

KODLAMAYA DEĞER WORTH CODING

Hasan KURTBOĞAN

Öğretmen, Sadaklı Ortaokulu, hasan_kurtbogan@outlook.com, Ağrı/Türkiye,

ORCID: 0000-0002-6983-9256

Mehtap AKDENİZ

Meb, Battalgazi, makdeniz@gmail.com, Malatya ORCID: 0000-0002-0828-0006

Murat CANPOLAT

Öğretmen, Bilim ve Sanat Merkezi, murkar444@gmail.com, Malatya/Türkiye,

ORCID: 0000-0003-4074-4234

Ekrem UZUNYOL

Meb, Battalgazi, Malatya, Uzunyolekrem@gmail.com ORCID: 0000-0001-7385-2907

Ali SÖYLEMEZ

Meb, Battalgazi, Malatya, Alisylmz444@gmail.com ORCID: 0000-0002-2116-5168

Güneş CANPOLAT

Öğretmen, Şentepe Ortaokulu, canpolatguness@gmail.com, Malatya/Türkiye,

ORCID: 0000-0003-2835-7143

Yusuf SÖYLEMEZ

Öğretmen, Bilim ve Sanat Merkezi, soylemez0244@hotmail.com, Malatya/Türkiye,

ORCID: 0000-0002-4920-9322

Fatih TARAR

Teacher, Küllü Mağara Emine Üçkaç İlkokulu, f.tarar@hotmail.com, Malatya/Türkiye,

ORCID: 0000-0003-0828-2455

Özet

Bu çalışma ile kodlamayı bir araç olarak kullanarak okul öncesi dönemdeki çocuklara değerler eğitimini oyunlaştırarak vermek için bir kutu oyunu tasarlanmıştır. Değerlerimizi eğlenceli ve hızlı bir şekilde öğretmek için tasarlanan kutu oyununda, renkli tasarımı, kullanım kolaylığı, hedef kitleye ve projeye uygunluğu sebebiyle Bee-Bot adında kodlama robotu; uygun etkinlik, içeriklerinin olması ve uygulanabilirliğinin oyun içerisinde gözlemlenebilmesi sebebiyle de “Sabır, Empati, Yardımseverlik, Selamlaşma, Özgüven, Sevgi, Hoşgörü, Sorumluluk, Vatansızlık ve Paylaşma” değerleri tercih edilmiştir. Veri toplama yöntemlerinden katılımcı gözlem tekniği kullanılarak tasarlanan oyuna gözlemci katılımcı olarak katılım sağlanmış ve oyun oynarken gösterilen davranışlar anekdot kayıt formu ile kayıt altına alınmıştır. Tasarlanan oyunun uygulanmasından, saha çalışması yapıldıktan sonra uygulamaya katılım sağlayan öğrencilerden nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile görüş alınmış ve bu görüşmeden elde edilen veriler görüşme formuna işlenmiştir. Verilerin analizi betimsel analiz yoluyla yapılmıştır. Araştırma sonucunda çocukların tasarlanan oyunu sevdiği, robotu hedefe götürmekte zorluk yaşamadığı, tüm değerlerin oyun içerisinde etkili ve hızlı bir şekilde öğrenildiği, özgüven değeri için ise destek eğitime ihtiyaç olduğu gözlemlenmiştir.

Yaptığımız araştırmalarda, kodlama veya robotik yoluyla değerler eğitimine yönelik herhangi bir materyal, çalışma ve bilimsel yayın bulunamamıştır. Bu bakımdan çalışmamızın literatürde ilk olma özelliği taşıdığı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: kodlama, deęerler eęitimi, oyun, okul öncesi

Giriş

Günümüzde, çağın ihtiyaçları doğrultusunda hareket edebilmek için kodlama eęitiminin bir zorunluluk olmaya başladığı görülmektedir. Programlama öğretimine küçük yaşlarda başlamanın öğrencilerin gelişimine olumlu katkılar sağlama potansiyeli olduğu söylenebilir. Kodlama yaparken çocuklar problemlere çözüm üretir, sonuçlarını görür, hatalarını düzeltir, başarılı olunca sevinir. Bunlardan daha önemlisi çocukların yapacakları etkinlik konusunu ne kadar eğlenceli ve çekici buldukları ve onlarla ne kadar yakından ilgilendikleridir. Yapılacak kodlama etkinliklerinde tercih edilecek programların çocuklar için eğlenceli ve çekici olması önem arz etmektedir.

Yine okul öncesi dönem, deęerlere ilişkin temellerin atıldığı ilk dönemdir. Deęerler çevre, kültür, eęitim ve deneyimlere göre farklılıklar gösterir ve okul öncesinde kazanılan deęerlere ilişkin bilgiler hayat boyunca devam eder. Fakat ilk bilgiler erken dönemlerde kazanılır. Bu süreden sonra da deęerlere ilişkin deęişimler elbette mümkündür, fakat temel deęerler oluşmuştur.

