

5 Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminde Dijital Teknoloji Kullanımı



Bu proje Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından desteklenmiştir.



T.C. GENÇLİK VE
SPOR BAKANLIĞI



ODTÜ



T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI

Beden Eğitimi ve Spor Spor Öğretiminde Dijital Teknoloji Kullanımı



T.C. GENÇLİK VE
SPOR BAKANLIĞI



ODTÜ



T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI



Kitap Editörleri

Prof. Dr. Mustafa Levent İNCE

Doç. Dr. Irmak Hürmeriç ALTUNSÖZ

Doç. Dr. Deniz HÜNÜK

Dr. Öğretim Üyesi Mehmet Ata ÖZTÜRK

Yazar

Hakkı ÖZKARAKAŞ

Kitap yazımına destek veren (içerik geliştiren) öğretmenler

Nilüfer ATÇI

Mehmet KARATAŞ

Basım Yılı

Mayıs 2023

Önsöz

Beden eğitimi ve sporun genel eğitimdeki yeri ve önemi öğrencilerin fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal iyi oluşuna olan etkilerinden dolayı giderek daha iyi anlaşılmaktadır. Günümüzde, genel eğitim ve beden eğitimi ve sporla ilgili bilimsel bilgi birikimimiz hızla artmaktadır. Bu durum beden eğitimi ve spor derslerinin amaç ve uygulamalarını sürekli bir gelişim sürecinde tutarken, öğretmenlerin mesleki alan bilgilerini de sürekli güncellemelerini gerektirmektedir.

Ülkemizde Beden eğitimi öğretmenlerinin mesleki gelişim süreçlerini inceleyen Milli Eğitim Bakanlığı ve üç üniversite (ODTÜ, Fırat Üniversitesi, Balıkesir Üniversitesi) iş birliği ile gerçekleştirilen bir TÜBİTAK destekli projede (Proje No: 215K460) beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin 1) Okula Özgü Ders Tasarımı, 2) Öğretim Stratejileri, Modelleri ve Yöntemleri, 3) Ölçme ve Değerlendirme, 4) Uyarlanmış Beden Eğitimi, 5) Dijital Teknoloji Kullanımı ve 6) Yaşam Boyu Mesleki Gelişim konularında mesleki bilgilerini güncellemeye ihtiyaçları olduğu saptanmıştır.

Proje kapsamında konu uzmanı akademisyenler beden eğitimi öğretmenlerinin belirlenen altı alandaki ihtiyaçlarını karşılamak için mesleki gelişim içerikleri hazırlamışlardır. Elinizdeki kaynak, proje kapsamında geliştirilen içeriklerin Gençlik ve Spor Bakanlığı ve Milli Eğitim Bakanlığı desteği ile konu uzmanı akademisyen ve beden eğitimi öğretmenleri tarafından düzenlenerek kitaplaştırılmasından oluşturulmuştur.

Bu kitap belirlenen altı konu alanından “Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminde Dijital Teknoloji Kullanımı” ile ilgilidir.

Hazırlanan kaynakların mesleki alan bilginizi desteklemede sizlere yararlı olmasını diliyoruz.

Prof. Dr. Levent İNCE

ODTÜ Beden Eğitimi ve Spor Bölümü

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM I	8
Beden Eğitimi Ve Spor Öğretiminde Teknoloji Ne Demek?	8
Eğitimde Teknoloji	8
Teknoloji kullanımı	8
Teknoloji öğrenimi	9
Beden eğitimi öğretiminde ve öğreniminde teknoloji	10
Beden eğitimi ve spor derslerinde "Teknolojiyi öğrenme"	11
Beden eğitimi ve spor derslerinde "Teknoloji hakkında öğrenme"	13
Teknoloji okuryazarlığı	14
Çoklu Modalite	15
Bilişimsel düşünme	17
Dijital vatandaşlığın temel özellikleri	18
Beden eğitimi derslerinde teknoloji aracılığıyla öğrenme	20
BÖLÜM II	22
Dijitalleşen Dünyaya Nasıl Uyum Sağlarım?	22
Dijitalleşen Dünyada Beden Eğitimi ve Spor Öğretmeni Yeterlikleri Nelerdir?	22
1) Öğrenen:	23
2) Lider:	23
3) Dijital vatandaş	26
4) İşbirlikçi	27
5) Tasarımcı	28
6) Kolaylaştırıcı / Eğitici	30
7) Analizci / Analis	32
BÖLÜM III	33
Dijital Okuryazarlığımı Nasıl Geliştirebilirim?	33
Beden eğitimi ve spor derslerinde kullanabileceğim donanımlar nelerdir?	34
BÖLÜM IV	40
Dijitalleşme Yolculuğunda Yolumu Kaybetmeden Nasıl İlerlerim?	40
Beden eğitimi ve spor derslerine teknolojiyi entegre ederken hangi modelleri kullanabilirim?	40
Eğitim teknolojileri öğretim modeli- "SAMR"	41
SAMR Ne Demek?	41
Beden eğitimi ve spor ünitesini tasarlarken SAMR basamaklarını nasıl kullanabilirim?	42
Beden eğitimi dersinde teknolojiyi kullanırken SAMR modelini uygularsam ne farklar oluşur?..	44
Beden eğitimi ve spor derslerinde SAMR modeliyle öğrenmeyi "geliştirme" ve "dönüştürme" örnekleri	45
Beden eğitimi öğretim modelini, eğitim teknolojileri öğretim modeliyle nasıl harmanlarım?...	46
Beden eğitimi ve spor derslerinde SAMR modeli uygulama örnekleri	46

Spor eğitim modelinde SAMR modelini uygulama örnekleri	49
BÖLÜM V	54
Hangi Uygulamaları Kullanabilirim?	54
Uygulamalar yardımıyla üretkenliğimi nasıl artırabilirim?	54
KAYNAKÇA	64

Öğrenme Çıktıları:

BÖLÜM I : Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminde Teknoloji Ne Demek?

- * Teknolojiyi öğrenmenin, teknoloji hakkında öğrenmenin ve teknoloji aracılığıyla öğrenmenin farklarını karşılaştırır.
- * Dijital teknolojileri beden eğitimi ve spor öğretiminde kullanmak için hazırlar.

BÖLÜM II: Dijitalleşen Dünyaya Nasıl Uyum Sağlarım?

- * Dijitalleşen dünyada beden eğitimi ve spor öğretmeninden beklenen yeterlikleri analiz eder.
- * Kişisel donanımını dijitalleşen dünyada beden eğitimi ve spor öğretmenlerinden beklenen yeterliklere göre tasarlar.

BÖLÜM III: Dijital Okuryazarlığımı Nasıl Geliştirebilirim?

- * Ders tasarımında kullanacağı donanım ve yazılımlara karar verir.
- * Dijital okuryazarlığını geliştirmek için farklı yazılımlardan hangisini kullanacağını değerlendirir.

BÖLÜM IV: Dijitalleşme Yolculuğunda Yolumu Kaybetmeden Nasıl İlerlerim?

- * Eğitim teknolojileri öğretim modelini beden eğitimi ve spor derslerine uyarlar.
- * Beden eğitimi öğretim modelini eğitim teknolojileri öğretim modeliyle harmanlamak için ders tasarımlarını yeniden düzenler.

BÖLÜM V: Hangi Uygulamaları Kullanabilirim?

- * Dijital teknoloji yardımıyla üretkenliğini artırıcı önerileri araştırır.
- * Bir çalışmada farklı uygulamaları bir arada kullanma yollarını planlar.



BÖLÜM I

Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminde Teknoloji Ne Demek?

Öğrenme Çıktıları:

- Teknolojiyi öğrenmenin, teknoloji hakkında öğrenmenin ve teknoloji aracılığıyla öğrenmenin farklarını karşılaştırır.
- Dijital teknolojileri beden eğitimi ve spor öğretiminde kullanmak için hazırlar.

Eğitimde Teknoloji

Teknoloji Kullanımı

Teknolojinin gelişmesiyle düşünme ve iş yapma şekillerimiz de evrilmekte. Değişen dünyamızın okulları da bu değişimin hızına ayak uydurmalı. Okullar tek başlarına dört duvardan oluşan mekânlar olamayacağı için "öğrenme ortamı" olarak adlandırdığımız yer artık okulun fiziki olarak yer aldığı kampüslerden ibaret değil.

Dijital ve dijital olmayan teknoloji, öğrencilerin fikirleri araştırmalarında, ulaştıkları bilgiler arasında bağlantı kurmalarında, insanları birbirine yaklaştırma ve çözümler üretmelerinde kullanacakları bir araçtır (International Baccalaureate Organization IBO, 2013). Teknolojinin eğitim sistemlerine entegrasyonu, dijital yerli olarak adlandırdığımız 21. yüzyıl öğrencilerinin deneyimlerini farklı yollarla geliştirmelerine, öğrenme yolculuklarından heyecan ve şevk duymalarına fırsat sağlar.

Dijital ve dijital olmayan teknolojik yenilikler, yerel ya da küresel öğrenme toplulukları arasında bağlantı kurmak için yeni fırsatlar yaratır. Bu durumda yeni öğrenme materyallerinin, keşfedilecek yeni ortamların, icat edilecek yeni araçların yukarıda bahsettiğimiz "öğrenme ortamlarında" yer alması kaçınılmaz. Teknolojinin engelleri ve mesafeleri ortadan kaldırma becerisi, yeni bir dil gibi, öğrenen topluluğundaki herkesi birbirine yakınlılaştırarak bir araya gelebilmelerini sağlar.

Dijital teknolojinin eğitim ortamlarına entegre edilmesinde beraber rol alacak olan idarecilerin, öğretmenlerin, öğrencilerin ve velilerin şu noktaları mutlaka göz önünde bulundurulmaları gerekir: (Chatfield, T., 2013)

- Teknolojinin öğrenme yolculuğundaki değeri hakkında ortak anlayış ve tutum geliştirilmesi,
- Alınacak kararlarda tüm paydaşların kendisini sürecin içinde hissetmesi,
- Tüm öğrenenleri (öğretmen- öğrenci) kapsayıcı olması,
- Tüm alanlara uyarlanabilir olması (eğitsel, fiziksel ve kültürel),
- Kültürlerarası anlayışı, küresel katılımı desteklemesi,
- Çoklu modalite (görsel, metinsel, dilbilimsel, uzamsal, işitsel ve mimikler) içermesi,
- Bilgi toplama, yaratma, tasarlama, uygulama ve çözümleme süreçlerini geliştirmesi.



Şekil 1.1.1. Beden eğitimi ve spor öğretiminde teknoloji öğrenimi

Teknoloji Öğrenimi

Öğrenme olasılıklarını genişletmek ve kolaylaştırmak için **araçlara** ve **kaynaklara** ihtiyaç duyarız. Teknoloji; fotoğraf makinesi, tablet, dizüstü bilgisayar, kronometre, projeksiyon cihazı gibi araçların yanı sıra dijital oyun, web sitesi, etkileşimli kitap, harita ve müze gibi kaynakları da içinde barındırır. Sağladığı bu desteklerle disiplinlerarası ve bilişimsel düşünmeyi geliştirmeye ek olarak, yaratıcı ve eleştirel düşünmenin geliştirilmesine de yardımcı olur (IBO, 2013).

Teknolojinin entegrasyonu, yukarıda saydığımız noktalar gözönünde bulundurularak kusursuz olarak sağlandığında, öğrenciler kendi öğrenme yolculuklarını tasarlayabilir hale gelirler (Looi ve diğerleri, 2010). Zamana ve mekâna bağımlı kalmadan, bireysel veya grup halinde sosyal öğrenmenin keyfini almaya başlarlar. Bunun sağlanabilmesi için hem teknolojinin öğrenilmesi hem de teknolojinin öğretilmesi gerekir. Bunda öğrenme topluluğundaki herkesin “**sorumlu teknoloji öğretmenleri**” olarak görevi vardır.

Yukarıda dijital yerli olarak ifade ettiğimiz 21. yüzyıl öğrencilerinin hazır bulunuşluk seviyeleri teknolojiyi hevesle kullanmalarında belirleyici olur. Bu noktada şunu gözden kaçırmamak gerekir; “teknolojiyi kullanan bu çocuklar toplumlar ya da ortamlar üzerindeki etkilerini her zaman anlıyor olmayabilirler.” Onun için okullar öğrencileri sorumlu dijital vatandaşlar olmaları konusunda destekler. Böylece öğrenciler bilinçli kullanım modellerine ve tekniklerine maruz kalarak, dürüst, bilgili, etik tercihler yapmayı deneyimlerler. Bu uygulamalar öğrencileri, başkalarının haklarına değer verilen, güvenli ve hukuki davranışların öne çıktığı, akademik dürüstlikle hareket edilen ve yapılan her eylemden sorumlu tutulacakları dijital dünyaya hazırlar.

Oyun ve sorgulama odaklı bir ortamda küçük yaştaki öğrenenlerin teknolojiye yaklaşımı, herhangi bir yeni nesneye yaklaşımlarına benzer (Bird ve Edwards. 2015). Öğrencilerin (21. yüzyıl öğreneni) dijital olan ya da dijital olmayan bir araçla veya kaynakla karşılaştıklarında ilk yapacakları şey kullanmaya çalışmak ve işlevini öğrenmeye çalışmak olacaktır. Eğer işlevsel olduğuna inanırlarsa bu yeniliği bağlantılar kurmak için bir araç olarak kullanmaya geçerler. Öğretmen teknolojik aletlerin kullanımı anında doğal merakın ortaya çıkmasında önemli bir role sahiptir. Kullanılacak teknolojiyi seçerken; yaş grubunun öğrenme profilini, ilgisini ve hazır bulunuşluğunu göz önünde bulundurarak teknolojinin işlevselliğinin anlaşılmasına destek olur. Bu teknolojiler kayıt cihazı, boyama uygulamaları gibi basit olabileceği gibi dizüstü bilgisayara yüklenmiş programlar, tablet bilgisayar aracılığıyla kullanılan çoklu uygulamalar içeren karmaşık görevler de olabilir.

Öğretmenin tek amacı, öğrencilerinin herhangi bir teknolojiye uzmanlaşmalarını sağlamak olmamalı. Asıl amaç; o teknolojiyi kullanırken dokunmaya, görmeye ve duymaya da fırsatlar sağlayarak öğrenmeyi derinleştirmek olmalı. Öğrenciler böyle bir keşif sürecinde düşünme becerilerini kullanarak farklı disiplinlerle bağlantılar kurmaya başlarlar.

Beden Eğitimi Öğretiminde ve Öğreniminde Teknoloji

Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) tarafından güncellenen temel eğitim ve ortaöğretim beden eğitimi ve spor dersi öğretim programlarında da işaret edildiği gibi; günümüzde bireylerden beklenen rollerde değişiklikler oldu (MEB, 2018a, 2018b). Buna bilim ve teknolojiye yaşanan hızlı değişim, öğrencilerin ve içinde bulundukları toplumun değişen ihtiyaçları ve öğrenme-öğretme yaklaşımlarında yaşanan değişimler sebep oldu. Öğrencilerden beklenen yeni rollerde en göze çarpan özellikler şöyle sıralanıyor (MEB Beden eğitimi ve spor dersi öğretim programı, 2018).

- Bilgi üreten,
- Bilgiyi işlevsel kullanan,
- Problem çözen,
- Bilgiye eleştirel bakan,
- Gerçekçi hedefler koyabilen,

- Hedeflerine ulaşmak için eyleme geçen,
- İletişim becerilerini etkili kullanan,
- Empati yapan,
- İçinde bulunduğu topluma ve kültüre olumlu etkisi olan.

Beden Eğitimi ve Spor Derslerinde “Teknolojiyi Öğrenme”

Teknolojik araçlar, öğrencilerin yukarıda sıralanan rolleri günlük hayatlarına aktarabilmesi için okulda ve okul dışında karşılaşacakları fırsatları değerlendirmede, zorluklar karşısında yaratıcı çözümler getirebilmelerinde yardımcı olur. Bir okulun sahip olduğu tablet bilgisayar, akıllı tahta, bilgisayar ya da fotoğraf makineleri gibi teknolojik donanımlar ya da bu donanımlara yüklenmiş olan yazılımların varlığı önemlidir. Ancak öğrencilerin her alanda teknoloji yeteneği geliştirmelerinde okulun sağlayacağı bu teknolojik altyapı da tek başına yeterli olmaz.

Dijitalleşen teknolojinin, öğrenme-öğretme yaklaşımlarına her geçen gün etki etmesi sonucu, öğretmenlerin mesleki ve kişisel donanımlarını geliştirerek değişim sürecine uyum sağlamaları kritik bir rol oynar. Bu noktada beden eğitimi öğretmenlerinin, öğrenen topluluğunun en önemli paydaşlarından biri olma sorumluluğuyla hareket etmesi gerekir.

Bu sorumlulukla, “**Dijitalleşen Dünyada Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Yeterlikleri Standartlarına**” (International Society of Technology in Education [ISTE], 2020) ne kadar uyum sağladıklarını gözden geçirmeliler. Beden eğitimi öğretmenlerinin, öğrencilerin teknoloji yeteneği geliştirmelerini desteklemek, onların etkili bir şekilde dijital ve dijital olmayan teknolojileri kullanabilmelerini sağlamak için rol model olmaları gerekir. Aksi halde dijital ya da dijital olmayan hiçbir teknolojinin amaçlanan işlevselliğinde kullanılmasında etkili bir lider olamaz.

Örneğin; fotoğraf makineleri, fotoğraf çekmek içindir. Teknolojide genel yeteneği oluşturmak eldeki teknolojinin işlevselliğini anlamak ve onu yorumlayıp farklı işlevler için de kullanabilmeyi içerir. Fotoğraf makinesini akla ilk gelen özelliğinin dışında kullanabilmek için, fotoğraf makinesinin tüm işlevlerinin çok iyi öğrenilip deneyimlenmiş olmasına ihtiyaç vardır. Buradan yola çıkarak; “**Teknolojinin öğrenilmesinde kullanılan beceriler**” tablosunda teknolojiyle ilgili yeteneklerin bazı örnekleri gösterilmiştir. Beden eğitimi derslerinde bunlara odaklanarak, bu noktalarda değişiklikler yapmayı ve üzerine bir şeyler eklemeyi hedefleyen beden eğitimi öğretmeni; öğrencilerinin teknoloji yeteneklerinin gelişimine destek olmuş olur.

Tablo 1.1. Teknolojinin öğrenilmesinde kullanılan beceriler (IBO, 2018)

Beceri kategorileri	Alt beceriler
Teknolojiyi yönetmek ve kullanmak	Anlama: • Ders tasarımında kullanılacak bir dizi donanım ve yazılımın işlevselliği hakkında bilgili olmak (<i>mobil cihazın kamerasını kullanıp, fotoğraf düzenleme uygulamasında renklendirme yapma</i>). • Bu donanım ve yazılımların bileşenlerini, komutlarını ve güvenli kullanım prosedürlerini incelemek (<i>iPad içindeki uygulamalarda ürün geliştirip paylaşabilmek için bir AppleID sahibi olmak gerektiğini bilme</i>). • Çalışmalarda ortaya çıkacak dijital bilginin nereye depolanıp, nasıl kaydedilerek paylaşılacağını doğru kurgulamak (<i>Google Dokümanlarda üretilmiş metnin Google Drive klasörüne kaydedilip, klasör ayarlarından klasörün paylaşımını sınıftaki tüm öğrencilerin erişimine açma</i>).
Sosyal ve etik teknoloji kullanımını anlamak ve uygulamak	Farkında olma: • Dijital ya da dijital olmayan yollarla üretilmiş tüm bilginin mülkiyet hakları ve alıntı yapılan kaynakların akademik dürüstlüğüne uygun şekilde belirtilmesi (<i>Referans yazma kriterini proje değerlendirme rubriğine ekleme</i>). • Meşru ve kapsayıcı çevrim içi kaynaklar kullanmak (<i>Kullanılacak yazılımlara karar verirken uygulamanın Google PlayStore - AppStore - Microsoft Store içinde güncelleme alıp almıyor olduğunu kontrol etme</i>).
Teknolojiyi kullanarak araştırma yapmak	Nasıl yapacağını öğrenme: • Öğrenmeyi çeşitlendirmek ve derinleştirmek için teknolojinin nasıl kullanılabileceğini formüle etmek ve planlamak (<i>uzaktan eğitim sürecinde Google Classroom'da sanal sınıflar oluşturarak öğrencilerin günlük fiziksel aktivitelerini sürdürebilmeleri için görevler iletme</i>). • Verileri toplayıp kaydederken birincil ve ikincil dijital kaynakları çeşitlendirmek (<i>100 metre koşu, erkekler Dünya rekorları tarihi hakkında bilgi verirken Wikipedia sonuçlarına ek olarak, güncel rekorun kırılma anının bulunduğu YouTube linkini de sunuma ekleme</i>). • Sunumlarda çeşitli teknolojik araçları kullanmak. (<i>PowerPoint yansılarının bulunduğu tablet bilgisayar projeksiyon cihazına kablosuz ağ ile bağlayarak sunumu spor salonunda hareket kısıtlaması olmadan yapma</i>).

