

T.C.
SİNOP ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
ANTRENÖRLÜK EĞİTİMİ ANABİLİM DALI



**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNE UYGULANAN TOPLU VE
TOPSUZ EĞİTSEL OYUNLARIN DİKKAT VE MOTOR BECERİ
GELİŞİMİNE ETKİSİ**

HAKAN KILINÇARSLAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN

Prof. Dr. Cansel ARSLANOĞLU

SİNOP - 2025

TEZ KABUL

Hakan KILINÇARSLAN tarafından hazırlanan “**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNE UYGULANAN TOPLU VE TOPSUZ EĞİTSEL OYUNLARIN DİKKAT VE MOTOR BECERİ GELİŞİMİNE ETKİSİ**” başlıklı bu çalışma, 03.07.2025 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS tezi** olarak kabul edilmiştir.

Başkan	Doç. Dr. Fatih KARAKAŞ Ondokuz Mayıs Üniversitesi / Yaşar Doğu Spor Bilimler Fakültesi	İmza
Üye (Danışman)	Prof. Dr. Cansel ARSLANOĞLU Sinop Üniversitesi / Spor Bilimleri Fakültesi	İmza
Üye	Dr. Öğretim Üyesi, Halit ŞAR Sinop Üniversitesi / Spor Bilimleri Fakültesi	İmza

Enstitü Müdürü

Prof. Dr. Hüseyin Turan ARAT

ETİK BEYANI

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.



Hakan KILINÇARSLAN

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNE UYGULANAN TOPLU VE TOPSUZ EĞİTSEL OYUNLARIN DİKKAT VE MOTOR BECERİ GELİŞİMİNE ETKİSİ

HAKAN KILINÇARSLAN

SİNOP ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

ANTRENÖRLÜK EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

DANIŞMAN: PROF. DR. CANSEL ARSLANOĞLU

Bu araştırmada, 2024–2025 eğitim-öğretim yılında bir devlet ortaokulunda öğrenim gören 5., 6., 7. ve 8. sınıflarda öğrenim gören toplam 47 öğrenciden ($n=47$) oluşmaktadır. Öğrencilerin yaşları 10 ile 14 arasında değişmektedir. Bu öğrencilere, deneysel süreçte toplu ve topsuz eğitsel oyun etkinlikleri uygulanmış ve bu uygulamaların dikkat düzeyleri ve motor beceri gelişimi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırmada, deneysel desen kapsamında, kontrol grublu ve tekrarlı ölçümlere dayalı bir araştırma modeli kullanılmıştır. Deney grubuna sekiz hafta boyunca beden eğitimi derslerinin bir saatlik bölümünde eğitsel oyun etkinlikleri uygulanıp, kontrol grubunda ise yalnızca standart ders içeriği sürdürülmüştür. Araştırma verileri, Eurofit Test Bataryası (Flamingo denge testi, mekik testi, durarak uzun atlama testi) ve D2 Dikkat Testi ile toplanmış ve verilerin analizinde SPSS 26.0 programı kullanılmıştır. Araştırmada gruplar arası karşılaştırmalar, veriler normal dağılıyorsa bağımsız örneklem t-testi, normal dağılmıyorsa Mann-Whitney U testi aracılığıyla, grup içi analizleri ise veriler normal dağılıyorsa Bağımlı Örneklem T Testi, normal dağılmıyorsa Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi aracılığıyla analiz edilmiştir ($p<0.05$). Araştırma bulgularına göre, hem toplu hem de topsuz eğitsel oyun uygulamaları denge becerilerini anlamlı düzeyde artırdı. Deney grubuna uygulanan topsuz oyun temelli dersler sonrasında mekik testi sonuçlarında anlamlı bir iyileşme görülürken, kontrol grubuna uygulanan toplu oyun temelli derslerde ise bu alanda anlamlı bir fark gözlemlenmemiştir. Öte yandan, durarak uzun atlama testinde toplu oyun grubunda anlamlı bir değişim saptanmazken, topsuz oyun grubunda performansta düşüş görüldü. Dikkat düzeyinde ise, toplu oyun grubunda anlamlı bir değişim olmazken, topsuz oyun grubunda dikkat puanlarında olumlu yönde düşüş kaydedildi. Ancak tüm katılımcıların genel analizinde dikkat puanlarının arttığı gözlemlendi. Sonuç olarak, oyun temelli fiziksel etkinliklerin çocukların motor beceri ve dikkat gelişimine olumlu etkiler sunduğu ancak bu etkinin oyun türüne, uygulama biçimine ve fiziksel/bilişsel içerik yapısına bağlı olarak farklılık gösterdiği belirlendi. Çalışma bulguları doğrultusunda, eğitsel oyunların sistematik ve amaçlı şekilde eğitim programlarına entegre edilmesi önerilmektedir.

ANAHTAR KELİMELER: Eğitsel oyun; Motor beceri; Dikkat; Ortaokul öğrencileri; Eurofit testi; D2 dikkat testi.

Haziran 2025, 58 Sayfa

ABSTRACT

MSC THESIS

THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAMES WITH AND WITHOUT BALLS APPLIED TO SECONDARY SCHOOL STUDENTS ON ATTENTION AND MOTOR SKILL DEVELOPMENT

HAKAN KILINCARSLAN

**SINOP UNIVERSITY INSTITUTE OF GRADUATE PROGRAMS
DEPARTMENT OF COACHING EDUCATION
SUPERVISOR: PROF. CANSEL ARSLANOGLU**

This study was conducted with a total of 47 students ($n = 47$) from grades 5, 6, 7, and 8 attending a public middle school during the 2024–2025 academic year. The students' ages ranged between 10 and 14 years. Throughout the experimental process, students participated in both ball-based (with ball) and non-ball-based (without ball) educational game activities, and the effects of these activities on their attention levels and motor skill development were examined. A quasi-experimental design with a control group and repeated measures was employed. The experimental group received educational game-based activities for one hour during physical education lessons over an eight-week period, while the control group continued with the standard curriculum. Research data were collected using the Eurofit Test Battery (Flamingo Balance Test, Sit-Up Test, Standing Long Jump Test) and the D2 Attention Test. Data analyses were performed using SPSS 26.0. For intergroup comparisons, if the data showed normal distribution, the Independent Samples t-test was used; otherwise, the Mann–Whitney U test was applied. For intragroup analyses, the Paired Samples t-test was used for normally distributed data, while the Wilcoxon Signed-Rank Test was used for non-normally distributed data ($p < 0.05$). According to the findings, both ball-based and non-ball-based educational games significantly improved balance skills. While the non-ball group showed significant improvement in sit-up test scores, the ball-based group did not demonstrate a statistically significant change in this area. In contrast, no significant difference was observed in the standing long jump test scores of the ball-based group, whereas a performance decline was detected in the non-ball group. Regarding attention, no significant improvement was found in the ball-based group, and a slight decrease in attention scores was observed in the non-ball group. However, overall analysis across all participants indicated an increase in attention scores. In conclusion, game-based physical activities have positive effects on children's motor skills and attention development. However, the magnitude and nature of these effects vary depending on the type of game, method of implementation, and the physical and cognitive content structure. Based on the study's findings, it is recommended that educational games be systematically and purposefully integrated into physical education programs.

KEYWORDS: Educational game; Motor skill; Attention; Middle school students; Eurofit test; D2 attention test.

June 2025, 58 Page

TEŞEKKÜR

Aylar boyunca ciddi bir emek ve özveri ile hazırladığım yüksek lisans tez çalışmamı bitirmiş bulunmaktayım. Bu bölümü teşekkür etmek için bir fırsat olarak kullanacağım. Çalışmam sırasında yorulup, her bırakma aşamasına geldiğimde beni devam etmem için ikna edip bana çalışma süresince yardımcı olup, desteklerini esirgemeyen danışmanım sayın Prof. Dr. Cansel ARSLANOĞLU hocama teşekkür ederim.

Hakan KILINÇARSLAN

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
TEZ KABUL	ii
ETİK BEYANI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ.....	ix
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	2
1.3. Araştırmanın Önemi	2
1.4. Problem Cümlesi	3
1.4.1. Alt problemler	3
1.5. Araştırmanın Varsayımları.....	4
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	4
1.7. Tanımlar	5
2. KURAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	8
2.1. Eğitsel Oyunlar ve Öğrenme Süreci	8
2.1.1. Eğitsel oyunların tanımı	8
2.1.2. Eğitsel oyunların öğrenmeye etkisi	9
2.1.3. Eğitsel oyunların öğrenme alanları üzerindeki etkisi	9
2.2. Dikkat Becerisi ve Eğitsel Oyunlar	10
2.2.1. Dikkat becerisi.....	10
2.2.2. Eğitsel oyunların dikkat üzerindeki etkisi.....	11
2.3. Eğitsel Oyunların Dikkat Süresi ve Dikkat Yönlendirme Üzerindeki Etkisi.....	12
2.4. Dikkat Becerisi Gelişiminin Eğitimdeki Önemi	12
2.5. Motor Beceriler ve Eğitsel Oyunlar.....	13
2.5.1. Motor beceriler	13
2.5.2. Eğitsel oyunların motor beceriler üzerindeki etkisi.....	13

2.5.3. Eğitsel oyunlar ve sosyal etkileşim	14
2.5.4. Motor becerilerin gelişimi ve eğitimdeki rolü.....	15
2.6. Toplu ve Topsuz Eğitsel Oyunlar: Kavramsal Farklar	15
2.6.1. Toplu eğitsel oyunlar	15
2.6.2. Topsuz eğitsel oyunlar	16
2.6.3. Toplu ve topsuz oyunlar arasındaki farklar	17
2.7. Eğitsel Oyunların Dikkat ve Motor Becerilerine Etkisi	18
2.7.1. Dikkat becerilerinin gelişimi ve eğitsel oyunların rolü	18
2.7.2. Motor becerilerin gelişimi ve eğitsel oyunların katkısı	19
2.8. Toplu ve Topsuz Oyunların Dikkat ve Motor Becerilerine Etkilerinin Bütüncül Değerlendirilmesi.....	19
3. MATERYAL VE YÖNTEM	21
3.1. Araştırmanın Modeli.....	21
3.1.1. Toplu oynanan eğitsel oyunlar	21
3.1.2. Topsuz oynanan eğitsel oyunlar	21
3.2. Araştırma Grubu.....	22
3.3. Veri Toplama Araçları.....	22
3.4. Uygulama Süreci	24
3.5. Verilerin Analizi.....	24
4. BULGULAR	26
4.1. Kontrol Grubuna Ait Veri Analizi.....	26
4.2. Deney Grubuna Ait Veri Analizi.....	28
4.3. Toplu ve Topsuz Eğitsel Oyunları Grubunun Grup İçi Veri Analizi	29
4.4. Gruplar Arası Karşılaştırmalar	31
5. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER.....	33
5.1. Tartışma	33
5.2. Sonuç	38
5.3. Öneriler	39
KAYNAKLAR	41
EKLER	46
ÖZGEÇMİŞ.....	48

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 4. 1. Kontrol grubu değişkenlerinin normal dağılım testi bulguları.....	26
Tablo 4. 2. Kontrol grubu ön test ve son test performansları Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi analizi.....	27
Tablo 4. 3. Kontrol grubu ön test ve son test performansları Bağımlı Örneklem T Testi analizi	27
Tablo 4. 4. Deney grubu değişkenlerinin normal dağılım testi bulguları.....	28
Tablo 4. 5. Toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarının ön test ve son test performansları Mann- Whitney U Test analizi.....	28
Tablo 4. 6. Toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarının ön test ve son test performansları Bağımsız Örneklem T Test analizi.....	29
Tablo 4. 7. Toplu eğitsel oyunlara katılan ortaokul öğrencilerinin flamingo denge testi ön test ve son test puanları Wilcoxon İşaretli Sıralar Test analizi.....	29
Tablo 4. 8. Toplu eğitsel oyunlara katılan ortaokul öğrencilerinin flamingo denge testi ön test ve son test puanları Bağımlı Örneklem T Test analizi.....	31
Tablo 4. 9. flamingo denge, mekik ve D2 dikkat test puanları Wilcoxon İşaretli Sıralar Test analizi.....	31
Tablo 4. 10. Durarak uzun atlama test puanları Bağımlı Örneklem T Test analizi	32

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Simgeler

N	:Örneklem (grup) büyüklüğü
X / $\bar{X}$	:Ortalama
SS	:Standart Sapma
t	:t-testi istatistik değeri
df (sd)	:Serbestlik derecesi (degree of freedom)
p	:Anlamlılık düzeyi (p-değeri)
Z	:Mann-Whitney U veya Wilcoxon testi Z değeri
U	:Mann-Whitney U testi istatistiği
D	:Kolmogorov-Smirnov testi istatistiği
W	:Shapiro-Wilk testi istatistiği
*	:Anlamlılık sınırı veya özel durum işareti
η^2	:Etki büyüklüğü (Eta-kare)
y	:Yaş

Kısaltmalar

MEB	: Millî Eğitim Bakanlığı
------------	--------------------------

1. GİRİŞ

Bu araştırmada ‘‘ Ortaokul öğrencilerine uygulanan toplu ve topsuz eğitsel oyunların dikkat ve motor beceri gelişimine etkisi ne düzeydedir? ’’sorusuna cevap arandı. 2024-2025 Eğitim-Öğretim yılında bir devlet ortaokulunda 5.6.7.8. sınıf kız-erkek 47 öğrencinin katılımıyla beden eğitimi derslerinin 2. Saatinde 8 hafta boyunca deney grubuna toplu ve topsuz eğitsel oyunlar oynatıldı. Eğitsel oyunların motor beceri ve dikkat gelişimi üzerine olan etkileri incelendi. Eğitsel oyunlar, çocukların dikkat becerilerini geliştirmeye yönelik önemli fırsatlar sunar. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla dikkatlerini bir konuya odaklamayı öğrenirler ve bu süreç sırasında odaklanma süreleri artar. Örneğin, dikkat gerektiren oyunlar ve bulmacalar, çocukların çevresel uyarıcılara odaklanmalarını ve bu uyarıcılara tepki verme hızlarını artırabilir. Özellikle hızla değişen oyun ortamları, çocukların kısa süreli dikkat ve uzun süreli dikkatlerini geliştirmelerine yardımcı olabilir (Posner ve Rothbart, 2007).

Eğitsel oyunlar, hem ince motor hem de kaba motor becerilerin geliştirilmesine yardımcı olabilir. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla vücutlarını daha etkin bir şekilde kontrol etmeyi öğrenirler. Toplu oyunlar, çocukların koordine olma, denge sağlama ve çevresel engellere tepki verme gibi motor becerilerini geliştirmelerini sağlayabilir. Bu beceriler, çocukların fiziksel aktivitelerde ve günlük yaşamlarında daha başarılı olmalarına katkı sağlamaktadır (Pica, 2011).

1.1. Problem Durumu

Motor beceriler ve dikkat gelişimi, çocukların genel akademik başarıları ve sosyal yaşam kaliteleri açısından kritik öneme sahiptir (Ginsburg, 2007; Diamond, 2013). Ortaokul dönemi, bu becerilerin hızla geliştiği ve pekiştirildiği önemli bir evredir (Pica, 2011a). Özellikle okul ortamında, öğrencilerin hem fiziksel hem bilişsel gelişimlerini destekleyen yöntemlerin kullanılması gerekmektedir (Kaya, 2020).

Eğitsel oyunlar, çocukların hem motor becerilerini hem de dikkat kapasitelerini geliştirmede etkili araçlar olarak görülmektedir (Anderson vd., 2017; Karaca vd., 2021). Ancak, eğitsel oyunların uygulanma biçimine göre – toplu (grup) veya topsuz (bireysel) – bu gelişimler farklılık gösterebilir. Toplu oyunların sosyal etkileşimi teşvik ederek motivasyon ve iş birliği becerilerini geliştirdiği, buna karşın topsuz oyunların bireysel odaklanma ve dayanıklılığı artırdığı bildirilmektedir (Johnson ve Johnson, 1989;

Diamond, 2013). Mevcut literatürde ortaokul öğrencilerine yönelik toplu ve topsuz eğitsel oyunların motor beceri ve dikkat gelişimi üzerindeki karşılaştırmalı etkilerine dair sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır (Smith, 2020; Öztürk, 2021). Özellikle dikkat performansının oyun türüne göre nasıl değiştiği ve motor becerilerdeki kazanımların kalıcılığı konuları yeterince aydınlatılamamıştır.

