

Oyun Temelli Öğretim Yönetiminin İlköğretim 1.Sınıf Öğretmenleri Tarafından Değerlendirilmesi

Mehdiye Şumrut

Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Araştırma Enstitüsüne Eğitim Programları ve Öğretim Yüksek Lisans Tezi olarak sunulmuştur.

Doğu Akdeniz Üniversitesi
Haziran 2022
Gazimağusa, Kuzey Kıbrıs

Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Araştırma Enstitüsü onayı

Prof. Dr. Ali Hakan Ulusoy
L.E.Ö.A. Enstitüsü Müdürü

Bu tezin Eğitim Programları ve Öğretim Yüksek Lisans derecesinin gerekleri doğrultusunda hazırlandığını onaylarım.

Prof. Dr. Canan Zeki
Eğitim Bilimleri Bölüm Başkanı

Bu tezi okuyup değerlendirdiğimizi, tezin nitelik bakımından Eğitim Programları ve Öğretim Yüksek Lisans derecesinin gerekleri doğrultusunda hazırlandığını onaylarız.

Yrd. Doç. Dr. Bengi Sonyel
Tez Danışmanı

Değerlendirme Komitesi

1. Prof. Dr. Ahmet Güneyle

2. Doç. Dr. Nihan Koran

3. Yrd. Doç. Dr. Bengi Sonyel

ÖZ

Bu çalışmada, İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerinin “Oyun Temelli Öğretim Yöntemi” ile ilgili görüş ve düşüncelerini ortaya koymak ve yapılan önceki çalışmalar ışığında da nitelik açıdan literatüre katkıda bulunmak amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden literatür taraması ve yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırmada daha derin bilgilere ulaşmak ve görüşleri desteklemek için araştırma konusu ile ilgili literatür taraması yapılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde kullanılan görüşme soruları literatür taranarak elde edilen bilgiler ve konuyla yapılan araştırmalarda kullanılan veri toplama araçları esas alınarak araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. Yarı yapılandırılmış sorulara uzman görüşü alınarak son hali verilmiş ve mülakatlarda uygulanmıştır. Bu yöntemle İlköğretim 1. Sınıf öğretmenliği tecrübesine sahip olan 12 öğretmenle çalışılmıştır. Yarı yapılandırılmış mülakatlardan elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile araştırmacı tarafından analiz edilmiştir. Araştırma sonuçlarında öğretmenlerin etkili öğretimi sağlamak için oyun temelli öğretimi kullandıkları, bunun sayesinde de öğrencileri derse kazandırdıkları, aktif katılım sağladıkları ve dersin daha kolay kavratıldığı bulguları ön plana çıkmıştır. Araştırmanın bulguları ilgili literatür doğrultusunda tartışılmış ve yorumlanmıştır. Son olarak araştırmanın sonuçları özetlenmiş, uzmanlara ve araştırmacılara öneriler verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Eğitim, Öğretim, Öğrenme, Oyun, Oyun Temelli Öğretim, Öğrenci Merkezli Eğitim

ABSTRACT

In this study, it is aimed to reveal the opinions and thoughts of primary school 1st grade teachers about "Game-Based Teaching Method" and to contribute to the literature in terms of quality in the light of previous studies. In the research, literature review and semi-structured interview technique, which are qualitative research methods, were used. In order to reach deeper information and support opinions in the research, a literature review was conducted on the research topic. The interview questions used in the semi-structured interviews were created by the researcher based on the information obtained by scanning the literature and the data collection tools used in the research on the subject. Semi-structured questions were finalized by taking expert opinion and applied in the interviews. With this method, 12 teachers who had primary school 1st grade teaching experience were studied. The data obtained from the semi-structured interviews were analyzed by the researcher with the content analysis method. In the results of the research, it was found that teachers use game-based teaching to provide effective teaching, and thanks to this, they bring students to the lesson, provide active participation, and make the lesson easier to comprehend. The findings of the study were discussed and interpreted in line with the relevant literature. Finally, the results of the research were summarized, and suggestions were given to experts and researchers.

Keywords: Education, Teaching, Learning, Game, Game Based Teaching, Student-Centered Education

TEŐEKKÜR

Eđitim hayatım boyunca ellerinden gelen özveriye ve desteęi göstermekten çekinmeyen birtanecik babam Erdil ŐUMRUT'a, annem Düriye ŐUMRUT'a ve canım eőim Rifat AKCEBEL'e,

Araőtırmam sürecinde bana yol gösteren, bilgisini ve olumlu tutumunu eksik etmeyen, kendisinden çok őey öğrendiđim deęerli hocam Yrd. Doę. Dr. Bengi SONYEL'e, bölüm baőkkanı Prof. Doę. Dr. Canan Zeki' ye, DAÜ ailesine sevgi ve teőekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
KISALTMALAR	x
TABLO LİSTESİ	xi
1 GİRİŞ	1
1.1 Problem Durumu	3
1.2 Araştırmanın Önemi	4
1.3 Araştırmanın Amacı	5
1.4 Araştırma Soruları	5
1.5 Sayıtlılar	6
1.6 Araştırmanın Sınırlılıkları	6
1.7 Tanımlar	6
2 ALANYAZIN İNCELENMESİ VE YAPILAN ÇALIŞMALAR.....	8
2.1 Eğitim	8
2.2 Öğretim.....	10
2.3 Öğrenme	12
2.4 Oyun	14
2.5 Oyunun Önemi	16
2.6 Oyun Temelli Öğretim	21
2.7 Oyun Temelli Öğretimde Öğretmenin Rolü.....	24
2.8 Oyun Temelli Eğitimde Öğrencinin Rolü	28
3 ARAŞTIRMANIN MODELİ	31
3.1 Araştırma Yöntemi	31

3.2 Araştırma Deseni.....	32
3.3 Çalışma Grubu.....	32
3.4 Veri Toplama Aracı.....	33
3.5 Veri Toplama Süreci	34
3.6 Veri Analizi	35
3.7 Geçerlilik ve Güvenirlik.....	35
4 BULGULAR VE YORUMLAR.....	37
4.1 Nitel Verilerin Analizi.....	37
4.1.1 Yarı Yapılandırılmış Sınıf Öğretmenleri Mülakat Analizi.....	40
4.1.2 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Yarı Yapılandırılmış Oyunun Tanımı Hakkındaki Görüşleri	40
4.1.3 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Yarı Yapılandırılmış Oyunun Çocuğun Üzerindeki Etkisi Hakkındaki Görüşleri	41
4.1.4 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Yarı Yapılandırılmış Oyun Temelli Öğretimin Tanımı Hakkındaki Görüşleri	42
4.1.5 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Sınıflarında Yarı Yapılandırılmış Oyun Temelli Öğretim Kullanma Durumları	43
4.1.6 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerine Göre Yarı Yapılandırılmış Oyun Temelli Öğretimin 1. Sınıfta Kullanılmasının Ders, Öğretmen, Öğrenci Açısından Olumlu Yanları.....	44
4.1.6.1 Ders Açısından Olumlu Yanları.....	44
4.1.6.2 Öğretmen Açısından Olumlu Yanları	44
4.1.6.3 Öğrenci Açısından Olumlu Yanları.....	45

4.1.7 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerine Göre Yarı Yapılandırılmış Oyun Temelli Öğretimin 1. Sınıfta Kullanılmasının Ders, Öğretmen, Öğrenci Açısından Olumsuz Yanları.....	46
4.1.7.1 Ders Açısından Olumsuz Yanları.....	47
4.1.7.2 Öğretmen Açısından Olumsuz Yanları	47
4.1.7.3 Öğrenci Açısından Olumsuz Yanları	49
4.1.8 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Oyun Temelli Öğretimi Kullanma Sıklığı.....	50
4.1.9 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Oyun Temelli Öğretimi Kullandıkları Durumlar.....	50
4.1.10 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunları Kullanırken Dikkat Ettikleri Durumlar.....	51
4.1.11 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunları Değerlendirme Durumları.....	53
4.1.12 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunları Uygularken Sınıf Yönetimini Sağlama Durumları.....	54
4.1.13 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunların Sonunda Öğrencilere Ödül Verme Durumu	55
5 SONUÇ	57
5.1 Sonuç ve Tartışma	57
5.2 Öneriler.....	67
KAYNAKLAR	68
EKLER	77
Ek 1: Etik Kurul Uygunluk Yazısı	78
Ek 2: Bilgilendirilmiş Onam Formu.....	79

Ek 3: Arařtırma Soruları ve Mülakatta Sorulacak Sorular.....	80
--	----

KISALTMALAR

DAÜ	Doğu Akdeniz Üniversitesi
KKTC	Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
ÖME	Öğrenci Merkezli Eğitim

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Nitel Araştırmayı Analiz Etmek İçin Araştırma Sorularından ve Yarı Yapılandırılmış Mülakatlardan Çıkarılan Kodlama.....	37
--	----

Bölüm 1

GİRİŞ

Günden güne değişen, gelişen ve sürekli yeniliklerle şekillenen çağ, bilim ve teknoloji eğitimi de etkilemektedir. Değişen çağ ve öğrenci profili öğretmeni farklı eğitim-öğretim etkinlikleri kullanmaya teşvik etmektedir. Öğretmenler yeni ve farklı eğitim-öğretim etkinlikleri kullanarak öğrencileri derse katmaya, motive etmeye ve dersi etkili öğretmeye dikkat etmektedirler (Altunay, 2004).

Eğitim genel tanımıyla bireyde yaşantılar aracılığı ile istendik değişme meydana getirme sürecidir (Sönmez, 2012:5). Eğitim sonucunda mutlaka bir davranış değişikliği olmasıyla beraber eğitim öğrenme kavramını da içine alır ve tıpkı öğrenme gibi hayat boyu devamlılık gösterir (Özenç,2011).

Öğrenme, bireyin yaşamında kendi deneyimleri ve çevresiyle etkileşimi sonunda meydana gelen kısmen kalıcı değişikliklerdir. Öğrenme hayat boyu devam eder bu nedenle devamlılık gösterir. Birey sürekli olarak yaşadıklarından dolayı deneyim sahibi olur ve öğrenir. Öğrenme kimi zaman bireyin duyu organları, kendi deneyimleri, çevresindeki bireyler aracılığıyla gerçekleşirken kimi zaman okullarda mevcut eğitimin yerine getirilmesiyle gerçekleşir. Okullarda gerçekleştirilen eğitim kasıtlı yani istendik olarak gerçekleşen eğitimidir ve bu eğitimin en iyi şekilde gerçekleşebilmesi için öğretmenler çeşitli metodlar doğrultusunda derslerini gerçekleştirmektedirler (Güven,2013).

Her çocuğun bilgiyi öğrenme stili farklıdır. Her bireyin kendine özgü bir öğrenme yöntemi vardır. Bu da çocuklar arasında öğrenmede bireysel farklılıkları

oluşturmaktadır. Bu sayede öğretmenler öğrencilerin öğrenmedeki bu farklılıklarını dikkate alarak eğitim ve öğretimi en etkili biçimde meydana gelecek şekilde planlamalı ve buna uygun yöntem-teknikleri kullanmalıdır (Tuğrul, vd. 2019).

Birey dünyaya ilk geldiği andan itibaren bir öğrenme içerisindedir. Bireyde etkili bir öğrenmenin gerçekleşebilmesi için öğretimin de etkili bir şekilde gerçekleşmesi gerekir. Öğrenme ve öğretimin etkili gerçekleşmesi için birçok yöntem bulunmaktadır. Oyunla öğretim de öğrenciyi merkeze alan, öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına hitap eden etkili eğitim-öğretim etkinliklerindedir (Özenç, 2011).

Oyun en genel tanımıyla insanların bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor davranışlarını geliştiren, belli sınırları ve kuralları olan, bireyin sosyalleşmesine ve duygusal olarak gelişmesine katkı sağlayan gönüllüğe bağlı olarak gerçekleşen eğlenceler bütünüdür (Kale, 2003). Oyun, çocuk için temel bir ihtiyaç olmakta, bu ihtiyacın eksikliği durumunda çocuğun gelişiminde sıkıntılar yaşanmaktadır. Çünkü çocuk oyunun içerisinde edindiği deneyimler sayesinde öğrenmekte ve bu deneyimleri gerçek hayata aktarmaktadır. Oyun çocuğun gelişim alanlarına hitap etmekte ve çocuğu tüm gelişim alanları açısından etkilemektedir (Ayan ve Dündar, 2009). Ayrıca oyun, eğitimi ve öğretimi sağlamada, çocuk için bir eğlenme alanı olmasının yanında öğrenmenin gerçekleşmesi için veliler tarafından da tercih edilmektedir. Çünkü çocuğun hem zihinsel hem duyuşsal hem devinişsel alanına hitap etmekte ve çocuğu bu yönlerden olumlu etkilemektedir (Henniger, 2002; Özyürek ve Çavuş, 2016).

İlköğretim 1. Sınıftaki çocuklar sürekli oyunla iç içedirler. Gerçekleştirdikleri deneyimlerin çoğunu oyun sayesinde keşfederler. Oyun, öğrencinin merakını arttırmakta, öğrenmesinde kalıcılığı ve bu sayede erken öğrenmeyi sağlamaktadır. Ayrıca ilköğretim 1. Sınıf öğrencileri 5 yaş-6 yaş arasındaki geçiş döneminde de oldukları için hala oyun çağında bulunmaktadırlar. Bu kademedeki çocuklar için

eđitim ve đretimi planlarken ve uygularken oyun temelli đretimin kullanılmasında đretim etkili, kalıcı ve kısa sreli gerekleŒecektir. Ayrıca đretim hem đretmen hem de đrenci aısından daha kolay olacaktır (BinbaŒıođlu,2004 akt. zen,2007). đrenilen konunun somutlaŒtırılmasına da yarayan oyun temeli đretimde ocuk, soyut kavramları anlayacak ve bu sayede motivasyonu artacaktır (elenk,2005 akt. zen, 2007).

1.1 Problem Durumu

Gnmzde hızla deđiŒen ađ teknolojiyi, bireyleri ve eđitimi de etkilemektedir. Gnmz ocukları geleneksel eđitimin beraberinde getirdiđi geleneksel yntemlerden olan dz anlatım yntemini artık tam olarak benimseyememektedirler. Dz anlatımdan sıkılan ocuklar dersi dinlememekte, derse karŒı olumsuz tutum geliŒtirmekte ve dersi yeterince đrenememektedirler. Gnmz ađı đrencinin derslerde merkezde olduđu, aktif olup etkili olarak đrendiđi dikkat ekici ve severek yapılacak eđitim-đretim faaliyetlerine ihtiya duymaktadır. Aynı zamanda gnmz eđitim hedeflerinden biri de araŒtıran, sorgulayan, tartıŒan, dŒnen, hareket ederek đrenen, aktif bireyler yetiŒtirmektir (Kılıı 1992 akt. Dilekman 2010). Bireyin etkili eđitim ve đretime ulaŒmasında eđitimde yeni ynelimlerin kullanılması ve yeni yntemlere yer verilmesi nemlidir. Birey dikkat ekici ve eđlenceli etkinlikler sayesinde derse kendini verebilecek, derse aktif katılacak bu sayede de dersi daha kolay ve daha etkili bir Œekilde đrenecektir. Eđitimin hedeflerine kolayca ulaŒılabilmesi, đretim faaliyetlerinin kolayca kavranabilmesi iin oyunun đretim hayatının ierisine katılması nemlidir (zpolat, 2013). Bireyin oyunun akıŒına kendini bırakarak hem eđlenmesi hem de đrenmesi farkında olmadan kalıcı đrenmesini sađlayacak bu da eđitim- đretim faaliyetlerinin etkili bir Œekilde amacına ulaŒmasını sađlayacaktır. Ayrıca bireyin ilgi, ihtiya ve

istekleri düşünülerek iyi hazırlanmış bir eğitsel oyun sayesinde birey mutlu olacak, derse karşı olumlu tutum da geliştirecektir. Bu öğrenci merkezli yönelimlerden biri de oyun temelli öğretimdir.

Oyun çocuğun en iyi yaptığı iş ve uğraştır (Montessori ,1870–1952). Oyunun eğitime katılması sonucunda birey hem merkezde olacak, birey daha kolay ve çabuk öğrenecek, sevdiği işi merakla ve severek yapacak hem de öğrenciyle beraber öğretmen de aktif hale gelecektir (Tuğrul, 2010).

1.2 Araştırmanın Önemi

Etkili eğitim ve öğretimin gerçekleşmesinde ve günümüz çağdan bulunan öğrencilerin ilgi, merak, ihtiyaç ve gelişimine katkıda bulunacak eğitimin sağlanabilmesinde günümüz şartlarına uygun yöntem ve tekniklerin belirlenmesi gerekmektedir. Oyun çocukların bebeklik çağlarından beri vazgeçilmezi olmakla beraber oyunun eğitimde kullanılması çocuğu olumlu yönde etkilemektedir.Çocukların bilgi, yaşantı ve deneyimlerine hitap eden, çocukların ilgi ve merakını arttıran, eğlenceli ders içi oyunlar çocukların motivasyonunu arttıracak ve öğrenmede kalıcılık sağlayacaktır (Şentürk,2019). Öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleşmesi öğretimin de etkili bir şekilde gerçekleşmesini sağlayacaktır. Öğrencilerin aktif olabileceği ve eğitimin veriminin artacağı bir sınıf ortamı oluşturmak öğretmenlere pek çok konuda yardımcı olacaktır. Ayrıca bu araştırma günümüz koşullarında hızla değişen eğitim-öğretim faaliyetlerine hitap etmekte ve bu anlamda güncel bir nitelik kazanmaktadır. Bu araştırmanın bu konudaki diğer araştırmalara da ışık tutacağı düşünülmektedir.

Araştırmada elde edilecek bulguların “Oyun Temelli Öğretim” konusunda merak edilen soruların giderilmesinde ve eğitim-öğretim etkinliklerinin gerçekleşmesinde öğretmenlere yardımcı olacağı düşünülmektedir.

1.3 Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerinin “Oyun Temelli Öğretim Yöntemi” ile ilgili görüş ve düşüncelerini ortaya koymak ve yapılan önceki çalışmalar ışığında da nitelik açısından literatüre katkıda bulunmaktır. Bu araştırma sonucunda elde edilen verilerin oyun temelli öğretim ile ilgili merak edilen sorulara cevap bulunmasında öğretmenlere yardımcı olacağı ve bu doğrultuda elde edilen verilerin 1. Sınıfta eğitim-öğretim uygulamalarının etkililiğini, kalıcılığını arttıracığı, öğrencilerin dersleri sevmelerinde, derslerde aktif katılım sağlamalarında, öğrencilerin derse karşı ilgi, beceri ve tutumlarını arttırmalarında öğretmenlere yardımcı olacağı düşünülmektedir. Oyun temelli öğretim yönteminin 1. Sınıf öğretmenleri tarafından değerlendirilmesi sonucunda bu araştırmanın oyun temelli öğretim yönteminin uygulanabilirliği açısından öğretmenlere ve öğretmen adaylarına yardımcı olması, derslerde oyun temelli öğretimin kullanılması açısından öğretmenlerde fikir oluşturması, yol göstermesi ve bu konu ile ilgili öğretmenlerde merak uyandırabilecek sorulara yanıt bulunması amaçlanmaktadır. Ayrıca literatürde konu ile ilgili yapılan araştırmalara katkı koymak ve ileride yapılacak olan araştırmalara da ışık tutmak amaçlanmıştır.

1.4 Araştırma Soruları

1. İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenleri oyun temelli öğretim yöntemini nasıl tanımlamaktadırlar?
2. Oyun temelli öğretim yöntemi İlköğretim 1. Sınıfta ne sıklıkta kullanılmaktadır?
3. İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerine göre oyun temelli öğretimin olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?

4. İlköğretim 1. Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin etkili uygulanabilmesi için neleri önermektedirler?
5. İlköğretim 1. Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin değerlendirme aşamasında nelerden yararlanmaktadır?

1.5 Sayıtlar

1. Bu çalışmada araştırmacının tarafsız davranmıştır.
2. Bu çalışmada veri toplama araçlarının araştırma sorusuna ilişkin ve kapsamlı olduğu varsayılmıştır.
3. Bu çalışmada katılımcıların görüşme yöntemiyle objektif, yansıtıcı ve samimi davrandıkları varsayılmıştır.

1.6 Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışma aşağıda belirtilen maddeler ile sınırlandırılmıştır:

1. Bu çalışma 1. Sınıf öğretmenliği deneyimine sahip rastgele seçilen 12 öğretmenle sınırlıdır.
2. Bu çalışma KKTC İlköğretim Okulları'nda görev alan öğretmenlerle sınırlıdır.
3. Bu çalışma ilköğretim 1. Sınıftaki mihver derslerde oyun temelli öğretim kullanımı ile sınırlıdır.

