

İlayda Nur ÖZELGÜL

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS 2024



T.C.
ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TAKTİKSEL OYUN MODELİ İLE BADMİNTON
ÖĞRETİMİ

İlayda Nur ÖZELGÜL

Danışman: Doç. Dr. Anıl TÜRKELİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR
ANABİLİM DALI

ERZİNCAN

Haziran 2024

Her Hakkı Saklıdır.

T.C.
ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TAKTİKSEL OYUN MODELİ İLE BADMİNTON ÖĞRETİMİ

İlayda Nur ÖZELGÜL

Danışman: Doç. Dr. Anıl TÜRKEİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR
ANABİLİM DALI

ERZİNCAN
Haziran 2024
Her Hakkı Saklıdır.

Bilimsel Etięe Uygunluk

“Taktiksel Oyun Modeli ile Badminton Öğretimi” isimli “Yüksek Lisans” tezini tarafımda intihal tespit programı ile incelenmiştir. Buna göre tezimde bilimsel etik ihlali ve intihal olarak nitelendirilebilecek herhangi bir durum olmadığını taahhüt ederim.

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir biçimde elde edildiğini; aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiğı gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi beyan ederim. 03/06/2024

İlayda Nur ÖZELGÜL

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

TAKTİKSEL OYUN MODELİ İLE BADMINTON ÖĞRETİMİ

İlayda Nur ÖZELGÜL

Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi
Sağlık Bilimleri Enstitüsü
Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Anıl TÜRKEİ

Amaç: Araştırmanın amacı, taktiksel oyun modeli ile badminton öğretiminin gerçekleştirilmesidir.

Materyal ve Metot: Araştırma, nicel araştırma yöntemlerinden ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel modelde yürütülmüştür. Çalışma grubunu, Spor Bilimleri alanında öğrenim gören 20 deney, 20 kontrol olmak üzere toplam 40 katılımcı oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak “Kişisel Bilgi Formu”, “Badminton Başarı Testi”, “Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği” kullanılmıştır. Verilerin değerlendirilmesinde alanında uzman 5 gözlemciden alınan yardım ile gözlemciler arası güvenilirlik analizi yapılmıştır. Verilerin analizinde bağımlı gruplar t testi ve bağımsız gruplar t testi uygulanmıştır. Gruplar arasındaki farkın anlamlılığını sınamak için ise kovaryans (ANCOVA) analizi tekniği kullanılmıştır.

Bulgular: Ön test puanları son test puanlarının önemli bir yordayıcısı olup, tek başına son test puanlarındaki değişimin %61’ini açıkladığı görülmüştür. Uygulama sonunda bilişsel alanda her iki grubun son testlerinde artış belirlenmiştir. Ön test ve milli sporcu olma durumu sabit tutulduğunda ön test ve son test puanları arasındaki değişimin %43,8’ini badminton öğretimi uygulamasının açıkladığı tespit edilmiştir. Grupların oyun performans puanları incelendiğinde, DÖM ve TOM arasında TOM lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmiştir.

Sonuç: Araştırmada milli sporcu olma durumunun seçilen bağımlı değişkenler üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığı ancak örneklem grubunun seçilen bağımlı değişkene ilişkin hazır bulunuşluk düzeylerinin (ön test puanları) tek başına anlamlı farklılık yarattığı görülmüştür. Ancak millilik durumu ve ön test puanlarının kontrol altına alınmasıyla araştırmada oluşturulan bağımsız değişkenin (TOM) bağımlı değişken üzerindeki etkisinin anlamlı olduğu sonucuna varılmıştır.

2024, 55 Sayfa

Anahtar Kelimeler: Beden Eğitimi ve Spor, Doğrudan Öğretim Modeli, Oyun Performansı, Taktiksel Oyun Modeli.

ABSTRACT

Master's Thesis

TEACHING BADMINTON WITH THE TACTICAL GAME MODEL

İlayda Nur ÖZELGÜL

Erzincan Binali Yıldırım University
Graduate School of Health Sciences
Department of Physical Education and Sport

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Anıl TÜRKEİ

Aim: The aim of the research is to teach badminton with the tactical game model.

Materials and Methods: The research was conducted in a quasi-experimental model with a pretest-posttest control group, which is one of the quantitative research methods. The study group consisted of a total of 40 participants, 20 experimental and 20 control, studying in the field of Sports Sciences. “Personal Information Form”, “Badminton Achievement Test” and “Game Performance Evaluation Scale” were used as data collection tools. In the evaluation of the data, interobserver reliability analysis was performed with the help of 5 observers who are experts in their field. In the analysis of the data, dependent groups t test and independent groups t test were applied. Covariance (ANCOVA) analysis technique was used to test the significance of the difference between groups.

Results: Pretest scores are an important predictor of posttest scores, it has been observed that they alone explain 61% of the change in posttest scores. At the end of the application, an increase was observed in the posttests of both groups in the cognitive domain. When the pre-test and status of being a national athlete were kept constant, it was determined that badminton teaching practice explained 43.8% of the change between pre-test and post-test scores. When the game performance scores of the groups were examined, a statistically significant difference was detected between DOM and TOM in favor of TOM.

Conclusion: The presence of the national athlete in the study did not have a significant effect on the selected independent variables, but there was a single-interval difference in the continuous presence status (pretest scores) depending on the independent variable selected in the interval. However, within the framework of the controls of nationality status and pre-test scores, it is found that the change in the independent variable (TOM) on the dependent variable is significant.

2024, 55 Page

Key Words: Direct Instruction Model, Game Performance, Physical Education and Sports, Tactical Game Model.

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimimde bana her türlü desteği sağlayan, bilgi ve tecrübesini benden esirgemeyen değerli danışmanım Sayın Doç. Dr. Anıl TÜRKELİ' ye çok teşekkür ederim. Fikirleri ve deneyimleriyle çalışmama yön veren kıymetli hocalarım Sayın Doç. Dr. Oğuz Kaan ESENTÜRK'e ve Sayın Dr. Öğr. Üyesi Emrah SEÇER' e, zorluklar karşısında beni hep motive eden ve cesaretlendiren sevgili hocam Sayın Prof. Dr. Mergül ÇOLAK'a teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmamın değerlendirme aşamasında gerçekleştirdikleri gözlemler için takım arkadaşlarım ile milli takım antrenörlerim Murad SÖNMEZ'e ve UĞUR ERÇETİN'e teşekkür ederim. Bu süreçte görüşlerini benimle paylaşan arkadaşlarım Nazlıcan İNCİ ile Mert TUNÇ O'ya ve her zaman yanımda olup sabırla beni destekleyen sevgili AİLEM'e sonsuz teşekkürler.

İlayda Nur ÖZELGÜL

Haziran, 2024

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
Kabul ve Onay	i
Bilimsel Etiğe Uygunluk.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii
TABLolar LİSTESİ	ix
SİMGELER ve KISALTMALAR	x
1. GİRİŞ.....	1
Araştırmanın Önemi	3
Araştırmanın Amacı.....	3
2. GENEL BİLGİLER	4
2.1. Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi	4
2.2. Beden Eğitimi ve Sporda Doğrudan Öğretim.....	5
2.3. Beden Eğitimi ve Sporda Oyun Öğretimi	6
2.4. Oyun Merkezli Yaklaşımlar	7
2.5. Oyunları Anlamayı Öğretme Modeli	8
2.6. Taktiksel Oyun Modeli (TOM)	11
2.6.1. Taktiksel Oyun Modelinin Oluşum Süreci	11
2.6.2. Taktiksel Oyun Modelinin Tanımlanması ve Amacı	12
2.6.3 Taktiksel Oyun Modelinin Öğretim Yapısı	13
2.7. Tom ve Döm	15
2.8. Badminton	15
2.8.1. Badmintonda Temel Teknikler ve Vuruşlar.....	16
2.8.1.1. Ön Kort Vuruşları	16
2.8.1.2. Orta Kort Vuruşları.....	16
2.8.1.3. Arka Kort Vuruşları	17
2.9. Adımlama (Ayak) Hareketleri	18
2.10. Badmintonda Taktik	18
3. MATERYAL VE METOT.....	20
3.1. Çalışma Modeli	20

3.2. Katılımcılar	20
3.2.1. Gözlemciler	21
3.3. Veri Toplama Araçları	21
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu	21
3.3.2. Badminton Başarı Testi	21
3.3.3. Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği	23
3.3.3.1. Oyun Performans İndekslerini Hesaplama.....	24
3.4. Verilerin Analizi	26
3.4.1. Gözlemciler Arası Güvenirlilik Analizi.....	26
4. BULGULAR.....	28
5. TARTIŞMA.....	33
6. SONUÇ ve ÖNERİLER	36
6.1. Öneriler.....	36
KAYNAKLAR	38
EKLER.....	49
Ek-1. Kişisel Bilgi Formu	50
Ek-2. 8 Haftalık TOM Öğretim Program Örneği	51
Ek-3. Oyun Performans Değerlendirme Ölçeği	52
Ek-4. Badminton Başarı Testi	53
ÖZGEÇMİŞ	56

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 2. 1. Oyunları Anlamayı Öğretme Modeli (OAÖM)	9
Şekil 2. 2. Taktiksel Oyun Modelinin Yapısı	13
Şekil 2. 3. Servis Çeşitleri	17



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 2. 1. Oyun Sınıflandırması	9
Tablo 2. 2. Tom ve Döm Karşılaştırılması.....	15
Tablo 3. 1. Çalışma Modeli.....	20
Tablo 3. 2. Katılımcılara İlişkin Betimleyici Özellikler	21
Tablo 3. 3. Başarı Testine İlişkin İlişkin Kazanımlar, İşlevsel Tanımlar Ve Gösterge Davranışlar	22
Tablo 3. 4. OPDÖ’de Uyarlanmış Oyun Bileşenleri	24
Tablo 3. 5. Katılımcılara Uygulanan Bir Günlük Badminton Öğretimi	26
Tablo 3. 6. Oyun Performansı Gözlemciler Arası Güvenirlik Ortalama Puanları	27
Tablo 4. 1. Deney Grubu Badminton Başarı Testi Ön Test ve Son Test Puanları	28
Tablo 4. 2. Kontrol Grubu Badminton Başarı Testi Ön Test ve Son Test Puanları	28
Tablo 4. 3. Millilik Durumu ve Ön Test Puanlarına Göre Düzeltilmiş Son Test Puanları	28
Tablo 4. 4. Ancova Testi Sonuçları	29
Tablo 4. 5. Deney Grubu Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği	30
Tablo 4. 6. Kontrol Grubu Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği.....	31
Tablo 4. 7. Deney ve Kontrol Gruplarının Oyun Performansı Ön Test- Son Test Puanlarının Grup İçi Karşılaştırılması.....	32
Tablo 4. 8. Deney ve Kontrol Gruplarının Oyun Performansı Ön Test- Son Test Puanlarının Gruplar Arası Karşılaştırılması.....	32

SİMGELER ve KISALTMALAR

Simgeler

$\%$	Yüzde
f	Frekans
n	Örnekleme
p	Anlamlılık Düzeyi
Ss	Standart Sapma
x	Ortalama
η^2	Kısmi Eta Kare

Kısaltmalar

AİSEP	Uluslararası Yükseköğretimde Beden Eğitimi Birliği
ANCOVA	Tek Yönlü Kovaryans Analizi
BYİ	Beceri Yürütme İndeksi
DÖM	Doğrudan Öğretim Modeli
E	Etkili
EO	Etkili Olmayan
KVİ	Karar Verme İndeksi
OAÖM	Oyunları Anlamayı Öğretme Modeli
OP	Oyun Performansı
OPDÖ	Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği
Tİ	Temel İndeks
TOM	Taktiksel Oyun Modeli
TOYA	Taktiksel Oyun Yaklaşımı
U	Uygun
UNECO	Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu
UO	Uygun Olmayan

1. GİRİŞ

Dünyada meydana gelen değişim ve gelişmelere uyum sağlamanın en etkili araçlarından biri eğitimidir. Yeterli düzeyde olmayan bir eğitim toplumdaki tüm sorunların sebebi olarak görülürken, olması gereken eğitim ise bu sorunları çözüme kavuşturan etkili bir araç olarak kabul edilmektedir (Monteiro, 2015). Dolayısıyla eğitim, insanlığın var olmasıyla birlikte sürekliliğini koruyan bir olgudur (Ersözlü ve ark., 2009). Bu açıdan eğitim, bireyin yaşantısı ve deneyimleri yoluyla kasıtlı olarak istendik davranış değişikliği meydana getirme süreci olarak ifade edilmektedir (Duman ve ark., 2003). Bireyler hedeflerine ulaşabilmek için eylemlerini yaşantılarına uydurmak zorunda kalmışlardır. Bu gelişim süreci, beden eğitimi oluşumunun temelini meydana getirmektedir (Tuzcuoğlu, 2006).

Öğrencilerin fiziksel, zihinsel, duygusal ve toplumsal açıdan gelişimlerini sağlayabilmek için örgün eğitim kurumlarında birbirinden farklı dersler verilmektedir. Bu dersler içerisinde bireyin çok yönlü gelişimine katkı sağlayacak olanlardan biri de beden eğitimi ve spor dersidir (Usluoğlu, 2014).

Rink ve ark. (1996), beden eğitimi ve spor derslerinde öğrencilerin yeterli seviyede beceriye sahip olmadan oyun etkinliklerine katılamayacaklarını ifade etmektedir. Dolayısıyla beden eğitimi ve spor öğretmenleri genellikle öğrencilere temel becerileri öğrettikten sonra bu becerileri oyunda kullanmayı sağlayan bir öğretim modeli yaklaşımını izlemektedir. Temelinde teknik beceri anlayışı hakim olan “Doğrudan Öğretim Modeli (DÖM)”, öğretilecek becerinin karşı tarafa açıklanmasıyla başlamaktadır. Daha sonra öğretmen liderliğinde alıştırma yapılmakta ve öğrenilen beceriyi uygulama fırsatı sağlayan bir oyunla tamamlanmaktadır (Hodges, Wicke ve Flores-Marti, 2018). Öğrenciler becerileri kazansalar bile oyuna aktarmada sorun yaşamaktadırlar (Light, 2005; Pigot, 1982). Bu yöntemin kullanıldığı eğitim uygulamaları sporcuların/öğrencilerin kısa sürede sıkılmasına yol açmaktadır (Mitchell,

Oslin ve Griffin, 2013). İlaveten, öğrenciler öğrenilmiş olan bilgi ve becerileri pratiğe dökemedikleri takdirde öğretmene bağımlı kalmaktadır (Gül ve ark., 2019; Karakaya, 2018). Beden eğitimi ve spor alanında yaşanan bu problemlerden dolayı, öğrenciyi merkeze alan öğrenme modelleri tercih edilmektedir (Alagül ve Gürsel, 2017). Öğrenci merkezli olan modellerde öğrencilerin temel becerileri oyun içerisinde kazanmaları kalıcılığı arttırmaktadır. Bu sebeple, öğrencilerin öğrenme sürecinde en iyi sonuçlara ulaşabilmeleri için “Oyun Merkezli Yaklaşımlara (OMY)” dayalı öğretime ihtiyaç duyulmaktadır (Curry ve Light, 2007; Darling ve ark., 1992; Holt ve ark., 2006; Kim ve Kim, 2010; Launder ve Piltz, 2013; Li ve ark., 2014; Sutherland ve Goodway, 2012; Zhang, Ward, Roderigues-Neto, ve Lee, 2007). Bu bağlamda, Bunker ve Thorpe (1982) tarafından geliştirilen “Oyunları Anlamayı Öğretme Modeli (OAÖM)” adlı öğretim modeli literatürde yerini almıştır. 1990’lı yılların başında eğitimde oyun merkezli öğretime olan ilginin artmasıyla birlikte “Taktiksel Oyun Yaklaşımı (TOYA)” ortaya çıkmıştır (Mitchell, Oslin ve Griffin, 1997). TOYA; belirli bir amacı olan oyunlar ile oyunu anlama, karar verme, problem çözme becerilerini geliştirme, becerileri verimli kullanarak oyuna aktarma ve taktiksel farkındalığı arttırmaya yönelik yapılandırmacı bir yaklaşımdır (Koca ve ark., 2007; Metzler, 1999; Okan, 2019; Şahin, 2017).

Literatürde OAÖM ve TOYA yerini, Griffin, Mitchell ve Oslin (1997)’in geliştirdikleri “Taktiksel Oyun Modeli (TOM)” ile güncel halini almıştır. Bu bağlamda TOM beden eğitimi ve sporda oyunların merkezde olduğunu ifade eden modeller arasında yer almaktadır.