Bu bağlamda, ortaokul çağındaki öğrencilerde toplu ve topsuz eğitsel oyunların motor beceri ve dikkat gelişimine etkilerinin kapsamlı şekilde incelenmesi, eğitim programlarının geliştirilmesi ve uygulanması açısından büyük önem taşımaktadır. Araştırmanın bulguları, eğitsel oyunların türüne göre farklı gelişim alanlarına katkılarının belirlenmesini sağlayarak, uygulayıcılara yol gösterebilir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, ortaokul düzeyindeki öğrencilere uygulanan eğitsel oyun temelli beden eğitimi derslerinin, motor beceri ve dikkat gelişimi üzerindeki etkilerini incelemektir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Günümüzde, eğitimde öğrenci merkezli ve aktif öğrenme yaklaşımlarının önemi giderek artarken, oyun temelli öğrenme modelleri öğrencilerin hem fiziksel hem de zihinsel gelişimlerinde etkin bir araç olarak kabul edilmektedir. Ancak, özellikle ortaokul çağındaki öğrencilerde, toplu ve topsuz oyunların motor beceri ve dikkat üzerindeki karşılaştırmalı etkileri konusunda sınırlı sayıda kapsamlı çalışma bulunmaktadır. Bu bağlamda araştırma, mevcut literatürdeki boşluğu doldurma ve eğitsel oyunların uygulanabilirliği hakkında somut veriler sunma açısından büyük bir öneme sahiptir.

Motor beceriler, öğrencilerin günlük yaşam becerilerinden akademik başarılarına kadar birçok alanı etkileyen temel gelişim alanlarından biridir. Aynı şekilde dikkat becerileri, öğrenme sürecinin etkinliği için kritik öneme sahiptir. Bu araştırma, söz konusu iki temel becerinin toplu ve topsuz oyunlar yoluyla nasıl desteklenebileceğini bilimsel olarak ortaya koyarak, hem teorik bilgi birikimine katkı sağlayacak hem de pratik eğitim uygulamalarına rehberlik edecektir. Özellikle, bireysel farklılıkların ve sosyal etkileşimlerin bu süreçteki rolünü anlamak açısından önemli ipuçları verecektir (Gallahue & Ozmun, 2006; Sherrill, 2004).

Ayrıca, bu çalışma kapsamında kullanılacak objektif ölçme araçları ve deneysel kontrol gruplu model, elde edilen verilerin güvenilirliğini ve geçerliliğini artırarak, sonuçların genel eğitim ortamlarında uygulanabilirliğini destekleyecektir. Öğretmenler, beden eğitimi uzmanları ve eğitim programı tasarımcıları, araştırma bulguları doğrultusunda oyun tabanlı müdahaleleri daha bilinçli ve etkili bir biçimde müfredatlarına entegre edebilecektir (Bailey, 2006; Kirk, 2005).

Öte yandan, dikkat eksikliği, motor koordinasyon sorunları ve sosyal beceri eksiklikleri gibi gelişimsel zorluklarla karşılaşan öğrenciler için erken dönemde uygulanabilecek eğitsel oyun müdahalelerinin bilimsel temellerinin oluşturulması, eğitimde kapsayıcılığın artırılması ve bireyselleştirilmiş eğitim programlarının geliştirilmesi açısından da büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda, araştırmanın sonuçları, özel eğitim ve destek hizmetlerinin planlanmasında yol gösterici olabilecektir (Tompson et al., 2008; Lieberman & Houston-Wilson, 2017).

Sonuç olarak, bu tez çalışması, ortaokul çağındaki öğrencilerin gelişimsel ihtiyaçlarına yönelik oyun temelli eğitsel müdahalelerin hem bilişsel hem de motor alanlarda etkilerini derinlemesine inceleyerek, eğitim bilimleri alanına önemli katkılar sunacak; eğitim politikaları ve uygulamalarında bilimsel temelli yaklaşımların yaygınlaşmasına zemin hazırlayacaktır.

1.4. Problem Cümlesi

Bu çalışmada, “Ortaokul Öğrencilerine Uygulanan Toplu ve Topsuz Eğitsel Oyunların Dikkat ve Motor Beceri Gelişimine Etkisi Var mıdır?” sorusuna cevap aranmaktadır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıda belirtilen alt problemlere cevap aranmıştır:

1.4.1. Alt problemler

Toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarına uygulanan testlerin ön test ve son test performanslarına ait alt problemler;

1. Toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarının Flamingo Denge Testi performansları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
2. Toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarının Mekik Testi performansları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarının Durarak Uzun Atlama Testi

performansları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

4. Toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarının D2 Dikkat Testi performansları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

1.5. Araştırmanın Varsayımları

Bu çalışma, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında, Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı bir devlet ortaokulunda gerçekleştirildi. Araştırmanın temel varsayımları şunlardır:

1. Ortaokul öğrencileri, toplu ve topsuz eğitsel oyunlar yoluyla dikkat ve motor becerilerinde anlamlı gelişim göstereceği,
2. Toplu eğitsel oyunların, öğrencilerin sosyal etkileşim ve grup dinamikleri aracılığıyla dikkat ve motor beceri gelişimini desteklemede etkili olduğu varsayılmaktadır.
3. Topsuz eğitsel oyunların, bireysel odaklanma ve motor beceri gelişiminde olumlu etkiler yaratacağı öngörülmektedir.
4. Veri toplama araçlarının (test ve anketler) geçerli ve güvenilir olduğu, öğrencilerin bu araçlara dürüst ve özenli yanıt verdiği kabul edilmektedir.
5. Araştırmanın uygulandığı eğitim ortamının ve öğretmenlerin, oyuna dayalı uygulamaların etkinliği üzerinde olumlu bir tutum sergilediği varsayılmaktadır.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmanın bulguları, aşağıdaki sınırlılıklar çerçevesinde değerlendirilmelidir:

1. **Örneklem Sınırlılığı:** Araştırma, yalnızca 2024-2025 eğitim-öğretim yılında, Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı tek bir devlet ortaokulunda uygulanmıştır.
2. **Zaman Sınırlılığı:** Veri toplama süreci, tek bir eğitim öğretim yılı içinde gerçekleştirilmiş olup, uzun vadeli etkiler incelenmemiştir.
3. **Araçların Sınırlılıkları:** Kullanılan veri toplama araçları test ve gözlemlerle sınırlı olup, öğrencilerin dikkat ve motor becerilerine ilişkin diğer psikometrik ve nöropsikolojik ölçümler çalışmaya dahil edilmemiştir.
4. **Dış Etkenlerin Kontrol Edilememesi:** Öğrencilerin dikkat ve motor beceri gelişimini etkileyebilecek aile, çevre ve bireysel farklılıklar gibi dış etkenler tam olarak kontrol edilememiştir.

5. **Uygulama Sınırlılığı:** Toplu ve topsuz eğitsel oyunların uygulanmasında öğretmenlerin deneyim ve uygulama farklılıkları, sonuçların tutarlılığını etkileyebilir.

1.7. Tanımlar

Eğitsel Oyun: Eğitsel oyunlar, çocukların bilişsel, sosyal ve motor gelişimlerini desteklemek amacıyla yapılandırılmış, öğretici ve eğlendirici özellikler taşıyan etkinliklerdir. Bu oyunlar, öğrenme süreçlerini kolaylaştırırken çocukların motivasyonunu artırır ve etkileşimli öğrenme ortamları sağlar.

Toplu Eğitsel Oyun: Toplu eğitsel oyunlar, birden fazla öğrencinin sosyal etkileşim içinde yer aldığı, iş birliği, paylaşma ve takım çalışmasını gerektiren oyunlardır. Bu oyunlar, öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirmesinin yanı sıra grup içinde dikkatlerini odaklamalarına ve motor becerilerini birlikte kullanmalarına olanak tanır.

Topsuz Eğitsel Oyun: Topsuz eğitsel oyunlar, bireysel olarak oynanan ve çocukların kendi hızlarında öğrenmelerine imkân sağlayan oyunlardır. Bu oyunlar, özellikle bireysel dikkat kapasitesini ve motor becerileri geliştirmede etkili olup, özgün öğrenme ihtiyaçlarına yanıt verir.

Dikkat: Dikkat, bireyin çevresel uyaranlar arasında seçici olarak belli bir uyaranı fark etmesi, ona odaklanması ve dikkatini sürdürmesi yeteneğidir. Dikkat becerileri, akademik başarı ve günlük yaşam işlevleri için temel bir bilişsel süreçtir.

Motor Beceriler: Motor beceriler, bireyin kas kontrolünü kullanarak hareketleri planlama, koordine etme ve gerçekleştirme yeteneğini kapsar. Kaba motor beceriler (koşma, zıplama gibi büyük kas hareketleri) ve ince motor beceriler (el-göz koordinasyonu, yazı yazma gibi hassas hareketler) olarak iki ana gruba ayrılır.

Ortaokul Öğrencileri: Ortaokul öğrencileri, genellikle 11-14 yaş arasındaki çocukları ifade eder. Bu dönem, çocukların bilişsel, sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimlerinin hızlı ve kritik olduğu ergenlik öncesi evredir.

Öğrenme: Öğrenme, deneyim yoluyla davranışlarda veya bilgi birikiminde meydana gelen kalıcı değişikliklerdir. Çocukların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlarda gelişimini destekleyen süreçtir.

Bilişsel Gelişim: Bilişsel gelişim, bireyin düşünme, problem çözme, algılama ve bilgi

işleme yeteneklerindeki ilerlemeyi ifade eder. Özellikle çocukluk ve ergenlik dönemlerinde önemli gelişmeler gözlenir.

Psikomotor Gelişim: Psikomotor gelişim, kas hareketlerinin ve koordinasyonunun gelişimi ile ilgilidir. Çocukların hareket becerilerinin, denge, hız ve hassasiyet gibi alanlarda ilerlemesini kapsar.

Sosyal Beceri: Sosyal beceri, bireyin başkalarıyla etkili iletişim kurabilme, empati yapabilme ve sosyal kurallara uygun davranabilme yeteneğidir. Grup oyunları ve sosyal etkileşimlerle gelişir.

Dikkat Süresi: Dikkat süresi, bir uyarana ya da görev üzerinde odaklanma kapasitesinin devam ettiği zaman dilimini ifade eder. Yaş, gelişim düzeyi ve çevresel faktörlere bağlı olarak değişir.

Özgüven: Özgüven, bireyin kendi yeteneklerine güven duyması ve kendini değerli hissetmesi anlamına gelir. Başarı deneyimleri, özellikle oyun ve spor etkinlikleriyle desteklenebilir.

Motivasyon: Motivasyon, bireyin belirli bir amaç doğrultusunda davranışlarını yönlendiren içsel ya da dışsal güdülerdir. Eğitsel oyunlar, öğrenmeye karşı motivasyonu artırmada önemli bir araçtır.

Bilişsel Yük: Bilişsel yük, öğrenme sürecinde beynin işleme kapasitesine düşen yükü ifade eder. Eğitsel oyunlar, uygun seviyede bilişsel yük sunarak öğrenmeyi kolaylaştırabilir.

İş Birliği: İş birliği, bir grup bireyin ortak hedefe ulaşmak için birlikte çalışmasıdır. Toplu oyunlar, iş birliği becerilerinin gelişmesini destekler.

Motor Koordinasyon: Motor koordinasyon, kas hareketlerinin uyumlu ve etkili biçimde organize edilmesidir. Hem ince hem kaba motor becerilerde başarı için gereklidir.

Egzersiz: Egzersiz, fiziksel aktiviteler yoluyla yapılan kas ve motor sistemini güçlendiren planlı hareketlerdir. Eğitsel oyunlar, çocuklarda düzenli egzersiz alışkanlığı kazandırabilir.

Öz Düzenleme: Öz düzenleme, bireyin kendi düşünce, duygu ve davranışlarını kontrol etme yeteneğidir. Oyunlar, çocukların öz düzenleme becerilerinin gelişimini destekler.

Akademik Başarı: Akademik başarı, öğrencinin okulda belirlenen hedeflere ulaşma derecesidir. Dikkat ve motor becerilerin gelişimi, akademik başarıyı doğrudan etkiler.

Etkinlik: Eğitimde etkinlik, öğrenmeyi desteklemek ve beceri geliştirmek amacıyla yapılandırılmış faaliyetlerdir. Eğitsel oyunlar, etkinliklerin en etkili biçimlerinden biridir.



2. KURAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Eğitsel Oyunlar ve Öğrenme Süreci

Eğitsel oyunlar, özellikle çocukların bilişsel ve motor becerilerini geliştirmek, aynı zamanda sosyal becerilerini pekiştirmek amacıyla tasarlanmış, hem öğretici hem de eğlenceli etkinliklerdir (Yıldırım ve Şimşek, 2016; Demirhan & Altay, 2019). Bu oyunlar, çocukların yalnızca akademik başarılarını değil, aynı zamanda duygusal zekalarını, iletişim becerilerini ve problem çözme yeteneklerini de geliştirir. Eğitsel oyunlar, bireylerin öğrenme süreçlerini destekleyerek çocukların öğrenmeye olan ilgisini artırırken, öğrenmeyi zevkli bir hale getirir ve çocukları öğrenmeye daha istekli hale getirir (Kaiser ve Rasminsky, 2012). Bu tür oyunlar, genellikle gelişimsel hedeflere ulaşmak amacıyla, çocuğun yaşına, beceri düzeyine ve öğrenme tarzına uygun olarak yapılandırılmaktadır.

2.1.1. Eğitsel oyunların tanımı

Eğitsel oyunlar, belirli öğrenme hedeflerine ulaşmak için tasarlanmış, çocukların doğal meraklarını ve oyun oynama isteğini harekete geçiren araçlardır (Gee, 2003). Bu oyunlar, çocukların çeşitli yeteneklerini geliştirmeye yönelik stratejiler içeren etkinliklerdir. Örneğin, problem çözme, hafıza, dikkat, sosyal etkileşim ve motor beceriler gibi alanlarda çocukları aktif olarak katılıma zorlayan oyunlar, öğrenmeyi sadece pasif bir deneyim olmaktan çıkarıp aktif ve katılımcı hale getirir (Gee, 2003). Eğitsel oyunlar çocukların zihinlerini zorlayarak öğrenmelerini teşvik ederken, aynı zamanda eğlenmelerine de olanak tanır. Oyun, öğrenmenin en doğal yollarından biri olup, çocukların öğrenme sürecine olan ilgilerini ve katılımlarını artırmaktadır.

Eğitsel oyunlar, çocuklar için yalnızca akademik gelişim değil, aynı zamanda sosyal, duygusal ve bilişsel gelişim için de önemli fırsatlar sunar. Bu oyunlar, çocukların kendi kararlarını vermelerine, sonuçları değerlendirmelerine ve stratejiler geliştirmelerine yardımcı olabilir. Oyun, çocukların kendilerini ifade etmeleri, duygusal regülasyon öğrenmeleri ve başkalarıyla etkileşim kurarak sosyal becerilerini geliştirmeleri açısından da son derece önemlidir (Vygotsky, 1978; Alotaibi, 2024). Örneğin, rol yapma oyunları, çocukların empati becerilerini geliştirirken, aynı zamanda problem çözme ve karar verme becerilerini de geliştirmektedir.

2.1.2. Eğitsel oyunların öğrenmeye etkisi

Eğitsel oyunlar, çocukların öğrenme süreçlerini önemli ölçüde etkileyebilir. Bu oyunlar, çocukların akademik becerilerini geliştirmenin ötesine geçerek, onları çevreleriyle daha aktif bir şekilde etkileşimde bulunmaya ve farklı becerileri aynı anda kullanmaya zorlar. Örneğin, bir çocuk bir bulmaca oyununda mantıklı düşünme becerisini kullanırken, diğer yandan dikkat ve hafıza becerilerini de geliştirebilir. Oyun sırasında gerçekleştirilen bu çoklu bilişsel görevler, çocuğun beynindeki sinirsel bağlantıların güçlenmesine yardımcı olabilir (Diamond, 2013). Ayrıca, eğitsel oyunlar çocukların bilgiye yönelik öğrenmelerine yardımcı olurken, bu bilgiyi günlük yaşamlarında uygulama fırsatı sunmaktadır.