Toplumun geleceęi olan çocuklar, oyunlarla beraber bir takım deęerler kazanır. Toplumsal normları ifade eden bu deęerler, her oyunda olmamakla birlikte özellikle günümüzde teknolojinin getirdięi yeniliklerin etkisinde kalan veya bu yeniliklerle ortaya çıkan oyunların içinde ya hiç yoktur ya da çok az bulunmaktadır.

Okul öncesi dönemdeki çocukların en sevdiği uğraşlardan olan etkinlikler, oyunlar, drama, tiyatrolar çocuęun hem eğlenmesini, hem mutlu olmasını hem de bazı deęerleri kazanmasında önemli bir yere sahiptir(1).

Amaç

Bu çalışma, “Kodlamayı bir araç olarak kullanarak okul öncesi dönemdeki çocuklara deęerler eęitimi oyunlaştırmak için bir kutu oyunu tasarlamak, Deęerlerimizi eğlenceli ve hızlı bir şekilde öğretmek ve kalıcı bir öğrenme ortamı oluşturmak, Çocuklara hem kodlamayı sevdirmek hem de deęerlerimizi öğretmek, Çocukların kazandıkları deęerleri davranışla ifade etmeleri yönünde fırsat vermek” amacıyla yapılmıştır.

Önem

Yaptığımız arařtırmalarda, kodlama veya robotik yoluyla deęerler eęitimine ynelik herhangi bir materyal, alıřma ve bilimsel yayın bulunamamıřtır. Bu bakımdan alıřmamızın literatrde ilk olma zellięi tařıdığı dřnlmektedir.

Yntem

Projemiz bir uygulama arařtırması olup, alıřmamız ierisinde kutu oyunu tasarlanmış, saha alıřması yapılmıř, katılımcı gzlem teknięi ve yarı yapılandırılmıř gzlem teknięi uygulanmıřtır.

Veri toplama yntemlerinden katılımcı gzlem teknięi kullanılarak tasarlanan oyuna gzlemci katılımcı olarak katılım saęlanmış ve oyun oynarken gsterilen davranıřlar anekdot kayıt formu ile kayıt altına alınmıřtır.

Tasarlanan oyunun uygulanmasından sonra uygulamaya katılım saęlayan ęrencilerden nitel arařtırma yntemlerinden yarı yapılandırılmıř grřme teknięi ile grř alınmıřtır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Arařtırmada veriler, tasarlanan kutu oyunu uygulamasından sonra her bir ocuk ile ayrı ayrı yapılan grřmeler ve arařtırmacılar tarafından yapılan gzlemler yoluyla toplanmıřtır. Grřme sırasında ęrencilere gerektięinde ek sorular sorularak, yarı yapılandırılmıř grřme saęlanmışır.

Grřme iin toplam 10 soru hazırlanmıřtır. ęrencilere yneltilen sorular řu řekildedir:

1. Oyunu oynarken ne hissettin?
2. Robotu hedefe gtrmekte zorlandın mı?
3. zgven ne demektir?
4. Byklerimiz elini neden pyoruz?
5. Bir tane tanışma cmlesi syleyebilir misin?
6. Neden kuk ya da byk hediye paketini setin?(Sabır konulu grevi yerine getiren ocuęa sorulur.)
7. Sence ayakkabının kirli hali mi yoksa temizlendikten sonraki hali mi daha gzel? Bundan sonra ayakkabını temizlemeye dikkat edecek misin?(Temizlik konulu eylem kartı grevini yerine getiren ocuęa sorulur.)
8. Kazandıęın okolataları neden paylařtın?(Paylařma konulu grevi yerine getiren ocuęa sorulur.)
9. Arkadařın seni sevdięini gstermek iin sana bileklik hediye ettięinde ne hissettin?(Sevgi bilekliği hediye edilen ocuęa sorulur.)
10. Yardımseverlik rozeti kazandın ne hissediyorsun?(Rozet kazanan ocuęa sorulur.)

Toplanan verilerin analizinde betimsel analiz yaklařımı kullanılmıřtır. Betimsel analiz yaklařımı kullanılmasındaki ama; elde edilen bulguları yorumlayarak bir btnlk iinde sunmaktır.

Proje İřlem Ařamaları

Projemizde řekil-1' de belirtilen ařamalar izlenmiřtir. Projede ilk olarak hangi kodlama aracının kullanılması gerektięine karar verilmiř daha sonra ocuklara oyunlařtırarak hangi deęerlerin ęretilebileceęi ve bunun ierięi belirlenerek kutu oyunu tasarlanmıřtır. Tasarlanan oyun katılımcı gzlem teknięi kullanılarak ęrenciler zerinde uygulanmıř, uygulamaya katılan ęrencilerden yarı yapılandırılmıř grřme teknięi ile grřler alınarak projeye dair veriler toplanmıřtır.



Şekil 1. Proje İşlem Aşamaları

Kodlama Aracının Belirlenmesi

Projede renkli tasarımı, kullanım kolaylığı, hedef kitleye ve projeye uygunluğu sebebiyle Bee-Bot(Şekil 2) adında kodlama robotu tercih edilmiştir. Bee-Bot okul öncesi çocuklarının robotun üzerinde bulunan ileri, geri, sağ, sol ve çalıştır tuşları ile basit bir şekilde kodlama yapabilecekleri bir kodlama robotudur.



