HENTBOLDA TAKTİK OYUN YAKLAŞIMI (Teaching Games for Understanding, TGfU)

Dr. Rüştü ŞAHİN

Griffin ve arkadaşlarına göre; Spor sadece kazanmak ve kaybetmek üzerine kurulu değildir. Oyunları,eğlenceli, sağlıklı egzersizlerle süslemek ve yarışma ruhunu ortaya çıkarıcı hale dönüştürmek gerekmektedir. Doğru olan eğitim şekli, sporu fiziksel bir eğitim olarak düşünmenin yanı sıra taktiksel yaklaşımlarla sporun zihinsel bir olay olduğunu da göstermektir (Griffin, Mitchell ve Oslin, 1997: 6).

Oyun ve spor öğretiminde bilinen yedi yaklaşım (Metzler,1999:159),

1. Geleneksel (direk öğretim) yaklaşım,
2. Kişiselleştirilmiş sistem öğretimi yaklaşımı,
3. İşbirlikçi öğrenme yaklaşımı,
4. Akran öğrenme yaklaşımı,
5. Spor eğitimi yaklaşımı,
6. Taktik oyun yaklaşımı,
7. Araştırma öğretim yaklaşımıdır.

GELENEKSEL (TEKNİĞE DAYALI) EĞİTİM ANLAYIŞI

1. Isınma
2. Tekniklerin (Beceri) Geliştirilmesi
3. Becerilerin oyuna benzer alıştırmalarla çalışılması
4. Oyun oynama
5. Soğuma

Geleneksel yaklaşım "nasıl yapılır" sorusuna cevap verecek şekilde beceri öğretimine odaklanır ve büyük oranda tekniklerin öğretilmesine dayalı antrenman içeriğini desteklemektedir.

Bu içerik, tekniğin ilerletilmesinde etkili olmasına rağmen, sporcuların becerileri oyuna transfer etmelerinde yetersiz kalmaktadır (Silverman ve Ennis, 2003).

Geleneksel yaklaşımla sportif oyun ve beceri öğretiminde, antrenör sporculara;

1. Açıklama yapar,
2. Becerileri gösterir,
3. Temel alıştırmaları yaptırır ve
4. Dersin sonunda oyun oynatır. (Thorpe, 1983:12).

Baily, Geleneksel yaklaşımın dezavantajını şöyle açıklamaktadır; Ona göre bu yöntem

a. Sporcuların gelişim özelliklerine uygun değildir.
b. Antrenmanlarda çalışılan beceriler, oyuna transfer edilememektedir.
c. Oyundan ayrı olarak çalışılan ve oyun içerisinde kullanılmayan izole edilmiş (ayrıştırılmış) beceriler oyunda aynı şekilde kullanılamamaktadır (Baily, 1982).

Bunker ve Thorpe'da Geleneksel yaklaşımın dezavantajları şöyle sıralamaktadırlar.

a) Çalışmalarda performans üzerine yoğunlaşılması nedeniyle, sporcuların büyük bir bölümünün başarı düzeyinin düşük olarak gerçekleşir,
b) Esnek olmayan tekniklere sahip, karar verme kapasitesi zayıf ve yeteneği sınırlı olan sporcular yetişir,
c) Karar verirken öğretmenlerine ya da antrenörlerine bağlı kalan oyuncuların yetişir,
d) Gençlerin büyük bir çoğunluğunun oyunlar hakkında çok az bilgiyle sahip olurlar. (Bunker ve Thorpe, 1982:5).

Taktik Öğretim Yaklaşımı

1. Taktiklerin öğretimi
2. Oyun oynatma
3. Becerilerin (tekniklerin) öğretimi
4. Oyuna dönüş

Taktik oyun yaklaşımıyla öğretimin felsefesi

1. Tüm düzeylerdeki sporcuların ilgi, istek ve heyecanlarının sağlanması, özellikle yeni başlayan sporcuların oyuna katılmaya istekli olmaları.
2. Yeni başlayan sporcuların, taktik bilgilerinin gelişmesi.
3. Oyun oynama becerisinin derinlemesine anlaşılması ve bunun diğer sportif becerilere pozitif olarak transfer edilmesi. (Griffin, Mitchell ve Oslin, 1997: 10)

Taktik Oyun Yaklaşımı Nasıl İşler?

1. Önce küçük sahada oynanacak modifiye bir oyun seçin.
2. Basit kurallar koyarak oyunu oynatın ve bu arada gözlem yapın.
3. Oyunu durdurup sorular sorun. Yanıtları sporculara buldurun.
4. Tekrar aynı oyuna veya geliştireceğiniz oyuna dönün
5. Oyunu yeniden durdurup teknik eksikliği bulduracak sorular sorun.
6. Eksik olan tekniği çalıştırın. Tekniği geliştirirken;

a. Tekniği anlatın
b. Tekniği gösterin
c. Tekniğin alıştırmasını yapın
d. Çalışma sırasında yada sonrasında geri bildirim verin
7. Tekrar oyuna dönün

Taktik Oyun Yaklaşımı ile ilgili Çıkarımlar

Mitchell, Oslin ve Griffin (2002:13)

1. Taktik oyun yaklaşımı, bir öğretim ve problem çözme yöntemidir.2.
2. Taktik oyun aklaşımında oyunlar taktiksel benzerliklerine göre sınıflandırılır.
3. Taktik oyun yaklaşıma göre oyunlar, taktik problemlere bölünür (bu planlamanın ve öğretimin temelidir).
4. Taktik oyun yaklaşıma göre, oyuncular, taktik problemleri oyun sırasında verdikleri kararlarla öğrenirler
5. Taktik oyun yaklaşımında, taktiksel problemleri ve çözümleri belirlendikten sonra, basitten zora doğru modüller hazırlanır.
6. Taktik oyun yaklaşımı antrenmanları için şu format kullanılmalıdır:

a.Antrenmana bir oyunla başla,B**.** Sporcuların, taktiksel problemleri ve becerileri uygulaması

b. Antrenmenı, diğer bir oyunla bitir ve yeni öğrenilen becerileri oyun içerisinde uygulat,

c. Antrenmanın değerlendirme kısmını taktik problem ve çözümü ile sözlü olarak bitir.