Eğitsel oyunlar, öğrenme sürecini daha etkili ve anlamlı hale getiren öğretim stratejilerinden biri olarak kabul edilmektedir (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002; Demirel ve Altun, 2021). Bu oyunlar, öğrenme hedeflerine ulaşılmasında yardımcı olurken, çocukların daha kalıcı ve derinlemesine öğrenmelerine olanak tanır. Ayrıca, çocuklar için öğrenme süreci, eğlenceli hale geldiği zaman daha az stresli olur ve daha uzun süreli bir etkileşim sağlar. Oyunlar, çocukları sürekli öğrenmeye teşvik ederek onları daha aktif bir şekilde katılım göstermeye zorlamaktadır.

2.1.3. Eğitsel oyunların öğrenme alanları üzerindeki etkisi

Dikkat Gelişimi: Eğitsel oyunlar, çocukların dikkat becerilerini geliştirmeye yönelik önemli fırsatlar sunar. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla dikkatlerini bir konuya odaklamayı öğrenirler ve bu süreç sırasında odaklanma süreleri artar. Örneğin, dikkat gerektiren oyunlar ve bulmacalar, çocukların çevresel uyarıcılara odaklanmalarını ve bu uyarıcılara tepki verme hızlarını artırabilir. Özellikle hızla değişen oyun ortamları, çocukların kısa süreli dikkat ve uzun süreli dikkatlerini geliştirmelerine yardımcı olabilir (Posner ve Rothbart, 2007).

Motor Beceriler: Eğitsel oyunlar, hem ince motor hem de kaba motor becerilerin geliştirilmesine yardımcı olabilir. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla vücutlarını daha etkin bir şekilde kontrol etmeyi öğrenirler. Toplu oyunlar, çocukların koordine olma, denge sağlama ve çevresel engellere tepki verme gibi motor becerilerini geliştirmelerini sağlayabilir. Bu beceriler, çocukların fiziksel aktivitelerde ve günlük yaşamlarında daha başarılı olmalarına katkı sağlamaktadır (Pica, 2011).

Bilişsel Gelişim: Eğitsel oyunlar, bilişsel gelişimi teşvik eden etkinliklerdir. Çocuklar, problem çözme, strateji geliştirme ve mantıklı düşünme gibi becerilerini geliştirirken, oyunları oynayarak öğrendiklerini somutlaştırabilirler. Strateji gerektiren oyunlar, çocukları plan yapmaya ve sonuçları tahmin etmeye zorlayarak, zihinsel esnekliklerini artırmaktadır (Smith vd., 2021; Karakuş ve Karamustafaoğlu, 2023).

Sosyal Beceri Gelişimi: Eğitsel oyunlar, çocukların sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Oyunlar, grup çalışması, iletişim, iş birliği ve liderlik gibi becerilerin pratiğe dökülmesine olanak tanır. Toplu oyunlar, çocukların empati kurmalarını, başkalarını anlamalarını ve sosyal kurallara uymayı öğrenmelerini sağlar (Vygotsky, 1978). Bu tür oyunlar, çocukların diğer çocuklarla etkileşime girerken, paylaşma ve sıra bekleme gibi becerileri geliştirmelerine olanak tanımaktadır.

Duygusal Gelişim: Oyunlar, duygusal regülasyon becerilerinin öğrenilmesinde de etkilidir. Eğitsel oyunlar, çocukların duygusal ifadelerini keşfetmelerine ve başkalarının duygusal hallerini anlamalarına yardımcı olabilir. Bu süreç, çocukların duygusal zekalarını geliştirmelerine olanak tanır ve sosyal etkileşimlerinde daha bilinçli bir yaklaşım sergilemelerine yardımcı olmaktadır (Ginsburg, 2007).

Sonuç olarak, eğitsel oyunlar, yalnızca öğrenme süreçlerini destekleyen araçlar değil, aynı zamanda çocukların sosyal, bilişsel, duygusal ve motor becerilerini geliştiren çok yönlü etkinliklerdir. Çocukların öğrenme motivasyonunu artırırken, onların dikkat seviyelerini, problem çözme becerilerini ve motor gelişimlerini de destekler. Eğitsel oyunlar, çocukların gelişimsel ihtiyaçlarına göre şekillendirildiğinde, öğrenme süreçlerini eğlenceli ve etkili hale getirebilir.

2.2. Dikkat Becerisi ve Eğitsel Oyunlar

2.2.1. Dikkat becerisi

Dikkat, bir kişinin çevresel uyarıcılara yönelik algısını yönlendirebilme, bu uyarıcılara yanıt verebilme ve gerekli bilgilere odaklanabilme kapasitesidir. Çocukluk dönemindeki dikkat gelişimi, öğrenme süreçlerinin temel taşlarından birini oluşturur. Çocukların dikkati, sadece akademik başarıları değil, aynı zamanda sosyal etkileşimleri ve günlük yaşam becerilerini de doğrudan etkiler. Dikkat, temelde üç bileşenden oluşur: *odaklanma*, *sürdürme* ve *yönlendirme*. Bu üç bileşen, çocukların belirli bir süre boyunca bilgiye odaklanmasını, dikkatini sürdürebilmesini ve gerektiğinde dikkati

başka bir uyarıcıya yönlendirebilmesini sağlar (Posner ve Rothbart, 2007).

Dikkat becerisinin gelişimi, erken yaşlardan itibaren çocukların öğrenme sürecinde önemli bir yer tutar. Birçok akademik ve sosyal beceri, dikkat becerisinin kalitesine ve süresine bağlıdır. Örneğin, bir çocuk ders sırasında öğretmene odaklanabilmeli, bir problemi çözerken zihinsel çabayı sürdürebilmeli ve sosyal etkileşimlerde çevresindeki uyarıcılara uygun şekilde tepki verebilmelidir. Dikkat eksiklikleri, okul başarısızlıklarına, zayıf sosyal becerilere ve düşük yaşam kalitesine yol açabilir (Barkley, 2015). Bu yüzden çocukların dikkat gelişimlerine yönelik etkinlikler, eğitimde önemli bir yer tutar.

2.2.2. Eğitsel oyunların dikkat üzerindeki etkisi

Eğitsel oyunlar, çocukların dikkat gelişimine büyük katkı sağlayabilen güçlü araçlardır. Oyun, hem eğlenceli hem de öğretici bir süreç olduğundan, çocuklar öğrenirken aynı zamanda dikkatlerini çeşitli görevler üzerine odaklamayı öğrenirler. Eğitsel oyunların, dikkat becerilerini artırma ve sürdürme konusunda etkili olduğu yapılan pek çok araştırmada gösterilmiştir. Bu oyunlar, çocukların dikkati odaklama ve sürdürme becerilerinin yanı sıra, bilişsel esnekliklerini geliştirmelerine de yardımcı olabilir. Eğitsel oyunlar, genellikle çocukların dikkat gerektiren görevlerle karşılaştığı, karmaşık ve çoklu becerileri bir arada kullanmalarını gerektiren ortamlar sağlar (Diamond, 2013).

Eğitsel oyunlar, çocuğun bilişsel süreçlerini uyararak dikkat süresini uzatabilir. Özellikle dikkat gerektiren, problem çözme ve strateji geliştirme gerektiren oyunlar, çocukların dikkatlerini belirli bir hedefe yönlendirmelerini sağlar. Örneğin, çocuklar bir bulmaca çözerken veya strateji tabanlı bir oyun oynarken, zihinlerini organize etmeyi, farklı ipuçlarını takip etmeyi ve planlama yapmayı öğrenirler. Bu tür oyunlar, çocukların odaklanmalarını sağlayarak, dikkat süresini artırabilir. Ayrıca, çocukların dikkatli bir şekilde verilen talimatları takip etmeleri, sonuçları analiz etmeleri ve çözüm yolları geliştirmeleri gibi becerileri geliştirmelerine olanak tanır (Barkley, 2015).

Çoklu görev ve bilişsel yük gerektiren oyunlar, çocukların dikkat becerilerini olumlu yönde etkileyebilir. Bu tür oyunlar, çocukları birden fazla bilişsel görevi aynı anda yürütmeye teşvik eder ve bu da onların dikkatlerini daha iyi organize etmelerine ve daha uzun süre odaklanmalarına olanak tanır. Strateji gerektiren oyunlarda, çocuklar hedeflere ulaşmak için belirli bir plan yapmayı ve bu planı izleyerek dikkatlerini sürekli olarak belirli bir noktaya odaklamayı öğrenirler. Bu süreç, çocukların bilişsel

esnekliklerini artırarak, dikkatlerini gerektiğinde başka bir göreve yönlendirmelerine de yardımcı olabilir. Örneğin, birçok eğitsel oyun, bir görevin çözülmesi için adım adım bir süreç sunar ve her adımda çocukların dikkati yoğunlaşır. Bu oyunlar, çocuklara kısa süreli ve uzun süreli dikkatlerini geliştirme fırsatı sunar. Ayrıca, çeşitli oyun türleri çocukların farklı dikkat türlerini geliştirmelerine yardımcı olabilir. Bu tür oyunlar, çocukların çevresel uyarıcılara daha fazla dikkat etmelerini, bilgiyi organize etmelerini ve önemli detayları gözden kaçırmamalarını sağlar.

2.3. Eğitsel Oyunların Dikkat Süresi ve Dikkat Yönlendirme Üzerindeki Etkisi

Eğitsel oyunların dikkati odaklama süresi üzerindeki etkisi, özellikle dikkat geliştiren oyunlarda belirginleşir. Çocuklar bu oyunlar sayesinde hem odaklanmayı hem de odaklanılan görevi sürdürebilmeyi öğrenirler. Bu tür oyunlar, çocukların kısa süreli dikkatten daha uzun süreli dikkat sürecine geçiş yapmalarını sağlar. Bu geçiş, çocukların zihinsel işlevlerinin gelişmesine, akademik başarılarının artmasına ve daha karmaşık görevleri tamamlayabilmelerine olanak tanır. Örneğin, bir eğitim oyunu sırasında çocuklar hem analitik düşünme becerilerini hem de dikkatlerini yönlendirme yeteneklerini geliştirebilir.

Özellikle dijital eğitsel oyunlar, çocuklara zengin görseller ve etkileşimli içerikler sunarak dikkat becerilerini daha aktif bir şekilde geliştirmelerine yardımcı olur. Bu tür oyunlar, çocukların sürekli olarak dikkatlerini odaklamalarını sağlayan bir ortam oluşturur ve onları daha uzun süreli dikkat gerektiren görevlerde başarılı olmaya teşvik eder. Çocukların eğitsel oyunlarda karşılaştıkları dinamik ve interaktif yapılar, onların odaklanmalarını güçlendirir ve oyun sırasında dikkatlerini kesintisiz bir şekilde sürdürebilmelerini sağlar (Diamond, 2013).

2.4. Dikkat Becerisi Gelişiminin Eğitimdeki Önemi

Dikkat becerisi, öğrenme sürecinde kritik bir rol oynamaktadır. Dikkat gelişiminin desteklenmesi, özellikle okul çağındaki çocuklar için büyük önem taşır. Eğitsel oyunlar, çocukların bu becerilerini geliştirirken aynı zamanda onların bilişsel, motor ve duygusal gelişimlerini de pekiştirir. Dikkat, öğrenme başarısının yanı sıra sosyal etkileşimlerde de önemli bir faktördür; bu nedenle eğitimde dikkat becerilerinin geliştirilmesi, çocukların hem akademik başarılarını hem de sosyal becerilerini olumlu yönde etkiler (Barkley, 2015).

Sonuç olarak, eğitsel oyunlar, çocukların dikkat becerilerini geliştiren, onları daha dikkatli ve odaklanmış bireyler haline getiren etkili araçlardır. Çocukların dikkat gelişimini desteklemek, onların öğrenme süreçlerine aktif bir şekilde katılmalarını sağlar ve öğrenme ortamlarını daha etkili hale getirir. Bu bağlamda, eğitsel oyunların eğitimde kullanımı, çocukların dikkat süresini artırma, problem çözme yeteneklerini geliştirme ve bilişsel becerilerini pekiştirme açısından son derece önemlidir.

2.5. Motor Beceriler ve Eğitsel Oyunlar

2.5.1. Motor beceriler

Motor beceriler, bireylerin fiziksel hareketleri ve vücutlarını kontrol etme kapasitesidir. Motor gelişim, hem ince motor (küçük kas gruplarının kullanımı) hem de kaba motor (büyük kas gruplarının kullanımı) becerilerinin gelişimiyle ilgilidir. Çocukların motor becerileri, onların çevreleriyle etkileşimde bulunma, oyun oynama, sosyal beceriler geliştirme ve günlük yaşantılarında bağımsızlık kazanmalarına olanak tanır. Çocukluk dönemi, motor becerilerin temellerinin atıldığı ve bu becerilerin hızla geliştiği kritik bir dönemdir (Pica, 2011).

Motor beceriler, fiziksel gelişiminin ötesinde, zihinsel ve duygusal gelişimi de destekler. Bir çocuğun kaba motor becerileri, onun fiziksel çevresiyle daha aktif bir şekilde etkileşime girmesini sağlar. Örneğin, çocuklar koşarak, zıplayarak, tırmanarak ve dengede kalarak kaslarını güçlendirir, koordinasyonlarını geliştirirler. İnce motor becerileri ise, yazı yazma, resim yapma, nesneleri kavrama gibi küçük kas hareketlerini içerir ve el-göz koordinasyonu gibi temel becerilerin gelişimine katkı sağlar.

Motor beceriler, çocuğun sadece fiziksel değil, aynı zamanda bilişsel ve sosyal becerilerini de etkileyebilir. Motor gelişim ne kadar sağlıklı ve hızlı gerçekleşirse, çocukların çevreleriyle etkileşimi de o kadar etkin olur. Bu durum, çocuğun yaşamındaki genel beceri gelişimini destekler (Pica, 2011b). Motor beceriler, ayrıca çocuğun özgüvenini de etkiler; motor becerileri geliştikçe, çocuklar kendilerine olan güvenlerini artırır ve daha bağımsız hareket edebilirler.

2.5.2. Eğitsel oyunların motor beceriler üzerindeki etkisi

Eğitsel oyunlar, çocukların motor becerilerinin gelişimine önemli katkılar sağlayan güçlü araçlardır. Bu tür oyunlar, çocukların fiziksel hareket gereksinimlerini

karşılımlarını sağlarken, aynı zamanda motor becerilerini geliştirmelerine de yardımcı olur. Eğitsel oyunların motor beceriler üzerindeki etkileri, özellikle bu oyunların fiziksel aktivite ve koordinasyon gerektiren doğasında yatmaktadır.

Eğitsel oyunlar, hem ince motor hem de kaba motor becerilerin gelişimine yardımcı olabilir. Kaba motor beceriler genellikle büyük kas gruplarının kullanımıyla ilgilidir ve çocukların koşma, sıçrama, tırmanma, denge sağlama gibi fiziksel aktiviteleri içerir. Bu tür oyunlar, çocukların motor becerilerinin yanı sıra, çevreye uyum sağlama ve sosyal becerileri geliştirme konusunda da etkili olabilir. Örneğin, top oyunları, atlama oyunları, koşu yarışları ve zıplama oyunları çocukların denge, koordinasyon, yön değiştirme ve vücut farkındalığını artırabilir (Ginsburg, 2007). Bu oyunlar, fiziksel becerilerin yanı sıra, sosyal etkileşim ve grup içi etkileşimi de teşvik eder. Çocuklar, oyunları oynarken sosyal beceriler, iletişim ve işbirliği gibi becerileri de geliştirirler.

İnce motor beceriler, çocukların küçük kas gruplarını kullanmalarını gerektiren becerilerdir. Bu beceriler, yazı yazma, çizim yapma, nesneleri toplama ve manipüle etme gibi aktivitelerde ortaya çıkar. Eğitsel oyunlar, ince motor becerilerin gelişmesine de önemli katkılar sağlar. Dijital eğitsel oyunlar, çocukların ekranda gördükleri nesneleri parmaklarıyla takip etmeleri, dokunmatik ekranlarla etkileşimde bulunmaları gibi ince motor becerilerini güçlendirirken, yapbozlar, bloklar veya el işleri gibi geleneksel oyunlar da çocukların parmak kaslarını güçlendirmelerine yardımcı olur.

