

Sınıf Öğretmenlerinin “Oyunla Öğretim” Kavramına İlişkin Algıları: Bir Metafor Çalışması

Class Teachers’ Perceptions of The Concept of “Teaching with Play”: A Metaphor Study

Barış YAMAN¹,

Geliş Tarihi/Received: 02/11/2019 Kabul Tarihi/Accepted: 03/01/2020 Yayın Tarihi/Published: 15/01/2020

Özet: Bu çalışmanın amacı, sınıf öğretmenlerinin oyunla öğretim ile ilgili algılarını metaforlar yardımıyla incelemektir. Bu amaç doğrultusunda 2019/2020 eğitim öğretim yılında Malatya ili Yeşilyurt ve Battalgazi ilçelerinde görev yapan 173 sınıf öğretmenin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan olgu bilim deseninden faydalanılmıştır. Sonuç olarak öğretmenlerin oyunla öğretim kavramına ilişkin algılarının çoğunlukla hayat, eğlence, su, tiyatro, lunapark, çiçek ekmek gibi metaforlarla belirtildiği ve bunların genel olarak olumlu ifadeler olduğu öğrenme öğretme durumlarını kolaylaştırdığı ve daha kalıcı öğrenmelerin olduğu ifade edilmektedir. Bunların yanı sıra oyunla öğretim kavramını eziyet olarak belirtilip, öğrenme öğretme sürecini zorladığı da ifade edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyunla Öğretim, Sınıf Öğretmenliği, Metafor

Abstract: The aim of this study is to examine the perceptions of classroom teachers about game teaching with the help of metaphors. For this aim, it was carried out with the participation of 173 classroom teachers working in Yeşilyurt and Battalgazi districts of Malatya province in 2019/2020 academic year. In the research, the phenomenon science pattern, which is one of the qualitative research methods, was used. As a result, it is stated that the perceptions of teachers about the concept of play teaching are mostly expressed by metaphors such as life, entertainment, water, theater, amusement park, planting flowers and these are generally positive expressions, which facilitate their learning and teaching and there are more permanent learning. In addition to these, it has been stated that the concept of teaching with game is tormented and it forces learning and teaching process.

Keywords: Game Teaching, Classroom Teaching, Metaphor

Önerilen Atıf Bilgisi/To Cite This Article: Yaman, B. (2020). Sınıf Öğretmenlerinin “Oyunla Öğretim” Kavramına İlişkin Algıları: Bir Metafor Çalışması. *Temel Eğitim Dergisi*, 2(1), 6-13.

¹ Dr., Milli Eğitim Bakanlığı, Sınıf Öğretmeni, baris_yaman44@hotmail.com

1. Giriş

Eğitimde, yaş ve gelişim düzeyine uygun yöntem ve tekniklerin başında çocukların temel ihtiyaçlarından “oyun” gelmektedir. Oyun, gönüllü ve özgürce yapılan, mutluluk kaynağı olan, çocuğun tüm gelişim yüzlerini uyaran, yetenekleri kadar duyuları ve duyguları geliştiren etkinlikler olarak tanımlanabilir (Pilten ve Pilten, 2013). Oyun ayrıca bedensel ve bilişsel yeteneklerle, sosyal uyum ve duygusal yeterliği geliştirmek için gerçek yaşamdan daha farklı bir ortamda yapılan, sonunda herhangi bir maddi kar sağlamayan, kendine has belirli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturulan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli bir aktivitedir (Gözalın ve Koçak, 2014). İnsanoğlunun var oluşundan bu yana sürdürdüğü bir eylem olan oyun yaşamla birlikte başlamakta, yaşamın her döneminde farklılaşarak ve gelişerek devam etmekte, farklı ilgilerin ve gereksinimlerin en doyurucu kaynağı olarak her zaman önemini korumaktadır (Özyürek ve Çavuş, 2016). Oyun, özgürce razı olunan ve belirli bir amaç doğrultusunda, belirli bir zaman ve mekân sınırları içerisinde gerçekleştirilen ‘alışılmış hayat’ tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylemdir aynı zamanda (Yılmaz, 2018). Oyunla öğretim yöntemi, öğrencinin rahatlaması ve stres ortamından uzaklaşılması açısından önemlidir. Oyunlar, öğretim sürecini öğrenciler açısından ilgi çekici duruma getirmektedir. Bunun yanı sıra öğrenci motivasyonunu artırmakta, öğrencinin yaparak ve yaşayarak öğrenmesine katkı sağlamaktadır. Oyun özellikle okula yeni başlayan öğrenciler için daha çok önemlidir. Okula uyum, kalem tutma, boyama gibi ilk okumaya yazmaya hazırlık ve başlama sürecinde çeşitli yararlar sağlamaktadır (Babayiğit ve Gültekin, 2019). Oyun, çocuğun düşüncelerini yansıtmasını, çevre ile ilişkiler kurmasını ve enerjisini boşaltmasını sağlar. En önemlisi oyun, eğitimsel anlamda çocuğun gelişiminin bir parçasıdır (Karamustafaoglu ve Kaya, 2013).