Geleneksel beceri öğretimi modeline kıyasla, TOM gibi oyun merkezli modeller, öğrenciyi merkeze alan yapılandırmacı bir eğitim sistemine sahiptir (Alison ve Thorpe, 1997; Fisette, 2006; Rink, 1996; Turner ve Martinek, 1992). TOM, oyun esnasında meydana gelen sorunları çözebilmek için gerekli taktiklerin öğrenilmesini sağlamaktadır (Tuzcuoğlu, 2006). TOM’ un önceliği beceri öğretime nazaran becerilerin ardından gelen taktiksel farkındalığın öğretimidir (Bunker ve Thorpe, 1986; Mitchell ve ark., 2006; Werner, 1989). Bu bilgiler ışığında TOM’ un geleneksel öğretim modeline kıyasla öğrenci katılımını, motivasyonu ve yaratıcılığı ön plana çıkardığı, beceri öğreniminde daha eğlenceli bir ortam sunularak kalıcılığı arttırdığı ve oyun performanslarına olumlu katkı yaptığı düşünülmektedir.

Araştırmanın Önemi

Literatür incelendiğinde 1980 ve 1990'lı yıllarda oyun yaklaşımı ile ilgili yapılmış çalışmalarda sporda taktik ile teknik becerilerle ilgili sonuçları birbiriyle karşılaştırılmıştır (Alison ve Thorpe, 1997; Carpenter, 2010; Rink ve ark., 1996; Turner ve Martinek, 1992; Wright ve ark., 2005). Ayrıca araştırma bulguları eğitim alanında öğrenci merkezli öğretim yöntemlerinin öğretmen merkezli yöntemlerden daha etkili olduğunu vurgulamaktadır (Asma ve Soytürk, 2018; Ali, 2019; Broek ve., ark 2011; Schaefer ve Zygmunt, 2003; Thamraksa, 2003; Wright, 2011). Alanyazında oyun modeli ile badminton öğretimine yönelik sınırlı sayıda çalışmaya (Blomqvist ve ark., 2000; Blomqvist ve ark., 2001; Hastie ve ark., 2009; Liu ve ark., 2020; Nye, 2010) rastlanması ve TOM ile doğrudan badminton öğretimi hakkında herhangi bir çalışmaya rastlanılmaması bu çalışmanın özgünlüğünü ve önemini ortaya koymaktadır.

Araştırmanın Amacı

Araştırmada taktiksel oyun modeli ile badminton öğretiminin gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Doğrudan öğretim modeli ile gerçekleştirilen badminton öğretiminin bilişsel alan üzerine etkisi var mıdır?
2. Taktiksel oyun modeli ile gerçekleştirilen badminton öğretiminin bilişsel alan üzerine etkisi var mıdır?
3. Doğrudan öğretim modeli ile gerçekleştirilen badminton öğretiminin oyun performansı üzerine etkisi var mıdır?
4. Taktiksel oyun modeli ile gerçekleştirilen badminton öğretiminin oyun performansı üzerine etkisi var mıdır?
5. Doğrudan öğretim modeli ile gerçekleştirilen badminton öğretimi ile taktiksel oyun modeli ile gerçekleştirilen badminton öğretimi arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi

Eğitim sürecinin en önemli amaçlarından biri bireylerde çok yönlü gelişimi sağlamaktır. Bu sebeple bireylerin yalnızca zihinsel gelişimlerinin yanı sıra fiziksel, duygusal ve sosyal yönden de eğitilmesine ihtiyaç duyulmaktadır (Kangalgil ve ark., 2006; Usluoğlu, 2014). Bu amaç doğrultusunda beden eğitimi ve spor dersleri modern eğitimde önemli bir noktaya gelerek kendi temelini oluşturmaktadır (Ünlü ve Aydos, 2007; Tuzcuoğlu, 2006).

Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu (UNESCO), modern beden eğitimi programlarının temel yapısını açıklayan kuruluşlardan biridir. UNESCO, sağlıklı bir yaşam için gerekli olan bilişsel, sosyal, duygusal ve psikomotor becerilerin kazanılmasında beden eğitimi ve sporun önemli bir basamak olduğunu vurgulamıştır (UNESCO, 2015). Uluslararası Yükseköğretimde Beden Eğitimi Birliği (International Association for Physical Education in Higher Education- AIESEP) ise beden eğitimi dersinin merkezinde fiziksel aktivite ve sporun olduğunu, bu sayede çocuk ve gençleri daha aktif hale getirmeye çalıştığını ve çok yönlü gelişimlerine katkıda bulunduğunu ifade etmiştir (AIESEP, 2014). Her birey, yaşamı süresince formal ve informal olarak eğitim süreci içerisinde. İnsan ilk olarak ailede informal eğitim ile başlar. Bu süreç formal eğitime dönüşene kadar devam eder (Temiz, 2017).

Beden eğitimi ve spor fiziksel aktiviteler ile öğrencinin bedenini hareket ettirerek eğlenmesini ve sosyalleşmesini sağlamaktadır (Yazıcı ve ark., 2016). Beden eğitimi ve spor derslerinin birincil amacı, her öğrenciye hareket eğitimi sağlayarak çok yönlü gelişim kazanmalarını sağlamaktır (Pate ve ark., 1998). Bu sayede beden eğitimi ve spor, eğitim-öğretim sürecinde istenilen hedeflerin kazandırıldığı tek alan olma niteliği taşımaktadır (Karamemiş, 2019). İyi planlanmış bir beden eğitimi ve spor dersi, öğrencilerin motivasyonunu ve sağlığını arttırmakta; bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlardaki gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Ayrıca öğrencilerin problemler karşısında yaşadıkları olumsuz duyguların azalmasında da rol oynamaktadır (Alvurdu, 2017; Annesi

ve ark., 2017; McBride ve Xiang, 2013). Öğrenim süresince beden eğitimi ve spor etkinliklerine katılan öğrencilerin sosyal yönden pozitif davranış göstermeleri ve daha az stresli durumlar yaşamaları da beden eğitimi ve spor dersinin sağladığı faydalar arasındadır (Beaudoin ve ark., 2018; Jenkins ve ark., 2006).

2.2. Beden Eğitimi ve Sporda Doğrudan Öğretim

Öğretim modelleri, öğrenme sürecinde verimliliği arttırmak için kullanılan önemli değişkenleri tanımlamakta ve bu değişkenlerin birbiriyle ilişkisini ortaya koymaktadır (Senemoğlu, 2009). Moy ve ark. (2016), geçmişteki eğitim ve öğretim sürecinde doğrudan öğretim modelinin (DÖM) ön planda olduğunu vurgulamışlardır.

DÖM; giriş, beceri öğretimi ve oyun olmak üzere 3 aşamadan oluşmaktadır (Blomqvist ve ark., 2001). DÖM’de dersin planlaması, dersin uygulanması ve dersin sonunda değerlendirme yapma ile ilgili kararların tamamı öğretmen tarafından verilmektedir. Bu yaklaşım öğretmen merkezli olarak benimsenmekte ve öğrenciyi pasif durumda bırakmaktadır (Mosston ve Ashworth, 2008). DÖM’de çok yönlü gelişime uygun oyunun olmaması ve öğrenilen becerinin transfer edilememesi en önemli problem olarak nitelendirilmektedir (Baily, 1982). Ayrıca yapılandırılmış bir ders içinde öğrencilere temel motor beceri ve tekniklerin kazandırılmaya çalışılması da bir sorun teşkil etmektedir (Rink, 1993). Doğrudan öğretim modeli ile gerçekleştirilen bir ders, öğretmen merkezli olduğundan öğrenciler tamamen öğretmene odaklıdır (Rosado ve Mesquita, 2009; Rosenshine, 1979). Bu sebeple öğrenciler, karar verme ve problem çözme gibi becerileri kazanamamakta, kişisel ve sosyal olarak kendilerini geliştirememektedirler (Reeve ve Lee, 2014).

DÖM’ün temel amacı, teknik beceri gelişimi sağlamaktır (Oslin ve Mitchell, 2006). Light ve Kentel (2010), bu teknik beceri gelişiminin öğretmenin kontrolünde gerçekleşmesi nedeniyle öğretmen ile öğrenciler arasında bir güç dengesizliğinin oluştuğunu ifade etmektedir. Ancak fiziksel aktivite ve spora katılım sayesinde DÖM’deki bu güç dengesi sağlanmaya çalışılmıştır. İlaveten spor etkinliklerine olan ilgi ve katılım da artış göstermektedir (Armstrong ve Welsman, 2006). Sonuç olarak, 1990'lardaki eğitim sistemine gelen yenilikler sayesinde, öğretmen merkezli yaklaşımlara alternatif olarak öğrenci merkezli yaklaşımlar geliştirilmiştir. Geliştirilen öğrenci merkezli yaklaşımların

temelinde yapılandırmacı ve sosyal öğrenme teorileri bulunmaktadır (Chandler ve Mitchell, 1991). Beden eğitimi ve spor alanındaki araştırmacılar (Ennis, 2014; Bunker ve Thorpe, 1982; Siedentop ve ark., 2011) DÖM'e alternatif yeni yaklaşımlar sunmaktadırlar.

Beden eğitimi kapsamının genişlemesi ve öğrenci ihtiyaçlarının farklılık göstermesi, öğretimde yeni pedagojik model ve yaklaşımlara ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir (Bourdeauhuij ve ark., 2011). Casey (2014), beden eğitiminde öğretmeni merkeze alan modele dayalı öğretim uygulamalarının kullanılması gerektiğini belirtmiştir.

Yeni alternatif yaklaşımlar sayesinde öğrencilerin bilişsel gelişimlerini sağlamak, karar verme ve problem çözme becerilerini kazandırmak amaçlanmaktadır. Bu yaklaşım doğrultusunda odak nokta olan öğretmen ve öğretim, yerini öğrenci ve öğrenmeye bırakarak rol değişikliğine uğramıştır. Bu sayede öğretmenler, öğrencilerin beceri kazanımında aktif katılım sağlamalarına yardımcı olmakta, öğrenme konusunda öğrencilere seçim yapmalarına fırsat vermektedir (Ennis, 2014; Hattie, 2012; Mesquita, 2013).

Metzler ve McCullick (2008) ise, pedagojik model ve yaklaşımlar sayesinde hem öğretimin verimli olduğunu hem de öğrenilenlerin kalıcı olduğunu ifade etmişlerdir. Beden eğitimi ve spor alanındaki yeni yaklaşımlar arasında taktiksel oyun yaklaşımı, spor eğitimi, bireysel ve sosyal sorumluluk, bireyselleştirilmiş öğretim, akran öğretimi ve iş birliğine dayalı öğretim modelleri yer almaktadır (Demirhan ve ark., 2012).

2.3. Beden Eğitimi ve Sporda Oyun Öğretimi

Piaget (1962) oyun kavramını, çocuğun zihnine açılan bir kapı olduğunu belirterek oyunun önemini vurgulamıştır. Oyun, çocukları tanımak ve analiz etmek için en etkili yoldur. Çünkü çocuğun fiziksel, toplumsal, zihinsel ve ruhsal durumu oyunlara aktararak boş zamanları değerlendirme ve eğlence imkânı sağlamaktadır (Hazar, 2000; Honey ve Kanter, 2013). Bu sebeple öğrenme ve öğretme alanlarında oyunlardan faydalanmak gerekmektedir. Oyunların nasıl tanıtılacağı ve aktarılacağı, kullanılan oyunların öğrenme alanları üzerinde nasıl etkileri olacağı merak konusudur (Braghirolli ve ark., 2016; Hamlen, 2011; Shute ve ark., 2015). Tüm fiziksel etkinliklerin içinde yer alan oyun kavramı, beden eğitimi ve sporun temelini oluşturmaktadır (Açak, 2005;

Mandigo ve Holt, 2004). Beden eğitimi ve spor derslerinde yer alan oyunlar sayesinde, öğrenciler hem bedenlerini hem de yeteneklerini keşfetmektedir (Çelik ve Şahin, 2013). Ayrıca beden eğitiminde oyunla öğrenmenin aktif katılımı sağladığı, karar vermeyi hızlandırdığı ve fiziksel aktiviteyi iyileştirdiği belirtilmektedir (Bélka ve ark., 2016; Clemente ve ark., 2015; Danielle ve ark., 2014; Mahedero ve ark., 2015; Van Acker ve ark., 2010). Oyun bir eğitim modeli olarak kullanıldığı zaman bireyin karşılaştırma yapabilme, karar verme ve problem çözme gibi bilişsel becerilerin kazanılmasıyla birlikte daha kalıcı bir hal aldığı belirtilmektedir (Bernd, 1996; Tortop ve Ocak, 2010). Bireylerin sportif bir oyunu kavramaları, becerinin oyun içinde nasıl kullanılacağını yaparak ve yaşayarak öğrenmelerine bağlıdır (Metheny, 1968). Psikomotor becerilerin yanı sıra davranışsal, sosyal ve bilişsel becerilerin kazanımı için temelinde oyun olan öğretim modellerinin gerekliliği vurgulanmaktadır (Hopper, 2002). Oyun yoluyla öğrenmenin temel özelliği diğer tüm yöntemleri bünyesinde bulundurmasıdır. Öğretmenler, uyguladıkları eğitim programında oyunu merkeze alarak çeşitli yöntemleri kullanmaktadır. Eğitim ortamında öğrenmeyi etkileyecek her öğretim modeli ve öğrenme sürecinin işlev kazanması gerekmektedir (Wood ve Attfield, 2005). Oyun temelli öğrenme ise bireylerin kendi ihtiyaçlarına göre şekillenmektedir. Bu sayede kişisel ihtiyaçlar doğrultusunda eğlenceli öğrenme ortamı sağlanmakta ve öğrenme sürecinde tüm duyarlar aktif hale gelmektedir (Tuğrul, 2014).

2.4. Oyun Merkezli Yaklaşımlar

Beden eğitimi ve sporda kullanılan öğretmen merkezli yaklaşımlar, öğrencilerin hedeflenen kazanımlara ulaşmasında yeterli değildir (Cothran, 2001; Ennis, 1999; Kirk ve Macdonald, 1998). Öğrenciler becerileri öğrenmelerine rağmen oyun esnasında bu becerilerin oyuna ne zaman ve nasıl aktarılacağı ile ilgili sorunlarla karşılaşmaktadır (Light, 2005; Pigot, 1982). Bu şekilde gerçekleştirilen eğitim uygulamalarının sporcuların/öğrencilerin kısa sürede sıkılmasına sebep olduğu belirtilmektedir (Mitchell ve ark., 2013). Beden eğitimi ve sporda yaşanan bu sıkıntılardan dolayı *Oyun Merkezli Yaklaşımların (OMY)*, öğrenme ve öğretme sürecinde bir yenilik oluşturabileceği düşünülmektedir (Curry ve Light, 2007; Darling ve ark., 1992; Holt ve ark., 2006; Kim ve Kim, 2010; Launder ve Piltz, 2013; Li ve ark., 2014; Pill ve Stolz, 2013; Sutherland ve Goodway, 2012; Zhang ve ark., 2007). Alanyazına bakıldığında OMY'nin öğrencinin

derse katılımını ve derse olan motivasyonunu arttırdığı (Evans ve Light, 2008; Mandigo ve ark., 2008; Wright ve ark., 2009), farklı spor dalları arasında taktiksel transfer imkanı sağladığı (Memmert ve Roth, 2007; Memmert ve Harvey, 2010) ve teknik bilginin yanı sıra taktiksel bilgiyi de geliştirdiği (Butler, 1997; Rovegno ve ark., 2001) belirtilmektedir. İlaveten OMY ile öğretmenler, geleneksel öğretim modellerinden uzaklaşarak öğrenciyi merkeze alan bir pedagojiyi benimsemeye başlamaktadır (Butler, 1997).

Beden eğitimi ve spor öğretmenleri spor branşları hakkında yeterli bilgiye sahip oldukları kadar pedagojik bilgiye de sahip olmalıdır (Ward ve ark., 2018). Böylece öğretim yöntemleri ve öğretilen sporun yapısı da birbiriyle bağlantılı hale gelecektir. Bu bağlantıyla birlikte öğrenciler hem öğrenme imkanlarını hem de ders kalitesini arttıracaktır (Kirk ve MacPhail, 2002).

