

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ - SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ																
BÖLÜM ADI: ANTRENÖRLÜK EĞİTİMİ BÖLÜMÜ																
DERS İZLENCESİ																
Ders Kodu: ANT 351		Ders Adı: Uzmanlık Alan Eğitimi III (Futbol)			Dersin Statüsü: Seçmeli		Kredi:3			AKTS:5						
Ders Dili: Türkçe		Dersin Türü:Yüz Yüze			Ön Koşul: Yok		Yıl: 2025		Dönem:Güz			Devam: %70				
Haftalık Ders Saatleri	Sınıf saati	Laboratuvar	Uygulama	Öğrenme Oturumları												
	2	0	2	*PÇ	*BP	*D	*Ö									
				1	3	3	4									
Dersin Öğrenme Kazanımları (Çıktıları)	mladı															
	kları															
	► ÖK1	Futbolda ileri düzey teknik ve taktik uygulamaları sahaya yansıtabilir.														
	► ÖK2	Oyun modeli ve taktiksel düzenlemeler oluşturabilir.														
	► ÖK3	İleri düzey antrenman planlaması ve periyotlama yapabilir.														
	► ÖK4	Performans analiz araçlarıyla oyuncu ve takım değerlendirmesi yapabilir.														
	► ÖK5	Gelişmiş küçük alan oyunlarını amaca uygun şekilde tasarlayabilir.														
	► ÖK6	Maç analizi sonuçlarını antrenman planına entegre edebilir.														
	► ÖK7	Sporcu yüklenmesi, toparlanma ve sakatlık önleme stratejilerini uygulayabilir.														
► ÖK8	Profesyonel antrenörlük ilkelerine ve etik kurallara uygun davranır.															
Öğrenme Kazanımının Program Yeterlilikleri ile İlişkisi		PY 1	PY 2	PY 3	PY 4	PY 5	PY 6	PY 7	PY 8	PY 9	PY 10	PY 11	PY 12	PY 13	PY 14	PY 15
	ÖK 1	5	4	4	3	4	2	3	3	5	4	1	2	2	3	5
	ÖK 2	4	4	5	3	4	2	3	3	5	4	1	2	2	4	4
	ÖK 3	4	5	4	3	4	2	4	3	4	5	1	2	3	4	4
	ÖK 4	4	5	4	3	3	3	4	3	4	5	1	3	3	3	3
	ÖK 5	4	4	4	2	4	2	3	3	5	4	1	2	2	3	4
	ÖK 6	4	5	5	3	3	3	3	4	4	5	1	3	3	3	3
	ÖK 7	4	4	4	3	3	2	4	3	4	5	1	2	2	3	3
	ÖK 8	4	3	3	4	3	2	4	5	3	3	1	1	3	4	3
	Katkı Düzeyi					1: Yok		2: İyi			3: Orta		4: İyi		5: Çok iyi	
Ders Tanımı	Bu ders, futbol antrenörlüğünde ileri düzey teknik, taktik, performans geliştirme ve antrenman planlaması konularını kapsamaktadır. Öğrencilerin futbol branşında oyun modelini oluşturabilme, taktiksel varyasyonları uygulayabilme, yaş gruplarına göre antrenman yüklenmesini planlama ve performans analizine dayalı geri bildirim verebilme becerilerini geliştirmesi amaçlanır. Ders kapsamında modern futbol anlayışı (taktiksel periyotlama, oyun prensipleri, geçiş oyunları, pres organizasyonları), gelişmiş küçük alan oyunları, maç analizi yazılımlarının kullanımı, antrenman güvenliği ve sporcu gelişimi konuları işlenir. Öğrencinin antrenörlük uygulamalarını sahaya yansıtması, kendi oyun sistemini oluşturmaları ve profesyonel antrenman süreçlerini yönetebilmesi hedeflenir.															
Dersin Amaçları	Futbolda ileri düzey teknik ve taktik becerilerini öğretmek Öğrencinin antrenman planlaması, periyotlama ve maç hazırlığı süreçlerini yönetebilmesini sağlamak Modern futbol anlayışına uygun oyun modelleri ve taktiksel organizasyonlar geliştirebilmesini sağlamak Performans analiz verilerini kullanarak oyuncu değerlendirmesi ve geri bildirim becerisini geliştirmek Antrenörlük mesleğinde üst düzey uygulama yetkinliği kazandırmak															
Ders Kitabı / Kaynaklar	1	Carling, C., Williams, A. M., & Reilly, T. (2005). Handbook of Soccer Match Analysis: A Systematic Approach to Improving Performance. Routledge.														