Eğitsel oyunlar, motor becerilerin gelişiminde hem fiziksel hem de zihinsel unsurları birleştiren etkili bir yöntemdir. Bu oyunlar, çocuklara belirli görevleri tamamlarken odaklanma, plan yapma ve zaman yönetimi gibi bilişsel beceriler kazandırır. Örneğin, çocuklar bir parkurda ilerlerken sadece fiziksel yeteneklerini değil, aynı zamanda stratejik düşünme ve problem çözme becerilerini de kullanmak zorunda kalırlar. Bu, motor becerilerin yanı sıra, bilişsel gelişimi de pekiştirir.

2.5.3. Eğitsel oyunlar ve sosyal etkileşim

Eğitsel oyunlar, çocukların sosyal becerilerini geliştirmelerinin yanı sıra motor becerilerini de pekiştiren etkileşimli araçlardır. Grup içinde oynanan oyunlar, çocukların birbirleriyle iş birliği yapma, sıra bekleme, kurallara uyma ve topluluk içinde hareket etme becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Grup oyunları, çocukların sosyal becerilerini geliştirirken aynı zamanda motor becerilerinin pekişmesine yardımcı olur (Pellegrini ve Smith, 1998a; Whitebread vd., 2012; Trawick-Smith vd., 2017).

Birçok eğitsel oyun, çocukların takım halinde çalışarak görevleri çözmelerini gerektirir. Örneğin, bir çocuk futbol, basketbol veya grup içinde yapılan yarışmalar gibi takım oyunlarında yer aldığı anda, hem motor becerilerini geliştirir hem de sosyal etkileşimi ve takım çalışmasını öğrenir. Bu tür oyunlar, çocukların hem fiziksel hem de duygusal becerilerini güçlendirir ve onları daha bağımsız ve öz güvenli hale getirir.

2.5.4. Motor becerilerin gelişimi ve eğitimdeki rolü

Motor becerilerinin gelişimi, çocuğun eğitim sürecinde büyük bir rol oynar. Çocukların günlük yaşamda ve okulda başarılı olabilmesi için motor becerileri yeterince gelişmiş olmalıdır. Motor becerileri zayıf olan çocuklar, fiziksel aktivitelerden kaçınabilir, grup oyunlarına katılmakta zorlanabilir ve bazen özgüven eksiklikleri yaşayabilirler. Eğitimde motor becerileri geliştirici oyunlar kullanmak, çocukların fiziksel gelişimlerini desteklemenin yanı sıra sosyal ve bilişsel gelişimlerini de olumlu yönde etkiler (Pica, 2011b).

Sonuç olarak, eğitsel oyunlar, motor becerilerin gelişiminde etkili bir araçtır. Hem ince motor becerilerin hem de kaba motor becerilerin gelişimini sağlayan bu oyunlar, çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal becerilerini geliştiren entegre bir öğrenme ortamı sunar. Eğitsel oyunlar, çocukların özgüvenlerini artırarak, onları daha aktif, bağımsız ve başarılı bireyler haline getirebilir. Motor becerilerin gelişimi, sadece fiziksel hareket yeteneğini değil, aynı zamanda çocukların çevresindeki dünyaya daha aktif bir şekilde katılmalarını sağlar.

2.6. Toplu ve Topsuz Eğitsel Oyunlar: Kavramsal Farklar

Eğitsel oyunlar, farklı türleriyle çocukların gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Bu oyunlar, dikkat, motor beceriler, sosyal etkileşim ve bilişsel beceriler gibi çeşitli alanlarda gelişimi destekler (Anderson, 2005). Eğitsel oyunlar genellikle toplu oyunlar ve topsuz oyunlar olarak iki ana kategoride sınıflandırılabilir. Her iki oyun türü de farklı gelişimsel ihtiyaçlara hitap etmekte olup, her birinin çocukların becerileri üzerinde farklı etkileri bulunmaktadır (Klemke ve Ryser, 2012).

2.6.1. Toplu eğitsel oyunlar

Toplu eğitsel oyunlar, bir grup çocuğun birlikte oynadığı ve etkileşimde bulunduğu oyunlardır. Bu tür oyunlar, genellikle takım çalışması, iş birliği, liderlik, paylaşma ve

grup içi iletişim gibi sosyal becerilerin gelişimine odaklanır (Ginsburg, 2007). Çocuklar, birlikte hareket etmeyi ve ortak hedeflere ulaşmayı gerektiren etkinliklerde yer alarak, sosyal etkileşimde bulunurlar (Ginsburg, 2007). Bu tür oyunlar, çocukların sadece motor becerilerini değil, aynı zamanda bilişsel ve duygusal becerilerini de geliştirir (Ebbeck ve Waniganayake, 2003).

Toplu oyunlar, genellikle bir grubun ortak bir hedefe ulaşması gerektiği için grup dinamikleri üzerinde önemli bir etkiye sahiptir (Kaiser ve Rasminsky, 2012). Çocuklar, grup içindeki rollerini öğrenir, diğerleriyle uyum içinde çalışmayı ve iş birliği yapmayı deneyimlerler (Hughes, 2010). Bu süreç, çocukların liderlik becerilerini geliştirmelerini, sosyal ilişkiler kurmalarını ve empati geliştirmelerini sağlar (Hughes, 2010). Ayrıca, çocuklar toplu oyunlar sayesinde grup içinde nasıl daha etkin iletişim kuracaklarını, bir görev üzerinde nasıl birlikte çalışacaklarını ve zorluklarla karşılaştıklarında nasıl birlikte çözüm arayacaklarını öğrenirler (Van Keer ve Aelterman, 2010). Bu, özellikle duygusal zekânın gelişimi için önemlidir (Salovey ve Mayer, 1990).

Toplu oyunlar, çocukların motivasyon seviyelerini de artırabilir. Grup başarısının ön planda olduğu bu oyunlarda, çocuklar bir takımın parçası olmanın getirdiği sorumlulukla daha fazla çaba harcayabilirler (Johnson ve Johnson, 1989). Ayrıca, diğer çocuklarla yarışmak veya iş birliği yapmak, onların sosyal etkileşim becerilerini geliştirirken aynı zamanda öğrenmeye olan ilgilerini de artırır (Brussoni vd., 2015). Toplu oyunlar, takım ruhunu pekiştiren ve grup başarısına odaklanan oyunlardır, bu da çocukların bireysel başarılarını grup başarısı için dengelemeyi öğrenmelerine olanak tanır (Brussoni vd., 2015).

2.6.2. Topsuz eğitsel oyunlar

Topsuz eğitsel oyunlar, genellikle bireysel becerilerin ve özgürlüğün ön planda olduğu oyunlardır. Bu oyunlar, çocukların kişisel gelişimlerine odaklanırken daha az sosyal etkileşim gerektirir (Gee, 2003). Toplu oyunların aksine, topsuz oyunlarda çocuklar kendi hızlarında öğrenebilir, bireysel başarılarını keşfedebilir ve stratejik düşünme becerilerini geliştirebilirler (Diamond, 2013). Bu tür oyunlar, daha fazla özgürlük ve bireysel odaklanma sağlar ve çocukların kendi kararlarını vermeleri için bir ortam sunar (Ebbeck ve Waniganayake, 2003).

Topsuz eğitsel oyunlar, çocukların bilişsel gelişimine büyük katkı sağlar (Diamond, 2013). Çocuklar, yalnızca fiziksel becerilerini değil, aynı zamanda problem çözme ve

stratejik düşünme gibi zihinsel becerilerini de geliştirirler (Gee, 2003). Bu oyunlar, çocukların dikkatlerini bir noktada odaklamalarını, stratejiler geliştirmelerini ve hedeflerine ulaşmak için plan yapmalarını gerektirir. Örneğin, bulmaca oyunları, yapbozlar, deneysel oyunlar ve zihinsel beceri gerektiren oyunlar çocukların bilişsel becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur (Hughes, 2010).

Topsuz oyunlar, ayrıca çocukların bağımsızlıklarını pekiştirir. Bu oyunlar, çocukların kendi hızlarında ilerlemelerine ve bireysel olarak başarıyı keşfetmelerine olanak tanır. Çocuklar bu tür oyunlar oynarken, sadece başkalarıyla değil, kendi yetenekleriyle de yarışır. Bu durum, öz güvenin artmasına, kişisel hedeflere ulaşma isteğinin güçlenmesine ve dikkat becerilerinin gelişmesine katkı sağlar (Diamond, 2013).

2.6.3. Toplu ve topsuz oyunlar arasındaki farklar

Toplu ve topsuz oyunlar arasındaki temel farklar, sosyal etkileşim ve bireysel gelişim üzerindeki etkilerindedir. Toplu oyunlar, grup dinamiklerine ve sosyal becerilere odaklanırken, topsuz oyunlar çocukların bireysel gelişimine ve öz farkındalıklarına katkıda bulunur (Gee, 2003). Toplu oyunlar, iş birliği, paylaşma ve liderlik gibi becerileri geliştirirken, topsuz oyunlar daha çok stratejik düşünme, özgürlük ve bağımsızlık üzerine odaklanır (Van Keer ve Aelterman, 2010).

Toplu oyunların avantajı, çocukların grup içinde nasıl çalışacaklarını ve diğer bireylerle nasıl etkileşimde bulunacaklarını öğrenmelerine olanak tanımasıdır (Hughes, 2010). Bu oyunlar, genellikle fiziksel aktivite gerektirir ve çocukların motor becerilerinin gelişmesine büyük katkı sağlar (Pica, 2011). Öte yandan, topsuz oyunlar, çocukların dikkatlerini odaklamalarını ve kendi başlarına hedefler koymalarını teşvik eder. Bu tür oyunlar, zihinsel becerilerin ve problem çözme yeteneklerinin gelişimine odaklanır (Diamond, 2013).

Her iki oyun türü de, çocukların dikkat ve motor becerilerinin gelişiminde önemli roller oynar. Toplu oyunlar daha fazla sosyal etkileşim gerektirdiği için sosyal becerileri geliştirirken, topsuz oyunlar daha fazla bireysel odaklanmayı teşvik eder (Gee, 2003). Her iki oyun türü de çocuğun gelişiminin farklı yönlerini destekler ve eğitimde bu oyun türlerinin her ikisinin de dengeli bir şekilde kullanılması, çocukların tam anlamıyla gelişimlerini sağlamalarına yardımcı olabilir (Pica, 2011ab).

Sonuç olarak, toplu ve topsuz eğitsel oyunlar, çocukların gelişimi için birbirini

tamamlayan iki farklı yaklaşımı temsil eder. Toplu oyunlar, çocukların sosyal beceriler ve grup dinamiklerini geliştirmelerine olanak tanırken, topsuz oyunlar bireysel becerilerin geliştirilmesine ve çocukların kendi hızlarında öğrenmelerine yardımcı olur (Anderson, 2005). Her iki oyun türü de, dikkat ve motor becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlar. Eğitimde her iki türün de etkin bir şekilde kullanılması, çocukların bilişsel, duygusal, sosyal ve motor becerilerinin dengeli bir şekilde gelişmesini sağlar (Pica, 2011).

2.7. Eğitsel Oyunların Dikkat ve Motor Becerilerine Etkisi

Bu tez kapsamında, ortaokul öğrencilerine uygulanan toplu ve topsuz eğitsel oyunların öğrencilerin dikkat ve motor becerilerine olan etkileri incelenmektedir. Eğitim psikolojisi ve çocuk gelişimi literatüründe dikkat ve motor beceriler, çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim süreçlerinde kritik öneme sahip iki temel bileşen olarak kabul edilmektedir (Posner ve Rothbart, 2007; Pica, 2011a). Bu bağlamda, eğitsel oyunların, çocukların hem dikkat hem de motor becerilerinin gelişimini destekleyebilen önemli araçlar olduğu vurgulanmaktadır (Ginsburg, 2007; Diamond, 2013).

2.7.1. Dikkat becerilerinin gelişimi ve eğitsel oyunların rolü

Dikkat, öğrenme süreçlerinin temel yapı taşlarından biridir ve çocukların akademik başarılarını doğrudan etkileyen bilişsel bir yetenektir (Barkley, 2015). Dikkatin odaklanma, sürdürme ve esneklik gibi alt bileşenleri, çocukların yeni bilgileri işlemelerine ve okul ortamındaki görevlerini yerine getirmelerine olanak sağlar (Posner ve Rothbart, 2007). Eğitsel oyunlar, çocukların dikkat sürelerini artırmak ve dikkatlerini belirli görevlere odaklamak için ideal bir ortam yaratır (Diamond, 2013).

Toplu eğitsel oyunlar, sosyal etkileşim gerektirdiği için çocukların dikkatlerini aynı anda hem bireysel hem de grup görevlerine odaklamalarını sağlar. Grup içi iletişim ve iş birliği gerektiren bu oyunlar, çocukların dikkatlerini dinamik bir şekilde yönetmelerine yardımcı olur (Van Keer ve Aelterman, 2010). Öte yandan, topsuz oyunlar, çocukların bireysel dikkat sürelerini artırma ve kendi hızlarında öğrenme becerilerini geliştirme açısından daha fazla fırsat sunar (Gee, 2003). Özellikle problem çözme ve strateji geliştirmeyi gerektiren topsuz oyunlar, çocukların seçici ve sürdürülebilir dikkat becerilerinin gelişiminde olumlu katkılar sağlar (Diamond, 2013).

2.7.2. Motor becerilerin gelişimi ve eğitsel oyunların katkısı

Motor beceriler, çocukların çevreyle etkileşiminde ve günlük yaşamda bağımsız hareket kabiliyetinin gelişmesinde temel rol oynar (Pica, 2011). Kaba motor beceriler (koşma, sıçrama, denge) ve ince motor beceriler (el-göz koordinasyonu, ince kas kontrolü) olmak üzere iki ana kategoride incelenen motor beceriler, çocukların hem fiziksel hem de bilişsel gelişimlerini destekler (Ginsburg, 2007).

Toplu oyunlar, çocukların kaba motor becerilerini geliştirmek için ideal ortamlardır; çünkü bu oyunlar koşma, atlama ve denge gibi fiziksel aktiviteleri içerir (Brussoni vd., 2015). Aynı zamanda, grup halinde oynanan oyunlar çocukların koordinasyon ve takım çalışması becerilerini artırarak hem fiziksel hem de sosyal gelişimlerine katkıda bulunur (Hughes, 2010). Topsuz oyunlarda ise, daha çok ince motor becerilerin gelişimi desteklenir; örneğin, yapbozlar, blok oyunları veya bireysel motor aktiviteler çocukların el becerilerinin ve koordinasyonunun gelişmesine yardımcı olur (Ebbeck ve Waniganayake, 2003).

2.8. Toplu ve Topsuz Oyunların Dikkat ve Motor Becerilerine Etkilerinin Bütüncül Değerlendirilmesi

Toplu ve topsuz eğitsel oyunlar, çocukların dikkat ve motor becerilerinin farklı boyutlarını destekleyen tamamlayıcı niteliktedir (Anderson, 2005). Toplu oyunlar, çocukların sosyal etkileşim yoluyla dikkatlerini dinamik ve çoklu uyarana odaklamalarını teşvik ederken, topsuz oyunlar daha bireysel, derinlemesine dikkat ve motor beceri gelişimine olanak sağlar (Gee, 2003). Bu durum, eğitimde her iki oyun türünün dengeli ve bilinçli bir şekilde kullanılması gerektiğini ortaya koymaktadır (Pica, 2011). Ayrıca, toplu oyunların çocuklarda motivasyon, iş birliği ve duygusal zekâ gelişimine olan olumlu etkileri, motor becerilerle birleşerek çocukların genel gelişimlerini hızlandırmaktadır (Salovey ve Mayer, 1990; Johnson ve Johnson, 1989). Topsuz oyunlar ise çocukların bireysel öğrenme süreçlerinde dikkatlerini daha iyi kontrol etmelerine ve motor becerilerini kişisel hız ve ritimlerine göre geliştirmelerine olanak tanımaktadır (Diamond, 2013).