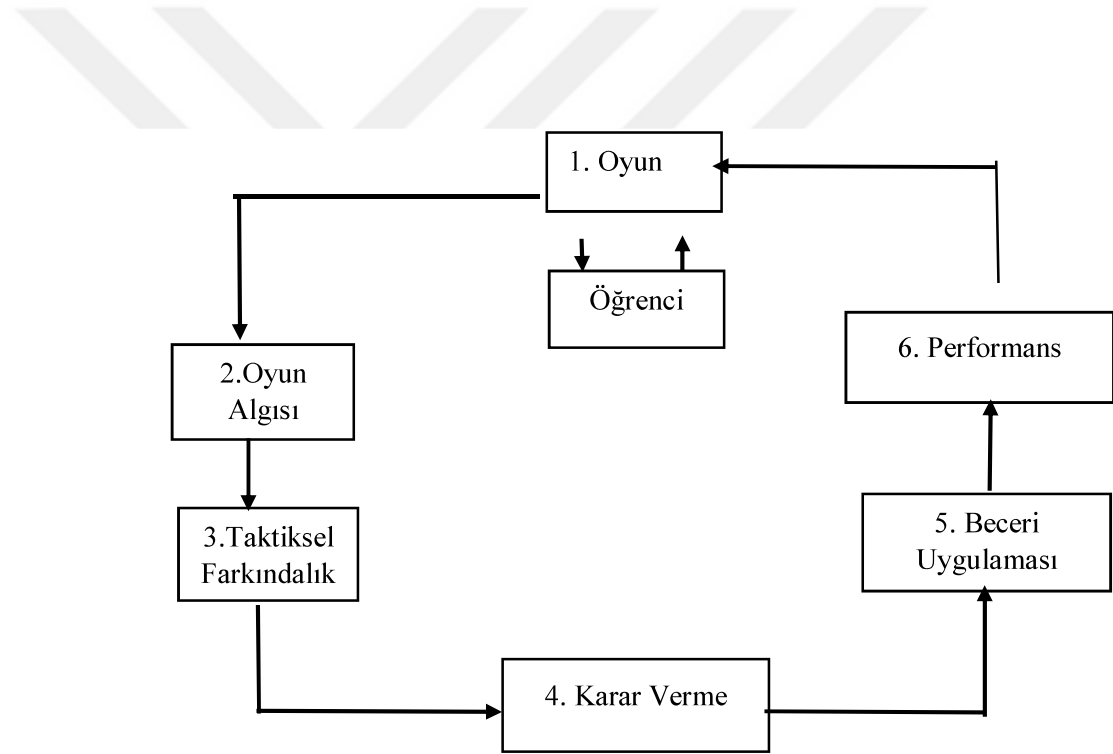
2.5. Oyunları Anlamayı Öğretme Modeli

Bunker ve Thorpe (1982) tarafından geliştirilen *Oyunları Anlamayı Öğretme Modeli (OAÖM)*, beden eğitimi ve sporda karşılaşılan sorunların giderilmesini amaçlamaktadır (Kirk, 2010; Light ve Fawns, 2003). OAÖM, beceri öğretiminin yanında beceri ile bütünleşen karar vermeyi, taktiksel farkındalığı ve bilişsel öğretmeyi de amaçlayan değiştirilmiş oyunlar olarak ifade edilmektedir. (Díaz-Cueto ve ark., 2010). Model, bir oyun ile başlamakta ve oyunun her bir parçasının bütün içinde anlam kazanmasını sağlamaktadır (Alagül ve Gürsel, 2021).

OAÖM, oyunu algılayabilmeyi ve algılanan oyunu anlamlandırabilmeyi kapsamaktadır. Oyun kuralları, kuralların nasıl yorumlanacağı, kuralların oyun üzerindeki etkisi ve oyun içinde oyuncuya verilen roller (savunma, hücum, toplu, topsuz vb.) sayesinde oyunun anlam kazanması sağlanmaktadır. Farklı spor branşlarındaki taktiksel problemlerin benzer olması, oyunların sınıflandırılmasına (Tablo 2.1) sebep olmuş ve OAÖM' nin altı basamaklı yapılandırılma süreci (Şekil 2.1) oluşturulmuştur (Bunker ve Thorpe, 1982).

Tablo 2. 1. Oyun Sınıflandırması

Oyun Çeşitleri	Spor Branşları
Mücadele Oyunları	Futbol, Hentbol, Basketbol, Hokey, Ragbi, Korfbol, Su topu
File-Duvar Oyunları	<i>File Oyunları:</i> Badminton, Masa Tenisi, Tenis, Voleybol <i>Duvar Oyunları:</i> Raketbol, Squash
Hedef Oyunları	Okçuluk, Bilardo, Bowling, Atıcılık, Golf
Alan-Vuruş Oyunları	Beyzbol, Softbol, Kriket



Şekil 2. 1. Oyunları Anlamayı Öğretme Modeli (OAÖM)

1. Oyun: Oyunun giriş aşamasıdır. Bu oyun, hedeflenen özelliği geliştirmeye yönelik uyarlanmış bir oyun niteliğindedir. Uyarlama, kullanılacak malzeme ve oyun kuralları üzerinde gerçekleştirilmektedir.
2. Oyun Algısı: Öğrenciler oyuna olan dikkat ve ilgilerini devam ettirebilmeleri için kuralları (sayılar, saha ölçüleri vb.) algılamaya çalışırlar.

3. Taktiksel Farkındalık: Temel taktik problemler oyun içine aktarılır ve öğrencilerin taktiksel farkındalığı (boş alan oluşturma, hücum ve savunma alanı vb.) keşfetmeleri beklenir.
4. Karar Verme: Öğrencilerin oyun sırasında uygun karar verebilmelerine yardımcı olmak için ne (taktiksel farkındalık) ve nasıl yapmaları (doğru beceri seçimi) konusu üzerinde durulmaktadır.
5. Beceri Uygulaması: Bu basamakta hareket ve becerilerin oyun içine nasıl aktarılacağına dikkat edilir. Uygulanan oyunsal aktiviteler sayesinde taktiksel bilgi ve beceri uygulamalarının birbirini tamamlaması sağlanır.
6. Performans: Kazanılması amaçlanan taktiksel bilgi ve beceriler, öğrenciler tarafından oyun formlarında veya tamamında uygulanır. Böylece öğrencilerin performans düzeyleri de artmaktadır.

Altı basamaklı bu öğretim döngüsü, öğrencilerin ne yapacaklarını anladıktan sonra nasıl yapacakları konusunda en iyi şekilde öğrenmelerine yardımcı olmaktadır (Griffin ve ark., 2005). Bazı araştırmacılar OAÖM perspektifinin, taktiksel karar verme ve öğrenme taktiklerini önemli ölçüde daha olumlu etkilediğini belirtmektedir (Allison ve Thorpe, 1997; Nevett ve ark., 2001; Tallir ve ark., 2005; Tallir ve ark., 2007; Turner ve ark., 2001; Wright ve ark., 2005). OAÖM'nin özelliklerinden biri de beden eğitimindeki mevcut modellerin özelliklerini bir araya toplamasıdır. Bu sebeple diğer modellerden ayırt edilebilir özelliğe sahip olduğu öne sürülmektedir. Bu ayırt edilebilirliğin örnekleme, abartma, temsil ve sorgulama gibi yol gösterici pedagojik ilkeler olduğu belirtilmektedir (Thorpe ve ark., 1984):

1. *Örnekleme*: Oyunların yetişkinlere uygun versiyonlarını ortaya koymak için değiştirilmiş oyunların ve spor branşlarının kullanılmasıdır.
2. *Abartma*: İlgiyi ve dikkati çekmek için kurallar, malzeme ve oyun alanı gibi faktörlerde değişiklikler yapmak, oyun yoluyla öğrenmeyi kazandırmak için bazı oyun davranışlarını abartmak, kontrol altına alma ya da ortadan kaldırmayı ifade etmektedir.
3. *Temsil*: Hem yaşa hem de deneyime uygun olacak şekilde yapılandırılmış, küçük çaplı değiştirilmiş oyunlardır.

4. *Sorgulama*: Öğrenciye sorular yönelterek düşünmeye ve problem çözmeye teşvik etmeyi sağlar. Böylece ne, ne zaman ve neden yapılacağı konusunda bilgi düzeyi artar ve oyun içerisinde hareketin nasıl gerçekleştirileceği sorusunu ortaya çıkarır.

OAÖM, taktiksel yaklaşıma sahip bir öğretim modeli olarak ortaya çıkmaktadır. Model, oyun ile birlikte problem çözme ve karar verme becerilerini ön plana çıkarmaktadır. Böylece OAÖM, bireyleri düşünmeye yönlendirerek bilişsel alanın gelişimini sağlamaktadır (Bunker ve Thorpe, 1982). OAÖM, oyunu anlayıp uygun karar verebilmeyi amaçlayan aşamalı bir öğretim döngüsünün temelini oluşturmasının yanında, taktiksel oyun modelinin gelişimini de ön plana çıkarmaktadır (Werner ve ark., 1996). Ayrıca, 1980'lerin başında modelin ortaya çıkması ile beraber benzer düşüncelere dayalı farklı yaklaşımların oluşması, mevcut modelin dönüşmeye başladığını göstermektedir (Mommert, 2015).

2.6. Taktiksel Oyun Modeli (TOM)

2.6.1. Taktiksel Oyun Modelinin Oluşum Süreci

Beden eğitiminin yalnızca tek bir eğitim modeli ile gelişemeyeceğini savunan Metzler (2011), doğrudan öğretim modeli hariç, müfredata uygun alternatif pedagojik modeller ileri sürmüştür. Kullanılan alternatif modeller sayesinde, teknik becerinin yanında taktiksel bilginin de önem kazanması sağlanmıştır. Böylece öğrencilerin beden eğitimi dersinde öğrendikleri daha kalıcı hale gelmiştir (Denzin, 1973; MEB, 2018). Beden eğitimindeki yeni modeller doğrultusunda, 1990'lı yıllarda öğretimin ve uygulamaların temelini oyunların oluşturması ile Griffin ve ark. (1997), Thorpe ve Bunker'ın "Oyunları Anlamayı Öğretme Modeli"ni geliştirerek "Taktiksel Oyun Yaklaşımı"nı (TOYA) ortaya koymuşlardır. TOYA modeli, Amerika'da beden eğitimi ve spor uygulamalarının uzun süre merkezinde yer almıştır. Ayrıca eğitimde kullanılmaya başlayan yapılandırmacı yaklaşım ile ilişkilidir. Oyuncuların öğrendikleri becerileri oyun esnasında nasıl ve hangi amaçla uygulayacakları, TOYA'nın temelini oluşturmaktadır (İplikçi ve ark., 2005). Daha sonra OAÖM ve TOYA, "Taktiksel Oyun Modeli (TOM)" ismi ile daha resmi öğretim modeli haline dönüşmüştür. TOM, OAÖM ve TOYA'nın bir versiyonu olarak literatürde yerini almıştır. İsimleri farklı olsa bile OAÖM, TOYA ve TOM'un hepsi

beden eğitiminde oyun merkezli yaklaşımları belirten modeller arasındadır (Alagül ve Gürsel, 2021; Griffin ve ark., 1997; Mitchell ve ark., 2006).

2.6.2. Taktiksel Oyun Modelinin Tanımlanması ve Amacı

Öğretmenlerin dersleri daha ilgi çekici hale getirmesi için öğretim modelleri önem teşkil etmektedir (Vural, 2005). Bu bağlamda TOM'un günümüz eğitim sistemine paralel olarak beden eğitimi ve spor dersine olan ilgiyi arttırmaya yönelik bir model olduğu ileri sürülmektedir (Korur, 2021; Li ve Kruz, 2008; Turner ve Martinek, 1999).

TOM, oyunculara taktiksel problemleri çözmeleri gereken ve kendi verdikleri karara göre sonuçlanan oyun deneyimleri imkanı sunmaktadır. Bu tür oyunlar genellikle oyuncuların analitik düşünme, problem çözme, stratejik planlama ve yaratıcı düşünme becerileri gibi bilişsel alanı gelişimine katkı sağlamaktadır (Stolz ve Pill, 2014; Bunker ve Thorpe, 1986). Bu kapsamda TOM'un öğrencileri düşünmeye ve problem çözmeye yönelterek bilişsel gelişimine, oyun etkinliklerinde takım duygusu ve sorumluluk bilincini oluşturarak duyuşsal gelişimine yardımcı olduğu belirtilmektedir. Bu özellikleri ile TOM, diğer modellere kıyasla daha çok tercih edilmektedir (Demirhan ve ark., 2010; Onunki, 2002; Solmon, 2013).

TOM ile tüm öğretmenler öğrencileri için bir oyun içeriği oluşturabilme imkanına sahiptir. Oyun içeriği sayesinde öğrencilerin kendine özgü taktikler geliştirebilmesi de sağlanmaktadır. (Bunker ve Thorpe, 1986; Metzler, 1999).

“Söylersen (anlatırsan), unuturum... Gösterirsen, öğrenirim... Oyuna katılırsam, hatırlarım.” Alıntı yapılan bu sözde, oyuna aktif katılımın hem oyun duygusu hem de motor beceri gelişimi için önemli olduğu vurgulanmaktadır. Beceri gelişimi arttıkça kişi daha uygun karar verebilecek ve becerisi artacak ve kişinin oyuna daha istekli katılması sağlanmaktadır (Şentürk, 2012). TOM, oyunu yönlendirebilme yeteneği sağlayarak stratejik bir plan oluşturmayı hedeflemektedir. Oluşturulan farklı stratejiler ile oyuncu yaptığı hataların farkına varır ve doğru karara ulaşmaya çalışmaktadır. TOM'un en belirgin özelliği taktiksel farkındalığı oluşturmak ve oyunlar aracılığıyla öğrencilerin karar vermelerini sağlamaktır (SEG, 2009). TOM öğrencileri soru sormaya teşvik etmekte, düşüncelerini sağlamakta ve bu düşünceleri nasıl ifade edecekleri konusunda yardımcı olmaktadır (Koca ve ark., 2007). Farklı seviyede taktiksel problemler

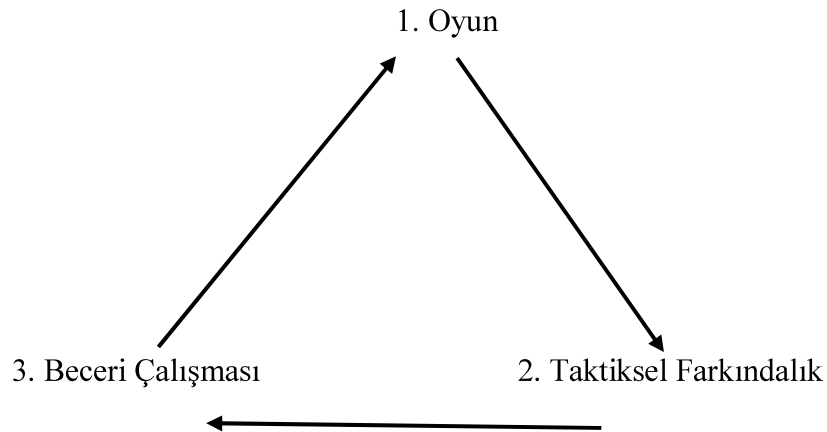
kullanılarak oyun anlayışının önemli ölçüde gelişebilmesi amaçlanmaktadır (Harvey ve Jarrett, 2014; Hodges ve ark., 2018).

TOM, planlanmış küçük sportif oyunlar sayesinde önceden belirlenen taktiksel problemi çözüme kavuşturmaya yönelik ortaya çıkmıştır. Bu nedenler 4 maddede toplanmıştır (Bunker ve Thorpe, 1982):

1. Derslerde oynatılan sportif oyunlarda öğrencilerin performans odaklı olmalarından ötürü başarı oranının düşmesi,
 2. Psikomotor becerileri esnek olmayan ve sınırlı karar verme becerisine sahip olan oyuncular,
 3. Oyun içerisinde kendi kararı yerine çevresinin kararına göre hareket eden oyuncuların bulunması,
 4. Yeterli bilişsel düzeye ulaşamadan öğrencilerin sportif oyunları bırakmak istemesidir.
- Ayrıca, Van Acker ve ark., (2010), herhangi bir farklılığa bakmadan öğrencilerin öğrenme ve gelişimlerini hızlandırmak için değiştirilmiş oyun yapısının etkili olabileceğini belirtmektedir. Mitchell ve ark., (2020), bu doğrultuda küçük taraflı oyun kullanımının etkili olacağını önermiştir. Çünkü bu oyunlar, öğretmenin oyunda değişiklikler oluşturarak ya da uyarlama yaparak daha basit hale getirmesine yardımcı olmaktadır.

2.6.3 Taktiksel Oyun Modelinin Öğretim Yapısı

Beden eğitimi ve spor derslerinin daha verimli olabilmesi için gerçekleşen altı basamaklı OAÖM sürecini Mitchell ve ark., (1997) üç basamağa indirgemişlerdir.



Şekil 2. 2. Taktiksel Oyun Modelinin Yapısı

1. Oyun: Hedefe yönelik uyarlanmış bir oyun ile derse başlanır. Oyunda branşa özgü materyal seçimi yapılmalı, oyuncu sayısı ve kurallarda abartılı olmayan değişiklikler yapılır.
2. Taktiksel Farkındalık: Taktiksel farkındalık, oyun sırasında meydana gelen taktiksel problemi anlayıp mevcut probleme uygun çözümler üretmektir. Öğrenci veya sporculara oyunda verilen taktiksel problemi çözebilmeleri için toplu ve topsuz hareketler ile ilgili sorular yöneltilir. Bu sorular sayesinde taktiksel farkındalık ve karar verme becerisinin gelişmesi sağlanır.
3. Beceri Çalışması: Öğrenci veya sporculara yöneltilen soruların cevapları doğrultusunda beceriye uygun alıştırmalar yapılır. Bu sayede ilgili beceri ve hareket gelişiminin sağlanması amaçlanmaktadır (Mitchell ve ark., 1997).