1.7 Tanımlar

Oyun: Oyun çocuğun her yerde ve her durumda yaratabildiği, hayal gücü ve yaratıcılığa bağlı olan, kendini mutlu ve özgür hissettiği, sosyalleştiği, sorumluluk alıp, arkadaşlarıyla iletişim *halinde* olduğu, kültürünü keşfettiği, öğrenmeyi öğrendiği aktivitedir. Oynadığı oyunlarla sorumluluk alır, toplumsal kuralları öğrenir. Duygularını kontrol etmeyi öğrenir(<http://yasamgucu.org/oyun-nedir-ve-turleri>).

Oyun Temelli Öğretim:Oyun temelli öğretimde oyun eğitime ve öğretime katılarak eğitim faaliyetleri gerçekleştirilir. Oyun temelli öğretim öğrenci merkezlidir ve öğrencinin eğlenerek öğrenmesini *içerir*. Öğrencinin ilgi, ihtiyaç ve merakına göre çeşitli oyunlar eğitime katılabilir (<https://canada.k12.tr/oyun-temelli-ogrenme>).

Bölüm 2

ALANYAZIN İNCELENMESİ VE YAPILAN ÇALIŞMALAR

Bu bölümde eğitim, öğretim, öğrenme, oyun ve oyun temelli öğretim yöntemi ile ilgili farklı araştırmacıların araştırmalarındaki görüşleri yansıtılmıştır.

2.1 Eğitim

Eğitim bireyin öğrenme ve öğretme etkinliklerini içerisinde barındırır. Sadece okulda değil, okul dışında da eğitim olabilmektedir. Birey herhangi bir zamanda, mekânda ve herhangi bir kişiden öğrenebilmektedir. Eğitim bireyin hem okuldaki hem de okul dışında devam eder. Eğitim sürekli dir (Fer,2015).

Eğitim kavramı tüm toplumu ilgilendiren bir kavramdır. Kısa bir tanım yapılacak olursa eğitim öğretim etkinliklerine yönelik tüm faaliyetler bütünüdür. Kasıtlı ve planlı olarak yapılır ve belirli yöntemler içerir. Aynı zamanda öğretici ile öğrenen arasındaki bir iletişim biçimidir (Çelikkaya, 1991).

Senemoğlu (2018)' e göre eğitim “*insanın karakterine ve kendine yatırım yapma süreci*” ve “*insanın kendini geliştirme süreci*” olarak kabul edilmektedir. Bireyde kasıtlı olarak istenilen davranış değişikliği meydana getirme süreci olarak da tanımlanan eğitimin tanımından da anlaşılabilceği gibi eğitim bir süreç içerisinde gerçekleşir yani başlangıcı ve sonucu vardır, bu sürecin sonucunda bireyde davranış değişikliği meydana gelir ve bireye istenilen bir davranış öğretilir. Burada öğrenilenler nesilden nesile de aktarıldığı için de aynı zamanda eğitim kültür aktarımında da

önemlidir. Kısaca eğitim aynı zamanda bir kültürlenme sürecidir (Senemoğlu, 2018:29).

Eğitim her yerde yapılabilir. Ailede, tanıdıkta, sokakta, müzede, Tv’de, kursta, okulda, çizgi film izlerken, arkadaş grupları içerisinde bilgi paylaşımı yapılırken bile eğitim farkında olmadan gerçekleşebilir. Birey farkında olmadan dış dünyada karşılaştığı olay, olgu ve durumdan birçok şey öğrenebilir. Bireyin çevresi yoluyla farkında olmadan öğrendiği plansız ve ani öğrenmelere informal eğitim denir. İnfomal eğitimde plan, program, belli bir zaman, belli bir süre yoktur. İnfomal eğitimde birey herhangi bir zamanda, herhangi bir sürede ve herhangi kişiler tarafından öğrenebilir (Senemoğlu,2018:29).

“İnfomal eğitim amaçla başlar, öğretme-öğrenme etkinlikleriyle devam eder ve değerlendirme ile son bulur” (Tuncer,2022:7) Bireyin kasıtlı olarak belli bir zaman, belli bir mekan ve sürede, konunun uzman kişileri tarafından planlı, programlı olarak Milli Eğitim Bakanlığınca belirlenen belli hedeflere ulaşmasını sağlamak amacıyla yapılan eğitime formal eğitim denilmektedir. Formal eğitimde olumlu yönde istendik değişme meydana getirecek hedefler vardır ve birey bu hedeflere bağlı olarak öğrenir. En genel tanımıyla “bireyin davranışlarında kendi yaşantısı yoluyla istendik değişim meydana getirme sürecidir.” Belli kurum ve kuruluşlarda gerçekleşen formal eğitim sonucunda bireylerde ya yeni davranış oluşur ya da bireyde bulunan davranışta değişiklik meydana gelir (Ertürk, 2013: 12). Bireyin formal eğitimini gerçekleştirdiği kurumlar okullardır. *“Birey okulda planlı olarak istendik bir şekilde öğrenir.”* (Senemoğlu,2018:29).

Eğitim esas olarak kültür aktarımında büyük fayda sağlamaktadır. Eğitim sayesinde birey toplumu ve toplumdaki ahlak, görgü, gelenek görenek ve özellikleri

tanımakta ve keşfetmektedir. Kültür aktarımında ve bireyin kültürünü tanınmasında eğitimin oldukça büyük bir görevi vardır (Sönmez,2012:5).

“Eğitim; okullar, kurslar, üniversiteler vasıtasıyla bireylere hayatta gerekli olan bilgi ve becerilerin kademeli bir şekilde belli bir düzene göre bireye aktarılmasıdır.” Aynı zamanda karmaşık bir kavram olan eğitim bireyin doğumundan ölümüne kadar devam etmektedir. İçerisinde politika, sosyal ve kültürel değerleri de bulundurduğundan karmaşık ve zor bir kavramdır (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Eğitim>).

“Eğitimin genel tanımına bakıldığında eğitim, bireyin davranışlarında kendi yaşantısı yoluyla istendik değişme meydana getirme sürecidir” (Akt. Koni,2016:3). Eğitim bir süreçtir; belli bir başlangıç ve bitiş süresi içerisinde gerçekleşir. Eğitim yaşam boyu devam eder, eğitimde süreklilik ilkesi vardır. Belli bir hedef doğrultusunda gerçekleşir. Kişiden kişiye farklılık gösterir. Yaşantı yoluyla öğrenilir yani yaparak yaşayarak öğrenme vardır. Zaman ve mekân konusunda sınırlandırılmaz, eğitimin evrensel ve ulusal yönleri vardır (Köni,2016:3).

2.2 Öğretim

Öğretim öğrenme ve öğretme faaliyetlerinin tümüdür (Senemoğlu, 2018:26). Öğretim okulda belli bir düzen ve kurallar içerisinde kasıtlı bir şekilde gerçekleştirilen faaliyetlerdir. Öğretim planlı ve kasıtlıdır (Varış, 1985 akt. Sünbül, 2011).

Öğretim eğitimin içerisinde ve eğitimin okulda gerçekleşen kısmıdır. Öğretim planlı ve programlı gerçekleşir. Öğretim geniş bir kümedir ve öğrenme ve öğretme aşamalarının ikisini de içerisinde alır. Bu planlı ve programlı gerçekleşen eğitimler konunun uzman kişileri tarafından yapılır. Öğretimde hedefler vardır ve bu hedefler bireye hangi konunun ve davranışın, ne kadar sürede, hangi gün öğretileceğini belirtir. Hedefler önceden planlanmıştır. Eğitim faaliyetlerinin yerine getirilmesinde öğretim

önemli bir etkidir. Öğretim sayesinde eğitimin belirlediği hedefler yerine getirilmiş olur. Öğretim bireye her daim istendik davranış kazandırma yönündedir. Öğretimde belli kurallar ve konular vardır. Öğretimdeki hedefler bireyi olumsuz davranıştan uzaklaştırma ve olumlu davranışa yakınlaştırma şeklindedir. Öğretim kasıtlı olarak gerçekleşir (Taşpınar,2017: 91).

Öğretim, eğitim kavramı içerisinde geçen kültürleme veya davranış değişikliği oluşturma sürecinin harekete geçirilmiş halidir. *Bir bireyin diğer bireye herhangi bir bilgi ve beceriyi aktarması yapması öğretme eylemini anlatır.* Eğitim ve öğretimin farkına baktığımızda eğitim zaman ve mekanla sınırlı olmayabilir. Planlı veya plansız olabilir. Eğer akademik başarı, akademik etkenler, planlı ve programlı bir ilerleyişten bahsediyorsak öğretimden bahsediyoruzdur (Tuncer, 2022: 26).

Öğretim eğitimin bir aracıdır ve eğitim faaliyetlerinin yerine getirilmesine yardımcı olur. Eğitimin getirdiği amaçlara göre düzenlenmiş bir ders ya da içerik öğretim sayesinde gerçekleştirilmiş ve öğrencilere sunulmuş olur (Senemoğlu, 2018). Öğretimin bir süreç oluştuğunu belirten Senemoğlu (2018) öğretimi “*planlama, uygulama ve değerlendirme*” şeklinde 3 gruba ayırmıştır. Ona göre “*eğitim öğretim faaliyetleri önceden tasarlanır, planlanır ve ilerletilir.*”

“*Öğretim tasarlanırken öğrencinin seviyesine göre tasarlanmalı, basitten karmaşığa, kolaydan zora, somuttan soyuta bir ilerleyiş gösterilmelidir. Konular açık, anlaşılır ve sade bir dille hazırlanıp sunulmalıdır. Öğretim öğrenciyi hedef almalı, öğrenciyi temele alarak öğrenci merkezli bir eğitim-öğretim faaliyeti düzenlemelidir*” (Senemoğlu,2018:91).

Öğrenciler aktif olarak derse katılmalı, etkin eğitim- öğretim faaliyeti gerçekleştirilmeye çalışılmalıdır. Öğrencinin sadece dinleyici olduğu değil, uygulayıp katılım gösterdiği, aktif olduğu bir eğitim- öğretim gerçekleştirilmelidir. Bunun için

farklı yöntem ve teknikler, somut nesnelere, uygulamalar yaratılabilir. Öğretimde kullanılacak materyal ve araç- gereçler gerçek hayata yakın olmalı, somut nesnelere kullanılmalıdır. Aynı zamanda çocuğun tüm gelişim alanlarını aktif edecek şekilde düzenlenmelidir. Öğretmen öğrencilere doğru cevap ve davranışları için afetin, çok güzel, yıldızcık, ödül gibi küçük pekiştireçler vermeye dikkat etmelidir. Bu olumlu davranışlar sayesinde öğrenci mutlu olacak ve derslere katılımı ve başarılı olma isteği artacaktır. Öğretmenin geri bildirim ve ipucu vermesi de eğitimde etkili eğitim- öğretim faaliyeti için gereklidir” (Senemoğlu,2018:91).

Öğretim anasınıfından başlar üniversite sona kadar devam eder. Öğretim sadece eğitim kurumlarında gerçekleşir. Evde ailelerin çocuklara bir şeyler öğretmesi öğretim değildir. Öğretimin olması için önceden hazırlanmış plan, ilerlenen program ve gerçekleştirilecek hedefler, eğitim kurumu (genellikle okul) ve konu hakkında profesyonel kişilerin olması şarttır. Öğretim ancak konunun uzman kişileri tarafından gerçekleştirilebilir (Sünbül,2011).

Öğretim belli bir sürede gerçekleşen, önceden belirlenen hedefler doğrultusunda ilerlenen etkinlikler bütünü olarak adlandırılır. Öğretim konunun uzmanlarınca okul, üniversite gibi resmi kurumlarda yapılır. Öğretimdeki uzman kişiler öğretimde çok iyi olacak şekilde uzmanlık eğitimlerini alır ve bu eğitimleri aktarmak üzere görevlendirilir. Öğretimde plan, eğitim programı ve belli süre vardır (Varış, 1985 akt. Sünbül, 2011).

2.3 Öğrenme

Davranışçılık kuramına göre öğrenme bireyin çeşitli uyarıcılar etkisiyle yeni davranışlar kazanması ya da var olan davranışın değiştirilmesi olarak tanımlanmaktadır. Davranışçılara göre öğrenme bireyde kalıcı olmalı ve adım adım davranışlarla gerçekleşmelidir. Davranışlarda meydana gelen değişme sürekli

olmalıdır. Davranışlar sürekli olarak değişiklik göstermelidir. Belli yaşantı ürünü, kalıcı izli davranış değişikliği olarak tanımlanan öğrenme maalesef günümüz için yetersiz kalmaktadır. Bireysel farklılıklar sonucu sürekli olarak değişen öğrenme bireyden bireye değişiklik göstermektedir. Her birey farklı öğrenme kapasitesine sahiptir. Kimi hareket ederek öğrenir, kimi okuyarak, kimi duyarak, kimi müzikle öğrenmektedir. Aynı zamanda öğrenme her zaman her koşulda gerçekleşebilir. Öğrenmede önemli bazı kelimeler vardır. Öğrenmede bireyin çevreyle etkileşim içerisinde olması gerekir. Bireyde bu öğrenme sonucunda bir davranış değişikliği olması gerekir. Burada birey farkında olarak ya da olmayarak öğrenir. Öğrenme bireyin çevreyi tanıma, çevresindeki olay, olgu ve durumları kavrama sürecidir. Belli bir süreçte gerçekleşir ve birey bu süreçte bilgiyi anlamlandırır. Öğrenmede birey iyi, kötü, doğru, yanlış, istendik veya istenmeyen davranışları öğrenebilir (Fer,2015:6).

Bilişsel kuramcılara göre öğrenme, çeşitli zihinsel süreçlerle gerçekleşir ve zihinde meydana gelen olaylar sonucu oluşur. Burada öğrenme dışarıdan gözlenmeden tamamen bireyin zihinsel süreçlerini kapsar. Elde edilen bilgiler önce zihinsel birtakım süreçlerden geçer ardından öğrenme gerçekleşir (Mayer,1987 akt. Fer, 2015:8).

Yapılandırmacılara göre öğrenme, bireyin öğrenmesi bireyin önceki öğrenmeleri ve gelecekteki öğrenmeleri ile bağlantılıdır. Burada birey aktiftir ve aktif olarak öğrenir. Burada birey tecrübelenir ve çevresiyle etkileşimi sonucunda öğrenir (Fer ve Cırık, 2007).

Bireyin gelişiminin tamamlanması için sadece fiziksel olarak gelişmesi ya da kişisel olgunluğa ulaşması yeterli değildir. Bireyin gelişiminin tamamlanması, çevreyle etkileşiminin ve uyumunun sağlanması için bireyin aynı zamanda öğrenmesine ihtiyaç vardır. Örneğin: Birey okuma yazma öğrenecek yeterli düzeye

gelmiş olabilir. Bireyin yaşı ve fiziksel imkanları tutsa da bireye okuma yazma öğretilmediği sürece bireyin öğrenmesi mümkün olmayacaktır (Senemoğlu, 2018: 4).

“Öğrenme yaşantı ürünü kısmen kalıcı izli davranış değişikliğidir. Bireyin herhangi bir şeyler etkileşimi sonucunda, davranışlarında meydana gelen belli düzeydeki değişimlerdir” (Köri,2016).Köri (2016)’ya göre öğrenmenin olabilmesi için bireyin bir davranış değişikliği yaşaması, bir yaşantı meydana gelmesi ve bunun sonucu olarak bireyin öğrenmesi ve öğrenmelerin kalıcı olması gerekir.

2.4 Oyun

Oyun eski çağlardan beri günümüze gelen, her türlü doğal ve yapay malzeme ile oynanabilen ve yaratılabilen bir aktivitedir. Oyun hem üreten hem oynayan kişi tarafından her anlamda büyük bir gelişim sağlar. Oyun bireyin olmazsa olmazdır. Bireyin hayatındaki en temel ihtiyaçlardan olan oyun, çocuğun en büyük uğraşdır. Birey oyun sayesinde fiziksel, duyuşsal ve psikomotor anlamda gelişim sağlar, mutlu olur ve kendini iyi hisseder (Duman ve Koçak,2013).

Her şeyden oyun yaratılabilir. Birey istediği her mekânda, her türlü araç gereçle hayal gücünü kullanarak oyun yaratabilir. Fiziksel, zihinsel ve duyuşsal anlamda gelişim sağlayan oyun, bireyin yaratıcılığını, zihinsel düşünme aktivitelerini etkiler ve bireye bunun yanında sosyalleşme imkânı da sağlar. Oyun içerisinde kendini özgür hisseden birey, kimlik ve karakter gelişimini de sağlar, geleceğe zemin hazırlamış olur (Ayan ve Memiş,2012).

Oyun çocuğun kendini geliştirebildiği, kendini keşfettiği, iyi hissettiği, özgüven kazandığı, kendini ifade etmeyi öğrendiği, bireyin gelişimini sağlayan bir araçtır. Oyun çocuğun gelişiminde büyük rol oynar ve gelişimini destekler. *“Oyun, çocuğun öğrenme dili ve kişisel keşif alanıdır” (Tuğrul, 2014: 182).*

Oyun çocukların hayatında büyük öneme sahiptir. Oyun çocuklar için en önemli zamanlardan biridir ve oyun sayesinde çocuklar gelecek adımlarını şimdiden inşa etmeye başlarlar. Çocuğun gelişimi için büyük etkiye sahip olan oyun özellikle anasınıfından başlayarak çocukların eğitim hayatının içerisinde de olmalıdır (Froebel,1902 akt. Tuğrul, 2013). Oyun çocuğun her durumda, her koşulda yaratabileceği, çocuğun iç ve dış dünyasını etkileyen, dünyanın her bir yanındaki çocuklar tarafından evrensel ve ortak bir dil olduğu en değerli uğraştır. Oyun çocuk için bir ihtiyaç, bir merak, yaratıcılık ve bir haktır (Tuğrul,2013). Oyun çocuğun tüm gelişim alanlarını etkiler. Oyun çocuğa dünyayı tanınması, anlaması, öğrenmesi için bir zemin hazırlar. Keşfetme, öğrenme merakı içerisinde olan çocuk oyun sayesinde hem eğlenir hem öğrenir (Tuğrul, 2014). Türk Dil Kurumu oyunu “*Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence*”, şeklinde tanımlamıştır. Oyun, belli hedef doğrultusunda yapılan ya da yapılmayan, kurallı ya da kuralsız olabilen, çocukların seyerek ve gönüllü olarak katılım gösterdiği çocuğun, fiziksel, bilişsel, dilsel, duyuşsal ve kültürel gelişimini sağlayan, gerçek yaşamın bir parçası ve en etkin öğrenme aracıdır (Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğü).

Bayar Çelebi (2007)’ye göre “*Oyun çocukluğun başlarında eğlence için belli kurallara bağlı olmaksızın yapılan, ilerleyen zamanlarda belli kurallar çerçevesinde yapılarak oynanan bireyi bilişsel, duyuşsal, psikomotor alanlarda geliştiren bir faaliyettir.*” Yani oyun bireyin gelişimini sağlayan ve eğlence amaçlı yapılan bir faaliyettir. Birey gelişir, öğrenir ve eğlenir.

Gazali(1058-1111) oyunu çocukların usanmadan, motivasyonlarını kaybetmeden, enerji kazandığı, zihinsel faaliyetlerini geliştirdiği, kendini iyi ve özgür hissettiği araç olarak tanımlamıştır. Rousseau (1712-1778) oyunun çocukların doğal alanı olduğu ve çocuklara oyun için yeterli alanın yaratılması, oyun oynamak için

gerekli fırsatların verilmesi gerektiğini savunmuştur Montessori (1870-1952) oyunu çocukların uğraşı olarak nitelendirirken, Vygotsky (1896-1934) oyunun kültür aktarımında ve çocuğun kültürü tanınmasında büyük katkısı olduğundan bahsederek oyunun kültür üzerindeki olumlu etkisini vurgulamıştır (akt. Ulutaş, 2011).

Headfield (1984)' e göre *“Oyun belli kurallara bağlı olarak oynanan, eğlence amacıyla yapılan etkinliktir.”* Oyunun belli kuralları vardır ve eğlence amaçlı oynanır. *“Oyun çocuğun en iyi yaptığı işidir ve çocukların öğretiminin sağlandığı bir süreçtir. Oyun çocuğun öğrenme stili ve dünyayı keşfetme şeklidir”* (D.S. Lacofano,1987).

Huizinga (2006) oyunu; *“Gönüllülük esasına dayanan, hiçbir çıkar gözetmeyen, kuralları baştan belli olan bir faaliyet”* olarak tanımlamıştır. Oyunda herhangi bir çıkar yoktur. Belli kurallara göre kişi kendi isteğiyle oyunu oynar.