Kitapta “Öğrenme Örneği” başlığıyla paylaşılan ipuçları sizlere ders tasarımlarınız ve özgün etkinlik planlamalarınız için fikirler verecektir.

Öğrenme örneği:

Beden eğitimi öğretmeni, yeni tasarlayacağı ünitenin giriş etkinliği olarak öğrencilerinden spordaki ilgi alanları, okul sonrası katıldıkları etkinlikler ve yapmaktan keyif aldıkları çalışma türleri hakkında arkadaşlarından bilgi toplamalarını ister.

- Öğrenciler topladıkları bilgileri ilk etapta puantaj cetveline aktarmayı tercih ederler. Öğretmen bu fırsattan yararlanarak, öğrencilere zengin grafik içeriği bulunduran uygulamaları tanıtır.
- İlerleyen süreçte öğrenciler bu uygulamaları inceleyerek verilerini nasıl gireceklerini ve sunumlarını nasıl yapacaklarını belirler.
- Verileri çoklu şekillerde nasıl sergileyebileceklerine dair aralarında iş birliği yaparlar (pasta grafiği, çubuk grafik vesaire).
- Grafik formatta sunulmuş sonuçları çözümleyerek, öğrenciler sınıflarının karakteristik özellikleri, becerileri ve ilgi alanları arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları görüp tartışır.
- Düzenlenmiş veriyi kullanarak grup ve bireysel olarak nasıl ve neleri yapmak istediklerini öğretmenlerine söylerler.

Beden Eğitimi ve Spor Derslerinde “Teknoloji Hakkında Öğrenme”

Beden eğitimi ve spor derslerinde öğrencilerin dijital olan ve dijital olmayan teknoloji kavramlarını öğrenmeleri için birçok fırsat vardır. Örneğin; spor malzemeleri, spor kıyafetleri, beslenme teknolojisi ve doping, spor basın yayını, sporcu sağlığı, engelliler için spor, performans takip ve analiz teknolojisinde kullanılan cihazlar, yazılımlar vb.. Örnekleri artırmak için spor dünyasının etkileşim içinde yer aldığı daha birçok alan bu listeye eklenebilir.

Öğrencilerin dünyayı sorgulayabilmelerine yardımcı olabilmek için beden eğitimi ve spor derslerinde teknoloji kavramsal bir destek sağlar. Mevcut bir teknolojinin evrimini keşfetmeleri bir şeylerin nasıl çalıştığını ve nasıl ortaya çıktığını anlamalarına destek olur. Bu kavramı biraz daha açmak için şu örneği verebiliriz. Biyoloji hakkında öğrenen bir öğrenci obezitenin kendi vücudunda yaratacağı sonuçları ortaya çıkarmasının ardından düzenli fiziksel etkinliklere katılmaya karar verir. Yaşam şeklinde önemli bir değişim oluşan öğrenci daha önce ihtiyaç duymadığı spor kıyafetleri deneyimlemeye başlar. Bir süre sonra özel ilgi duymaya başladığı spor kıyafetleriyle alakalı olarak sporcuların performanslarını artırmak için teknolojiler geliştiren tekstil firmalarının neden “nano teknoloji” sayesinde son yıllarda daha hafif ve dayanıklı ürünler üretme çabasında olduklarının bağlantısını kurar.

Teknoloji hakkında öğrenmeyi geliştirmek için beden eğitimi ve spor öğretmenine düşen rol, öğrencilerinin zihninde teknoloji hakkında şunlara benzeyen yeni soruları oluşturmaktır;

- Kadın Voleybol Milli Takımının Dünya Şampiyonası final maçının saatini hatırlayabilmem için telefonumun takvimine nasıl hatırlatma eklerim?
- Fiziksel etkinlik kavramlarını, ilkelerini ve ilgili hayat becerilerini anlayabilmem için okumaya ihtiyaç duyduğum kaynaklara nereden ulaşabilirim?
- Düzenli fiziksel etkinlikleri uygularken kaybedeceğim kiloların tablosunu öğretmenimin günlük takip etmesini istiyorum. Bu tabloyu hangi platformda paylaşabilirim?
- Hareket strateji ve taktiklerini analiz ederken animasyonlardan yararlanabilir miyim?
- Hareket becerilerimi tablet bilgisayarımdaki hangi uygulamalarla değerlendirebilirim?
- Hayat becerilerimi ve hareket kavramlarımı geliştirmek için ihtiyaç duyacağım programı yaratabilmemde bana destek olacak uzmanla nasıl iletişime geçebilirim?

Teknoloji Okuryazarlığı

Beden eğitimi ve spor öğretmeni yukarıdaki örneklere benzer yeni soruları zihinlerde oluşturduğu zaman, öğrenciler teknolojik becerilerini kullanabilecekleri hissini elde ederler. Artık öğrenci bundan sonraki süreçte kendi öğrenmesini keyif alacağı şekilde tasarlayabilir. Aynı zamanda teknoloji hakkında öğrenme fırsatlarını da yakalar.

Genel eğitimde olduğu gibi beden eğitimi ve spor alanında da göz ardı edilmemesi gereken bir nokta var. Öğrenci bağımsız olarak teknoloji okuryazarlığını gösterme fırsatı yakalamıştır ama teknolojiyi öğrenme ile teknoloji hakkında öğrenmenin birbirine çok yaklaştığı yerde bocalayıp kaybolabilir. Orası da “hangi teknolojinin nasıl uygun kullanılacağına” karar verilen yerdir. Burada beden eğitimi ve spor öğretmeni liderlik yapmalıdır.

Bir teknoloji marketine gittiğinizde satın alacağınız yeni model cep telefonunun hangisi olacağına karar verirken modellerin kullanım kılavuzlarını baştan sona nadiren okuruz. Çünkü o marka cep telefonunun değişik modellerini yıllar içinde çok defa kullanmışızdır. Öğrenci de elindeki cihazın nasıl açılıp kapandığı ya da hangi işletim sistemiyle çalıştığına odaklanarak vakit kaybetmeyecektir. Bunun yerine kullanacağı cihazın hangi özelliklerinin öğrenmesine fayda sağlayacağına odaklanır. Bu noktada elbette farklı hazır bulunuşluklara sahip öğrenciler olur. İleri düzey beceri sahibi olanlar zaman kaybetmeden işe koyulacakları için kısa sürede kendilerini belli ederler ama desteğe ihtiyacı olan öğrencilere beden eğitimi ve spor öğretmenin temel dijital becerileri kazanmalarında öğrencilere yol gösterici olması gerekir.

Öğretmenin göstereceği bu yol öğrencileri aşağıda belirtilen teknoloji okuryazarlığı becerilerine götürmeli (IBO, 2018);

- Yazılım araçlarını seçme,
- Seçtiği araçları kullanabilme,
- Bu araçlar vasıtasıyla bilgiye ulaşma,
- Ulaştığı bilgiyi eleştirip sorgulama,
- Ulaştığı bilgilerle değerlendirme yapma.

Okulların sahip olduğu teknoloji çeşitliliği birçok nedenden dolayı farklılık gösterir. Bunlardan birkaçı; okulun fiziki şartları, kurumun öğretmenlere ve öğrencilere sağladığı imkanlar, dijital ya da dijital olmayan yeni teknolojilere ulaşmadaki idari dinamizmdir. Beden eğitimi ve spor öğretmeni de okulda hangi imkanlara sahip olduğunun farkında olmalıdır. Derslerini tasarlarken halihazırda kullanabileceği teknolojileri iyi bilmeli, alanıyla bağlantılı olarak öğrencilerinin kullanımına her fırsatta sunmalı. Farklı yaş gruplarının özelliklerine göre, teknolojinin hangi özelliğinin nasıl değişiklikler göstermesi gerektiğine pedagojik yaklaşımlarla karar vermeli. Örneğin; matematik derslerinde açılar ve uzunluk ölçüleri üzerine yeni çalışmaya başlayan öğrencilerin dijital ölçme araçları yerine açı ölçer ve cetvelleri kullanmaları ilk etapta daha uygun olabilir. Beden eğitimi ve spor öğretmeni, yaş grubunun özelliğine uygun şekilde, hemen her “video yavaşlatma” uygulamasında bulunan dijital açı ölçeri kullanmayı önerebilir. Bu yolla öğrencilerin fiziksel beceri / teknik çalışma sırasında fotoğraflarını çekerek “fotoğraf ve video çekimlerinin tamamı eğitim içeriği oluşturmak amacıyla yapılır. Öğrencinin yüzü ve / veya vücut bölümleri kimliğini gösterir şekilde kadrja alınmaz” vücut bölümlerinde oluşan farklı açıları keşfetmelerine fırsat tanıyıp, görsel geri bildirimler verebilir. Öğrencilerin beden eğitimi derslerinde öğrendikleri dijital açı ölçeri matematik dersi sırasında yüzeylerdeki farklı açıları ölçmek için kullanmaları teknoloji hakkında öğrenme ve disiplinlerarası etkileşime iyi bir örnek olacaktır.

Çoklu Modalite

21. yüzyıl öğrencilerinden beklenen yeni roller olduğundan bahsetmiş, sebeplerinden birkaçının da bilim ve teknolojiye yaşanan hızlı değişim ile toplumun değişen ihtiyaçları olduğunu eklemiştik. Günümüz öğrenme ortamları çoktan bu değişimin bir parçası olduğundan “çoklu modlu” olarak kabul ediliyor (IBO, 2018). Düşünen, araştıran, iletişim kuran ve sosyal becerilerini işlevsel kullanan öğrenciler bu becerilerini görsel, metinsel, dilbilimsel, uzamsal, işitsel ve mimiklerle yaptıkları ifadelerle karşı tarafa aktarabilmeliler. Bunun için teknoloji okuryazarlığının sağladığı çoklu modla (çoklu modalite) sunumlar yapabilmelilerdir. Öğrencilerle beraber öğretmenler de yarattığı ürünlerinde baskı, çizim, ses, canlandırma ve resim gibi farklı yöntemleri kullanarak sunumlarını zenginleştirir (Ryan ve diğerleri. 2010).

Öğrenme örneği:

Geçmiş yıllarda Süper Lig’de yer alan şehir futbol takımlarının son yıllarda neden Süper Lig’de yer alamadığını merak eden öğrenciler bunun sebeplerini araştırmaya karar verir.

Bir grup öğrenci şehirlerindeki spor kulübü sayılarıyla ilgilenmektedir.

- Tarih içinde kulüp sayısının artıp azalmasının başarıyla bağlantısı olup olmadığına bakmaya karar verirler.

- Şehirdeki spor kulübü sayılarının seneler içindeki değişim sayılarını toplayarak Excel tabloları aracılığıyla grafiklere dökerler.

Başka bir grup da bölgede uzun zamandır yaşamakta olan insanların futbola duydukları ilgide bir değişim olup olmadığını öğrenmek ister.

- Şehrin eski çarşısındaki yaşlı esnafları ziyaret etmeye, zaman içinde şehirdeki insanların futbola karşı gösterdikleri ilgideki değişikliğin nedenleri konusunda onlarla mülakat yapmaya karar verirler.

- Cep telefonunun mikrofon uygulamasını kullanarak bu röportajları kaydederler.

Üçüncü bir grup öğrenci de bir uzmandan şehirdeki futbol kültüründe zaman içerisinde yaşanan değişikliklerle ilgili bilgi almaya karar verirler.

- Yakınlardaki bir üniversitede, spor bilimleri fakültesinde, futbol alanında çalışan araştırma görevlisiyle e-posta aracılığıyla iletişime geçip röportaj talebinde bulunurlar.

- Röportajı Skype üzerinden video-konferansla gerçekleştirirler.

- Röportajın ardından araştırma görevlisi geçmişteki yıllarda şehir stadında oynanan maçlara ait görüntülerin videolarını öğrencilerle Google Drive üzerinden paylaşır.

Son grup, şehirde futbola karşı ilginin azalmasının olasılıklarını öğrenmek ister.

- Bu öğrenciler futbol antrenörlüğü yapan bir veliye ulaşırlar.

- Bu veliyle beraber gezip, öğrenip, iş birliği yaparak şehirdeki futbol sahalarının fotoğraflarını çekerler.

- Şehirdeki tesislerin hangi noktalarda yer aldığını, Google Haritalar uygulaması üzerinde işaretlerken bu resimleri kullanırlar ve yeni altyapı tesislerinin şehrin hangi bölgelerinde olması gerektiği ile ilgili öneriler getirirler.

- Ayrıca GSİM'de çalışan bir veli daha bularak futbola yönelik yeni altyapı tesisi planlamaları olup olmadığı hakkında bir şeyler öğrenirler.

Gruplarında araştırmalarını tamamlayan tüm öğrenciler grup çalışması yaparak buldukları bilgileri birleştirir ve şu öğeleri içeren ortak sunum hazırlarlar:

- Grafik olarak sunulan bilgilerin şeması (görsel),
- Yaşlıların anlattığı kısa kayıtlar (işitsel),
- Geçmiş yıllardaki futbol maçlarının klipleri (video),
- Yeni altyapı tesisi yerleri için öneriler veren bir poster (basılı).

Bu örnekte; beden eğitimi ve spor öğretmeninin mentorluğunda ilerleyen proje çalışması süresince, öğrenciler çoklu modlu teknolojinin ve onun işlevsellikleriyle ilgili çalışmalar yapma fırsatı yakaladıkları görünüyor. Öğrenciler bu süreçte hangi teknoloji biçimlerini kullanacaklarına kendileri karar vererek, öğrenme yolculuklarını da kendilerine en uygun şekilde tasarlama fırsatı yakalıyorlar.

Bilişimsel Düşünme

“Öğrenme ortamı” tarif edilirken mekânın kendisiyle beraber öğretmenler, öğrenciler, idareciler ve veliler de işaret edilerek tüm paydaşlar eksiksiz sayılmalıdır. Paydaşların tümü dijital ya da dijital olmayan teknolojik araçları sadece kullanan değil, aynı zamanda araçları yapan veya üreten haline geldiklerinde bilişimsel düşünmeyi uygulamaya başlamış olurlar (Barr ve Stephenson, 2011).

Öğrenme yolculuğunun her aşamasında gerçek ve sanal ürünler çıkartmaya ihtiyaç duyulur. Böyle eserleri yaratmak, yeni teknolojileri birleştirerek, uyarlayarak ve geliştirerek mümkündür. 21. yüzyıl öğrenenleri bu bağlantıları ve yenilikleri kendilerinden beklenen yeni rollerde yer alan eleştirel ve yaratıcı düşünme ile gerçekleştirirler.

Kitabın 2. Bölümünde “Dijitalleşen dünyada beden eğitimi öğretmenleri yeterlilikleri” kısmında 21. yüzyıl beden eğitimi ve spor öğretmeninin “öğrenen, lider ve tasarımcı” rollerini taşıyor olmasından bahsedilecek. Bu kısım, beden eğitimi ve spor öğretmeninin dijitalleşen dünyaya uyum sağlama konusunda zorlanmayan, öğrencilerin karşısında neden bu kadar donanımlı olması gerektiğini ortaya koyuyor.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni, teknolojinin kültürleri ve öğrenme ortamlarını dönüştürürken zenginlik sağlayacağı gibi zarar da verebileceğinin farkında olmalı. Onun için alanına özgü kazanımları barındıran dersleri tasarlarlarken kullanacağı teknolojilerle ilgili donanımlı ve etik seçimler yapmada bilgili olmalı. Bu sayede, sadece mevcut teknolojilerin tüketildiği bir öğrenme ortamından uzaklaşılmasına model olur. Aynı zamanda iyi örnekler üreterek kullanılan teknolojinin evrimini ve dijital vatandaş olmanın hak ve sorumluluklarını anlamalarında öğrencilerine liderlik de yapmış olur.

Öğrenme örneği:

11-12 yaş öğrencilerinin bilgisayar kodlama alanında bir projeyi tamamlamaları beklenmektedir. Oryantiring (Doğada yön bulma) ünitesi tasarlamakta olan beden eğitimi ve spor öğretmeni, öğrencileri karşılaşacakları kodlama alıştırmalarına zihinsel olarak hazırlamak için 6. sınıflar Bilişim Teknolojileri ve Kodlama öğretmeniyle iş birliği yaparak ünitenin ilk etkinliğini şöyle tasarlar;

- Öğrencilerin küçük gruplarda fiziksel aktiviteleri kullanarak, sınıf arkadaşlarının bir hedefe ulaşana kadar, adımları programlamalarını ister.

- Verilen yönergede şunlar yer alır;
 - > Bir arkadaşınızı sınıfta oturduğu sandalyeden, spor salonu giriş kapısı önündeki salıncağa götürecek adım listesini yazın; “başlangıç konumundan hedefine götürme” (algoritma)
 - > Adımları, fiziksel eylemlere çevirirken şunları kullanın; “adım listesini bir dizi fiziksel eyleme çevirme”
- * **Yer değiştirme hareketleri:** (yürüme, koşma, sıçrama, adım alıp sekme, galop kayma, yuvarlanma, tırmanma)
- * **Dengeleme hareketleri:** (başlama, durma, atlama, atlayıp konma, eğilme)
- * **Yönler:** (kuzey, güney, doğu, batı, sağ, sol, ön, arka)
 - > Arkadaşınız belirlenen hedefe ulaşamıyorsa, adımlamaları gözden geçirin; “bir algoritmanın yürütülmesindeki hataları belirleme ve düzeltme”
- Bu etkinlikte öğrenciler bilgisayarda kodlamaya başladıklarında karşılaştıkları sorun ve duyguyu, fiziksel aktiviteleri kullanarak sınıf arkadaşlarını yönlendirmeye çalışırken hissederek tecrübe ederler.
- Çalışmalara açık havada eğlenceli bir ortamda başlamak stres yoğunluğunu azaltmaya yardımcı olur.
- Böylece öğrenciler dijital teknoloji aracında kendi başlarına problemlerle karşılaşmadan önce gereken becerileri gerçek hayatta uygulamış olur.
- Yapılan çalışmalar şekil, durum ve yön tanımlamalarını matematik sembollerine evrilmesine ve algoritmanın kodlamaya çevrilmesine hizmet eder.
- Öğrenciler arkadaşlarını yönlendirirken farklı boyutlarda dairede, karede, dikdörtgende ve üçgende nasıl hareket ettireceklerini geliştirirken, aynı zamanda yenilikçi şekillerde tasarımlar yaratır.

Dijital Vatandaşlığın Temel Özellikleri

Okulların yerel ve küresel öğrenme topluluklarıyla bağlantı kurabilmesi için teknoloji eşsiz fırsatlar sunmaya başladı (Ribble, 2011). Bu fırsatlara ulaşmak, bazı coğrafyalarda hala çok güç. Bu gerçeği göz ardı ederek kapsayıcı bir öğretim modeli tasarlamak mümkün olmaz. Kapsayıcı ve gerçekçi modeli belirlerken hem okulun sunabildiği imkanları hem de öğrenci ihtiyaçlarını göznetmek gerekir.

Bu kısmı biraz açmak için şu örnekleri inceleyelim;

- Okulunda havuzu bulunmayan bir beden eğitimi öğretmeninin yıllık planında yer alan yüzme ünitesinin sonuç değerlendirmesinde “öğrencilerinden haftanın 4 günü yüzme egzersiz programı tasarlayıp, uygulamalarını istemesi” okul imkanlarına göre kapsayıcı olup olmadığı tartışılır.
- Yine okulunda yüzme havuzu bulunmayan başka bir beden eğitimi öğretmeni yüzme bilmeyen öğrencilerinin sıcak havalarda tarım arazilerine yakın sulama kanallarında ya da göletlerde hayati tehlike atlattığını öğrenir. Küresel ısınmanın sonucu olarak ilerleyen yıllarda bu davranışın

devam edeceğini öngörmesi üzerine GSİM'ne ait yüzme havuzunu kullanarak bir yüzme ünitesi tasarlamaya karar vermesi de öğrenci ihtiyaçlarını gözeten bir yaklaşım olur.