Beceri çalışmasından sonra TOM'un ilk aşaması olan oyun tekrar oynatılır ve ilk oyundaki kurallarda yeniden değişiklikler oluşturulur. Böylece oluşan ikinci oyun ile birinci oyun arasındaki farklılıklar gözlenir. İki oyunun bitiminde öğrenciler/sporcular ile beraber oyundaki taktiksel problem, toplu ve topsuz beceriler hakkında pekiştirici konuşmalarla birlikte oyun süreci bitirilir (Alagül ve Gürsel, 2021).

TOM'da öncelik taktiksel problemin belirlenip problemin çözümüne yönelik toplu ve topsuz becerilerin tespit edilmesidir. Böylelikle herhangi bir spor branşına ait oyun yapısı oluşturulur (Mitchell ve ark., 2013). TOM basamakları planlanırken öncelikle spor branşına ilişkin oyun türü seçilir. Daha sonra seçilen oyunda taktiksel problemler ve bu problemlerin çözümü için hangi becerilerin uygulanacağına karar verilerek oyunun odağı belirlenir. Taktiksel karmaşıklığın oyuncuların gelişimsel düzeylerine uygun olarak seçilmesi planlamada dikkat edilmesi gereken en önemli unsurdur (Mirzeoğlu, 2017).

2.7. Tom ve Döm

Tablo 2. 2. Tom ve Döm Karşılaştırılması

Taktiksel Oyun Modeli TOM)	Doğrudan Öğretim Modeli (DÖM)
Öğrenme sürecinde öğrenci aktiftir.	Öğrenme sürecinde öğretmen aktiftir.
Öğrenciler duydukları ve gördüklerini sorgulamadan öğrenirler.	Öğrenciler, duydukları ve gördüklerini kendilerine göre yorumlayarak öğrenirler.
Öğretmenin anlatabilme yeteneği ne kadar etkiliyse öğrenme de o kadar iyi olmaktadır.	Öğrencilerin anladıklarını taktikler geliştirerek yorumlaması öğrenme sürecinin etkililiğini arttırmaktadır.

2.8. Badminton

Badminton, en az iki en fazla dört oyuncu ile karşılıklı olarak filede oynanan bir raket spordur. Badmintonda amaç raket ile etkili bir vuruş yaparak topu file üzerinden rakibin alanına göndermektir. Bu sebeple oyuncuların her biri kendi alanından sorumlu tutulmaktadır. Top rakibin oyun alanına düştüğünde, topu atan oyuncu sayıyı kazanmaktadır (Salman ve Salman, 1994). Yaş grupları ve cinsiyet farkı gözetmeksizin her bireyin rahatlıkla oynayabileceği, temas içermeyen hem tekli hem de eşli olarak oynanabilen badminton (Yumuk, 2004), rekreatif veya yarışma amacı taşıyan olimpiik spor branşlarından biridir (Demirci ve Demirci, 2007; Sucharitha ve ark., 2014). Toplumun sağlıklı olmasını, spor ve oyun ihtiyaçlarını karşılaması sebebiyle dünya üzerinde badminton oynayan kişi sayısı artmaya devam etmektedir (Phomsoupha ve Laffaye, 2015).

Badminton Dünya Federasyonu (BWF, 2023), geçmişi çok eskilere dayanan badmintonun en hızlı oyunlardan biri olduğunu belirtmektedir. Badminton oyun içindeki durumları analiz etmeyi, oyuncunun kesin ve ani bir tepki vermesini sağlamaktadır. Aynı zamanda değerlendirme ve tahmin etme beceri kazanımı sayesinde bilişsel alan gelişiminde de rol oynamaktadır (Stelter, 2001). Badmintonda oyuncular oyun içerisinde ani yer değiştirmekte ve hızlı karar vermektedir (Cheng ve ark., 2006; Hussain ve Arsad, 2011).

2.8.1. Badminton'da Temel Teknikler ve Vuruşlar

Badminton branşında birçok vuruş tekniği bulunmaktadır. Çok fazla tekniğin olması, sporcuların bu vuruş tekniklerini belirli bir plan dahilinde öğrenmelerine sebep vermektedir (Salman ve Salman, 2009). Genel anlamda raketin topla buluştuğu noktaya (baş üstü, alttan, yandan), vurulmak istenen hedefe (hücum, savunma) ve raket elinin konumuna (el önü/forehand, el arkası/backhand) göre vuruşlar bulunmaktadır (Gülmez, 2007; Kale, 2011).

Bu doğrultuda vuruşlar; ön kort, orta kort ve arka kortta gerçekleşen vuruş teknikleri olarak sınıflandırılmıştır (Arslan, 2019; Yorulmazlar ve Kepoğlu 2006).

2.8.1.1. Ön Kort Vuruşları

Badminton'da ön kortta gerçekleşen lob/lift, net drop ve net kill olmak üzere vuruş teknikleri yer almaktadır (Arslan, 2019; Kale, 2011; Turğut ve ark., 2020).

Lob (File Önü Aşıma) Vuruşu: File önüne düşen topun yükseltilerek dip korta gönderildiği vuruşlardır. Bu vuruşun amacı sahanın merkezine gelebilmek ve bir sonraki topa hazırlanmak için zaman kazanmaktır.

Net Drop (File Önü Drop) Vuruşu: Ön kortta filenin üst seviyesine gelen topun hafif bir vuruşla rakibin ön kortuna gerçekleştirildiği vuruştur. Bu vuruşun amacı rakibi zorlayarak avantaj kazanmaktır.

Net Kill (File Önü Öldürme) Vuruşu: File seviyesinin üzerindeki topa süpürme hareketi ile orta veya arka kortuna gönderilen hücumla yönelik bir vuruş tekniğidir.

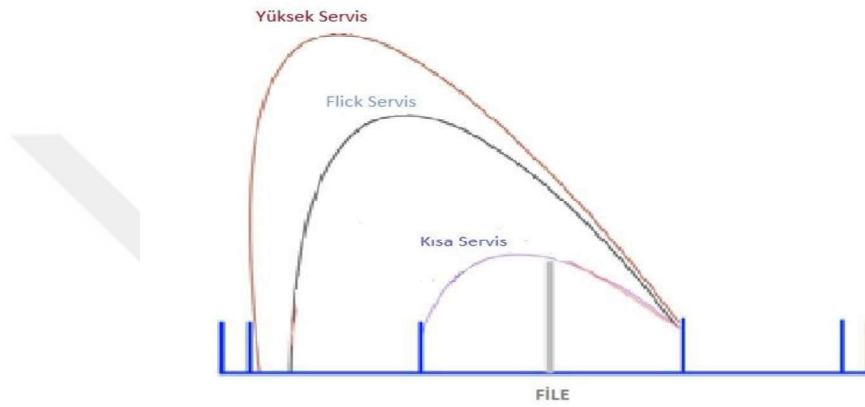
2.8.1.2. Orta Kort Vuruşları

Badminton branşında orta kortta yapılan vuruşlar içerisinde savunma vuruşları, drive vuruşu ve servisler bulunmaktadır (Arslan, 2019; Kale, 2011; Turğut ve ark., 2020).

Savunma Vuruşları: Rakipten gelen hücum vuruşuna karşı yapılan vuruşlardır. Orta korttan ön korta yapılan savunma vuruşu kısa savunma, orta korttan arka korta yapılan savunma vuruşu ise yüksek savunmadır.

Drive Vuruşu: Orta korttan orta korta yapılan, topun hızlı bir şekilde fileye çok yakın bir seviyede paralel olarak geçtiği vuruştur. Bu vuruşun amacı rakibi baskı altına almaktır.

Servisler: Temel olarak *forehand yüksek servis* ve *backhand kısa servis* bulunmaktadır. Ancak ileri seviyedeki sporcuların backhand servis tekniğinde rakibin üzerinden aşırarak dip korta gönderdikleri *flick servis* de (Şekil 2.3) yer almaktadır (Arslan, 2019).



Şekil 2. 3. Servis Çeşitleri

2.8.1.3. Arka Kort Vuruşları

Badminton oyununda arka kort vuruşlarını clear, drop ve smaç vuruş teknikleri oluşturmaktadır (Arslan, 2019; Kale, 2011; Turğut ve ark., 2020).

Clear Vuruşu: Arka korta gelen topun rakip alan arka kortuna gönderildiği vuruştur. Sporcunun zaman kazanması gerektiğinde topu mümkün olduğu kadar yükselterek arka korta gönderilen vuruş tekniğine *savunma clearı* adı verilir. Ancak sporcu rakibin dengesini bozmak için topu arka korta daha baskılı şekilde gönderirse *hücum clearı* olarak ifade edilmektedir.

Drop Vuruşu: Arka korta gelen topun mümkün olduğu kadar kısa sürede rakibin ön kortuna düşürüldüğü vuruştur.

Smaç Vuruşu: Arka korta gelen topun rakibin orta kortuna veya arka kortuna aşağı doğru bir ivme kazandırarak sert bir şekilde gönderildiği vuruş tekniğidir. Bu vuruşun amacı rakibi baskı altına alıp zor duruma düşürerek sayı kazanmaya çalışmaktır.

2.9. Adımlama (Ayak) Hareketleri

Sporcular oyun içerisinde koşarak değil, belirli adımlamalar yaparak hareket ederler. Bu sayede sporcular hem enerjilerini boşa harcamazlar hem de rakipten gelen toplara daha hızlı ve doğru teknikle karşılık vermeye çalışırlar. Badminton'da kortun üç ayrı bölgesine adımlamalar mevcuttur (Arslan, 2019).

Ön Korta Yapılan Adımlamalar: Raket eli sağ olan oyuncular için ön korta yapılan adımlamalar başlangıç seviyesinde *sağ-sol-sağ* şeklinde yapılırken ileri seviyede *sol-sağ* şeklinde iki adımda gerçekleşmektedir. Son adım atıldıktan sonra sporcu topu en üst noktada yakalamaya çalışır. Solak oyuncular için ise tam tersi olarak başlangıç seviyesindekiler *sol-sağ-sol* adımlar olarak gerçekleştirirken, ileri seviyedeki oyuncular *sağ-sol* olmak üzere adımlamalar gerçekleştirirler.

Orta Korta (Yanlara) Yapılan Adımlamalar: Raket eli sağ olan oyuncular forehand vuruşu yapabilmek için *sol-sağ* şeklinde adımlama yaparken, backhand vuruşu yapabilmek için ise önce *sol* adım daha sonra vücudu çevirerek *sağ* adımı atıp adımlamayı tamamlarlar. Raket eli sol olan sporcular için ise tam tersi adımlamalar geçerli olmaktadır.

Arka Korta Yapılan Adımlamalar: Kortun arka köşelerine giderken raket eli sağ olan oyuncular için yapılan adımlama *sağ-sol-sağ* şeklindedir. Vuruş yapıldıktan sonra merkeze rahat bir şekilde topun ritmine göre adımla dönülür. Sol elini kullanan sporcular için ise tam tersi durum yani *sol-sağ-sol* şeklinde geçerli olmaktadır.

2.10. Badminton'da Taktik

Oyunlarda en iyi performansı göstermek için bilişsel beceriler (oyunu anlamak, taktik ve strateji geliştirmek, karar verme) ön plana çıkmaktadır. Bilişsel becerilerinin gelişmiş olması oyuncuların performans düzeyini de arttırmaktadır (Chatzipanteli ve ark., 2015). Badminton'da tekniğin yanı sıra taktik de çok önemlidir. Çünkü badminton, oyun anında ani düşünüp hızlı karar verebilmeyi içeren ve oyuncuların taktik geliştirebilmesini

gerektiren spor dallarından birdir. Oyuncu, teknik ve taktiği etkili bir şekilde kullanabilmek için oyun esnasında doğru zamanda uygun alanda olmalıdır (Yüksel, 2018).

Oyuncular, oyun içerisinde nasıl strateji uygulayacaklarını ve ne gibi taktik geliştireceklerini iyi bilmelidir. Bu sayede oyuncuların oyun esnasında uygun kararlar verip doğru hareket etmesine ve oyun içerisinde farklı taktikler geliştirmesine yardımcı olmaktadır (Miller ve ark., 2012).

Sayıyı kazanmak için doğru tekniği uygulama, gelen topa yetişebilmek için doğru konumda bulunma ve duruma uygun karar verme gibi taktikler oyuncuların üst düzey performans sergilemesinde rol oynamaktadır (Chow ve Tan, 2010; Broek ve ark., 2011; Stolz ve Pillz, 2014). Oyuncunun oyunu kavraması becerilerin doğru uygulanmasıyla birlikte oyun esnasında taktiksel farkındalık oluşturmaya bağlıdır. Uygun karar verme, karşılaşılan probleme yönelik taktik/ler geliştirerek oyunun verimli geçmesine yardımcı olmaktadır (Buttler ve Griffin, 2010). Oyuncuların geliştirdikleri taktikler ve oluşturdukları oyun kurguları badmintonunda oyuncuları birbirinden ayıran önemli özelliklerdendir. Bu bağlamda oyunu yavaşlatmak, oyunu hızlandırmak ve ritmi bozmak gibi birbirinden farklı temel taktikler bulunmaktadır (Arslan, 2019). Oyuncular hem oyunun hem de rakibin durumuna göre farklı taktikler geliştirmektedir. Böylece oyuncular uygun taktik geliştirmeye çalışırken oyunu daha keşfedici ve eğlenceli duruma getirmektedir.

3. MATERYAL VE METOT

Bu bölümde çalışmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, deney süreci ve veri analizlerine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Çalışma Modeli

Taktiksel Oyun Modeli (TOM) ile badminton öğretiminin gerçekleştiği bu çalışma nicel araştırma yöntemlerinden ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel modelde yürütülmüştür. Bu modelin amacı kullanılan bağımsız değişkenlerin (yöntem, uygulama, program vb.) bağımlı değişkenler üzerindeki etkisini incelemektir. Özellikle eğitim kurumlarındaki gruplar ile çalışan araştırmacıların sıklıkla tercih ettiği bir yöntem olması sebebiyle bu çalışma yarı deneysel olarak belirtilmektedir (Büyüköztürk ve ark., 2020).

Tablo 3. 1. Çalışma Modeli

	İşlem Öncesi	İşlem	İşlem Sonrası
Uygulama Grubu	Ön test olarak Badminton Başarı Testi ve Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği uygulandı.	Taktiksel oyun modeli (TOM) ile 8 hafta boyunca haftada 1 gün olmak üzere 2 saat badminton öğretimi gerçekleştirildi.	Son test olarak Badminton Başarı Testi ve Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği uygulandı.
Kontrol Grubu	Ön test olarak Badminton Başarı Testi ve Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği uygulandı	Doğrudan öğretim modeli (DÖM) ile 8 hafta boyunca haftada 1 gün olmak üzere 2 saat badminton öğretimi gerçekleştirildi.	Son test olarak Badminton Başarı Testi ve Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği uygulandı.

3.2. Katılımcılar

Çalışmanın deney ve kontrol gruplarını Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Spor Bilimleri alanında öğrenim gören 3. ve 4. sınıf öğrencilerinden 20 uygulama grubu, 20 kontrol grubu olmak üzere toplam 40 kişi oluşturmuştur.

Katılımcıların belirlenmesinde çalışmaya hız ve pratiklik kazandıran kolay ulaşılabilirlik örnekleme yönteminden faydalanılmıştır. Bu örnekleme yöntemi ile veriye ulaşmanın maliyeti daha az, çalışmanın pratikliği daha fazla olmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2006).

Tablo 3. 2. Katılımcılara İlişkin Betimleyici Özellikler

	N			X	Ss
Cinsiyet	40	Erkek	21	1.45	.504
		Kadın	19		
Yaş	40			22.80	2.472
Spor Yılı	40			8.08	5.086
Haftalık Antrenman	40			3.48	2.172
Milli Sporcu Olma Durumu	40	Evet	11	1.72	.452
		Hayır	29		

3.2.1. Gözlemciler

Çalışmada verilerin toplanması ve değerlendirilmesinde uzman olarak, Türkiye badminton federasyonu bünyesinde bulunan, 4. kademe antrenörlük belgesine sahip iki A milli takım antrenörü ve aktif olarak devam eden üç A milli takım sporcusundan yardım alınmıştır. Görev alan antrenör ve sporcuların birçok ulusal ve uluslararası dereceleri bulunmaktadır. Araştırmaya başlamadan önce gözlemcilere araştırmanın amacı ve uygulama süreci açıklanmış, gerekli bilgiler paylaşılmıştır. Gözlem yapan kişiler, oyun performansı bileşenlerinden uygulanan davranış için “+” (1 puan), uygulanmayan davranış için “-” (0 puan) olarak değerlendirmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu:

Katılımcıların demografik özellikleri ile ilgili bilgi toplamak amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu; cinsiyet, yaş, spor yılı, milli sporcu olma durumu ve haftada yapılan antrenman sayısı olmak üzere toplam 5 sorudan oluşmuştur.

3.3.2. Badminton Başarı Testi:

Webb (1997)’in belirlemiş olduğu ölçütlere göre Akbulut ve Çepni (2013) tarafından uyarlanan süreç esas alınarak badminton başarı testi geliştirilmiştir.