“Oyun çocukların en önemli uğraşısıdır” (Bergen, 2002). *“Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla gerçek yaşamdan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturulan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir”* (Işılak ve Durmuş, 2004, s.78).

2.5 Oyunun Önemi

Bireyin hayatında her alanda büyük bir öneme sahip olan oyun, bireyin tüm gelişim alanlarına hitap etmektedir. Oyun bireyi her yönden etkilemekte, bireyin bebeklikten çocukluk döneminin sonuna kadar karşılaşılabileceği tüm olaylara karşı tecrübe kazanmasını ve her şeye karşı hazırlıklı olmasını sağlamaktadır. Oyun, çocuk gelişimi için yaşamsal bir önem taşımakta ve çocuğun her yönden gelişimini yansıtmaktadır. Çocuğun hem fiziksel, hem kişisel gelişiminde, hem de eğitiminde önemli bir yeri olduğu vurgulanmaktadır (Ulutaş,2011).

Çocuk özellikle küçük yaşlardan itibaren oynadığı oyunlarla kendini ifade eder ve kişiliğini oluşturur. Özellikle okul öncesi dönemde oyunun büyük önemi olduğunu pek çok araştırmacı vurgulamaktadır. Erken gelişim döneminin bir parçası olan oyun çocukta her türlü gelişim alanlarının ilk temellerinin atıldığı bir etkinliktir. Çocuğun en çok hayal dünyasında yaşadığı ve en zevk aldığı faaliyetlerden biri olan oyun, çocuğun en büyük aracı ve uğraşdır. Çocuk en büyük uğraşı olmasına rağmen kendini bir uğraş içerisinde hissetmez. Severek ve zevk alarak oynadığı oyun onun en güçlü alanıdır. Yorulmadan, yaratmaktan vazgeçmeden, sıkılmadan, üretmekten, keşfetmekten, uygulamaktan, hayal kurmaktan vazgeçmediği bir süreçtir, Çocuk sürekli oynar ve sürekli olarak kendini geliştirir, sürekli yeni şeyler öğrenir. Yeni şeyler öğrenirken ve keşfederken mutlu olur, zamanı farketmeden kendini akışa kaptırır. Örneğin Piaget, temelde oyunun öğrenme sürecinin önemli bir parçası olduğuna inanmış ve “oyun çocuğun işidir, çocuk oynamaktan hoşlanır ve oyunu ciddiye alır” şeklinde ifade etmiştir. Frobel, oyunu bireyin gelişiminin büyük bir tecrübesi olarak adlandırmış, bireyin tamamen kendi gönüllülük esasına bağlı olarak yarattığı ve seçtiği bu oyunda kazandığı tecrübeleri ileriki yaşamı için büyük bir zemin oluşturduğunu belirtmektedir (McCaslin, 2016).

Oyun bireyin dil gelişiminde de çok önemlidir. Erken yaşlarda dil becerilerinin keşfedilmesinde, kelimelerin ve seslerin doğru çıkarılmasında, yeni kelimelerin keşfedilmesinde, oyunun büyük etkisi vardır (Vygotsky ,1978 akt. Arnas,2017). Dil terapistleri çocuklara yeni kelimeleri öğretirken veya çocukların söylerken zorlandıkları sesleri çocuklara kazandırmaya çalışırken oyun ve oyuncaklardan yararlanmaktadırlar.

Yapılan araştırmalar sık sık oyun oynayan ve karmaşık oyunlarla problem çözen ve oyunlara çözüm bulan çocukların sosyal ilişkileri daha kolay kurduklarına,

kendilerini karşıdaki insanların yerine koyabildiklerine, kişiler arası duyguları ve duygu hallerini anlayabildiklerine, yaratıcı ve keşfedici olduklarına, hayal güçlerinin daha gelişmiş ve üretken olduğunu belirtiyor (Miller & Almon, 2009).

Çocukların zihinsel gelişim süreçlerinde oyunun büyük anlamda etkisi olduğunu savunan birçok çalışmada da çocukların düşünme, yaratma, üretme, yaratıcılık, planlama, tartışma, fikir sunma ve fikir paylaşma konusunda da çocuklara katkı sağladığı savunulmaktadır (Bergen,2002). Oyun, çocukların akademik birçok bilgiyi de derste öğrenmeden önce oyunda kazanmasını da sağlamaktadır. Fox(1993) araştırmaları sonucunda oyun oynayan çocukların matematik konularının temellerini oyun sırasında öğrendikleri sonucuna varmışlardır. Çocukların dışarıda oynadıkları oyunlar sayesinde ritmik sayma, kümeler, örüntü, geometrik şekiller, sıralama, sıra sayıları, eşleşme gibi bir çok matematik konusunun farkedilmeden keşfedildiğini belirtmiştir (Fox, 1993'den aktaran Fox, 2007).

Yayan ve Zengin (2018)'e göre oyun çocuğun psikolojik durumunu da etkilemektedir. Bu nedenle psikoterapide sıklıkla oyun kullanılmaktadır. Oyun sayesinde çocukların ruhsal durumu ve anne baba ilişkileri, istenmeyen davranışlarının altında yatan sebepler de öğrenilmektedir. Ayrıca hastanede yatan çocuklar için de oyunun büyük önemi vardır. Hastanede yatan çocuklar sık sık kaygı, korku, stres ve endişe gibi olumsuz ve duygusal tavırlarla karşılaşmakta ve bu duyguları travmaya çevirmektedirler. Buldukları olumsuz atmosferden ve olumsuz halden uzaklaşmak ve kendini iyi hissetmek, özgüven kazanmak ve kaygıları azaltmak için oyun çocuklar için aynı zamanda iyi bir ilaçtır.

“Oyun çocuğun sağlıklı bir şekilde gelişimini tamamlaması için yemek, su, temizlik, dinlenme, uyku gibi temel bir ihtiyaçtır” (Er, 2008).Oyun çocukların arkadaş ilişkilerinde de önemli bir ihtiyaçtır. Çocuk diğer bireylerle oynayarak sosyalleşir,

arkadaş kazanır, paylaşmayı, tartışmayı öğrenir, yeni fikirler edinir, nasıl davranması, nasıl konuşması gerektiğini keşfeder ve deneyimler. Diğer bireylerle oynayan çocuk olası olumsuzlukları deneyimler ve başka bir seferde aynı durumla karşılaştığında ne yapması gerektiğini bilir. Oyun oynayan birey gittiği ortamlarda daha çabuk iletişim kurar ve gittiği ortamlara daha kolay uyum sağlayarak daha çabuk kabul görür. Birey öğrenir, keşfeder, sorumluluk alır. Birey iç dünyasından çıkar, daha dışa dönük ve özgüvenli bir birey olur. Girişimcilik artar. Vygotsky (1978)'e göre, oyun sırasında çocuklar arkadaşlarıyla sık sık bilgi paylaşırlar. Bu nedenle de birbirleri ile etkileşimleri sayesinde sık sık öğrenirler.

“Oyun, çocukların akranlarından pek çok beceri öğrenmelerinde de bir yoldur” (Vygotsky, 1978). Oyun aynı zamanda çocuğun dış dünyanın getirdiği problemlerle ve sıkıntılarla da baş etme yoludur. Çocuk stres, korku gibi durumlar yaşadığında bu travmaları atlatmak için sık sık oyuna başvurmaktadır. Çünkü oyun çocuğun stresini azaltmakta ve onu kaygılardan, endişelerden biraz olsun uzaklaştırmaktadır. Çocuk korku dolayısıyla aşamadığı bazı duyguları, ifade edemediği bazı durumları oyun sayesinde ifade edebilir (Aktaş & Mangır, 1993).

“Çocuk, yaşam için gerekli davranışları, bilgi ve becerileri oyun içinde kendiliğinden öğrenmektedir. Çocukların her an oynadıkları düşünüldüğünde, oyun aracılığı ile eğitim çok kolay gerçekleştirilebilmektedir. Çocuk için çok ciddi bir uğraş olan oyun, bir eğlence, öğrenme ve gelişim kaynağıdır” (Çoban ve Nacar , 2006).

Oyun ortamında konuşma, düşünme, paylaşma, yaşamın rollerini anlama, yardımlaşma, çevre ile etkileşime girme, problem çözme gibi sosyal açıdan önemli bir yer tutan beceriler pekişmektedir. Oyun sosyal becerileri geliştirebilmenin en iyi yolu olarak tanımlanmaktadır. Yaşam için gerekli olan davranışlar, bilgi ve özellikle sosyal beceriler oyun esnasında doğal olarak öğrenilmektedir (Swindells ve Stagnitti

2006).Oyun çocuğun tüm gelişim alanlarına hitap eder. Oyun çocuğun dil gelişimi, bilişsel , duyuşsal, psikomotor gelişimi, kişilik, cinsiyet rolleri belirleme, sosyalleşme, iletişim, cesaret, özgüven kazanma, öğretme- öğrenme faaliyetinde büyük kazanım sağlar (Morrison,2007).

Oyunun çocuğun her alandaki öğrenmelerini doğrudan etkilemektedir. Çocuğun hayata ilk geldiği andan itibaren meydana getirdiği öğrenmeler oyun sayesinde gerçekleşmiştir (Bardak ve Topaç, 2021;21). Vygotsky (1978)'e göre oyun çocuğun tüm gelişim alanları üzerinde etkili olmaktadır. Eğitimde kullanılan oyun sırasında çocuklar zihinsel işlevler gerçekleştireceğinden çocukların daha aktif bir şekilde öğrenmelerini sağlayacaktır. Çeşitli formüller ve ezber yoluyla öğrenilen çeşitli bilgilerin hareketli ve eğlenceli bir şekilde öğrenilmesi sayesinde bireyin daha kolay öğrenmesi sağlanacaktır. Birey aktif olduğu zaman daha kolay öğrenecek ve önceden öğrenilen bir konuyu da tekrar etmiş olacaktır. Ayrıca oyun sayesinde öğretim ve öğrenme kolaylaşacaktır (Bardak ve Topaç, 2021;21).

Canlı (2014)'e göre “Çocuklar oyun sürecinde tüm gelişim alanlarını etkin olarak kullanmaktadırlar.” Oyun tüm gelişim alanlarını etkilemektedir. Oyun çocuğun bilişsel faaliyetlerinin bir yansımasıdır. Sadece bununla da kalmayıp çocuğa bilgi, beceri, sosyallik, fiziksel ve ruhsal kazanımlar da sağlamaktadır. Çocuk bebeklikten başlayarak oyun sayesinde bugüne gelişir, değişir ve çeşitli tecrübeler edinir. Çocuğun ruhsal gelişimi de oyun oynayarak şekillenir. Oyun sayesinde çocuk sosyalleşir, dünyayı tanır, nasıl davranması ve hareket etmesi yönünde fikir sahibi olur(Egemen, Yılmaz ve Akil,2004).

Tuğrul(2010) 'a göre;

- Oyun çocuğun en iyi yaptığı işidir.
- Oyun çocuğun kültürünü tanımasına fırsat sağlar.

- Çocuğun özgür ve mutlu hissetmesini sağlar.
- Oyun çocuğun sosyalleşmesini sağlar.
- Oyun çocuğun üst düzey becerilerinin gelişmesini sağlar.
- Çocuğun yaratıcılığını geliştirir.
- Çocuğun kendini ve ruhunu geliştirmesini sağlar.
- Oyun çocuğun kendini tanımasını ve kendini bulmasını sağlar.

“Çocuk oyun oynarken duygu ve düşüncelerini ifade etme fırsatı bulur. Oynayarak birçok deneyim kazanır. İletişim kurma yolları arar, karşısındakini ikna etmeye çabalar, mücadele eder böylece dilini de geliştirir. Bütün gelişim alanlarında kendini geliştirme fırsatı bulur. Oyun oynarken çocuk; eğlenir, güler, coşar, heyecanlanır, kızar, korkar, üzülür bütün bu duyguları yaşar. Oyunda çocuk bütün duyguların farkındalığı ve tepkilerinin kontrolüyle ilgili deneyimler edinir” (Gökçen, 2005,s.490).

Çocukların en büyük hobisi ve işi olan oyun, çocukların okuma-yazma becerilerini, yaratıcılıklarını, psiko-motor becerilerini, duyuşsal, zihinsel becerilerini geliştirir. Aynı zamanda çocukların kişisel gelişimlerinde ve sosyalleşme süreçlerinde de çocuklara katkılar sağlar (Bergen, 2002).

2.6 Oyun Temelli Öğretim

Eğitimi gerçekleştirme ve bilgiyi aktarmada kullanılan yöntemler de her geçen gün artmaktadır. Günümüz eğitiminde öğrencilerin derslere aktif katılımı esas alınmaktadır. Geleneksel eğitim öğretim döneminde bulunan öğretmen merkezli eğitimin yerini öğrencinin merkezde olduğu öğrenci merkezli eğitim almıştır. (Özpolat, 2013). Öğretim programları ve öğretim faaliyetleri artık bilginin nasıl aktarıldığı değil öğrencinin o bilgiyi nasıl aldığına odaklanmaktadır (Sherman & Kurshan, 2005 akt. Tuğrul, 2014). *“Öğrencinin eğitimde geri planda olduğu, dinleyici,*

izleyici rolü yerine öğrencinin önplanda olduğu aktif, katılımcı bir eğitim öğretimin faaliyeti benimsenmektedir” (Akpınar & Gezer, 2010).

“Öğrenci Merkezli eğitim yaklaşımı, bireyler arası farklılıkları göz önünde bulundurarak kendi ayakları üzerinde durabilen, fikir üretebilen, yaratıcı, sosyal, idealist, yenilikçi, üretken, bilimi takip eden, teknolojik gelişim ve değişimlere ayak uydurabilen bireyler yetiştirmeyi hedefleyip her aşamada öğrencinin en iyi şekilde katılımını ve öğrenmesini sağlayacak şekilde eğitimin yeniden yapılandırılmasıdır” (MEB,2007).

Öğrenci merkezli yaklaşım kalıcı ve etkili öğrenmeyi hedef alır. Öğrencilerin kişisel farklılıkları da göz önüne alınır ve her bireye özgü etkinlikler düzenlenerek bireyi her aşamada aktif kılar. Her aşamada aktif olan birey mutlu olur, öğrenmeye karşı heveslenir, motive olur (Savaş, 2002).

“Öğrenci merkezli eğitimin 1962’de Vygotsky tarafından yapısalcı öğrenme yaklaşımı adı altında başlatıldığını söyleyebiliriz. Vygotsky’e göre bireyler arası etkileşim öğrenmenin temelidir” (Deniz,2005). Öğrenci merkezli yaklaşımı benimseyen öğretmenlerin öğrencilerinin öğretmen merkezli ve geleneksel yaklaşımı benimseyen öğretmenlere göre daha başarılı oldukları yönünde çeşitli araştırmalar vardır (Kılıççı 1992 akt. Dilekman 2010).

Mayer (2004)’e göre öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımı *“bireyin planlı ve düzenli bir şekilde kategorize edilmiş bilgiyi bireyin araştırdığı, keşfettiği aktif bir süreçtir.”* (Akt. Dönmez, 2008). Birey merkezde ve aktif haldedir. Bilgiyi araştırır ve keşfeder. Bireyin keşfettiği bilgiler düzenli ve planlıdır.

Çocuğa her açıdan fayda sağlayan oyunun sadece günlük hayatta değil eğitimde de büyük bir yeri vardır. Oyun günümüzde birçok yerde sadece okul öncesinde kullanılan bir yöntem olarak değil, eğitiminin her evresinde kullanılan bir

yöntem olmalıdır ve her evrede oyundan yararlanılmalıdır (Henniger, 2005: 38). Milli Eğitim Sistemimizin içeriği uygulayarak, yaparak yaşayarak, öğrencinin aktif ve merkezde olduğu bir eğitim-öğretim ortamını savunmaktadır (Arslan ve Yurdakul, 2015). Milli Eğitim bakanlığı sosyal, kendi ayakları üzerinde durabilen, sorumluluklarının bilincinde, tutarlı, kendi haklarını savunabilen, özgüvenli, girişken bireyler yetiştirmeyi hedefler. Buna bağlı olarak öğrencinin aktif kılınacağı, yaparak yaşayarak öğreneceği, etkin öğrenme ortamı ve etkinlikler düzenlenmelidir (MEB, 2019: 5).

Çocuklar eğitim gereksinimlerini karşılarken çeşitli yöntemlere başvurulması öğrencinin gelişimi üzerinde önemli etkilere sahiptir. Çocukların tüm gelişim alanlarına etki eden bir eğitim öğretim süreci ve yöntemi kullanılması gerekir. Farklı yöntemlerin kullanılması çocukların enerjisini ve dikkatini yüksek tutacak ve öğrencilerin derse karşı ilgi, alaka ve isteğini arttıracaktır. Öğretmen öğrenciyi öğretime ve eğitime katarken öğrencilerin seviyelerine, ilgi, alaka ve isteklerine göre hazırlanmış bir oyun çocukların sevgisini ve etkili öğrenmesini de sağlayacaktır.

“Eğitimde oyun bir araç olarak kullanıldığında, öğrenme ortamında beklenen öğrenci- eğitimci verimliliğinin de arttığı gözlenmektedir” (Özdenk, 2007, s. 56-57).

Oyun temelli öğretim öğrenci merkezli eğitimin bir parçasıdır ve günümüzde hemen her sınıfta kullanılmaktadır. Oyun temelli öğretim oyunu kullanarak öğrenciyi merkeze alma ve etkili öğretimi sağlayan bir yöntemdir. Aynı zamanda öğrencinin merkezde olduğu ve öğrenci tarafından yönetilen, araştırma, keşfetme, öğrenme, inceleme, yaratma, özgüven kazanma, ilişkiler geliştirme bulunduran bir süreçtir (Tuğrul, 2014: 188).

Türkiye’de Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı okul öncesi eğitim kurumlarında uygulanmakta olan eğitim programında *“Okul öncesi eğitim programı oyun temellidir.*

Çocuk oyun aracılığıyla öğrenir, kendini ve içinde bulunduğu dünyayı oyun sayesinde tanır. Yaşadığı dünyayı oyunla tanır ve kendini en iyi oyun sırasında ifade eder, kritik düşünme becerilerini oyun içinde kazanır. Diğer bir deyişle oyun, çocuğun işidir. Bu gerçeğe bağlı olarak , programda kazanım ve göstergeler ele alınırken oyunun bir yöntem ve/veya etkinlik olarak kullanılması özellikle önerilmektedir. Oyun aracılığıyla öğrenmek bu programın ve okul öncesi eğitimin ayrılmaz parçası olarak görülmektedir” ifadeleri yer almaktadır (Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü Okul Öncesi Eğitim Programı, 2013).

Benzer şekilde farklı ülkelerin okul öncesi eğitim programlarında da oyuna önem atfedildiği görülmektedir. Örneğin: İngiltere'nin okul öncesi eğitim müfredatında *“çocukların en iyi öğrenme şekli oyun yoluyla öğrenmedir. Buna bağlı olarak müfredat bu şekilde geliştirilmeli ve oyunun ağırlıklı olduğu bir eğitim şekli benimsenmelidir.”* ifadesi yer almaktadır (Yelland, 2011). Avusturya'nın okul öncesi eğitim programında *“çocuklar öncelikli olarak akademik baskı olmadan uygun oyun aktiviteleri yoluyla deneyim kazanma şansına sahip olmalıdır”* denmektedir (Europedia, 2012 akt. Kaya ve diğerleri, 2017). İsveç okul öncesi eğitim programında ise *“oyun çocuğun gelişim ve öğrenmesinde önemlidir”* ifadesi görülmektedir (Plowman ve Stephen, 2005 akt. Kaya ve diğerleri, 2017).

2.7 Oyun Temelli Öğretimde Öğretmenin Rolü

Çocukların gelişiminde çok önemli bir yeri olan oyunun öğretmenler tarafından sınıf ve okul ortamında sıklıkla kullanılması gerekmektedir. Çoğu öğretmen bunun farkına varamamakta ve ders içi ortamda oyuna yer vermeden düz anlatım ve geleneksel yöntemleri kullanmaktadırlar. Değişen ve gelişen sistemde yeni yöntemler kullanmak, öğrencileri aktif olarak derse katarken, motivasyonlarını arttıracak, kolay ve etkili öğrenmelerini de sağlayacaktır. Öğretmen çocuğun hedefine kendi çizdiği

yolda ilerleyebileceği, keşfedip öğrenebileceği, uygulayıp tartışabileceği ve gelişip eğlenebileceği bunun yanında da eğitimin hedeflerine, konuya ve sınıfın düzeyine uygun olacak şekilde bir oyun ve oyun ortamı yaratmalıdır (Adıgüzel, 2003).