Şekil 2. Bee-Bot Kodlama Robotu

Değerlerin Belirlenmesi

Projede kutu oyununa uygun etkinlik, içeriklerinin olması ve uygulanabilirliğinin oyun içerisinde gözlemlenebilmesi sebebiyle “Sabır, Empati, Yardımseverlik, Selamlaşma, Özgüven, Sevgi, Hoşgörü, Sorumluluk, Vatanseverlik ve Paylaşma” değerleri bulunmaktadır.

Kutu Oyunu Tasarımı ve İçerik

“Kodlamaya Değer” değerler eğitimi oyunu 2-14 kişi arasında oynanabilen, okul öncesi dönemindeki çocuklar için geliştirilmiş bir grup oyunudur. Kodlamaya Değer oyunu, değer gelişimini destekleyen ve çocukların kodlama becerilerinin artmasını sağlayan bir oyundur. Oyun 16 kareden(15*15 cm) oluşan 4x4 birimlik bir oyun matı(Şekil 3) üzerinde oynanmaktadır. Oyun içeriğinde 1 adet kodlama robotu, 14 adet görev kartı(Şekil 4), 4 adet eylem kartı(Şekil 5) ve yapılan görevler karşılığı verilecek sürpriz hediyeler bulunur.



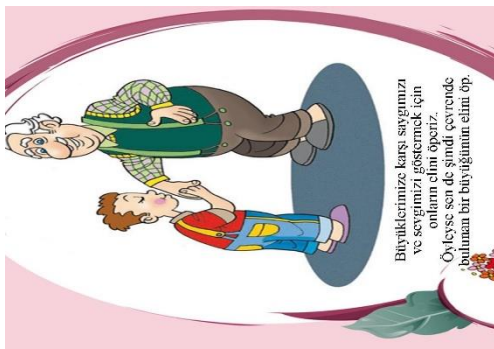
Şekil 3. Oyun Matı



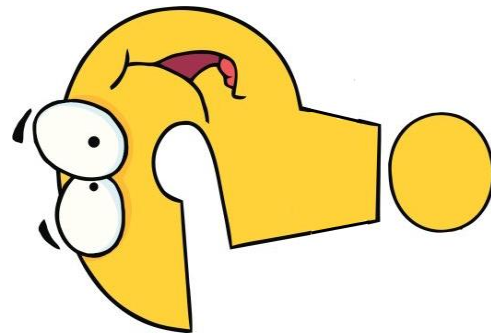
Şekil 4. Örnek Görev Kartı- Ön



Şekil 4. Örnek Görev Kartı- Arka



Şekil 5. Örnek Eylem Kartı- Ön



Şekil 5. Örnek Eylem Kartı- Arka

Nasıl oynanır?

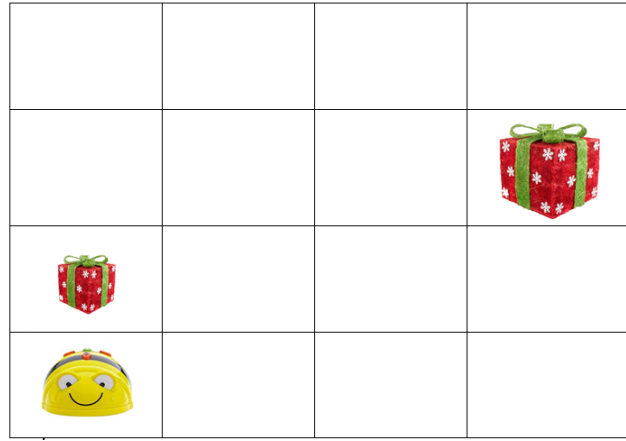
Oyun matı daire şeklinde oturan oyuncuların ortasına yerleştirilir. Oyuna alfabetik sıralamada isiminin baş harfı daha üstte olan oyuncu başlar ve oyun sırası saat yönünde devam eder. Sırası gelen oyuncu arkası dönük bir şekilde yer alan görev kartlarından en üstte yer alan kartı çeker ve

kartta yer alan görevi bee-bot kodlama robotuyla yerine getirir. Robotu görev yerine ulaştırmakta sıkıntı yaşayan çocuklara yardım edilerek görev kartında yer alan görevler muhakkak yerine getirilmelidir; çünkü görev kartlarındaki esas amaç çocukların başarıma duygusunu ortaya çıkarmak, uygulamalı olarak kodlama öğretmek eksikliklere anında dönüt sağlamak ve kodlamayı araç olarak kullanarak değerler eğitimi vermektir.

