




HENTBOL ALTYAPIDA OYUN PERFORMANSININ DEĞERLENDİRİLMESİ?



Günümüzde Hentbol Nasıl Oynanıyor?

- Daha hızlı oyun
- Daha çok hücum
- Daha çok savunma
- Daha çok işbirliği
- Kısa sürede doğru karar verme zorunluluğu
- Daha çok işbirliği
- Daha çok yardımlaşma
- Bütün bunlara daha fazla yorgunluğa rağmen yapabilme



Bu şartlarda başarılı olabilecek sporcuları nasıl yetiştireceğiz? Diğer bir deyişle, eğer uluslararası alanda başarılı olmak istiyorsak bu şartlarda başarılı olan sporcular yetiştirmek zorundayız.

Hentbol oyununda genel anlamda oyun performansını nasıl deęerlendiriyoruz?

Hentbolda Oyun Performansını Değerlendirmeyi;

- Kaba gözlemle
- Squat tutarak
- Kaydedip izleyerek
- Oyun/maç analizleri yaparak, vb.

Böyle bir deęerlendirmede neler var;

- Sonucu deęerlendirme var
- Süreci deęerlendirme yok
- Bilişsel süreçleri deęerlendirme yok

Hentbolda böyle bir değerlendirme kimin için uygun olabilir?

- Büyükler?
- Gençler?
- Yıldızlar?
- Küçükler?
- Minikler?



Martens, «Başarılı Koçluk» kitabında;

- Öğretme antrenörlüğü
- Performans antrenörlüğünden bahsetmekte.

Oyun Performansının Tanımlanması

Mitchell, Griffin ve Oslin (1997)'e göre oyun performansının tanımlanabilmesi için;

1.Karar verme

2.Yardımlaşma

3.Savunma

4.Takım arkadaşının kaybettiği pozisyona destek verme

5.Alan savunması gibi faktörler de göz önünde bulundurulmalıdır (Griffin, Mitchell ve Oslin, 1997: 12).

Oyun Performansının Deęerlendirilmesi

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

Taborsky hentbol oyununun performansını; pozitif puanların tümü ($\sum P_i$) + oynanılan sürenin yarısı (M_i) + negatif puanların tümü ($\sum N_i$) şeklinde formüle etmiştir.

$$V_i = \sum P_i + \left(\frac{1}{2} M_i\right) + \sum N_i.$$

Sonuçta takımın performansı, bütün oyuncuların skorlarının aritmetik ortalaması alınarak yapılır.
 $V_t = \sum V_i$ (Taborsky, 2000).

Oyun performansını deęerlendirmek için bir çok ölçek geliştirilmiştir

(Safrit, 1990, Schmidt, 1991, Strand, 1993, Mitchell, Griffin, ve Oslin, 1995). French ve dięerleri, 1996 (a), French ve dięerleri, 1996 (b), Mitchell, 1996, Griffin, Mitchell ve Oslin, 1997, Grehaigne, Godbout ve Bouthier, 1997, Harrison ve dięerleri, 1997, Grehaigne ve Godbout, 1998, Griffin, Oslin ve Mitchel, 1998, Richard ve dięerleri, 1999, Kirk ve MacPhail, 2002, Richard, Godbout ve Griffin, 2002, Brown ve Hoper, 2003, Harvey, 2003, Tallir ve dięerleri, 2003, Griffin, Butler, 2005).

Ancak son yıllarda en çok kullanılan ölçek; Griffin, Mitchell, Oslin tarafından geliştirilen Oyun Performansı Deęerlendirme Ölçeęi (Game Performance Assessment Instrument, GPAI)dir (Griffin, Mitchell ve Oslin, 1997).

GPAI protokolü, 3 kategorideki oyunlarda test edilmiştir.

Bunlar hücum oyunları (futbol , basketbol ve hentbol), file/duvar oyunları (voleybol) ve alan koşu, skor oyunlarıdır (softball).

Geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları orta okul beden eğitimi öğretmenleri ve altıncı sınıf öğrencileri kullanılarak üç ayrı çalışma aracılığıyla test edilmiştir. Bu çalışmaların sonunda GPAI'nın geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu kanıtlanmıştır (Griffin, Mitchell ve Oslin,1997).

Oyun Performansı Değerlendirme Ölçeği (GPAI) Bileşenleri

1. Temel (Base): 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

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 (KVI) = Uygun kararların sayısı / Uygun olmayan kararların sayısı.

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

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

5. Oyun Performansı = (KVI + BPI + DI) / 3.
(Metzler, 2005 s. 420-425).

1. Karar verme kriterleri;

- Oyuncunun bořtaki arkadařına pas verme giriřimi.
- - Uygun pozisyonda kale atıřı kullanma giriřimi.

2. Beceri performansı kriterleri;

- Topu hedefe atabilme (pas).
- Topu kale iinde uygun hedefe atabilme (kale atıřı).

33. Destek kriterleri ;

- Pas alabilmek iin uygun pozisyona hareketlenme (topsuz oyun).

Oyun Performansı Deęerlendirme Aracı (GPAI) Hentbol ünitesi için 6/7. sınıf

Taktik problem	Karar verme		Boşluęa hareketlenme			
	Etkili	Etkisiz	Etkili	Etkisiz		
Adı: _____						

Oyun Deęerlendirme

İSİM	Karar Verme		Beceri Gelişimi		Destekleme	
	Uygun	U.Deęil	Yeterli	Yeterli Deę.	Uygun	U.Deęil
Ahmet	XXXXX	X	XXXXX	X	XXXX	XXX
Hüseyin					XX	XX
Mustafa	XXX	X	XXX	X	XXX	X
Murat	XXXXXX	X	XXXXX	XX	XXXXX	X
Süleyman	XX	XXXX	XXX	X	XX	X
Turan	X	XX	X	XX	XXXXXX	X

- 
- Peki ne yapmak gerekiyor?
 - Nasıl bir antrenörlük yaklaşımı?



TEŞEKKÜRLER...