Maria Montessori, çocuk gelişimi üzerinde bir sürü çalışmalar yapmış ve bunun sonucunda yetişkinlerin çocuklara doğrudan, sözlü ya da kendilerinin merkezde olduğu bir bilgi aktarımı yapmaları yerine çocuklara rehber olarak rol alması gerektiğini, yol gösterici olarak çocukların yanlarında olmasını ve öğrenme sürecinde çocukların özgür birer birey olması gerektiğini vurgulamıştır (Cleaver, 1988).

Öğretmen öğrencilerin tartışıp, sorgulayacağı, çözüm bulup, üretebileceği, keşfedip, eğleneceği ve öğreneceği, keyif alıp tartışacağı bir problem oluşturmalı ve oyuna bir ortam yaratmalıdır (Tuğrul, 2014: 188). Vural (2005)'a göre ÖME yaklaşımının bulunduğu bir okulda öğrencilerin istek ve ihtiyaçlarını, somut yaşantılarını, yeterliliklerini, becerilerini ve yeteneklerini, bireysel farklılıklarını ve düşünme becerilerini dikkate alacak bir eğitim öğretim faaliyeti gerçekleştirmelidir. Burada öğretmenin amacı öğrenciyi eğitim- öğretim hayatına katmak ve öğrenciye yol gösteren bir rehber rolünde olmak gerekmektedir. Bu sayede öğretmen öğrenciye hedefe ve yaşantıya ulaşmak için gerekli yolu çizmeli, ona göre öğretim yaşantılarını düzenlemelidir. Öğrenci oyunu oynarken ve oyunu keşfederken öğretmen ona rehber olmalı, öğrenciye kendi öğrenme biçimini bulmasını öğretmelidir. Öğrenciye direkt olarak bilgiyi aktarmaktan çok bilgiyi oyunla bulmayı ve keşfedip, inceleyip, somut yaşantılarla eğlenerek, merak ederek, istekli bir şekilde öğrenmesini sağlaması öğrencinin de motivasyonunun artmasını sağlayacaktır. Öğretmen farklı ve çeşitli oyunlar da kullanmalı, her öğrencinin öğrenme yaşantılarına uyacak ve her öğrencide merak uyandıracak, farklı öğrenme biçimlerini destekleyecek oyun ve materyallere yer vermelidir. Bunu yaparken de öğrenciler arasındaki kaynaşmayı ve iş birliğini

destekleyecek, öğrencileri sosyal anlamda da geliştirecek oyunlara başvurmalıdır (Şahin, 1998). Öğretmen her öğrenciyi farklı öğrenme stillerine ve farklı öğrenme zamanları, hızlarına göre ayrı ayrı değerlendirmelidir. Öğretmen öğrencinin kendi içerisindeki gelişimini gözlemleyebilmek için öğrenci ürün dosyası tutabilir ve bu şekilde öğrenciyi değerlendirebilir (Erkan, 1999). Öğretmen öğrencisini, öğrencisinin yaşantısını, yeteneklerini, kabiliyetlerini, ailesini iyice tanımalı ve öğrencilere bu özellikler dikkate alınacak şekilde yaklaşmalıdır. Öğretmen, öğrenci ve veli sürekli iyi iletişim ve etkileşim içerisinde olmalıdır. Öğretmen öğrencileri anlamalı, dinlemeli ve davranışlarının altında yatan sebepleri öğrenmeye çalışmalıdır (Kuzgun, 1992).

“Öğrenci merkezli yaklaşımında öğretmen sınıfın yöneticisi ya da patronu değil, sınıftan biridir, öğrenciyle birlikte hareket eder. Çözümleri ya da bilgiyi öğrenciye direkt olarak yönelten değil, öğrenciye yardımcı olan, öğrenciyle birlikte problemi çözen yardımcı kişidir. Öğretmen aynı zamanda neyin nasıl öğretileceğini bilen, öğrencileriyle birlikte dersi planlayan ve uygulayan, onları motive eden, sınıf içi uygulamaları ve etkinlikleri değerlendiren, dersi biçimlendirip öğrenciye göre şekillendiren ve öğrencinin seviyesine uygun hale getiren, ders için uygun ortamı sağlayan, öğrenciyi derse katan, aktif hale getiren, derse güdüleyen, öğrenciye dersi sevdiren uzmandır” (Çelik, 2003: 137).

Öğretmen derste sevecen ve esprili olmalı, başarı beklentisini çok aşırı üst düzeyde tutup öğrencileri yıpratmamalı, öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerine fırsat vermeli, farklı ve çeşitli oyunlar kullanmalı, öğrencilerin yapabilecekleri kadar ilerleyebilmeleri için seviyelerine uygun kolaydan zora bir ilerleyiş göstermelidir. Öğretmen oyunu kullanırken zamanı iyi ayarlamalı, oyunun çok uzamasına ve öğrencilerin sıkılmasına fırsat vermemelidir. Oyunun yaparak-yaşayarak öğrenmelerine fırsat verecek, öğrencilerin seviyelerine uygun olup olmadığına ve

konuya uygunluđuna dikkat etmelidir. Öğretmen oyuna hakim olmalı, oyuna materyal, araç gereç, içerik olarak iyi hazırlanmalı ancak öğrencinin o günkü öğrenme kapasitesine göre öğretimi ve planı değiştirebilecek esnekliğe sahip olmalıdır. Açık, anlaşılır ve sade bir dil kullanılmalı, oyunu öğrencilere iyi açıklamalıdır. Karmaşık olmayan, basit, anlayışlı ve hareketli bir oyun seçmelidir. Öğrencilerin motivasyonunu düşürmeden, motivasyonunu yüksek tutacak şekilde ilerlemelidir. Oyunun gereken yerlerinde öğrencilere aferin, süper gibi sözlü pekiştireç vermeli, gerektiğinde ipucu vererek oyuna fazla müdahale etmeden oyunun motivasyonunu yükseltmelidir (Savaş, 2002). Öğretmen kolaydan zora doğru ilerlemeli, somut yaşantılarla ve öğrencinin öğrenmesini kolaylaştıracak şekilde basitten karmaşığa doğru bir yol çizerek öğrencilerin öğrenmelerinde onlara rehberlik edip öğrenmeyi keşfetmelerine yardımcı olmalıdır (Deniz,2005).

“Öğretmen bilgiyi direkt olarak aktarandan çok öğrenciyi oyuna katan, aktif kılan ve öğrenciyeye rehberlik edip yol gösterendir. Öğretmen öğrenciyi aktif kılmalı ve öğrenci ile birlikte ilerlediğini göstermelidir. Öğretmen oyunun ya da dersin yöneticisi değil, yol göstericisi olmalı ve öğrencilere ipuçları vererek öğrencilerin kendi yollarını bulmalarına ve çözüm üretip yaratmalarına yardımcı olmalıdır” (Çelik ,2003 : 137).

Oyun temelli öğrenmede öğretmenin, öğrencinin öğrenmesini sağlayacak ortamı sağlaması ve öğrencinin süreci yönetmesine izin vermesi gerekmektedir. Ayrıca öğrenciyeye sevecen yaklaşması, öğrenciyi motive etmesi, öğrenciyeye seçme ve kendini ifade etme şansı vermesi gerekmektedir. Öğrenciyi anlamalı, dinlemeli ve kendini onun yerine koymalıdır. Öğretmen yeniliklere, gelişmeye ve keşfetmeye açık, esnek ve yaratıcı olmalıdır. Oyunları seçerken sınıfın seviyesine ve konuya uygun seçtiğine dikkat etmeli, öğrenciyi zorlamadan, kırmadan, öğrencinin hevesini

kırmadan, olumlu ve işbirlikçi bir ortam içerisinde oyun ortamını düzenlemesi gerekir. (Çoban ve Nacar , 2006)

“Oyun temelli öğrenmede öğretmen, çocuklara bir şeyler öğretmeye çalışmak yerine çocukların öğrenmeye ilişkin olumlu duygular geliştirmelerini ve keyif almalarını sağlamalıdır. Bu bağlamda öğretmenin temel görevi; çocukları uygulama, araştırma, keşfetme ve çok sayıda farklı fikir üretmeye yönlendirecek ortamları onlar için oluşturarak uygun fırsatlardan yararlanmalarını sağlamaktır. Bu nedenle çocuklara farklı bakış açıları geliştirme ve düşünmeye yönelten sorular sormalı ve çocukları da soru sorması için yüreklendirmelidir” (Tepperman, 2007; akt. Tuğrul, 2014: 188).

2.8 Oyun Temelli Eğitimde Öğrencinin Rolü

Günümüz çağı öğrencileri göz önünde bulduğunda öğrenciler araştırıp sorguladıkları, inceleyip keşfettikleri, yoğun katılım gösterdikleri kısaca eğitimin merkezinde olup aktif rol aldıkları yaparak yaşayarak öğrendikleri bir eğitimde daha çok ve daha kolay öğrenmektedirler. Y yaparak yaşayarak öğrenme sayesinde öğrenciler eğlenmekte, daha etkili ve kalıcı öğrenmektedirler. Bu şekilde ilerleyen derslere öğrenciler aktif olarak katılım göstermekte, derslerden keyif almakta, derslere seveerek gelmekte, derse ve öğretmene önem vermektedirler (Newby,2006).

Öğrenci merkezli eğitimde öğrenci genel dinleyici değil, araştıran, sorgulayan, yaratıcı, keşfeden, problem çözen, tartışan bir birey rolündedir (Akpınar & Gezer, 2010). Öğrenci uygulayarak, araştırarak öğrenmelidir (Topsakal, 1999). Öğrenciler robot gibi pasif olarak sadece dinleyip izleyip, soru çözeceklerine direkt araştırma, deney, gözlemler yapmalı, yaparak-yaşayarak, kalıcı, etkin ve seveerek, merak duyarak öğrenmelidir (Küçükahmet, 1995).

Oyun temelli öğretimde öğrenci eğitim-öğretim faaliyetlerinin merkezindedir. Öğrenci araştırır, sorgular, eğlenir ve aktiftir. Öğrenci aktif olduğu, katılım gösterdiği ve eğlendiği dersleri sevmekte ve bu derslere güdülenmektedir. Öğrenci oyun temelli öğretim sayesinde düz anlatımın ve geleneksel yöntemin getirdiği tek düzelikten uzaklaşmakta, keyif alarak öğrenmektedir. Oyunun öğrencinin seviyesine ve konuya uygun seçilmesi durumunda öğrenci motive olmakta, dersi pekiştirmekte ve derse katılımını arttırmaktadır. Öğrencilerin derse ilgisinin ve sevgisinin artması öğretmeni sevdirmekte, öğretmeni de mutlu etmektedir. Öğrenci eğlenerek öğrenmektedir. Öğrencinin öğretmenle arasındaki bağ güçlenmekte, öğretmene olan güveni ve sevgisi artmaktadır. Öğrenci eğlenerek öğrendiği için öğretilenleri daha kolay ve istekli kavramakta, etkili öğrenmektedir. Öğrenci arkadaşlarıyla takım veya işbirliği içerisinde olduğu oyunlarda arkadaşlık ilişkilerini geliştirmekte, arkadaş kazanma, bilgi paylaşma, birlikte hareket etme, takım ruhu, birbirini tanıma gibi özellikleri kazanmaktadır (Rixon 1991:75-77).

Öğrencilerin konu başında oynadıkları oyunlar sayesinde öğrenciler konuya kısa bir giriş yapmakta ve konu ile ilgili bilgi kazanmaktadırlar. Konu ile ufaktan tanışan öğrenciler konu ile ilgili fikir sahibi olmakta, daha somut bilgi edinmektedirler. Hem oyun oynadıkları için eğlenmekte hem de bilgiyi keşfettikleri için öğrenmektedirler. Öğrencinin konu ortasında pekiştirme amaçlı oynadığı oyun sayesinde öğrenci motive olur, eğlenir, öğrenir ve derse güdülenir. Öğrencilerin konu sonunda tekrar amaçlı oynadıkları oyunlar sayesinde öğrenci öğrendiklerini pekiştirir, eksiklerini görür, sevinir, motive olur (Engin, Seven ve Turhan, 2013).

Öğretimde oyundan yararlanırken öğrenci motive edilmeli ve öğrencinin merakını uyandıran, öğrencinin derse karşı ilgisini ve sevgisini arttıran, öğrencinin düşüncelerine ve severek öğrenmesine olanak sağlayan bir oyun ortamı

düzenlenmelidir. Öğrencinin kendi seviyesine ve öğrenme hızına uygun oyun ve etkinlikler düzenlenmelidir. Ayrıca her öğrenci kendi kabiliyet ve yeteneğine, genetiğın getirdiğı becerilere uygun olarak öğrenmelerini gerçekleştirmelidir. Öğrenci etkili iletişim becerilerini kullanmalı, sosyal ilişkilerini de gerçekleştirip sorumluluk almalı, üretmelidir. Birey bilgiyi olumlu kullanacağı oyunlar oynamalı, oyunda bilgiye ulaşmanın yollarını keşfetmelidir. Öğrenciler sorumluluk almaya hevesli olmalıdır. Öğrenci kendi bireysel çabasıyla, öğretmenin rehberliğinde belirlenen hedefe doğru ilerlemelidir (Savaş, 2002).

Öğrenci sınıf kurallarını ihlal edecek kadar tamamen özgür olmamakla beraber öğretmenin rehberliğinde kendi yolunu keşfederek, oyundan zevk alarak, arkadaşlarıyla sosyal ilişkiler kurarak, derse karşı olumlu tutum geliştirerek ve iş birliği içerisinde, kendi ilgi, istek ve ihtiyacına uygun olarak öğrenmelerini gerçekleştirmektedir. Bu da öğrenciyi derse güdülemekte, dersi sevmesini ve dersten keyif almasını sağlamaktadır (Engin, Seven ve Turhan, 2013).

Bölüm 3

ARAŞTIRMANIN MODELİ

Bu bölümde araştırmanın yöntemine, desenine, çalışma grubuna, veri toplama araçlarına ve verilerin analizine, araştırmanın geçerliliğine ve güvenilirliğine ilişkin bilgiler verilmiştir.

3.1 Araştırma Yöntemi

Araştırmada İlkokul 1. Sınıf öğretmenlerinin öğretim yöntemi olarak oyunu değerlendirme durumlarını incelemek amacıyla nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırmalarda gözlem, görüşme ve doküman incelemesi gibi tekniklerle bilgiler toplanır, araştırmalar kendi doğal çevresinde gerçekleşir ve olaylar dışarıdan müdahale edilmeden, olduğu gibi, bir bütün şekilde ele alınır (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Nitel araştırmalar toplumda meydana gelen durumları derin bir şekilde incelememize yaramaktadırlar (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010). Yapılan bu araştırmada, nitel araştırma tekniklerinden literatür taraması ve yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Nitel araştırmalarda görüşmeler yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşmeler olarak 3'e ayrılır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde görüşme soruları önceden belirlenir ve bu sorular doğrultusunda veriler toplanır (Karasar,2016). Yarı yapılandırılmış görüşmelerde araştırmacı sohbet sırasında hem hazırladığı soruları sorabilir hem de daha ayrıntılı verilere ulaşmak için konu ile ilgili ek sorular ekleyebilir. Sohbet sırasında soruların sırasını değiştirebilir, sormayı gerekli görmediği veya cevabını aldığı soruları atlayabilir, başka soruya geçebilir(Yıldırım ve Şimşek,2015).

Araştırmada daha derin bilgilere ulaşmak ve görüşleri desteklemek için araştırma konusu ile ilgili literatür taraması yapılmıştır. Bu da çeşitlemeyi sağlamıştır. Literatür taraması konu ile ilgili belge ve çeşitli dokümanları, kaynakları inceleyerek veri toplamaktır (Karasar,2016).

3.2 Araştırma Deseni

Araştırmada nitel araştırma desenlerinden fenomenoloji/olgubilim deseni kullanılmıştır. Olgubilim çalışmalarında araştırılan konular ile ilgili deneyimler önplandadır. Katılımcıların konuya ilişkin deneyime ve yaşantıya sahip olması gerekir. Araştırmalarda bir konuya odaklanarak o konuyla ilgili çeşitli açılardan derin bilgi toplanmasına bakılır. Olgular belli temalara göre analiz edilir. Katılımcıların verdiği cevaplar doğrudan alıntılarla tırnak içerisinde verilir. Veriler görüşme ve gözlem yoluyla toplanır (Yıldırım ve Şimşek,2015).

3.3 Çalışma Grubu

Bu çalışmanın evreni, KKTC İlköğretim Okulları'nda görevli 1. Sınıf öğretmenliği deneyimine sahip öğretmenleri kapsamaktadır. Araştırmanın örnekleme amaçlı örneklem yöntemlerinden kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile kendilerine ulaşılan, ilkokulda görev yapan,1. Sınıf öğretmenliği deneyimine sahip 12 öğretmeni kapsamaktadır. Burada çalışılan örneklemin tümünün cinsiyeti kadındır. Çalışma grubundaki öğretmenlerin tümü 25-36 yaş grubunda olmakla birlikte, 7'si 30 yaş altı, 5'i ise 30 yaş üstüdür. Öğretmenlerin mesleki deneyimi incelendiğinde 11 öğretmen 10 yıl ve daha az mesleki deneyime sahip, 1 öğretmen de 14 yıl mesleki deneyime sahiptir. Öğretmenlerin hepsi sınıf öğretmenliği mezunudur. Veri toplarken görüşmelerin gerçekleşeceği öğretmenlerin 1. Sınıf öğretmenliği deneyimine sahip olmalarına dikkat edilmiştir. Amaçlı örneklemede evrene genelleme derdi yoktur ve nitel araştırmalarda en sık kullanılan, derin bilgilere ulaşmayı sağlayan örnekleme

yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek ,2016). Kolay ulaşılabilir örnekleme araştırmacının yakınında, kolaylıkla ulaşıp veri toplayabileceği örneklem grubudur (Yıldırım ve Şimşek ,2016).

3.4 Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak literatür taraması ve görüşme yöntemi kullanılmıştır. Görüşmeler yarı yapılandırılmış yüz yüze görüşmeler şeklinde gerçekleşmiştir. Görüşmelerde yarı yapılandırılmış görüşme formundan yararlanılmıştır. Görüşme formunda araştırmacının kendi hazırladığı 12 tane yarı yapılandırılmış görüşme sorusu bulunmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorular araştırmacı tarafından literatür taranarak elde edilen bilgiler doğrultusunda ve konuyla yapılan araştırmalarda kullanılan veri toplama araçları esas alınarak araştırmacı tarafından oluşturulmuş, uzman görüşü alınarak son hali verilmiştir. Oluşturulan görüşme soruları için geçerlilik ve güvenilirlik açısından uzman görüşü alınarak gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Soruların açık, anlaşılır ve konuya uygun olmasına, derin verilere ulaşmaya yarayacak ve etik kurallara uygun olarak hazırlanmasına dikkat edilmiştir. Uzman görüşü alınarak sorulara son hali verilmiştir. Araştırmacı sohbet sırasında araştırma sorularını araştırmanın konusundan çıkmadan istediği gibi şekillendirip katılımcıya sorabilme özgürlüğüne sahiptir. Bu açıdan yarı yapılandırılmış görüşme hem sınırları olan hem de esnek bir yapısı olan görüşme türüdür. Araştırmacı bu görüşme türünde hem önceden belirlediği soruları sorabilir hem de görüşme sırasında derinlemesine bilgi elde edebilmek için fazladan soru ekleyebilir, ayrıntı sorabilir ya da sohbet sırasında sorulmaması gerektiğini düşündüğü soruları çıkarabilir, atlayabilir ya da soruların yerini değiştirebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Görüşmede veri kaybının olmaması için katılımcılardan önceden izin alınarak görüşmeler ses kaydı alınmıştır. Görüşmede kayıt cihazı kullanılması

arařtırmacıya büyük kolaylık sağlar. Arařtırmacı bu sayede hem olası verilerin kaybına uğramamıř olur, verilerini eksiksiz bir řekilde kaydeder hem de sohbet sırasında her kelimeyi not almakla uğrařmaz, sohbete odaklanır ve sohbet sırasında süreyi verimli kullanır (Yıldırım ve řimřek, 2016). Sohbet sırasında sözel olmayan olası veriler için arařtırmacı notlar tutmuřtur.

3.5 Veri Toplama Süreci

Arařtırma 2021-2022 öğretim yılı içerisinde güz döneminde gerçekleřtirilmiřtir. Arařtırmaya bařlamadan önce Bilimsel Arařtırma ve Yayın Etięi Kurulu'na bařvurularak gerekli izin alınmıřtır. İzinler alındıktan sonra veriler toplanılmaya bařlanılmıřtır.