Görev kartında çocuktan ulaşması istenen her görev bir değeri temsil eder. Görevi başarıyla yerine getiren öğrenci ulaştığı değer içeriğine uygun bir etkinlik veya hediye ile karşılaşır. Görev kartında değer yerine soru işaretli alan geldiğinde ise görevi yerine getiren çocuk yine arkası dönük bir şekilde yer alan soru işaretli kartlardan en üstte olan kartı çeker ve kart içeriğinde yer alan, kendisinden istenen eylemi yapar. Oyun görev kartları bitene kadar devam eder. Oyunda kazanan olmayıp, kazanılan değerler vardır.

Görev kartları ve değerler

Sabır değeri

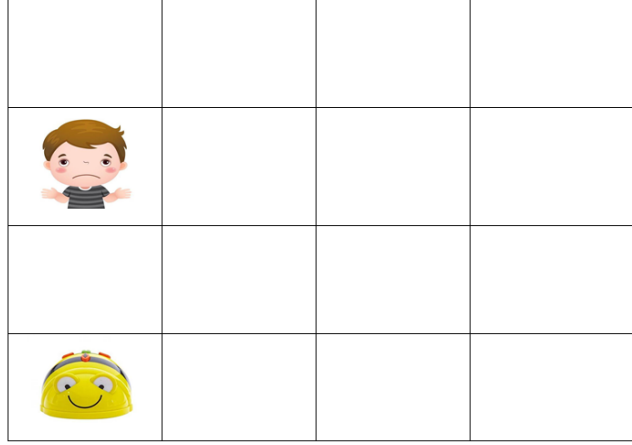


Şekil 6- Sabır Konulu Görev Kartı

Görev Tanımı: Şekil 6’ da yer alan görev kartını çeken çocuğa küçük hediye kutusunu yoksa büyük hediye kutusunu gitmek istediği sorulur. Çocuğun verdiği cevaba göre kodlama robotunu istenen alana ulaştırması istenir. Küçük hediye kutusunun hediyesi küçük bir su balonu, büyük hediye kutusunun ise büyük bir balondur.

Görevin Kazandırdığı Değer: Bu görevde çocuklar kararlı ve sabırlı olmayı öğrenir. Büyük hediye kutusunu seçen çocuk kodlama robotunu hareket ettirirken büyük bir kararlılıkla kodlamaya devam etmek ve neticesinde sabırlı olmak zorundadır. Görevi sürdürürken çocuğa zorlandığı yerlerde isterse küçük hediye kutusuna gidebileceği söylenir. Kararlılığını devam ettirip görevini başarıyla yerine getiren çocuğa sabrının karşılığı olarak büyük bir balon hediye edilir. Sabırlı davranmayıp küçük hediye kutusuna ilerleyen çocuğa ise küçük bir su balonu hediye edilir ve oyuna katılan tüm çocuklara sabrın uzun ve zor bir şey olduğu fakat sonucunun çok tatlı, güzel olacağından bahsedilir.

Empati değeri



Şekil 7- Empati Konulu Görev Kartı

Görev Tanımı: Şekil 7’ de yer alan görev kartını çeken çocuğa kodlama robotunu istenen yere ulaştırması istenir. Görev tamamlandığında tüm çocuklara “Doruk” adlı kukla ile değerler anlatımı yapılır. “Doruk” adındaki kukla kendisini tanıtır. Çok üzgün ve kızgın olduğunu, ne yapacağını bilemediğini, oyun oynarken bir arkadaşının ona vurduğunu ve oyuncağını zorla elinden aldığını anlatır. Ardından çocuklara sorular sorulur. “Sizce, neden arkadaşı ona vurmuş olabilir? Arkadaşı vurunca Doruk ne hissetmiş olabilir?” gibi sorular yöneltilir. Çocukların rahatsız edildiklerinde nasıl hissettikleri ve bu durumla nasıl başa çıkabilecekleri konusunda düşünmelerine fırsat verilir.

Görevin Kazandırdığı Değer: Bu görevde çocuklar kendisini karşıdaki insanın yerine koyarak onun duygularını ve düşüncelerini doğru olarak anlamayı yani empati yapmayı öğrenir.

Yardımlaşma değeri



Şekil 8- Yardımlaşma Konulu Görev Kartı

Görev Tanımı: Şekil 8’ de yer alan görev kartını çeken çocuğa kodlama robotunu istenen yere ulaştırması istenir. Görev tamamlandığında görevi tamamlayan çocuğa arkadaşlarına herhangi bir konuda yardım edip etmediği sorulur ve anlatması istenir. Anlatım bittikten sonra çocuğa yardımseverlik rozeti hediye edilir ve çocuğun yakasına bu rozet takılır.

Görevin Kazandırdığı Değer: Bu görevde çocuklar yardımlaşma ve dayanışmayı öğrenir ve çocuklar yardım etmeye teşvik edilir.