Eğitim ve öğretim tüm eğitim kademelerinde olduğu gibi ilkokullarda da öğretmen liderliğinde gerçekleşen durumlardır. Öğretimsel konularda pek çok yöntem geliştirilmiş olup farklı durumlarda farklı eğitim kademelerinde kullanılmaktadır. İlkokullarda öğretim yöntemleri ise hedef kitlenin yaşı, ihtiyaçları ve ilgisi göz önüne alındığında, diğer eğitim kademelerinden farklı olarak oyun yöntemleri yaygın olarak kullanılmaktadır.

Metafor genellikle söylemi süslemeye yönelik bir söz sanatından ibaret sayılır; ancak, önemi bundan çok daha büyüktür. Metafor kullanımı, bireyin genel olarak dünyayı kavrayışına sinen bir düşünme ve görme biçimidir. Bunlar, okuyucuda ya da dinleyicide bilişsel bir sürecin başlamasını sağlar. Gelişen bilişsel süreç bireyde duyuşsal etkiler yaratır. Bilişsel ve duyuşsal süreçler karşılıklı olarak birbirini etkiler ve besler. Bu da metaforların birey üzerindeki etkisinin gücüne işaret etmektedir. Bireyler, gerek kendi duygu ve düşüncelerini tanımlarken, gerekse karşılarındakilerin duygu ve düşüncelerini tanımlarken metaforlardan yararlanmaktadır (Geçit ve Gencer, 2011). Türk Dil Kurumu (1988), Metafor “istiare, mecaz, i(e)ğretileme” anlamına gelen bir ifadedir. İğretileme; ‘bir şeyi anlatmak için ona benzetilen başka bir şeyin adını eğreti olarak kullanma, eğretileme’ olarak tanımlamıştır. Bunun yanında bir metaforunda, kelimenin gerçek manasından farklı kullanılması, benzetme amaçlanması ve kelimenin asıl manasında kullanılmasını ortaya çıkaran bir halin bulunması gerekmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2008). Metafor bir standardı olmayan ve kişiden kişiye göre değişebilen, eğitimde soyut bir kavramı görselleştirmek, somut bir şekilde betimlemek ve açıklamak amacıyla kullanılabilir. Ayrıca, analiz edilmek istenen kavramların nasıl algılandığını ortaya çıkarmaya da katkı sağlamaktadır. Çünkü metafor, bireyselliği ön plana çıkartan bir algı aracı ve temel bir düşünce kaynağıdır (Ekici, 2016). Metaforlar, benzetmelerde olduğu gibi, anlatılmak istenilen kavram, onunla bir yönden benzerliği olan başka bir kavramla anlatılmaya çalışılır, bir metafor parçalarının toplamından daha büyük bir anlam yaratır ve bize yeni bir farkında olma sunar. Çok fazla ya da çok az benzerlik ya da farklılığın olduğu yerde metaforla verilmek istenilen mesaj anlaşılabilir (Çelikten, 2006). Metafor, anlamak istediğimiz nesneyi veya olguyu, başka bir anlam alanına ait olan kavramlar ağına bağlayarak, yeniden kavramlaştırmamızı, değişik yönlerden görmemizi ve daha önceden gözden kaçan bazı durumları aydınlatabilmemizi sağlar (Taylor, 1984’den aktaran: Arslan ve Bayrakçı, 2006: 101).