Öncelikle badminton branşına ait literatür taraması yapılarak başarı testinin amacı ve kazanımları belirlenmiştir. Böylece testin hangi alanlarda öğrencilerin başarısını ölçmeyi amaçladığı tespit edilmiştir. Yapılan literatür taraması sonrasında her bir kazanıma en az bir soru olacak şekilde toplamda 21 tane çoktan seçmeli soru belirlenmiştir. Belirlenen soruların anlaşılabilirliği, ölçülmek istenen davranışa yönelik olup olmadığı ve amaçlanan konuları kapsayıp kapsamadığı konusunda üç A milli takım antrenörü, iki milli takım sporcusu ve alanında uzman üç spor bilimciden yardım alınmıştır. Belirlenen 21 soru toplam sekiz uzman kişinin görüşüne sunulmuş, testte yer alan soruların testin amacı ile arasındaki uyumun kontrol edilmesi sağlanmıştır. Yapılan kontrolden sonra iki A milli takım antrenörünün kararı doğrultusunda testte yer alan 7 ve 8. sorunun başarı testinin amacına yönelik olmadığı görülmüştür. Verilen karar, sporcular ve spor bilimciler tarafından da kabul edildikten sonra uyum sağlamayan 2 madde testten çıkartılmış ve başarı testi 19 soruya indirgenmiştir. Daha sonra kalan 19 soru üzerinde inceleme yapan spor bilimciler testte yer alan bazı soruların soru köklerinin anlamlı olmadığını belirtmiştir. Bu karar doğrultusunda 10, 15, 18 ve 19. sorular da başarı testinden çıkartılmıştır. Kontrol süreci ve verilen kararlar göz önünde bulundurularak geliştirilen badminton başarı testi son haliyle toplamda 15 sorudan meydana gelecek şekilde (Tablo 3.3) düzenlenmiştir (TBF, 2023)

Tablo 3. 3. Başarı Testine İlişkin İlişkin Kazanımlar, İşlevsel Tanımlar ve Gösterge Davranışlar

Kazanımlar	İşlevsel Tanımlamalar	Gösterge Davranışlar
Oyun Bilgisi	Oyun esnasında taktiksel açıdan ne yapılacağının bilincinde olarak hareket etmek.	Tek ve çiftlerin oyun alanına hakim olmak, oyuncuların saha içinde konumlanması
Kural Bilgisi	Branşın temelini oluşturan ve uyulması gereken ilkeler hakkında bilgi sahibi olmak.	Oyuncunun topa kaç kez vuruş yapabileceğini bilmek, servis atarken yapılan hataların farkında olmak, sayıların sahanın hangi tarafından (sağ-sol) atılacağını bilmek.
Teknik Beceri	Belirli bir alana özgü özel görevlerin yerine getirilmesi için gerekli olan becerilerdir.	Servis atma tekniğini, topa vuruş tekniğini ve duruş tekniğini doğru uygulamak
Hücum-Savunma	İlgili branşta topa sahip olan (hücum) ya da olmayan (savunma) tarafın oluşturduğu davranışlardır.	Hücum veya savunma yaparken uygun pozisyonda olmak.

Özdamar (2016)'ya göre başarı testleri hem genel hem de belirli konularda öğrencilerin, katılımcıların bilgi düzeyini ölçmek için kullanılmaktadır. Bu doğrultuda badminton başarı testi katılımcıların alan bilgisini ölçmeyi amaçlayan, çoktan seçmeli 15 maddeden (5 oyun bilgisi, 5 kural bilgisi, 2 teknik beceri, 3 hücum-savunma) oluşmuştur. Alanında uzman toplamda sekiz kişinin öneri ve yardımıyla geliştirilen badminton başarı testi hem kontrol grubuna hem de deney grubuna ön test olarak uygulanmıştır. Badminton öğretimi sonrasında ise uygulamanın etkisini görebilmek için her iki gruba da son test olarak tekrardan badminton başarı testi uygulanmıştır.

3.3.3. Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği:

Çalışmada öğrencilerin oyun esnasında (toplu ve topsuz) karar verme ve başarıya ulaşabilmeleri için gerekli becerileri uygulayıp uygulayamayacaklarının gözlemlenmesi amaçlanmaktadır.

Bu doğrultuda literatürde yaygın olarak kullanılan *Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği (OPDÖ)* (Alvurdu, 2017; Liu ve ark., 2020; Memmert ve Harvey, 2010; Minhat ve ark., 2019; Tsetseli ve ark., 2016; Tuzcuoğlu, 2006) ve *Takım Sporları Değerlendirme Ölçeği (TSDÖ)* (Catarino ve ark., 2017; González-Víllora ve ark., 2015; Nadeau ve ark., 2008) olmak üzere iki değerlendirme aracı bulunmaktadır. Hem TSDÖ hem de OPDÖ'nün oyun performansının geçerli ve güvenilir ölçütleri olduğu gösterilmiş olsa da file/duvar oyunları için (özellikle bireysel oyunlar) daha uygun bir değerlendirme aracı olan OPDÖ kullanılmıştır (Hopper, 2002; Oslin, 2005; Pope, 2021; Tomoliyus ve ark., 2016).

Oslin ve ark. (1998) tarafından geliştirilen Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği-OPDÖ (Game Performance Assesment Instrument), taktik anlayışın hakim olduğu oyun performansı davranışlarına ek olarak oyuncunun taktik sorunlara çözüm üretme becerisini de geliştirmektedir. Performansı değerlendirmek için OPDÖ'nün kullanılması iki fayda sağlamaktadır (Mitchell ve ark., 2006):

1. Farklı spor branşlarına uyarlanabilmesi ve oyun aktiviteleri oluşturulması,
2. Sadece topla oynama becerilerini ölçmekle kalmayıp, aynı zamanda topsuz becerileri de (hem hücum hem de savunma) ölçmesidir.

Mitchell ve ark. (2006) dört oyun çeşidinin (mücadele, file/duvar, alan/vuruş, hedef) tamamında bilgi sahibi olan diğer uzmanlarla (eğitmenler, öğretmenler) birlikte yedi tane taktik bileşenini (karar verme, destek, beceri uygulama, temel, ayarlama, kapatma, markaj) OPDÖ ile ilişkilendirmiştir. Oyun ve oyun kategorisine bağlı olarak, öğretmenler, antrenörler ve/veya araştırmacılar, kişilerin mevcut oyundaki performansını değerlendirmek için yedi bileşenden birini veya birkaçını seçebilirler.

Bu çalışmanın amacı doğrultusunda, araştırmacı tarafından badminton branşına özgü davranışlarını içeren toplu ve topsuz becerilere ilişkin gerekli bileşenler seçilerek OPDÖ hazırlanmıştır. Seçilen OPDÖ bileşenleri (beceri yürütme, karar verme ve temel) ile ilgili işlevsel tanımlar Tablo 3.4'te yer almaktadır (Oslin ve ark., 1998).

Tablo 3. 4. OPDÖ'de Uyarlanmış Oyun Bileşenleri

Oyun Bileşeni	İşlevsel Tanım
Temel	Oyuncunun beceri denemeleri arasında uygun temel pozisyonu alması
Karar Verme	Oyuncunun oyun sırasında sahip olduğu top ile uygun seçim yapabilmesi
Beceri Yürütme	Seçilen toplu ve topsuz becerilerin oyuncu tarafından etkili şekilde uygulanması

3.3.3.1. Oyun Performans İndekslerini Hesaplama

Oyun performansını hesaplamak için Mitchell ve ark. (2013), her bir oyun bileşeninin, yapılan uygun-etkili (U-E) davranışların sayısının yapılan uygun-etkili ve uygun olmayan-etkili olmayan (UO-EO) davranışların toplam sayısına bölünmesiyle ölçülebileceğini ileri sürmüştür. Ayrıca puanların 100 ile çarpılarak yüzde olarak aktarılması sağlanmıştır. Oyun Performansı (OP), her bir oyun bileşeni puanının toplamının çalışmaya dahil edilen bileşen sayısına bölünmesiyle hesaplanmıştır.

$$1. \text{Beceri Yürütme İndeksi (BYİ)} = E/(E+EO) \times 100$$

$$2. \text{Karar Verme İndeksi (KVI)} = U/(U+UO) \times 100$$

$$3. \text{Temel İndeks (Tİ)} = U/(U+UO) \times 100$$

$$4. \text{Oyun Performansı} = (Tİ+KVI+ BYİ) /3$$

Uygulama Süreci

1. Uygulama Grubu: Uygulama grubunda badminton dersleri Taktiksel Oyun Modeli (TOM) ile işlenmiştir. TOM’da oyun kuralları, temel becerilerin öğretimi, savunma ve hücum davranışları oyun formatında gerçekleştirilmiştir. Ayrıca ön, orta ve arka kortta gerçekleştirilen vuruş teknikleri de benzer oyunlarla kazandırılmaya çalışılmıştır. TOM’da uygulanan işlemlerin sıralaması aşağıdaki gibidir:

Isınma: Katılımcıların koşu ve açma-germe hareketleri ile ısınmaları sağlanmıştır.

Uyarlanmış oyun: Mevcut güne ait kazandırılmak istenen davranışa yönelik uyarlanmış oyun formatı oluşturulmuştur. Katılımcıların oyun içerisinde yaptıkları hatalar belirlenmiştir.

Ne yapmaya çalışıyoruz: Uygulama esnasında yapılan hatalar ve karşılaşılan sorunlar ile ilgili araştırmacı tarafından katılımcılarla soru-cevap şeklinde bir yol izlenmiştir.

Oyuna dönüş: Sorulara verilen yanıtlar karşısında başlangıçtaki oyun formatına ya da geliştirilmiş oyuna tekrardan dönüş yapılmıştır. Katılımcıların her oyunda karşılaştığı problemlere yönelik çözüm üretmeleri istenmiştir.

Daha iyi nasıl yapabiliriz: Oyuna dönüş aşamasından sonra benzer ya da farklı hataların oluşması ile oyun durdurulmuş ve yeniden soru-cevap yöntemi uygulanmıştır.

Oyunun geliştirilmesi: Uygulama sonunda oyun formatı yeniden geliştirilmiş ve programda hedeflenen davranışa yönelik çalışma bitirilmiştir.

2. Kontrol Grubu: Kontrol grubunda badminton dersleri DÖM ile işlenmiştir. Bu modelde oyun kuralları, tüm becerilerin öğretimi, savunma ve hücum davranışları, komut, anlatım ve gösteri gibi teknikler kullanılarak gerçekleştirilmiştir. DÖM’de izlenen yol aşağıda yer almaktadır.

Isınma: Katılımcılar koşu, açma ve germe hareketleri ile ısınmışlardır

Teknik Çalışmalar: Kazandırılmak istenen davranışa yönelik teknik beceriler hakkında teorik bilgiler sözel olarak ifade edilmiştir.

Beceri Alıştırmaları: İfade edilen becerilere yönelik alıştırmalar ile teknik beceriler pekiştirilmiştir.

Tablo 3. 5. Katılımcılara Uygulanan Bir Günlük Badminton Öğretimi

Uygulama Öncesi	Uygulama Esnası
Isınma	DÖM: Isınma, teknik çalışma,
Uygulama planının hazırlanması	beceri alıştırmaları
Kullanılan uygun araç ve gereç hazırlığı	TOM: Isınma, uyarlanmış oyun, ne yapamaya çalışıyoruz, oyuna dönüş, daha iyi nasıl yapabiliriz,
Uygun ısı ve ışık ortamının sağlanması	oyunun geliştirilmesi

3.4. Verilerin Analizi

Verilerin analizi sürecinde SPSS 22 istatistik paket programı kullanılmıştır. Toplanan verilerin normal dağılıp dağılmadığını kontrol etmek için Shapiro-Wilk testi uygulanmış ve basıklık-çarpıklık değerleri incelenmiştir. Daha sonra frekans, yüzde, ortalama ve standart sapma gibi betimsel istatistikler hesaplanmıştır. Deney ve kontrol grubunun ön test-son test puanlarını grup içinde karşılaştırmak için bağımlı gruplar t testi uygulanmış, gruplar arası karşılaştırmak için bağımsız gruplar t testi kullanılmıştır. Grupların ön-test sonuçlarına ve millilik durumuna göre düzeltilmiş son-test puan ortalamaları arasındaki farkın anlamlılığını sınamak için ise kovaryans (ANCOVA) analizi tekniği kullanılmıştır (Büyüköztürk, 2007).

3.4.1. Gözlemciler Arası Güvenirlik Analizi

Çalışmadaki katılımcıların oyun performanslarına yönelik elde edilen ölçüm sonuçları ile çalışmada yer alan diğer gözlemcilerin puanlamaları arasındaki ilişki düzeyini belirlemek için gözlemciler arası güvenirlik analizinden faydalanılmıştır. Elde edilen verilerin değerlendirilme sürecinde, belirlenen her oyun bileşenine ait ilişkin güvenirlik değerleri ($\text{Görüş Birliği} / \text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı} \times 100$) formülü esas alınarak hesaplanmıştır (Tekin-İftar ve Kırcaali- İftar, 2006).

Tablo 3. 6. Oyun Performansı Gözlemciler Arası Güvenirlik Ortalama Puanları

	Antrenörler	Sporcular
Ön Test	%84	%86.96
Son Test	%91.87	%93

Tablo 3.6'ya göre katılımcıların oyun performanslarına yönelik yapılan gözlemciler arası güvenirlik analizi sonrasında antrenörler için ön test ortalama puanı %84, sporcular için ise %86.96'dır. Son test ortalama puanlarının ise antrenörler için %91.87 sporcular için %93 olduğu görülmektedir.

4. BULGULAR

Tablo 4. 1. Uygulama Grubu Badminton Başarı Testi Ön Test ve Son Test Puanları

	Test	N	X	Ss
Badminton	Ön Test	20	11.85	2.68
Başarı Testi	Son Test	20	13.90	1.25

Tablo 4.1'e bakıldığında badminton başarı testinde uygulama grubunun ön test puan ortalaması 11.85 ve standart sapması 2.68 iken son test ortalaması 13.90 ve standart sapması 1.25 olarak görülmektedir.

Tablo 4. 2. Kontrol Grubu Badminton Başarı Testi Ön Test ve Son Test Puanları

	Test	N	X	Ss
Badminton	Ön Test	20	11.19	2.74
Başarı Testi	Son Test	20	12.05	1.95

Tablo 4.2'de kontrol grubuna ait badminton başarı testine bakıldığında ön test puan ortalaması 11.19 ve standart sapması 2.74 olarak belirlenirken son test puan ortalaması 12.05 ve standart sapması 1.95'tir.

Tablo 4. 3. Millilik Durumu ve Ön Test Puanlarına Göre Düzeltilmiş Son Test Puanları

Grup	N	X	Düzeltilmiş Ortalama
Kontrol	20	11.19	11.38
Deney	20	13.90	13.70

Tablo 4.3'te ön test puanlarına göre düzeltilmiş son test ortalama puanlarına bakıldığında; kontrol grubu düzeltilmiş ortalama puanı 11.38 ve uygulama grubu düzeltilmiş ortalama puanı 13.90 olarak belirlenmiştir.

Tablo 4. 4. Ancova Testi Sonuçları

Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	Ss	Kareler Ortalaması	F	P	Kısmi Eta Kare (η^2)
Millilik Durumu	1.376	1	1.376	0.731	0.398	0.019
Ön Test	109.991	1	109.991	58.436	0.000	0.612
Toplam	54.382	1	54.382	28.892	0.000	0.438
Hata	69.644	37	1.882			
Toplam	6675.000	41				
Düzeltilmiş Toplam	256.244	40				

$R^2 = 0.728$ (Düzeltilmiş $R^2 = 0.706$)

Tablo 4.4'te ön teste göre düzeltilmiş son test ortalama puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır ($F_{(1,37)} = 58.43$; $p < 0.005$). Bu bulguya göre ön testin son test üzerinde önemli bir etkisi olduğu söylenebilir. Ön test puanları son test puanlarının önemli bir yordayıcısı olup ve tek başına son test puanlarındaki değişimin %61'ini açıklamaktadır.

Ayrıca, milli sporcu olma durumuna göre düzeltilmiş son test ortalama puanları arasında anlamlı bir farklılık saptanmamıştır ($F_{(1,37)} = .73$; $p > 0.005$). Millilik durumu ve ön test ortalama puanları kontrol altına alınmadan önce düzeltilmiş R^2 değeri %71 olarak hesaplanmıştır. Milli sporcu olma durumu ve ön test ortalama puanları kontrol altına alındıktan sonra ise kısmi eta kare değerleri incelendiğinde, millilik durumu ve ön test ortalama puanlarının son test üzerine etkisi %44 düzeyindedir. Böylece bunu tanımlayan ANCOVA modelinin anlamlı olduğu saptanmıştır.