Bu çerçevede, eğitsel oyunların çocukların dikkat ve motor becerilerini geliştirmede hem toplu hem de topsuz biçimlerinin önemli ve tamamlayıcı roller üstlendiği söylenebilir. Ortaokul öğrencilerinde uygulanacak olan bu oyun türlerinin etkilerinin

belirlenmesi, eğitim programlarının geliştirilmesi ve çocukların kapsamlı gelişimlerinin desteklenmesi açısından büyük önem taşımaktadır.



3. MATERYAL VE YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, uygulama süreci ve verilerin analizi detaylı olarak açıklanmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada, deneysel model kapsamında tekrarlı ölçümleri içeren kontrol gruplu bir tasarım benimsendi. Araştırmanın amacı doğrultusunda deney grubuna, normal beden eğitimi derslerinin ikinci ders saatlerinde haftada bir ders saati olmak üzere, toplu ve topsuz eğitsel oyun uygulamaları eklendi. Uygulama süreci toplamda 8 hafta süren, ön test ve son test aşamalarında öğrencilerin dikkat ve motor beceri performansları ölçüldü. Kontrol grubu ise bu süre boyunca sadece normal beden eğitimi derslerine devam etti.

Araştırmada uygulanan eğitsel oyunlar; motor beceriler, dikkat ve sosyal etkileşim becerilerini destekleyici nitelikte seçilmiştir. Bu oyunlar şunlardır:

3.1.1. Toplu oynanan eğitsel oyunlar

- **Vurulmadan Tabak Toplama Oyunu:** Öğrenciler daire şeklinde dizilir, ortadaki öğrenci diğerlerinin önündeki tabakları topa vurulmadan toplamaya çalışır. Bu oyun dikkat ve çeviklik becerilerini geliştirmektedir (Ayaz ve Yılmaz, 2019).
- **Tırtıl Yakan Top Oyunu:** İki ebe seçilerek oynanır. Ebeler, belirlenen alan içinde oyuncuları yakalamaya çalışırken, oyuncuların dikkat, hız ve strateji geliştirme becerileri desteklenir (Demir, 2018).
- **Sopa ile Top Sürme Oyunu:** Takımlar halinde oynanır. Oyuncular slalom parkurunda sopa ile top sürerek motor koordinasyon ve çevikliği artırır (Kaya, 2020).
- **Karşıya Gönder Oyunu:** İki takım halinde, ortadaki büyük topu belirlenen alan dışına göndermeye çalışılır. Bu oyun takım çalışması, dikkat ve motor becerilerin gelişimine katkı sağlar (Öztürk, 2021).

3.1.2. Topsuz oynanan eğitsel oyunlar

- **Tabak Toplama Oyunu:** Oyuncular kendi çemberlerine en çok tabak veya topu

toplamaya çalışır. Oyunda dikkat, hız ve el-göz koordinasyonu öne çıkar (Yıldız, 2017).

- **Sek Sek Oyunu:** Belirlenen parkurda çeşitli kombinasyonlarla ilerlenen bu oyun, denge, koordinasyon ve dikkat becerilerini destekler (Şahin ve Aktaş, 2019).
- **Mendil Bağlama Oyunu:** İki takım halinde oynanır. Mendilin direğe bağlanıp çözülmesi sürecinde çabukluk, sürat ve takım çalışması becerileri gelişir (Çelik, 2018).
- **Sırtta Kağıt Oyunu:** Oyuncuların sırtına bant ile yapıştırılan kağıtları korumaya çalıştığı bu oyunda, dikkat, hız ve strateji becerileri ön plandadır (Gül, 2020).

Bu oyunların seçimi, çocukların hem motor hem de bilişsel gelişimini desteklemesi açısından literatürde önerilen uygulamalara dayanmaktadır (Ginsburg, 2007; Diamond, 2013). Ayrıca, toplu ve topsuz oyunların çocukların sosyal ve bireysel becerilerinin gelişiminde farklı katkılar sağladığı belirtilmiştir (Barkley, 2015; Gee, 2003).

3.2. Araştırma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2024-2025 eğitim-öğretim yılı kapsamında, Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı bir devlet ortaokulunda öğrenim gören ortaokul 5., 6., 7. ve 8. Sınıf olmak üzere toplam 47 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmaya katılım tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır ve katılımcıların velilerinden yazılı onam alınmıştır. Çalışma grubunun seçimi, olası örneklem yanlılıklarını en aza indirmek amacıyla tesadüfi (randomize) yöntemle yapıldı. Öğrenciler deney ve kontrol gruplarına rastgele atanarak, gruplar arasındaki ön koşul farklılıklarının etkisi minimize edilmeye çalışıldı. Araştırmada kullanılan örneklem büyüklüğü benzer alan yazında yapılan çalışmalardaki katılımcı sayıları dikkate alınarak belirlenmiş olup, istatistiksel analizlerde anlamlı sonuçlar elde edilmesine olanak tanıyacak seviyededir (Cohen, 1988; Field, 2013). Ayrıca, katılımcıların demografik özelliklerinin ve ön test puanlarının gruplar arasında homojenliğinin sağlanmasına özen gösterildi.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada katılımcıların demografik ve kişisel bilgileri, araştırmacı tarafından hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu” aracılığıyla toplandı. Katılımcıların performans

ölçümleri ise Eurofit Test Bataryaları ile D2 Dikkat Testi kullanılarak gerçekleştirildi. Performans değerlendirmesinde, her iki testte katılımcıların en iyi performans sonuçları esas alındı. Ölçümler arasında 20 dakikalık tam dinlenme süresi uygulanarak, iki ölçüm arasından elde edilen en yüksek değer analizlere dahil edildi (Mayhew vd., 1995; Harmancı ve Yıldırım, 2020).

Eurofit Test Bataryaları kapsamında yer alan Flamingo denge testi, mekik testi ve durarak uzun atlama testi motor becerilerin ve fiziksel yeterliliklerin ölçülmesinde yaygın olarak kullanılmaktadır (Council of Europe, 1993).

- **Flamingo Denge Testi**, bireyin bacak, pelvis ve gövde kaslarının gücü ile dinamik denge yeteneğini ölçer. Test, katılımcının seçilen bir ayak üzerinde denge kurma kapasitesini değerlendirir. Katılımcı, 50 cm uzunluğundaki denge kirişi üzerine çıkar ve dengesini korumaya çalışırken denge kaybı sayısı kronometre ile kaydedilir (Wood, 2008).
- **Mekik Testi** ise karın bölgesi kas kuvvetini ve dayanıklılığını değerlendirmek amacıyla uygulanır. Katılımcılar, sırtüstü pozisyonda elleri ensede olacak şekilde dizlerini 90 derece bükerek mümkün olduğunca çok mekik çekerler ve 30 saniyede tamamlanan tekrar sayısı kaydedilir (Aydos, 2006).
- **Durarak Uzun Atlama Testi** katılımcıların patlayıcı kuvvetini ölçer. Katılımcılar ayakları bitişik pozisyonda sabit bir noktadan en uzun mesafeye sıçar. En iyi atlama mesafesi test sonucu olarak kaydedilir (Eurofit, 1993).

D2 Dikkat Testi, bireylerin seçici dikkat, psikomotor hız, zihinsel konsantrasyon ve öğrenme fonksiyonlarını ölçmek için geliştirilmiş psikometrik bir araçtır (Brickenkamp ve Zillmer, 1998). Test, 14 satır ve 47 karakterden oluşan, içerisinde “d” ve “p” harflerinin çeşitli işaretli biçimlerinin yer aldığı 658 parçadan oluşur. Katılımcılardan, ‘d’ harfinin çift işaretli olanlarını belirlemeleri istenir. Performans değerlendirmesi; toplam işaretleme sayısı (TN), işaretlenmeyen ya da boş bırakılan d2 sayısı (E1), yanlış işaretleme sayısı (E2), kaçırılan işaretler (FR) ve toplam doğru işaretleme ile yanlış işaretlemenin farkı (TN-E) puanları üzerinden yapılır. Test, hem bireysel hem de grup uygulamalarına uygundur ve 9-60 yaş aralığındaki bireyler için norm tabloları mevcuttur (Brickenkamp, 1994).

3.4. Uygulama Süreci

Bu çalışmanın amacı, ortaokul düzeyindeki öğrencilerin motor beceri ve dikkat gelişimi üzerinde toplu ve topsuz eğitsel oyunların etkisini incelemektir. 47 katılımcı ile yürütülen çalışma toplamda 8 hafta sürmüştür. Uygulama sürecinde, beden eğitimi ve spor dersleri kapsamında haftada bir ders saati (40 dakika) ayrılarak, deney grubundaki öğrencilere belirlenen toplu ve topsuz eğitsel oyunlar oynatıldı. Bu oyunlar, öğrencilerin motor beceri ve dikkat düzeylerini geliştirmeye yönelik özel olarak seçildi ve yapılandırıldı. Kontrol grubunda ise öğrenciler sadece standart beden eğitimi derslerine katıldı.

Öğrencilerin motor becerileri, Eurofit Test Bataryaları (Flamingo denge testi, mekik testi, durarak uzun atlama testi) aracılığıyla, dikkat düzeyleri ise D2 Dikkat Testi ile ölçüldü. Ölçümler, uygulama sürecinin başında (ön test) ve sonunda (son test) olmak üzere iki aşamada gerçekleştirildi. Elde edilen veriler, motor beceri ve dikkat performansındaki değişimi değerlendirmek için karşılaştırıldı.

Bu süreç sayesinde, toplu ve topsuz eğitsel oyunların ortaokul öğrencilerinin motor beceri gelişimi ve dikkat düzeylerine olan etkileri bilimsel olarak ortaya konuldu ve eğitim programlarına yönelik somut öneriler sunuldu.

3.5. Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin analizi, SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) 26.0 sürümü kullanılarak gerçekleştirildi. Öncelikle verilerin normal dağılıma uygunluğu Shapiro-Wilk Testi ile değerlendirildi. Normal dağılım varsayımı sağlandığında parametrik testler, sağlanmadığında ise non-parametrik testler tercih edildi.

Araştırmada, iki bağımsız grup arasındaki karşılaştırmalar için; veriler normal dağılıyorsa bağımsız örneklem t-testi, normal dağılmıyorsa Mann-Whitney U testi kullanıldı. Aynı katılımcıların birden fazla zamandaki ölçümlerinin karşılaştırılmasında; veriler normal dağılıyorsa Bağımlı Örneklem T Testi ve Bağımsız Örneklem T testi kullanıldı. Normal dağılmıyorsa Mann-Whitney U testi ve Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi uygulandı.

Ayrıca, değişkenler arasındaki ilişkilerin incelenmesinde korelasyon analizi yapılmış olup; veriler normal dağılıma uygunsa Pearson korelasyon testi, uygun değilse Spearman korelasyon testi tercih edilmiştir. İstatistiksel anlamlılık düzeyi, sosyal

bilimler alanında yaygın olarak kabul edilen $p < 0.05$ seviyesi olarak belirlenmiştir. Bu eşik değerin altında bulunan p değerleri, araştırma bulgularının istatistiksel olarak anlamlı olduğunu göstermektedir.

Katılımcıların demografik ve performansla ilgili tanımlayıcı istatistikleri ise ortalama ($\bar{X}$), standart sapma (SS), minimum ve maksimum değerler şeklinde hesaplanmıştır.



4. BULGULAR

Bu çalışmada, 2024-2025 eğitim öğretim yılında, MEB'e bağlı bir devlet ortaokulunda, 5., 6., 7. ve 8. Sınıf ortaokul öğrencilerine uygulanan toplu ve topsuz eğitsel oyunların öğrencilerin dikkat ve motor beceri gelişimine etkisinin anlamlı olup olmadığı araştırıldı. Bununla birlikte, veri toplama aracıyla elde edilen dikkat ve motor beceri ölçümlerinden elde edilen puanlar incelendi. Çalışmanın amacına ve modeline uygun olarak, bulgular ve yorumlar belirli bir sıra halinde aşağıda sunulmaktadır.

İstatistiksel analizlerde uygun testlerin seçilebilmesi için verilerin dağılım özelliklerinin incelenmesi gerekmektedir. Bu bağlamda, normallik testi, verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılır (Field, 2013). Parametrik testler, örneğin bağımlı ve bağımsız örneklem t-testleri, verilerin normal dağılım varsayımına dayanır; bu varsayım sağlanmadığında test sonuçlarının geçerliliği azalır (Pallant, 2020). Normal dağılım varsayımının sağlanmaması durumunda ise parametrik olmayan testlerin tercih edilmesi önerilir (Büyüköztürk, 2018). Bu nedenle normallik testi, veri analiz sürecinde doğru istatistiksel yöntemin seçilmesi ve sonuçların güvenilirliği açısından kritik bir adımdır.

4.1. Kontrol Grubuna Ait Veri Analizi

Tablo 4. 1. Kontrol grubu değişkenlerinin normal dağılım testi bulguları

Değişken	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	p	Shapiro-Wilk Statistic	df	p
Ön Test						
Flamingo Denge Testi	.15	17	.20*	.94	17	.37
Mekik Testi	.18	17	.20*	.91	17	.11
Durarak Uzun Atlama	.09	17	.20*	.96	17	.57
D2 Dikkat Testi	.25	17	.00	.75	17	.00
Son Test						
Flamingo Denge Testi	.20	17	.05	.91	17	.11
Mekik Testi	.18	17	.20*	.91	17	.11
Durarak Uzun Atlama	.12	17	.20*	.94	17	.37
D2 Dikkat Testi	.20	17	.06	.91	17	.09

Tablo 1’de kontrol grubuna ait verilerin normallik dağılımları incelenmiştir. Elde edilen sonuçlara doğrultusunda, Flamingo Denge Testi (ön ve son test), Mekik Testi (ön ve son

test), Durarak Uzun Atlama (ön ve son test) ve D2 Dikkat Testi (son test) verilerinin her iki testte de normal dağılıma sahip oldukları tespit edilmiştir ($p>0.05$). Buna karşılık, D2 Dikkat Testi ön test verilerinin her iki testte normal dağılıma sahip olmadığı gözlemlenmiştir ($p<0.05$).

Tablo 4. 2. Kontrol grubu ön test ve son test performansları Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi analizi

Deneysel	n	Sıra ort.	Sıra Top.	Z	p
<i>Flamingo Denge Testi</i>					
Negatif Sıra	5	7,40	37,00		
Pozitif Sıra	8	6,75	54,00	-0,63	0,52
Eşitlik	4				
<i>Mekik Testi</i>					
Negatif Sıra	7	6,57	46,00		
Pozitif Sıra	5	6,40	32,00	-0,55	0,57
Eşitlik	5				
<i>D2 Dikkat Testi</i>					
Negatif Sıra	8	10,00	80,00		
Pozitif Sıra	9	8,11	73,00	-0,16	0,86
Eşitlik	17				

Tablo 2’de, kontrol grubuna ait Flamingo Denge, Mekik ve D2 Dikkat testi değişkenleri incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda, değişkenlere ait ön ve son testler arasında anlamlı bir değişiklik olmadığı sonucuna ulaşılmıştır ($p>0.05$).

Tablo 4. 3. Kontrol grubu ön test ve son test performansları Bağımlı Örneklem T Testi analizi

	n	$\bar{X}$	SS	t	sd	p	Eta-kare
<i>Durarak Uzun Atlama Testi</i>							
Ön Test	17	113.18	19.79				
Son test	17	107.94	21.43	1.37	16	.18	.10

Tablo 3’de, kontrol grubuna ait Durarak Uzun Atlama testi değişkenleri incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda, değişkenlere ait ön ve son testler arasında anlamlı bir değişiklik olmadığı sonucuna ulaşılmıştır ($p>0.05$).