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, sınıf öğretmenlerinin oyunla öğretim ile ilgili algılarını metaforlar yardımıyla incelemektir.

2. Yöntem

2.1. Araştırma Deseni

Metaforlar aracılığıyla veri toplama yoluna gidilen bu araştırma nitel bir araştırmadır. Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan olgubilim (phenomenology) deseniinden faydalanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek'e göre (2008) olgubilim deseniinde bireyler farkında oldukları fakat daha önce ayrıntılarıyla ve derinlemesine irdeleme olanağı bulamadıkları olgulara odaklanırlar. Bu sayede bireyler, olguyu daha iyi tanıyarak ve anlayarak ortaya olguya dair bir takım örnekler, yaşantılar ve açıklamalar koyabilirler. Fenomenoloji, yalnızca bir betimleme değil, araştırmacının yaşamış deneyimlerinin anlamına ilişkin yorum yaptığı yorumsan bir süreçtir (Creswell, 2015).

2.2. Araştırma Grubu

Bu çalışma 2019/2020 eğitim öğretim yılında Malatya ili Yeşilyurt ve Battalgazi ilçelerinde görev yapan 173 sınıf öğretmeninin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların tamamı çalışmaya kendi isteği ile katılmıştır.

Tablo 1: Çalışma Grubunun Cinsiyete, Mesleki Kıdeme ve Mezuniyet Durumlarına Göre Dağılımı

Değişkenler		Frekans	Yüzde
Cinsiyet	Kadın	106	61,3
	Erkek	67	38,7
Mesleki Kıdem	1-10 yıl	42	24,3
	11-20 yıl	74	42,8
	21-30 yıl	52	30,1
	31-40 yıl	5	2,8
Mezuniyet Durumu	Eğitim Fakültesi	131	75,7
	Eğitim Yüksekokulu	12	6,9
	Diğer Fakülteler	30	17,4

2.3. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması için çalışma grubundaki 173 öğretmene üç bölümden oluşan metafor algı formu verilmiştir. Birinci bölümde araştırmanın amacı ve metafor ile ilgili açıklama; ikinci bölümde cinsiyet, mesleki kıdem ve mezuniyet durumu ile ilgili sorular; üçüncü bölümde ise öncesinde örnek uygulama olarak " Öğretmenlik bana göre bakıcılık gibidir çünkü çocuk bakıcılığından başka bir şey yapmıyoruz. Öğretmenlik ayna gibidir çünkü yetiştirdiğin öğrenciler kendini yansıtır" verilmiştir ve hemen altına da oyunla öğretime ilişkin metafor cümlesine yer verilmiştir. Bu metafor cümlesi: "Oyunla öğretim.....gibidir çünkü....." şeklindedir. Metafor sorusunun ilk kısmında öğretmenlerin bir metafor yazmaları istenmiş, "Çünkü" ile takip eden ikinci kısımda öğretmenlerin algıları asıl olarak tespit edilmeye çalışılmıştır.