Bir okuldaki eğitim-öğretimin tasarlanma süreci idarecilere ve öğretmenlere farklı sorumluluklar getirir. Marc Prensky'nin 21. yüzyılın öğrencilerini 2000'li yılların daha başında "dijital yerli" olarak tarif etmesiyle bu sorumluluk farklı bir boyut kazandı (Prensky, 2001). Dijital dili anadilleri gibi konuştuklarından bahsederken, onların dijital teknolojinin çoktan başladığı bir dünyaya doğduklarını işaret ediyordu. Okula başladıklarında onların öğretmenleri olacak eğitimcileri de "dijital göçmen" kelimesiyle tarif ediyordu çünkü o eğitimciler az evvel bahsettiğimiz dijital dünyada doğmayıp, o dünyaya göç etmişlerdi (Prensky, 2001). Dijital göçmen öğretmenlerin içinde meslek hayatlarının ilerleyen her senesinde tecrübelenirken teknolojiyi benimseyip hayatlarının içine sokanlar da oldu, kendisini teknolojiden tamamen uzak tutanlar da oldu. Dijital göçmen öğretmenler ve idareciler, öğrencilerinin hala kendi öğrencilik yıllarındakiler gibi olduğunu düşünür ve aynı tekniklerin onlarda da işe yarayacağını zannederlerse, büyük yanılgıya düşmüş olurlar.

Okulların eğitim-öğretim tasarımları işte şu iki karardan birinin alınmasıyla yön bulur (Prensky, 2001);

- Dijital göçmen öğretmen ve idareciler teknoloji destekli modelleri kullanmaya evrilecek,
- Dijital yerli öğrenciler eski modellerle eğitim görecektir.



İkinci olasılık artık çoktan tartışılacak bir konu olmaktan çıktı. Bugünün gerçeklerinde bir öğretmenin “teknolojiye direniyor olması” bile geride kalan bir ifade. Covid-19 Koronavirüs küresel salgınında tüm dünyayla aynı anda uzaktan eğitime geçilmesiyle buna yakın tarihte tanık olduk.

Dijital göçmen ya da dijital yerli, ismi nasıl tabir edilirse edilsin; öğrenme ortamında etkisi olan herkesin dijital dünyanın birer dijital vatandaşı olduğu ortadadır. Dijital yerli öğrencilerinin ihtiyaçlarını gözetken ve okulun sağladığı tüm imkanları en üst seviyede kullandıran kapsayıcı öğrenme ortamında şu özelliklere sahip dijital vatandaşlar yetişir (Ribble, 2011);

- Teknolojiye erişip onu sorumlu kullanabilen,
- Görgü kurallarıyla hareket eden,
- Etkili iletişim becerilerine sahip,
- Uygunsuz teknolojik davranışları fark edip hukuken korunabilen,
- Dijital okuryazar,
- Kendisinin ve çevresinin mutluluğunu gözetken.

Beden Eğitimi Derslerinde Teknoloji Aracılığıyla Öğrenme

Öğrenciler kaynaklara ulaşip bilgileri anlamak için araçları teknoloji “aracılığıyla” kullanırlar. Ders bilgilerinin ötesindeki fırsatları yakalamak için yine teknoloji binlerce fırsat sunar. Öğrenciler bu fırsatları keşfedip değerlendirirken ve karşılaştıkları sorunları çözümlerken dijital veya geleneksel araçları kullanırlar. Bu araçlar derinlemesine öğrenme fırsatları sunarken, öğrencilere sadece çevrelerindeki yetişkinler ve akranlarıyla etkileşime girme imkânı vermez. Aynı zamanda içerikle de etkileşime girmelerini sağlar. Öğrendiklerini okul sınırları dışına çıkarıp günlük hayatına aktarırken ve teknolojinin, yenilikçi iletişim- paylaşma yollarını şu yollarla kullanırlar;

- Sosyal medya ağlarına katılıp katkıda bulunma,
- Dijital ortamları ve medyayı kullanarak akranlarıyla ve uzmanlarla iş birliği yapma,
- Çeşitli dijital ortamlar ve medyayı kullanarak farklı kitlelerle fikirlerini paylaşma.

Yandaki **Tablo 1.2**'de beden eğitimi ve spor öğretmenin öğrencilerinde geliştirmeyi hedeflediği “teknoloji aracılığıyla öğrenme” örnekleri yer alıyor. Bunları sağlamak için şu teknoloji alt becerileri gerekir;

Teknoloji Alt Becerileri	
Araştırma	• Öğrencilerden ATP (Tenis Profesyonelleri Birliği tarafından düzenlenen erkekler tenis turnuvası) Dünya sıralamasında ilk üç sırada olan kadın tenisçileri haber yapan kanalın listelediği isimleri, ATP resmi web sayfasında yer alan güncel dünya sıralamasıyla karşılaştırmalarını isteme
Tasarlama	• Gönüllü öğrenci grubunun okul kadın basketbol takımının okul sporları müsabaka takvimini kendi karar verdikleri bir “zaman çizelgesi” uygulamasında işaretlemelerini isteme. • Aynı gönüllü öğrenci grubundan sezon boyu maçlarda çekilmiş fotoğraflarla zenginleştirilmiş posterini sene sonunda spor salonunda sergilemelerini isteme.
İletişim kurma	• Şehirde gerçekleştirilecek uluslararası spor organizasyonunu farklı şehirlerde yaşadıklarından dolayı izleme şansı bulamayan arkadaşları için bir çözüm geliştirmelerini isteme. • Etkinlik alanında çektikleri fotoğrafları ve kısa videoları beden eğitimi ve spor öğretmeninin yarattığı Padlet duvarına eklemelerini söyleme. • Padlet linkini, istedikleri arkadaşlarına e-postayla ileterek paylaşabileceklerini hatırlatma.
İş birliği yapma	• Sınıf wiki sayfasında beden eğitimi ve spor öğretmeninin yazdığı bir soruyu tüm öğrencilerin yazarlık yaparak yorumlamalarını sağlama.
Düzenleme	• İnternetin yaygınlaşmasından önce ve sonra insanların Olimpiyatları nasıl takip ettiklerine dair bireylerin ve toplumun bakış açısından inceleme. • Matematik perspektifinden bakınca, internete erişim sahipliğinin artışıyla ilgili veriyi küresel bölge bazında grafiğe dökme. Aynı zamanda “Olimpiyat” kelimesinin anlamını ve antik oyunlarla- modern oyunların nerede birbirlerinden ayrıldıklarını sorgulama. • Bilgisayar bilimi merceğinden bakarak, yayıncılık tarihinde kullanılan radyoyu- televizyonu ve bunların öğrencilerin yaşamları boyunca nasıl değiştiğini inceleme. • Dil gelişimini kullanarak, Uluslararası Olimpiyat Komitesi’nin (IOC) resmi Twitter ve web sayfasındaki metinleri çözümleme ve Olimpiyat Oyunları süresince ortaya çıkan bilginin büyüklüğü ve çeşitliliği üzerine düşünme. • Sporun ve medyanın çeşitli yönleri arasında bağlantılar kurarak, bulgularını paylaşmak için çoklu modalite kavramını uygulama. Böylece insanların internetin yaygınlaşmasıyla dünyanın en büyük organizasyonuna nasıl daha büyük kitlelerle erişim sağladıklarını, teknolojinin ve medyanın günümüzde insanların üzerindeki etkilerini belirleme.



BÖLÜM II

Dijitalleşen Dünyaya Nasıl Uyum Sağlıyorum?

Öğrenme Çıktıları:

- Dijitalleşen dünyada beden eğitimi ve spor öğretmeninden beklenen yeterlikleri analiz eder.
- Kişisel donanımını dijitalleşen dünyada beden eğitimi ve spor öğretmenlerinden beklenen yeterliklere göre tasarlar.

Dünyanın dijitalleşme süreci devam ediyor. Bu sürecin şimdiye kadar nasıl gerçekleştiği hakkında bilgilere farklı kaynaklardan ulaşılabilir, ancak devam etmekte olan dijitalleşmeye bağlı olarak dünyada nasıl değişiklikler olacağını öngörmek herkes için o kadar kolay olmayabilir. Her yeni teknoloji insanların kullanımına sunulduğunda, kullanıcılar açısından yeni bir sürecin daha başlayacağı söylenebilir çünkü yeni teknolojinin nasıl kullanılacağını öğrenmek, yeni teknolojiyi iyi kullananları takip etmek ya da yeni teknolojinin kendi özel hayatı ve mesleği açısından ne gibi avantajlar doğurabileceğini öngörmek gerekecek.

Dijitalleşme, hemen her alanda olduğu gibi eğitim dünyasında da değişimlere sebep olmaya devam edecek. Bu değişime ayak uydurabilmek için her eğitimcinin güncel teknolojileri takip ediyor olması ve mesleki gelişimine dinamik bir şekilde aktarabiliyor olması gerekir.

Dijitalleşen Dünyada Beden Eğitimi ve Spor Öğretmeni Yeterlikleri Nelerdir?

Bu bölümde beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin yukarıda bahsedildiği gibi; güncel teknolojileri takip edebilmesi ve bunları mesleki gelişimine aktarabiliyor olması için hangi yeterliklere sahip olması gerektiği hakkında bilgiler verilecektir. Sırasıyla bahsedilecek, “**öğrenen, lider, dijital vatandaş, işbirlikçi, tasarımcı, kolaylaştırıcı ve analizci**” özellikleri; Uluslararası Eğitimde Teknoloji Derneği’nin (International Society for Technology in Education, ISTE) öğretmenler için belirlemiş olduğu standartlara göre sıralanmıştır (ISTE, 2020).

Bu kısımda her standart için ayrı açıklamalar ve örnekler verilerek beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin dijitalleşen dünyaya uyum sağlayabilme yolculuklarına yardımcı olunacaktır. Yapılan açıklamalara göre öz değerlendirme yapan beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin, kendilerinin bu yolculukta nerede olduklarıyla ilgili yansıtma (dönüşümlü düşünme) ,yapmaları beklenecektir. Verilen ayrıntılı örneklerle de dijitalleşen dünyaya uyum sağlayabilmek için yol arayan beden eğitimi ve spor öğretmenlerine ip uçları vererek bundan sonraki süreçte mesleki gelişimlerini nasıl planlamaları gerektiği hakkında farkındalık oluşturulmaya çalışılacaktır.

1) Öğrenen:

Beden eğitimi ve spor öğretmenleri, öğrencilerinin öğrenme yolculuklarını kolaylaştırabilmek için teknolojiden yararlanan güncel ve gelecek vaat eden uygulamaları keşfeder. Uygulamalarını sürekli olarak geliştirir ve başkalarından öğrenmeye açık olur.

Bir beden eğitimi ve spor öğretmeni;

a) Teknolojinin kullanımıyla daha kolay uygulanabilir hale gelmiş pedagojik yaklaşımları keşfedip uygulamak için kendisine mesleki öğrenme hedefleri belirler.

Örnek olarak; Google Eğitim Merkezi'ne abone olarak dijital okuryazarlığını geliştirmek için destek alır, Apple Teacher olarak "Herkes Yaratıcı İşler Yapabilir" müfredatını beden eğitimi derslerine entegre eder.

b) Belirlediği mesleki öğrenme hedeflerine ulaşmak için yerel ve küresel öğrenme ağları oluştur. Bu öğrenme ağlarında aktif roller alır.

Örnek olarak; sosyal medyada tartışma konuları başlatır, mesleki tartışmalara fırsat veren blog yazarlarını takip eder; çevrim içi / sanal toplantılara, buluşmalara, eğitim kamplarına ve konferanslara katılır; ortak paylaşım dokümanları aracılığıyla asenkron yazışmalara ve çalışma gruplarına katkıda bulunur.

c) Öğrencilerinin öğrenme süreçlerini görünür hale getirmek için ürünler çıkartmalarına destek olur. Bunun için bilimsel bulguları kullanan güncel uygulamaları kullanarak öğrencilerine model olur.

Örnek olarak; beden eğitimi ve spor alanındaki uzmanların, akademisyenlerin, fark yaratan öğretmenlerin, mesleki gelişim ağlarının ve lider organizasyonların sosyal medya hesaplarını takip eder, blog sayfalarının e-posta üyeliklerine kaydolarak güncel akışa dahil olur.

2) Lider:

Beden eğitimi ve spor öğretmenleri öğrencilerinin öğrenme yolculuklarında güçlü olabilmelerini sağlamak ve onların başarılarını desteklemek için kendine liderlik fırsatları oluşturur.

Bir beden eğitimi ve spor öğretmeni;

a) Teknolojinin kullanımıyla daha güçlü hale gelmiş bir öğrenim ortamı oluşturmak için vizyon belirler. Vizyonun gerektirdiklerini, işler hale getirirken ve uygularken tüm eğitim paydaşlarıyla etkileşim içinde olur.

Örnek olarak; idarecilerin ve velilerin de bulunduğu tartışma platformlarında yer alarak eğitim teknolojilerinin okuldaki kullanım etkisini artırmak için politikalar geliştirmeye katkıda bulunur. Okulunun fiziki ve teknik altyapısını göz önünde bulundurarak uzaktan eğitim sürecinin planlanması, öğrencilerin e-portfolyo oluşturma ve sunma fırsatlarının nasıl tasarlanacağı gibi konularda öneriler sunar. Karşılaşılan problemlere çözüm önerileri getirir.

b) Tüm öğrencilerinin, ihtiyaç çeşitliliğini göz önünde bulundurur. Öğrencilerinin okulun sahip olduğu eğitim teknolojileri donanımlarına, dijital içeriklere ve diğer öğrenme fırsatlarının tamamına eşit erişim sağlayabilmesi için savunuculuk yapar.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni, herhangi bir öğrencisinin diğerlerine oranla daha dezavantajlı olmasının önüne geçer. Bu özeni gösterebilmek için öğrencilerinden dezavantajlı olanları belirlerken sebeplerine odaklanır çünkü öğrenciler içinde dil bariyeri olanlar, okul dışında teknolojik cihaz ve/veya internet erişimi olmayanlar, barınma ve/veya ergenlik gibi zorluklar yaşayanlar olabilir. Bu durumlarda beden eğitimi ve spor öğretmeni dersini tasarlarlarken farklılaştırma yöntemlerini kullanır.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni öğrencilerinin okulun sağladığı tüm donanımlara ulaşımına fırsat veren dersler tasarlar.

Örnek olarak; sınıflardaki akıllı tahtaların proje sunumlarında kullanılmasını özendirir, bu projelerin hazırlanması sürecinde laboratuvarındaki bilgisayarları kullanarak internetten araştırma yapmak için yönlendirir. Okulun sağladığı bir tablet bilgisayarı tripoda bağlayarak okul turnuvası maçlarını kamera aracılığıyla kayda aldırır. Öğrencilerin tablet bilgisayarda bulunan video düzenleme uygulamasıyla oluşturduğu turnuva maçı kliplerini okulda sadece öğrenciler tarafından ulaşılabilen LCD TV’de yayımlar. Bu çalışmalarda aktif rol alan öğrenciler okulun mevcut donanımlarına ulaşabilmiş olur. “Fotoğraf ve video çekimlerinin tamamı eğitim içeriği oluşturmak amacıyla yapılır. Öğrencinin yüzü ve / veya vücut bölümleri kimliğini gösterir şekilde kadraja alınmaz.”

“Dijital içerik” ifadesi OER (Open Education Resources) yani herkese açık eğitim kaynaklarını kapsar. Bir liste yapmak gerekirse; dijital medya ve podcast’lar, dijital ders içerikleri, haber kaynakları, gazeteler, dergiler ve müzelerdeki orijinal tarihi kaynakların dijital platformlara taşınmış halleri, VR (sanal gerçeklik) ve AR (artırılmış gerçeklik) teknolojili geziler başlarda gelir.

Örnek olarak; beden eğitimi ve spor dersi projeleri için internette araştırma yapmakta olan öğrenci grubu okudukları bir dergide X Klübü'nün maçlarını oynadığı X Stadı'nda yenileme çalışmaları olduğunu öğrendiklerinde, stadın şehrin hangi noktasında konumlandığını, tarih içinde stadyum çevresinin nasıl değiştiğini, neden böyle bir yenileme çalışmasına ihtiyaç duyulduğunu incelemeleri için Google Haritaları açar. Beden eğitimi ve spor öğretmeni, X Stadı'nı sanal olarak gezebileceklerini bu yolla fark eden öğrencilerine başka hangi ünlü stadyumları sanal turlarla ziyaret edebileceklerini sorar ve ihtiyaçları olursa VR desteği sunan siteleri öğrencilerin kendilerinin hazırlayabileceği karton sanal gerçeklik gözlükleriyle ziyaret edebileceklerini hatırlatır.

c) Yeni dijital kaynakların ve öğrenme araçlarının araştırılmasında, değerlendirilmesinde, seçilmesinde ve bunların alanda uygulanabilir olup olmadığına karar verilmesinde çalışma arkadaşlarına model olur.

Dijital kaynakların sayısı her geçen gün artarken mevcut kaynakların içerikleri de aynı kalmayıp çok sık güncellemeler almakta. Bu değişimi takip etmek dinamizm gerektirir çünkü uzun zamandır kullanmakta olduğunuz bir uygulama yakın zamanda güncellenmiş ve yepyeni özelliklere bürünmüş olabilir. Beden eğitimi ve spor öğretmenleri yeni araçlar ve uygulamalar bulma yolunda öğrencilerini de takip eder. Onların günlük hayatta kullanmaya alışık olduğu uygulamaların bazıları öğrenmeyi derinleştirmek için arayış içinde olan öğretmene can alıcı ipuçları verebilir.

Örnek olarak; beden eğitimi ve spor öğretmenin öğrenciler arasında popüler olan bir mobil oyunun karakterlerini ders tasarımında kullanarak öğrencilerin konunun etrafında toplanmalarına yardımcı olur. Geleneksel çocuk oyunlarından kaleli yakar top oyununun kurallarını anlatır. Hücum ve savunma stratejileri hakkında tartışmaya geçildiğinde oyunu bu mobil oyun karakterlerinin özelliklerini içerecek şekilde uyarlar. Beden eğitimi ve spor öğretmenin hangi karakterlerin savunmada ya da hücumda yer alması gerektiğiyle ilgili fikre ihtiyacı olduğunu sorar ve yeni tartışmaların yapılmasına olanak sağlar.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni, yeni araçları denerken devam etmekte olan öğretiminin bazı noktalarında kesintiye ya da başarısızlığa uğrayabilir. Bu riskleri göze almayan bir beden eğitimi ve spor öğretmeni yeni araçları hiç denemeden yola devam etmiş olacaktır.

Alanlarında fark yaratan öğretmenler ve akademisyenler sosyal medya aracılığıyla kendilerini daha görünür hale getirebiliyorlar. Bu kişilerin sosyal medyada takipçisi olan, blog sayfalarında yer alan örnek çalışmaları yakından takip eden bir beden eğitimi ve spor öğretmeni, yeni araçları denerken yaşayacağı zaman kaybını en aza indirir.

Beden eğitimi öğretmeni, yeni aracın bir daha kullanılması halinde öğrencilerinin öğrenme yolculuğuna nasıl bir etkisi olacağını gözden geçirip analiz eder. Bu analiz ona denediği araçların hangilerinin kullanılabilir olduğunu ve kullandığı öğretim stratejilerinde yarar sağlayıp sağlamadığını anlamakta yardımcı olur.

3) Dijital Vatandaş:

Beden eğitimi ve spor öğretmenleri öğrencilerine dijital dünyaya olumlu bir şekilde katkıda bulunmaları ve dijital dünyaya sorumlu bir şekilde katılmaları için ilham verir.

Bir beden eğitimi ve spor öğretmeni;

a) Öğrenme kültürünü oluştururken çevrim içi kaynaklarla ilgili öğrencilerinin merakını tetikler. Bu kaynaklara eleştirel bakmayı teşvik eder. Bunları yapabilmek için dijital okuryazarlığından ve medya okuryazarlığından faydalanır.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni öğrencilerinin merakını tetiklemek için çevrim içi kaynaklardan faydalanır.

Örnek olarak; hentbol oyun kurallarını öğreteceği sınıfın hentbol hakkında ne bildiklerini ölçerek grubun hazır bulunuşluğunu belirlemek için Google Formlar 'da bir anket hazırlar. Anket sorularını hazırlarken ders tasarımında kullandığı düz yazılara, görsellere, videolara, ses kayıtlarına, animasyonlara ve çizimlere yer verir. Anketteki soruların yanıtlarını sadece çoktan seçmeli olarak değil; açık uçlu ve hatta dosya yükleme imkanı barındıracak formatta hazırlayarak farklı öğrenen özelliklerine sahip öğrencilerinin tümünün ilgisini yakalar.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni öğrencilerinin ortaya çıkarttığı tüm ürünlerde akademik dürüstlük çerçevesinde referans yazımını, çevrim içi kaynaklardan ulaştıkları bilgilerin güvenilirliğini test etmelerini ölçme değerlendirme kriterlerine ekler.

b) Öğrencilerinin dijital araçları güvenli, yasal ve etik kurallar çerçevesinde kullanmalarında rehberlik eder. Dijital içeriklerin telif haklarının ve mülkiyetlerinin korunmasında mentorluk yapar.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni öğrencileriyle birlikte oluşturduğu ücretsiz bloglarda ya da wikilerde öğrencilerinin yazar olarak yer almalarına imkan sağlar. Bu yolla içeriklerde fikir hırsızlığı yapılmamasını, telif haklarının gözetilmesini ve yasalara uygun dijital içerikler geliştirilmesini teşvik eder. Ahlaki kurallara uyulmayan, siber zorbalık içeren, trolleme veya siber dolandırıcılık sayılabilecek davranışlara karşı yaptırımlar geliştirir.