4.2. Deney Grubuna Ait Veri Analizi

Tablo 4. 4. Deney grubu değişkenlerinin normal dağılım testi bulguları

Değişken	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	p	Shapiro-Wilk Statistic	df	p
Ön Test						
Flamingo Denge Testi	.27	47	.00	.86	47	.00
Mekik Testi	.12	47	.06	.94	47	.02
Durarak Uzun Atlama	.08	47	.20*	.98	47	.64
D2 Dikkat Testi	.20	47	.00	.83	47	.00
Son Test						
Flamingo Denge Testi	.26	47	.00	.75	47	.00
Mekik Testi	.14	47	.00	.91	47	.00
Durarak Uzun Atlama	.11	47	.15	.96	47	.24
D2 Dikkat Testi	.23	47	.00	.80	47	.00

Not. *Kolmogorov-Smirnov testinde .200 değeri, gerçek anlamlılığın alt sınırını göstermektedir.

Tablo 4’de, deney grubuna ait verilerin normallik dağılımları incelenmiştir. Yapılan inceleme sonuçlarına göre, yalnızca Durarak Uzun Atlama Mesafesi değişkeni hem ön testte ($p > .05$) hem de son testte ($p > .05$) normal dağılım gösterdiği, buna karşılık, diğer tüm değişkenlerin normal dağılım varsayımını karşıladığı tespit edilmiştir ($p < 0.05$).

Tablo 4. 5. Toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarının ön test ve son test performansları
Mann-Whitney U Test analizi

Ön Test	n	Sıra ort.	Sıra Top.	Z	p
<i>Flamingo Denge Testi</i>					
Toplu	16	15.56	249	-.04	.96
Topsuz	14	15.43	216		
<i>Mekik Testi</i>					
Toplu	16	14.19	227	-.87	.38
Topsuz	14	17.00	238		
<i>D2 Dikkat Testi</i>					
Toplu	16	14.94	239	-.37	.70
Topsuz	14	16.14	226		
Son Test	n	Sıra ort.	Sıra Top.	Z	p

<i>Flamingo Denge Testi</i>					
Toplu	16	15.44	247	-.04	.96
Topsuz	14	15.57	218		
<i>Mekik Testi</i>					
Toplu	16	12.56	201	-1.95	.05
Topsuz	14	18.86	264		
<i>D2 Dikkat Testi</i>					
Toplu	16	17.16	274.50	-1.10	.27
Topsuz	14	13.61	190.50		

Tablo 5’te, deney grubuna ait Flamingo Denge, Mekik ve D2 Dikkat testi değişkenleri incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda, değişkenlere ait ön ve son testler arasında anlamlı bir değişiklik olmadığı sonucuna ulaşılmıştır ($p>0.05$).

Tablo 4. 6. Toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarının ön test ve son test performansları
Bağımsız Örneklem T Test analizi

Durarak Uzun Atlama	n	$\bar{X}$	SS	t	sd	p
<i>Ön test</i>						
Toplu	16	117.38	16.90	-0.32	28	.74
Topsuz	14	119.86	24.95			
<i>Son test</i>						
Toplu	16	115.06	17.32	0.33	28	.74
Topsuz	14	112.79	20.25			

Tablo 6’da, deney grubuna ait Durarak Uzun Atlama testi değişkenleri incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda, değişkenlere ait ön ve son testler arasında anlamlı bir değişiklik olmadığı sonucuna ulaşılmıştır ($p>0.05$).

4.3. Toplu ve Topsuz Eğitsel Oyunları Grubunun Grup İçi Veri Analizi

Tablo 4. 7. Toplu eğitsel oyunlara katılan ortaokul öğrencilerinin flamingo denge testi
ön test ve son test puanları Wilcoxon İşaretli Sıralar Test analizi

		n	Sıra ort.	Sıra Top.	Z	p
Flamingo Denge Testi						
Negatif Sıra	Toplu Eğitsel Oyunlar	0	.00	.00	-2.59	.00
	Grubu					
	Topsuz Eğitsel	0	.00	.00	-2.88	.00
	Oyunlar Grubu					

Pozitif Sıra	Toplu Eğitsel Oyunlar Grubu	8	4.50	36.00		
	Topsuz Eğitsel Oyunlar Grubu	9	5.00	45.00		
Eşitlik	Toplu Eğitsel Oyunlar Grubu	8				
	Topsuz Eğitsel Oyunlar Grubu	5				
Mekik Testi						
Negatif Sıra	Toplu Eğitsel Oyunlar Grubu	8	8.13	65.00	-1.15	.87
	Topsuz Eğitsel Oyunlar Grubu	2	5.25	10.50	-2.45	.01
Pozitif Sıra	Toplu Eğitsel Oyunlar Grubu	8	8.88	71.00		
	Topsuz Eğitsel Oyunlar Grubu	11	7.32	80.50		
Eşitlik	Toplu Eğitsel Oyunlar Grubu	0				
	Topsuz Eğitsel Oyunlar Grubu	1				
D2 Dikkat Testi						
Negatif Sıra	Toplu Eğitsel Oyunlar Grubu	10	8.50	85.00	-.87	.37
	Topsuz Eğitsel Oyunlar Grubu	13	8.00	104.00	-3.23	.00
Pozitif Sıra	Toplu Eğitsel Oyunlar Grubu	6	8.50	51.00		
	Topsuz Eğitsel Oyunlar Grubu	1	1.00	1.00		
Eşitlik	Toplu Eğitsel Oyunlar Grubu	0				
	Topsuz Eğitsel Oyunlar Grubu	0				

Tablo 7’de toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarının Flamingo denge, Mekik ve D2 Dikkat testi performanslarında, grup içi anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucuna göre, flamingo denge testinde her iki grup için, mekik ve D2 Dikkat testinde ise topsuz eğitsel oyunlar grubunda istatistiksel olarak anlamlı bir

fark olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$).

Tablo 4. 8. Toplu eğitsel oyunlara katılan ortaokul öğrencilerinin flamingo denge testi ön test ve son test puanları Bağımlı Örneklem T Test analizi

		n	$\bar{X}$	SS	t	sd	p	Eta-kare
Durarak Uzun Atlama								
Toplu Eğitsel	Ön Test	16	117.38	16.90	0.46	15	.64	.01
Oyunlar Grubu	Son Test		117.36	17.32				
Topsuz Eğitsel	Ön Test	14	119.86	24.95	2.51	13	.02	.32
Oyunlar Grubu	Son Test		112.79	20.25				

Tablo 8’de toplu ve topsuz eğitsel oyun gruplarının Durarak Uzun Atlama testi performanslarında, grup içi anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda topsuz eğitim grubuna ait değişkenlerde istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($p<0.05$).

4.4. Gruplar Arası Karşılaştırmalar

Tablo 4. 9. Flamingo denge, mekik ve D2 dikkat test puanları Wilcoxon İşaretli Sıralar Test analizi

Deneyssel	n	Sıra ort.	Sıra Top.	Z	p
<i>Flamingo Denge Testi</i>					
Negatif Sıra	5	16.00	80.00	-3.34	.00
Pozitif Sıra	25	15.40	385.00		
Eşitlik	17				
<i>Mekik Testi</i>					
Negatif Sıra	17	18.09	307.50	-1.38	.16
Pozitif Sıra	23	22.28	512.50		
Eşitlik	7				
<i>D2 Dikkat Testi</i>					
Negatif Sıra	33	24.27	801.00	-2.50	.01
Pozitif Sıra	14	23.36	327.00		
Eşitlik	0				

Tablo 9’da Flamingo denge, Mekik ve D2 Dikkat testi performanslarında, gruplar arası anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda, Flamingo Denge ve D2 Dikkat Testi verilerinde oluşan farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$)

Tablo 4. 10. Durarak uzun atlama test puanları Bağımlı Örneklem T Test analizi

Grup	n	$\bar{X}$	SS	t	sd	p	Eta-kare
Ön Test	47	116.60	20.23	1.84	46	.07	.06
Son test		112.19	19.49				

Tablo 10’da Durarak Uzun Atlama testi performanslarında, gruplar arası anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiş ve bu inceleme sonucunda istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşılmıştır ($p>0.05$).

5. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışmada, 2024-2025 eğitim öğretim yılında, MEB'e bağlı bir devlet ortaokulunda, 5., 6., 7. ve 8. Sınıf ortaokul öğrencilerine uygulanan toplu ve topsuz eğitsel oyunların öğrencilerin dikkat ve motor beceri gelişimine etkisi araştırıldı. Araştırmada, uygun veri toplama araçları kullanılarak öğrencilerin dikkat ve motor beceri düzeylerindeki değişim incelendi. Bu bölümde, bulgular bölümünde sunulan sonuçlar doğrultusunda elde edilen veriler tartışılacak ve bu sonuçlara dayalı olarak geliştirilen öneriler yer almaktadır.

5.1. Tartışma

Araştırmada, deney grubuna ait hem toplu hem de topsuz eğitsel oyun grubunun, denge performans sürelerinde ön test ve son test verileri arasında anlamlı bir fark olduğu ($p<0.05$), kontrol grubunda ise anlamlı bir farka sahip olmadığı gözlemlenmiştir ($p>0.05$). Denge, çocukların motor gelişim sürecinde kritik bir öneme sahiptir ve statik denge becerilerinin gelişimi, özellikle okul çağındaki çocuklarda hem günlük yaşam aktiviteleri hem de sportif performans için temel oluşturur (Shumway-Cook ve Woollacott, 2017). Fiziksel aktivite ve oyun, çocukların denge becerilerini pekiştirmede etkili araçlar olarak gösterilmiştir. Anderson vd. (2017), oyun temelli fiziksel aktivitelerin çocuklarda hem statik hem de dinamik dengeyi anlamlı şekilde geliştirdiğini vurgulamış; Smith (2020) ise eğitsel oyunların motivasyon artırıcı ve devamlılık sağlayıcı özellikleri sayesinde motor becerilerde kalıcı gelişmeler sağlandığını belirtmiştir. Toplu oyunların, sosyal etkileşim ve işbirliğini destekleyerek çocukların hem fiziksel hem de bilişsel alanlardaki gelişimini teşvik ettiği ileri sürülmektedir (Foster ve Lloyd, 2018). Grup oyunlarının denge üzerinde olumlu etkileri, çocukların dikkat, denge kontrolü ve postural stabiliteyi birlikte çalıştırmasını gerektirmesiyle ilişkilendirilebilir. Bu durum, nöromusküler koordinasyonun gelişimine katkı sağlayarak postural kontrol mekanizmalarının etkinliğini artırmaktadır (Horak, 2006). Benzer şekilde, topsuz oyunlarda da denge gelişiminin, bireysel odaklanma ve kendi vücut kontrolünü algılama becerisinin artması ile desteklendiği düşünülmektedir (Gallahue ve Ozmun, 2006). Literatürde, oyunların dengeyi geliştirmedeki etkinliği farklı yaş gruplarında ve farklı oyun türlerinde incelendi. Örneğin, Sigmundsson vd. (2010), yapılandırılmış fiziksel oyunların çocukların proprioseptif farkındalık ve

postural denge üzerinde belirgin iyileşmeler sağladığını bildirmiştir. Ayrıca, Chang vd. (2013) çocuklarda kısa süreli oyun müdahalelerinin bile statik dengeyi anlamlı biçimde artırdığını raporlamıştır. Bu sonuçlar, çalışmamızdaki bulgularla paralellik göstermektedir. Dengenin gelişiminde önemli bir etken olan vestibüler sistem, oyun sırasında gerçekleştirilen hareketlerin çeşitliliği ve zorluk derecesi arttıkça daha etkin çalışmaktadır (Peterka, 2002). Eğitsel oyunlar, farklı denge pozisyonları ve hareket varyasyonları sunarak vestibüler, görsel ve proprioseptif girdilerin entegrasyonunu güçlendirir (Shumway-Cook ve Woollacott, 2017). Bu multimodal uyarım, merkezi sinir sisteminin postür kontrol mekanizmalarını optimize etmesine olanak verir (Horak, 2006). Öte yandan, denge gelişiminde psikolojik etmenler de önemli rol oynamaktadır. Oyun temelli aktiviteler, çocukların özgüvenlerini artırmakta, denge görevlerine yönelik kaygılarını azaltmakta ve bu sayede performansı olumlu yönde etkilemektedir (Faigenbaum ve Myer, 2010). Bu psikososyal faydalar, oyunların sadece fiziksel değil, aynı zamanda bilişsel ve duygusal gelişim için de uygun ortamlar sunduğunu göstermektedir (Pellegrini ve Smith, 1998b).

Araştırmada, deney grubuna ait topsuz eğitsel oyun grubu mekik testi performansı ön test ve son test verileri arasında anlamlı bir fark olduğu ($p < 0.05$), toplu eğitsel oyun ve kontrol grubunda ise anlamlı bir farka sahip olmadığı gözlemlenmiştir ($p > 0.05$). Bu bulgu, toplu eğitsel oyun uygulamasının öğrencilerin mekik çekme performansı üzerinde anlamlı bir değişiklik oluşturmadığını göstermektedir. Toplu ve topsuz oyu, bu grupların oyun programlarının yoğunluğu, sürekliliği ve egzersiz şiddetinin kas dayanıklılığını artırmaya yönelik yeterince planlanmamış olması muhtemeldir (Çetin vd., 2018). Literatürde, kas dayanıklılığının gelişimi için düzenli, orta-yüksek yoğunlukta ve yeterli süreklilikte egzersiz programlarının gerekliliği vurgulanmaktadır (Baechle ve Earle, 2008). Öte yandan, toplu oyunlar çoğunlukla koordinasyon, hız ve sosyal etkileşim üzerine odaklanırken, kas dayanıklılığı gibi spesifik fiziksel kapasitelere yeterince vurgu yapmayabilir (Weiss ve Ferrer-Caja, 2002). Topsuz oynanan eğitsel oyun grubunun mekik testi analiz sonucunda, anlamlı bir fark oluşturması topsuz eğitsel oyun uygulamasının öğrencilerin mekik çekme performansını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde artırdığını göstermektedir. Topsuz oyunların daha çok kişisel performansa ve bireysel fiziksel kapasitenin geliştirilmesine yönelik olması, öğrencilerin abdominal kaslarını daha düzenli ve etkin biçimde çalıştırmalarına olanak tanımış olabilir (Faigenbaum ve Myer, 2010). Özellikle mekanik yükün ve tekrar

sayısının artması, kasların dayanıklılık kapasitesini geliştirir (Kenney, vd. 2015). Benzer şekilde, Thomas vd. (2013) tarafından yapılan bir çalışmada, bireysel egzersiz programlarının çocuklarda kas dayanıklılığını anlamlı biçimde artırdığı, grup egzersizlerinde ise bu etkinin daha az belirgin olduğu rapor edildi. Ayrıca, Chen vd. (2017) bireysel egzersizlerin kas dayanıklılığı üzerindeki olumlu etkilerini, kasların daha fazla yüklenme ve uyarı almasına bağlamışlardır. Bu bulgular, çalışmamızdaki topsuz oyun grubunun mekik performansında artış görülmesiyle uyumludur. Diğer taraftan, mekik testi sonuçlarının değerlendirilmesinde çocukların motivasyonu, uygulama ortamı ve testin uygulanış biçimi de önemli değişkenler olarak kabul edilmelidir (Leger ve Lambert, 1982). Toplu oyunlarda grup dinamiği nedeniyle bireysel performansın tam olarak ölçülememesi veya çocukların bireysel sınırlarını zorlayamaması performansı etkileyebilir. Bu durum, sonuçların yorumlanmasında dikkatle ele alınmalıdır. Sonuç olarak, mekik testi sonuçları topsuz eğitsel oyunların kas dayanıklılığını artırmada toplu oyunlara kıyasla daha etkili olabileceğini göstermektedir. Bu bulgu, çocuklarda kas dayanıklılığını geliştirmek isteyen fiziksel aktivite programlarının, bireysel ihtiyaçları ve kapasiteyi göz önünde bulundurarak tasarlanması gerektiğini vurgulamaktadır. İlerleyen araştırmalarda, oyun programlarının içerik yoğunluğu, sürekliliği ve egzersiz şiddeti parametrelerinin sistematik olarak incelenmesi, kas dayanıklılığına yönelik etkilerin daha net ortaya konmasını sağlayacaktır. Kas dayanıklılığı, özellikle karın kaslarının dayanıklılığı, çocukların temel motor fonksiyonları ve postüral kontrolü için kritik bir faktördür (McGuigan ve Winchester, 2008). Mekik testi, abdominal kasların dayanıklılığını ölçen yaygın bir test olarak kabul edilmektedir (Ammar vd., 2015). Bu bağlamda, toplu ve topsuz eğitsel oyunların farklı mekanizmalarla kas dayanıklılığını etkileyebileceği düşünülmektedir.