Selamlaşma değeri

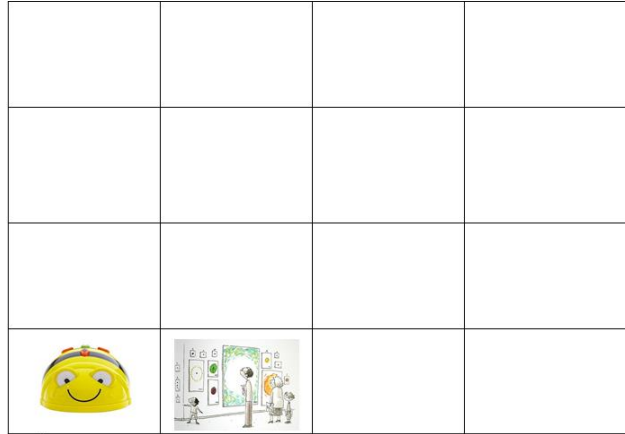


Şekil 9- Selamlaşma Konulu Görev Kartı

Görev Tarifi: Şekil 9’ da yer alan görev kartını çeken çocuğa kodlama robotunu istenen yere ulaştırması istenir. Görev tamamlandığında tüm çocukları dahil ederek söz ve müziği Tuncer Ediz Toksoy’a ait Merhaba adlı çocuk şarkısı söylenir ve dans edilir.

Görevin Kazandırdığı Değer: Bu görevde çocuklar selamlaşma kelimelerinden merhaba sözcüğünü eğlenceli bir şekilde öğrenir.

Özgüven değeri

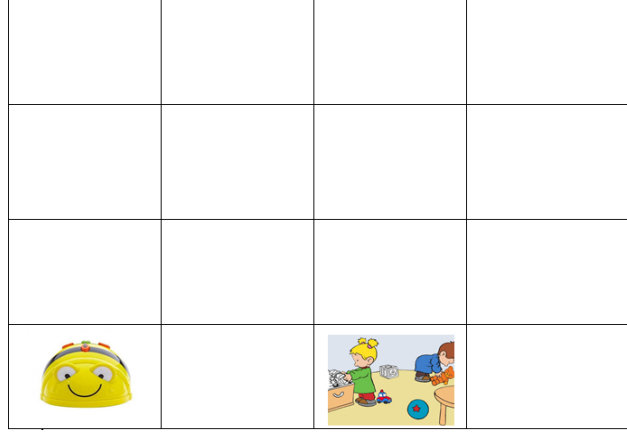


Şekil 10- Özgüven Konulu Görev Kartı

Görev Tarifi: Şekil 10’ da yer alan görev kartını çeken çocuğa kodlama robotunu istenen yere ulaştırması istenir. Görev tamamlandığında tüm çocuklara Peter H. Reynolds’un Nokta adlı çocuk kitabı okunur.

Görevin Kazandırdığı Değer: Bu görevde çocuklar öğretmeni tarafından 7 yaşındaki bir çocuğun resim çizme konusunda cesaretlendirilmesini, özgüven kazandırılmasını konu alan nokta adlı hikaye ile özgüven değeri kazanır.

Sorumluluk değeri



Şekil 11- Sorumluluk Konulu Görev Kartı

Görev Tanımı: Şekil 11’ de yer alan görev kartını çeken çocuğa kodlama robotunu istenen yere ulaştırması istenir. Görev tamamlandığında görevi tamamlayan çocuğa görevinin oyun sonunda oyun malzemelerini kutuya yerleştirmek olduğu söylenir ve oyun sonunda oyunu toplaması sağlanır.

Görevin Kazandırdığı Değer: Bu görevde çocuklara oyunu toplama görevi verilerek sorumluluk duygusu değeri kazanmaları sağlanır.

Hoşgörü değeri

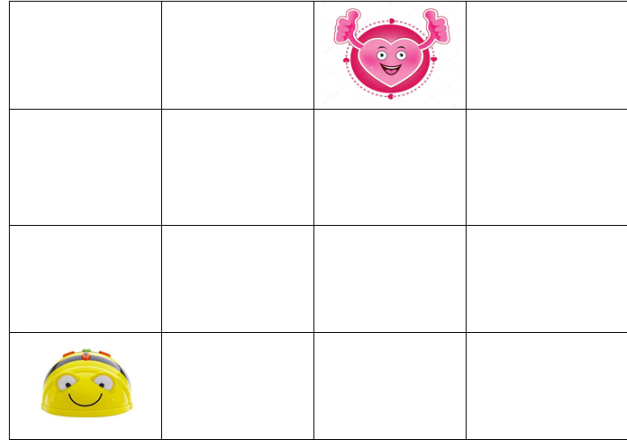


Şekil 12- Hoşgörü Konulu Görev Kartı

Görev Tanımı: Şekil 12’ de yer alan görev kartını çeken çocuğa kodlama robotunu istenen yere ulaştırması istenir. Görev tamamlandığında tüm çocuklara hoşgörü temalı animasyon izletilir.

Görevin Kazandırdığı Değer: Bu görevde çocuklara izletilen animasyonda anlatılan hikaye aracılığıyla hoşgörü değeri kazandırılır.

