belirten huniler (kaç adet olacağı takım sayısına göre değişir) 3 metre aralıklarla yere dizilir. Bu hunilerin 15 metre karşısına bitiş noktasını belirten huniler yerleştirilir. Takımlar kendisine ait başlangıç hunisinin gerisinde derin kolda dizilir. İlk yarışacak oyuncuların elinde iki adet çember bulunur. Oyuncular, düdük komutu ile çemberlerden birini yere bırakır ve bıraktığı bu çemberin içine girer. Daha sonra elinde bulunan diğer çemberi ileriye doğru yere bırakır. İleriye doğru bıraktığı bu çemberin içine adımlar. İçinde bulunduğu çemberden çıkmadan geride kalan çemberi eline alarak ileriye doğru koyar. Bu şekilde oyuncular bitiş hunisine kadar ilerler. Elinde bulunan çemberi bitiş hunisine ilk geçiren oyuncu 2, daha sonra geçiren oyuncular 1 puan takımına kazandırır. Oyun sonunda en fazla puan elde eden takım oyunu kazanır. Kazanan takım alkışlanarak ödüllendirilir.

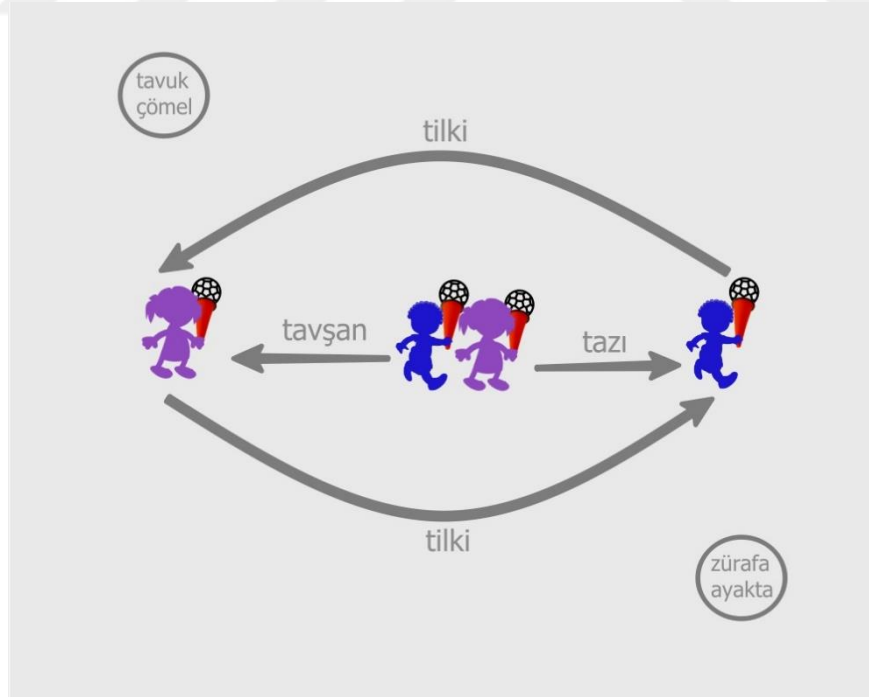


Bu eğitsel oyun "<https://www.instagram.com/p/B5vAqh2g8JG/>" internet adresinden yararlanılarak tasarlanmıştır.

Oyun Adı	Tavşan Tazı Tilki	Oyun No:17
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Huni üzerinde taşıdığı topu düşürmeden hareket etmek	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 4	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Huniler, toplar	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular dörder kişilik gruplara ayrılır. İki oyuncu oyun alanının ortasında yer alırken kalan iki oyuncu ise kenarlara geçer. Her oyuncunun elinde bir adet ters çevrilmiş huni ve bu huninin üzerinde bir top bulunur. Ellerinde taşıdıkları huniyi ve topu düşürmemeleri söylenir. Tavşan komutu ile kenarlardaki oyuncular sabit kalırken ortadaki iki oyuncu sağ kenardaki oyuncuya yanaşır. Tazı komutu geldiğinde ortadaki oyuncular sol kenardaki oyuncuya yanaşır. Tilki komutu geldiğinde ise ortadaki oyuncular sabit kalırken kenardaki oyuncular yer değiştirir. Tavuk komutu ile oyuncular çömelir ve oyun çömelerek oynanır. Zürafa komutuyla ise ayakta oynanmaya devam edilir. Hunisini, topunu düşüren veya hareketi hatalı yapan oyuncunun grubuna eksi bir puan verilir. En az eksi puanı bulunan grup oyunu kazanır. Kazanan grup alkışlanarak ödüllendirilir.