	2	Garganta, J. (2009). Tactical Periodization in Soccer. Porto University Press.														
	3	Futbolda Teknik ve Taktik Öğretimi – Temel Metinler														
	4	Bompa, T., & Haff, G. (2019). Periodization: Theory and Methodology of Training. Human Kinetic														
	5	UEFA Coaching Convention Manuals (UEFA C, B, A License Materials), UEFA.														
Dersin Öğretim Yöntemleri	Teorik ders anlatımı - Saha uygulamaları - Video ve maç analizi															
Ders İçeriği																
Haftalık İşlenecek Konular	Hafta	Konu						Etkinlikler			Kaynak					
	1	İleri düzey futbol teknikleri						Sunum, tanıtım, soru-cevap			1,2,3					
	2	Modern futbolun prensipleri						Sunum, kısa tartışma			1,2,3					
	3	Taktiksel varyasyonlar: pres, blok yerleşimi						Örnek çözümü, sınıf içi etkinlik			1,2,3					
	4	Oyun kurma ve geçiş oyunları						Uygulama, grup tartışması			1,2,3					
	5	Antrenman planlamasında periyotlama						Vaka analizi, alıştırmalar			1,2,3,4,5					
	6	Yaş gruplarına göre yüklenme prensipleri						Grup çalışması, uygulama			1,2,3,4,5					
	7	Gelişmiş küçük alan oyunları						Soru-cevap, genel değerlendirme			1,2,3,4,5					
	8	Vize Sınavı						Yazılı sınav			1,2,3,4,5					
	9	Maç analizi yöntemleri						Soru-cevap, geri bildirim			1,2,3,4,5					
	10	Performans verilerinin okunması						Uygulamalı çalışma			1,2,3,4,5					
	11	Oyuncu izleme ve raporlama teknikleri						Uygulama, tartışma			1,2,3,4,5					
	12	Oyun modeli oluşturma						Soru-cevap, yönlendirme			1,2,3,4,5					
	13	Uygulama dersi: hazırlanan modelin sahada uygulanması						Genel tekrar, soru-cevap			1,2,3,4,5					
	14	Final Sınavı						Yazılı sınav			1,2,3,4,5					
Değerlendirme Kriterleri	Yöntem		Katkısı %		Kaynak		İlgili Yeterlikler									
	1	Vize Sınavı	40	1&2&3&4&5		PY1,PY2,PY3,PY4,PY5,PY6,PY7,PY8,PY9,PY10,PY11,PY12,PY13,PY14,PY15										
	2	Proje	60	1&2&3&4&5		PY1,PY2,PY3,PY4,PY5,PY6,PY7,PY8,PY9,PY10,PY11,PY12,PY13,PY14,PY15										
	3															
	4															
	5															
Yapay Zeka Kullanımının Sınırlılıkları	*	YZ sistemleri, büyük veri kümeleri üzerinde eğitildiği için her zaman doğru veya güncel bilgi sunmayabilir. Yanlış, eksik ya da bağlamdan kopuk içerikler üretebilir ve kullanıcı tarafından doğrulanması gerekir.														
	*	YZ modellerinin performansı, eğitildiği veri setlerinin niteliğine bağlıdır. Veri yanlışlıkları, hatalı örnekler ve sınırlı veri çeşitliliği üretilen çıktının kalitesini etkileyebilir.														
	*	YZ, insan muhakemesindeki duygusal ve sezgisel boyutu anlayamaz. Görünürde doğru ama bağlamdan uzak cevaplar verebilir; alt metin, ironi, duygu ve değer yargılarını tam olarak değerlendiremez.														
	*	YZ içerikleri, öğrenilmiş kalıplar ve örüntülere dayanır. Mutlak özgünlük garantisi edilemez ve akademik çalışmalarda intihal riski oluşturabilir.														
	*	Kişisel verilerin işlenmesi, yanlış yönlendirme, ayrımcı çıktılar veya izinsiz veri kullanımı gibi etik sorunlar oluşabilir. Kullanıcı güvenliğini önceleyen bir insan kontrolü gerektirir.														
Öğrenme Programı																
Eğitim Aracı		Miktar	Öğrenci İş Yüğü (Saat)		Eğitim Aracı		Miktar	Öğrenci İş Yüğü (Saat)								
Ders Saati:		14	14x2	28	Bilgi Pekiştirici ve Problem Çözme Oturumları		7	3x7	21							
Derse Hazırlık:		14	14x2	28												
Vize		1	1x1	1												
Vize Hazırlık		1	1x10	10												
Araştırma/Proje		1	1x1	1												
Proje Hazırlık		1	1x10	10												
Toplam İş Yüğü:			99			Öngörülen AKTS Kredisi (Toplam İş Yüğü / 30) :		3.3	Yaklaşık:		3.3					
*Etinlikler için: PÇ: Problem Çözme Oturumları BP: Bilgi Pekiştirici Oturumlar D: Düzeltici Oturumlar Ö: Öğretici Oturumlar																