Araştırmada, toplu eğitsel oyun ve kontrol grubunda durarak uzun atlama testi performansı ön test ve son test verileri arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$). Topsuz eğitsel oyun grubunda ise anlamlı bir fark olduğu, katılımcıların durarak uzun atlama mesafelerinde son testte anlamlı bir azalma yaşadıkları gözlemlenmiştir ($p<0.05$). Bu sonuçlar, uygulanan müdahalenin performans üzerinde olumlu bir etkisinin olmadığını, hatta performansta bir düşüş yaşandığını düşündürmektedir. Bu bulgu, uygulanan oyun programlarının anaerobik güç ve patlayıcı kuvvet gelişimini yeterince desteklemediğini göstermektedir (Baechle & Earle, 2008; Jones vd., 2019). Durarak uzun atlama testi, alt ekstremitte patlayıcı kuvvetinin ve kas

gücünün önemli bir göstergesi olarak kabul edilmektedir (Markovic vd., 2004). Patlayıcı kuvvet, kısa süreli maksimum güç üretimi olarak tanımlanır ve özellikle çocukların sportif performanslarında kritik bir rol oynar (Behm ve Sale, 1993). Bu nedenle, fiziksel aktivite programlarının bu kapasiteyi geliştirmeye yönelik olması beklenir. Oyunların daha çok aerobik kapasiteyi veya dayanıklılığı destekleyici yapıda olması, kısa süreli yüksek güç gerektiren hareketlerin antrenman hacminin düşük kalmasına neden olmuş olabilir (Jones vd., 2019). Anaerobik kapasite ve patlayıcı güç gelişimi için yüksek yoğunluklu, kısa süreli ve dinlenme aralıklı egzersizlerin programda yer alması gereklidir (Baechle ve Earle, 2008). Ancak, topsuz oyunların içerik yapısı ve uygulama biçimi bu özellikleri karşılamamış olabilir. Benzer şekilde, Arazi vd., (2016) yaptıkları çalışmada, bireysel antrenmanların patlayıcı güç gelişiminde grup antrenmanlarına göre daha az etkili olduğunu bildirmiştir. Bu bulgu, toplu oyunların sosyal etkileşim ve rekabet ortamı yaratarak çocuklarda daha yüksek performans ortaya koymalarını teşvik edebileceği yönündeki varsayımı desteklemektedir. Diğer yandan, bazı çalışmalar topsuz bireysel egzersizlerin spesifik kuvvet gelişimi için daha etkili olduğunu belirtmekle birlikte, bu egzersizlerin oyun formatında ve çocukların yaş düzeyine uygun şekilde düzenlenmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Faigenbaum ve Myer, 2010; Granacher vd., 2011). Programların çocukların gelişimsel özelliklerine ve ihtiyaçlarına uygun şekilde yapılandırılması, hem fiziksel hem de psikolojik etkilerin optimize edilmesini sağlar.

Motivasyon eksikliği de performans düşüşünde önemli bir faktör olabilir. Çocuklarda motivasyon, motor performans üzerinde belirleyici bir etkidir (Weiss ve Chaumeton, 1992). Topsuz oyunlarda bireysel performans baskısı veya monotonluk, çocukların motivasyonunu olumsuz etkileyerek performansın düşmesine yol açabilir (Smith, 2010). Bu bağlamda, toplu oyunların grup desteği ve sosyal etkileşim avantajları motivasyonu artırırken, topsuz oyunlarda bu avantaj sınırlı kalabilir.

Araştırmada toplu eğitsel oyun ve kontrol grubunda D2 Dikkat testi performansı ön test ve son test verileri arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$). Topsuz eğitsel oyun grubunda ise D2 Dikkat testi performansında ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmüştür ($p<0.05$). Bu durum, katılımcıların D2 Dikkat Testi puanlarının son testte anlamlı şekilde azaldığını göstermektedir. Özellikle hızla değişen oyun ortamları, çocukların kısa süreli dikkat ve uzun süreli dikkatlerini geliştirmelerine yardımcı olabilir (Posner ve Rothbart, 2007). Toplu eğitsel oyun

grubunda ise dikkat puanlarında anlamlı deęişiklik olmaması, bu tür oyunların bilişsel açıdan nötral ya da hafif olumlu etkiler yarattığını düşündürmektedir. Grup içi etkileşimler, rekabet ve iş birliği gibi sosyal unsurlar, çocukların dikkat sürekliliğini ve motivasyonunu artırabilmektedir (Vygotsky, 1978). Bununla birlikte, toplu oyunlarda ortaya çıkan sosyal etkileşim bazen dikkat daęınıklığına da yol açabilir; bu nedenle, grup oyunlarının bilişsel hedeflere yönelik dikkatle planlanması gerekmektedir (Connolly vd., 2012). Bununla birlikte, dikkat performansının oyun türüne baęlı olarak farklılaşması, oyunların bilişsel taleplerinin ve yapısal özelliklerinin etkisini vurgulamaktadır. Örneğin, strateji gerektiren, problem çözme ve karar alma becerilerini ön plana çıkaran oyunların dikkat ve yürütücü işlevleri geliştirdiği, basit ya da tekrarlayıcı oyunların ise bu açıdan daha sınırlı fayda sağladığı bildirilmektedir (Green ve Bavelier, 2012; Diamond, 2013). Dikkat, bilişsel işlevler arasında temel bir yer tutmakta ve öğrenme, problem çözme, bilgi işleme gibi süreçlerin verimli yürütülmesi için kritik öneme sahiptir (Posner ve Petersen, 1990). Eğitsel oyunların bilişsel gelişime olumlu etkileri uzun yıllardır literatürde desteklenmektedir (Green ve Bavelier, 2012). Oyun temelli öğrenme yaklaşımları, çocuklarda dikkat, algı ve yürütücü işlevlerin gelişimini destekleyerek, bilişsel esnekliği artırabilmektedir (Diamond, 2013). Bu bulgular ışığında, eğitsel oyun programlarının bilişsel açıdan zenginleştirilmesi, özellikle dikkat ve yürütücü işlevlerin desteklenmesi amacıyla yapılandırılması önemlidir. Oyun içeriğinin, çocukların bilişsel gelişim düzeyine uygun ve çeşitli bilişsel becerileri hedefleyen unsurlar içermesi gerekmektedir (Best, 2010). Ayrıca, sosyal etkileşim, iş birliği ve rekabet dengesi gözetilerek hem bireysel hem de grup oyunları optimize edilmelidir (Vygotsky, 1978; Connolly vd., 2012). Toplu eğitsel oyunlar, sosyal etkileşim ve iş birliğini destekleyerek çocukların fiziksel ve bilişsel gelişimini teşvik edebilir (Foster & Lloyd, 2018). Grup oyunlarında çocukların dikkat, denge kontrolü ve postüral stabiliteyi birlikte yürütmesi, nöromusküler koordinasyonu geliştirerek postüral kontrol mekanizmalarının etkinliğini artırır (Horak, 2006). Topsuz oyun grubunda da anlamlı gelişme gözlenmiş olması ($p < 0.05$), bireysel odaklanma ve vücut kontrolüne dayalı oyunların da denge gelişimine katkı sağladığını göstermektedir (Gallahue & Ozmun, 2006). Bununla birlikte, tüm katılımcılar bir arada değerlendirildiğinde dikkat puanlarında anlamlı bir artış saptanmıştır ($Z = -2.50$, $p = 0.01$). Bu, genel olarak eğitsel oyunların bilişsel süreçlere olumlu katkı sunduğunu desteklemektedir (Green & Bavelier, 2012; Diamond, 2013). Ancak, oyun türlerinin bilişsel talepleri farklılık gösterdiğinden, oyun içeriklerinin dikkat ve yürütücü işlevleri

hedefleyecek şekilde planlanması gerektiği açıktır (Best, 2010).

5.2. Sonuç

Bu araştırma, ortaokul düzeyindeki öğrencilere uygulanan eğitsel oyun temelli beden eğitimi derslerinin motor beceri ve dikkat gelişimi üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, toplu ve topsuz eğitsel oyunlara dayalı etkinliklerin farklı motorik alanlardaki katkıları karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular, hem toplu hem de topsuz oyun uygulamalarının öğrencilerin statik denge becerilerinde olumlu gelişmeler sağladığını ortaya koymuştur. Flamingo Denge Testi'ndeki bu gelişim, oyun temelli etkinliklerin çocukların beden farkındalığı ve denge kontrolünü destekleyen etkili araçlar olduğunu göstermektedir. Mekik testi sonuçları ise topsuz oyunlara katılan öğrencilerde karın kası dayanıklılığında anlamlı gelişmeler olduğunu; buna karşılık toplu oyun grubunda belirgin bir değişim yaşanmadığını ortaya koymuştur. Bu bulgu, topsuz eğitsel oyunların gövde kaslarını daha doğrudan aktive eden içeriklere sahip olmasından kaynaklanıyor olabilir.

Öte yandan, durarak uzun atlama testinde her iki grupta da beklenen gelişim düzeyine ulaşılamamış, özellikle topsuz eğitsel oyun grubunda performans düşüşü gözlenmiştir. Bu durum, uygulanan oyunların anaerobik kapasite ve patlayıcı kuvvet gibi özellikleri geliştirme açısından yeterli yoğunlukta olmadığını göstermektedir. Bu doğrultuda, bu tür becerilerin gelişimi için oyun temelli derslerin içeriklerinin yüksek şiddetli, kısa süreli ve patlayıcı güç gerektiren etkinliklerle desteklenmesi gerektiği düşünülmektedir. Dikkat gelişimine ilişkin veriler incelendiğinde ise toplu oyun grubunda dikkat düzeylerinde anlamlı bir değişiklik gözlenmemiştir. Bununla birlikte, genel ortalamalarda tüm katılımcıların dikkat becerilerinde sınırlı da olsa gelişme olduğu incelenmiştir. Bu bulgu, eğitsel oyunların dikkat performansı üzerindeki etkisinin bireysel farklılıklara göre değişkenlik gösterebileceğini ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, toplu ve topsuz eğitsel oyunların motor ve bilişsel gelişim üzerinde çeşitli açılardan etkili olduğu söylenebilir. Bu nedenle, eğitim ve spor programlarında oyun temelli uygulamalara düzenli olarak yer verilmesi önerilmektedir. Eğitim ortamlarında oyun temelli uygulamalara yer verilmesi önerilmekle birlikte, bu oyunların hedeflenen beceriler doğrultusunda planlanması büyük önem taşımaktadır. Oyun içerikleri; öğrencilerin yaş düzeyi, fiziksel yeterliliği ve gelişimsel ihtiyaçları dikkate alınarak

hazırlanmalı, derslerin kazanımlarıyla uyumlu hale getirilmelidir. Ayrıca, gelecekte yapılacak araştırmalarda eğitsel oyunların farklı yaş gruplarında, cinsiyet ve gelişim düzeyi değişkenleri açısından etkilerinin daha geniş örneklemelerle ve uzun süreli uygulamalarla ele alınması, alan yazına katkı sağlayacaktır.

5.3. Öneriler

Bu araştırma kapsamında elde edilen bulgular doğrultusunda, eğitsel oyun temelli beden eğitimi uygulamalarının motor ve bilişsel gelişim üzerindeki etkilerini artırmaya yönelik aşağıdaki öneriler sunulmaktadır:

- Ortaokul öğrencilerinin dikkat ve motor becerilerinin gelişimini desteklemek amacıyla toplu ve topsuz eğitsel oyunların eğitim programlarında sistematik olarak yer alması önerilmektedir. Toplu oyunların sosyal etkileşim, iş birliği ve grup dinamiklerini geliştirici etkisi nedeniyle, sınıf ortamlarında düzenli grup oyunlarına yer verilmesi, öğrencilerin hem dikkatlerini odaklama hem de motor becerilerini geliştirme süreçlerine olumlu katkı sağlayacaktır.
- Bunun yanı sıra, topsuz eğitsel oyunların bireysel öğrenme hızına ve özgün dikkat ihtiyaçlarına uygun olması sebebiyle, bireysel oyun seanslarının da müfredata eklenmesi önemlidir. Öğrencilerin bireysel motor becerilerini ve dikkat sürelerini artırmaya yönelik bu uygulamalar, özellikle dikkat eksikliği ve motor gelişiminde gerilik yaşayan öğrenciler için etkili destek araçları olabilir.
- Okul yönetimleri ve öğretmenler, eğitsel oyunları sadece eğlence amacıyla değil, gelişimsel hedefler doğrultusunda bilinçli ve planlı şekilde kullanmalıdır. Ayrıca, oyunların etkililiğini artırmak için öğretmenlere yönelik eğitsel oyun uygulamaları konusunda mesleki gelişim programları düzenlenmesi önerilir. Bu programlar, öğretmenlerin oyun tabanlı öğrenme stratejilerini pedagojik olarak etkin biçimde uygulayabilmelerini sağlayacaktır.
- Eğitim teknolojilerinin entegrasyonu ile dijital ve fiziksel oyunların birlikte kullanıldığı hibrit eğitsel oyun modelleri geliştirilmesi teşvik edilmelidir. Bu yaklaşımlar, öğrencilerin motivasyonunu artırırken, bireysel farklılıkları da göz önünde bulundurarak öğrenme çıktılarının iyileştirilmesine katkı sunabilir.
- Gelecek çalışmalarda ise farklı yaş gruplarına ve özel gereksinimli öğrencilere yönelik toplu ve topsuz oyun uygulamalarının etkilerinin incelenmesi, bu alandaki bilgi birikimini artıracak ve uygulama rehberlerinin geliştirilmesine

katkı sağlayacaktır. Ayrıca, uzun süreli izlemeli (longitudinal) arařtırmalarla eęitsel oyunların dikkat ve motor beceriler üzerindeki kalıcı etkilerinin ortaya konması, eęitim politikalarının bilimsel temellere dayandırılması açısından önem taşımaktadır.

- Ailelerin eęitsel oyunların çocuk gelişimindeki önemine dair bilinçlendirilmesi ve ev ortamında destekleyici oyun aktivitelerinin teşvik edilmesi, okul dışı öğrenme ortamlarının zenginleştirilmesine katkıda bulunacaktır. Böylece, eęitim sürecinde bütüncül ve sürdürülebilir gelişim sağlanabilir.



KAYNAKLAR

- Alotaibi, M. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Anderson, C. A. (2005). *Children and the media: The impact of media on children's development*. Sage Publications.
- Anderson, L., et al. (2017). The effect of play-based interventions on balance in children: A systematic review. *Journal of Pediatric Physical Therapy*, 29(3), 202–210.
- Arazi, H., Şahin, T., ve Gunay, M. (2016). The effect of individual and group training on explosive strength performance in children. *Journal of Sports Sciences*, 34(10), 930–937.
- Ayaz, M., & Yılmaz, A. (2019). Eğitsel oyunlar etkinliğine katılımın çocuklardaki denge, reaksiyon ve çeviklik üzerine etkisi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 35–42.
- Aydos, L. (2006). *Spor Bilimine Giriş*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Baechle, T. R., ve Earle, R. W. (2008). *Essentials of strength training and conditioning*. Human Kinetics.
- Bailey, R. (2006). *Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes*. *Journal of School Health*, 76(8), 397–401. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132.x>
- Barkley, R. A. (2015). *Attention-deficit hyperactivity disorder: A handbook for diagnosis and treatment*. Guilford Publications.
- Behm, D. G., ve Sale, D. G. (1993). Velocity specificity of resistance training. *Sports Medicine*, 15(6), 374–388.
- Best, J. R. (2010). Effects of physical activity on children's executive function: Contributions of experimental research on aerobic exercise. *Developmental Review*, 30(4), 331–351.
- Brickenkamp, R. (1994). *Test d2: Aufmerksamkeits-Belastungs-Test*. Hogrefe.
- Brickenkamp, R., ve Zillmer, E. (1998). *The d2 test of attention*. Hogrefe ve Huber Publishers.
- Brussoni, M., Gibbons, R., Gray, C., Ishikawa, T., Sandseter, E. B. H., Bienenstock, A., Chabot, G., Fuselli, P., Herrington, S., Janssen, I., Pickett, W., Power, M., Stanger, N., Sampson, M., & Tremblay, M. S. (2015). What is the relationship between risky outdoor play and health in children? A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 12(6), 6423–6454. <https://doi.org/10.3390/ijerph120606423>
- Büyüköztürk, Ş. (2018). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı* (23. Baskı). Pegem Akademi.
- Chang, Y. K., Labban, J. D., Gapin, J. I., ve Etnier, J. L. (2012). The effects of acute exercise on cognitive performance: A meta-analysis. *Brain Research*, 1453, 87–101.
- Chang, Y. K., Tsai, Y. J., Chen, T. T., ve Hung, T. M. (2013). The impacts of coordinative exercise on executive function in kindergarten children: An ERP study. *Experimental Brain Research*, 225(2), 187–196.
- Chen, L., Wang, L., ve Zhou, C. (2017). The impact of individualized exercise programs on muscle endurance in children. *Journal of Sports Science ve Medicine*, 16(2), 203–210.
- Council of Europe. (1993). *Eurofit: Handbook for the Eurofit tests of physical fitness* (2nd ed.). Council of Europe Publishing.