Sevgi değeri

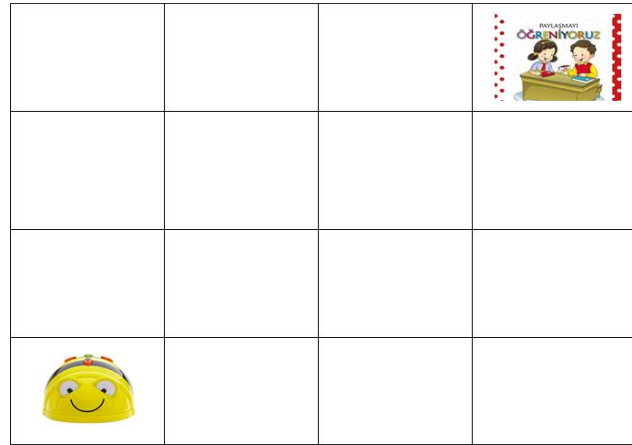


Şekil 13- Sevgi Konulu Görev Kartı

Görev Tarifi: Şekil 13’ te yer alan görev kartını çeken çocuğa kodlama robotunu istenen yere ulaştırması istenir. Görev tamamlandığında görevi tamamlayan çocuğa sevgi bilekliği hediye edilir ve oyuna katılan kişilerden en çok sevdiği kişiye bu bilekliği hediye etmesi istenir.

Görevin Kazandırdığı Değer: Bu görevde çocuklara sevgi değeri kazandırılmaya çalışılır ve paylaştığımız ya da paylaşacağımız en önemli şeyin sevgi olduğu vurgulanır.

Paylaşma değeri



Şekil 14- Paylaşma Konulu Görev Kartı

Görev Tarifi: Şekil 14’ te yer alan görev kartını çeken çocuğa kodlama robotunu istenen yere ulaştırması istenir. Görev tamamlandığında görevi tamamlayan çocuğa oyundaki oyuncu sayısı kadar çikolata hediye edilir ve paylaşmanın önemi anlatılarak isterse oyuna katılan çocuklarla bu çikolataları paylaşabileceği söylenir. Çocuğun çikolatasını paylaşması durumunda ödül olarak bir tane daha çikolata hediye edilir.

Görevin Kazandırdığı Değer: Bu görevde çocuklara paylaşma değeri kazandırılır.

Bayrak sevgisi deęeri

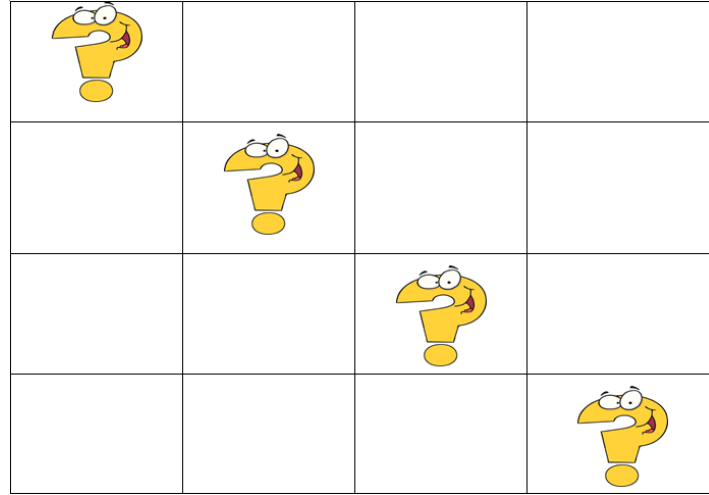


Şekil 15- Bayrak Sevgisi Konulu Görev Kartı

Görev Tarifi: Şekil 15' te yer alan görev kartını çeken çocuęa kodlama robotunu istenen yere ulařtırması istenir. Görev tamamlandıęında görevi tamamlayan çocuęa Türk Bayraęı boyama sayfası verilerek boyaması istenir.

Görevin Kazandırdıęı Deęer: Bu görevde çocuklara bayrak ve vatan sevgisi deęeri kazandırılmaya çalıřılır.

Eylem kartları



Şekil 16- Oyun Matında Yer Alan Eylem Kartları Alanları

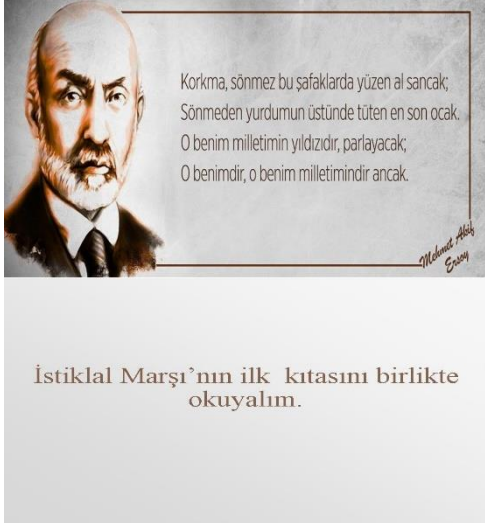
Şekil 16' da yer alan herhangi bir görev kartını çeken çocuęa arkası dönük şekilde yer alan soru işaretli kartlardan(eylem kartları) bir tanesini çekmesi ve içerisinde yer alan o eylemi gerçekleřtirmesi istenir. Eylem kartlarında çocukların fiili olarak harekete geçip yapması gereken eylemler yer alır, oyunda 4 adet eylem kartı bulunmaktadır.(Şekil17,18,19,20)