Görüşme yapılacak olan öğretmenlerle önceden telefonla veya yüz yüze görüşülmüş ve soruları cevaplama konusunda gönüllü olup olmadıkları yönünde izinler alınmıřtır. Arařtırmanın katılımcı sayısı 12'dir. Yarı yapılandırılmıř görüşmeler sınıf öğretmenleri ile uygun oldukları bir zamanda bireysel olarak gerçekleřtirilmiř ve görüşmeyi gerçekleřtirmeden önce katılımcılara gönüllü olduklarına dair sınıf öğretmeni gönüllü katılım formu imzalatılmıřtır, görüşme boyunca neler yapılacaęı kısaca açıklanmıřtır. Bunun yanında katılımcı olacak olan öğretmenlere diledikleri zaman bu çalışmadan geri çekilebilecekleri, toplanılacak verilerin tamamen arařtırma kapsamı için kullanılacaęı, kişisel bilgiler ve toplanılan verilerin gizli tutulacaęı gibi bilgiler de arařtırmacı tarafından bildirilmiřtir. Elde edilen veriler not tutularak ve ses kayıt cihazı kullanılarak kaydedilmiřtir. Görüşmeye bařlamadan önce görüşme boyunca ses kayıt cihazı kullanımı ile ilgili katılımcıdan izin alınmıřtır. Görüşmede uzun süreli etkileşimle güven ortamı saęlamaya, katılımcıya rahat bir ortam saęlamaya dikkat edilmiřtir. Görüşmelere verilen cevaplar arařtırmacı tarafından tekrar edilerek katılımcılar tarafından teyit edilmiřtir.

Öğretmenlerle yaklaşık 20-30 dakika sürmesi ön görülen görüşmeler yapılmıştır. Toplanan tüm veriler gizlilik ve gönüllülük esasına göre, etik kurallara uygun bir şekilde uygulanmıştır.

3.6 Veri Analizi

Yarı yapılandırılmış görüşme soruları sayesinde araştırmacının hazırladığı sorulara hem derin ve önemli cevaplar bulunmuş hem de yarı yapılandırılmış görüşmenin araştırmacıya sağladığı esneklik sayesinde katılımcılara konu ile alakalı farklı sorular sorulup derin veriler elde edilmiştir. Araştırmacının yarı yapılandırılmış görüşme sorularından elde ettiği veriler içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. Bu doğrultuda elde edilen verilerden kodlar oluşturulmuş, kodlar temalara ardından kategorilere dönüştürülmüştür. Araştırmanın bulgular kısmında araştırmacının verdiği cevaplar tırnak içerisinde üzerinde herhangi bir değişiklik yapılmadan doğrudan verilmiştir. Oluşturulan kategoriler tablolştırılmıştır. Veriler temalar çerçevesinde sadeleştirilip yorumlanmıştır. İçerik analizi, metnin içerisindeki anlamların keşfedilmesini amaçlayan bir analiz tekniğidir. İçerik analizinde verilen cevaplardan kodlar, kategoriler ve temalar oluşturulur. Elde edilen verilerin derin incelenmesine yer verilir. Veriler, temalar çerçevesinde sadeleştirilip yorumlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

3.7 Geçerlilik ve Güvenirlilik

Araştırmanın iç geçerliliğini arttırmak için katılımcılarla uzun süreli etkileşim içerisinde olunmuştur. Derin verilere ulaşmak amaçlanmıştır. Araştırmada kullanılmak üzere araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme formu için uzman görüşü alınmıştır. Mülakat sırasında verilen cevapların tekrar edilerek katılımcı tarafından teyit edilmesi ve yanlış anlaşılabilir kısımların anında düzeltilmesi iç geçerliliği arttıracak etkiye sahiptir. Yapılan görüşmeler öncesinde katılımcılara açıklamalarda

bulunulmuş, uzun etkileşimli, doğal bir sohbet ortamı oluşturulmaya çalışılmıştır. Ayrıca bulgular olduğu gibi üzerinde bir değişiklik yapılmadan doğrudan verilmiş bu da inandırıcılığı arttırmayı sağlamaktadır. Literatür taraması ve mülakattan yararlanılması çeşitlemeyi sağlamış bu da geçerliği arttıracak bir etkiye sahiptir. Dış geçerliliği arttırmak için de amaçlı örnekleme kullanılmış, araştırmanın amacına uygun kişilerle çalışılmıştır. Dış güvenilirliği arttırmak için de tutarlık incelemesi yapılmıştır. İç güvenilirliği sağlamak için de kayıt cihazı kullanılması veri kaybını önlemiştir.

Bölüm 4

BULGULAR VE YORUMLAR

4.1 Nitel Verilerin Analizi

Tablo 1:Nitel Araştırmayı Analiz Etmek İçin Araştırma Sorularından ve Yarı Yapılandırılmış Mülakatlardan Çıkarılan Kodlama,

	Araştırma Soruları ve Araştırma Sorularına Karşılık Gelen Yarı Yapılandırılmış Mülakat Soruları	Araştırma Sorularından Ve Yarı Yapılandırılmış Mülakatlardan Çıkan Kodlar
Araştırma Sorusu 1	1.İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenleri oyun temelli öğretim yöntemini nasıl tanımlamaktadırlar?	
Yarı yapılandırılmış Mülakat sorusu 1 ve 2	1.Size göre oyun nedir? 2. Sizce oyun temelli öğretim nedir?	Kişilik kazandırma Rol belirleme Eğlence Motivasyon Gelişim Araç Pekiştirme
Araştırma Sorusu 2	2. Oyun temelli öğretim yöntemi İlköğretim 1. Sınıfta ne sıklıkta kullanılmaktadır?	
Yarı yapılandırılmış Mülakat sorusu 7 ve 8	7. Oyun temelli öğretimi ne sıklıkta kullanıyorsunuz? 8. Oyun temelli öğretimi hangi durumlarda kullanıyorsunuz?	Sık sık (Süreklilik) Haftada 2-3 Pekiştirme Motive etme Zor konuları kavratma

		Somutlaştırma
<p>Araştırma Sorusu 3</p> <p>Yarı yapılandırılmış Mülakat sorusu 5 ve 6</p>	<p>3. İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerine göre oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?</p> <p>5.Sizce oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumlu yanları nelerdir?</p> <p>6. .Sizce oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumsuz yanları nelerdir?</p>	<p>Dersin Etkin Öğretilmesi Aktif Katılım Motivasyon Derse ve öğretmene karşı olumlu tutum</p> <p>Zaman Müfredat Yetiştirme Sıkıntısı Motivasyonun Düşmesi</p>
<p>Araştırma Sorusu 4</p> <p>Yarı yapılandırılmış mülakat sorusu 4, 9 ve 10, 12</p>	<p>4. İlköğretim 1. Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin etkili uygulanabilmesi için neleri önermektedirler?</p> <p>4. Sınıfınızda oyun temelli öğretimi kullanıyor musunuz? Neden?</p>	<p>Kullanıyorum.Etkili öğrenmeyi sağlıyor.</p>

	<p>9. Eğitsel oyunları uygularken sınıfınızda (öğrenci, sınıf ortamı, düzen) nelere dikkat ediyorsunuz?</p> <p>10. Eğitsel oyunları uygularken sınıf yönetimini nasıl sağlıyorsunuz?</p> <p>12. Eğitsel oyunların sonunda öğrencilere ödül veriyor musunuz? Nelerdir?</p>	<p>Ön hazırlık Aktif katılım Heterojen Gruplar</p> <p>Fiziksel Ceza Sözlü uyarı</p> <p>Ödül veriyorum. Birincil ve ikincil pekiştirme</p>
Araştırma Sorusu 5	<p>5. İlköğretim 1. Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin değerlendirme aşamasında nelerden yararlanmaktadır?</p>	
Yarı yapılandırılmış mülakat sorusu 11	<p>11. Eğitsel oyunlara göre değerlendirme yaparken nelerden yararlanıyorsunuz?</p>	<p>Yazılı değerlendirme Sözlü Değerlendirme Oyun Boyunca Gözlem Soru-cevap</p>

Birinci araştırma sorusu “İlköğretim 1. Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yöntemini nasıl tanımlamaktadırlar?” araç, pekiştirme, öğrenme, kişilik gelişimi olarak, araştırmanın ikinci sorusu olan “Oyun temelli öğretim yöntemi İlköğretim 1. Sınıfta ne sıklıkta kullanılmaktadır?” sık sık, haftada 2-3 olarak kodlanmıştır. Araştırmanın üçüncü sorusu olan “İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerine göre oyun temelli öğretim yönteminin olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?” öğrenme, kişilik gelişimi, rol belirleme, eğlence, motivasyon, dersin etkin öğretilmesi, zaman, müfredat yetişmesi, motivasyon düşmesi olarak, dördüncü araştırma sorusu “İlköğretim 1. Sınıf

öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin etkili uygulanabilmesi için neleri önermektedirler?” fiziksel ceza, sözlü uyarı ve motivasyon için ödül veriyorum; birincil ve ikincil pekiştireç kullanıyorum olarak kodlanmıştır. Son olarak 5. Soruya ise “İlköğretim 1. Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin değerlendirme aşamasında nelerden yararlanmaktadır?” sorusu yazılı değerlendirme, sözlü değerlendirme, soru-cevap olarak kodlanmıştır. 12 tane görüşme sorusu kullanılmış, görüşme soruları için uzman görüşleri alınarak gerekli düzenleme yapılmıştır.

4.1.1 Yarı Yapılandırılmış Sınıf Öğretmenleri Mülakat Analizi

Yarı yapılandırılmış mülakat sorularına verilen cevaplar aşağıdaki gibidir:

4.1.2 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Yarı Yapılandırılmış Oyunun Tanımı Hakkındaki Görüşleri

İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerine göre oyun nedir?

Öğretmenlerin genel olarak oyunun çocuğun kendini geliştirdiği, öğrenmesinin sağlandığı, öğrencinin kişilik kazandığı, eğlendiği yer olduğu şeklinde yanıtlar verdikleri belirlenmiştir. Öğretmenler çocuğun oyun sayesinde problem çözme becerisi kazandığından, genel anlamda oyunun çocuğun sosyalleşmesini sağladığından bahsetmişlerdir. Görüşmelerde oyunun çocuğa her türlü alanda katkı sağladığı ve çocuğun gelişiminde büyük rol oynadığı şeklinde yanıtlar tespit edilmiştir.

Ö8:

‘Oyun çocuğun kendini geliştirdiği yerdir. Çocuğun gelişimini sağlar. Çocuğun her şeyi görüp öğrenebileceği şeydir. Çocuğun doğruyu yanlış öğrenebileceği, bir sorunla karşılaştığında o sorunu çözebileceği, paylaşmayı, kaynaşmayı öğrendiği, arkadaş edindiği ortamdır. Oyun çocuğun en sevdiği iştir.’

Ö2:

“Çocukluktan başlayıp ileriki yaşlara devam eden süreç, rol belirleme, kişilik bulma aktivitesidir.”

Ö11:

'Oyun çocuğun en mutlu olduğu andır. Özgür hissettiği, mutlu olduğu, yaratıcı olabildiği ve hayır diyemediği tek şeydir.'

Öğretmenler oyunun çocuklar için bir gelişim yeri olduğunu, çocuğa sosyal anlamda kazanım sağladığını, çocuğu mutlu ettiğini, çocuğu özgür hissettirdiğini, kişilik bulmada, rol belirlemede çocuğa katkı sağladığını belirtmişlerdir. Oyun çocuğun tüm gelişim alanlarını geliştirmede rol oynamaktadır. Çocuk ilk doğduğu andan itibaren oyun sayesinde etrafındaki her şeyi öğrenir ve tanımaya başlar. Oyun sayesinde kimlik kazanımı ve kişilik gelişimini sağlayan çocuk toplumda bir birey olarak gelişimini tamamlamaktadır (Akil, Egemen ve Yılmaz, 2004). Huizinga (2006: 17) oyunu; bir uyum çerçevesinde yer ve zaman unsurları dikkate alınarak, çocukların kendi gönüllükleri esasına dayanan ve oyuna girmeden çocukların kuralların bilincinde olduğu bir faaliyet olarak tanımlamaktadır. Headfield (1984: 9) oyunu eğlenmek amaçlı yapılan belli kuralları olan aktivite olarak tanımlamaktadır.

4.1.3 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Yarı Yapılandırılmış Oyunun Çocuğun Üzerindeki Etkisi Hakkındaki Görüşleri

İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerine göre oyunun çocuk üzerinde nasıl bir etkisi vardır?

Öğretmenlerin oyun çocuğun tüm alanlarda gelişimini sağlar, çocuğa bireysel özellikler kazandırır, sosyalleşmesini sağlar... şeklinde yanıtlar verdiği görülmektedir. Ayrıca öğretmenlerden oyun çocuğun mutlu ve özgür hissetmesini, özgüven kazanmasını sağlamaktadır... şeklinde yanıtlar alındığı da görülmektedir.

Ö1:

'Oyun çocuğun bütün gelişim alanlarına katkı sağlar (fiziksel, bilişsel, duyuşsal, psikomotor) Çocuk oyun sayesinde sosyalleşir, kendini ifade etmeyi öğrenir, paylaşmayı, arkadaş edinmeyi öğrenir.'

Ö2:

'Oyun çocuk temellidir. Çocuk oyun sayesinde kendini özgür hisseder, mutlu hisseder, öğrenir, kendine farklı bir dünya kurar, duygularını, ruh halini oyuna yansıtır. Etkisi olumludur. Çocuğa paylaşmayı, arkadaş edinmeyi öğretir.'

Ö5:

'Oyun çocuğun nefes alması, yemek yemesi gibi bir ihtiyaçtır. Hatta en birinci temel ihtiyacıdır. Çocuk oynarken mutlu olur, zevk alır, özgür hisseder.'

Öğretmenlerin tümünün oyun sayesinde çocuğun sosyalleştiğini, kendini özgür hissettiğini, oyunun çocuğun tüm gelişim alanlarına katkı sağladığını, çocuğa paylaşmayı, kaynaşmayı sağladığını ve çocuğu mutlu ettiğini şeklinde yanıtlar verdikleri belirlenmiştir. Oyun çocuğun belli bir döneme kadar eğlence amaçlı oynadığı ama sonradan çocuğun bireysel ve zihinsel anlamda geliştiği, çeşitli tecrübeler kazandığı, karakterlerinin oluşmasında, sosyal anlamda gelişmesinde katkı sağlayan bir aktivitedir. Çocuğun hayatındaki her şeyde oyunun etkisini bulabiliriz (Arslan ve Dilci, 2018).

4.1.4 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Yarı Yapılandırılmış Oyun Temelli Öğretimin Tanımı Hakkındaki Görüşleri

İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerine göre oyun temelli öğretim nedir?

Öğretmenler oyun temelli öğretimi bilgi pekiştirme ve araç şeklinde tanımlamışlardır. Öğretmenlerin neredeyse hepsi oyun temelli öğretimin konunun, dersin pekiştirilmesine yaradığını ve dersin öğretim aşamasında araç olduğunu belirtmiştir.

Ö1:

'Bir konuyu öğretirken araç olarak oyunu kullanmaktır.'

Ö2:

'İşleyeceğimiz konuyu daha zevkli, eğlenceli, daha akılda kalıcı hale getirme. Çocuğun dersi pekiştirmesi, kalıcılık hali.'

Ö11:

'Öğreteceğimiz konuyu daha anlaşılır kılan, öğrenmeyi kolaylaştıran, öğretirken de eğlendiren, çocukların daha aktif olup, mutlu olabildikleri yerdir.'

Öğretmenler genel olarak oyunu dersleri daha eğlenceli hale getirme ve öğrencileri etkili bir şekilde derse katabilme faaliyeti olarak tanımlamışlardır. Oyun, çocuklar üzerinde yarattığı olumlu etkiler sayesinde bir süre sonra eğitimcilerin odak noktası olmuş ve eğitim-öğretim faaliyetlerinde kullanılmak üzere eğitimin bir parçası haline getirilmiştir. Oyun yoluyla eğitim; bireye kültür aktarımında, çevresini tanımada, kişisel gelişimde pek çok yarar sağlamaktadır (Çınar, 2008: 17; Arslan ve Dilci, 2018).

4.1.5 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Sınıflarında Yarı Yapılandırılmış Oyun Temelli Öğretim Kullanma Durumları

İlköğretim 1.Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretimi kullanma durumları nelerdir? Neden?

Öğretmenlerin hepsinden sınıfta etkili öğretimi sağlamak için oyun temelli öğretimi *kullandıkları* şeklinde yanıtlar alınmıştır.

Ö5:

'Kullanıyorum. Daha kalıcı öğrenme gerçekleştirebilmek ve dersi daha eğlenceli hale getirmek ve düz anlatımdan uzaklaşmak için'

Ö1:

'Kullanıyorum. Çünkü öğrencilerin öğrenmeleri kolaylaşır.'

Öğretmenler eğitimde etkili eğitim öğretim faaliyetlerini sağlamada oyun temelli öğretimi kullanmaktadırlar. Oyun temelli öğretim, eğitimde yeni bir yönelim olmakla beraber derslerde kullanılmaktadır. Öğrenciler sınıfta uzun süreli düz anlatım yapıldığında sıkılmaktadır. Günümüz çağı öğrencileri göz önünde bulduğunda öğrenciler araştırıp sorguladıkları, inceleyip keşfettikleri, yoğun katılım gösterdikleri kısaca eğitimin merkezinde olup aktif rol aldıkları bir eğitimde daha çok ve daha kolay öğrenmektedirler. Bu şekilde ilerleyen derslere öğrenciler aktif olarak katılım

göstermekte, derslerden keyif almakta, derslere seyerek gelmekte, derse ve öğretmene önem vermektedirler (Newby,2006).

4.1.6 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerine Göre Yarı Yapılandırılmış Oyun Temelli Öğretimin 1. Sınıfta Kullanılmasının Ders, Öğretmen, Öğrenci Açısından Olumlu Yanları

İlköğretim 1.Sınıf öğretmenlerine göre oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumlu yanları nelerdir?

4.1.6.1 Ders Açısından Olumlu Yanları

Öğretmenlerden derste oyun temelli öğretimin kullanılmasının öğrencinin ve öğretmenin motivasyonunu arttırdığı bunun da dersin motivasyonunu arttırmada, dersin akıcılığında, dersin zevkli olmasında ve etkili öğretilmesinde öğretmene yardımcı olacağı şeklinde yanıtlar alındığı görülmektedir.

Ö7:

'Oyun temelli öğretim kullanılmasıyla konu tekrarı yapılır. Eksikler tamamlanır. Konular kalıplaşmış halinden, sıkıcı olmaktan çıkar, daha eğlenceli olur.'

Ö11:

'Ders daha akıcı, daha etkili, akılda kalıcı ve eğlenceli olur.'

Ders açısından bakıldığında ders oyun temelli öğretim sayesinde etkili ve kalıcı olur. Ders daha eğlenceli olur ve derse katılım artar. Celce (1989:45-50)'ye göre oyun sayesinde dersin akışı ve öğrenme- öğretim süreci kolaylaşır.

4.1.6.2 Öğretmen Açısından Olumlu Yanları

Öğretmenlerin hepsi oyun temelli öğretim sayesinde derse etkin katılımı sağladıklarını ve bu sayede öğretmenlerin de motivasyonlarını arttırdığı şeklinde yanıtlar alındığı görülmektedir.

Ö6:

'Ders daha akıcı olur. Çocukları kontrol etmek kolaylaşır. Hepsi oyunda olduğu için hepsinin öğrendiğinden emin olurum. Çocuklar aktif katılır diye kalıcı öğrenme olur.'

Ö4:

'Öğrencilerin öğrenmeye istekli olmasıyla öğretmenin motivasyonu artar.'

Ö2:

'Katılım artar. Öğretmen motive olur, eğlenir.'

Öğretmenler genel olarak öğrencinin aktif olması ve derse ilgi göstermesiyle katılımın artacağını ve bu sayede öğretmenin de motivasyonunun artacağını şeklinde yanıtlar vermişlerdir. Headfield (1984: 33), derslerde oyunun temel alınmasının ilk sebeplerinden birinin de öğretmenlerin ve öğrencilerin de mutlu olması ve keyif alması şeklinde olduğunu belirtmiştir. Severekey, keyif alınarak yapılan her faaliyetin başarıya ulaşma olasılığının daha yüksek olduğunu vurgulamaktadır. Bir eğitimci tek düze olan bir derse oyunla eğlenceli hale getirerek öğrencilerine sunabilir. Bu sayede öğrencilerin derse olumlu tutum geliştirmesini ve derse sevmesini sağlayabilir (Headfield,1984: 33).