2.4. Verilerin Analizi

Elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). İçerik analizi, mevcut metinlerden hareket ederek sosyal gerçeğe yönelik temel önermeler elde etmeyi amaçlar (Gökçe, 2006). Betimsel analizde özetlenen ve yorumlanan veriler, içerik analizinde daha derin bir işleme tabi tutulur ve betimsel bir yaklaşımla fark edilmeyen kavram ve temalar bu analiz sonucu keşfedilebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu aşamada ilk önce elde edilen metaforların aynı olanları gruplanmış ve numaralandırılmıştır. Her bir metaforun nedeni tek tek okunarak kategoriler oluşturulmuştur. Ardından metaforlar kendi kategorilerinde değerlendirilmiştir. Ayrıca güvenilirliği artırmak amacıyla görüşmeler sırasında elde edilen verinin bir bölümü, doğrudan alıntı yöntemi kullanılarak çalışma içinde sunulmuştur

3. Bulgular

Bu bölümde, analiz sonucu elde edilen bulgular, sınıf öğretmenlerinin oyunla öğretime yönelik algıları yer almaktadır.

Tablo 2. Öğretmenlerin Oyunla Öğretim kavramına ilişkin algıları

Oyunla öğretim metaforu	f	Oyunla öğretim metaforu	f	Oyunla öğretim metaforu	f
Çiçek ekmek	4	Somutlaştırma	1	Yolculuk	1
Seyahat	1	Güneş	2	Yaşam	2
Evliya çelebi	1	Doğanın uyanması	1	Temel ihtiyaç	1
Solucan	1	Empati	1	Gerçek ve hayal	1
Yapboz	1	Kaymaklı künefe	1	İlaç	1
Matematik	1	Arkadaşlık	1	Öğretmek	2
Toplu taşıma	1	Ayna	4	Kahve	1
Hayat	12	Film	3	Terapi	1
Ceset ile ruh	1	Aile	1	Bulmaca	1
Balık tutmak	2	Bellek	1	Kendini keşfetmek	1
Taşa yazı yazmak	1	Uygulamalı öğretim	1	Çamurla oynamak	1
Yazı	2	Bakış	1	Anne	2
Mutluluk	1	Taş	1	Dans	2
Ninni	1	Ayran	1	Şoför	1
Işık	1	Masaj yapmak	1	Pamuk şeker	1
Oyun	1	Resim yapmak	2	Fotoğraf makinesi	1
Bisiklet sürmek	1	Galaksi	1	Çocuğun seviyesi	1
Oyuncak	2	Kağıt kalem	1	Bilgiyi keşfetmek	1
Hayatı öğrenmek	2	Balon	1	Kılavuzluk	1
Çocuk olmak	1	Lokomotif	1	Sanatçı	1
Gemi yapmak	1	Temel ders	1	Ürün ortaya koymak	1
Merdiven	1	Şeker ve ağaç	1	Gökkuşağında kaymak	1
Su	6	Tahin pekmez	1	Kilim dokuma	1
Usta çırak	2	Şiir	1	Eziyet	1
Taşı gediğine oturtmak	1	Kuş	1	Su damlası	1
Lunapark	5	Navigasyon	1	Yeniden başlamak	1
Eğlence	10	Anadil	1	Kalıcı öğrenme	1
Hikaye	1	Prova	3	İlaç	1

Gizil öğrenme	2	Bilgi	1	Salata	1
Nakiş	1	Tat	1	Yemek yemek	9
Ballı kaymak	2	Pası kazımak	1	Yüzme	1
Eğitimin kalbi	1	Yaparak yaşayarak öğrenme	2	Röntgen	1
Okyanus	1	Palyaçoluk	1	Elmanın yarısı	1
Tiyatro	5	Özgürlük	1	Rahatlama	1
Çivi ve çekiç	1	Algıda seçicilik	1	Yol	1
Nefes almak	1	Musluk	1		