Örnek olarak; beden eğitimi ve spor öğretmeni, bir Olimpiyat sporcusunun günlük hayatından kesitler sunan YouTube videosunu öğrencileriyle paylaşırken videonun YouTube sayfasında yer alan bağlantı adresini ödeve, çalışma aracına, mesaja olduğu gibi eklemek yerine, "video.link" adresinde bağlantı adresini sadece istenen videoya ulaşılabilir biçime getirerek paylaşır. Oluşturulan yeni güvenli bağlantı adresi sayesinde öğrenciler eğitim içeriğiyle bağlantısı olmayan reklamlarla, dolandırıcılık içeren otomatik açılır sayfalarla ya da yaşlarına uygun olmayan içerikteki videoların ön izlemelerinin bulunduğu kayan sayfalarla karşılaşmazlar.

4) İşbirlikçi:

Beden eğitimi ve spor öğretmenleri alanda kullanacağı uygulamaları keşfetmek, geliştirmek, kaynakları ve fikirleri paylaşmak amacıyla hem meslektaşlarına hem de öğrencilerine zaman ayırır; problemleri birlikte çözmek için ortak akli kullanır.

Bir beden eğitimi ve spor öğretmeni;

a) Meslektaşlarıyla birlikte teknolojiyi geliştirecek özgün öğrenme deneyimlerini oluşturmak amacıyla "iş birlikli" çalışmaya zaman ayırır.

Öğrencilerin günlük hayatta her an karşılaşabileceği güncel ve hayata aktarılabilir çözüm önerileri sunan olayları ele alır.

Örnek olarak; eTwinning çalışmalarında yer alan diğer beden eğitimi ve spor öğretmenleriyle tanışarak ortak projeleri hem ulusal hem de uluslararası mecralarda hayata geçirir.

b) Yeni dijital kaynaklardan haberdar olmak için öğrencilerinden de destek alır. Karşılaştığı sorunları tespit edip gidermek için öğrencilerle iş birliği yaparak beraber öğrenir.

Öğrencilerin kendi öğrenme yolculuklarını nasıl tasarlamak istediklerini sormak, ne hayal ettiklerinden haberdar olmak, onlara otantik öğrenme fırsatlarını verebilmek için doğru ipuçları sağlar. Öğretmenin daha önce bilmediği bir uygulamayı öğrencilerinden dinlemesi, bu uygulamayla nasıl ürünler çıkarabileceklerini tartışması ve ilerleyen süreçte ortaya çıkan ürünleri özenle takip etmesi bu ortamın oluşmasına hizmet eder.

Örnek olarak; bir cihazı başlatmak, yeni bir uygulamayı veya programı bilgisayara indirmek, bir cihazdaki bilgiyi diğer cihaza aktarmak, ses veya görüntü gelmediğinde problemin nereden kaynaklandığını keşfetmek bazen çok güç olur. Böyle durumlarda benzer uygulamaların ve cihazların ortak özelliklerini hatırlayarak çözüm üretebilen öğrencilerden destek almak öğretmene değer katar. Öğretmenleri bu tutumuyla öğrencilerine takım arkadaşlarının özelliklerini bilmenin ve onların bilgilerine değer vermenin ne kadar önemli olduğu mesajını verir.

c) Ortak çalışma araçlarını yerel ve küresel uzmanlarla öğrencilerini sanal ortamda bir araya getirip özgün öğrenme deneyimleri sağlamak için kullanır.

Günlük hayatımızda karşılaşabileceğimiz her olayın öğrenme yolculuğunda farklı bir anlamı olacağını fark etmek, öğrencilerde bağlantı kurma becerisini artırır. Bu bağlantıları kuvvetlendirmek için sanal araçların avantajlarını kullanmak da her kullanıcıya özgün ürünler çıkartma fırsatı verir.

Örnek olarak; ülkemizin olimpiyat tarihini araştırmakta olan, öğrencilerinin olimpiyatlara katılmış milli sporcularımızla e-posta aracılığıyla iletişime geçmelerini sağlayan beden eğitimi ve spor öğretmeni ortak paylaşım dokümanına herkesin merak ettiği soruları yazmasını ister. Olimpik sporcunun antrenörünün paylaştığı antrenman takvimine göre uygun tarihte Skype aracılığıyla video-konferans organize eden beden eğitimi ve spor öğretmeni ortak dokümandaki soruları görüşme öncesinde olimpik sporcuya iletir.

d) Öğrencilerinin, velilerinin ve meslektaşlarının kültürel farklılıklarını göz önünde tutar. Öğrencilerin öğrenmelerine fayda sağlamak için farklı kültürel birikimlerden yararlanır.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni farklılıklara saygı göstererek, çevresindeki farklı kimliklerin ve tecrübelerin zenginliklerinden faydalanır.

Örnek olarak; dil bariyeri yaşayan öğrencisiyle Google Çeviri (Translate) aracılığıyla iletişim kurar, öğrencisinin sadece ihtiyaçlarını anlamakla kalmayıp aynı zamanda bu öğrencisinin öğrenme ortamına, öğrenme kültürüne katacağı değerleri keşfetmesine yardımcı olur.

5) Tasarımcı:

Beden eğitimi ve spor öğretmenleri öğrenen merkezli ortamları ve etkinlikleri tasarlarken öğrenci farklılıklarını dikkate alır.

Bir beden eğitimi ve spor öğretmeni;

a) Teknolojiyi, öğrenen farklılıklarını ve ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak kullanır. Dersi tasarlarken bağımsız öğrenme ortamlarının ve bireyselleştirilmiş öğrenme deneyimlerinin yer almasına özen gösterir.

Örnek olarak; öğrenen farklılıklarını ve ihtiyaçlarını göz önünde bulunduran beden eğitimi ve spor öğretmeni, Taktiksel Oyun Yaklaşımı Modeli (TOYA) (Mitchell ve diğerleri, 2006) kullanarak tasarlayacağı basketbol ünitesinin başında öğrencilerinin basketbol hakkında hangi bilgilere sahip olduklarını görmek için bir ön değerlendirme çalışması tasarlar. Öğrencilerinden basketbol oyun kurallarıyla ilgili neler bildiklerini anlatacakları bir çalışmayı hazırlamalarını isteyen öğretmen, şu alternatifleri sunar. Öğrenciler isterlerse "easel.ly" sitesinde bir infografik poster tasarlayabilir, "Storybird" uygulamasında basketbol oyun kurallarıyla ilgili bir kitapçık hazırlayabilir, "GarageBand" uygulamasıyla ses kaydı yaparak bir podcast hazırlayabilir, bir karikatür ya da resim çizebilir ya da Clips! uygulamasıyla kısa film hazırlayabilir. Bu çalışmadan çıkan ürünleri inceleyen bir beden eğitimi öğretmeni öğrencilerinin hazır bulunuşluklarını değerlendirirken aynı zamanda öğrencilerinin ilgi alanları ve öğrenme profilleri hakkında da analiz yapmış olur. Bu sayede her öğrenci motivasyonunu yüksek tutabilecek ölçme değerlendirme aracını seçme şansına sahip olur ve aynı zamanda yaptıkları işin akademik beklentiyle ilişkili olmasını sağlar.

Bağımsız öğrenme ortamlarına örnek olarak; beden eğitimi ve spor öğretmeni her öğrencisinin kendi öğrenme yolculuğunu benimsemesi için bir e-portfolyosunun (ürün dosyası) olmasını özendirir. Bunun için “Seesaw” uygulamasında sene başında her öğrenci için bir kayıt açar. Sene boyunca yapılan her çalışmada öğrencilerinin ortaya çıkarttığı ürünleri fotoğraf, video, çalışma kâğıdı, çizim, ses kaydı, notlar gibi farklı formatları barındıracak şekilde kayıt altına almasını teşvik eder ve destek olur.

Beden eğitimi öğretmeni öğrencilerine bireyselleştirilmiş öğrenme deneyimleri sağlayan teknolojiden faydalanır.

Örnek olarak; ölçme değerlendirme çalışmalarında kullandığı testleri, anketleri hazırladığı çevrim içi aracı seçerken verimli ve işlevsel olmasına en başta dikkat eder. Aracını çok sık değiştirmez. Aksi halde öğrencileri her defasında yeni bir teknoloji öğrenmek durumunda kalarak zaman kaybeder. Öğrencilerine proje üretirken işbirliği içind, zaman yönetimini yapabilecekleri, GoogleDrive- iCloud Drive- WindowsOne gibi ortak planlama dokümanlarını tutacakları, platformları kullanmalarını özendirir ve model olur. Böylece öğretmen-öğrenci ve öğrenci-öğrenci etkileşimini sadece okul ortamında değil okul dışında da artırılacakları araçları kullanır.

b) Derinlemesine aktif öğrenmeyi artırmak için özgün öğrenme etkinliklerini dijital araçları kullanarak tasarlar:

Beden eğitimi ve spor öğretmeni öğrencilerinin deneyimledikleri dijital çalışmalarda ustalaşmalarına fırsat sağlayarak problem çözme, eleştirel düşünme, etkili iletişim, iş birliği ve yoğunlaşarak çalışma gibi özelliklerini geliştirmelerine destek verir. Öğrencilerinin özgün öğrenme etkinliklerine katılmalarını sağlamak için günlük hayatta kullanabilecekleri verimli ve işlevsel teknolojileri önerir.

Örnek olarak; GPS destekli cihazlarına “Strava” uygulamasını yükleyen öğrencilerin uygulama içinde oluşturulan sınıf kulübüne dahil olmalarını ister. Oyunlaştırma yaparak yürüme, koşma, bisiklete binme, yüzme gibi fiziksel etkinliklerini tamamlayan öğrencilerin belirlenen periyotlarda mesafe, süre, yükseklik gibi farklı kriterlerde birbirlerini geçmelerini gerektiren dijital yarışmalar düzenler. Kişisel tercihe bırakılan bu yarışmaların içerikleri, süreçte yerel- küresel problemlere çözüm arayışı getirecek şekilde uyarlanarak öğrencilerin kişisel donanımını geliştirmelerine, kendilerine özgü problemlerle baş edebilmelerine imkan veren projelere, çalışma gruplarına dönüştürülür.

c) Öğrenmeyi yenilikçi dijital öğrenme ortamları oluşturarak desteklemek için yeni öğretim modellerini keşfeder ve uygular.

Fiziksel ortamı gözden geçirerek etkili öğrenmeyi kolaylaştıracak yeni modelleri hayata geçirir; mesela, harmanlanmış öğrenme, ters yüz öğrenme, çevrim içi öğrenme, 1:1 tablet - laptop (dizüstü) bilgisayar uygulamaları, mobil cihaz / bilgisayar laboratuvarları. (Bu bölüm için örnekleri

kitabın “Beden Eğitimi Öğretim Modelini, Eğitim Teknolojileri Öğretim Modeliyle Nasıl Harmanlarım?” bölümünde bulabilirsiniz)

6) Kolaylaştırıcı / Eğitici:

Beden eğitimi ve spor öğretmenleri, öğrencilerinin kendi öğrenme yolculuklarında başarıya ulaşmalarını kolaylaştırmak için öğrenmeyi teknolojiyle destekler.

Bir beden eğitimi ve spor öğretmeni;

a) Öğrencilerin kendi öğrenme yolculuklarına sahip çıkabilecekleri bir öğrenme kültürü oluşturabilmek için bağımsız ve grup çalışmaları tasarlar.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni; değerlerin, sosyal normların ve hedeflerin ortakça belirlenebilmesinde tüm öğrencilerin katkıda bulunması gerektiğini bilir.

Örnek olarak; sınıfın ortak anlaşmalarını oluştururken, yüz yüze tartışmada kendini ifade edemediğini düşünen öğrencilerinin de katkı sağlayabilmesi için “FlipGrid” uygulamasını devreye alır. İsteyenlerin burada yer alan ortak anlaşma metnine fikirlerini ekleyip çıkarabileceğini söyleyerek yeni bir tartışmayı da dijital platformda başlatır. Bu noktada öğrencilerinin bağımsız ya da grup halinde çalışma istekleri de olabileceğinden FlipGrid içinde farklı grupların ortak çalışabileceği seçeceğini ekler.

Bire bir tablet uygulaması yapılan sınıftaki öğrencilerinin derslerinin ardından spor salonu çıkış kapısına yakın duvara astığı QR kodları kamerayla taramalarını isteyen beden eğitimi ve spor öğretmeni, öğrencilerinin çıkış anketine ulaşmalarını sağlar. Derste yapılan çalışmalarla ilgili öz değerlendirme sorularının olduğu anket sorularını yanıtlamasını istediği öğrencilerine kendilerini ifade etme şansını farklı bir yolla sunmuş olur. Aynı yolla öğrencilerinin dönüşümlü düşünme (yansıtma) yaparken yeni hedefler koymalarına, yaptıkları hatayı tekrar denemeler yaparak düzeltebileceklerini düşünmelerine de olanak sağlamış olur.

b) Teknoloji kullanımlı öğrenme stratejilerini dijital platformlarda, sanal ortamlarda, sahada ve uygulamalı atölyelerde (çalıştaylarda) yönetir.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni; yüzyüze eğitim, uzaktan eğitim ya da yüzyüze ve uzaktan eğitimin birarada olduğu hibrit eğitim ortamlarında öğrencilerinin öğrenme yolculuklarına farklı dijital araçlarla destek sağlaması gerektiğini bilir.

Örnek olarak; Covid-19 küresel salgını ardından başlayan uzaktan eğitim sürecinde beden eğitimi ve spor derslerini sanal sınıf ortamında yapmaya başlayan beden eğitimi ve spor öğretmeni öğrencilerinin sokağa çıkma yasaklarından dolayı evde geçirdiği günlerde fiziksel

etkinlik ihtiyaçlarını karşılayabilmeleri için bir dizi sunum hazırlar. Bu sunumlar sağlıklı bir vücuda sahip olabilmek için gösterilmesi gereken tutumları ve davranışları içerir. Günlük egzersizleri yapıp vücudu zinde tutmak için "Sworkit" uygulamasının "Çocuklar İçin Antrenmanlar" bölümünü seçen beden eğitimi öğretmeni "Zoom" uygulamasının ekran paylaşma özelliğini kullanarak tüm öğrencilerinin 20 dakika boyunca "Çocuklar İçin Çeviklik" çalışmasına aktif katılmasını sağlar. Öğrencilerin kendi vücut ağırlıklarını kullanarak toplam 18 fiziksel hareketten oluşan çalışmayı 30 saniye egzersiz süresi- 10 saniye dinlenme süresi olacak şekilde programlayan beden eğitimi ve spor öğretmeni, fiziksel hareketlerin nasıl yapılacağını gif videolardan (video döngüleri) takip eden öğrencilerini kameralar aracılığıyla gözlemleyebilir. Hareketleri yaparken desteğe ihtiyaç duyan ya da motivasyonu üst düzeyde olup aktif katılım gösteren tüm öğrencilerine mikrofon aracılığıyla geri bildirimler veren öğretmen dinlenme aralıklarında sohbet kısmından öğrencilerinin sorularını da yanıtlar. Öğrencilerinden gelen şarkı isteklerini geri çevirmeyip egzersizler anında "Spotify" uygulamasından çalan beden eğitimi ve spor öğretmeni, ilgileri ve öğrenme profilleri farklı öğrencilerin katılımına fırsat tanır. Hazır bulunuşlukları farklılık gösteren öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamak adına, zorlanan öğrencilerin dinlenme aralıklarında değişiklikler yapar. Salgın süreci bitip yüz yüze eğitimin başlamasıyla okula gelen öğrencilerinin sınıflarında fiziksel aktivitelerini sürdürebilmeleri için "Sworkit" uygulamasını sınıfın akıllı tahtasında da kullanmaya devam eden beden eğitimi ve spor öğretmeni sanal ortamlardaki öğrenmeyi gerçek hayata aktarır.

c) Öğrencileri problem çözmeye ve yenilik getirmeye özendirmek için tasarım sürecini ve sayısal düşünmeyi teşvik edecek öğrenme seçenekleri yaratır.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni, kodlama çalışmalarını bilgisayar laboratuvarında yapmaya devam eden öğrencilerinin günlük hayatta birçok işi kodlamalarımız sayesinde yaptığımızı keşfetmelerini sağlar.

Örnek olarak; 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı kutlamaları kapsamında sınıfça hazırlayacakları dans koreografisini code.org sitesindeki "bilgisayarsız kodlama" aktiviteleri içinde önerilen çalışmaları kullanarak sınıfça çözümlerler. Kapsayıcı bir koreografi oluşturabilmek için grubun dinamiğine göre ortaya çıkan kod satırlarını beraber karar vererek basitleştirir ya da karmaşıktırır.

Bir diğer örnekte; matematik dersinde algoritmalar yaratarak çözümleri otomatikleştirebileceklerini deneyimleyen öğrencilerinin okul turnuvalarını organize etmelerini ister. Google Tablolarda oluşturduğu ortak kullanım tablosuna öğrencilerini de davet eden beden eğitimi ve spor öğretmeni, turnuva boyunca fikstür çekimini, maç sonuçlarını, istatistikleri, puan tablosunu öğrencilerinin doldurmasını ister.

7) Analizci / Analist:

Beden eğitimi ve spor öğretmenleri, öğrencilerinin öğrenme yolculuklarında hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olacak verileri anlar ve kullanır.

Bir beden eğitimi ve spor öğretmeni;

a) Öğrencilerin gelişimlerini göstermeleri için alternatif yolları teknoloji aracılığıyla sağlar. Aynı zamanda öğrencilerin dönüşümlü düşünme (yansıtma) yapmaları için teknolojiyi de kullanır.

Beden eğitimi ve spor öğretmenin iyi bir “tasarımcı” olması gerektiğinden bahsettiğimiz kısımda, öğretmenimizin TOYA öğretim modelini kullanırken öğrenen farklılıklarını ve ihtiyaçlarını göz önünde bulunduran farklılaştırma çalışmasını nasıl tasarladığını anlatan örneği hatırlayalım. Bu örnekte beden eğitimi öğretmeni öğrencilerinin ne bildiklerini ortaya çıkartmaya çalışıyordu. Öğretmenler özellikle beden eğitimi ve spor gibi uygulamalı alanlarda öğrencilerin gelişimlerini beceri odaklı yapar ve ölçme değerlendirme kriterlerinde öğrencinin gelişim göstermesini beklediği alanları mutlaka belirler. Öğrencilerinin hepsi için aynı gelişim beklentilerini koyabileceği gibi bireyselleştirilmiş beceri alanları da belirleyebilir. İşte bu noktada bir beden eğitimi ve spor öğretmeni aynı gelişim beklentisine sahip olduğu öğrencilerinin bu hedefe farklı hızlarda ve zamanlarda ulaşabileceğini bilir. Onun için öğrencilerine bir bitirme projesini ya da sunumu tamamlarlarken düz yazı, fotoğraf şeritleri, kısa filmler, infografik tasarımlar, el çizimleri, karikatürler, röportaj ses kayıtları, anketler, tablolar, günlükler, takvimler gibi birçok farklı yolu kullanarak gelişimlerini göstermelerine fırsat sunar.