Tablo 4. 5. Uygulama Grubu Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği

Kişi	Ön Test	Son Test
1	%25	%93.3
2	%28.5	%93.3
3	%15	%62.5
4	%20	%68.86
5	%20	%80
6	%13.77	%68.86
7	%26.8	%86.66
8	%35.2	%93.3
9	%18.5	%71
10	%21.66	%85
11	%20	%74.5
12	%22.2	%80.53
13	%30	%93.3
14	%27.5	%93.3
15	%20.5	%75
16	%25	%88.5
17	%25.5	%90
18	%100	%100
19	%100	%100
20	%100	%100

Tablo 4.5'e bakıldığında uygulama grubuna uygulanan oyun performansı değerlendirme ölçeğinden elde edilen verilere göre ön testlerin puan ortalaması 34.75 iken son testlerin puan ortalaması 84.89 olarak belirlenmiştir.

Tablo 4. 6. Kontrol Grubu Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği

Kişi	Ön Test	Son Test
1	%22.5	%22.5
2	%25.5	%30
3	%13.75	%15.35
4	%20	%20
5	%20	%20
6	%13.77	%15.75
7	%26.8	%25
8	%22.2	%27
9	%18.5	%20
10	%20.66	%21
11	%20	%20
12	%22.2	%22.2
13	%30.5	%30.5
14	%27	%27
15	%20.5	%21
16	%25	%25
17	%25.5	%25.5
18	%22.5	%22.5
19	%25	%30
20	%18.75	%24.5

Tablo 4.6 incelendiğinde kontrol grubuna uygulanan oyun performansı değerlendirme ölçeğinden elde edilen verilere bakıldığında ön testlerin puan ortalamasının 22.03 ve son testlerin puan ortalamasının 23.24 olduğu görülmektedir.

Tablo 4. 7. Uygulama ve Kontrol Gruplarının Oyun Performansı Ön Test- Son Test Puanlarının Grup İçi Karşılaştırılması

	Ön Test			Son Test			t	p
	n	x	Ss	n	x	Ss		
Uygulama	20	34.75	28.56	20	84.89	11.55	-10.047	0.000*
Kontrol	20	22.03	4.21	20	23.24	4.33	-2.563	0.019

Tablo 4.7’de uygulama ve kontrol gruplarının oyun performansı ön test- son test puanlarının grup içi karşılaştırılması amacıyla bağımlı gruplar t testi uygulanmıştır. Uygulanan analiz sonucunda iki grubun da son test puan ortalamalarının, ön test puan ortalamalarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4. 8. Uygulama ve Kontrol Gruplarının Oyun Performansı Ön Test- Son Test Puanlarının Gruplar Arası Karşılaştırılması

	Grup	n	x	ss	t	p
Ön Test	Uygulama	20	34.75	28.56	1.971	0.063
	Kontrol	20	22.03	4.21		
Son Test	Uygulama	20	84.89	11.55	22.334	0.000*
	Kontrol	20	23.24	4.33		

Tablo 4.8’de uygulama ve kontrol gruplarının oyun performansı ön test- son test puanlarını karşılaştırmak amacıyla bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. Teste göre uygulama grubunun ön test (x: 34.75) ortalamalarının kontrol grubunun ön test (x:22.03) ortalamalarından yüksek olduğu, ancak gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olmadığı tespit edilmiştir (t: 1.971; $p>0.05$).

Grupların son test karşılaştırılmasında ise uygulama grubu ortalamalarının (x: 84.89), kontrol grubu ortalamalarından (x: 23.24) istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir (t: 22.334; $p<0.05$).

5. TARTIŞMA

Çalışmada, taktiksel oyun modeli ile badminton öğretiminin gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda verilerden elde edilen bulgular, çalışmanın hipotezleri doğrultusunda tartışılarak yorumlanmıştır.

Balakrishnan ve ark. (2011), yaptıkları çalışmada hentbolda taktik oyun yaklaşımının öğrencilerin bilişsel çıktıları üzerindeki etkisini incelemek için bir gruba oyun yaklaşımı bir gruba doğrudan yaklaşım uygulamışlardır. Uygulamanın her iki grup açısından etkili olsa da deney grubunda daha fazla artış olduğunu ortaya koymuşlardır. Diğer taraftan, beden eğitimi ve spor dersinde voleybol oyun taktiklerinin öğretilmesi amacıyla taktiksel yaklaşımla geleneksel yaklaşımın karşılaştırıldığı bir çalışmada, taktiksel oyun yaklaşımının bilişsel beceri kazanımında geleneksel yaklaşımdan daha etkili olduğu saptanmıştır (Mastrogiannis ve ark., 2017). Aynı şekilde Şahin (2007), hentbol öğretiminde, Altay ve ark. (2010), basketbol öğretiminde taktiksel oyun yaklaşımının erişiyeye etkisini incelemişlerdir. Öğretimin sonunda bilişsel alan ön test ve son test puanlarında taktik oyun yaklaşımı uygulanan grup (deney) ve geleneksel yaklaşım uygulanan grup (kontrol) arasında deney grubu lehine anlamlılık tespit edilmiştir. Bu sonuçlar mevcut çalışmanın bilişsel alana ilişkin bulgularını destekler niteliktedir. Oyun temelli öğretimin geleneksel öğretimden daha etkili olması beklenen bir durumdur. Çünkü oyunla öğrenen grubun aktif katılım sağlayarak uygulamalardan zevk aldıkları düşünülmektedir. Bu sayede öğrenciler öğrendikleri bilgileri kolay bir şekilde yorumlayarak daha kalıcı olmasını sağlayabilir.

İplikçi ve ark. (2010), basketbolcularda, Harrison ve ark. (2004), voleybolcularda, Turner (2003), ise tenisçilerde DÖM'ün TOM'a nazaran bilişsel alan gelişiminde daha etkili olduğunu tespit etmişlerdir. Güneş (2017), basketbol öğretimi, Şahin (2007), hentbol öğretimi ve Alvrdu (2017), futsal öğretimi ile yaptıkları çalışmada bilişsel alan başarı testi son test puanlarında kontrol ve deney gruplarında anlamlı artışlar olsa da iki grup arasında herhangi bir anlamlı fark olmadığını saptamışlardır. Bu sonuçlar mevcut çalışmanın bilişsel alan testine yönelik bulgularını desteklememektedir. Bu durum

bilişsel alan başarı testinin, bireylerin herhangi bir motor ve teknik beceri uygulamalarını gerektirmemesinden kaynaklanabilir. Ayrıca bilgi düzeylerinin artması için oyun kurallarını, hataları, duruş ve vuruş tekniklerinin isimlerini bilmeleri yeterli olmaktadır. Bu sebeple katılımcıların ezber yöntemi ile başarı testi son test puanlarını artırdıkları ve uygulanan iki modelin (TOM ve DÖM) içeriğine bakılmaksızın bilişsel alan gelişiminin doğal karşılandığı düşünülmektedir.

Basketbolcular üzerinde yapılan çalışmalarda deney grubuna TOM ve kontrol grubuna DÖM uygulanmıştır. Uygulama sonunda, oyun performansı değerlendirildiğinde TOM ve DÖM arasında TOM lehine anlamlı farklılık olduğu görülmüştür (Nevett ve ark., 2001; Tallir ve ark., 2003). Karakaya (2018), ise voleybolculara TOM öğretimi çalışmasında oyun performansı bileşenlerinde deney grubu lehine istatistiksel anlamda bir fark olduğunu ifade etmiştir. Diğer taraftan Şahin (2007), hentbol antrenmanları, Chatzopoulos ve ark. (2006), ise futbol antrenmanları uyguladıktan sonra deney ve kontrol gruplarının ikisinde de beceri gelişimi anlamlı şekilde artsa da oyun performansı bileşenleri açısından TOM grubunda, DÖM grubuna göre daha fazla artışa rastlamışlardır. Doydu ve Çoknaz (2013), basketbolcularla, Güneş (2017), lise öğrencileriyle ve Yikmez (2021), tenisçilerle gerçekleştirdikleri çalışmalarda DÖM'e nazaran oyun merkezli yaklaşımın daha etkili sonuçlar ortaya koyduğunu tespit etmişlerdir. Ayrıca oyuncuların oyun performanslarında DÖM ve TOM arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmıştır. Hodges ve ark. (2018), "Taktiksel Oyun Modelinin Ortaöğretim Beden Eğitimi Derslerinde Fiziksel Aktivite ve Oyun Performansına Etkisi" adlı çalışma gerçekleştirmiştir. Hentbol ve futbol branşlarında 10 hafta boyunca TOM uygulanmıştır. Uygulama sonunda ise elde edilen veriler ışığında TOM'un oyun performansları üzerinde etkili olduğunu ifade etmişlerdir. Elde edilen bu bulgular ile çalışmanın bulguları paralellik göstermektedir.

Rink ve ark. (1996), TOM'a yönelik gerçekleştirdikleri çalışmalarda, bu modelin bireylerde ve öğretme-öğrenme sürecinde olumlu sonuçlar meydana getirdiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca teknik temelli modellere nazaran TOM gibi oyun merkezli modellerin taktiksel farkındalığın oluşmasında daha etkili olduğunu ortaya koymuşlardır. Griffin ve ark. (1998), ise kişilerin TOM ile gerçekleştirilen uygulamalara daha istekli katılım sağlayarak öğrenmeye ilişkin motivasyonlarını artırdıklarını tespit etmiştir. Ayrıca

literatür incelemesi sonucunda TOM'un oyun performansına olumsuz yönde etki ettiğine ilişkin herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu durum mevcut çalışmanın sonucunu da destekleyici niteliktedir. Bu bulgular neticesinde, TOM'un bireylere oyunu yorumlayabilme, probleme özgü taktikler geliştirilebilme ve uygun karar verebilme gibi beceriler kazandırarak oyun performansını olumlu yönde etkilediği düşünülmektedir.



6. SONUÇ ve ÖNERİLER

Çalışmada yapılan ANCOVA analizi sonucunda, ön test puanı ve milli sporcu olma değişkenleri kontrol altına alınmıştır. Böylece ön test ve son test puanları arasında bu değişkenlerinin etkisini sıfırlamak amaçlanmıştır. Bunun sonucunda ön test ve son test arasındaki değişimin %61'ini ön test puanlarının karşıladığı saptanmıştır. Yapılan 8 haftalık badminton öğretimi sonucunda ön test ve milli sporcu olma durumu kontrol altına alındığında TOM uygulaması sonunda antrenman programının bilişsel alan açısından etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Diğer bir ifadeyle ön test ve milli sporcu olma durumu sabit tutulduğunda ön test ve son test puanları arasındaki değişimin %43,8'ini badminton öğretimi uygulamasının açıkladığı görülmüştür. Uygulama sonucunda uygulama ve kontrol grubunun her ikisi de son testlerde artış göstermiştir. Ancak gruplar arasındaki farka bakıldığında anlamlılığın uygulama grubu lehine olduğu tespit edilmiştir.

Çalışmada uygulama ve kontrol grubunun oyun performansı puanları açısından grup içi karşılaştırma yapılmış ve her iki grubun da ortalama puanlarının son testlerde arttığı görülmüştür. Ayrıca uygulama grubundaki artışın kontrol grubuna nazaran daha fazla olduğu belirlenmiştir. Diğer taraftan grupların oyun performansı puanlarının ön testleri karşılaştırıldığında herhangi bir anlamlılık saptanmamıştır. Ancak son testleri karşılaştırıldığında iki grup arasında uygulama grubu lehine yüksek düzeyde anlamlılık tespit edilmiştir. Bu bakımdan TOM'un oyun temelli bir model olmasından dolayı oyun performansını artırmada daha etkili olduğu söylenebilir.

Yapılan bu çalışmada elde edilen bulgular sonucunda *Taktiksel Oyun Modelinin* hem bilişsel alan gelişimini hem de oyun performansını artırdığı ve bu model ile gerçekleştirilen öğretimin etkili bir yöntem olduğu tespit edilmiştir.

6.1. Öneriler

Çalışmada TOM'un badminton öğretiminde etkili bir öğretim yöntemi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda TOM ile yapılacak diğer çalışmalara yönelik aşağıda yer alan önerilerde bulunulabilir:

- Badmintoncular üzerinde TOM ile gerekleřtirilen antrenmanlar yapılabilir.
- Video kayıt yöntemi ile branřa yönelik yapılan ma analizlerinde oyun performansı deęerlendirilmesi daha detaylı olarak incelenebilir.
- Psikomotor beceriler gözlemlenerek biliřsel alan ile iliřkilendirilebilir.
- TOM bileřenlerine yönelik nitel sorular hazırlanarak karma model ile daha kapsamlı bir alıřma yapılabilir.
- aędař yaklařımlar adı altında ilgili kiřilere TOM'nin kullanım alanları ve avantajları hakkında bilgilendirici eęitimleri verilebilir.



KAYNAKLAR

- Açak, M. (2005). *Beden Eğitimi Öğretmeni El Kitabı*. İstanbul: Morpa Yayıncılık.
- Akbulut, H. İ. ve Çepni, S. (2013). Bir Üniteye Yönelik Başarı Testi Nasıl Geliştirilir? İlköğretim 7. Sınıf Kuvvet ve Hareket Ünitesine Yönelik Bir Çalışma. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 18-44.
- Allison, S. and Thorpe, R. (1997). A Comparison of the Effectiveness of Two Approaches To Teaching Games Within Physical Education. A Skills Approach Versus a Games for Understanding Approach. *The British Journal of Education*, 28(3), 9–13.
- Alvurdu, S. (2017) *Taktiksel Oyun Modeli ile Futsal Öğretimi*. Doktora tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Annesi, J.J., Porter, K.J., Hill, G.M. and Goldfine, B.D. (2017) Effects of Instructional Physical Activity Courses on Overall Physical Activity and Mood in University Students. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 88(358-364).
- Armstrong, N. and Welsman, J.R. (2006). The Physical Activity Patterns of European Youth With Reference to Methods of Assessment. *Sports Medicine*, 36(1067–1086).
- Arslan, Y. (2019). *Yeni Başlayanlar İçin Badminton El Kitabı*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Badminton World Federation. (BWF) (2023). *General Information and History*. <https://bwfbadminton.com/news/> Erişim Tarihi: 15.01. 2023.
- Bailey, K.D. (1982). *Methods of Social Research* (2nd ed.). New York: The Free Pres.
- Balakrishnan, M., Rengasamy, S. and Aman, M.S. (2011). Effect of Teaching Game of Understanding Approach on Students Cognitive Learning Outcome. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 5(1), 77.
- Bělka, J., Hůlka, K., Šafář, M., Dušková, L., Weissner, R. and Riedel, V. (2016). Time-Motion Analysis and Physiological Responses of Small-Sided Team Handball Games in Youth Male Players: Influence of Players Numbers. *Acta Gymnica*, 46(4), 201-206.
- Bernd, A. (1996). The Effects of Play on Problem Solving. Doktora Tezi, Long Island University, UMI, USA.
- Braghirolli, L.F., Ribeiro J.L.D., Weise, A.D. and Pizzolato M (2016) Benefits of Educational Games As an Introductory Activity in Industrial Engineering Education. *Comput Hum Behav*, 58(315–324).

- Broek, G. V., Boen, F., Claessens, M., Feys, J. and Ceux, T. (2011). Comparison of Three Instructional Approaches to Enhance Tactical Knowledge in Volleyball Among University Students. *Journal of Teaching in Physical Education*, 30(4), 375-392.
- Bulca Y., Saçlı F., Kangalgil, M. ve Demirhan, G. (2012). Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Öğretmen Yetiştirme Programına İlişkin Görüşleri. *Eğitim ve Bilim*, 37(165), 81-92.
- Bunker, D. and Thorpe, R. (1982). A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. *Bulletin of physical education*, 18(1), 5-8.
- Butler, J. (1997). How Would Socrates Teach Games? A constructivist approach. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 68(9), 42-47.
- Büyüköztürk, Ş. (2007). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2020). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. (28.baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Casey, A. (2014). Models-Based Practice: Great White Hope or White Elephant? *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(1), 18- 34.
- Catarino, L. M., Carvalho, H. M. and Gonçalves, C. E. (2017). Analysing Tactical Knowledge Through Team Sport Assessment Procedure/TSAP: A Case Study in Basketball. *SPORT TK: Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 6(1), 141-146.
- Chandler, T. J. and Mitchell, S. A. (1990). Reflections on “Models of Games Education”. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 61(6), 19-21.
- Chatzipanteli, A., Digelidis, N., Karatzoglidis, C. and Dean, R. (2015). Promoting Students’ Metacognitive Behavior in Physical Education Through TGFU. *American Journal of Educational Science*, 1(2), 28-36.
- Chatzopoulos, D., Drakou, A., Kotzamanidou, M. ve Tsorbatzoudis, H. (2006). Girls’ soccer Performance and Motivation: Games vs Technique Approach. *Perceptual And Motor Skills*, 103(2), 463-470.
- Cheng, Y., Whang, Y. and Liang, C. (2006). Reaction Time and Competitive Ability of Badminton Players. *Zhejiang Sport Science*, 28(60–63).
- Chow, J. Y. and C. Tan, C. (2010). Enhancing Game Play in PE and Sport: A Holistic Approach. N. Aplin (Ed.), *Perspectives on Physical Education and Sports Science in Singapore: An Eye on the Youth Olympic Games* (s. 106-117). Singapore: McGraw Hill.