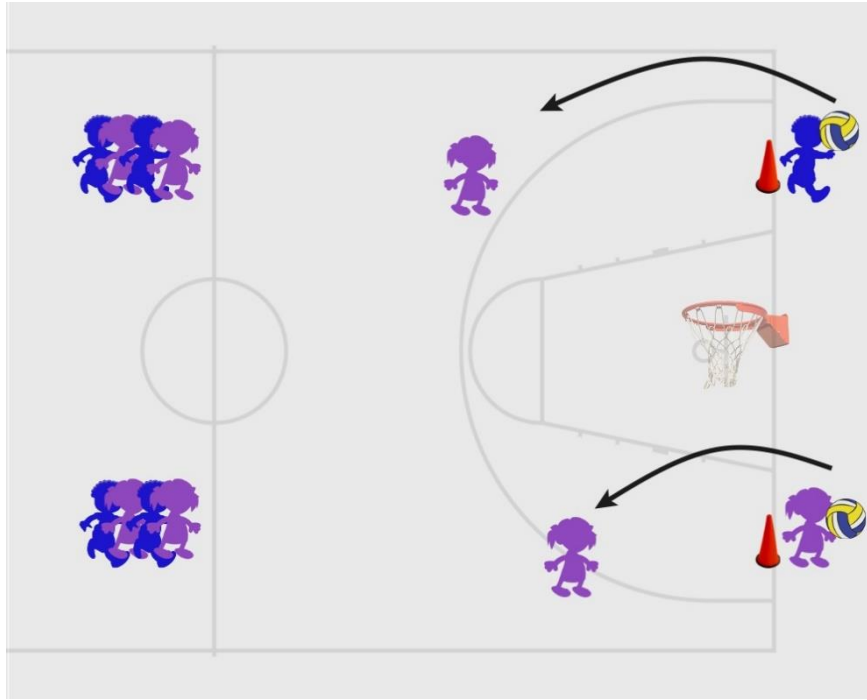


Bu eğitsel oyun 2022 yılında yayınlanan “Eğitsel Oyun Beden Eğitimi Dersi – Antrenman – Motor Gelişim Yönüyle” adlı eserden yararlanılarak tasarlanmıştır (90).

Oyun Adı	Karpuz Taşıma	Oyun No:18
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Top atmak, top tutmak ve potaya atış yapmak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 8	
Oyun Alanı	Basketbol sahası	
Araç Gereç	Voleybol topu ve huniler	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular iki takıma ayrılır. Takımlar basketbol sahasının orta çizginin gerisinde derin kolda sıraya geçer. Bu iki sıranın karşısına sahanın kısa kenar çizgisi üzerine birer adet huni konulur. Konulan hunilerin başına birinci sıradaki oyuncular geçer ve ellerinde bir adet voleybol topu bulunur. İkinci sıradaki oyuncular ise basketbol sahasının orta çizgisi ile huni arasında istediği yere gelir. Birinci oyuncu elinde bulunan voleybol topunu sırtı dönük bir şekilde arkasına gelerek seslenen takım arkadaşına (ikinci oyuncu) atar. İkinci oyuncu atılan topu tutar ve huninin başına geçer. Oyun sırayla bu şekilde devam eder. En son oyuncu takım arkadaşının attığı topu tuttuktan sonra potaya atış yapmaya başlar. Başarılı atışı gerçekleştiren ilk oyuncu 2 puan, daha sonra gerçekleştiren oyuncu 1 puan takımına kazandırır. Her tur başlangıcında oyuncular bir sıra kayar. Baştaki oyuncunun sırası en sona gelene kadar oyun devam eder. Oyun sonunda en fazla puan kazanan takım oyunun galibi olur. Galip takım alkışlanarak ödüllendirilir.