4.1.6.3 Öğrenci Açısından Olumlu Yanıtları

Öğretmenlerin öğrencilerin oyun ile yapılan öğretim sayesinde derslere karşı olumlu tutum geliştirdiklerini, öğrencilerin motivasyonlarının arttığını; öğrencilerin derslere severekey katıldığını ve derslerde etkili öğrenmeyi sağladığı şeklinde yanıtlar verdikleri belirlenmiştir.

Ö2:

'Öğrenme daha kalıcı olur, öğrenci derse daha kolay pekiştirir. Sıra beklemeyi, arkadaş kazanmayı, kaybetmeyi öğrenir. Mutlu olur, eğlenir.'

Ö4:

'Tüm çocukların ilgisini çeker ve konuyla ilgili merak uyandırır. Çocuklar öğrenmeye daha istekli olur.'

Ö6:

'Öğrencinin hem kalıcı olarak öğrenmesini hem de derse, öğretmene, arkadaşlarına olumlu bir tutum geliştirir.'

Ö7:

'Öğretmen ve öğrenci arasında daha samimi bir bağ oluşur. Öğrenci öğretmene daha çok güvenir.'

Ö12:

'Öğrenme daha eğlenceli hale gelir. Hem keyif alır hem öğrenir. Derse olan ilgisi ve isteği de artar. Okula ve öğretmene karşı olumlu tutum geliştirir.'

Öğretmenlerin verdiği yanıtlara göre öğrencinin derse karşı olumlu tutum geliştirdiği, dersi sevdiği, derse katılmak istediği ve sosyalleşerek arkadaşlarıyla olumlu ilişkiler geliştirdiği belirlenmiştir. Headfield (1984: 33), derslerde oyunun temel alınmasının ilk sebeplerinden birinin de öğretmenlerin ve öğrencilerin de mutlu olması ve keyif alması şeklinde olduğunu ifade etmiştir. Celce (1989:45-50)'ye göre derslerde oyun kullanımı çocukları sosyal anlamda geliştirmektedir. Buna bağlı olarak çocukların sıkıcı bulduğu dersin yerini eğlenceli ve farklı aktiviteli bir ders almaktadır. Bu ders sayesinde çocuklar birbiriyle kaynaşmaktadır. Ayrıca öğretmen-öğrenci arasındaki bağ da güçlenmekte, aradaki yakınlık da artmaktadır. Oyun sayesinde öğrencinin motivasyonu ve dersi dinlemeye karşı olan isteği de artış göstermektedir. Rixon (1991:75-77), Derslerin oyunlaştırılmasıyla öğrenciler daha iyi ve etkili öğrenmektedirler son ucuna ulaşmıştır.

4.1.7 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerine Göre Yarı Yapılandırılmış Oyun Temelli Öğretimin 1. Sınıfta Kullanılmasının Ders, Öğretmen, Öğrenci Açısından Olumsuz Yanları

İlköğretim 1.Sınıf öğretmenlerine göre oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumsuz yanları nelerdir?

4.1.7.1 Ders Açısından Olumsuz Yanları

Öğretmenler genel olarak derslerde oyun temelli öğretimin kullanılmasının sonucunda dersin süresinin uzayacağından ve dersin monotonlaşacağından bahsetmişlerdir. Aynı zamanda derste kullanım sıklığı artarsa dersin müfredatının yetiştiremeyeceğinden bahsetmişlerdir.

Ö5:

'Oyun derse uygun değilse hiçbir şey öğretmez, boşuna zaman ve enerji kaybı olur. Dersin zamanından da çalarız.'

Ö8:

'Kitap üzerinden ilerlemede daha geriden gelmeyi sağlar.'

Ö10:

'Müfredatı yetiştirme sıkıntısı olur. Oyun, plan, program ve müfredat ile uymayabilir. Dersin zamanından gider.'

Öğretmenlerin hepsinden derste eğer süre fazla uzun tutulursa dersin süresinin uzayacağı şeklinde yanıtlar alınmıştır. Mc Callum (1980: 28-35), oyunun süresinin kısa tutulması gerektiğini aksi takdirde öğrencilerin bir süre sonra dersten sıkılacağını ve oyunun dersin zamanından çalacağını belirtmektedir. Ayrıca öğretmen iyi hazırlanmaz ve oyunun farkında olmazsa oyun dersle, öğrenci ve sınıfın seviyesiyle ve eğitim programındaki eğitim öğretim faaliyetiyle uyumlayabilir şeklinde belirtmiştir. W.R. Lee (1969: 13-15) çocukları grup grup ayırıp oyun oynatmanın bazen ders için büyük zaman kaybı olacağını ve dersin uzadıkça sıkıcı bir hal alacağını ifade etmiştir.

4.1.7.2 Öğretmen Açısından Olumsuz Yanları

Öğretmenler genel olarak derslerde zaman açısından geride kalabileceklerini ve dersti yetiştiremeyeceklerini, oyunun uzaması durumunda çocukların sıkılıp oyunu

bozabilecekleri ve sınıf kontrolü açısından zorluklar yaşayabileceklerini belirtmişlerdir.

Ö5:

'Müfredatı yetiştirme sıkıntısı olur. Oyun, plan, program ve müfredat ile uymayabilir. Dersin zamanından gider.'

Ö8:

'Çok büyük vakit kaybı olabilir. Oyunu öğretmek, kuralları anlatmak ve her çocuğu da oyuna katabilmek çok büyük vakit kaybına yol açabilir. Öğretmen oyunun uzaması durumunda kitaba geçemez, sadece oyunla kalır.'

Ö10:

'Zaman, maddi açıdan, bulunduğu ortam açısından sıkıntı yaşayabilir. Bazen bazı oyunlar çatışır, çocuklara uymaz. Kültür farklılığı olur.'

Öğretmenlerin hepsi derste eğer süre fazla uzun tutulursa dersin süresinin uzayacağını ve dersi yetiştirmekte sıkıntı yaşanacağını belirtmişlerdir. Ayrıca her öğrenciyi oyuna katmanın zor olacağını ve oyunun öğrencilere, derse uygun olamayabileceğini belirtmişlerdir. Mc Callum (1980: 28-35)' e göre, öğretmen süreyi kısa tutmalı, oyunu oynatmadan önce oyuna iyice hakim olmalıdır. Oyunla ilgili gerekli araç-gereç materyali hazırlamalı, bu hazırladığı araç- gereç ve materyal oyunla uyumalıdır. Öğretmen önceden oyunu birkaç kişiye uygulamalı, oyunun sınıfa uyup uymadığı hakkında fikir sahibi olmalı, buna göre eğer oyun sınıf ortamıyla uyumuyorsa ya oyunu düzenlemeli ya da oyunu oynatmamalıdır. Aksi takdirde öğretmen ön hazırlığını iyi yapmazsa oyunun süresi uzayabilmekte ve oyun dersi istila edebilmektedir. Ayrıca oyun sırasında istenmeyen davranışlar ortaya çıkabilmektedir. Ayrıca öğretmen iyi hazırlanmaz ve oyunun farkında olmazsa oyun dersle ve eğitim programındaki eğitim öğretim faaliyetiyle uyumayabilmektedir (Mc Callum 1980: 28-35).

4.1.7.3 Öğrenci Açısından Olumsuz Yanları

Öğretmenlerden genel olarak öğrencilerin uzun süre oyun temelli öğretim sonucunda sıkılabileceklerinden ya da oyun sonucunda kazanamazlarsa motivasyonlarının düşeceği yanıtları alınmıştır.

Ö2:

'Kazanamayınca üzülür, bilemeyince çekinir.'

Ö4:

'Sürekli oynayınca sıkılabilir, odaklanamayabilirler.'

Ö5:

'Rekabet içinde olan öğrencilerin motivasyonu düşebilir, tekrar oyun oynamak istemeyebilir.'

Ö12:

'Her öğrenci bundan keyif almayabilir. Oyunu sevmeyebilir başka oyun isteyebilir. Başarılı olmazsa kendini kötü hissedebilir.'

Öğretmenlere göre kazanma hırsı içerisinde olan öğrenciler kazanamayınca üzülebilmekte ve motivasyonları düşebilmektedir. Ayrıca her öğrenci oyunu sevmeyip oyuna katılmak istemeyebileceğinden bahsetmişlerdir. W.R. Lee (1969), her öğrencinin her zaman oyunlara katılmak istemediğini belirtmiştir. Sınıf ortamında çekinen, oynamak istemeyen, başarısız olmaktan korkan öğrencilerin oyuna katılmak istemeyebilmektedir. Bu durumda öğretmen katılmak istemeyen öğrenciye katılım göstermesi için seçenek sunmalı, eğer öğrenci yine de katılmak istemiyorsa öğrenciye baskı yapılmamalıdır şeklinde de ifade etmiştir.

Çocuklardan oyuna katılmak istemeyenler asla zorlanmamalıdır. Öğrenci eğer zorlanmaya devam edilirse derse karşı olumsuz bir tutum geliştirebilir ve okula gelmek istemeyebilir. Dışarıda beklemek ve oyuna katılmak istemeyen öğrencinin oyunu kavramaya ve anlamaya çalıştığı olasılığı da düşünülmelidir (Romano, 1968).

4.1.8 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Oyun Temelli Öğretimi Kullanma

Sıklığı

İlköğretim 1.Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretimi ne sıklıkta kullanmaktadırlar?

Öğretmenler genel olarak oyun temelli öğretimi haftada 2-3 ve sık sık kullandıkları şeklinde yanıtlar vermişlerdir. Sürekli olarak oyun temelli öğretimi kullanan öğretmenler oyun temelli öğretimi bir araç olarak kullandıkları şeklinde yanıtlar alınmıştır.

Ö1:

'Haftada 2-3. Çok sık değil. Çünkü çok sık kullanırsam konu havada kalabilir.'

Ö2:

'Sık sık. Haftada 3 diyebilirim. Her yeni konuya girdiğimde kullanmaya çalışırım.'

Ö5:

'Her konuyla ilgili en az bir oyunum vardır. Haftada 2-3 oyunum vardır ve ayrıca her ders için 2-3 oyun vardır. Çok sık kullanırım.'

Öğretmenlerden haftada 2-3 ya da sık sık oyun temelli öğretimi kullandıklarını yanıtları alındığı görülmektedir. Çocukların hayatında büyük etkisi olan oyunların eğitimlerde daha sık kullanılması ve eğitimciler tarafından daha çok kullanılması gerektiği düşünülmektedir (Arslan ve Dilci, 2018).

4.1.9 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Oyun Temelli Öğretimi Kullandıkları

Durumlar

İlköğretim 1.Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretimi hangi durumlarda kullanmaktadırlar?

Öğretmenler oyun temelli öğretimi konu pekiştirmelerinde, öğrencileri motive etmede kullandıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca zor konuları kavratmada ve somutlaştırmada kullandıklarını belirtmişlerdir.

Ö2:

'Öğrencilerin zorlandıklarını gördüğüm, pekiştirmediklerini gördüğüm zaman, yeni bir konuya gireceğim zaman, usandıklarını sıkıldıklarını gördüğüm zaman motive etmek için kullanırım. Ders sonunda 10-15 dakika kala motivasyon düştüğünü görünce kullanıyorum.'

Ö3:

'Konuyu pekiştirirken, konu girişinde konuya bir giriş olsun diye, ilgilerini çekmek için, kalıcı öğrenme sağlamak, motive etmek için kullanıyorum.'

Ö6:

'Yeni konuyu anlatmada, pekiştirmede, eğlenmeleri için, sınıf toparlansın, öğrenciler bir düzene girsinler diye, usandıkları zaman, dersin son 10 dakikası, konuyu vermeden önce dikkatlerini çekmek için kullanırım.'

Öğretmenler öğrencilerin derste zorlandıklarını gördükleri zaman, öğrenciler dersi pekiştirmedikleri zaman, konu başlangıcında, konu ortasında ve konu sonunda öğrencileri motive etmek için, öğrencilerin dikkatini çekmek için oyun temelli öğretimi kullandıkları yanıtlarını vermişlerdir.

4.1.10 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunları Kullanırken Dikkat Ettikleri Durumlar

İlköğretim 1.Sınıf öğretmenleri eğitsel oyunları uygularken sınıfında nelere dikkat etmektedirler?

Öğretmenler genellikle öğrencilerin hepsinin katılımına yani aktif katılıma, gruplarda akademik anlamda iyi ve akademik anlamda daha düşük öğrencileri karışık koymaya (heterojen gruplar) ve derse hazırlanırken öğretmenlerin ve öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerine dikkat ettikleri yanıtlarını vermişlerdir.

Ö1:

'Grup sayısına dikkat ediyorum. Herkesin birbiriyle kaynaşacağı karışık gruplar seçiyorum. Daha hevesli, sıcak bir ortam yaratmaya çalışıyorum. Düzeni ayarlarken de genelde daire yaptırıyorum.'

Ö3:

'Gerekli materyalleri önceden hazırlarım. Sınıfı önceden düzenlerim. Rollerini önceden veririm.'

Ö8:

'Her çocuğu oyuna katmaya, her çocuğun katılımının sağlanmasına dikkat ederim. Çocuklara herhangi bir zarar teşkil edecek unsurları ortadan kaldırıyorum, materyallerimin eksik olmamasına dikkat ederim. Birçok 3 boyutlu materyal kullanırım.'

Ö10:

'Tüm öğrenciler sınıfta olmalıdır. Baskın öğrenciler öne çıkmamalı, her öğrenci oyundan eşit düzeyde yararlanmalıdır. Oyun kurallarını koyarken beraber koyarız.'

Ö12:

'Oyundan herkes eşit düzeyde yararlanıyor mu? Oyun sınıfın geneline uygulanabilir mi? Herkes kurallara uyuyor mu? Materyalleri önceden kendim hazırlarım, bazen de çocukların eşyalarını materyal olarak kullanırım. Birbiriyle anlaşamayan öğrencileri oyunda birbirinden uzağa koyarım.'

Öğretmenlerden oyuna tüm öğrencileri katmaya, her çocuğun eşit düzeyde oyundan yararlanmasına, kuralların iyice kavratılmasına, oyunun konuya ve öğrenciye uygunluğuna, iyi bir ön hazırlık yapmaya dikkat edilmelidir yanıtları alınmıştır. W.R. Lee (1969: 13-15) 'ye göre öğretmen grupça oyun oynatacaksa gruplar birbiriyle eşit düzeyde ve yeterlilikte olması gerekmektedir. Homojen gruplar motivasyonu arttıracaktır şeklinde belirtmiştir. Öğretmenin süreyi çok uzun tutmaması gerektiğini, aksi takdirde dersin zamanından çalınacağını ve öğrencilerin sıkılıp, motivasyonlarının düşeceğini de belirtmektedir.

Öğretmen oyuna iyi hakim olmalı ve önceden oyunun ufak bir uygulamasını yapmalıdır. Oyunun kurallarını net bir şekilde belirlemeli ve oyun sırasında kural değişikliği yapmamalı, tutarlı olmalıdır. Öğretmen oyunu öğrencilere iyi tanıtmalı,

öğrenciler oyuna hakim olmalıdır. Öğretmen oyunun öğrencilerin seviyesine uygun olup olmadığını, derse, programa, dersin süresine uygun olup olmadığını iyi hesaplamalıdır. Öğretmenin önhazırlığı iyi yapılmalıdır (Mc Callum ,1980: 28-35).

4.1.11 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunları Değerlendirme Durumları

İlköğretim 1.Sınıf öğretmenleri eğitsel oyunlara göre değerlendirme yaparken nelerden yararlanmaktadır?

Öğretmenlerden eğitsel oyunların sonunda yazılı değerlendirme, gözlem ve soru- cevap yöntemlerini kullanarak değerlendirme yaptıkları şeklinde cevaplar alınmıştır.

Ö1:

'Oyun sırasında değerlendirmem. Sonrasında verdiğim yazılı teksirler ve kitaptaki etkinliklerle değerlendiririm.'

Ö2:

'Oyun sırasında gözlemleyerek, izleyerek, oyunda ve oyun sonrasında doğru cevap verme durumuna göre değerlendiririm. Ayrıca oyun sırasında sırasını bekleyen, parmak kaldırana da dikkat ederim. '

Ö8:

'Oyunun sonunda yazılı yaparım. Sözlü olarak da sorular sorarım. Yazılı yaptıklarım kitap ve defterdir. Defter ve kitapları toplayıp kontrol ederim ona göre değerlendiririm.'

Ö12:

'Süreç boyunca gözlemlerim. Sözlü olarak kazananı alkışlatırım. Oyunun değerlendirmesini yazılı yapmam, konuyu değerlendirmesini oyunla yaparım. Böylece çocuklar değerlendirme içerisinde olduklarını anlamazlar.'

Öğretmenlerin tümünün değerlendirmeleri yaparken yazılı değerlendirme, sözlü değerlendirme ve soru cevap gibi geleneksel ölçme değerlendirme yöntemlerini kullandıkları alınan yanıtlardan görülmektedir. Genel olarak oyun sonunda sözlü-yazılı-soru-cevap şeklinde değerlendirme yapmak süreç boyunca değil, ürüne bakarak

yapılan deęerlendirmedir. (Gelbal ve Kelecioęlu,2007). Ölçmede amaç öğrencilerin, öğretmen ve eğitim programının getirdiđi hedeflere ulaşma düzeyini belirlemektir. Bu sayede öğrencinin konuyu veya dersi öğrenip öğrenmediđi, hedeflere ulaşip ulaşmadıđı belirlenmiş olur (Acar ve Anıl, 2009).

4.1.12 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunları Uygularken Sınıf Yönetimini Sağlama Durumları

İlköğretim 1.Sınıf öğretmenleri eğitsel oyunları uygularken sınıf yönetimini nasıl sağlamaktadırlar?

Öğretmenlerin tümü sınıf yönetimini sağlarken fiziksel ceza verdiklerini ve sözlü uyarı yaptıklarını belirtmişlerdir. Fiziksel cezayı uygularken öğrenciyi uyardıktan sonra istenmeyen davranışın devam etmesi durumunda öğrenciyi oyundan çıkarma, kısa süre sonra oyuna geri alma ya da hiç almama şeklinde bir yol izlediklerini belirtmişlerdir.

Ö1:

'Her oyunun kuralı olduğunu biliyorlar. Oyuna başlamadan kuralı hatırlatıyorum. Grup- grup olacaksa katılım süresini kısa tutuyorum. Eğer öğrenci istenmedik davranışlarda bulunuyorsa yerine oturtuyorum. Sözlü uyarı da kullanıyorum. Oyun boyunca sözlü uyarıda bulunuyorum.'

Ö5:

'Sürekli sözlü uyarı yapıyorum. Oyuna başlamadan da uyarı yaparım. İstenmedik davranış gösterenleri diğerlerine örnek olması için oyun dışı bırakırım. Oyun sonunda onunla tek tek konuşurum. En çok bundan sonra oyunlara katılmayacaksınız diyebilirim.'

Ö7:

'Oyun sırasında çok mutlu oldukları için çok otoriter değilim. Herkes sırası geldiđi zaman oynatılır, oyunun düzenini bozan en son oynatılır, ama mutlaka oynatılır. Alkış yaptırırım dikkat çekerim, 3'e kadar sayarım, toparlanmazsanız oyunu bitiririm derim. Tehditlerde bulunmam.'

Ö8:

‘Sözlü uyarıda bulunurum. Ses tonuma dikkat ederim, yükseltir- alçaltırım, dinlemeyenin dikkatini toplayabilmek için ona rol veririm. Çok aşırı derecede sınıfın düzenini bozan öğrenciyi sözlü uyarıya rağmen dinlememesi durumunda birkaç dakikalığına oyun dışı kalmasını sağlarım, bir köşede oturtup oyunu izletirim.’

Öğretmenler fiziksel ceza uygulamaktadırlar. Fiziksel ceza organizmanın sevdiği bir şeyi elinden ya da ortamından almaktır (Senemoğlu, 2018:159-160). Ceza verilirken kararlı ve tutarlı davranılmalı, şakaya vurarak, eğlenerek ve gülümseyerek verilmemeli, ceza gerektirecek davranış ne zaman gösterildiyse o zaman uygulanmalı, çocuk ceza almasının sebebini bilmeli ve ceza çocukta travma yaratacak düzeyde olmamalıdır. Olumlu yaratayım derken yeni bir olumsuz tutum ortaya çıkarmamalıdır (Senemoğlu,2018:159-160).

4.1.13 İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunların Sonunda Öğrencilere Ödül Verme Durumu

İlköğretim 1.Sınıf öğretmenleri eğitsel oyunların sonunda öğrencilere ödül vermekte midirler? Nelerdir?

Öğretmenlerin tümü eğitsel oyunların sonunda öğrencilere birincil ve ikincil pekiştirecin ikisinden de ya da yalnızca ikincil pekiştireçten verdiği yönünde yanıtlar vermişlerdir. Pekiştireçlere sticker, yıldızcık, çikolata, küçük oyuncak, kalem, silgi, aferin, kalemtraş, renkli not deftercikleri şeklinde örnekler vermişlerdir.