- Clemente, F. M., Wong, D. P., Martins, F. M. L. and Mendes, R. (2015). Differences in U14 Football Players' Performance Between Different Small-Sided Conditioned Games. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 11(42), 376-386.
- Cothran, D.J. (2001). Curricular Change in Physical Education: Success Stories From The Front Line. *Sport, Education and Society*, 6(1), 67-79.
- Çelik, A. ve Şahin, M. (2013). Spor ve çocuk gelişimi. *International Journal of Social Science*, 6(1), 467-478.
- Danielle, W., Sheri, B., Colleen, D. and Leah, R. (2014). Elementary Students' Physical Activity and Enjoyment During Active Video Gaming and a Modified Tennis Activity. *Journal of Physical Education and Sport*, 14(3), 311-316.
- Demirci, A. ve Demirci, N. (2007). *Adım Adım Badminton*. Ankara: Spor Yayın ve Kitap Evi.
- Demirhan, G., İnce, M.L., Koca, C. ve Kirazcı, S. (2010). *Öğretim Modelleri ve Güncel Araştırmalar*. Ankara: Spor Eğitim Grubu Dizisi 2
- Denzin, N. K. (1973). *Children and Their Caretakers*. Brunswick: Transaction Publishers.
- Díaz-Cueto, M., Hernández-Álvarez, J. L., and Castejón, F. J. (2010). Teaching Games For Understanding to in-Service Physical Education Teachers: Rewards and Barriers Regarding the Changing Model of Teaching Sport. *Journal of Teaching in Physical Education*, 29(4), 378-398.
- Doydu, İ. ve Çoknaz, H. (2013). İlköğretim II. Kademe Ders Dışı Futbol Çalışmasında Uygulanan Spor Eğitimi Modelinin Öğrencilerin Bilişsel, Psikomotor ve Oyun Performansı Erişi Düzeylerine Etkisi. *Journal of Human Sciences*, 10(1), 925-958.
- Ennis, C. (2014). What Goes Around Comes Around or Does It? Disrupting The Cycle of Traditional, Sport-Based Physical Education. *Kinesiology Review*, 3(1), 63-70.
- Ennis, C.D. (1999). Creating a Culturally Relevant Curriculum for Disengaged Girls. *Sport, Education and Society*, 49(1), 31-49.
- Evans, J. and Light, R. (2008). Coach Developmant Through Collaborative Action Research. A Rugby Coach's Implementation of Game Sense. *Asian Journal of Exercise and Sport Science*, 5(1), 31-37.
- González-Víllora, S., Serra-Olivares, J., Pastor-Vicedo, J. C. and Da Costa, I. T. (2015). Review of the Tactical Evaluation Tools for Youth Players, Assessing the Tactics in Team Sports: Football. *Springerplus*, 4(1), 1-17.

- Griffin, L., Brooker, R. and Patton, K. (2005) Working Toward Legitimacy: Two Decades of Teaching Games for Understanding. *Physical Education and Sport Pedagogy* 10(3), 213-223.
- Gülmez, İ. (2007). *Her Yönüyle Badminton*. Ankara: Nüve Yayıncılık.
- Güneş, B. (2017). *Basketbol ünitesinde taktik oyun yaklaşımının lise öğrencilerinin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor erişi düzeylerine etkisi*. Yayımlanmamış Doktora tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Hamlen, K.R. (2011) Children's Choices and Strategies in Video Games. *Computers in Human Behavior* 27(1), 532-539.
- Harrison, J. M., Blakemore, C. L., Richards, R. P., Oliver, J., Wilkinson, C. and Fellingham, G. (2004). The Effects of Two Instructional Models-Tactical and Skill Teaching on Skill Development and Game Play, Knowledge, Self-Efficacy and Student Perceptions in Volleyball. *Physical Educator*, 61(4), 186.
- Harvey, S. and Jarrett, K. (2014). A Review of The Game-Centered Approaches to Teaching and Coaching Literature Since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy* 19(3), 278-300.
- Hattie, J. (2012). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*; Routledge: New York, NY, USA.
- Hazar, M. (2000). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*. Ankara: Tutibay.
- Hodges, M., Wicke, J. and Flores-Marti, I. (2018). Tactical Games Model and its Effects on Student Physical Activity and Game Play Performance in Secondary Physical Education. *Physical Educator*, 75(1), 99-115.
- Honey, M. and Kanter, D. E. (2013). Introduction Design, Make, Play: Growing the Next Generation of Science Innovators. In Design, Make, Play (19-24). Routledge.
- Hopper, T. (2002). Teaching Games for Understanding: The Importance of Student Emphasis Over Content Emphasis. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 73(7), 44-48.
- Hussain, I. and Arshad, B.M. (2011). Kinematic Alanalysis of Forehand and Backhand Smash in Badminton. *Innovative Systems Design and Engineering*. 2(7), 20-25.
- İplikçi, M., Altay, F. ve Çoşkun, F. (2010). Basketbol Oyununun Öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının Erişkiye Etkisi [Bildiri]. *11.Uluslararası Spor Bilimleri Sempozyumu*, 183-184, Antalya.
- Butler, J. and Griffin, L. (2010). *More Teaching Games for Understanding: Moving Globally*. Champaign, Illinois: Human Kinetics.

- Kale, R. (2011). *Okullarda ve Kulüplerde Badminton*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kangalgil, M., Hünük, D. ve Demirhan G. (2006). İlköğretim, Lise ve Üniversite Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutumlarının Karşılaştırılması. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, 17(2), 48-57.
- Karakaya, M. (2018). *Mini Voleybol Öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Karamemiş, Y. (2019). *Beden eğitimi ve spor alanında akademisyenlerle beden eğitimi öğretmenlerinin kullandıkları öğretim yöntemlerinin karşılaştırılması ve sorunlarının araştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Kocatepe Üniversitesi, Afyonkarahisar.
- Kirk, D. (2010). *Physical Education Futures*. London: Routledge.
- Kirk, D. and Macdonald, D. (1998). Situated Learning in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical education*, 17(3), 376-387.
- Kirk, D. and MacPhail, A. (2002). Teaching Games for Understanding and Situated Learning: Rethinking the Bunker-Thorpe Model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21(2), 177-192.
- Koca, C. Ş., Şahin, R., Bulca, Y. ve Altay F. (2007) *Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminde Yeni ve Yaratıcı Yaklaşımlar Sempozyumu Kitabı* (s.9,10,11,12,13,2313-14). Ankara: ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi
- Li, C. and Cruz, A. (2008). Pre-Service PE Teachers' Occupational Socialization Experiences on Teaching Games for Understanding. *New Horizons in Education*, 56(3), 20-30.
- Light, R. and Fawns, R. (2003). Knowing the Game: Integrating Speech and Action in Games Teaching Through TGfU. *Quest*, 55(2), 161-176.
- Light, R. and Kentel, J.A. (2010). Soft Pedagogy for a Hard Sport? Disrupting Hegemonic Masculinity in High School Rugby Through Feminist-Informed Pedagogy. In: Kehlen, M. and Atkinson, M. (Ed.), s.133-152. *Boys' Bodies*. Oxford: Peter Lang Publishers,
- Liu, H., Wang, W., He, Y. and Hastie, P. (2020). The Impact of Play Practice on Chinese Physical Education Pre-Service Teachers Badminton Content Knowledge. *The Asian Journal of Kinesiology*, 22(3), 17-23.
- Mahedero, P., Calderón, A., Arias-Estero, J. L., Hastie, P. A. and Guarino, A. J. (2015). Effects of Student Skill Level on Knowledge, Decision Making, Skill Execution and Game Performance in a Mini-Volleyball Sport Education Season. *Journal of Teaching in Physical Education*. 34(4), 626-641.

- Mandigo, J. L. and Holt, N. L. (2004). Reading the Game: Introducing the Notion of Games Literacy. *Physical and Health Education Journal*, 70(3), 4-10.
- Mandigo, J., Holt, N., Anderson, A. and Sheppard, J. (2008). Children's Motivational Experiences Following Autonomy-Supportive Games Lessons. *European Physical Education Review*, 14(3), 407-425.
- Mastrogiannis, P., Antoniou, S. and Gialamas, V. (2017). Integrating the Inducement of Cognitive Conflict Into the Pedagogical Model of the Tactical Approach to Teaching Volleyball Tactics in Physical Education. *Journal of Physical Education and Sports Management*, 4(1), 1-24.
- McBride, R.E. and Xiang, P. (2013) Self-Regulated Learning and Perceived Health Among Students Participating in University Physical Activity Classes. *Journal of Teaching in Physical Education*, 32(3), 220-236.
- MEB. (2008). *Öğretmen Yeterlikleri, Öğretmenlik Mesleği Genel ve Özel Alan Yeterlikleri*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü.
- Memmert, D. (2015). *Teaching Tactical Creativity in Sport: Research and practice*. London: Routledge.
- Memmert, D. and Harvey, S. (2010). Identification of Non-Specific Tacitcal Tasks in Invasion Games. *Pyhsical Education and Sports Pedagogy*, 15(3), 287-385.
- Memmert, D. and Roth, K. (2007). The Effects on Non-Specific and Specific Concepts on Tacitcal Creativity in Team Ball Sports. *Journal of Sports Sciences*, 25(12), 1423-1432.
- Mesquita, I. (2013). Perspectiva construtivista da aprendizagem no ensino do jogo. Jogos desportivos: formação e investigação, 4, 103-131.
- Metheny, E. (1968). *Movement and Meaning*. New York: McGraw-Hill.
- Metzler, M. W. (2011). *Instructional Models for Physical Education* (3rd ed.). Scottsdale, AZ: Holcomb Hathaway.
- Metzler, M.W. and Mc Cullick B.A. (2008). Chapter 5: Introducing Innovation to Those Who Matter Most the P-12 Pupils' Perceptions of Model-Based Instruction. *Journal of Teaching in Physical Education*, 27(4), 512–528.
- Miller, P. K., Rowe, L., Cronin, C. and Bampouras, T. M. (2012). Heuristic Reasoning And the Observer's View: The Influence of Example Availability on Ad-Hoc Frequency Judgments In Sport. *Journal of applied sport psychology*, 24(3), 290-302.

- Minhat, N., Salimin, N. and Nathan, S. (2019). Selected Model of Instructions for Physical Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(6), 774-781.
- Mirzeoğlu, A. D. (2017). *Model Temelli Beden Eğitimi Öğretimi*. Ankara: Spor Yayınevi ve Kitapevi.
- Mitchelli S.A., Oslin, J.L. and Griffin, L.L. (2020). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach for Ages 7 to 18*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Mosston, M. and Ashworth, S. (2008). *Teaching Physical Education*, (6th ed), Benjamin Cummings: Boston, MA, USA.
- Moy, B., Renshaw, I. and Davids, K. (2016). The Impact of Nonlinear Pedagogy on Physical Education Teacher Education Students' Intrinsic Motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(5), 517-538.
- Nadeau, L., Godbout, P. and Richard, J. F. (2008). Assessment of Ice Hockey Performance In Real-Game Conditions. *European Journal of Sport Science*, 8(6), 379-388.
- Nevett, M., Rovegno, I., Babiarz, M. and McCaughtry, N. (2001). Chapter 6: Changes In Basic Tactics and Motor Skills In An Invasion-Type Game After A 12-Lesson Unit of Instruction. *Journal of teaching in physical education*, 20(4), 352-369.
- Onunki, H. (2002). 2002 Busan Asian Games Sport Science Congress. *Journal of the Philosophy of Sport and Physical Education*, 24(2), 51-54.
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A. and Griffin, L. L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. *Journal of teaching in physical education*, 17(2), 231-243.
- Özdamar, K. (2016). *Ölçek ve Test Geliştirme Yapısal Eşitlik Modellemesi*. Eskişehir: Nisan.
- Pate, R., Corbin, C. and Pangrazi, B. (1998). Physical Activity for Young People. *President's Council on Physical Fitness and Sports Research Digest*, 3(3), 1-6.
- Phomsoupha, M. and Laffaye, G. (2015). The Science of Badminton: Game Characteristics, Anthropometry, Physiology, Visual Fitness and Biomechanics. *Sports Medicine*, 45(4), 473-495.
- Piaget, J. (1962). The Stages of the Intellectual Development of the Child. *Bulletin of the Menninger Clinic*, 26(3), 129.
- Pill, S. and Stolz, S. (2013). Teaching Games and Sport for Understanding: Exploring and Reconsidering its Relevance In Physical Education. *European Physical Education Review*, 20(1), 1-36.

- Quennerstedt, M., McCuaig, L. and Mårdh, A. (2019). Fantasmatic Logics of Physical Education. In *AIESEP International Conference, Adelphi University, New York, USA*.
- Reeve, J. and Lee, W. (2014). Students' Classroom Engagement Produces Longitudinal Changes in Classroom Motivation. *Journal Education. Psychology*, 106(2), 527-540.
- Rink, J. (1993). *Teaching Physical Education for Learning*. St. Louis: Mosby.
- Rink, J. E., French, K. E., Werner, P. H., Taylor, K. and Hussey, K. (1996). The Effects of a 3-Week Unit of Tactical, Skill, or Combined Tactical and Skill Instruction on Badminton Performance of Ninth-Grade Students. *Journal of Teaching in Physical Education*, 15(4), 418.
- Rosado, A. and Mesquita, I. (2009). Melhorar a Aprendizagem Optimizando a Instrução. In *Pedagogia Do Desporto* (p. 69-130). Portugal: Lisboa,
- Rosenshine, B. (1979). Content, Time and Direct Instruction. Peterson, P. ve Walberg, H., (Ed.), *In Research on Teaching: Concepts, Findings and Implications*. San Pablo: Mccutchan
- Rovegno, I., Nevett, M., Brocks, S. and Babiarz, M. (2001). Teaching and Learning Basic Invasion Game Tactics in 4th Grade: A Descriptive Study From Situated and Constraints Theoretical Perspectives. *Journals of Teaching in Pyhsical Education*, 20(4), 370-388.
- S, Yikmez. (2021). *10-12 Yaş Grubu Tenisçilerde Taktiksel Oyun Modelinin Problem Çözme ve Becerileri Transfer Etme Düzeylerine Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Salman, M. N. ve Salman, S. (2009). Badminton Sporunda Oyun Kazandıran Vuruşların Bölgesel Dağılımının Cinsiyet Faktörü Açısından Karşılaştırması. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 11(2), 7-12.
- Salman, M. ve Salman, S. (1994). *Badminton Temel Teknikleri ve Öğretimi*. Ankara: Onay Ajans.
- Shute, V. J., Ventura, M. and Ke, F. (2015). The Power of Play: The Effects of Portal 2aAnd Lumosity on Cognitive and Noncognitive Skills. *Computers and Education*, 80(58-67).
- Siedentop, D., Hastie, P. and Van der Mars, H. (2011). *Complete Guide to Sport Education*. Champaign: Human Kinetics.
- Solmon, M.A. (2003). Student issues in physical education classes; attitudes, cognition and motivation. J. Silverman and CD Enis (Eds), *Student Learning in Physical*

Education: Applying research to Enhance Instruction (p.147-163). Champaign, IL: Human Kinetics,

Spor Eğitimi Grubu (SEG) (2009). Erişim: *Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminde Yeni ve Yaratıcı Yaklaşımlar Eğitimleri*.

<https://sporegitimi.com/tr/> Erişim Tarihi: 04.02.2023

Stelter, M. (2001). *Badminton*. Warszawa: Centralny Ośrodek Sportu.

Stolz, S. and Pill, S. (2014). Teaching Games and Sport for Understanding: Exploring and Reconsidering its Relevance in Physical Education. *European Physical Education Review*, 20(1), 36-71.

Sucharitha, B. S., Reddy, A. V. and Madhavi, K. (2014). Effectiveness of Plyometric Training on Anaerobic Power and Agility in Female Badminton Players. *International Journal of Pharmaceutical Research and Bio-Science*, 3(4), 754-761.

Şahin, R. (2007). *Hentbolun Öğretiminde Taktik Oyun Yaklaşımının Etkisi*. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Şentürk, H. E. (2012). *Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerinin Ders İçi Tutum ve Davranışları ile Kullandıkları Özel Öğretim Yöntemlerinin, Ortaöğretim Öğrencilerinin Beceri Öğrenimleri ile Spor Alışkanlığı Kazanımları Üzerine Etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla.

Tallir, I., Musch, E., Lenoir, M. and Valcke, M. (2003). Assessment of Game Play in Basketball. *In Conferencia Presentada En El 2nd International Conference for Sport and Understanding*, Melbourne.

Tallir, I., Lenoir, M., Valcke, M. and Musch, E. (2007). Do Alternative Instructional Approaches Result in Different Game Performance Learning Outcomes? Authentic Assessment in Varying Game Conditions. *International Journal of Sport Psychology*, 38(3), 23-32.