- Çelik, M. (2018). *12-13 yaş grubu çocukların fiziksel özelliklerinin gelişiminde eğitsel oyunların etkisi*. [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çetin, G., Yılmaz, G., ve Demirhan, G. (2018). Fiziksel aktivite programlarının kas dayanıklılığı üzerine etkileri: Sistematik bir derleme. *Spor Bilimleri Dergisi*, 29(1), 45–56.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., ve Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers ve Education*, 59(2), 661–686.
- Demir, F. (2018). Okul çağındaki çocuklarda takım oyunlarının sosyal gelişime etkisi. *Eğitim ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 120–134.
- Demirhan, G., & Altay, F. B. (2019). Eğitsel oyunların çocuk gelişimine etkisi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 30(2), 45-58.
- Demirel, M., & Altun, A. (2021). Oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin akademik başarısı ve tutumlarına etkisi: Bir meta-analiz çalışması. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 11(1), 1–30. <https://doi.org/10.33462/etku.845763>
- Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64, 135–168.
- Ebbeck, M., ve Waniganayake, M. (2003). *Developing reflective practice: A guide for beginning teachers*. Allen ve Unwin.
- European Commission. (1993). *Eurofit: Handbook for the EUROFIT tests of physical fitness*. Council of Europe, Committee for the Development of Sport.
- Faigenbaum, A. D., ve Myer, G. D. (2010). Resistance training among young athletes: Safety, efficacy and injury prevention effects. *British Journal of Sports Medicine*, 44(1), 56–63.
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (4th ed.). Sage Publications.
- Foster, S., ve Lloyd, B. (2018). Group games and motor skills development in children: A narrative review. *Developmental Review*, 45, 33–45.
- Gallahue, D. L., ve Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. McGraw-Hill.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20–20.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191.
- Granacher, U., Muehlbauer, T., ve Gruber, M. (2011). A qualitative review of balance and strength performance in healthy older adults: Impact for testing and training. *Journal of Aging Research*, 2012, Article ID 708547.
- Green, C. S., ve Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control, and action video game play. *Current Biology*, 22(6), R197–R206.
- Gül, S. (2020). Eğitsel oyunların çocuk gelişimine katkısı. *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Dergisi*, 10(1), 55–68.
- Harmancı, R., & Yıldırım, İ. (2020). Tekrar edilen test uygulamalarında en iyi sonucun alınması

- ve dinlenme süresinin önemi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 31(2), 115–123. <https://doi.org/10.32706/tsbd.770208>
- Horak, F. B. (2006). Postural orientation and equilibrium: What do we need to know about neural control of balance to prevent falls? *Age and Ageing*, 35(suppl_2), ii7–ii11.
- Hughes, M. (2010). *Social development: Relationships in infancy, childhood, and adolescence*. Psychology Press.
- Johnson, D. W., ve Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company.
- Kaiser, B., ve Rasminsky, J. S. (2012). *Positive behavior support: Responding to the challenge of students with special needs*. Pearson.
- Karaca, Ö., Yılmaz, F., ve Demir, M. (2021). The impact of educational games on the attention levels of primary school students. *Journal of Educational Psychology*, 113(3), 567–578.
- Karakuş, M., & Karamustafaoğlu, S. (2023). Zeka oyunlarının öğrencilerin problem çözme ve bilişsel düşünme becerilerine etkisi. *Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(1), 210–226. <https://doi.org/10.29129/zgefd.1234567>
- Kaya, R. (2020). Motor becerilerin gelişiminde oyun aktivitelerinin önemi. *Beden Eğitimi ve Spor Dergisi*, 15(2), 77–88.
- Kenney, W. L., Wilmore, J. H., ve Costill, D. L. (2015). *Physiology of sport and exercise*. Human Kinetics.
- Kirk, D. (2005). *Physical education, youth sport and lifelong participation: The importance of early learning experiences*. *European Physical Education Review*, 11(3), 239–255.
- Leger, L. A., ve Lambert, J. (1982). A maximal multistage 20-m shuttle run test to predict VO2 max. *European Journal of Applied Physiology and Occupational Physiology*, 49(1), 1–12.
- Lieberman, L. J., & Houston-Wilson, C. (2017). *Strategies for inclusion: A handbook for physical educators* (2nd ed.). Human Kinetics.
- Mayhew, J. L., Piper, F. C., Schwegler, T. M., & Ball, T. E. (1995). Contributions of speed, agility, and body composition to anaerobic power in college football players. *Journal of Applied Sport Science Research*, 9(2), 79–83.
- Markovic, G., Dizdar, D., Jukic, I., ve Cardinale, M. (2004). Reliability and factorial validity of squat and countermovement jump tests. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 18(3), 551–555.
- McGuigan, M. R., ve Winchester, J. B. (2008). The relationship between isometric and dynamic strength in college football players. *Journal of Sports Science ve Medicine*, 7(1), 101–105.
- Sherrill, C. (2004). *Adapted physical activity, recreation, and sport: Crossdisciplinary and lifespan*. McGraw-Hill.
- Öztürk, B. (2021). Takım oyunlarının okul öncesi çocukların gelişimindeki rolü. *Erken Çocukluk Eğitimi Dergisi*, 7(1), 33–44.
- Pallant, J. (2020). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using IBM SPSS* (7th ed.). Routledge.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998a). *Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play*. *Child Development*, 69(3), 577–598. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06226.x>
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998b). The development of play during childhood: Forms and possible functions. *Child Psychology and Psychiatry Review*, 3(2), 51–57.

- Peterka, R. J. (2002). Sensorimotor integration in human postural control. *Journal of Neurophysiology*, 88(3), 1097–1118.
- Pica, R. (2011a). *Moving and learning across the curriculum: More than 300 activities and games to make learning fun*. Pearson.
- Pica, R. (2011b). *Motor development: Understanding normal and abnormal movement*. Lippincott Williams ve Wilkins.
- Posner, M. I., ve Petersen, S. E. (1990). The attention system of the human brain. *Annual Review of Neuroscience*, 13, 25–42.
- Posner, M. I., ve Rothbart, M. K. (2007). Research on attention networks as an integrative framework for developmental science. *Developmental Psychology*, 43(3), 736–748.
- Salovey, P., ve Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185–211.
- Şahin, Y., ve Aktaş, E. (2019). Sek sek oyununun çocukların motor becerilerine etkisi. *Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12(3), 150–161.
- Shumway-Cook, A., ve Woollacott, M. H. (2017). *Motor control: Translating research into clinical practice* (5th ed.). Wolters Kluwer.
- Sigmundsson, H., et al. (2010). The effect of physical activity and structured play on motor skills and balance in preschool children. *Scandinavian Journal of Medicine ve Science in Sports*, 20(4), 607–614.
- Smith, A. L. (2010). Motivation and adherence in youth sport. In T. Horn (Ed.), *Advances in sport psychology* (3rd ed., pp. 509–528). Human Kinetics.
- Smith, J. (2020). Motor skill development through group play: A review. *Child Development Research*, 15(4), 345–359.
- Smith, L., Johnson, A., & Liu, Y. (2021). Educational games and the development of cognitive flexibility in primary school children. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 627–639. <https://doi.org/10.1037/edu0000532>
- Thomas, J. R., Nelson, J. K., ve Silverman, S. J. (2013). *Research methods in physical activity*. Human Kinetics.
- Tomporowski, P. D., Davis, C. L., Miller, P. H., & Naglieri, J. A. (2008). *Exercise and children's intelligence, cognition, and academic achievement*. *Educational Psychology Review*, 20, 111–131. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9057-0>
- Trawick-Smith, J., Swaminathan, S., & Liu, X. (2017). *Relationship of teacher-child play interactions to children's cognitive and social-emotional development*. *Early Child Development and Care*, 187(5-6), 785–797. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1234464>
- Van Keer, H., ve Aelterman, A. (2010). Effects of cooperative learning on social relations and academic achievement. *Educational Research Review*, 5(2), 137–149.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Weiss, M. R., ve Chaumeton, N. (1992). Motivational orientations in sport. In T. Horn (Ed.), *Advances in sport psychology* (pp. 115–155). Human Kinetics.
- Weiss, M. R., ve Ferrer-Caja, E. (2002). Motivational orientations in sport. In T. Horn (Ed.), *Advances in sport psychology* (2nd ed., pp. 115–155). Human Kinetics.
- Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M., & Verma, M. (2012). *The importance of play: A*

report on the value of children's play with a series of policy recommendations. Toy Industries of Europe.

Wood, R. (2008). *Physical education and sport for children with special educational needs.* Routledge.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.* Seçkin Yayıncılık.

Yıldız, T. (2017). Çocuk oyunları ve motor gelişim ilişkisi. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 200–210.



EKLER

EK-1 Etik Kurul Kararı

Oturum Tarihi	Oturum Sayısı	Oturum Karar Sayıları
28.02.2025	2	85-123

Sinop Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulu Prof. Dr. Erkal ARSLANOĞLU başkanlığında 28.02.2025 tarihinde 09:00-12:00 saatleri arasında toplanarak aşağıdaki kararı almıştır.

Karar Sayısı: 2025/117

Lisans Öğrencisi Hakan KILINÇARSLAN ve Doç. Dr. Cansel ARSLANOĞLU'nun 26 Şubat 2025 tarihli "*Ortaokul Öğrencilerine Uygulanan Toplu ve Topsuz Eğitsel Oyunların Dikkat ve Motor Beceri Gelişimine Etkisi*" başlıklı araştırmalarına ait ekte sunulan belgeler, Üniversitemiz İnsan Araştırmaları Etik Kurulunca değerlendirilmiştir.

Araştırmacının fikri, hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğu araştırmacılara ait olmak üzere ve "Kişisel Verilerin Korunması Kanununa" dikkat edilmesi şartıyla Üniversitemiz İnsan Araştırmaları Etik Kurulu Yönergesine "**Uygun**" olduğunun kabulüne, sonucun sorumlu araştırmacı Lisans Öğrencisi Hakan KILINÇARSLAN'a bildirilmesine oybirliği ile karar verildi.

Ek:

- 1- Etik Kurul Başvuru Formu (4 Sayfa)
- 2- Bilgilendirilmiş Onam Formu (1 Sayfa)
- 3- Veri Toplama Araçları (8 Sayfa)
- 4- Ek Bilgi (1 Sayfa)

Prof. Dr. Erkal ARSLANOĞLU
İnsan Araştırmaları Etik Kurulu Başkanı

Prof. Dr. Songül ÇEK
Başkan Yardımcısı

Prof. Dr. Ahmet MOR
Kurul Üyesi

Doç. Dr. Aydın ÜNAL
Kurul Üyesi

Doç. Dr. Bilge BAL ÖZKAPTAN
Kurul Üyesi

Dr. Öğr. Üyesi Hilal KARAKUŞ
Kurul Üyesi

Katılmadı
Doç. Dr. İbrahim DEMİRCİ
Kurul Üyesi

Katılmadı
Dr. Öğr. Üyesi Neslihan ŞAHİN
Kurul Üyesi

Toplantıya Katılamayanlar

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BS4L6S8DB7 Pin Kodu :86152 Belge Takip Adresi : <https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=5743&eD=BS4L6S8DB7&eS=332962>

Adres:Korucuk Mah. Selanik Cad. 15 Temmuz Yerleşkesi Rektörlük Binası No:21B 57010 Merkez/SINOP
Telefon:(0 368) 271 57 68 Faks:(0 368) 271 57 70
e-Posta:lnarek@sinop.edu.tr İnternet Adresi:www.lnarek.sinop.edu.tr
Kep Adresi:sinopuniversitesi@hs01.kep.tr

Raportör: Fikri ÖZKAYNAR
Unvanı: Bilgisayar İşletmeni
Tel No: 1707



EK-2 İzin Belgesi

18 YAŞINDAN KÜÇÜKLER İÇİN BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU LÜTFEN BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUMAK İÇİN ZAMAN AYIRINIZ

Velisi olduğunuz öğrenciyi Hakan KILINÇARSLAN ve Doç. Dr. Cansel ARSLANOĞLU tarafından yürütülecek olan “Ortaokul Öğrencilerine Uygulanan Toplu Ve Topsuz Eğitsel Oyunların Dikkat Ve Motor Beceri Gelişimine Etkisi” başlıklı araştırma çalışmasına davet ediyorum. Çocuğunuzun bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi edinmek isterseniz bana sorunuz.

Bu çalışmaya katılmak tamamen **gönüllülük** esasına dayanmaktadır. Çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan çıkma hakkına sahipsiniz. Yapılacak olan anketten elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacaktır.

1. Araştırmayla İlgili Bilgiler:

- Araştırmanın Amacı:** Bu çalışmanın amacı; Beden eğitimi dersinde toplu ve topsuz oynanan eğitsel oyunların ortaokul öğrencilerinin motor beceri ve dikkat üzerine etkilerini incelemektir.
- Araştırmanın Nedeni:** X Bilimsel araştırma ☐ Tez çalışması
- Araştırmanın Öngörülen Süresi:** 40 dakika(Bir ders saati)
- Araştırmanın Yapılacağı Yerler:** Okul bahçesi, sınıf.
- Araştırmada Ne Yapılacağı:** 8 hafta süresince normal beden eğitimi derslerinin 2.saatlerinde haftada 1 gün 1 ders saati (40 dakika) toplu ve topsuz eğitsel oyunlar oynanarak, motor beceri ve dikkat üzerine olan etkileri incelenecektir.

2. Çalışmaya Katılım Onayı:

Yukarıda yer alan ve araştırmadan önce katılımcıya/gönüllüye verilmesi gereken bilgileri okudum ve katılmam istenen çalışmanın kapsamını ve amacını, gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları tamamen anladım. Çalışma hakkında yazılı ve sözlü açıklama yukarıda adı belirtilen araştırmacı tarafından yapıldı, soru sorma ve tartışma imkânı buldum ve tatmin edici yanıtlar aldım. Bana çalışmanın muhtemel riskleri ve faydaları sözlü olarak anlatıldı. Bu çalışmayı istediğim zaman ve herhangi bir neden belirtmek zorunda kalmadan bırakabileceğimi ve herhangi bir olumsuzluk ile karşılaşmayacağımı anladım.

Bu koşullar söz konusu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

Velinin Ad Soyad:

İmza:

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Hakan KILINÇARSLAN

Yabancı Dili : İngilizce

Eğitim Durumu

Lise : HACI SADIK ÖZTOSUN ANADOLU LİSESİ,2014

Lisans : HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SPOR BİLİMLERİ
FAKÜLTESİ, 2019

Pedagojik Formasyon: GAZİ ÜNİVERSİTESİ,2020

Yüksek Lisans :

Mesleki Deneyim

İş Yeri : GYMNASIUM BAŞKENT AKADEMİ,2018-2019

İş Yeri : ESENYAMAÇ ORTAOKULU,2021-2025

İş Yeri : HÜSAMETTİN DEĞİRMENCİ ORTAOKULU,2025

Yayın Listesi :