Sınıf öğretmenlerinin oyunla öğretim kavramına ilişkin algılarını gösteren tablo 1 incelendiğinde sıklıklarına göre en fazla "hayat" kelimesini kullandıkları görülmektedir. Metafor ifadelerinde "hayat" kelimesini kullananların gerekçeleri incelendiğinde; katılımcılardan ÖE9, "Oyunla hayatta karşılaşılabilecek tüm sorunları ve bunlara karşı alınacak önlemler, yaşantılar oyunla öğrenilir. Tüm canlılarda bunu görüyoruz". ÖE51, "Gerçek hayattaki kuralları öğrenir, yaşamın kendisini öğrenir". ÖE79, "çocuk oyunla öğrenirken hayattan (evinden, ailesinden, arkadaşları ile sokakta ya da evde oyun oynadığını hissettiğinden) kopmamaktadır kendisini daha güvende ve mutlu hissetmektedir." ÖK62, "Hayatın her alanında kullanıp hem öğretmeye hem öğrenmeye hem de eğlenmeye yardımcı olur." ÖK24, "Kuralına göre oynamazsan kaybedersin, bazen çok eğlenir bazen üzülürsün." ÖK11, "Yaparak yaşayarak öğrenirsin." ÖK10, "Kazanıp mutlu olduğumuz, kaybedip üzüldüğümüz anlarla doludur". ÖK6, "Kaybetmekte var kazanmakta". Öğretmenlerden sıklıklarına göre "eğlence" kelimesini kullananların gerekçeleri incelendiğinde; ÖK75, "oyun oynarken eğleniriz", ÖK61, "çocuk eğlence merkezinde yaşadığı yaptığı şeyler daha kalıcı olur", ÖE41, "Eğlence bilgi birikimini artırır", ÖE33, "öğretimin bütün sıkıntılı durumları ortadan kalkmıştır", ÖE29, "Eğlenirken farkında olmadan öğrenir", ÖE28, "öğrenciyi sıkmadan öğretir." ÖK75, "oyun oynarken eğleniriz". Öğretmenlerden sıklıklarına göre "su" kelimesini kullananların gerekçeleri incelendiğinde; ÖK80, "Çocuklar oyun olmadan yaşayamaz, ruhunu besleyemez. Karakterini, sorun çözme becerilerini geliştiremez.", ÖK85, "Çocuklar oyun olmadan yapamaz. Eksik yaşar, oyun su gibi büyük bir ihtiyaçtır. Sağlıklı bireyler yetiştirmek için oyunla öğretimi kullanmalıyız". Öğretmenlerden sıklıklarına göre "yaşam" kelimesini kullananların gerekçeleri incelendiğinde; ÖK56, "Oyun yaşamın kendisidir. Yaşamla iç içedir, yaşam ve oyun kurallar ve hayatı sevdiren ve etkinlikler bünyesinde barındırır. İki de insanı mutlu eden unsurlardır", ÖK48, "Çocukların gelişimi için onların ifadesi için önemlidir. Çocuk bu durum ile sosyal olarak gelişimini tamamlar ve kendini ifade eder. Öz güvenin gelişimi daha sonraki yaşam süreci için önemli hem de çok önemli bir basamaktır." Öğretmenlerden sıklıklarına göre "su" kelimesini kullananların gerekçeleri incelendiğinde; ÖK70, "Oyunla öğretim uygulamaya başlayınca, çocuk kendini lunaparkta gibi hisseder.", ÖK29, "Farklı oyuncaklardan aldığımız haz ve öğrendiğimiz deneyimler farklıdır. Bilgiyi oyunla deneyimlemek lazımdır.", ÖE30, "Eğlenerek yaşamak önemlidir"; ÖE27, "Çocuk sıkılmadan öğrenir". Öğretmenlerden sıklıklarına göre "tiyatro" kelimesini kullananların gerekçeleri incelendiğinde; ÖK47, "Sınıf bir sahne, öğretmen bir oyuncu, çocuklar ise izleyicidir."; ÖK45, "Çocuklar tiyatro oyununda olduğu gibi sürekli bir hazırlık içinde sürekli gelişen ve tekrarlayan, eğlenerek öğrendikleri bir eylemdir."; ÖK69, "Öğrenciler hem görev üstlenir role girer hem de kurallı bir oyunun parçası olur." ÖE52, "Sahne sınıf, öğretmen yönetmen ve öğrenciler sahnedeki oyunculardır." Öğretmenlerin tamamına yakınının oyunla öğretime ilişkin olumlu metaforlarının olduğu görülmüştür. Sadece ÖK96, "eziyet" ifadesini kullanmış ve gerekçe olarak da; "o çocukları bir araya getirip hepsine aynı anda zaman ayırmak ve oynatmak çok zordur. Herkes ilk önce başlamak ister." açıklamasında bulunmuştur. Aşağıda resim 1'de öğretmenlerin oyunla öğretim kavramına ilişkin algılarından bir kısmı örnek olarak gösterilmiştir.