Ö2:

‘Evet veriyorum. Kalem, silgi, kalemtraş, sticker,çikolata. Aynı zamanda ödül tabloları var onu doldururum.’

Ö3:

‘Evet veriyorum. Sınıfta ödül torbası bulunur. Torbanın içi dolu olur. Traktör, araba, saat, bilezik, toka, aynacık, yemiş. Öğrenciler bu torbadan rastgele bir tane seçerler ve alırlar.’

Ö5:

'Veriyorum. Yıldız, eline yıldızcık, tahtaya adını yazarım yanına yıldız koyarım. Mesela 8 sayısı ile ilgili bir çalışma yaptığımızda doğru yapana 8 kurabiyesi veririm. Aferin, kalem, silgi de veririm. Çocukların seviyelerine göre uygun olan şeyler veririm.'

Ö7:

'Evet küçük ödülleri var. Kalem, silgi, renkli not deftercikleri... Herkeste olan şeyleri vermeye çalışırım. Cüzdan, kalem, cetvel, okul eşyası....'

Öğretmenlerin tümü öğrencilere ödül verdiklerini belirtmişlerdir. Bu ödüllerin birincil ve ikincil pekiştireç şeklinde olduklarını ifade etmişlerdir. Ödül istenilen davranışın tekrar etmesi için davranışı takdir etmek, öğrenciyi motive etmek için istenilen davranış gösterildikten kısa süre sonra verilir. Ödül tepkiden uzun bir zaman sonra verilecekse bir anlamı kalmaz. Ödül çok büyük olmamalı, çocuğun seviyesine göre olmalıdır. Somut hediyeler, aferin, alkış, seviyesine uygun küçük hediye (Senemoğlu,2018 :106-107).

Bölüm 5

SONUÇ

Bu bölümde, araştırmacı elde edilen veriler sonucunda ortaya çıkan bulguları ve de gelecek çalışmalara ışık tutması bağlamında birtakım önerileri aşağıda sırasıyla vermiştir.

5.1 Sonuç ve Tartışma

Oyun temelli öğretim yönteminin ilköğretim 1. Sınıf öğretmenleri tarafından değerlendirilmesi amacıyla yapılan bu araştırmada “Size göre oyun nedir?” ve “Sizce oyunun çocuk üzerinde nasıl bir etkisi vardır?” sorusuna ilişkin olarak öğretmenlerden benzer cevaplar alındığı belirlenmiş ve elde edilen bulgular incelendiğinde öğretmenlerin tümünden oyun çocuğun tüm alanlarda gelişimini sağlar, çocuğa bireysel özellikler kazandırır, sosyalleşmesini sağlar, çocuğun mutlu ve özgür hissetmesini, özgüven kazanmasını sağlayan faaliyettir şeklinde yanıtlar alındığı belirlenmiştir. Buradan çıkarılacak olan sonuca bakıldığında öğretmenlerin tümü oyunun çocuğun gelişiminde önemli bir yeri olduğunu ve bireyi düşündürerek, bireyi aktif kılarak, arkadaşlarıyla etkileşim içerisine sokarak, bireye problem çözdürerek, bireyi eğlendirerek, bireyi mutlu ederek, bireyi hareket ettirerek bireyin her alanda da gelişmesinde büyük rol oynadığını belirtmişlerdir. Ayrıca oyunun çocuğun kendini geliştirdiği, öğrenmesinin sağlandığı, öğrencinin kişilik kazandığı, eğlendiği yer olduğu şeklinde yanıtlar verdikleri belirlenmiştir. Burada alınan cevaplar oyunun çocuğu her yönde geliştirdiği, bireyin kimlik kazanımında, öğrenme faaliyetlerinde bunun yanında da en önemlisi bireyin eğlenmesinde büyük katkı sağladığını

göstermektedir. Bu gelişimler de ele alındığında oyunun bireyin bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor gelişimini etkilediğinden, aynı zamanda psikolojik ve sosyal anlamda da geliştiğinden bahsedilebilir.

Oyun çocuğun dil gelişimi, bilişsel, duyuşsal, psiko-motor gelişimi, kişilik, cinsiyet rolleri belirleme, sosyalleşme, iletişim, cesaret, özgüven kazanma, öğretme-öğrenme faaliyetinde büyük kazanım sağlar (Morrison, 2007). Canlı (2014) çocuk ve oyun üzerine yapmış olduğu çalışma sonucunda “*Çocuklar oyun sürecinde tüm gelişim alanlarını etkin olarak kullanmaktadırlar*” şeklinde belirtmiştir. Buna bağlı olarak çocuk oyunda geçirdiği süre içerisinde hem zihinsel olarak düşünüp ilerlemekte bu sayede bilişsel süreçlerini geliştirmekte, hem psiko-motor olarak hareket ederek fiziksel alanda gelişmekte, hem de duyuşsal olarak gelişip kendini mutlu ve özgür hissetmektedir. Öğretmenlerin 2 tanesinden oyunun çocuğun sosyalleştiği bir faaliyet olduğu yönünde cevaplar alınmıştır. Birey oyun sayesinde sürekli olarak birileriyle etkileşim içerisinde. Bu etkileşimler sayesinde birey nasıl davranacağını, nasıl paylaşacağını, nasıl konuşacağını öğrenmekte ve bu sayede arkadaşlık ilişkileri geliştirerek sosyalleşmektedir. Gerek küçük gerekse büyük yaşta bireylerle etkileşim içerisine giren çocuk arkadaşlarından da bir şeyler öğrenecek ve mutlu hissedecektir. Sık sık oyun oynayan ve karmaşık oyunlarla problem çözen ve oyunlara çözüm bulan çocuklar sosyal ilişkileri daha kolay kurmakta, kendilerini karşıdaki insanların yerine koyabilmekte, kişiler arası duyguları, duygu hallerini anlayabilmekte, yaratıcı ve keşfedici olmakta, aynı zamanda hayal güçleri daha gelişmiş ve üretken olmaktadır (Miller ve Almon , 2009). Bu anlamda sık sık oyun oynayan çocuklar başka bireylerle sürekli bir etkileşim ve iletişim içerisinde olacaklarından başka ortamlara girdiklerinde daha kolay uyum sağlayacaklar ve iletişimde daha etkili olacaklardır. Aynı zamanda sürekli oyun yarattıkları için yaratıcılıkları gelişecek ve hayal dünyaları da

genişleyecektir. Öğretmenler ayrıca oyunun çocuğun öğrenmelerinin gerçekleştiği, bireyde yaratıcılık, problem çözme gibi faaliyetleri geliştiren, bireyin gelişimini sağlayan en önemli iştir şeklinde cevaplar vermiştir. Bu da oyunun çocuğun uğraşı olduğu ve bireyde üst düzey becerileri geliştirmeyi sağladığını göstermektedir. “*Oyun çocuğun en iyi yaptığı işidir ve çocukların öğretiminin sağlandığı bir süreçtir. Oyun çocuğun öğrenme stili ve dünyayı keşfetme şeklidir*” (D.S.Lacofano, 1987). Bireyin küçük yaşlarda genellikle bir oyun halinde olması ve sürekli oyunu tekrarlaması ile birlikte oyunun çocuğun yaptığı bir iş olduğu şeklinde yorumlar yapılmıştır. Piaget, temelde oyunun öğrenme sürecinin önemli bir parçası olduğuna inanmış ve “oyun çocuğun işidir, çocuk oynamaktan hoşlanır ve oyunu ciddiye alır” şeklinde ifade etmiştir.

“Size göre oyun temelli öğretim nedir?” sorusuna ilişkin verilen yanıtların tümünün oyun kullanarak eğitim-öğretim faaliyetlerini gerçekleştirme şeklinde olduğu belirlenmiştir. Yani oyun temelli öğretimin esası oyunu eğitime katarak eğitim-öğretim faaliyetlerini gerçekleştirmektir. Burada dikkat edilmesi gerekenin oyunun kolay, anlaşılır, konuya ve çocuğa göre olmasıdır. Karmaşık ve konuyla alakasız bir oyun dersin zamanından çalacağından etkili eğitim-öğretim faaliyetinden söz etmek pek mümkün olmayacaktır. Oyun temelli öğretim bir öğrencinin merkezde olduğu ve öğrenci tarafından yönetilen, araştırma, keşfetme, öğrenme, inceleme, yaratma, özgüven kazanma, ilişkiler geliştirme bulunduran bir süreçtir (Tuğrul,2014). Yani oyun belli bir süre zarfında gerçekleşir, bir başlangıcı ve bitişi vardır. Bireyi aktif kılar. Bireyi heyecanlandırır ve mutlu eder. Oyun temelli öğretim yöntemi öğrencinin yön verdiği ve yaparak-yaşayarak öğrenmenin temel alındığı bir yöntemdir.

“Sınıfınızda oyun temelli öğretimi kullanıyor musunuz? Neden?” sorusuna ilişkin olarak öğretmenlerden elde edilen bulgular incelendiğinde öğretmenlerin

tümünün oyun temelli öğretimi kullandığı ve sınıf içerisinde etkili eğitim-öğretim faaliyeti gerçekleştirebilmek için bu yöntemi uyguladıkları belirlenmiştir. Sınıfta etkin öğrenmeyi sağladığı ve öğrencileri derse güdülediği için öğretmenler tarafından tercih edilmektedir.

“Sizce oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumlu yanları nelerdir?” sorusuna ilişkin ders açısından elde edilen bulgulara bakıldığında öğretmenlerin tümünden dersin oyun temelli öğretim sayesinde etkili ve kalıcı olduğu, daha eğlenceli olduğu ve derse katılımın ve motivasyonun arttığı şeklinde yanıtlar alınmıştır. Dersin düz anlatım dışına çıkması, konunun farklı bir aktivite ele alınarak açıklanması ve öğrencilerin aktif hale getirilmesi bireyin derse karşı isteğini ve ilgisini arttıracak, derse karşı olumlu bir tutum geliştirecektir. Eğitsel oyun dersi sıkıcı olmaktan kurtarıp eğlenceli hale getirecektir. Derse karşı sevginin ve ilginin artmasıyla ders daha kolay ve kalıcı hale getirilecektir. Birey hem eğlenecek hem de öğrenecektir.

Oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının öğretmen açısından olumlu yanlarına ilişkin bulgular incelendiğinde öğretmenlerin tümünden etkin katılımın sağlanması sonucunda öğretmenin de motivasyonunun arttığı şeklinde yanıtlar alınmıştır. Öğrencinin mutlu olması, eğlenmesi, dersi kolay kavraması ve katılımı istekli olması, derse karşı olumlu tutum geliştirmesi, dersi sevmesi ve katılımı aktif rol alması, konuyu kavraması, öğrenmesi, arkadaşlarıyla işbirliği içerisinde hareket ederek ilerlemesi ve oyun sayesinde arkadaşlık ilişkilerini geliştirmesi öğretmeni de mutlu edecektir. Öğretmen ders ve öğrenci üzerinde etkili olduğunu hissedecek, motive olacak, oyunun heyecanının etkisiyle kendi de heyecanlanacaktır.

Öğrenci açısından olumlu yanları incelendiğinde verilen yanıtlara bakıldığında tüm öğretmenlerden öğrencinin derse karşı olumlu tutum geliştirdiği, dersi sevdiği,

derse katılmak istediđi ve sosyalleşerek arkadaşlarıyla olumlu ilişkiler geliştirdiđi şeklinde yanıtlar belirlenmiştir. Birey eğlenirken öğrenir, heyecanlanır, aktif olmak, bir hareketin içerisinde olmak onu sevindirir, birey mutlu olduđu için derse ve öğretmene karşı olumlu tutum geliştirir ve böyle bir derse katılmak ister. Birey arkadaşlarıyla grup olduđu oyunlarda birlikte hareket etmeyi, grup ruhunu öğrenir, arkadaşlarıyla ilişkilerini geliştirir. Birey oyunun akışında farkında olmadan öğrenir ve etkili öğrenmiş olur. Günümüz çađı öğrencileri öğrenciler araştırıp sorguladıkları, inceleyip keşfettikleri, yoğun katılım gösterdikleri kısaca eğitimin merkezinde olup aktif rol aldıkları yaparak yaşayarak öğrendikleri bir eğitimde daha çok ve daha kolay öğrenmektedirler (Newby, 2006). Y yaparak yaşayarak öğrenme sayesinde öğrenciler eğlenmekte, daha etkili ve kalıcı öğrenmektedirler. Bu şekilde ilerleyen derslere öğrenciler aktif olarak katılım göstermekte, derslerden keyif almakta, derslere sevak gelmekte, derse ve öğretmene önem vermektedirler. Pehlivan (2005) ,Gruending ve diđerlerinden yaptıđı incelemeler sonucunda oyunun derslerde kullanılmasının olumlu yanlarından bahseder. Pehlivan (2005)'e göre oyun çocuđu motive eder ve derse güdüler. Öğrencinin dikkatini çektiđi ve öğrenciyi mutlu ettiđi için öğrencinin derse olan ilgisini arttırır. Derse karşı olan ilgi, istek ve merakı arttırır. Sosyalliđi arttırır. Çocukların işbirliđi içerisinde beraber çalışması sonucunda bireyler birbirlerinden bilgi paylaşımı ile öğrenir. Öğrencilerin kaynaşmasını sağlar. Öğrencileri aktif hale getirir. Derse katılımı arttırır. Etkili öğrenmede, konuyu işlemede önemli bir etkinliktir. Kalıcı öğrenmelerde ve somut bilgiyi kazanmada önemlidir. (Gruending ve diđerleri Akt: Pehlivan;2005).

“Sizce oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumsuz yanları nelerdir?” sorusuna ilişkin ders açısından elde edilen bulgulara bakıldığında öğretmenlerin tümü zaman kavramı üzerinde durmuştur.

Genel olarak zamanın çok uzun tutulması durumunda öğrencilerin sıkılacağı, motivasyonlarının düşeceği ve derse karşı olumsuz tutum geliştirecekleri üzerine yanıtlar belirlenmiştir. Ayrıca iyi bir hazırlık yapılmayan oyunun dersin zamanından çalacağı, derste eğer süre fazla uzun tutulursa dersin süresinin uzayacağı, motivasyonun düşeceği ve derse karşı olumsuz tutum gelişeceği şeklinde yanıtlar belirlenmiştir. Oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının öğretmen açısından olumsuz yanlarına bakıldığında öğretmenin iyi bir hazırlık yapması gerekmekte, derse, öğrenciye uygun olarak eğitsel oyunu iyi tasarlamaması durumunda dersin zamanından çalacağı ve müfredatta geriden geleceği şeklinde cevaplar alınmış, ayrıca öğretmenin süreyi iyi ayarlamaması durumunda dersin uzayacağı ve öğrencilerin sıkılacağı, öğrencinin ve öğretmenin motivasyonunun düşeceği şeklinde bulgulara ulaşılmıştır. Oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının öğrenci açısından olumsuz yanlarına bakıldığında dersin süresinin uzamasının durumunda öğrencilerin sıkılıp, motivasyonlarının düşebileceği, süre uzarsa derslerinden geri kalabilecekleri ve dağılabilecekleri şeklinde bulgulara ulaşılmıştır. Eğitsel oyuna hazırlık yapılacağı zaman öğretmen oyuna iyi hazırlanmalı, sınıfın seviyesine ve öğretilecek konuya uymayan oyunlardan kaçınmalıdır. Aksi takdirde öğretmen dersin zamanından alabilmektedir. Öğretmen oyunun zamanı iyi ayarlamalı, oyuna hakim olmalı, öğrencinin motivasyonunu düşürecek kadar uzun bir sürede oyun oynatmamalıdır. Ayrıca öğretmen oyunun kurallarını sadece oyunun başında açıklamalıdır. Oyunun kurallarının oyunun ortasında veya sürekli olarak değiştirilmesi öğrencilerde karmaşıklığa yol açacak ve dersi amacından uzaklaştıracaktır (Mc Callum,1980: 28-35). Öğretmenin amacı öğrencilerden beklentiyi çok yüksek tutmadan, öğrencinin seviyesine uygun, basit, hareketli ve eğlenceli eğitsel bir oyun hazırlamaktır. Öğrenci zamanın iyi ayarlanmadığı bir oyunu boşuna oynayabilir. Bundan dolayı öğrenme diye

bir şeyden bahsedilemeyebilir. Ayrıca yarışma türü olan oyunlarda öğrencinin hevesi kırılabilir ve motivasyonu düşebilir. Oyun tüm sınıflara ve tüm öğrenci seviyelerine uygun olmayabilir (W.R. Lee ,1969: 13-15). Öğrenciler arasındaki etkileşim bir süre sonra tartışmaya dönebilir. Oyun daha çok zaman ve hazırlık gerektirebilir. Maddi açıdan yüksek maliyete sahip olabilir. Oyunun sürekli oynanması bir sonraki adımın kolaylıkla tahmin edilmesine ve buna bağlı olarak öğrencilerin bir süre sonra oyundan sıkılmasına ve keyif alamamasına yol açabilir. Eğer takım oyunu oynanırsa katılan herkesin ne kadar bildiği ölçülemeyebilir (Pehlivan,2005).

“Oyun temelli öğretimi ne sıklıkta kullanıyorsunuz?” sorusuna ilişkin olarak öğretmenlerden elde edilen bulgular incelendiğinde haftada 2-3 ve sık sık cevapları ön plana çıkmıştır. Burada süreklilik kavramı göze çarpmaktadır. Öğretmenler oyun temelli öğretimi sürekli olarak kullanmaktadırlar. Bu da oyunun birey üzerindeki olumlu etkilerinden kaynaklanmaktadır. Öğretmenler gerek öğrencileri motive etmek gerekse konuyu pekiştirmek için oyun temelli öğretimi sıklıkla kullanmaktadırlar.

“Oyun temelli öğretimi hangi durumlarda kullanıyorsunuz?” sorusuna ilişkin olarak öğretmenlerden elde edilen bulgular incelendiğinde öğretmenlerin birden fazla cevaplar verdikleri görülmüştür. Bu cevapların dersin başında konuya giriş yapmak için, öğrenciyi motive etmek için, dersin son 10 dakikasında dersi pekiştirmek için, zor konularda, öğrencinin zorlandığını veya anlamadığı durumlarda oyun temelli öğretimi kullandıkları yönünde olduğu tespit edilmiştir. Ancak tüm öğretmenlerden öğrencileri motive etmek ve konuyu pekiştirmek için oyun temelli öğretimi kullandıkları yönünde yanıtlar ön plana çıkmıştır. Öğretmenler oyun öğrencileri motive ettiği ve öğrencilerde aktif katılımı sağlayarak konuyu pekiştirmeye yaradığı için oyun temelli öğretimi tercih etmektedirler. Oyun temelli öğretimin çocuğa

kazandırdığı olumlu etkiler, öğretmenleri oyunu öğretimde sıklıkla kullanmaya teşvik etmektedir.

“Eğitsel oyunları uygularken sınıfınızda nelere dikkat ediyorsunuz?” sorusuna ilişkin verilen yanıtlar incelendiğinde ön hazırlık ve aktif katılım cevapları ön plana çıkmaktadır. Öğretmenler her öğrenciyi derse katmaya, karışık yani her düzeyde öğrencinin bulunduğu gruplar yaratmaya, her öğrencinin oyundan eşit olarak yararlanmasına, iyi bir hazırlık yapmaya, gerekli araç- gereç ve materyali eksiksiz sağlamaya ve sınıfı önceden hazırlamaya dikkat etmektedirler. Her öğrencinin katılımı önemlidir ve etkili bir öğretimin amacı tüm öğrencileri derse katmaktır. Öğretmenin ön hazırlığını iyi yapmadığı bir durumda oyun amacına ulaşmayacak ve oyundan yeterince verim alınamayacaktır.

“Eğitsel oyunlara göre değerlendirme yaparken nelerden yararlanıyorsunuz?” sorusuna ilişkin verilen yanıtlar incelendiğinde 3 farklı cevap ortaya çıktığı tespit edilmiştir. Bunlar oyun sonunda yapılan yazılı değerlendirme, oyun sırasında yapılan gözlem ve oyun sonunda soru- cevap ile yapılan sözlü değerlendirme olarak tespit edilmiştir. Öğretmenler bazen hem 2 yöntemi, bazen de 3 değerlendirme yöntemini birlikte kullanmakta; oyun sırasında öğrenciyi gözlemekte, oyun sonrasında da soru cevap ve yazılı yapıp öğrenmeyi ölçmektedirler. Öğretmenler geleneksel değerlendirme yöntemlerini kullanmaktadırlar. Bu yöntemlerin birden fazla kullanılması geçerliliği de arttıracak, kimin ne kadar ve nasıl öğrendiği, süreç içerisinde öğrenip öğrenmediği daha da netleşecektir.

“Eğitsel oyunları uygularken sınıf yönetimini nasıl sağlıyorsunuz?” sorusuna ilişkin verilen yanıtlar incelendiğinde öğretmenlerin sık sık sözlü uyarı ve fiziksel ceza uyguladıkları bulgularına ulaşılmıştır. Öğretmenler öncelikle öğrencileri sözlü olarak uyarmakta, öğrencinin uyardıkları dinlememesi ve istenmeyen davranışa devam

etmesi durumunda öğrenciyi oyundan alma ya da oynatmama gibi fiziksel ceza yöntemlerine başvurmaktadırlar. Öğretmen istenmeyen davranışın devam etmesi durumunda öğrenciyi çok uzun süreli olmamak kaydı ile oyun dışı bırakmaktadır. Uzun süreli oyun dışı bırakmak öğrencinin motivasyonunu düşürebileceği için öğrenci kısa süreli olarak oyun dışı kalacak ancak oyuna döndükten sonra da davranışlarının devam etmesi durumunda tamamen oyun dışı kalacaktır. Öğrencinin bir anda oyundan alınmaması onun motivasyonunu ani düşürmeyeceği için daha sonraki oyunlarda oyuna kazandırılabilir.

“Eğitsel oyunların sonunda öğrencilere ödül veriyor musunuz? Nelerdir?” sorusuna ilişkin verilen yanıtlar incelendiğinde oyun temelli öğretim sonunda tüm öğretmenlerin öğrencilere ödül verdikleri ve genellikle bu ödüllerin ikincil pekiştirici olduğu bunlara örnek olarak küçük hediyeler (kalem, silgi, kalemtraş, cüzdan...) verilmiştir. Öğretmenler öğrencilerin motivasyonlarını arttırmak ve derse güdülenmelerini arttırmak, öğrencileri mutlu etmek ve istekli kılmak için kazanan öğrencilere küçük hediyeler vermektedirler. Ancak bu hediyeleri verirken kaybeden öğrencilerin motivasyonlarını kırmamaya, katılan tüm öğrencileri tebrik ve teşvik etmeye dikkat ettiklerini belirten öğretmenler, öğrencilere ulaşamadıkları büyük hediyeler almak yerine herkesin alabileceği ancak eğitimle alakalı ufak hediyeler almaktadırlar. Pahalı hediyeler hem gerekli olmamakla beraber hem de diğer öğrencileri ulaşamadıkları için üzerek dersten soğutabilmektedir. Kalem, silgi, kalemtraş... gibi ufak hediyeler eğitim açısından daha anlamlı ve kullanışlı olabilmektedirler.

Arslan ve Dilci'nin (2017) yaptığı çalışma sonuçları incelendiğinde de oyunun çocuklara sağladığı yarar ve olumlu etki sayesinde oyunun eğitim öğretim

faaliyetlerinde daha sık kullanılması gerektiği sonucuna ulaşıldığı tespit edilmiş ve bu çalışmayla benzer sonuçlara ulaşılmıştır.

Kayar'ın (2008) yaptığı tez çalışması sonucuna bakıldığında bu çalışmayla örtüşen oyunun çocukların sosyal anlamda gelişimini desteklediği belirlenmiştir. Tören'in (2011) yaptığı tez çalışmasında yine bu çalışmayla benzer sonuçlara ulaşılmış ve oyunun çocukların sosyal gelişiminde büyük etkisi olduğu görülmüştür.

Savaş ve Gülüm 'ün (2004) yaptığı çalışma incelendiğinde bu çalışmayla benzer sonuçlara ulaşılmış; oyun temelli öğretimle eğitim gören çocukların geleneksel yöntemle göre daha başarılı oldukları sonucuna varılmıştır. Öğretmenler yaparak yaşayarak öğrenmeyi sağlamak için oyun temelli öğretimi kullanmakta ve bu da öğrencinin etkili öğrenmesini ve derslere aktif katılmasını sağlamakta, akılda kalıcılığı arttırmaktadır.

Uskan ve Bozkuş (2019)' un yapmış olduğu Eğitimde Oyunun Yeri adlı çalışmanın sonuçları incelendiğinde oyun çocuğun en büyük ilgi alanı ve hobisidir sonucuna ulaşılmıştır. Birey oyun sayesinde öğrendiği bilgileri somutlaştırır ve bu sayede yaparak yaşayarak öğrenir. Oyun çocuğun bulunduğu çevreyi, olay ve olguları da anlamlandırmasına ve tanınmasına da fırsat vererek bireyin kalıcı ve akıcı bir şekilde farkında olmadan öğrenmesine yardımcı olmaktadır. Bu nedenle eğitimde oyunun kullanılması arttırılmalı, öğrenciler eğlenerek öğrenmelidirler.

Gözalan ve Koçak (2014)' da çalışmalarında kelime öğretiminde eğitsel oyunlardan yararlanmış ve başarı kaydetmişlerdir. Keskin (2009) tarafından yapılan çalışmada ise sınıf ortamında kullanılan oyunlarının öğrencilerin çok boyutlu düşüncelerine katkı sağladığı ve çocukların zihinsel düşünce boyutlarının gelişmesine katkı sağladığı, farkında olmadıkları yeteneklerini ortaya çıkardığı, daha çok motive oldukları ve keyifli ders işledikleri belirtilmiştir.

Karataş (2014) çalışmasında öğrencinin merkezde ve aktif olduğu oyun temelli öğretim yönteminin eğitimde kullanımının arttığına ve bu yöntemi daha sık kullanmaya doğru bir ilerleyiş olduğunu belirtmiştir. Kalem ve Fer (2013) bireyin aktif olarak öğrenmesinin öneminden bahsetmiş, eğitimde gerekli olduğunu vurgulamışlardır.

5.2 Öneriler

- Öğretmenlerin derslerde daha etkili ve kalıcı eğitim verebilmeleri için öğrencinin pasif olduğu geleneksel yöntemlerin yerine öğrenciyi aktif kılacakları öğrenci merkezli eğitim-öğretim yöntemlerini kullanmaları gerekmektedir.
- Dersleri uygulayacak olan öğretmenlerin derste oynatılacak oyuna ve konuya hâkim olmaları, iyi hazırlık yapmaları ve zamanı iyi ayarlamaları gerekmektedir.
- Derste oynatılacak olan oyunun çocukların ilgi ve ihtiyacına göre seçilmesi, konuya uygun olması, zamanının çok uzun tutulmaması gerekmektedir.
- Derslerde oyunun kullanılması öğrencileri motive edecek, öğrencilerin merakını arttıracak, öğrencileri mutlu edecek ve öğrencilerin derse karşı olumlu tutum geliştirmesini sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

Akpınar, B. & Gezer, B. (2010). Öğrenen merkezli yeni eğitim yaklaşımlarının öğrenme-öğretme sürecine yansımaları. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* , 20 (14), 1-12 .

Aktaş Y. & Mangır M. (1993). Çocuğun gelişimde oyunun önemi, *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 26(16), 14-19.

Altunay, D.(2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Anıl, D. ve Acar, M. (2008), Sınıf öğretmenlerinin ölçme ve değerlendirme sürecinde karşılaştıkları sorunlara ilişkin görüşleri, *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 44-61.

Arnas, A., Y. (2017). Oyun, öğrenme ve deneyimin birleşimi: Çocuk müzeleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), 17-30.

Arslan, A. & Dilci, T. (2018). Çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin geçmiş ve günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas İli Örnekleme) . *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* , 28 (1) , 47-59 .

- Arslan, S., & Yurdakul, C. (2015). Özerk öğrenme ölçeğinin türkçeye uyarlanması ve geçerlilik çalışması. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(39), 565-569.
- Ayan, S. ve DüNDAR, H.(2009). Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28 (1), 63-74, 2009.
- Ayan, S. ve Memiş, U., A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14 (2): 143-149.
- Aybek ve Aslan (2017). Öğretim Yöntemine İlişkin Görüşlerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Education Sciences* , 6 (1) , 1166-1184 .
- Bayar Çelebi, D. (2007). *Türkiye ve Azerbaycan'daki çocuk oyunları ve oyuncaklarının karşılaştırmalı incelemesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Muğla Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çağdaş Türk Lehçeleri Ve Edebiyatları Anabilim Dalı, Muğla.
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research Practice*, 4(1), 1-8.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri (17. Baskı)*. Ankara: Pegem Yayınları
- Celce. M. (1989). *Teaching English As A Second Language*. Washington.

Çelikkaya, H. (1991). Eğitimin anlamları ve farklı açılardan görünüşü. *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*. 3 (1), 73-85.

Çoban, B ve Nacar E. (2006). *Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Basımevi.

Deniz, İ. (2005). *Öğrenci Merkezli Fen Bilgisi Eğitiminin Öğrenci Başarılarına Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Denizli: Pamukkale Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Dönmez, İ. (2008). *İlköğretim Fen ve Teknoloji Dersi Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Merkezli Eğitim Açısından Değerlendirilmesi*. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.

Duman, G. ve Koçak, N. (2013). Çocuk oyun alanların biçimsel özellikleri açısından değerlendirilmesi, *The Journal of Turkish Educational Sciences*, 11(1), 64-81.

Egemen, A., Yılmaz, Ö., Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *Adnan Menderes Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.

Er, H.N. (2008). Zaman Kavramıyla Zenginleştirilmiş Türkçe Dil Etkinliklerinin 5-6 Yaş Çocuklarında Zaman Kavramı Gelişimine Etkisinin İncelenmesi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya.

Ertürk, S.(2013). *Eğitimde Program Geliştirme*. 2. Baskı, Ankara: Edge Akademi Yayıncılık.

Fer, S. (2015). *Öğretim Tasarımı*. 3. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık.

Fer, S. ve Cırık, İ. (2007). *Yapılandırmacı Öğrenme: Kuramdan Uygulamaya*. İstanbul: Morpa Yayınları.

Fox, J. E. (2007). Back to basics: Play in early childhood. *Early Childhood News*, 12-15

Gelbal, S. ve Kelecioğlu, H. (2007). Öğretmenlerin ölçme ve değerlendirme yöntemleri hakkındaki yeterlik algıları ve karşılaştıkları sorunlar. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(2), 135-145.

Gökçen, F. Ç. (2005). *Gelişim ve eğitimde yeni yaklaşımlar 2, eğitsel oyunlar ve uygulama yöntemleri*, Morpa Kültür Yayınları, s: 490-501, İstanbul.

Gözalın, E. & Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, (4), 115-121.

Güven, S. (2013). Çocukların Oyun Tercihleri Üzerine Bir Çalışma. *Turkish Studies*, Volume 13(27)., 45-67.

Headfield, J.(1984). *Elementary Communication Games*. London,.

Huizinga, J. (1995). *Homo ludens*. M. A. Kılıçbay. (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

<https://canada.k12.tr/oyun-temelli-ogrenme> (erişim tarihi:28.04.2022)

<https://www.tdk.gov.tr/oyun>(erişim tarihi:28.04.2022)

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Eğitim>(erişim tarihi:28.04.2022)

<http://yasamgucu.org/oyun-nedir-ve-turleri> (erişim tarihi:28.04.2022)

Işılak, H. Ve Durmuş, A. (2004). *Eğitici oyun 112x yöntemi, kara tahtayı aşmak, öğrenci merkezli öğretmenlik*, İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Kale, R. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*. Geliştirilmiş 2.Baskı, Nobel Yayın Dağıtım, s.134, Ankara 2003.

Kalem, S. ve Fer, S. (2003). Aktif öğrenme modeliyle oluşturulan öğrenme ortamının öğrenme, öğretme ve iletişim sürecine etkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri* 3 (2), 433- 461.

Karasar, N. (2006). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınevi.

Karataş, E. (2014). Eğitimde Oyunlaştırma: Araştırma Eğilimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)* , 15 (2), 315-333.

- Kayar, P. (2008). *Van'ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Van.
- Keskin, H.İ., (2009). *Oyun kuramının ekonomide uygulanması*. Çukurova üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi, Adana.
- Köri, C. (2016). *Program Geliştirme*. Ankara: Yediiklim Eğitim Bilgisayar Yayıncılık.
- Lee, W.R.(, 1969). *Languagu Teaching Games And Contests*. London
- Mc Callum, G. P. (1980). *Word Games*. New York.
- McCaslin, N. (2016). *Yaratıcı drama sınıfın içinde ve dışında*. (P. Özdemir Şimşek, Çev.). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school (Alliance for Childhood Rep. No. NJ3a)*. College Park, MD.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2013). Okul öncesi eğitim programı. Erişim adresi:<https://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/ooproram.pdf>
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2017). Okul öncesi eğitim programı.
- Newby, T. J (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. (3rd ed.). New Jersey: Pearson Merrill. Prentice Hall.

- Özenç, E. G. (2007). *İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Özpolat, V. (2013). Öğretmenlerin Mesleki Önceliklerinde Öğrenci Merkezli Eğitim Yaklaşımının Yeri. *Milli Eğitim Dergisi* , 43 (200) , 5-27 .
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 24 (5), 2157-2166, 2016.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun Ve Öğrenme* .Ankara: Anı Yayıncılık 61,62,66,72.
- Rixon, S.(1991). *The Role Of Fun And Games Act İn Teaching Young Learners*, London.
- Romando, R. (1968).*Teaching The Disadvantaged Child*.New York.
- Savaş, N. (2002). *İlköğretim fen öğretiminde öğretmenlerin izlediği öğretim yöntemleri ve bu yöntemlerin öğrenci başarısına etkisi* (yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. Ankara,.
- Savaş, E., ve Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 175-194.

Senemođlu, N. (2018). *Kuramdan Uygulamaya Gelişim Öğrenme ve Öğretim*, 26. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık.

Sönmez, V. (2012). *Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı*, 17. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık.

Sünbül, A. M. (2011). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Konya: Eğitim Kitabevi.

Şentürk, H. ve Çakır, E.(2019). Beden Eğitimi Ve Oyun Dersinin Öğretmen Görüşleri Açısından Değerlendirilmesi. *Turkish Studies Educational Sciences*, 14(5), 2019, p. 2199-2217.

Taşpınar, M. (2017). *Kuramdan uygulamaya öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Elhan Kitap Yayın Dağıtım.

Tören, A. (2011). *Erzincan'dan derlenen çocuk oyunlarının çocuk eğitimindeki yeri*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Erzincan.

Tuncer, M. (2022). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. 1. Baskı, Konya: Eğitim Yayınevi.

Tuğrul, B. , Boz, M. , Uludağ, G. , Metin Aslan, Ö. , Sevimli Çelik, S. & Sözer Çapan, A. (2019). Okul öncesi dönemdeki çocukların okuldaki oyun olanaklarının incelenmesi.*Trakya Eğitim Dergisi* , 9 (2) , 185-198.

Tuğrul, B. (2010). *Oyun temelli öğrenme*.Ankara: Anı Yayıncılık, 187-220.

Tuğrul, B. (2014). *Oyun Temelli Öğrenme*. Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri. (177). Ankara: Anı Yayıncılık.

Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. Adıyaman, *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(6), 1-11.

Uskan, S. B. & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde Oyunun Yeri . *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi* , 5 (2) , 123-131 .

Vygotsky, L. (1978). The role of play in development. In M. Cole (Trans.), *Mind in Society* (pp. 92-104). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Yayan, E. H. & Zengin, M. (2018). Çocuk kliniklerinde terapötik oyun . *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi* , 7 (1) , 226-233.

Yıldırım, A ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin yayınevi.

EKLER

Ek 1: Etik Kurul Uygunluk Yazısı



**Doğu
Akdeniz
Üniversitesi**
"Erdem, Bilgi, Gelişim"

**Eastern
Mediterranean
University**
"Ethics, Knowledge, Advancement"

Galileo Galilei Sk. / Str.,
99628, Gazimagusa, KÜZEY KIBRIS /
Famagusta, NORTH CYPRUS,
via Mersin 10, TURKEY
Tel: (+90) 392 630 1327
bayek@emu.edu.tr

Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu (BAYEK) / Board of Scientific Research and Publication Ethics

Sayı: ETK00-2021-0078

22.11.2020

Konu: Etik Kurulu'na Başvurunuz Hk.

Sayın Mehdiye Şemrut

Eğitim Fakültesi

Eğitim Etik Alt Kurulu'nun 19.11.2020 tarih ve 2021/104 sayılı toplantısında incelenerek uygun bulunan, Yrd. Doç. Dr. Bengi SONYEL danışmanlığında yürüttüğünüz "**Oyun Temelli Öğretim Yönteminin İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenleri Tarafından Değerlendirilmesi**" adlı yüksek lisans tez çalışmanız, Doğu Akdeniz Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu tarafından onaylanmıştır.

İyi çalışmalar dilerim .

Prof. Dr. Yücel Vural

Etik Kurulu Başkanı

YV/ek.

www.emu.edu.tr

Ek 2: Bilgilendirilmiş Onam Formu

Sınıf Öğretmenleri Gönüllü Katılım Formu

Değerli Sınıf Öğretmenleri,

Doğu Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Programları ve Öğretim alanında Yüksek Lisans öğrencisiyim. Yüksek Lisans Tezimde Oyun Temelli Öğretim Yönteminin İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenleri Tarafından Değerlendirilmesi üzerine araştırma yapıyorum. Bu araştırmada amacım, 1. Sınıf öğretmenlerinin oyun temelli öğretime ilişkin görüşlerinin incelenmesi ve bu araştırmadan elde edilen verilerle oyun temelli yöntemle ilerleyen derslerin geliştirilmesi ve elde edilen sonuçların oyun temelli yöntemle ilgili öğretmenlere fikir vermesidir.

Araştırma gönüllük esasına dayanmaktadır. Araştırmaya katılmak ya da katılmamak sizin isteğiniz doğrultusundadır. Araştırmaya katıldıktan sonra istediğiniz zaman diliminde araştırmayı bırakma hakkına sahipsiniz. Araştırmada araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış sorular ile toplanılacak veriler tamamen araştırma kapsamı için kullanılacak olup, kişisel bilgiler ve toplanılan veriler gizli tutulacaktır. Görüşme süresini izniniz olursa ses kaydı altına almayı isterim. Buradaki amacım, verileri daha ayrıntılı inceleyebilmektir. Elde edilen ses kayıtları gizlilik ilkesine uygun korunacaktır.

Yarı yapılandırılmış mülakatlar ile ilgili herhangi bir sorunuz olursa benimle veya danışmanım ile iletişime geçebilirsiniz. Bu araştırmaya katılmaya gönüllü iseniz, lütfen aşağıda verilen boş yerleri doldurup, imzalayınız. Şimdiden teşekkür ederim.

Sınıf Öğretmeninin Adı- Soyadı

Tarih

İmzası

Araştırmacı

Mehdiye Şumrut
Doğu Akdeniz Üniversitesi
Yüksek Lisans Öğrencisi
sumrutmehdiye@gmail.com
Telefon: 05338521612

Tez Danışmanı

Yrd.Doç.Dr. Bengi Sonyel
Eğitim Bilimleri Bölümü
bengi.sonyel@emu.edu.tr
Telefon:6302390

Ek 3: Arařtırma Soruları ve Mülakatta Sorulacak Sorular

Arařtırma Soruları:

1. İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenleri oyun temelli öğretim yöntemini nasıl tanımlamaktadırlar?
2. Oyun temelli öğretim yöntemi İlköğretim 1. Sınıfta ne sıklıkta kullanılmaktadır?
3. İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerine göre oyun temelli öğretim yönteminin olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?
4. İlköğretim 1. Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin etkili uygulanabilmesi için neleri önermektedirler?
5. İlköğretim 1. Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin değerlendirme aşamasında nelerden yararlanmaktadır?

Mülakatta Sorulacak Sorular

1. Size göre oyun nedir?
2. Sizce oyunun çocuk üzerinde nasıl bir etkisi vardır?
3. Sizce oyun temelli öğretim nedir?
4. Sınıfınızda oyun temelli öğretimi kullanıyor musunuz? Neden?
5. Sizce oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumlu yanları nelerdir?
6. Sizce oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumsuz yanları nelerdir?
7. Oyun temelli öğretimi ne sıklıkta kullanıyorsunuz?
8. Oyun temelli öğretim hangi durumlarda kullanıyorsunuz?

9. Eğitsel oyunları uygularken sınıfınızda (öğrenci, sınıf ortamı, düzen) nelere dikkat ediyorsunuz?
10. Eğitsel oyunlara göre değerlendirme yaparken nelerden yararlanıyorsunuz?
11. Eğitsel oyunları uygularken sınıf yönetimini nasıl sağlıyorsunuz?
12. Eğitsel oyunların sonunda öğrencilere ödül veriyor musunuz? Nelerdir?