Şekil 17- Temizlik Konulu Eylem Kartı



Şekil 18- Saygı Konulu Eylem Kartı



Şekil 19- Vatanseverlik Konulu Eylem Kartı



Şekil 20- Selamlaşma Konulu Eylem Kartı

Bulgular

Okul öncesi dönemdeki çocuklara uygulanan, kodlama ile değerler eğitimi için hazırlanan; kutu oyunuyla bazı değerleri kazandırmak amacıyla yapılan bu çalışmada, çocuklarla yapılan bire bir görüşmeler ve araştırmacıların yaptığı gözlemler sonucunda edinilen bulgulara yer verilmiştir.

Oyun Oynarken Hissedilen Duyguya İlişkin Bulgular;

Tablo 1

Çocukların Oyunu Oynarken Ne Hissettiklerine İlişkin Görüşlerinin Dağılımı

Çocuk	Frekans
Mutlu oldum.	3
İyi hissettim.	2
Güzel oynandı.	2

Oyunu çok sevdim.	2
Üzgün hissettim.	1

Tablo 1’deki verilere göre araştırmaya katılan çocukların birçoğu oyunu oynarken mutlu, güzel, iyi duygular hissetmiş ve oyunu sevmişlerdir. Bunun yanında yapılan uygulamada çocukların oyunu oynarken eğlendiği ve istekli oldukları gözlemlenmiştir.

Robotu Hedefe Ulaştırmakta Yaşanan Güçlüğe İlişkin Bulgular;

Tablo 2

Robotu Hedefe Götürmekte Zorlandın mı? Sorusuna İlişkin Görüşlerin Dağılımı

Çocuk	Frekans
Hayır, kolaydı.	7
Evet, zorlandım.	3

Tablo 2’deki verilere göre çocukların büyük çoğunluğu robotu hedefe ulaştırmakta zorlu yaşamamıştır. Zorluk yaşayan öğrencilere uygulama esnasında yardımcı olunmuş ve direktifler verilerek robotu hedefe ulaştırabilmeleri için ipuçları verilerek destek olunmuştur.

Özgüven Değerinin Kazanımına İlişkin Bulgular;

Tablo 3

Özgüven Değerinin Ne Demek Olduğuna İlişkin Görüşlerin Dağılımı

Çocuk	Frekans
Kendine İnanmak	5
Bilmiyorum	4
Akıllı Olmak	1

Tablo 3’teki verilere göre özgüven değerinin yeterince anlaşılmadığı görülmektedir. Değerin sunuş biçiminin zorluğu ve soyut bir kavram olması değer anlaşılama nedenlerindedir. Kutu oyunu uygulamasından sonra öğretmenler tarafından özgüven değerine ilişkin yapılacak ekstra çalışmalar değer anlaşılmasını kolaylaştıracaktır. Yapılan gözlem sonucunda ise öğrencilerin özgüven değerinde anlatılan hikayeye hakimiyeti gözlemlenmiş fakat hikayeden özgüven değerinin ne olduğu araştırmaya katılan çocukların yarısı tarafından öğrenilememiştir. Değerin kazanımı istenilen düzeyde değildir.

Saygı Değerinin Kazanımına İlişkin Bulgular;

Tablo 4

Büyüklerimizin Elini Neden Öpüyoruz? Sorusuna İlişkin Görüşlerin Dağılımı

Çocuk	Frekans
Saygı ve Sevgimizi Göstermek İçin	6
Büyük Oldukları İçin	3
Bilmiyorum	1

Tablo 4’ teki verilere göre çocukların büyük çoğunluğu uygulama esnasında ifade edilen “büyüklerimize olan sevgi ve saygımızı göstermek için onların elini öperiz” cümlesini hatırlayarak sorulan soruya sevgi ve saygı cevaplarını vermiştir. Verilen cevaplar saygı konulu değerler öğrenciler tarafından kazanıldığını göstermektedir. Ayrıca saygı konulu kartı çeken çocuğun eyleme geçerek çevresinde bulunan bir büyüğünün elini öpmesi çocukların değeri kazanımı noktasında etkisi olduğu düşünülmektedir.

Selamlaşma Değerinin Kazanımına İlişkin Bulgular;

Tablo 5
Bir Tane Tanışma Cümlesi Söyleyebilir misin? Sorusuna İlişkin Görüşlerin Dağılımı

Çocuk	Frekans
Merhaba	5
Hoş geldin	2
Tanıştığıma Memnun Oldum	1
Günaydın	1
Adın Ne?	1

Tablo 5’ teki veriler öğrencilerin büyük çoğunluğunun tanışma cümlelerini bildiğini göstermektedir. Uygulama esnasında merhaba adlı çocuk şarkısının kullanımının çocukların cevaplarını etkilediği gözlemlenmiştir. Ayrıca soruya cevap verirken şarkıyı mırıldanmaları uygulamada kullanılan değerler başarısını göstermektedir.