Resim 1. Öğretmenlerin Oyunla Öğretim kavramına ilişkin algıları

Oyunla öğretime ilişkin metafor cümleliz:

Oyunla öğretim aisek gibidir çünkü
ne kadar oyunla öğretim olursa çocuk için bilgiler kalıcı ve
eğlenceli olur. Oyunla öğretim yaptıkça siseğmiz akar ve
etrafımızı güzelleştiririz.

ÖK22

Oyunla öğretime ilişkin metafor cümleliz:

Oyunla öğretim gizil öğrenme gibidir çünkü
çocuk eğlenirken kabi ve beyni öğrenir
ya da kadlama gibidir, öğrenilenler bilinç-
altına yerleşir, davranışa dönüşür.

ÖK51

Oyunla öğretime ilişkin metafor cümleliz:

Oyunla öğretim özgürlük gibidir çünkü
Oyunla istediğiniz herşey olabilirseniz Hayatım
sınırı yoktur istediğimiz, özlemlerimizi, herşeyi
oyunla süzülür Beklenen kadınız bulabilirsiniz.

ÖK58

Oyunla öğretime ilişkin metafor cümleliz:

Oyunla öğretim çocuk için terapi gibidir çünkü
çocukların kendisini en rahat ifade ettiği an
oyun anıdır. Oyun sırada bir de bir şeyler öğrenmiş
olursa o kazanımlar kalıcı olur. Çünkü çocuk için
Hayat = Oyun. Özellikle ilk kademe de oyunla öğretim
şarttır. Ben de kazanımları oyunlaştırmaya çalışıyorum.
Hem eğlenip hem öğreniyoruz.

ÖK60

Oyunla öğretime ilişkin metafor cümleliz:

Oyunla öğretim Matematik gibidir çünkü
 önce kuralları verirler sonra kurallara göre
 adım atılır. Soru çözüme temel bir problemi
 çözümlerini atarak olarak karşınıza getiriyor

ÖE7

Oyunla öğretime ilişkin metafor cümleliz:

Oyunla öğretim fotoğraf makinesi gibidir çünkü
 Oyunla öğrenildiğini aldığını gibi hatırlıyor
 aldığını ve onu unatmadığını düşünüyorum

ÖK81

Oyunla öğretime ilişkin metafor cümleliz:

Oyunla öğretim sanatçı gibidir çünkü
 kendi yeteneklerini, duygularını, kişisel
 tüm değerlerini yansıtabileceği bir
 sahnede kendini gösterebilmesidir.

ÖK91

Oyunla öğretime ilişkin metafor cümleliz:

Oyunla öğretim hayatın provası gibidir çünkü
 gerçek hayat aslında bir oyundur. Oyunun kurallarını
 siz belirlersiniz. Oyunu oynama şekliniz gelecekte
 hayatınızı nasıl yarayacağınıza ip uçlarını verir.