Örnek olarak; beden eğitimi ve spor öğretmenin öğrencilerin bitirdiği bir çalışmayı bir daha yapması durumunda ürününde neleri değiştirmek isteyeceğini, hangi kısımları / becerileri geliştireceğini söyleyebileceği bir tartışmayı dijital platformda başlatması, yüz yüze yapılacak görüşmeden çok farklı olmayabilir. Ancak; dijital ortamdaki bu tartışmaya öğrencilerinin çalışma anında çekilmiş videosunu “Coache’s Eye” ya da “Hudl Technique” gibi video yavaşlatma uygulamalarıyla düzenleyip eklediğini düşünelim “fotoğraf ve video çekimlerinin tamamı eğitim içeriği oluşturmak amacıyla yapılır. Öğrencinin yüzü ve / veya vücut bölümleri kimliğini gösterir şekilde kadrage alınmaz”. Kendilerini yavaş çekimde izleme fırsatını yakalayan öğrencilerin yapacağı öz değerlendirme yorumları daha detaylanacaktır.

b) Süreç ve sonuç değerlendirmeleri tasarlayıp uygularken teknoloji kullanır. Bu sayede zamanında geri bildirimler verir:

Beden eğitimi ve spor öğretmeni, “süreç ve sonuç değerlendirme” için öğrencilerinin öğrenme süreçleri boyunca ne anladıklarını ve ne bildiklerini ölçebileceği anket uygulamaları (Google Formlar); düşüncelerini ve dönüşümlü düşünmelerini kaydedebileceği görüntü- ses kaydetme “fotoğraf ve video çekimlerinin tamamı eğitim içeriği oluşturmak amacıyla yapılır. Öğrencinin yüzü ve / veya

vücut bölümleri kimliğini gösterir şekilde kadrja alınmaz" ve tartışma uygulamaları (Kamera, mikrofon, FlipGrid, Padlet); sorular sorup kendi düşüncelerini ifade edebilecekleri sohbet kanalları ve sosyal medya uygulamaları (Mesajlar, Twitter gibi) kullanabilir.

c) Değerlendirme verilerini öğrencinin kendi öğrenme yolculuğunu belirleyebilmesi için tüm paydaşlarla (öğrenci- veli) paylaşır ve onlarla iletişim içinde olurlar:



“Okuma Önerisi

Beden eğitimi ve spor öğretiminde "farklılaştırma" çalışmalarlarıyla ilgili daha detaylı bilgi edinmek için;

Ayas A. ve diğerleri. (2020). Okul ve sınıf tabanlı değerlendirmeye dayalı öğretmen kapasitesinin güçlendirilmesi: beden eğitimi ve spor dersi ö.k.k. MEB.

”



BÖLÜM III

Dijital Okuryazarlığı Nasıl Geliştirebilirim?

Öğrenme Çıktıları:

- Ders tasarımında kullanacağı donanım ve yazılımlara karar verir.
- Dijital okuryazarlığını geliştirmek için farklı yazılımlardan hangisini kullanacağını değerlendirir.

Dijital okuryazarlığını geliştirmek isteyen beden eğitimi ve spor öğretmenin takip edebileceği yolların sayısı her geçen gün artmakta. Bu çeşitlilik kafa karışıklıklarına da yol açabilir. Bu noktada pedagojik bağlantılardan ayrılmadan, bireysel ihtiyaçları listelemek kolaylaştırıcı olacaktır. Beden eğitimi ve spor öğretmeni yenilikçi yaklaşımları deneyen, donanımlı bir model olmayı, listenin ilk sırasına yazabilir. Geliştirdiği dijital okuryazarlığıyla derslerini tasarlarken kullanacağı içerikleri dijital olarak yaratmak listede ikinci sırada gelecektir. Beden eğitimi ve spor öğretmeni bu dijital içerikleri öğrencilerinin ihtiyaçları doğrultusunda “farklılaştırmalar” yapmak için çeşitlendirebilir. Yapacağı ölçme değerlendirme çalışmalarında geri bildirimleri ve ileri bildirimleri interaktif araçlarla vermek yarattığı dijital içeriklere anlam katacaktır. Tüm bunların ardından, öğrencilerinin eyleme geçip ürünlerini dünyayla paylaşabileceği yolları belirleyip önerilerde bulunmak yukarıda bahsettiğimiz pedagojik bağlantıları kurmakta en önemli adım olacaktır.

“

Bu bölümün ilerleyen kısımlarında ilk olarak beden eğitimi ve spor öğretmenin dijital okuryazarlığını geliştirmek için kullanabileceği donanımlardan, sonrasında da yazılımlardan bahsedilecektir.

”

Beden Eğitimi ve Spor Derslerinde Kullanabileceğim Donanımlar Nelerdir?

Sıkça duyduğumuz donanım ve yazılım terimlerinin ne demek olduğunu bilmek önemlidir. Donanım, teknolojik araçların elle tutulup gözle görünen tüm fiziksel parçalarına verilen isimdir. Kitabın bütününde paylaşılan örneklerde sıkça geçecek terimlerin birer donanım mı, yoksa yazılım mı olduğunu ayırt etmek bu noktada önem kazanıyor. Bunun için; bilgisayar, tablet bilgisayar, cep telefonu, GPS cihazı, adımsayar, akselerometre, kalp atım monitörü, oyun konsolu, akıllı tahta, kronometre, koşu bandı, projeksiyon cihazı gibi örneklerin elle tutulur gözle görünür cisimler olduğunu hatırlayıp birer donanım olduklarını söyleyebiliriz. Donanımların dışardan bakıldığında görünen ekran, kasa, açma kapama butonları, anten, fare (mouse), klavye gibi bölümlerine dış donanım denir. Kasanın içindeki görünmeyen işlemci, bağlantı kabloları, RAM, anakart gibi kısımlarına da iç donanım denir.

Yazılım, en yalın tanımıyla donanımların belirli işlevleri yerine getirmesi için ne yapacağını söyleyen komutlar dizisidir. Bu komutlar donanımların işlemcilerinde işlenerek bir olaya dönüştürülür ve bir anlamda donanıma hayat verir. Bir donanım, yazılım olmadan hiçbir işe yaramayacaktır.

Yazılım hayatımızın her alanında yer almaktadır. Saatin kaç olduğunu öğrenmek için baktığımız basit duvar saatinde de yazılım kullanılır. Bunun yanında milyonlarca kişinin hatasız ve zamanında ulaşımını sağlayan karmaşık metro sistemlerini yöneten de bir yazılımdır.

Vatmanın sürdüğü treni bir donanım olarak görebiliriz. Donanım güvenli olmayan hızlara ulaştığında onu otomatik frenleyen ve olası kazaları önleyen bir yazılım olabileceğini düşündüğümüzde, yazılımların hayatımızı ne kadar kolaylaştırdığını fark edebiliriz.

Bu kısımda bir beden eğitimi ve spor öğretmenin derslerini tasarlarken ve ders anında öğrencileriyle birlikte kullanabileceği donanımlara örnekler verilmiştir. Buradaki donanım listesi alana direk aktarılacak örnekler göz önünde bulundurularak oluşturulmuştur. İleri seviyede dijital okuryazarlığa sahip beden eğitimi ve spor öğretmenleri hem bu listede yer alan hem de burada listelenmemiş farklı donanımları kullanarak kendi özgün iyi örneklerini yaratıcılıklarıyla ortaya çıkaracaklardır.

Dijital teknoloji dünyasında yaşanan gelişmelerin hızı çok yüksek. Bunun sonucu olarak donanımların kullanıcılara sunduğu özellikler her yeni modelle farklılaşıyor ve gelişiyor. Kısa süre önce tek başına bir donanımın sunabildiği özellik, başka bir donanımın yeni modelinde yer alabiliyor. Örnek olarak; analog fotoğraf makinelerinin yerini dijital fotoğraf makineleri almıştı. Bir süre sonra herkes dijital fotoğraf makineleri taşımaya başlamıştı ki, dijital fotoğraf makinesi entegre edilmiş akıllı cep telefonları hayatımıza girdi. Bugün hemen her cep telefonu piyasaya sürüldüğü yeni modeliyle birçok donanımı içinde barındırır duruma geldi.

Bir beden eğitimi ve spor öğretmenin tüm bu çeşitlilikler karşısında yolunu kaybetmeden ilerlemesinin en pratik yolu; bu bölümün giriş kısmında bahsettiğimiz gibi, pedagojik bağlantılardan uzaklaşmadan, gerçekte neye ihtiyaç duyulduğunu doğru listeleyebilmektir.

Beden eğitimi ve spor öğretmeni bu ihtiyaç listesini yaparken, kullanmayı düşündüğü teknolojinin;

- Takip edeceği öğretim programının kazanımlarında ve buna bağlı olarak ders tasarımında bir fark yaratıp yaratmadığını,
- Öğretim modelleri ve yöntemleri içinde rahatlıkla kullanılabilir olup olmadığını,
- Kullanacağı ölçme ve değerlendirme araçlarına hizmet edip etmediğini,
- Sınıfındaki özel gereksinimli öğrenciler için bir kolaylaştırma sağlayıp sağlamadığını,
- Kendi mesleki kariyer gelişimine farklı bir boyut kazandırıp kazandırmadığını kontrol ederek yapabilir.

Bu bölümde, beden eğitimi ve spor öğretmenin yukarıda bahsettiğimiz ihtiyaç listesini tamamladıktan sonra hedeflerine hizmet edebilecek teknolojik donanımlarla ilgili bir öneri listesi oluşturulmuştur. Hızla devam eden dijitalleşmeye bağlı olarak, bu listede yer alan donanımlara her geçen gün yeni teknolojilerin ekleniyor olacağını unutmamak gerekir.

Adımsayar (Pedometre):

İçinde bulundurduğu mekanik harekete duyarlı sensör sayesinde kullanıcının kaç adım attığını otomatik olarak sayan cihaz. LCD ekranında bulunan seçeneklerden kullanıcının adım uzunluğu belirlenerek toplam mesafeyi hesaplayabilen cihazlar içerdiği yazılımlara göre ortalama kalori ve toplam egzersiz sürelerini de gösterebiliyor. Karmaşık kullanım bilgisine ihtiyaç duyulmadan, hafif ve küçük tasarımı sayesinde her yaş grubunda rahatlıkla kullanılabilir.



Akselerometre (İvme ölçer):

Adımsayar gibi hafif ve küçük tasarıma sahip akselerometreler içerdikleri gelişmiş yazılımlar sayesinde bilgisayarlara bağlanarak fiziksel aktivitenin yarattığı enerji tüketimini, şiddetini, süresini, mesafesini ölçebilir. İhtiyaç duyulduğunda egzersiz ortamının eğitim bilgilerini de toplayabilen cihazlar adımsayarlara göre daha maliyetlidir.



Karmaşık bilgileri bir arada sunabilme yetenekleri yanında, sahip oldukları basitleştirilmiş yazılımlar kullanım kolaylığı sağlar.

Kalp Atış Hızı Monitörü (HRM):

Egzersiz sırasında kalp atış hızını zaman, hız, yükseklik ve egzersiz şiddetine göre kaydederek ekrana yansıtır. Kullanıcının yazılıma girdiği kişisel bilgilerine göre kalp atış hızı bölgelerini belirleyip egzersiz anında bu bölgelerin altında ya da üstünde olduğuyula ilgili bildirimler verir. Kalp atış hızı monitörleri, anlık bilgilerin kolaylıkla takip edilmesini kolaylaştıracağı için genellikle kol saati şeklinde tasarlanır. Göğse takılan sensörlerin kablosuz teknoloji desteğiyle monitöre ilettiği veriler el bileğindeki sensörlere kıyasla daha tutarlı bilgi sağlar.



GPS (Küresel Konumlama Sistemi) Cihazları:

Alıcıları sayesinde, uzayda, dünya çevresinde bulunan GPS uydularından en az dört tanesini görebilme şartıyla coğrafi konum ve saat bilgisi sağlayan sisteme Küresel Konumlama Sistemi (GPS) ismi verilir. Hangi coğrafyada olursanız olun, kullanmakta olduğunuz GPS cihazınız bu koşulları yerine getiriyorsa çizdiğiniz rota ayrıntılarıyla kaydedilir. Aynı zamanda yükseklik, basınç, zaman, mesafe bilgilerini de toplayabilen cihaz özellikle doğa temelli çalışmalarda büyük avantaj sağlar.

Bilgisayar:

En basit tanımıyla, barındırdığı yazılımlara işlediğimiz bilgileri ihtiyacımız olduğunda bize iletebilen cihazlara bilgisayar denir. Kişisel bilgisayarlar (PC), masaüstü ve dizüstü tasarımlarıyla hayatımızın her anında bizlere hizmet edip işlerimizi kolaylaştırıyor. Kullandığımız donanımların hemen hepsinin kablolu ya da kablosuz bağlanmasına fırsat veren bilgisayarlar; kullanıcının tercihi ve bütçesine göre farklı bellek kapasitelerinde, ağ bağlantı çeşitliliğinde, yazılım zenginliğinde olabilir.



Projeksiyon Cihazı:

Büyük alan etkinliklerinde katılımcıların ekranı takip edilebilmesi ya da uzak mesafelerden izleyebilmesi için kullanılan projeksiyon cihazı; bilgisayar ya da mobil cihazların ekranını yansıtmaya görevi görür. Genellikle tavanda ya da duvarda korumalı bir kafes içinde sabitlenerek kullanılan projeksiyon cihazları basit yazılımların desteğiyle spor salonu duvarında bir skorboard, büyük ölçekli bir kronometre ya da TV ekranı belirmesine fırsat sağlıyor.



Akıllı Tahta:

Bilgisayarın sağladığı tüm imkânları özel yazılımlı projeksiyon cihazları yardımıyla tahta üzerine yansıtıp, bir kaleme ihtiyaç duymadan dokunarak çalışma fırsatı sağlayan teknolojidir. İnternet bağlantısıyla tüm etkileşimli çalışmaları kullanmaya imkân tanıyan akıllı tahtalar, beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin yaratıcı fikirleriyle sınıf ortamını bir anda fiziksel etkinliklerin yapıldığı küçük stüdyolara dönüştürebiliyor.

Oyun Konsolu:

TV ya da projeksiyon cihazı bağlantısı yoluyla dijital oyun oynama fırsatı sağlayan bilgisayar kökenli cihazlara verilen isimdir. Her geçen gün en yeni teknolojilerle donatılan oyun konsollarında karakterleri hareket ettirmek için ilk zamanlar klavye ya da kablolu oyun kollarını kullanılıyordu. Günümüzde özel yazılımlı kamera ve sensörleri sayesinde oyuncuların hareketlerini de algılayarak kablosuz oyun kollarını, spor branşlarında kullanılan ekipmanlara dönüştürebiliyor. Beden eğitimi ve spor öğretmenleri bir becerinin öğretilmesi ya da fiziksel aktivitelerin büyük gruplarda eğlenceli bir ortamda yapılması için oyun konsollarından yardım alabiliyor.



Cep Telefonu:



20. yüzyılın son bölümünde hayatımıza hızla girmeye başlayan cep telefonları günümüzde GSM operatörlerinin sağladığı servis çeşitliliği ve yüksek hızlardaki internet sayesinde en donanımlı bilgisayarların özelliklerine sahipler. Küçük boyutları sayesinde hareket kolaylığı sunan cep telefonları yukarıda listelenen tüm donanımları mobil mağazalardan indirilen uygulamalar aracılığıyla tek bir cihazda toplama özelliğine sahip olabiliyor. Kullandığı işletim sisteminin özelliğine göre diğer bilgisayarlara, akıllı tahtalara, projeksiyon cihazlarına ve oyun konsollarına kablosuz bağlanabilen cep telefonları entegre kameraları, mikrofonları, hoparlörleri sayesinde tüm multimedya içeriklerini üretmeye imkân sağlıyor. GPS alıcısı, hareket sensörü, yükseklik ve basınç ölçerler gibi daha teknik donanımlara da sahip cep telefonları beden eğitimi ve spor öğretmenlerine yaratıcılıklarını, sınırsızca kullanma fırsat sunuyor.

Tablet Bilgisayar:

Tablet bilgisayarlar da cep telefonları gibi son yıllarda dijital teknoloji dünyasında çok hızlı gelişim gösteren bir cihaz. Bu cihazlar için sadece "tablet" ismi de kullanılır. Kişisel bilgisayarlardan farklı



Mobil mağazalardan indirilen uygulamalarla çok farklı alanlara özel analizler yapmayı, özel kalemiyle özgün tasarımlar yaratmayı, mikrofonuyla kaydedilen ses kayıtlarını podcastlere dönüştürmeyi, kamerasıyla da fotoğraf çekip video kaydetmeyi kolaylaştırır.





BÖLÜM IV

Dijitalleşme Yolculuğunda Yolumu Kaybetmeden Nasıl İlerlerim?

Öğrenme Çıktıları:

- Eğitim teknolojileri öğretim modelini beden eğitimi ve spor derslerine uyarlar.
- Beden eğitimi öğretim modelini, eğitim teknolojileri öğretim modeliyle harmanlamak için ders tasarımlarını yeniden düzenler.

Kitabın “Dijital okuryazarlığımı nasıl geliştirebilirim?” bölümünde beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin derslerinde kullanacağı donanım ve yazılımları belirlerken gerçekçi bir ihtiyaç listesi oluşturması gerektiğinden bahsetmiştik. Bu liste oluşurken; takip edilen öğretim programının kazanımlarından uzaklaştırmayan, öğretim modeli ve yönteminin uygulanmasına hizmet edebilecek teknolojinin seçilmesinin önemi de vurgulanmıştı.

Kitabın bu bölümü, bir beden eğitimi ve spor öğretmenin yukarıda bahsedilen süreci iyi planlayabilmesine yardımcı olmak için iki kısım sunmakta. İlk kısmında bilişim teknolojileri becerilerinin beden eğitimi ve spor dersine entegre edilmesine yardımcı olacak bir “eğitim teknolojileri” öğretim modeline yer verilerek örnekler sunuluyor. Bölümün ikinci kısmında, beden eğitimi öğretim modellerinden Spor Eğitim Modeli’nin (SEM) (Siedentop ve diğerleri, 2020) ilk kısımda anlatılan Yerine Koyma – Geliştirme – Değiştirme – Yeniden Tanımlama (SAMR) Modeli ile nasıl harmanlanabileceğine yönelik örnekler ayrıntılı sunuluyor.

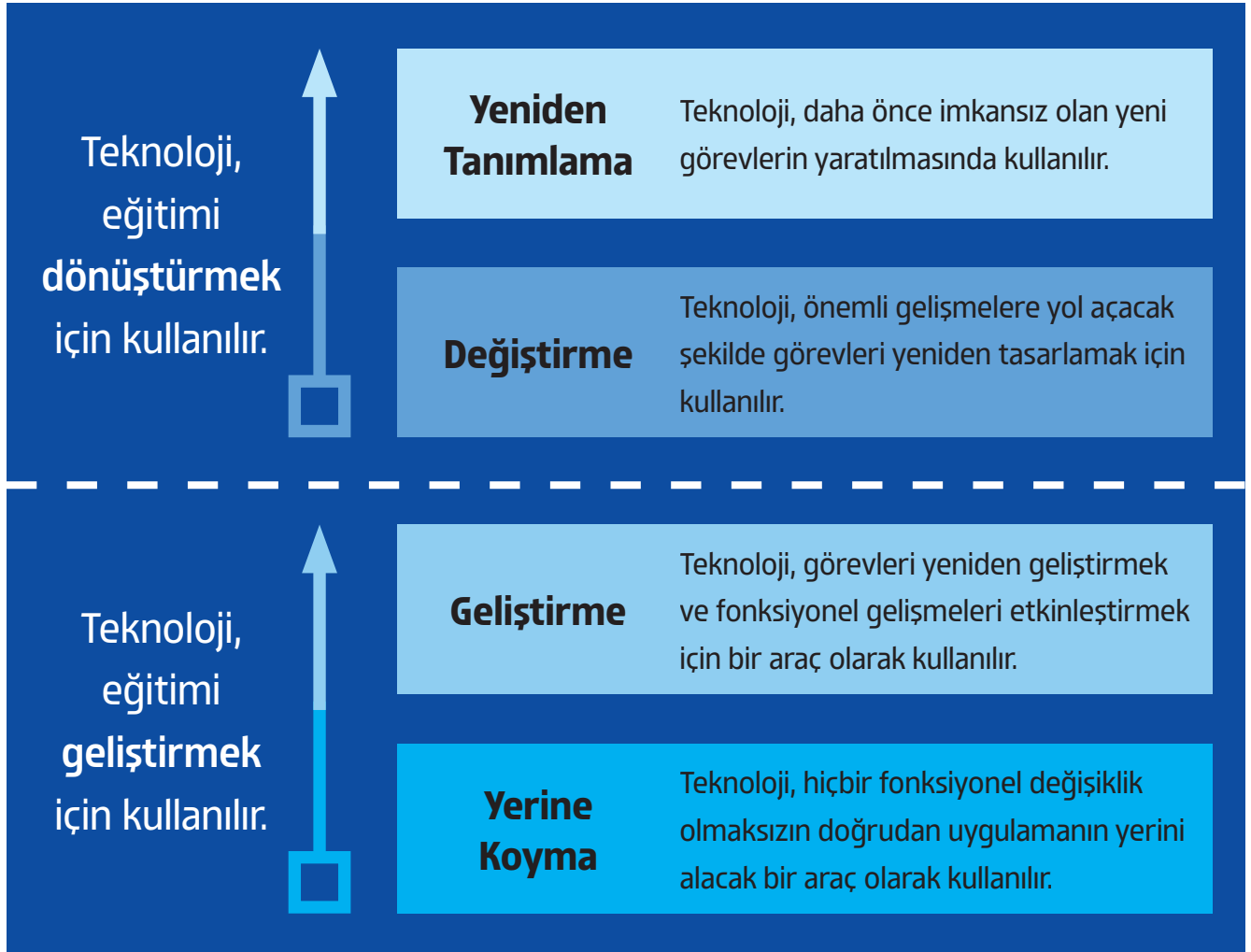
Beden Eğitimi ve Spor Derslerine Teknolojiyi Entegre Ederken Hangi Modelleri Kullanabilirim?