Yarı yapılandırılmış görüşme ile tüm öğrencilere sorulan soruların yanı sıra belirli görevleri tamamlayan öğrencilere yönelik olarak da çeşitli sorular yöneltilmiştir. Sabır konulu görevi yerine getiren öğrenciye neden küçük paketi tercih ettiği sorulduğunda “yakın olduğu için” cevabı öğrencinin sabırlı davranmayarak kolay olanı tercih ettiğini göstermektedir ve görevin kolaylaşma sebebiyle eşdeğer bir cevaptır. Kolay yolu tercih edip bu görevi tercih eden öğrenciye küçük su balonu hediye edilmiş ve büyük hediyeye gitseydi ne kazanacağı gösterilmiştir. Büyük hediyelere ulaşmanın yolunun bazen uzun sürebileceğinden ama bizim sabırlı davranarak bu yolları aşmamız sonucunda hediyesinin çok büyük ve güzel olacağından bahsedilerek öğrencilere sabır değeri anlatılmıştır.

Temizlik konulu görevi yerine getiren öğrenci ayakkabısının temiz halinin daha güzel olduğunu, bundan sonra ayakkabılarını sileceğini cevap olarak vermiştir. Öğrencinin büyük bir istekle ayakkabısını sildiği araştırmacılar tarafından gözlemlenmiştir.

Paylaşma konulu görevi yerine getiren öğrenciye kazandığı çikolataları neden paylaştığı sorulmuş; öğrenci paylaşınca mutlu olduğunu ve eve gittiğinde de sonradan kazandığı ikinci çikolatayı

da evde kardeşiyle paylaştığını söylemiştir. Görevi yerine getiren öğrenciye oyuncu sayısı kadar çikolata verilmiş arkadaşıyla paylaşmak isteyip istemediği sorulmuştur. Paylaşım yapan öğrenciye hem yaptığı bu davranışı pekiştirmek hem de bazı şeyler paylaştıkça çoğalır mesajını verebilmek için 1 çikolata daha verilmiştir.

Sevgi bilekliği hediye edilen çocuğa; arkadaşının ona bilekliği hediye ettiğinde ne hissettiği konusunda soru sorulmuş çocuk mutlu hissettim cevabını vermiştir. Oyun içerinden sevme, sevilme, arkadaşlık ve dostluk kavramları üzerine konuşularak sevgi değeri kazandırılmaya çalışılmıştır.

Arkadaşına yaptığı bir yardımı anlatması ile yardımseverlik rozetini kazanan öğrenciye duygularıyla alakalı sorulan soruya öğrenci mutlu ve güzel hissediyorum cevabını vermiştir. Yardım etmeye devam edeceğini söyleyen öğrencimizin yapılan gözlem sonucunda çok mutlu olduğu gözlemlenmiştir.

Sonuç ve Tartışma

Araştırma okul öncesi dönemdeki kodlama ile hızlı ve etkili bir şekilde değerler eğitimi vermek için yapılmıştır. Yapılan görüşme ve gözlemlerden elde edilen verilerin yorumlanmasıyla aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

1. Oyunu oynarken çocukların mutlu ve iyi duygular içerisinde oldukları görülmüştür.
2. Çocukların robotu hedefe götürürken zorlanmadıkları, robot kullanımının kolay olduğu görülmüştür.
3. Kodlama aracı kullanarak okul öncesi dönemdeki çocuklara değerler eğitimi kutu oyunuyla hızlı ve etkili bir şekilde vermenin mümkün olduğu görülmüştür.
4. Tüm değerlerin oyun içinde etkisi gözlemlenmiş olup özgüven değeri için destek eğitime ihtiyaç olduğu görülmüştür.
5. Değerler eğitimi oyunlaştırarak sunmanın öğrencinin değer kazanımlarını kolaylaştıracağı görülmüştür.

Çocuğun sosyal ilişkilerinde başarılı olabilmesi için bazı toplumsal değerleri kazanması gerekir. Bu toplumsal değerlerin erken yaşta kazanımı ilk bilgilerin edinimi için büyük önem arz etmekte ve kalıcı olmaktadır. Öğretmen ve ailelerin işbirliği ile okul öncesi dönemdeki çocuklara araştırmada geçen “Sabır, Empati, Yardımseverlik, Selamlaşma, Özgüven, Sevgi, Hoşgörü, Sorumluluk, Vatanseverlik ve Paylaşma” gibi değerler farklı etkinlik, materyal ve yöntemlerle kazandırılabilir.

Sonuç olarak bu araştırma göstermiştir ki okul öncesi dönemdeki çocuklara değerler eğitimi farklı etkinlik veya materyaller ile oyunlaştırılarak verilebilir.

Kaynaklar:

- (1) Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H. ve Gündüz, D.(2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. MSKU Eğitim Fakültesi Dergisi 4/1(Haziran 2017). doi: 10.21666/muefd.303856