ÖK93

4. Tartışma, Sonuç Ve Öneriler

Sonuç olarak öğretmenlerin oyunla öğretim kavramına ilişkin algılarının çoğunlukla hayat, eğlence, su, tiyatro, lunapark, çiçek ekmek gibi metaforlarla belirtildiği ve bunların genel olarak olumlu ifadeler olduğu öğrenme öğretme durumlarını kolaylaştırdığı ve daha kalıcı öğrenmelerin olduğu ifade edilmektedir. Bunların yanı sıra oyunla öğretim kavramını eziyet olarak belirtilip, öğrenme öğretme sürecini zorladığı da ifade edilmiştir. Babayiğit ve Gültekin (2019) yapmış oldukları çalışmada sınıf

öğretmenlerinin oyunla öğretime ilişkin olumlu görüşlerinin olduğunu ve öğretim yöntemi olarak etkili ve verimli olduğu sonuçlarına ulaşmışlardır. Özenç (2007) de yapmış olduğu çalışmada öğretmenlerin ilk okuma ve yazma öğretirken oyunla öğretimi kullandıklarını sonucuna ulaşmıştır. Hanbaba (2011), oyunla öğretim yönteminin ilkökul 3. sınıf öğrencilerinin Hayat Bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisini araştırmış olup ders başarısı ve tutumu açısından oyunla öğretimin etkili olduğu sonucuna varmıştır.

5. Kaynaklar

- Aslan, M.M. & Bayrakçı, M. (2006). Metaforik düşünme ve öğrenme yaklaşımının eğitim-öğretim açısından incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*. 171.
- Babayiğit, Ö. & Gültekin, M. (2019). İlk Okuma Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamaları. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 2019; 9(2): 450-483.
- Creswell, J. W. (2015). Nitel Araştırma Yöntemleri Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Çelikten, M. (2006). Kültür ve öğretmen metaforları. XIV. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi. Pamukkale Üniversitesi. Denizli.
- Ekici, G. (2016). Biyoloji öğretmeni adaylarının mikroskop kavramına ilişkin algılarının belirlenmesi: bir metafor analizi çalışması, Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD) Cilt 17, Sayı 1, Nisan 2016, Sayfa 615-636.
- Geçit, Y. & Gencer, G. (2011). "Sınıf öğretmenliği 1. sınıf öğrencilerinin coğrafya algılarının metafor yoluyla belirlenmesi (Rize üniversitesi örneği)" *Marmara Coğrafya Dergisi* Sayı: 23, Ocak - 2011, S. 1-19 İstanbul.
- Gökçe, O. (2006). "İçerik Analizi Kuramsal ve Pratik Bilgiler" Ankara, Siyasal Kitabevi, s.19.
- Gözalan, E. & Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16 (Özel Sayı II), 115-121.
- Hanbaba, L. (2011). Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin Hayat Bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Sakarya.
- Karamustafaoğlu, O. & Kaya, M. (2013). Eğitsel oyunlarla 'yansıma ve aynalar' konusunun öğretimi: yansımali koşu örneği. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi (ATED)*, 3(2), 41-49, 2013.
- Özenç, E. G. (2007). İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul.
- Özyürek, A. & Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Aralık 2016 Cilt:24 No:5 Kastamonu Eğitim Dergisi* 2157-2166.
- Pilten, P. & Pilten, G. (2013). Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 9, Sayı 2, Ağustos 2013, ss.15-31.
- Türk Dil Kurumu. (1988). Türkçe sözlük (8 Baskı). Ankara: Türk Dil Kurumu Basımevi.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (6.baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, E. (2018). Sınıf öğretmenleri ve sınıf öğretmeni adaylarının görüşlerine göre eğitsel bilgisayar oyunları ile öğretim. *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 38(1): 263-298.



Bu makale Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) lisansı ile lisanslanmıştır. Makalenin okuma, indirme, kopyalama, dağıtma ve yazdırma hakları herkes için kalıcı olarak serbest bırakılmıştır.

This article licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license and permanently free for everyone to read, download, copy, distribute and print.