Bir beden eğitimi ve spor öğretmeni teknoloji kullanımını derslerine entegre ederken farklı modelleri araç olarak seçebilir. Bu noktada hem beden eğitimi ve spor öğretim modellerinden hem de eğitim teknolojileri öğretim modellerinden faydalanabilir. İlk olarak eğitim teknolojileri öğretim modeli SAMR’ın ne demek olduğunu ve hangi aşamaları içerdiğini inceleyelim.

Eğitim Teknolojileri Öğretim Modeli - “SAMR”:

Son yıllarda hızla gelişen teknolojinin bir sonucu olarak ortaya çıkan dijital ve dijital olmayan araçların eğitim ortamlarına entegre edilmesi kaçınılmaz. Bu yolda eğitimcilere yol gösterecek modeller de araştırmacılar tarafından ortaya çıkarılmakta. Bunlardan biri de Dr. Ruben R. Puentedura (2014) tarafından ortaya koyulan **SAMR modelidir**.

SAMR, herhangi bir teknolojik aracı derslerine entegre ederek daha derinlemesine öğrenme ortamı sağlamak isteyen öğretmenlerin karşılaşılabileceği sorunları öngörmelerine ve bu sorunları olabildiğince en aza indirmelerine yardımcı olmayı hedefleyen bir modeldir. Modelin içerdiği basamaklar, öğretmenlerin kullanmakta olduğu ya da yeni kullanmaya başlayacakları araçları tanımlayabilmeleri için kılavuzluk yapar.



Şekil 4.1. SAMR Modeli

SAMR Ne Demek?

SAMR modeli, öğretmenin kullanacağı teknolojik aracı, dersine entegre etmek için takip edebileceği dört aşamalı bir yaklaşımdır (Puentedura, 2014).

1. Aşama: (S) Yerine Koyma (Substitution):

Teknolojik aracın entegrasyonunun en düşük seviyesi. Teknolojik araç, hiçbir fonksiyonel değişiklik olmaksızın doğrudan uygulamanın yerini alır.

Sınıfta yapılan bir çalışmanın kalem, kâğıt, boya ve cetvel yardımıyla elle yazılması yerine Word dosyası ile yazıldığını düşünün.

2. Aşama: (A) Geliştirme (Augmentation):

Teknolojik aracın entegrasyonunun bir sonraki aşaması. Teknolojik araç, görevleri yerine getirmek ve fonksiyonelliği geliştirmek için kullanılır. Bu aşamada yapılan çalışmaya değer katan bir teknolojik araç eklenir.

İlk aşamada kullanılan Word dosyasının elektronik bir sözlük eklenerek kullanıldığını ya da dilbilgisi denetleyicisi yardımıyla metnin geliştirildiğini düşünün.

3. Aşama: (M) Değiştirme (Modification):

Bu aşamada işin önemli bir kısmı teknoloji kullanılarak yapılır. Görevler, teknolojik aracın entegrasyonu ile önemli geliştirmelere yol açacak şekilde yeniden tasarlanır ve değişir.

Öğrencilerin Word dosyasıyla sadece rapor yazmaları yerine, çevrim içi şablonlar kullanarak dijital resimler içeren dijital bir dergi hazırladıklarını düşünün.

4. Aşama: (R) Yeniden Tanımlama (Redefinition):

Teknolojik aracın entegrasyonunun en yüksek seviyesi. Bu aşamada yapılan çalışma her yönüyle teknolojiyi barındıracak hale dönüştürülmüştür. Görevler, entegre edilen teknolojik araç olmadan yapılamayacak şekilde yeniden tanımlanmıştır.

Öğrencilerin dijital dergi hazırlamak ya da rapor yazmak yerine; tüm proje sürecini içeren bir animasyon film hazırladıklarını ya da çevrim içi bir çizgi film sunumu oluşturduklarını düşünün.

Beden Eğitimi ve Spor Ünitesini Tasarlarken Samr Basamaklarını Nasıl Kullanabilirim?

Öğrenme Örneği:

(S) Yerine Koyma:

- Teknolojik aletleri kullanırken vücudun doğal duruşunda olmamasının ve hareketsiz kalmanın zararları hakkında fotoğraflar ve videolar bulun.
- Öğrencilerinizden bu fotoğrafları ve videoları inceleyerek yorumlar yapmalarını isteyin.

(A) Geliştirme:

- Teknolojik aletleri kullanırken vücudun doğal duruşunda olmamasının ve hareketsiz kalmanın zararları hakkında fotoğraflar ve videolar bulun.
- Çevrim içi fotoğraf düzenleme uygulamasında öğrencilerin fotoğraflar üzerinde gördükleri duruş bozukluklarını renklendirerek çizmelerini isteyin.

(M) Değiştirme:

- Teknolojik aletleri kullanırken vücudun doğal duruşunda olmamasının ve hareketsiz kalmanın zararları hakkında fotoğraflar ve videolar bulun.
- Çevrim içi fotoğraf düzenleme uygulamasında öğrencilerin fotoğraflar üzerinde gördükleri duruş bozukluklarını renklendirerek çizmelerini isteyin.
- Öğrencilerinizi elit atletlerin de bulunduğu bir sporcu topluluğunun blog sayfası hakkında bilgilendirin. Öğrencilerinizin bu blog sayfasına üye olduktan sonra düzenli spor yapmanın "vücudun doğal duruşuna etkisi" hakkında sorular sorup, yorumlar yapmalarını teşvik edin.

(R) Yeniden Tanımlama:

- Teknolojik aletleri kullanırken vücudun doğal duruşunda olmamasının ve hareketsiz kalmanın zararları hakkında fotoğraflar ve videolar bulun.
- Çevrim içi fotoğraf düzenleme uygulamasında öğrencilerin fotoğraflar üzerinde gördükleri duruş bozukluklarını renklendirerek çizmelerini isteyin.
- Öğrencilerinizi elit atletlerin de bulunduğu bir sporcu topluluğunun blog sayfası hakkında bilgilendirin. Öğrencilerinizin bu blog sayfasına üye olduktan sonra düzenli spor yapmanın "vücudun doğal duruşuna etkisi" hakkında sorular sorup, yorumlar yapmalarını teşvik edin.
- Öğrencilerinizi, araştırmalarını sürdürürken **dijital bir anket** oluşturmak için **birlikte çalışmaya** yönlendirin.
- Anketi sosyal **medya** aracılığıyla **paylaşan** öğrencilerin anketten elde ettikleri verileri toplamalarını, **analiz etmelerini** isteyin.
- Öğrencilerden anket cevaplarıyla ilgili analizlerden bir **infografik yaratmalarını** veya **video raporu oluşturmalarını** isteyin. Bu ürünlerle okul topluluğunu "düzenli spor yapmanın vücudun doğal duruşunu korumaya etkileri" hakkında bilgilendirmelerini isteyin.

Beden eğitimi ve spor öğretmeninin teknolojiyi etkin kullanmış olması için SAMR modelinde önerilen en ileri aşama olan "Yeniden Tanımlama" basamağına ulaşmak gibi bir zorunluluğu yoktur.

Tasarlanmakta olan ünitenin hedefleri, yapılacak derslerde planlanan etkinliklerin içerikleri, öğrenci hazır bulunuşlukları veya okulun teknoloji altyapısı; öğretmenin hangi basamağı kullanmasının en uygun olacağını belirler.

Doğru tasarlanmış bir etkinlik, sadece "Yerine Koyma" basamağını kullanmış olsa da teknolojinin etkin kullanımına iyi bir örnek olabilir.

Bedensel Eđitimi Dersinde Teknolojiyi Kullanırken SAMR Modelini Uygularsam Ne Farklar Olur?

Tablo 4.1. Bedensel eđitimi ve spor derslerinde SAMR modelini uygularken oluřan g revler

Basamak	�đretmen Ne Yapar?	�đrenci Ne Yapar?	Teknoloji Ne Yapar?
S “Substitution” Yerine Koyma	‐ �đretmen merkezli i�erik geliřtirir. ‐ �alıřmayı bi�imlendirici geri bildirimler verir. ‐ Mevcutta kullandığı tekniđi �ok fazla deđiřtirmez.	‐ Ara�ları, �alıřmalarını dijital olarak kaydetmek i�in kullanır. ‐ Kendini g�r�n�r kılar.	‐ İşlevsel olarak deđiřiklik yaratmaz. ‐ �đrenmenin dođasını �nemli �l��de deđiřtirmez.
A “Augmentation” Geliřtirme	‐ Anlık geri bildirimler verir. ‐ �đrencileri interaktif hale getirmek i�in paylařılabilir dok�manlar �retir.	‐ Ne �đrendiđini kanıtlayabilir. ‐ �đretmeninden aldıđı anlık geri bildirimler sayesinde �đrenme s�recine daha fazla katılır.	‐ �đretmenlere ve �đrencilere fonksiyonel fayda sađlar.
M “Modification” Deđiřtirme	‐ Verilecek g�revleri yenilik�i ve �đrencilerin gruplar halinde �alıřabileceđi bi�imde tasarlar.	‐ �alıřmanın kalitesi konusunda kiřisel paya sahip olur. ‐ Sosyal ortamda �alıřma grubuyla fikir alıřveriři yapar.	‐ �đrencilere ger�ek izleyici kitlesi sađlar. ‐ Tipik sınıf g�revlerini yeniden tasarlar.
R “Redefinition” Yeniden Tanımlama	‐ �đrenci merkezli �đrenmeye destek olacak g�revleri yeniden tanımlayarak tasarlar.	‐ Zorlayıcı g�revlerin �stesinden gelebilmek i�in yeni i�erik ve becerileri �đrenir. ‐ Yeni sorular sorar ve tartıřmalar bařlatır. ‐ İletiřimini artırarak yaratıcı ve yenilik�i olur. ‐ Takım �alıřmalarında konuya karar verir, rolleri dađıtır, ihtiya� duyduđu bilgiyi ve kaynađı bulur. ‐ Ara�larla zenginleřtirdiđi �r�n�n� d�nyayla paylařır.	‐ İş birliđi ortamında gerekli olan iletiřimi sađlar. ‐ �r�nlerin zenginleřtirilmesini sađlar. ‐ �r�nlerin d�nyayla paylařılmasını sađlar

Beden Eğitimi ve Spor Derslerinde “Geliştirme” ve “Dönüştürme” Örnekleri:

SAMR Modeliyle Öğrenmeyi

Yerine Koyma:

• Öğrenciler hafta sonu izledikleri tenis müsabakası sırasında oyuncuların sayı kaybetmelerini ve ardından gösterdikleri tutumları gözlemlerler.

• Düşüncelerinin yer aldığı metni tabletlerindeki Word programıyla yazar ve dosyayı öğretmene e-postayla gönderirler.

Geliştirme:

• Öğrenciler sınıf basketbol takımlarının savunma dizilişini incelemek için hazırlık maçı anında fotoğraflar çekerler.

• Fotoğrafların üzerinde renkli çizimler yapabilecekleri uygulamayı kullanarak yeni savunma taktikleri üzerine tartışırlar.

Değiştirme:

• Öğrenciler en sevdikleri milli sporcunun biyografilerini okuduktan sonra inceleme sunumlarını video olarak oluştururlar.

• Bunları sınıf bloguna veya bir sosyal ağ sisteminde bulunan kapalı sınıf grubuna yüklerler.

• Birbirlerinin videolara yaptığı yorumları dinler ve okumak istedikleri en çarpıcı 3 biyografiyi listelerler.

Yeniden Tanımlama:

• Öğrenciler Zoom ile başka bir ülkedeki veya şehirdeki öğrencilerle buluşarak kendi yörelerine ait geleneksel çocuk oyunlarından bir tanesini spor salonunda oynayarak anlatırlar.

• Diğer ülkedeki veya şehirdeki çocukların oynadığı oyunlardan bir tanesini öğrenebilmek ve oyun içinde uygulanabilecek stratejiler hakkında sorular sorabilmek için karşılıklı küçük gruplar oluşturarak görevi sanal dünyada tamamlarlar.



Beden Eğitimi Öğretim Modelini, Eğitim Teknolojileri Öğretim Modeliyle Nasıl Harmanlarım?



Bu bölümde öncelikle beden eğitimi ve spor derslerinde eğitim teknolojileri öğretim modeli SAMR'ın nasıl uygulanabileceğiyle ilgili uygulama örneklerine yer verilecektir. Bu örnekler MEB (2018b) Beden Eğitimi ve Spor Dersi Ortaokul 5. Sınıf Öğretim Programı, "*Hareket Kavramları, İlkeleri ve İlgili Hayat Becerileri Alt Öğrenme Alanı*" kazanımlarına karşılık gelecek şekilde oluşturulmuştur. Her örnek, hangi kazanıma karşılık gelebileceğiyle ilgili numaralandırılırken, öğretim programı içerisindeki kodlar kullanılmıştır.

İlerleyen kısımda da SEM uygulayan bir beden eğitimi ve spor öğretmenin derslerinde SAMR Modelini kullanırken, bu iki modeli nasıl harmanlayabileceğine yönelik ayrıntılı örnekler paylaşılacaktır.

Beden Eğitimi ve Spor Derslerinde SAMR Modeli Uygulama Örnekleri:

Hareket kavramları, ilkeleri ve ilgili hayat becerileri kazanımlarında, SAMR uygulama örnekleri:

• **Kazanım:** Oyun ve etkinliklerde kullandığı temel hareket kavramlarını açıklar. (BE.5.1.2.1.)

S: İzledikleri videoda gördükleri temel hareket becerilerinin isimlerini not tutup, zihin haritası yaparlar.

A: Tuttukları notlarla yaptıkları zihin haritasını Prezi'ye aktarıp sunarlar.

M: Her temel hareket becerisini gösteren bir "gif" yaparlar.

R: Bu gifleri birleştirerek bir “Temel Hareket Becerileri” filmi- klibi yaratırlar.

Kullanılabilecek Uygulama Önerileri: Mindly – prezi.com – gifs.com – iMovie

• **Kazanım:** Oyunlara ve etkinliklere katılımda, güçlü ve geliştirilmesi gereken yönlerinin farkına varır. (BE.5.1.2.2.)

S: Arkadaşlarının güçlü ve geliştirmesi gereken yönlerini Excel tablosunda oluşturulan kontrol listesinde işaretlerler.

A: Excel tablosundaki verileri kullanarak sınıfın en güçlü olduğu yönleri ve en geliştirilmesi gereken yönleri belirlerler.

M: Katıldıkları oyunlar sırasında çekilen kısa videolarda kendi performanslarını izleyerek güçlü ve geliştirilmesi gereken yönlerini listelerler.

R: Geliştirmesi gereken yönleri teknik çalışmalar yaparak tamamladıktan sonra çekilen yeni videolarını “video yavaşlatma” programıyla düzenlerler. Programın araçlarını kullanarak görüntü üzerine çizimler yapıp hangi gelişimleri gösterdiklerini kendi sesleriyle anlatırlar.

Kullanılabilecek Uygulama Önerileri: Excel – Kamera – Galeri – Hudl Technique – Mikrofon

• **Kazanım:** Oyun ve etkinliklerde belirlenen kural ve yönergeleri uygular. (BE.5.1.2.3.)

S: Öğrendikleri yeni spor branşının oyun kurallarını internette araştırırlar.

A: Farklı kaynaklarda buldukları bilgileri çevrim içi uygulamada sunum haline getirirler.

M: Okul turnuvası maçlarında sayıları tutmak için mobil cihaza indirdikleri uygulamayı kullanırlar. Maç sonunda uygulamanın sunduğu istatistik tablolarını yorumlayarak oyuncular hakkında analiz yaparlar.

R: Turnuva kurallarının ve yönergelerinin yer aldığı posterini çevrim içi uygulamada tasarlayıp turnuva katılım başvurularını çevrim içi anketle alırlar. Fikstür çekimini video-konferans uygulaması aracılığıyla yapıp sonuçları okulun web sayfasında yayınlırlar.

Kullanılabilecek Uygulama Önerileri: Chrome – Google Slaytlar – Scorekeeper – Canva – Google Formlar – Zoom – Google Siteler

• **Kazanım:** Oyun ve etkinliklerde zamanı etkili kullanmanın önemini fark eder. (BE.5.1.2.4.)

S: Etkinlik geçişleri için belirlenen 15 dakikayı “Saat” uygulamasındaki kronometreyle takip ederler.

A: Etkinlik geçişlerinde 15 dakikalık zaman periyotlarını bildirmesi için Saat uygulamasının otomatik hatırlatmasını ayarlarlar.

M: Kişisel antrenör uygulamasında oluşturacakları fitness hareket serisinde toplam

15 dakika sürecektir çalışmanın geçişlerini 30 saniye egzersiz / 10 saniye dinlenme olarak programlarlar.



R: Kişisel antrenör uygulamasında haftalık fiziksel egzersizlerini planlarken programın bildirimler özelliğini açarak haftalık antrenman gün ve saatlerini hatırlatmasını sağlarlar.

Kullanılabilecek Uygulama Önerileri: Saat – Ayarlar – Freeletics

• **Kazanım:** Oyun ve etkinliklerde farklı iletişim yollarını kullanır. (BE.5.1.2.5.)

S: Okulda düzenlenecek turnuva kurallarını Canva'da yazarlar.

A: Canva'nın düzenleme ve tasarım araçlarını kullanarak turnuva posterini düzenleyerek tüm öğrencilere e-posta atarlar.

M: Düzenledikleri posterini sosyal medyada ya da kapalı sınıf gruplarında akranlarıyla paylaşarak fikirlerini alırlar.

R: Düzenlenen turnuvanın maçlarını başka bir okuldaki arkadaşlarının da izleyebilmesi için Skype aracılığıyla canlı yayın yaparlar.

Kullanılabilecek Uygulama Önerileri: Canva – Outlook – Twitter – Skype

• **Kazanım:** Oyun ve etkinliklerde iş birliğinin önemini kavrar. (BE.5.1.2.6.)

S: Etkinlikler sırasında ölçtükleri kendi kalp atış hızı verilerini Google Tablolar'a girerler.

A: Google Tabloda oluşan bu verileri Google Slaytlarda yarattıkları sunuma aktararak süreçteki verileri kaydederler.

M: Google Classroom'da oluşturulan sanal sınıftan gelen ödevde yer alan Google Tabloyu hafta sonları katıldıkları etkinlikler sırasında ölçtükleri kendi kalp atış hızı verilerini girerler. Tabloda oluşan bu verileri Google Slaytlarda yarattıkları sunuma aktararak süreçteki verileri kaydetmeye devam ederler.

R: Google Classroom'da oluşturulan sanal sınıftan gelen ödevde yer alan Google Tabloyu hafta sonları katıldıkları etkinlikler sırasında ölçtükleri kendi kalp atış hızı verilerini girerler. Tabloda oluşan bu verileri Google Slaytlarda yarattıkları sunumda animasyona dönüştürürler ve düşüncelerini ses kayıtlarıyla animasyon filmine eklerler.

Kullanılabilecek Uygulama Önerileri: Google Tablolar – Google Slaytlar – Google Classroom – Nabız – Mikrofon – iMovie

• **Kazanım:** Oyun ve etkinliklerde bireysel farklılıklara duyarlı olur. (BE.5.1.2.8.)

S: Katılacakları okul turnuvasında sınıf takımında kimlerin hangi görevde yer alması gerektiği hakkında oylamayı Google Formlar'da düzenlenen anketle yaparlar.

A: Anket sonuçlarını tartışırken çevrim içi uygulama Miro'yu kullanarak akıl haritası oluşturur, kimin hangi özelliklerinden dolayı hangi görevde yer alması gerektiğini düzenlerler.

M: Öğrenciler bireysel özelliklerinden bahsederek hazırladıkları kısa filmlerde hangi takım görevinde yer almak istediklerini anlatırlar. Bu klipleri Flip Grid uygulamasında açılan tartışmada paylaşarak diğer arkadaşlarının yorumlarını alırlar.

R: Öğrenciler katılacakları okul turnuvasında, sınıf takımında kimlerin hangi görevde yer alacağını belirlerken, adaylar için bireysel özelliklerinin anlatıldığı kısa videolar hazırlarlar. Kısa videoları ortak

paylaşım klasörüne ekleyerek linklere QR kodlar oluştururlar. Spor salonu duvarlarına astıkları QR kodlarda yer alan videoları izledikten sonra açılan ankette oylarını kullanırlar.

Kullanılabilecek Uygulama Önerileri: Google Formlar – miro.com – Kamera – FlipGrid – Google Drive – bit.ly

• **Kazanım:** Oyun ve etkinliklerde kendisinin ve arkadaşlarının performanslarını değerlendirir. (BE.5.1.2.9.)

S: Uzun atlama performanslarını izledikleri arkadaşlarını Google Tablolarda yer alan rubrikte işaretleyerek değerlendirirler.

A: Tablodaki rubrikte arkadaşlarının geliştirmeleri gereken kısımları renklendirirler. Ses kaydıyla yaptıkları geri bildirimlerini de tabloyla beraber arkadaşlarına e-postayla iletirler.

M: Arkadaşlarının art arda yaptığı tüm uzun atlamaları videoya çekerler. Değerlendirmeyi yapmadan önce kamera rulosunda yer alan tüm performansları arkadaşıyla beraber izleyerek en iyi performansın hangisi olduğuna karar verirler. Ardından Google Tablolarda yer alan rubriği beraber işaretleyerek değerlendirmeyi tamamlarlar.

R: Arkadaşlarının uzun atlama performanslarını videoya çekerler. Bir video yavaşlatma programı kullanarak değerlendirme rubriğinde yer alan kriterlerin hepsini ele alacak şekilde bir geri bildirim videosu hazırlarlar. Bu videolarda arkadaşlarının geliştirmeleri gereken kısımları ses kayıtları, çizimler ya da karşılaştırma videolarıyla zenginleştirirler.

Kullanılabilecek Uygulama Önerileri: Google Tablolar – Mikrofon – Kamera – Gmail – SloPro



Spor Eğitim Modelinde SAMR Modelini Uygulama Örnekleri:

Bu bölümde, spor eğitim modelinin farklı aşamalarında SAMR modelinin nasıl uyarlanacağı ile ilgili örnekler paylaşılacaktır.

Pano Hazırlama

Öğrenciler spor eğitim modeliyle (SEM) tasarlanmış ünite boyunca yapılan tüm çalışmalarını yansıtacakları bir pano hazırlayacaklar.

**Öğretmen panoya eklenecek ürünleri hazırlarken öğrencilerinin renkli fon kartonları, keçeli kalem, yapışkan kağıtlar, gazete ve dergilerden kesilmiş görseller, çizimler kullanabileceklerini hatırlatır. Sergileme alanı olarak okul koridorlarındaki panoları kullanabileceklerini ekler.*



(S) Yerine Koyma:

• Öğretmen pano hazırlama çalışmalarının tüm aşamasında sınıf bilgisayarının kullanılabileceği bilgisini, öğrencileriyle paylaşır. Bilgisayara bağlı yazıcıdan ürünlerinin çıktılarını alabileceklerinin bilgisini de verir.

• Burada mevcut pano hala okul koridorlarındaki yerinde durmakta. Renkli fon kartonların, keçeli kalemlerin, yapışkan kağıtların, gazete ve dergiden kesilen görsellerin yerine bilgisayar ve yazıcı konulmuş oldu.

(A) Geliştirme:

• Öğretmen panonun bitmiş halinin fotoğrafını çekmelerini isteyip, öğrencilerden çektikleri fotoğrafı e-posta ile kendisine iletmelerini ister.

• Böylece öğretmen turnuva için başka bir şehre gittiğinden, öğrencilerinin çalışmalarını görüp incelemek için dönmeyi beklemek zorunda kalmaz.

• Burada da mevcut pano yerinde durmakta. Öğrenciler artık bilgisayarı sadece yazılarını yazıp çıktılarını almak için kullanmayıp, oluşturdukları ürünü geliştirmek için bilgisayarın kamera ve e-posta özelliklerini de kullanmış oldu.

(M) Deęiřtirme:

• Öğretmen ünitenin ilerleyen haftalarında okul koridorlarındaki panolarda tüm takımlara yetecek kadar bölüm kalmadığını fark edince, öğrencilerden panolarını "Canva" uygulamasında yapmaya devam etmelerini ister. Panonun internetten indirilebilir görsellerle zenginleştirilmesini önerir. "Canva"da tasarlanan poster / panonun PDF formatında indirilmesi ve e-postayla kendisine ve tüm sınıf arkadaşlarına iletilmesini ister.

• Öğretmen ya da öğrenciler böylece istedikleri zaman bu posteri sınıfın akıllı tahtasına yansıtabilirler.

• *Bu aşamada artık okul koridorunda fiziki olarak pano yok. Teknoloji, öğrencilere verilen yeni görevi yeniden tasarlayıp deęiřtirmek için önemli bir araç olmuş oldu.*

(R) Yeniden Tanımlama:

• Öğretmen oluşturulan panoların interaktif bir özellięe sahip olmasını arzu ettiğinden panoların "Padlet" ile hazırlanmasını ister. Tasarladıkları padletleri dięer gruplarla beraber tek bir duvarda görülebilecek şekilde hazırlamalarını söyler. Pano tasarımlarının fotoğraf, video, infografik, metin, çizim, ses kaydı bulunduracak zenginlikte olmasını beklediğini söyler.

• Böylece tüm öğrenciler ünite boyunca arzu ettikleri zaman Padlet'e geri dönebilir. İstedikleri ekleme ve çıkartmaları yapabilirler.

• Bu aşamada öğrencilerden interaktif bir pano oluşturması istenerek görevlerine yeni bir tanım eklendi. Öğrenciler daha önce mümkün olmayan bir görevi teknoloji yardımıyla yerine getirmiş oldu.

Takım Üyelięi (Uygulama- Anlama- Analiz- Yaratma):

Öğrenciler oyuncu olmanın dışında takım içinde üstlenecekleri dięer görevin (takım idarecisi, antrenör, istatistikçi, malzemeci, basın mensubu vb.) ne olmasını istediklerini belirleyecekler.

(S) Yerine Koyma:

Öğrenci hangi görevi üstlenmek istediğini anlattığı bir e-postayı öğretmenine iletir.

**Anlama*

(A) Geliřtirme:

Öğrenciler öğretmenin oluşturduğu Google Dokümanında yer alan tabloda belirtilen görev sütunlarına isimlerini yazarlar. Ortak kullanım dokümanı sayesinde hem öğretmen hem de sınıftaki tüm öğrenciler herkesin fikrini görür.

**Uygulama- Analiz- Anlama*



(M) Deęiřtirme:

Öęrenciler öęretmenin oluřturduęu Google Form aracılıęıyla oluřturulmuř ankette hangi görevde yer almak istediklerini iřaretler. Form içinde farklı soru tipleri ile öęrencilerin yer almak istedikleri görevi neden seçmek istediklerini ses kayıtları ya da kısa videolarla anlatmaları istenir.

**Anlama*

(R) Yeniden Tanımlama:

Öęrenciler takımda üstlenmek istedikleri görevi neden seçtiklerini anlattıkları kısa klip hazırlarlar. Kısa klipi oluřtururken seçtikleri görevle ilgili önceki deneyimlerini içeren kanıtları da ekleyerek zenginleřtirirler. Bu kliplerini sınıfın Google Drive klasörüne ekleyerek öęretmenleri ve sınıf arkadaşlarıyla paylařırlar.

**Uygulama- Anlama- Analiz- Yaratma*

Önerilen uygulamalar: e-posta, Google Docs, Google e-Tablolar, Google Formlar, mikrofon, kamera, Clips! ya da iMovie, GoogleDrive

Resmi Müsabakalar (Uygulama- Deęerlendirme- Anlama- Yaratma):

Öęrenciler sezon boyunca yapılacak hazırlık maçlarının ve turnuva maçlarının sonuçlarını deęerlendirecekler.

(S) Yerine Koyma:

İstatistikçi görevini alan öęrenciler her maç sonucunu önceden oluřturdukları Excel tablosuna aktarırlar.

**Uygulama- Deęerlendirme*

(A) Geliřtirme:

İstatistikçi görevini alan öęrenciler tablolara aktardıkları maç sonuçlarının turnuva boyunca fikstürde otomatik hesaplanabilmesi için Excel tablosunda formülleri kullanırlar.

**Uygulama- Yaratma*

(M) Deęiřtirme:

Müسابakaların tüm verileri istatistikçi öęrenciler tarafından Lig formatına göre tasarlanmış bir mobil cihaz uygulamasında toplanır. Bu bilgiler aynı zamanda deęerlendirmelerin yapılabilmesi için basın mensubu öęrencilerle de paylařılarak bilgi akıřı saęlanır.

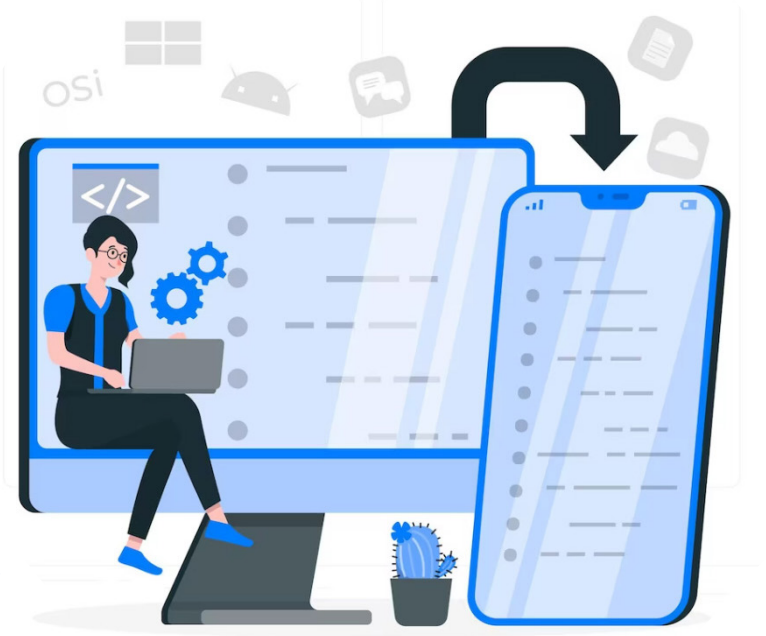
**Uygulama- Değerlendirme- Anlama- Yaratma*

(R) Yeniden Tanımlama:

Basın mensubu öğrenciler mobil uygulamadan kendilerine gelen bilgileri takım idarecilerinin ve antrenörlerin analiz edebilmesi için bir poster ya da etkileşimli e-kitaplara dönüştürürler. Bu ürünlerde, maçlar anında çektikleri fotoğraf, video ve ses kayıtlarını kullanırlar.

**Yaratma- Uygulama- Anlama*

Önerilen uygulamalar: Excel, Lig Uygulaması, Canva - Book Creator, kamera, mikrofon



Kayıt Tutma (Hatırlama- Anlama- Uygulama- Yaratma- Değerlendirme- Analiz):

Basın mensubu öğrenciler takımlarındaki tüm oyuncular için bir tanıtım kartı hazırlayacaklar.

(S) Yerine Koyma:

Her oyuncunun profil fotoğrafı çekilerek takım posterine eklenir.

**Hatırlama- Yaratma*

(A) Geliştirme:

Çekilen fotoğraflar, kameranin fotoğraf düzenleme özelliği ile filtrelenir ve oyuncunun en belirgin özellikleri renkli yazılarla eklenir.

**Anlama- Uygulama- Yaratma*

(M) Değiştirme:

Takımlar için oluşturulan blog sayfasında her oyuncu için bir sekme yaratılır. Oyuncuları tanıtan yazılar, fotoğraflar, kısa videolar, röportajlar bu sekmelere eklenir.

**Hatırlama- Anlama- Uygulama- Yaratma- Değerlendirme*

(R) Yeniden Tanımlama:

Her takımın oyuncularının, istatistiklerinin, takımdaki oyuncuların aldığı diğer görevlerin, başarıların anlatıldığı bir belgesel hazırlanır. Belgeselin tanıtım afişi takım oyuncularının ünlü sporcularla yeşil perde teknolojisi yardımıyla yan yana getirilmesiyle oluşturulur.

**Hatırlama- Anlama- Uygulama- Yaratma- Değerlendirme- Analiz*

Önerilen uygulamalar: kamera, mikrofon, Google Sites, iMovie

Festival (Hatırlama- Anlama- Uygulama- Yaratma- Değerlendirme- Analiz):

Öğrenciler takım isimlerini belirleyecek. Takım özelliklerini yansıtan, takım motivasyonunu yükselten ve başarılarını kutlarken söyleyecekleri bir slogan bulacaklar. Yarattıkları takım posterlerini sezon boyu kullanacaklardır.

(S) Yerine Koyma:

Öğrenciler takım ismini ve sloganlarını oluştururken kullanacakları kelimeleri ve kelime gruplarını listeleterek içinden seçim yaparlar. Buldukları sloganı takım grup fotoğrafı çekerek üzerine yazarlar.

**Hatırlama- Anlama- Değerlendirme*

(A) Geliştirme:

Takımlarını en iyi anlatan, en kuvvetli kelimeleri ve kelime gruplarını bulup sloganlarında kullanmak için mentimeter.com adresinde bir anahtar bulutu oluştururlar. En çok tekrarlanan ve öne çıkan kelimelerle sloganlarını oluştururlar. Çektikleri grup fotoğrafını kullanarak Canva'da bir takım posterini oluştururlar.

**Anlama- Uygulama- Yaratma- Değerlendirme- Analiz*

(M) Değiştirme:

Sloganlarını takım korusu oluşturarak ses kaydına alırlar. Ses kayıtlarını maçlarda yapılan müzik yayınlarında takımlarını motive etmek için kullanırlar.

**Yaratma- Uygulama*

(R) Yeniden Tanımlama:

GarageBand programında yüksek tempolu Loop (müzik döngüsü) oluşturup takım üyelerinin

ses kayıtlarıyla birleştirerek sloganın

kullanıldığı bir takım cıngılı

oluştururlar.

**Yaratma- Uygulama- Değerlendirme*

Önerilen uygulamalar:

*kamera,
mikrofon,
mentimeter.
com, canva.com,
GarageBand*



Sonuç Etkinliđi (Hatırlama- Anlama- Uygulama- Yaratma- Deđerlendirme- Analiz):

Öđrenciler Spor Eđitim Modelinin nasıl uygulayacaklarını ve sezon boyu yapılan alıřmaları aktaracakları bir pano hazırlayacaklar.

(S) Yerine Koyma:

Sergileme alanı olarak okul koridorlarındaki panoları kullanan öđrenciler yazılarını keeli kalemle yazmak yerine sınıf bilgisayarındaki Word programını kullanırlar. Biten alıřmalarını öđretmenlerine e-posta ile iletirler ya da okulun yazıcısını kullanarak ıktı alırlar.

**Yaratma- Uygulama*

(A) Geliřtirme:

Hazırladıkları yazıları ektikleri fotođraflarla zenginleřtirmeye bařlayan öđrenciler farklı evrim ii uygulamalardan yararlanarak yazılarının tasarımlarını deđiřtirerek daha grnr hale getirirler. Web zerinden buldukları iyi poster rneklerini rnek olarak sunum ve tasarım becerilerini geliřtirirler.

**Hatırlama- Deđerlendirme- Yaratma- Analiz*

(M) Deđiřtirme:

Öđrenciler panolarını" Canva" uygulamasında yapmaya bařlarlar. Panolarını malarda ektikleri fotođraf ve internetten indirdikleri diđer grsellerle zenginleřtirirler. "Canva"da tasarladıkları dijital posteri srecin her ařamasında gncelleyerek takım blog sayfasında yayınlırlar.

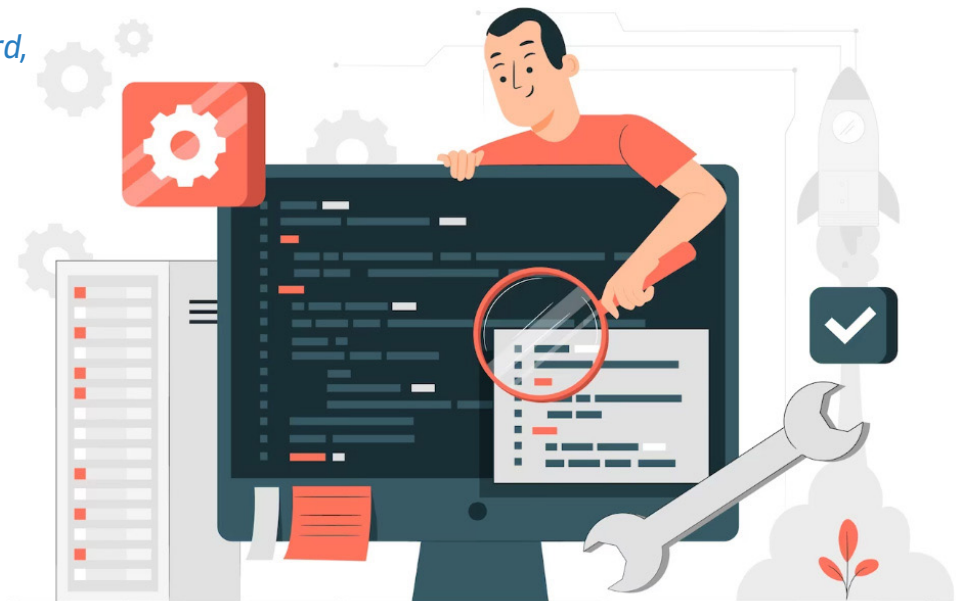
**Hatırlama- Anlama- Uygulama- Yaratma*

(R) Yeniden Tanımlama:

Öđrenciler takım blog sayfası iinde srecin her ařaması iin ayrı bir sekme oluřtururlar. Takımın her yesi kendi greviyle alakalı sekmeye eklemelerini yapar. İeriklerini fotođraf, video, klip, infografik, metin, izim, ses kaydı ile zenginleřtirirler.

**Yaratma- Uygulama- Hatırlama- Anlama*

Önerilen uygulamalar: Word, Canva, Google Siteler





BÖLÜM V

Hangi Uygulamaları Kullanabilirim?

Öğrenme Çıktıları:

- Dijital teknoloji yardımıyla üretkenliğini artırıcı önerileri araştırır.
- * Bir çalışmada farklı uygulamaları bir arada kullanma yollarını planlar.

Bir beden eğitimi ve spor öğretmeni öğrencilerinin gelişimlerini izlerken çok fazla çalışmayı, sınırlı sürede bir araya getirmek durumunda kalır. Öğrencilerinin bireysel özelliklerini göz önünde bulundururken, onların sosyal çevre ile bağlarını kuvvetlendirirken aynı zamanda fiziki çevrenin imkanlarını ne kadar kullandıklarını da gözler. Sınırlı zamanın etkili kullanılması tüm eğitim alanlarında önemlidir ancak uygulamalı çalışmalar yapan beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin planlarında zaman yönetiminin çok iyi tasarlanmış olmasına ihtiyaç vardır. Kitabın "Dijital okuryazarlığı nasıl geliştirebilirim?" isimli kısmında bahsedildiği gibi bilgisayarlar ya da cep telefonları ve tablet bilgisayarlar gibi mobil cihazlardaki uygulamalar, beden eğitimi ve spor öğretmenlerine hem zaman kazandırır hem de ders tasarımı sırasında avantajlar sağlar.

Uygulamalar Yardımıyla Üretkenliğimi Nasıl Artırabilirim?

Bu bölümde beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin kendi üretkenliklerini artıracakları küçük ipuçlarına yer verilmiştir. Aşağıdaki bölümlerin sayısı öğretmenlerin bireysel farklılıklarına ve ihtiyaçlarına göre değişebileceği gibi, her bölümün içinde sunulan öneriler de çeşitlendirilebilir.



Burada öne çıkarılan çevrim içi uygulama örnekleri beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin daha önce zorlandıkları, zaman kaybettikleri, hedeflerine ulaşamayıp belki de yarıda bıraktıkları çalışmalarını gözden geçirmeleriyle ilgili fikirler verebilir. Küçük ipuçları barındıran bu örneklerle öğretmenlerin zihninde asıl oluşturulmak istenen fikir; yaratıcılıklarını kattıkları kendi özgün yol haritalarının her zaman çok daha değerli olacaktır.

1) Sınıf Yönetimi:

"Google Classroom"

Google Classroom'un sanal sınıflarını kullanarak öğrencilerinizle etkileşiminizi spor salonunun dışına taşıyabilirsiniz.

Her hafta öğrencilerinizle buluştuğunuzda yaptığınız derslerin içeriğini öğrencilerin daha çok uygulamalar yaparak, fiziksel olarak aktif geçirdikleri şekilde tasarlayabilirsiniz. Oyunlar oynayarak akranlarıyla etkileşime girdikleri ve fiziksel becerilerini geliştirdikleri, derslerde yeterince değinemediğiniz sözel anlatımları farklı sunum teknikleriyle sanal sınıfta gerçekleştirebilirsiniz.



Tablolarınızı, videolarınızı, fotoğraflarınızı, sunularınızı, çizimlerinizi, metnlerinizi Google Classroom'a entegre çalışan Google ürünleri sayesinde tek bir noktada tutarak, beden eğitimi dersi öncesinde ya da sonrasında göndereceğiniz görevleri, vereceğiniz geri bildirimleri yönetme imkanı sağlayabilirsiniz.

Öğrencilerinizin tamamladığı görevleri, izledikleri sunumlara bağlı değerlendirme çalışmalarını Google Classroom içinde tamamlayıp size geri göndermelerini isteyebilirsiniz.

Google Classroom içinde paylaşılan klasörlerin ve dosyaların erişim yetkileri sizde olacağından, ortak çalışmaya katacağınız öğrenci gruplarınızda kimin tam erişimi olduğunu ve kimin eklemeler yapabileceğini kontrol ederek güvenliğinizi sağlayabilirsiniz.

Alternatif uygulamalar: EBA - Apple SchoolWork

2) e-Portfolyo:

"Seesaw"

Seesaw sadece öğretmenler için değil, öğrenciler ve veliler için de öğrenme sürecinde nasıl ilerlemeler sağlandığını görünür hale getirir. Basit kullanıma sahip ve farklı içerikleri eklemeye fırsat veren uygulama her yaş grubundaki öğrenci için avantajlıdır.

Sene boyu devam eden çalışmaların ürünleri her öğrenci için kronolojik olarak otomatik kaydedileceği için, hiçbir ekstra çalışma yapmadan tüm öğrencilerinizin portfolyolarını dijital ortamda kaydetmiş olursunuz.

Öğrencilerinizin basketbolda turnike adımlamalarını nasıl yaptığını, kısa mesafe koşularda üst vücut pozisyonlarının nasıl olduğunu ya da fırlatma topunu ünite sonunda hangi mesafeye atmaya başladıklarının ölçüldüğü gibi videoları, ses kayıtlarını, notları, çizimleri, metinleri, tabloları "öğrenci ürünleri" dosyasına ekleyebilirsiniz.



Öğrencilerin günlük yaşamlarındaki tüm fiziksel aktiviteleri, katıldıkları takım çalışmalarını da kendi ürün dosyalarına eklemelerini isteyebilirsiniz.

Her öğrencinin eklediği ürünü ister sadece kendisinin ister tüm sınıftaki arkadaşlarının görebilmesini ayarlayabilirsiniz.

Öğrencilerin eklediği tüm ürünlere yazılı ya da sesli yorumlar yaparak başarılarını kutlayabilir veya geri bildirimler verebilirsiniz.

Derste yapılan çalışmalara bağlantılı olarak ölçme değerlendirme aktiviteleri hazırlayarak öğrencilerinizin bir sonraki hafta derse kadar kendi hızlarında tamamlamalarına fırsat verebilirsiniz.

Yapılacak ders öncesinde hazırlanan aktiviteleri, ilgi çekici içeriklerle hazırlayarak işlenecek konuya karşı merak uyandırabilirsiniz.

Alternatif uygulamalar: EBA e-portfolyo - ClassDojo – FreshGrade

3) Interaktif İletişim:

"Google Meet"

Öğretmenin öğrencileriyle ve velileriyle sınıf dışı öğrenme anlarında kuracağı iletişim için teknoloji çok farklı yollar sunar.

Google Meet ile öğrencilerinizle video konferans görüşmeleri yapabilir, ekran paylaşımı sayesinde ders anında çekilmiş görüntüleri üzerinden video yavaşlatma programı yardımıyla, onlara teknikleri hakkında geri bildirimler verebilirsiniz.

Devam eden proje çalışmasının araştırma kısmında önerilerinizi paylaşabilir, YouTube'da daha önce izlediğiniz bir videonun linkini sohbet kısmından paylaşarak önerilerde bulunabilirsiniz.



Uzaktan eğitim sürecinde günlük fiziksel aktivitelerini yerine getirmeleri konusunda teşvik etmek ve model olmak için kamera karşısında birlikte vücut ağırlığı kullanarak fitness çalışmaları yapabilirsiniz.

Alternatif uygulamalar: Zoom - Skype – EBA

4) Dosya Paylaşımı:

"Dropbox"

Dropbox, bulut teknolojisi üzerinde çalışmayı sağlayan ve bilgileri depolamak için çok yaygın olarak kullanılan bir platform.

Geliştirdiğiniz ürünleri ve sınıfınıza ait verileri güvenli şekilde izlemenize yardımcı olacak özelliklere ve yönetici araçlarına sahiptir.

Dropbox'a yüklediğiniz dokümanları canlı olarak düzenleyip inceleyebilirsiniz. Öğrencilerinizle bağlantı linklerini paylaştığınız dosyalarda ortak çalışmaları yönetebilir ve süreci takip edebilirsiniz.

Alternatif uygulamalar: Google Drive - iCloud Drive – OneDrive



5) Multimedya Araçları- İnteraktif Videolar:

"EdPuzzle"

EdPuzzle ile öğrencilerinizin ne öğrendiklerini ve ne kadar öğrendiklerini ekstra bir evrak işine ihtiyaç duymadan her zaman ve her yerde takip edebilirsiniz.

YouTube'dan seçtiğiniz bir tenis servis atma videosunu öğrencilerinizin izledikten sonra, videoda sizin işaretlediğiniz yerlerde çıkan sorulara yanıt vermelerini isteyebilirsiniz.

Aynı ölçme değerlendirme çalışmasını bu sefer sizin görüntülerinizin bulunduğu videoda voleybol parmak pas tekniği hakkında yapabilirsiniz.



Öğrencilerinizden çalışma gruplarındaki arkadaşlarının badminton "ön kol / forehand" vuruş videolarını çekerek birbirlerine kendi sesleriyle benzer çalışmaları hazırlamalarını isteyebilirsiniz.

Öğrencilerinizin sorumluluklarıyla ilgili bir takip çalışmasını EdPuzzle görevini hangi öğrencinin tamamlayıp tamamlamadığını, videoyu kaç kere izlediklerini yönetici panelinden kontrol ederek yapabilirsiniz.

Alternatif uygulamalar: PowToon - Padlet - FlipGrid

6) Ölçme Değerlendirme:

"Plickers"

Dersin akışını bozmadan çok kısa süre içinde süreç değerlendirmeler yapmaya fırsat tanıyan Plickers uygulaması bir mobil cihaz kamerası, öğrenci sayısı kadar QR kod ve bir projeksiyon cihazıyla çok etkili hale geliyor. Ders öncesinde oluşturduğunuz soruları aralarda rastgele yansıtarak öğrencilerin heyecanını üst noktaya taşıyabilirsiniz çünkü isterseniz verilen yanıtların doğru ya da yanlış olduğunu hemen o anda görülmesini sağlayabilirsiniz.



Her öğrenciye özel QR kodlara öğrencilerin kendi isimleri yerine ünlü sporcuların isimlerini yazarak ilgi oluşturabilirsiniz.

Ders anında oynanan maçın seyircilerine, maç her durduğunda oyun kurallarından biri hakkında soru yansıtarak yanıtlamalarını isteyebilirsiniz. Böylece o an aktif olmayan öğrenci grubuna hem düşünme becerilerini kullanmalarını hem de oyun kurallarını öğrenmelerini sağlayabilirsiniz. Dersin son kısmında sorulara verilen yanıtların istatistiklerini öğrencilerinizle tartışabilir ya da Pdf formatında verilen sonuç grafiklerini öğrencilerinizle e-posta yoluyla paylaşarak bireysel geri bildirimler verebilirsiniz.

Alternatif uygulamalar: Edmodo Snapskot - Google Formlar

7) Oyunlaştırma:

"Kahoot"

Oyun tabanlı öğrenmeyi kullanan Kahoot uygulaması etkinliğin her anının heyecan ve enerjik geçmesine yardımcı oluyor.

Soru hazırlarken yaratıcılığınızı katarak video, çizim, fotoğraf, metin gibi çok farklı araçları kullanabilir; aynı zamanda cevapları uygulamanın sunduğu değişik yöntemlerle toplayabilirsiniz.



Kahoot büyük grupların etkileşim içinde olmasına da olanak sağlar. Puanlama, sorulara hızlı yanıt verme sıralamasına göre yapılır. Bu sayede her sorunun ardından değişen liderlik panosunu yansıtarak sınıfınızda heyecanı dorukta tutabilirsiniz.

Öğrencilerin yeni öğrendikleri geleneksel çocuk oyunlarından kaleli yakan topun kurallarını pekiştirmeleri için, ders anında çektiğiniz fotoğrafları "fotoğraf ve video çekimlerinin tamamı eğitim

içeriği oluşturmak amacıyla yapılır. Öğrencinin yüzü ve / veya vücut bölümleri kimliğini gösterir şekilde kadrja alınmaz” kullanarak sorular hazırlayabilirsiniz. Farklı stilde bir soruyu bu sefer derste çektiğiniz videolardan “fotoğraf ve video çekimlerinin tamamı eğitim içeriği oluşturmak amacıyla yapılır. Öğrencinin yüzü ve / veya vücut bölümleri kimliğini gösterir şekilde kadrja alınmaz” oluşturduğunuz gif’lerle (video döngüleri) sorarsanız, öğrencilerin her gelecek yeni soruya farklı odaklanmaları gerektiği mesajını da verebilirsiniz.

Bu çalışmaları sorularınızı projeksiyon cihazıyla duvara yansıtarak yapabilirsiniz. Öğrencilerin tek yapması gereken kahoot.it adresini açıp oluşturduğunuz Kahoot’a ait 6-7 basamaklı kodu girmektir.

Alternatif uygulamalar: Classroom Roulette - Strava - HomeCourt

8) Not Alma- Kayıt Tutma:

“EverNote”

“Yapılacaklar” listenizi tek uygulamada oluşturmanıza, listedekilerin yapılıp yapılmadığını işaretleyerek takip etmenize olanak sağlar. “EverNote” uygulaması ünite planlarınızın ya da sürdürdüğünüz projenin hangi aşamasında olduğunuzu görmenize yardımcı olur.



Oluşturduğunuz listeleri öğrencilerinizle paylaşıp süreçte bazı görevler ekleyip çıkararak onlara sorumluluklar verebilirsiniz.

Dosya yöneticisi siz olacağınızdan, uygulama bildirimlerini kullanarak öğrencileriniz görevi tamamlayıp listede işaretlediklerinde haber alabilirsiniz. Benzer bildirimleri öğrenciler de alacağından, sizin eklediğiniz görevlerden veya geri bildirimlerinizden anında haberdar olmalarını sağlayabilirsiniz.

Öğrencilerin görevlere ait eklediği tüm kanıtları cihazınıza otomatik kaydederek zaman kazanabilirsiniz.

Benzer bir listeyi bireysel antrenman programına ihtiyaç duyan öğrencilerinizle isimlerine ait sekmeler oluşturarak paylaşabilirsiniz.

Bir grubun raketli sporlarla, diğer grubun su sporlarıyla ya da takım / bireysel sporlarla çalışmasını organize edebilir, böylece öğrencilerin ilgi alanlarına, öğrenme profillerine ve hazır bulunuşluklarına göre farklılaştırmalar yapabilirsiniz.

Dosya eklentileri yaparak örnek egzersiz videolarını, haftalık çalışma takvimlerini, beslenme kontrol listelerini öğrencilerinize iletebilirsiniz.

Alternatif uygulamalar: OneNote - Wunderlist - Google Keep

9) Geri Bildirim:

"Coach's Eye"

Öğrencilerin beceri gelişimlerini takip ederken hangi noktaları düzeltmeleri gerektiğini duymaları önemli. Öğrencilerin neleri iyi yaptıklarını görmeleri beden eğitimi pedagojisi açısından da bir o kadar önemlidir. Öğrencilere kendilerini izleterek ve iyi örneklerle karşılaştırarak motivasyonlarını yükseltebilir, beceri öğrenimlerinde devamlılık sağlayabilirsiniz.



Coach's Eye uygulaması, çektiğiniz videoları yüksek çözünürlükte yavaşlatarak tekrar tekrar izlemenize fırsat verir. Uygulamanın sunduğu araçlarla video üzerinde renkli işaretlemeler yapabilir, hedeflenen becerinin gerçekleşip gerçekleşmediğini daha görünür hale getirebilirsiniz.

Birleştirilmiş hareket becerilerini gösterecekleri parkuru, denge aletinden düşmeden tamamlayamayan öğrencilere videolarını izleterek denge aletine yaklaşma koşularını, denge aletine attıkları ilk adımı, denge aleti üstündeyken kollarının pozisyonlarını incelemelerini isteyebilirsiniz.

Uzun atlama ya da üç adım atlama çalışmalarında mobil cihazınızı atlama çizgisi hizasına koyarak, öğrencilerin her atlama sonrasında geçerli atlayış yapıp yapmadıklarını kendilerinin incelemesini sağlayabilirsiniz.

Depar taşından balıklama atlama yapan öğrencilerinizin bireysel videolarını çekip "fotoğraf ve video çekimlerinin tamamı eğitim içeriği oluşturmak amacıyla yapılır. Öğrencinin yüzü ve / veya vücut bölümleri kimliğini gösterir şekilde kadrage alınmaz", uygulama içinde yer alan "yüksek videolar" sekmesindeki bir olimpiik yüzücü start videosuyla aynı ekranda yan yana getirebilirsiniz. Yavaş çekimde kendini olimpiik sporcuyla karşılaştıran öğrencilerinizin iyi yaptığı ya da geliştirmesi gereken noktaları belirlemesi için öz değerlendirme rubrikleri sunabilirsiniz.

Nesne kontrollerini geliştirmek için uzun saplı araçlarla vuruşlar yapan öğrencilerinize kol pozisyonlarıyla ilgili geri bildirimler verirken uygulama içindeki açı ölçeri kullanarak video üzerinde işaretlemeler yapabilirsiniz. Bu yolla farklı öğrenme profillerine ve ilgi alanlarına sahip öğrencilerinize destek sağlayabilirsiniz.

Alternatif uygulamalar: Hudl Technique - CoachNow - Video Delay – iMovie

10) Hareket - Müzik – Eğlence:

“Sworkit”

Öğrencilerinizin beden eğitimi ders saatlerinin dışında günlük hayatlarında bireyselleştirilmiş çalışmalar yapmalarına Sworkit uygulamasıyla destek olabilirsiniz.

Dijital bir kişisel antrenör görevi gören uygulama, her fiziksel egzersiz için hazırlanmış yüksek kaliteli videoların sesli yönlendirmeler ve ekranda beliren kronometre yardımıyla takibini kolaylaştırıyor.



Her öğrenciniz için özelleştirilebilen dayanıklılık, çabukluk, esneklik, hareketlilik, kuvvet ve ritim becerilerini geliştirmeye yönelik “Antrenman Koleksiyonlarından” birini seçebilirsiniz.

Öğrencilerinize daha formda, daha ince ya da daha kuvvetli bir vücuda sahip olma alternatifleri sunan hazır “Egzersiz Planlarından” birini seçmelerini önerebilir, 6-8 hafta süren planları düzenli uygulamaya çalışan öğrencilerinizi “Benim Sworkit'im” sekmesinden takip ederek ihtiyaç halinde geri bildirimler verebilirsiniz.

Daha detaylı ya da basit bir desteğe ihtiyaç duyan öğrencileriniz için “Egzersiz Kütüphanesinde” bulunan binin üzerinde fiziksel hareketi yaş düzeyi, zorluk, egzersiz kategorisi, vücut odağı, ekipman ve etki seviyelerine göre filtreleyerek “Özel Egzersizler” sekmesine kaydetmelerini sağlayabilirsiniz.

Antrenman anında kullandığınız mobil cihaz ya da bilgisayarda bulunan müzikleri çalabilirsiniz. Motivasyonu yükseltmek ve ilgiyi artırma adına öğrencilerinizden Spotify ve Apple Music gibi platformlarda oluşturdukları şarkı listelerini sizinle paylaşmalarını isteyip, büyük grup çalışmalarına DiscJokeylik yapmaları konusunda teşvik edebilirsiniz.

Sadece öğretmenlerin çevrim içi başvurabildiği “Sworkit Gençlik Girişimine” kaydolarak eğlenceli “Çocuk Antrenmanları” programını küçük yaş gruplarının hareket etmelerine yardımcı olmak için kullanabilirsiniz.

Sabah sporu gibi küçük ya da büyük grupların katılabileceği okul rutinleri yaratmak için spor salonunuzda projeksiyon cihazlarını, sınıflarda tabletleri ya da okulun herhangi bir yerinde televizyonları aktif hale getirebilirsiniz.

Alternatif uygulamalar: Just Dance Now – BitGym – Nike Training Club

KAYNAKÇA

- Al Chatfield, T. (2013). *Dijital çağa nasıl uyum sağlarız*. Sel.
- Christakis, N. A. ve Fowler, J. H. (2012). *Sosyal ağların şaşırtıcı gücü ve yaşantımızı biçimlendiren etkisi*. Varlık.
- Roberts, B. (2009). *Education for global citizenship: a practical guide for schools*. International Baccalaureate.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: a guide to evaluating mastery and authentic learning*. Corwin.
- Kazancı, A. ve Dönmez, F. İ. (2013). *Okul 2.0: eğitimde sosyal medya ve mobil uygulamalar*. Anı.
- International Baccalaureate Organization. (2018). *Primary years programme: the learning community*. International Baccalaureate.
- Ayas, A ve diğerleri. (2020). *Okul ve sınıf tabanlı değerlendirmeye dayalı öğretmen kapasitesinin güçlendirilmesi: beden eğitimi ve spor dersi ö.k.k*. MEB.
- Arslan, Y. ve Semiz, K. (2019). *Beden eğitimi ve sporda öğretim teknolojileri*. Pagem Akademi.
- Looi, CK., Seow, P., Zhang, B., So, H.J., Chen, W. & Wong, L.H. (2010). *Leveraging mobile technology for sustainable seamless learning: a research agenda*. British Journal of Educational Technology. 41(2), 154-169.
- Koekoek, J., Walinga, W., Kamp, J. & Hilvoorde, I. (2018). *Aligning digital video technology with game pedagogy in physical education*. Journal of Physical Education Recreation and Dance, 89(1), 12-22.
- Bird, J. ve Edwards, S. (2015). *Children learning to use technologies through play: a digital play framework*. British Journal of Educational Technology. 46(6), 1149-1160.
- Barr, V. ve Stephenson, C. (2011). *Bringing computational thinking to k-12: what is involved and what is the role of the computer science education community?* ACM Inroads. 2(1), 48-54.
- Ryan, J., Scott, A. ve Walsh, M. (2010). *Pedagogy in the multimodal classroom: an analysis of the challenges and opportunities for teachers*. Teachers and Teaching: Theory and Practice. 16(4), 477-489.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants part 1*. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Woods, Marianne, L., Goc Karp, G., Miao, H. ve Perlman, D. (2008). *Physical educators' technology competencies and usage*. Physical Educator: A Magazine for Profession, 65(2), 82-99.
- Ribble, M. (2011). *Digital citizenship in schools second edition*. International Society for Technology in Education.
- Hilton, Jason, T. (2016). *A case study of application of samr and tpack for reflection on technology integration into two social studies classrooms*. The Social Studies, 107(2), 68-73.
- ISTE (2020). *Standards for educators* <https://www.iste.org/standards/for-educators> web adresinden 12.11.2020 tarihinde edinilmiştir.
- MEB (2018a). *Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı İlkokul 1-4. Sınıf Programları*. <http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=443> web adresinden 21.10.2020 tarihinde edinilmiştir.
- MEB (2018b). *Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı Ortaokul 5-8. Sınıf Programları*. <http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=324> web adresinden 21.10.2020 tarihinde edinilmiştir.
- MEB (2018c). *Ortaöğretim Beden Eğitimi ve Spor Dersi 9-12. Sınıflar Öğretim Programları*. <http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=334> web adresinden 21.10.2020 tarihinde edinilmiştir.
- Mitchell, S. A., J. L. Oslin, & L. L. Griffin. (2006). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Siedentop, D. Hastie, P & van der Mars, H. (2020). *Sport Education: Quality PE through Positive Sport Experiences*. Champaign, IL: Human Kinetics.