(Mitchell, Oslin ve Griffin, 2002: 13).

Taktik Oyun Yaklaşımının Avantajları

1. Taktik oyun yaklaşımıyla öğretim, sportif beceriye ilgiyi arttırır.
2. Antrenörler, geleneksel yaklaşımla yapılan antrenmanlarda çoğu zaman sporcuların "ne zaman maç yapacağız?" şeklindeki sorularıyla karşı karşıya kalırlar.
3. Taktik oyun yaklaşımı, sporcuların bu tür sorularını engelleyerek antrenmandan daha fazla zevk almalarını sağlar.
4. Sporcular, oyunları stratejik açıdan daha kolay anlayabilirler bu durum onların oyun performansını arttırırlar.
5. Sporcular, hangi sportif becerinin oyun içinde ne amaçla yapıldığını daha iyi kavrarlar.
6. Bu yaklaşımda oyun bilgisi, bir sportif becerinin ne zaman ve nasıl kullanılacağı gibi kavramlarla birleşerek daha önemli hale gelir.
7. Belirli sportif oyunların, file oyunları, saha oyunları, hücum oyunları ve hedef oyunları seklinde sınıflandırılması, benzer sportif beceriler ve oyun stratejileri arasında pozitif transfer etkisi sağlar. (Griffin, Mitchell ve Oslin, 1997: 8-10):

Taktik Oyun Yaklaşımının Dezavantajları

1. Yeni başlayan sporcuların beceri düzeyleri düşükse, direk olarak oyun oynamakta zorlanabilirler.
2. Taktik oyun yaklaşımı yeni bir yaklaşım olduğundan bu alanda antrenman planı hazırlamak antrenörler açısından karmaşık olabilir.
3. Bu yaklaşımın uygulanmasında malzeme ve salon ihtiyacı diğer yaklaşımlara göre daha fazla olabilir.
4. Ölçme ve değerlendirme süreci diğer yaklaşımlara göre daha uzun zaman alabilir.
5. Oyunların zorluk düzeyleri arttıkça, antrenörün grup yönetimi açısından görev ve sorumlulukları artabilir.

Taktik Oyun Yaklaşımı Nasıl Uygulanır?

- Modifiye edilmiş bir oyun seç
- Oyuncular oyun oynarken onları gözle ve değerlendir
- Sorular sor
- Beceri ve taktikleri öğret ve geliştir

Oyun Performansının Değerlendirilmesi

Taborsky (2000) Hentbolda Oyun Performansını: bir maçta, bir oyuncu veya oyuncu grubu tarafından yapılan hareketlerin tamamı olarak tanımlıyor

Taborsky hentbol oyunun performansını; pozitif puanların tümü (**Σ** Pi) + oynanılan sürenin yarısı(Mi) + negatif puanların tümü (**Σ** Ni) şeklinde formüle etmiştir. Oyun performansını değerlendirmek için bir çok ölçek geliştirilmiştir. Ancak hentbol için en uygun ölçek; Griffin, Mitchell, Oslin tarafından geliştirilen Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği (Game Performance Assesment Instrument, GPAI)dir (Griffin, Mitchell ve Oslin,1997).

Oyun Performansı değerlendirme Ölçeği (GPAI) Bileşenleri

1. Temel: Oyuncunun iki beceri girişimi arasında uygun yere dönmesi.
2. Ayarlama: Oyuncunun savunma veya hücum pozisyonuna göre uygun hareket performansını göstermesi.
3. Karar verme: Oyun sırasında topla ne yapması gerektiği konusunda uygun kararı vermesi.
4. Beceri gelişimi: Seçilen becerilerde performans verimliliği.
5. Destekleme: Topsuz olarak pas almak ve atış yapmak için uygun pozisyon alması.
6. Yardım: Toplu ve topsuz olan hücum oyuncusuna destek olması.
7. Koruyucu: Toplu veya topsuz oyuncuyu savunması.

Bütün bu bileşenler oyun performansı ile ilgilidir. Ancak her oyunda bütün bileşenlerin kullanılmasına gerek yoktur. İhtiyaç duyulan alanlarda, istenen öğeler açısından oyun performansına bakılabilir.

GPAI takım performansını ölçtüğü gibi, oyun performansı bireysel bileşenlerini ölçmek amacıyla da kullanılabilir. (Mitchell , Griffin, ve Oslin, 2003 s.147-168, Griffin ve Butler 2005 s. 160-162, Metzler 2005 s. 420-425).

OYUN PERFORMANSI DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

I 1.Oyun Etkinliği= Uygun kararların sayısı + Uygun olmayan kararların sayısı + etkili beceri uygulama sayısı + etkili olmayan beceri uygulama sayısı + uygun yardımlaşma hareketlerinin sayısı.

. 2. Karar Verme İndeksi (KVİ) = Uygun kararların sayısı / Uygun olmayan kararların sayısı.

3. Beceri Performansı İndeksi (BPİ) =Doğru beceri gösterimi sayısı / Doğru olmayan beceri gösterimi sayısı.

4 .Destekleme İndeksi (Dİ) = Uygun olan destek davranışları sayısı / Uygun olmayan destek davranışları sayısı.

5. Oyun Performansı = (KVİ + BPİ + Dİ) / 3. (Metzler, 2005 s. 420-425).