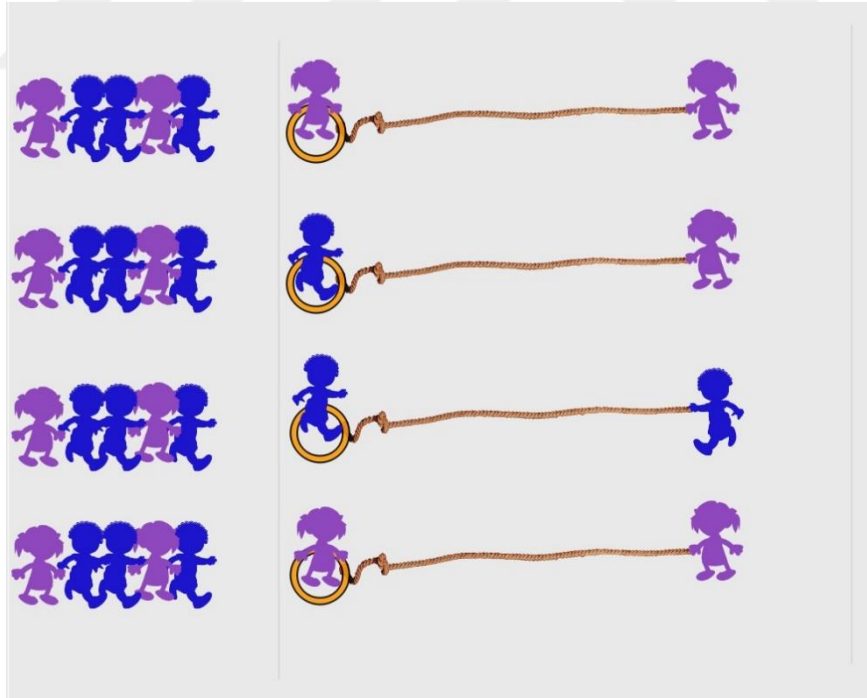


Bu eğitsel oyun 2022 yılında yayınlanan “Eğitsel Oyun Beden Eğitimi Dersi – Antrenman – Motor Gelişim Yöniyle” adlı eserden yararlanılarak tasarlanmıştır (90).

Oyun Adı	İpli Çember	Oyun No:19
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	İpli çember ile ilerlemek	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 4	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Çemberler, ipler, huniler	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular ikişerli takımlara ayrılır. Oyunculardan biri başlangıç noktasında çemberin içinde dururken diğeri çembere bağlı olan ipi karşıdan tutar. Başlangıç noktasının 10 metre ilerisine bitiş noktasını belirten huniler yerleştirilir. Düdük komutu ile çemberin içindeki oyuncu geriye doğru kısa bir sıçrama gerçekleştirir. Bu sıçrama sonrası ipi tutan oyuncu ipi yavaşça çekerek çemberi ilerletir. Geriye doğru kısa sıçrayan oyuncu bu kez ileri doğru çemberin içine sıçrar. Geriye kısa, ileriye uzun sıçrama yaparak takım arkadaşı ile uyum içinde yavaşça ilerler. Bitiş noktasında bulunan huniye ilk temas eden oyuncu 2, diğer temas eden oyuncular 1 puan takımına kazandırır. Oyun sonunda en fazla puan kazanan takım oyunun galibi olur. Galip takım alkışlanarak ödüllendirilir.