Tallir, I., Musch, E., Valcke, M. and Lenoir, M. (2005). Effects Of Two Instructional Approaches for Basketball on Decision-Making and Recognition Ability. *International Journal of Sport Psychology*, 36(2), 107-126.

Türkiye Badminton Federasyonu (TBF). (2023). *Genel Bilgiler ve Tarihçe*.

<https://badminton.gov.tr/> Erişim Tarihi: 01.01. 2023.

Tekin-İftar, E ve Kırcaali-İftar, G. (2006). *Özel Eğitimde Yanlızsız Öğretim Yöntemleri*. Nobel.

Temiz, Z. (2017). Yeni Okul Öncesi Öğretmenlerinin Yaşadıkları Zorluklar ve Öğretmen Adaylarının Kaygıları. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 871-885.

- Thorpe, R., Bunker, D. and Almond, L. (1984) Chapter 21: A Change in Focus For The Teaching of Games. In: Pieron, M. And Graham, G. (Ed.), *Sport Pedagogy* s.163-169. Champaign, IL: Human Kinetics,
- Tomoliyus, T., Sumaryanti, S. and Jatmika, H. M. (2016). Development of Validity and Reliability of Net Game Performance-Based Assessment on Elementary Students' Achievement in Physical Education. *Asian Journal of Assessment in Teaching and Learning*, 6(1), 41-49.
- Tortop, Y. ve Ocak, Y. (2010). Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 14-22.
- Tsetseli, M., Zetou, E., Vernadakis, N. and Michalopoulou, M. (2016). The Effect of Internal and External Focus of Attention on Game Performance in Tennis. *Acta Gymnica*, 46(4), 162-173.
- Tuğrul, B. (2014). Oyun Temelli Öğrenme. R. Zembat (Ed.), *Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri* (s. 187-220). Ankara: Anı Yayıncılık
- Turğut, M., Baydil, B., Yaşar, O. M., Ciğerci, A. E., Şahin, Z., Eski, T. ve Kerem, M. (2020). *Badminton El Kitabı*. Ankara: Spor
- Turner, A. (2003). A Comparative Analysis of Two Approaches for Teaching Tennis: Game Based Approach Versus Technique Approach. In *2nd ITF Tennis Science and Technology Congress*.
- Turner, A. P. and Martinek, T. J. (1999). An Investigation Into Teaching Games for Understanding: Effects on Skill, Knowledge, and Game Play. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 70(3), 286-296.
- Turner, A.P., Allison, P.C., and Pissanos, B.W. (2001). Constructing a Concept Of Skillfulness In Invasion Games Within a Games for Understanding Context. *European Journal of Physical Education*, 6(1), 38–54.
- Tuzcuoğlu, S. (2006). *Taktik Oyun Yaklaşımının Tenis Öğretimi Üzerine Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.
- United Nations Education Scientific and Cultural Organization (UNESCO) (2015). *Quality Physical Education (QPE) Guidelines for Policy- Makers*. Paris: UNESCO Publishing.
- Ünlü, H. ve Aydos, L. (2007). Öğretmen Görüşlerine Göre Beden Eğitimi Derslerinde Öğretmenlerin ve Öğrencilerin Tercih Ettikleri Öğretim Yöntemleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* 8(2), 71-81.

- Van Acker, R., Carreiro da Costa, F., De Bourdeadhuij, I., Cardon, G. and Haerens, L. (2010). Sex Equity and Physical Activity Levels in Coeducational Physical Education: Exploring the Potentials of Modified Games Forms. *Physical Education and Sport pedagogy*, 15(2), 159-173.
- Vural, B. (2005). *Öğretim Faaliyetlerinde Yöntem-Teknik ve Etkinlikler*. İstanbul: Hayat.
- Ward, P., Piltz, W. and Lehwald, H. (2018). Unpacking Games Teaching: What Do Teachers Need to Know? *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 89(4), 39-44.
- Webb, N.L. (1997). Determining Alignment of Expectations and Assessments in Mathematics and Science Education. *NISE Brief 1*(2). 1-8.
- Werner, P., Thorpe, R. and Bunker, D. (1996) Teaching Games for Understanding: Evolution of a Model. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 67(1), 28-33.
- Wood, E. and Attfield, J. (2005). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum* London: SAGE
- Wright, S., McNeill, M. and Fry, J. (2009). The Tactical Approach to Teaching Games From Teaching Learning and Mentoring Perspectives. *Sport, Education and Society*, 14(2), 223-244.
- Wright, S., McNeill, M., Fry, J., and Wang, J. (2005). Teaching Teachers to Play and Teach Games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 10(1), 61-82
- Yazıcı, N. A., Kalkavan, A., ve Özdilek, Ç. (2016). Üniversite Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi Dersine İlişkin Tutumlarının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *International Journal of Sport Culture and Science*, 4(2), 404-411.
- Yıldırım, A. ve Şimsek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (6. Baskı). Ankara: Seçkin
- Yorulmazlar, M. M. ve Kepoğlu, A. (2005). *Badminton teknik öğretimi, taktik ve kuralları*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Yumuk, S. (2004). *Badminton*. Eskişehir: Lale Matbaası.
- Yüksel, M. F. (2018). *Gölge Badminton ve Performans*. Eğitim Yayınevi.



EKLER

Ek-1. Kişisel Bilgi Formu

Cinsiyetiniz Kadın ()
Erkek ()

Milli Sporcu Olma Durumu Evet ()
Hayır ()

Yaşınız ()

Haftalık Antrenman Sayısı ()

Spor Yılı ()

Ek-2. 8 Haftalık TOM Öğretim Program Örneği

1. Hafta

Giriş

- Uygulamanın işlenişi hakkında bilgi verilir.
- Badminton nedir, oyun kuralları ve saha ölçüleri nelerdir katılımcılara açıklanır.
- Forehand ve backhand tutuş teknikleri gösterilir.

Uyarlanmış Oyun

- Oyuncular 10'ar kişilik iki takıma ayrılır.
- Takımların en başındaki oyuncular bitiş çizgisine kadar forehand tutuş tekniği ile top sektirir. Ardından top sektirme sırası takımdaki diğer oyuncuya geçer.
- Takımlarda bulunan her bir oyuncu top sektirmeyi bitirdiğinde ilk bitiren takım oyunu kazanır.

Daha sonra aynı oyun backhand tutuş tekniğinde top sektirerek devam eder.

- Hem forehand hem backhand tutuş tekniği ile top sektirme alıştırmaları yapılarak el çabukluğu gelişiminin ve hızlı karar verebilme becerisinin kazanılması amaçlanır.

Katılımcılara Yöneltilen Sorular:

- İsabetli ve kesintisiz vuruş yapabilmek için top sektirmede neye dikkat edilmelidir?
- Forehand vuruş hangi durumlarda yapılmalıdır?
- Backhand vuruş hangi durumlarda yapılmalıdır?

Oyuna Dönüş

Hareket veya becerinin doğru teknikte nasıl uygulanacağı katılımcıya keşfettirildiği zaman uyarlanan oyun yeniden oynatılır.

2. Hafta

-

3. Hafta

-

4. Hafta

-

5. Hafta

-

6. Hafta

-

7. Hafta

-

8. Hafta

Ek-3. Oyun Performans Değerlendirme Ölçeği

Ölçüt	Faktör	Uygun/Uygun Değil- Etkili/Etkili Değil
1. Oyuncu, her vuruştan sonra sahanın orta noktasına (merkez) gelerek bir sonraki vuruş için hazır bekler.	Temel	
2. Oyuncu, rakibin duruş pozisyonuna göre hangi servis türü ile oyuna başlayacağını bilir.	Karar Verme	
3. Oyuncunun yaptığı clear vuruşu rakibin arka kortuna doğru etkili bir şekilde gerçekleşir.	Beceri Yürütme	
4. Oyuncu, adımlamaya kortun merkezinden başlayıp tekrar kortun merkezinde bitirir.	Temel	
5. Oyuncu, rakipten gelen topun seviyesine göre doğru vuruş tekniğini uygular.	Karar Verme	
6. Oyuncunun yaptığı drop vuruşu, ön korta doğru rakibi zorlayıcı bir şekilde gerçekleşir.	Beceri Yürütme	
7. Oyuncu, başüstü vuruşları gerçekleştirdikten sonra raket bacağını öne doğru alarak vücut rotasyonunu tamamlar.	Temel	
8. Oyuncu, rakibin saha içindeki konumuna göre rakibi öne arkaya/ sağa sola hareket ettirici vuruşlar uygular.	Karar Verme	
9. Oyuncunun yaptığı smaç vuruşu aşağı doğru sert ve etkili bir şekilde gerçekleşir.	Beceri Yürütme	
10. Oyuncu, rakip tarafından gönderilen servisi karşılamak için doğru pozisyonunda bekler.	Temel	
11. Oyuncu, ön kort savunma vuruşlarını gerçekleştirirken raket kolu ve raket bacağını gergin tutarak uzanma hareketini yapar.	Beceri Yürütme	
12. Oyuncu, savunma duruş pozisyonuna geçtiğinde bacakları açık ve dizlerden bükülü bir şekilde rakipten gelen hücum vuruşuna hazır bekler.	Temel	
13. Oyuncu, kullandığı servisi oyun kurallarına uygun olarak orta korta gönderir.	Beceri Yürütme	

Ek-4. Badminton Başarı Testi

Badminton Başarı Testi

Aşağıdaki sorular “badminton” branşına yönelik olarak hazırlanmış çoktan seçmeli sorulardır. Lütfen soruları dikkatlice okuyarak size en uygun olan seçeneği işaretleyiniz. Katkılarınız için teşekkür ederim.

SORULAR

1. Badminton oyun alanı ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi doğrudur?
 - a. Kısa kenar uzunluğu 5 metre, uzun kenar uzunluğu 10 metredir.
 - b. Kısa kenar uzunluğu 6.10 metre, uzun kenar uzunluğu 13.40 metredir.
 - c. Kısa kenar uzunluğu 7.40 metre, uzun kenar uzunluğu 14.80 metredir.
 - d. Kısa kenar uzunluğu 8 metre, uzun kenar uzunluğu 15 metredir.
2. Badminton oyununda en az kaç oyuncu aynı anda sahada olur?
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
3. Badminton oyununda en fazla kaç oyuncu aynı anda sahada olur?
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
4. Aşağıdakilerden hangisi badmintonda kullanılan servislerden biri değildir?
 - a. Forehand kısa servis
 - b. Backhand servis
 - c. Forehand yüksek servis
 - d. Smaç servis
5. Badminton oyununda servis atışı ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi **yanlıştır**?
 - a. Servis bel seviyesinin altından kullanılır.
 - b. Servis atarken ayakların yerden teması kesilmemelidir.
 - c. Servis çizgiye basarak kullanılır.
 - d. Rakip hazır olmadan servis kullanılmaz.
6. Badminton oyununda file yüksekliği kaç metredir?
 - a. 1.35
 - b. 1.45
 - c. 1.55
 - d. 1.65

7. Badminton oyununda bir set kaç sayıdan oluşmaktadır?
- 20
 - 21
 - 22
 - 23
8. Badminton oyunu ile ilgili aşağıdakilerden hangisi doğrudur?
- Bir badminton maçında iki seti alan taraf kazanır.
 - Bir badminton maçında ilk seti alan kazanır.
 - Bir badminton maçında son seti alan kazanır.
 - Bir badminton maçı 5 setten oluşmaktadır.
9. Badminton oyununda takım müsabakaları kaç kategoriden oluşmaktadır?
- 3
 - 4
 - 5
 - 6
10. Aşağıdaki ifadelerden hangisi doğrudur?
- Servis çift sayılarda sağ taraftan, tek sayılarda sol taraftan kullanılır.
 - Servis çift sayılarda sol taraftan, tek sayılarda sağ taraftan kullanılır.
 - Servis çift sayılarda ve tek sayılarda sağ taraftan kullanılır.
 - Servis çift sayılarda ve tek sayılarda sol taraftan kullanılır.

I	III		VIII
	IV	VI	
II	V	VII	IX

11. Yukarıdaki şekle bakıldığında hangi numaralı alanlar tekler maçında dahil **değildir**?
- IV, V, VI, VII
 - I, II, IV, V
 - I, II, VIII, IX
 - II, V, VII, IX

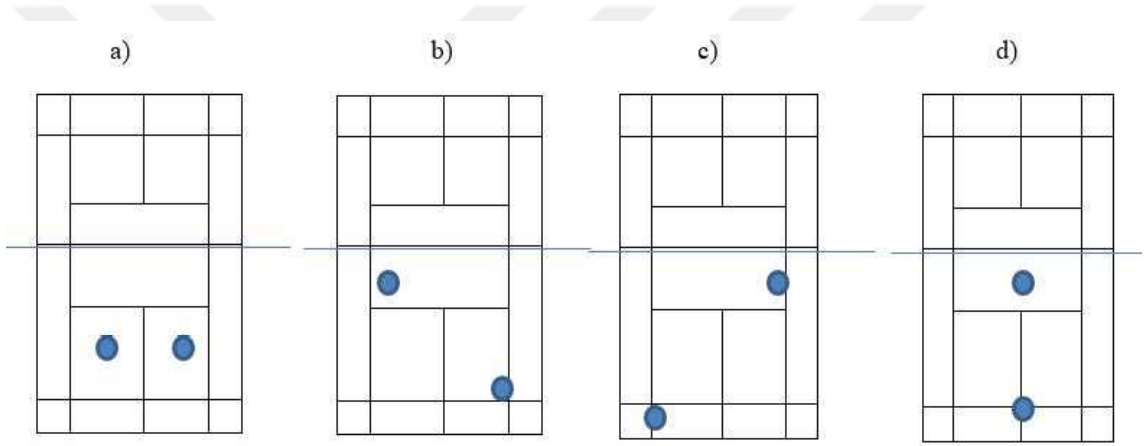
12. Aşağıdakilerden hangisi bireysel savunma davranışlarından biridir?

- a. Raketi baş üstünde tutma
- b. Vücudu dik bir şekilde tutularak ağırlığın geriye doğru verilmesi
- c. Ayakların birleşik olarak aynı hizada duruşu
- d. Vücudun dizlerden hafif kırılarak öne doğru ağırlık verilmesi

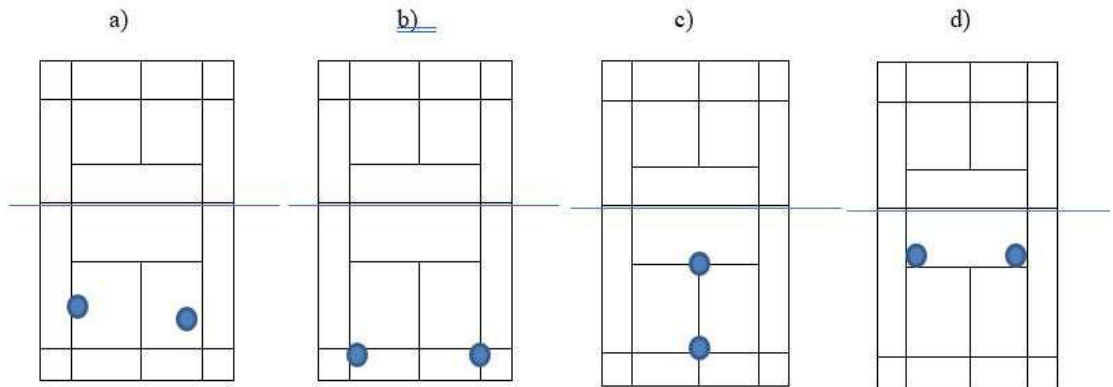
13. Badminton oyununda çiftler kategorisinde bir oyuncu topa en fazla kaç kez vuruş yapabilir?

- a. 5
- b. 6
- c. 7
- d. Sınırsız

14. Badminton oyununda aşağıdakilerden hangisi savunma pozisyonunu doğru olarak göstermektedir?



15. Badminton oyununda aşağıdakilerden hangisi hücum pozisyonunu doğru olarak göstermektedir?



ÖZGEÇMİŞ

Ortaöğretimi Erzincan Ziya Gökalp İlköğretim Okulu'nda, Ortaöğretim eğitimini ise Erzincan Anadolu Lisesi'nde tamamladı. 2021 yılında Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi'nden mezun oldu. 2021 yılında başladığı Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Sağlık Bilimleri Enstitüsü'nde yüksek lisans eğitimini tamamlamaktadır.

Badminton branşına 9 yaşında başlayıp 13 sene milli sporcu olarak ülkesini temsil etmiştir. Bu alanda Türkiye şampiyonlukları, Avrupa üçüncülüğü ve Dünya ikinciliği dereceleri bulunmaktadır. 2. kademe badminton antrenörlük belgesine sahip İlayda Nur ÖZELGÜL, 2023 yılında Tekirdağ Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü'nde antrenör olarak görev yapmıştır. 2024 yılında ise [REDACTED] Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu'na Araştırma görevlisi olarak başlamıştır.