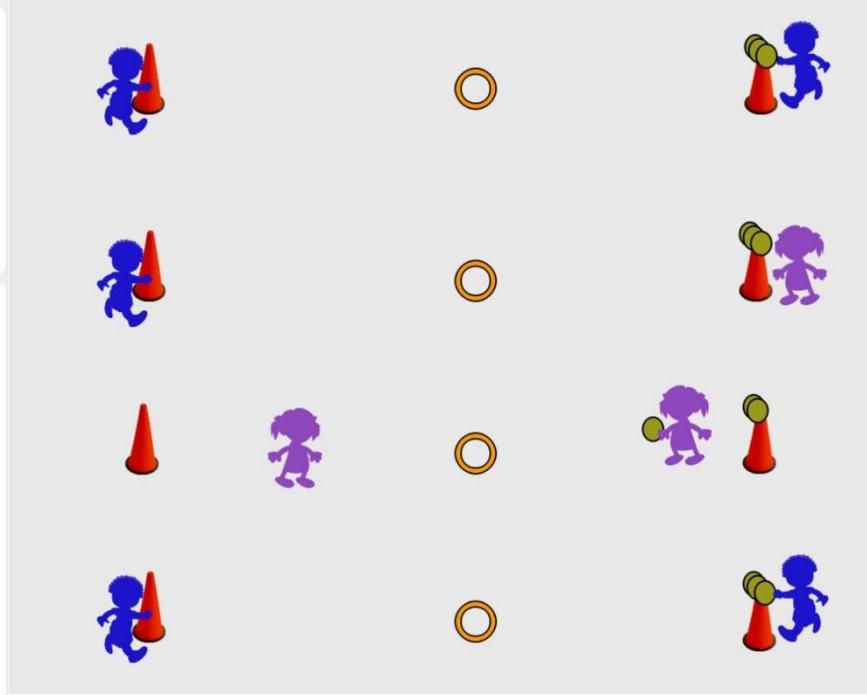


Bu eğitsel oyun "<https://www.instagram.com/p/CFSS93zpT1o/>" internet adresinden yararlanılarak tasarlanmıştır.

Oyun Adı	Hızlı Olan Kazanır	Oyun No:20
Asıl Amaç	Ele yönelik manipülatif becerileri geliştirmek	
Oyun İçi Amaç	Çanakları hızlıca taşımak	
Oyuncu Seviyesi	Ortaokul öğrencileri	
Oyun Süresi	15 dakika	
Oyuncu Sayısı	En az 4	
Oyun Alanı	Okul bahçesi veya spor salonu	
Araç Gereç	Huniler, çanaklar	

Oynanış ve Kurallar

Oyuncular ikişerli takımlara ayrılır. Eşler 10 metre mesafe ile karşılıklı dizilir. Eşlerin olduğu iki noktada da birer huni bulunur. Sağ taraftaki huninin üstüne 5 adet çanak geçirilir. Düdük komutu ile eşler, çanakları sağ huniden sol huniye taşımak için orta noktaya kadar koşar. Orta noktada eşler arası aktarım yapılarak çanaklar taşınır. Son çanağı huninin üstüne geçiren ilk takım 1 puan kazanır. Oyunun sonunda en fazla puan elde eden takım oyunun galibi olur. Galip takım alkışlanarak ödüllendirilir.



EK-3. Bourdon Dikkat Testi Harf Formu

BOURDON

Adı ve Soyadı:.....

a e p z s u a h v k l a s i g i o u o u o e
r v g p m i g i r g s m n t d a u f c f k a
c k a h s e y p h b p s d g y z a v r i f h
y d v c o y e r z h e z s e g m k f z d a y
f s d y i g t p h m l n i e m t g t g d f u
k c i c k o k o s t l u z u g m a f l v u t
i z r f o u p v h y p n b p m v h n n g r y
p v k l n t y o r z n c p h t e m z i o i m
r a l y g s o i v a i n a r c h o d b f p h
k u g s y g u e m k l t c g v g r i p c t e

c i t e l r n z f u d g m s h d k u f d s m
s i v e t c p l r g v g c t l r m e u g y e
g o k e h b u k o p f u d o h o r a n i a v
i o s g y l a r m i f g z m e l h t z n z r
o y t n a k v p y k g v n n h v m p b n p y
v d u o f r h i t u v l u a m f a c u l t s
o k o k c i c k u f s g t g t m e i n i z h
c t b i y a s f y n d z f k m g e s z e h z
r e n e o c v d y f f l r v d z y g c z p g e
p y c a a s c g c a h t n m p g r i g i k m

a f n p v d m t o y m i l g c e o t o c n t
l u p z n k r h p u c b o y g u c v y a o l
s z o a p f f t c v k i r g p m n e r g e s
g a h v i h s c k z r f c r a c g y n m h y
t g s v c g z y f m p t r o g e u u b b y h
i u a n y a d u m f a p y z e b k d b o l z
e l z h e a d z t c l p r y f m s n v i c v
s b i v m z g p s m r k b k r e h c u v n s
f l s l e i o l g l k t h z o k t d e a r h
f m i i c f t i b s g k m k n p h v b g u

EK-4. Etik Kurul Kararı



EK-5. Gaziantep İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni

