



Article Info/Makale Bilgisi

Received/Geliş: 12.05.2021 Accepted/Kabul: 01.08.2022 Published/Yayınlama: 22.10.2022

Sınıf Öğretmenlerinin Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Görüşleri

Yalçın BAY¹, Emre UĞUR²

Öz

Bu araştırmada “Sınıf Öğretmenlerinin Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Görüşleri” incelenmiştir. Araştırmanın genel amacı, oyunların Türkçe öğretiminde kullanılabilirliği, faydaları, sınırlılıklarının tespit edilmesidir. Öğretmenlerin Türkçe dersinde oyunların kullanımı konusundaki görüşleri önem taşımaktadır. Oyunların kim tarafından hazırlanması gerektiği, hangi sınıf düzeylerinde ve hangi konularda kullanılması gerektiği ve hangi oyunların daha çok kullanıldığına dair öğretmen görüşlerinin ortaya konulması, oyunla Türkçe öğretimi konusunda faydalanılacak bir kaynak oluşturacaktır. Araştırmanın evrenini Afyonkarahisar ili merkez ilçesindeki sınıf öğretmenleri oluştururken, örneklemini ise bu evrendeki random yolla seçilen 408 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Yapılan araştırma tarama modeline göre düzenlenmiş olup veri toplama aracı olarak kişisel bilgiler formu ve öğretmen anketi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular öğretmenlerin demografik bilgilerine göre değişiklik göstermektedir. Sonuçlarda öğretmenlerin Türkçe öğretiminde geleneksel ve modern oyunlardan yararlandığı görüşü hâkimdir. En çok yararlanan geleneksel çocuk oyunu kulaktan kulağa, modern çocuk oyunu ise masal tamamlama olarak belirlenmiştir. Türkçe öğretiminde oyunların kullanımının öğrenci merkezli bir öğretim ortamı oluşturduğu görüşü çoğunluktadır. Oyunların sosyal paylaşımı artıracığı, dersi ilgi çekici hale getireceği, anlamlı ve kalıcı öğrenmeler sağlayacağı görüşleri öne çıkmaktadır. Bu öğretim yönteminin sınırlılıkları içerisinde öğretmenlerin sağlıklı oyun materyalleri bulamıyor olması dikkat çekmektedir. Oyunlar, öğrencilerin aktif katılımını sağlaması, somut kavramları soyutlaştırması, problem çözme becerilerini geliştirmesi sebebiyle tercih edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Türkçe Öğretimi, Oyun, Oyunla Öğretim, Geleneksel Oyunlar, Modern Oyunlar.

¹Doç. Dr., Anadolu Üniversitesi, Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı, Eskişehir-Türkiye, yalcinbay@anadolu.edu.tr ORCID: 0000 0002 2656 0458

²Uzm.Öğrt., MEB, Gazlıgöl İmam Hatip Ortaokulu, Afyonkarahisar, emreurr@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1707-1094

Classroom Teachers' Views on the Use of Games in Turkish Teaching

Abstract

In this study, "Classroom Teachers' Views on the Use of Games in Turkish Teaching" were examined. The general aim of the research is to determine the usability, benefits and limitations of games in Turkish teaching. Teachers' views on the use of games in Turkish lessons are important. Revealing the opinions of teachers about who should prepare the games, at which grade levels and in which subjects they should be used, and which games are used more will be a resource to be used in teaching Turkish with games. While the population of the research consists of the classroom teachers in the central district of Afyonkarahisar, the sample consists of 408 classroom teachers randomly selected in this population. The research was organized according to the scanning model and personal information form and teacher questionnaire were used as data collection tools. The findings obtained as a result of the research vary according to the demographic information of the teachers. In the results, it is dominant that teachers benefit from traditional and modern games in teaching Turkish. The most used traditional children's game was determined as word of mouth, and the modern children's game was determined as fairy tale completion. The majority of the opinion is that the use of games in Turkish teaching creates a student-centered teaching environment. The views that games will increase social sharing, make the lesson interesting, and provide meaningful and permanent learning come to the fore. Among the limitations of this teaching method, it is noteworthy that teachers cannot find healthy game materials. Games are preferred because they provide active participation of students, abstract concrete concepts, and develop problem-solving skills.

Key Words: Teaching Turkish, Street Game, Teaching with Games, Traditional Games, Modern Games

1. GİRİŞ

Oyun, TDK Sözlüğünde “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.” olarak tanımlanmıştır (TDK, 2020). Oyun aynı zamanda amaçlı ya da amaçsız öğrenme süreçleridir. Bilişsel, duyuşsal, dilsel ve sosyal becerileri geliştirici niteliktedir. Oyunlar, fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal becerileri geliştiren, kendine has kuralları olan bir aktivitelerdir (Bay ve Bay, 2019). Bu alanlarda geliştirdiği becerilerle günümüzde bir öğretim yöntemi olarak kabul görmektedir.

Oyun eğlendirme işlevinin yanı sıra öğretici nitelikleri de olan bir kavramdır. Öğretilmesi amaçlanan kazanımların öğrenciye oyun yoluyla kazandırılmasına oyun temelli öğrenme adı verilmektedir (Ertem, 2016). Oyun temelli öğrenmenin gizil bir öğrenme olması kalıcı öğrenmeyi sağlamaktadır. Öğretim ve oyun kavramlarını birbirinden ayrı düşünmek mümkün değildir. Oyunla öğrenmede sınıf içi ve sınıf dışı oyunların kullanılması mümkündür. Oyun yoluyla sunulan problemlere sunulan çözüm yolları öğrencinin becerilerinde çok yönlü olarak gelişim sağlamaktadır. Eğlendirici olmasından ötürü sınıf yönetimini kolaylaştıracak bir öğrenme şeklidir. Eğlendirirken fiziksel ve zihinsel bir egzersiz niteliği de taşımaktadır. Farklı öğrenme özelliklerine hitap eden bu öğretim türü

günümüzde yaygın olarak kullanılmaktadır. Oyunla öğretim, çağdaş eğitim öğretim ilkelerinden yaparak yaşayarak öğrenmeye uygun bir öğretim yöntemidir. Gelişen teknoloji ve öğretim olanakları oyun merkezli bir kuşağın yetişmesini sağlamıştır. İlkokul çağı çocuğun oyun çağı olarak da adlandırılmaktadır. Çocuk bu dönemde hayata dair pek çok bilgiyi oyunlar vasıtasıyla öğrenmektedir. Birbirleriyle kurdukları etkileşim, hem birey hem de toplum bazında olumlu yararlar oluşturmaktadır.

Türkçe öğretimi ilkokulun en önemli öğretim alanlarından biridir. İlk defa farklı bir sosyal çevre içinde yer alan çocuk, Türkçe dersi ile anadilinin inceliklerini öğrenmektedir. Konuşma, dinleme/izleme, okuma ve yazma becerileri Türkçe öğretimi ile geliştirilmektedir. Çocuğun hayatın her alanında oyun yoluyla öğrenebildiğine göre anadili öğretiminde de oyunların kullanılması gerekliliği oluşmuştur. Çocuk oyunları, temel becerilere yönelik çeşitli uyarlamalarla Türkçe öğretiminde bir öğretim yöntemi olarak kullanılmaktadır. Diğer öğrenme alanlarında olduğu gibi Türkçe öğretiminde de çocuk oyunlarının kullanılması daha kalıcı ve etkili öğrenmeler sağlamaktadır. Özellikle soyut kavramlar barındıran dilbilgisi konularının somutlaştırılması noktasında oyunlara ihtiyaç duyulmaktadır. Türkçe Dersi Öğretim Programında çocuk oyunlarına ilişkin kazanımlar yer almaktadır (MEB, 2019).

Çocuk oyunları nitelikleri, öz yapıları, oynandığı yerler gibi birçok farklı özelliğe göre sınıflandırılmıştır. Araştırma bu sınıflandırmalardaki farklı oyun türleri arasından geleneksel çocuk oyunları ve modern çocuk oyunlarını kapsamaktadır.

Halk kültürü içinde yer bulmuş, kültürel değer ve özellikleri yansıtan, nesilden nesile aktarılan oyunlara geleneksel çocuk oyunları adı verilmektedir. Çocuk oyunları, çocuğun gelişimini olumlu katkı sağlayan eğlenceli, öğretici ve kültürel etkinliklerdir. Geleneksel ve modern oyunları çocuklara öğretilmesi ve gelecek nesillere aktarılması son derece önemlidir. Oyunların birçoğu dış mekânlarda oynanmaktadır. Oyunlarda kullanılan araç gereçler herkesin kolaylıkla bulabileceği basit nesnelere sahiptir. Oyunların kuralları yazılı değildir ve bölgeden bölgeye değişiklik göstermektedir. Oyunların birçoğu mani, bilmece gibi sözlü kültür ürünleriyle süslenerek desteklenmiştir. Geleneksel çocuk oyunlarının birçoğunda oyun öncesinde takımların oluşturulması sırasında tekerlemeler ve sayışmalarla oyuncu seçilmektedir. Yine oyunların birçoğu aktif olarak fiziksel aktivite gerektirmektedir; durağan değildir. Bu da fiziksel faydalarının yanında etkin, eğlenceli bir oyun ortamı oluşmasına olanak sağlamaktadır.

Bilgi çağında gelişen teknolojik gelişmeler, hayatın her alanında olduğu gibi oyunlarda da değişiklikleri beraberinde getirmiştir. Oyunların şekli, materyalleri, oynandıkları ortam ve oyun anlayışları değişiklikler gerçekleştirmiştir. Bu değişikliklerin etkisiyle oluşan yeni oyun anlayışı modern

çocuk oyunları olarak adlandırılmaktadır. Modern oyunlarla görsel zekâ, mantık, problem çözme, çoklu düşünme, strateji geliştirme gibi becerilerin geliştirildiği görülmektedir (Devecioğlu ve Karadağ, 2014).

Geleneksel çocuk oyunları ve modern oyunların Türkçe dersi kazanımlarıyla ilişkilendirilerek uygulanması etkili bir öğrenme ortamı oluşturmakta ve önceki bilgilerin pekiştirilmesini sağlamaktadır. Sözcük dağarcığının geliştirilmesi, Türkçenin kurallarına uygun cümleler kurma, diksiyon ve beden dilinin doğru ve etkin bir şekilde kullanılması oyunla öğretim vasıtasıyla gelişmektedir.

Yapılan alan yazını taramasında Türkçe öğretiminde oyunların kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerini içeren araştırmaların Akçay (2009), Aşçı (2019), Boz (2018) ve Tecen (2018) yaptıkları araştırmalarla sınırlı olduğu görülmüştür. Sınıf öğretmenlerinin Türkçe dersinde oyunların kullanımına ilişkin görüşleri, bu öğrenme yönteminin faydalarını ve sınırlılıklarını ortaya koyacak olması yönünden büyük önem taşımaktadır. Oyunla öğretimin ana unsurlarından olan öğretmenlerin görüşlerinin değerlendirilmesi bu konuda yeni bakış açıları geliştirilmesini sağlayacaktır. Oyun temelli öğrenmenin Türkçe öğretimi programındaki yerinin değerlendirmesi konusunda da öğretmen görüşlerinin ortaya konması gereklilik göstermektedir. Alan yazını taramasında sınıf öğretmenlerinin hangi geleneksel ve modern çocuk oyunlarını Türkçe öğretimi kazanımlarına uyarlayarak kullandıklarına dair bir araştırmanın yapılmadığı görülmüştür. En çok kullanılan çocuk oyunlarının belirlenmesi, örnek teşkil edecek ve fikir verecek olması sebebiyle önemlidir. Oyunların bilinirlik seviyelerinin ölçülmesi ile unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunları tespit edilecek, sonuçlar farklı araştırmaların yapılmasına yön verecektir.

Bu bölümde araştırmanın amacı, alt amaçları, önemi, sınırlılıkları, varsayımları, tanımlar ve ilgili araştırmalar açıklanmaktadır.

Bu araştırmayla, sınıf öğretmenlerinin ilkökul Türkçe öğretiminde oyunların kullanımına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda alt amaçlar aşağıda sıralanmıştır:

1. Geleneksel ve modern oyunların kullanım düzeyleri öğretmenlerin cinsiyetlerine göre farklılık gösterip göstermekte midir?
2. Sınıf öğretmenlerinin Türkçe öğretiminde oyunla öğretim yönteminin kullanılmasının faydalarına ve sınırlılıklarına ilişkin görüşleri nasıldır?
3. Oyunla öğretimde öğretmen ve öğrencilerin derste aktif rol oynamasına ilişkin görüşler mesleki kıdem ve yaşa göre farklılık göstermekte midir?
4. Sınıf öğretmenlerinin oyun ve materyallerin seçimine ilişkin görüşleri nasıldır?
5. Sınıf öğretmenlerinin Türkçe öğretiminde geleneksel ve modern çocuk oyunlarını kullanım sıklıkları nasıldır?

2. YÖNTEM

Sınıf öğretmenlerinin Türkçe öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili görüşlerine ulaşmayı amaçlayan bu araştırmada nicel yöntem kullanılmıştır. Araştırma, ilkokul Türkçe derslerinde oyunların kullanımına ilişkin öğretmen görüşlerini içermektedir. Araştırma, var olan durumu olduğu gibi ele alıyor olup tarama modeline göre düzenlenmiştir. Tarama araştırma modelinde araştırma var olduğu şekilde betimlenmektedir. Araştırma kendi koşulları içinde, olduğu gibi ele alınmaktadır (Karasar, 2005).

Örneklem / Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini 2020-2021 eğitim öğretim yılında Afyonkarahisar ili Merkez ilçesinde bulunan ilkokullarda görev yapan sınıf öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise, basit seçkisiz örnekleme yöntemi ile seçilen 408 sınıf öğretmenidir.

Araştırmanın örneklemindeki öğretmenlerin cinsiyet, okuttukları sınıf düzeyi, mesleki kıdem, yaş, mezun oldukları ve atamalarına esas okul türleri gibi demografik nitelikleri tablo halinde sunulmuştur.

Tablo 1. Katılımcıların demografik bilgileri

Maddeler	f	%
Katılımcıların cinsiyetleri		
Kadın	216	53,2
Erkek	190	46,8
Toplam	406	100
Katılımcıların okuttuğu sınıf düzeyleri		
1.Sınıf	80	20,0
2.Sınıf	102	25,4
3.Sınıf	103	25,7
4.sınıf	116	28,9
Toplam	401	100
Katılımcıların mesleki kıdemleri		
0-5 Yıl	38	9,4
6-10 Yıl	99	24,5
11-15 Yıl	132	32,7
16-20 Yıl	91	22,5
21 Yıl ve üstü	44	10,9
Toplam	404	100
Katılımcıların yaşları		
20-25	35	8,6
26-30	81	19,9
31-35	143	35,1
36-40	99	24,3
41 ve üstü	49	12,0
Toplam	407	100
Katılımcıların mezun oldukları ve atamalarına esas okul türü		
Eğitim Yüksekokulu	2	0,5
Eğitim Fakültesi(Sınıf Öğretmenliği)	383	94,1
Eğitim Fakültesi (Diğer Bölümler)	13	3,2

Diğer Fakülteler	9	2,2
Toplam	407	100

Öğretmenlerin cinsiyetlerine incelendiğinde; 216 öğretmen (%53,2) kadın, 190 öğretmen (%46,8) erkek şeklinde görülmektedir. Okuttukları sınıf düzeyleri incelendiğinde; 80 öğretmen (%20,0) 1. sınıf, 102 öğretmen (%25,4) 2.Sınıf, 103 öğretmen (%25,7) 3. sınıf, 116 öğretmen (%28,9) 4. sınıf şeklinde görülmektedir. Mesleki kıdemleri incelendiğinde; 38 öğretmen (%9,4) 0-5 yıl, 99 öğretmen (%24,5) 6-10 yıl, 132 öğretmen (%32,7) 11-15 yıl, 91 öğretmen (%22,5) 16-20 yıl, 44 öğretmen (%10,9) 21 yıl ve üstü şeklinde görülmektedir. Yaşlar incelendiğinde; 35 öğretmen (%8,6) 20-25 yaş, 81 öğretmen (%19,9) 26-30 yaş, 143 öğretmen (%35,1) 31-35 yaş, 99 öğretmen (%24,3) 36-40 yıl, 49 öğretmen (%12,0) 41 yaş ve üstü şeklinde görülmektedir. Mezun olduğu ve atamalarına esas okul türü incelendiğinde; 2 öğretmen (%0,5) Eğitim Yüksekokulu, 383 öğretmen (%94,1) Eğitim Fakültesi (Sınıf Öğretmenliği), 13 öğretmen (%3,2) Eğitim Fakültesi (Diğer Bölümler), 9 öğretmen (%2,2) Diğer Fakülteler şeklinde görülmektedir.

Veri Toplama Araçları

Nicel veri toplama aracı olan araştırmacı tarafından geliştirilen “Türkçe Öğretimin Oyunların Kullanımına İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri” anketi kullanılmıştır. Veri toplama aracı geliştirilmeden önce alan taraması yapılmıştır. Daha önce yapılan benzer araştırmalarda yer alan veri toplama araçları incelenmiştir. Bu ölçme aracının özellikleri aşağıda açıklanmıştır.

“Sınıf Öğretmenlerinin Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Görüşleri” anketi 2020 yılında araştırmacı tarafından sınıf öğretmenlerinin Türkçe öğretiminde oyunların kullanımına dair görüşlerini, geleneksel ve modern çocuk oyunlarını kullanma seviyelerini ölçmek amacıyla oluşturulmuştur. Bu ölçek dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde öğretmenin kişisel bilgileri, ikinci bölümde Türkçe öğretiminde oyunların kullanımına dair görüşleri, üçüncü bölümde geleneksel çocuk oyunlarını kullanma düzeyleri, dördüncü bölümde ise modern çocuk oyunlarını kullanma düzeyleri yer almaktadır. Ölçek beşli likert tipinde 110 maddeden oluşmaktadır. İkinci bölümde yer alan sorular Hiç Katılmıyorum (1), Az Katılıyorum (2), Kararsızım (3), Katılıyorum (4), Tamamen Katılıyorum (5), üçüncü ve dördüncü bölümde yer alan sorular ise Bilmiyorum Duymadım (0), Hiç (1), Nadiren (2), Ara Sıra (3), Sık Sık (4), Her Zaman (5) olarak puanlandırılacaktır.

Veri toplanması sürecinde, Google Form aracılığıyla oluşturulan form doldurulabilmesi için katılımcılara elektronik ortamda iletilmiştir. Anketin güvenilirliği Cronbach’s alpha analizi ile test edilmiştir. Cronbach’s alpha güvenilirlik değeri 0,964 ile oldukça yeterli, anketin güvenilirliği yüksektir.

Verilerin Analizi

Anketin yapısal geçerliliğini sınamak için açıklayıcı faktör analizi gerçekleştirilmiştir. Öncesinde Kaiser - Meyer – Olkin (KMO) değeri ,896 ve Barlett testi sonucu $p = .000$ bulunmuştur.

Verilerin faktör analizi yapmak için elverişli olduğu sonucuna varılmıştır. Sanal kaytarma ölçeği için yapılan faktör analizi sonucunda 19 faktör belirlenmiş ve bu faktörler varyansın 75,942'sinde toplanmıştır. Alpha ve açıklanan varyans değeri ölçeğin güvenli ve geçerli olduğunu göstermektedir.

Sonuçlar Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilks testleri uygulanarak test sonuçlarının dağılımı analiz edilmiştir. Kolaylığı ve güvenilirliği için Kolmogorov-Smirnov testi, dağılım analizindeki yetkinliği için de Shapiro-Wilks testi tercih edilmiştir. Uygulanan Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilks testlerine göre sonuçların normalliği tespit edilmiştir.

Verilerin analizinde SPSS (The Statistical Packet for the Social Sciences) paket program kullanılmıştır. SPSS istatistik programı bilimsel araştırma sürecinde kullanışlı olması sebebiyle sağladığı zaman tasarrufu için seçilmiştir (Seçer, 2015). Kullanılan anketlerdeki sonuçlar SPSS programına aktararak nicel veri analizine başlanmıştır. Analizde frekans, yüzde, aritmetik ortalama, standart sapma gibi betimleyici istatistikler, t testi ve ANOVA testi uygulanmıştır.

3. BULGULAR

Bu bölümde araştırmada sonucunda elde edilen veriler değerlendirilerek analiz edilmiştir. Bulgular tablolar halinde sunulmaktadır yorumlanmıştır.

Araştırmanın Birinci Alt Amacına Yönelik Bulgular

Araştırmanın birinci alt amacı “Geleneksel ve modern oyunların kullanım düzeylerinin öğretmenlerin cinsiyetlerine göre farklılık gösterip göstermediğinin belirlenmesi” olarak ifade edilmiştir. Uygulanan “Kişisel Bilgiler, Geleneksel Oyunların Kullanma Sıklığı, Modern Oyunların Kullanma Sıklığı” testlerinin sonuçları normal dağılım gösterdiği için veriler t testi (independent t-test) ile analiz edilmiştir. Yapılan analizlerin sonuçları Tablo 2 ve Tablo 3'te yer almaktadır.

Tablo 2. Öğretmenlerin geleneksel oyunları kullanım düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre t testi sonuçları

Grup	N	X	SS	t	Df	P
Kadın	216	2,07	1,17	1,15	404	0,24
Erkek	190	2,21	1,21			

*P<0.05

Öğretmenlerin geleneksel oyunları kullanım düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre verilere ilişkin t testi sonuçları incelendiğinde, öğretmenlerin cinsiyetlerinin geleneksel oyunları kullanım düzeylerinde anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. (t=1,15; p=0,24). Yukarıdaki tablo incelendiğinde, kadın öğretmenlerin geleneksel oyunları kullanım düzeyleri (\bar{x} =2,07) iken, erkek öğretmenlerin geleneksel oyunları kullanım düzeyleri (\bar{x} =2,21) ile kadın öğretmenlerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Erkek öğretmenlerin lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Elde edilen veriler

ışığında erkek sınıf öğretmenlerinin Türkçe öğretiminde geleneksel oyunları daha fazla kullandıkları söylenebilir.

Tablo 3. Öğretmenlerin modern oyunları kullanım düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre t testi sonuçları

Grup	N	X	SS	t	Df	P
Kadın	216	2,37	0,78	1,18	404	0,23
Erkek	190	2,46	0,73			

*P<0.05

Öğretmenlerin modern oyunları kullanım düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre verilere ilişkin t testi sonuçları incelendiğinde, öğretmenlerin cinsiyetlerinin modern oyunları kullanım düzeylerinde anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. (t=1,18; p=0,23). Yukarıdaki tablo incelendiğinde, kadın öğretmenlerin modern oyunları kullanım düzeyleri ($\bar{x}=2,37$) iken, erkek öğretmenlerin modern oyunları kullanım düzeyleri ($\bar{x}=2,46$) ile kadın öğretmenlerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Erkek öğretmenlerin lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Elde edilen veriler ışığında erkek sınıf öğretmenlerinin Türkçe öğretiminde modern oyunları daha fazla kullandıkları söylenebilir.

Araştırmanın İkinci Alt Amacına Yönelik Bulgular

Araştırmanın ikinci alt amacı “Türkçe öğretiminde oyunla öğretim yönteminin kullanılmasının faydalarına ve sınırlılıklarına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin belirlenmesi” olarak ifade edilmiştir. “Sınıf Öğretmenlerinin Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Görüşleri” anketi sonucunda bu alt amaca yönelik Türkçe öğretiminde oyunla öğretimin yararlarına dair ulaşılan maddelerin frekans, aritmetik ortalama ve standart sapma bilgileri Tablo 4.’te yer almaktadır.

Tablo 4. Öğretmenlerin oyunla Türkçe öğretiminin faydalarına yönelik görüşleri

Maddeler	N	X	SS
Oyunla Türkçe öğretiminin yararlı olduğunu düşünüyorum.	405	4,78	0,51
Öğrenciler oyun yoluyla Türkçeye ilgili kavramları ve zihinsel işlemleri öğrenebilir.	405	4,74	0,5
Oyunlar Türkçe öğretimini kolaylaştırır ve ilgi çekici hale getirir.	407	4,78	0,45
Oyunlar öğrencilerin Türkçeyi sevmesine katkı sağlar.	407	4,76	0,48
Türkçe dersi oyun ile bütünleşince öğrenmeler daha anlamlı ve kalıcı olur.	405	4,79	0,46
Oyunla Türkçe öğretimi öğrencilerin Türkçeye karşı olumlu tutum geliştirmesine yardımcı olur.	406	4,77	0,5
Oyunlar soyut kavramların somutlaştırılması açısından iyi bir araçtır.	406	4,68	0,56
Oyunla öğretim dilbilgisi becerisinin kazanılmasını sağlar.	405	4,16	1,04
Oyunlar öğrencilerin sosyal paylaşımını artırır.	403	4,84	0,45
Oyunla öğretiminin öğrencinin problem çözme becerilerini güçlendireceğini düşünüyorum.	406	4,74	0,53
Türkçe öğretiminde oyunların kullanılması, öğrencinin Türkçeye karşı duyduğu korku ve kaygı düzeyini azaltır.	405	4,68	0,62

Tablo 4 incelendiğinde araştırmanın ikinci alt amaca yönelik olarak Türkçe öğretiminde oyunla öğretimin faydalarına dair öğretmenlerin çeşitli anket maddelerine göre vermiş oldukları cevaplarda aritmetik ortalamasının yüksek düzeyde olduğu görülmektedir. Tabloya göre maddelere verilen cevapların en azı “Hiç Katılmıyorum”, en çoğu da “Tamamen Katılıyorum” seçeneklerinde toplanmıştır. Öğretmenlerin Türkçe Öğretiminde oyunla öğretim yönteminin kullanılmasının faydalarına dair görüşlerinde en yüksek aritmetik ortalamaya sahip puan 4,84 ile “Oyunlar öğrencilerin sosyal paylaşımını artırır” maddesi iken en düşük aritmetik ortalamaya sahip puan 4,16 ile “Oyunla öğretim dilbilgisi becerisinin kazanılmasını sağlar” maddesidir. Öğretmenlerin çoğu tüm maddelere katılma eğilimi göstermiştir.

Tablo 5. Öğretmenlerin oyunla Türkçe öğretiminin sınırlılıklarına yönelik görüşleri

Maddeler	N	X	SS
Oyunla öğretimin zaman alıcı olduğunu düşünüyorum.	408	2,08	1,20
Oyunla Türkçe öğretiminin sadece başarısız öğrenciler için etkili olduğunu düşünüyorum.	406	2,06	1,44
Oyun öğrencinin motivasyonunu düşürmektedir.	405	1,46	1,04
Oyun oynayan öğrenci tekrar derse odaklanma sıkıntısı yaşamaktadır.	407	2,33	1,35
Sağlıklı oyun materyalleri bulmakta güçlük yaşıyorum.	407	3,46	1,28
Geleneksel oyunların yer aldığı kaynakları bulmakta güçlük çekiyorum.	406	3,13	1,45
Modern oyunların yer aldığı kaynakları bulmakta güçlük çekiyorum.	407	2,82	1,55

Tablo 5 incelendiğinde araştırmanın ikinci alt amacına yönelik olarak öğretmenlerin Türkçe öğretiminde oyunla öğretimin sınırlılıklarına dair çeşitli anket maddelerine göre vermiş oldukları cevaplarda aritmetik ortalamasının orta düzeyde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin Türkçe Öğretiminde oyunla öğretim yönteminin kullanılmasının sınırlılıklarına dair görüşlerinde en yüksek aritmetik ortalamaya sahip puan 3,46 ile “Sağlıklı oyun materyalleri bulmakta güçlük yaşıyorum” maddesi iken en düşük aritmetik ortalamaya sahip puan 1,46 ile “Oyun öğrencinin motivasyonunu düşürmektedir” maddesidir.

Araştırmanın Üçüncü Alt Amacına Yönelik Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt amacı “Oyunla öğretimde öğretmen ve öğrencilerin derste aktif rol oynamasına ilişkin görüşlerin mesleki kıdem ve yaşa göre farklılık gösterip göstermediğinin belirlenmesi” olarak ifade edilmiştir. “Sınıf Öğretmenlerinin Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Görüşleri” anketi sonucunda bu alt amaca yönelik maddelerin ulaşılan frekans, aritmetik ortalama ve standart sapma bilgileri Tablo 4. 5.’de yer almaktadır.

Tablo 6. Öğretmenlerin araştırmanın üçüncü alt amacına yönelik görüşleri

Maddeler	N	X	SS
Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir.	405	1,8	1,16
Oyunla Türkçe öğretimi öğrenci merkezlidir.	406	4,61	0,76

Tablo 6 incelendiğinde “Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir” maddesinin aritmetik ortalaması 1,8, “Oyunla öğretim öğrenci merkezlidir” maddesinin ise 4,61’dir. “Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir” maddesine öğretmenlerin %55,1’i “Hiç Katılmıyorum”, %26,9’u “Az Katılıyorum”, %8,1’i “Kararsızım”, %2,7’si “Katılıyorum”, %7,2’si “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. Çoğunluk katılmama eğilimi göstermiştir. “Oyunla öğretim öğrenci merkezlidir” maddesine ise öğretmenlerin %0,5’i “Hiç Katılmıyorum”, %2,5’i “Az Katılıyorum”, %6,9’u “Kararsızım”, %15,3’ü “Katılıyorum”, %74,9’u “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. Çoğunluk katılma eğilimi göstermiştir. Öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir” ve “Oyunla öğretim öğrenci merkezlidir” görüşlerine katılma düzeylerinin mesleki kıdemlerine ve yaş durumlarına ilişkin etkileri ANOVA Testi verileriyle ele alınmıştır.

Tablo 7. Öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir” görüşüne katılma düzeylerinin mesleki kıdemlerine ilişkin ANOVA Testi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	SD	Kareler Ortalaması	F	P
Gruplar Arası	7,23	4	1,808		
Grup İçi	524,32	396	1,324	1,366	0,245
Toplam	531,55	400			

*P<0.05

Tablo 7 incelendiğinde edilen ANOVA Testi bulgularına göre öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir” görüşüne katılma düzeyleri üzerimde mesleki kıdem durumlarının bir etkisi olmadığı söylenebilir. (p=0,245)

Tablo 8. Öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğrenci merkezlidir” görüşüne katılma düzeylerinin mesleki kıdemlerine ilişkin ANOVA Testi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	SD	Kareler Ortalaması	F	P
Gruplar Arası	6,565	4	1,641		
Grup İçi	233,962	397	0,564	2,909	0,021
Toplam	230,527	401			

*P<0.05

Tablo 8 incelendiğinde edilen ANOVA Testi bulgularına göre öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğrenci merkezlidir” görüşüne katılma düzeyleri üzerimde mesleki kıdem durumlarının anlamlı bir etkisi olduğu söylenebilir. (p=0,021)

Tablo 9. Öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir” görüşüne katılma düzeylerinin yaşlarına ilişkin ANOVA Testi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	SD	Kareler Ortalaması	F	P
Gruplar Arası	29,817	4	7,454		
Grup İçi	514,943	399	1,324	5,776	0,001
Toplam	544,760	403			

*P<0.05

Tablo 9. incelendiğinde ANOVA Testi bulgularına göre öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir” görüşüne katılma düzeyleri üzerimde yaş durumlarının anlamlı bir etkisi olduğu söylenebilir.

Tablo 10. Öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğrenci merkezlidir” görüşüne katılma düzeylerinin yaşlarına ilişkin ANOVA Testi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	SD	Kareler Ortalaması	F	P
Gruplar Arası	7,578	4	1,895		
Grup İçi	228,333	400	0,571	3,319	0,011
Toplam	235,911	404			

*P<0.05

Tablo 10 incelendiğinde ANOVA Testi bulgularına göre öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğrenci merkezlidir” görüşüne katılma düzeyleri üzerimde yaş durumlarının anlamlı bir etkisi olduğu söylenebilir. (p=0,011)

Araştırmanın Dördüncü Alt Amacına Yönelik Bulgular

Araştırmanın dördüncü alt amacı “Oyun ve materyallerin seçimine ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin belirlenmesi” olarak ifade edilmiştir. “Sınıf Öğretmenlerinin Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Görüşleri” anketi sonucunda bu alt amaca yönelik maddelerin ulaşılan frekans, aritmetik ortalama ve standart sapma bilgileri Tablo 11 ve Tablo 12’de yer almaktadır.

Tablo 11. Oyunla Türkçe öğretiminde oyunların hazırlanma sürecine dair öğretmen görüşleri

Maddeler	N	X	SS
Türkçe derslerinde kullanılan oyunlar her zaman öğretmen tarafından hazırlanmalıdır.	407	2,84	1,55
Türkçe öğretiminde oyunlar her zaman öğrenciler tarafından belirlenmelidir.	405	2,15	1,34
Türkçe öğretiminde oyunlar öğrenci öğretmen işbirliğiyle belirlenmelidir.	408	4,63	0,78

Tablo 11 incelendiğinde “Türkçe derslerinde kullanılan oyunlar her zaman öğretmen tarafından hazırlanmalıdır” maddesinin aritmetik ortalaması 2,84, “Türkçe öğretiminde oyunlar her zaman öğrenciler tarafından belirlenmelidir.” Maddesinin 2,15, “Türkçe öğretiminde oyunlar öğrenci öğretmen işbirliğiyle belirlenmelidir” maddesinin ise 4,63’tür. “Türkçe derslerinde kullanılan oyunlar her zaman öğretmen tarafından hazırlanmalıdır” maddesine öğretmenlerin %26,8’i “Hiç Katılmıyorum”, %23,6’sı

“Az Katılıyorum”, %15’i “Kararsızım”, %8,1’i “Katılıyorum”, %26,5’i “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. “Türkçe öğretiminde oyunlar her zaman öğrenciler tarafından belirlenmelidir.” maddesine öğretmenlerin %42,7’si “Hiç Katılmıyorum”, %27,9’u “Az Katılıyorum”, %12,6’sı “Kararsızım”, %4,4’ü “Katılıyorum”, %12,3’ü “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. “Türkçe öğretiminde oyunlar öğrenci öğretmen işbirliğiyle belirlenmelidir” maddesine öğretmenlerin %0,5’i “Hiç Katılmıyorum”, %2,9’u “Az Katılıyorum”, %7,1’i “Kararsızım”, %11’i “Katılıyorum”, %78,4’ü “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir.

Tablo 12. Oyunla Türkçe öğretiminde kullanılacak materyallerin hazırlanma sürecine dair öğretmen görüşleri

Maddeler	N	X	SS
Oyunlarda kullanılacak materyaller öğretmen tarafından hazırlanmalıdır.	408	3,05	1,18
Oyunlarda kullanılacak materyaller öğrenciler tarafından hazırlanmalıdır.	404	2,52	1,08
Hazır oyun materyalleri kullanılmalıdır.	408	3,48	1,00
Oyun materyalleri öğrenci öğretmen işbirliğinde hazırlanmalıdır.	407	4,78	0,53

Tablo 12 incelendiğinde “Oyunlarda kullanılacak materyaller öğretmen tarafından hazırlanmalıdır” maddesinin aritmetik ortalaması 3,05, “Oyunlarda kullanılacak materyaller öğrenciler tarafından hazırlanmalıdır” maddesinin 2,52, “Hazır oyun materyalleri kullanılmalıdır” maddesinin 3,48, “Oyun materyalleri öğrenci öğretmen işbirliğinde hazırlanmalıdır” maddesinin ise 4,78’dir.

“Oyunlarda kullanılacak materyaller öğretmen tarafından hazırlanmalıdır” maddesine öğretmenlerin %11,5’i “Hiç Katılmıyorum”, %18,1’i “Az Katılıyorum”, %38’5’i “Kararsızım”, %17,2’si “Katılıyorum”, %14,7’si “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. “Oyunlarda kullanılacak materyaller öğrenciler tarafından hazırlanmalıdır” maddesine öğretmenlerin %20,5’i “Hiç Katılmıyorum”, %27’si “Az Katılıyorum”, %37’6’sı “Kararsızım”, %9,2’si “Katılıyorum”, %5,7’si “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. “Hazır oyun materyalleri kullanılmalıdır” maddesine öğretmenlerin %2,9’u “Hiç Katılmıyorum”, %11,8’i “Az Katılıyorum”, %36,5’i “Kararsızım”, %31,6’sı “Katılıyorum”, %17’si “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. “Oyun materyalleri öğrenci öğretmen işbirliğinde hazırlanmalıdır” maddesine öğretmenlerin hiçbiri “Hiç Katılmıyorum” seçeneğini işaretlememiştir. Öğretmenlerin %0,5’i “Az Katılıyorum”, %4,7’si “Kararsızım”, %10,3’ü “Katılıyorum”, %84,5’i “Tamamen Katılıyorum” cevabını vermiştir. En yüksek aritmetik ortalamaya sahip madde “Oyun materyalleri öğrenci öğretmen işbirliğinde hazırlanmalıdır” maddesi, en düşük aritmetik ortalamaya sahip madde , “Oyunlarda kullanılacak materyaller öğrenciler tarafından hazırlanmalıdır” maddesidir.

Araştırmanın Beşinci Alt Amacına Yönelik Bulgular

Araştırmanın beşinci alt amacı “Geleneksel ve modern çocuk oyunlarının Türkçe öğretiminde sınıf öğretmenleri tarafından kullanım sıklıklarının belirlenmesi” olarak ifade edilmiştir. “Sınıf

Öğretmenlerinin Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Görüşleri” anketi “Geleneksel Oyunları Kullanma Sıklığınız” ve “Geleneksel Oyunları Kullanma Sıklığınız” bölümleri sonucunda belirlenen geleneksel ve modern oyunların kullanım düzeylerine ait ulaşılan frekans, aritmetik ortalama ve standart sapma bilgileri ekte sunulmuştur. “Geleneksel oyunları kullanma sıklığınız” anketinde verilen oyunlar içerisinde kullanım sıklığı aritmetik ortalaması en yüksek olan oyunlar 4,22 ile “Kulaktan Kulağa”, 3,44 ile “Seksek” ve 3,09 ile “Yağ Satarım Bal Satarım” olmuştur. Verilen oyunlar içerisinde kullanım sıklığı aritmetik ortalaması en düşük olan oyunlar ise 0,96 ile “Sekiz Kuyulu Taş”, 1,09 ile “Eşit Kaleler” ve 1,31 ile “Aşık Atma”dır. Anket sonucunda “Bilmiyorum, Duymadım” seçeneğinin en çok işaretlendiği oyunlar; %54,6 ile “Sekiz Kuyulu Taş”, %44,4 ile “Eşit Kaleler” ve %30,0 ile “Yüzük Saklama”dır.

“Modern oyunları kullanma sıklığınız” anketinde verilen oyunlar içerisinde kullanım sıklığı aritmetik ortalaması en yüksek olan oyunlar 4,01 ile “Masal Tamamlama”, 3,87 ile “Kompozisyon” ve 3,72 ile “Sessiz Sinema”dır. Verilen oyunlar içerisinde kullanım sıklığı aritmetik ortalaması en düşük olan oyunlar ise 0,50 ile “Abalone”, 0,54 ile “Pentomino” ve 0,65 ile “Pentago”dur. Anket sonucunda “Bilmiyorum, Duymadım” seçeneğinin en çok işaretlendiği oyunlar; %72,1 ile “Abolene”, %68,3 ile “Pentomino”, %64,4 ile “Pentago”dur.

Tablo 13. Geleneksel ve modern oyunların kullanım düzeylerine ilişkin ortalamalar

Gruplar	N	X	SS
Geleneksel oyunlar	408	2,13	1,19
Modern oyunlar	408	2,41	0,75

Geleneksel oyunlar ve modern oyunların kullanım düzeylerine ilişkin ortalamalar Tablo 13’te verilmiştir. Geleneksel oyunların kullanımına ait puanların ortalaması 2,12’dir. Modern oyunların kullanımına ilişkin puanların ortalaması ise 2,41’dir.

4. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmanın amaçlarına dair elde edilen bulgulara dayalı olarak sonuçlar tartışılmış, özetlenmiş ve araştırma sonucundaki öneriler listelenmiştir.

Tartışma

Akçay (2009), Aşçı (2019), Boz (2018) ve Tecen (2018) yaptıkları araştırmalarda oyunla öğretimin Türkçe öğretiminde faydalı sonuçlar verdiğini ortaya koymuştur. Araştırmamızda da öğretmenlerin oyunla Türkçe öğretiminin kullanılmasının faydalarına ilişkin görüşleri ortalama puan, standart sapma ve frekanslarla analiz edildiğinde oyunların Türkçe dersi öğretiminde etkili sonuçlar verdiğini görülmektedir. Öğrencilerin Türkçe dersinde kavramakta güçlük çektiği soyut oyunların Türkçe

dersinde kullanılmasıyla öğretimi kolaylaştırılabilecektir (Aşçı, 2019). Oyunların kullanımı fiziksel, bilişsel, duyuşsal, kişisel ve sosyal yönden gelişim sağlayacaktır (Bozoğlu, 2013).

Şahin'in (2015) araştırması oyunla Türkçe öğretimi kullanımının cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılıklar gösterdiğini ortaya koymuştur. Araştırmamızda da t testi sonuçlarıyla kadın ve erkek öğretmenler arasında geleneksel ve modern oyunların kullanım düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Oyun temelli öğrenmeyle kazanımların ya da kazanıma dair amaçlarının öğrencilere oyun yoluyla kazandırılma sürecidir (Ertem, 2016). Demografik niteliklere göre anlamlı farklılıklar ortaya çıkmasının sebebi farklı öğretim yöntem ve tekniklerinin, öğretmenlerini farklı niteliklerine göre uygunluğunun yorumlanıp uygulanmasından kaynaklı olabilir.

Bozoğlu'nun (2013) araştırmasının sonucuna göre; oyunla öğretimde öğrenciler öğrenme sürecinde aktif rol oynamaktadır. Araştırmamızda oyunla öğretimin merkezine yönelik görüşler ANOVA Testi sonucuna göre yaşa göre oyunla öğretimin merkezine yönelik görüşler arasında anlamlı farklılık olduğu ortaya konmuştur. Öğretmenlerin "Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir" görüşüne katılma düzeyleri mesleki kıdeme göre anlamlı farklılık göstermezken, "Oyunla öğretim öğrenci merkezlidir" görüşünde ise mesleki kıdeme göre anlamlı farklılık olduğu sonucu görülmüştür. Araştırma oyunla öğretimin öğrenci merkezli olduğu sonucunu vermiştir. Oyunla öğretimin merkezinde öğrencinin yer alması, oyunların çoklu olarak birden fazla duyu organına hitap etmesinden kaynaklı olabilmektedir (Ertem, 2016). Öğrencilerin oyunla Türkçe öğretiminde derse aktif katılımı bu derse yönelik kaygı düzeylerinin düşmesine sebeptir. Oyunla Türkçe öğretimiyle derse yönelik ilgi ve isteğin artması verimli bir öğrenme süreci ortaya çıkarabilir (Aşçı, 2019).

Cengiz'in (1997) araştırması geleneksel çocuk oyunlarının diğer oyunlara göre daha az kullanıldığı ve unutulmaya yüz tuttuğu sonucunu vermiştir. Araştırmamızda da geleneksel ve modern çocuk oyunlarının Türkçe öğretiminde sınıf öğretmenleri tarafından kullanım sıklıkları ortalama puan, standart sapma ve frekanslarla analiz edilmiştir. Modern çocuk oyunların kullanım düzeylerinin geleneksel çocuk oyunlarının kullanım düzeylerinden fazla ortalama puana sahip olduğu görülmüştür. Geleneksel çocuk oyunlarının sınıf dışı fiziki ortamlarda uygulanabilecek niteliklerde olması bu sonucun sebebi olabilir.

Oyun ve materyallerin seçimine dair öğretmen görüşleri ortalama puan, standart sapma ve frekanslarla analiz edildiğinde oyun ve materyallerin öğretmen-öğrenci işbirliğiyle seçilmesi görüşünün çoğunlukta olduğu ortaya çıkmıştır. Çocuk oyunlarının öğrenme ortamlarında kullanılması, öğretimin oyunlarla yapılması oyun temelli öğretiminin en temel ögesidir (Şahin,2015). Öğretimin ana unsurunu oluşturacak oyunların öğrenci-öğretmen işbirliğiyle belirlenmesi ve oyun materyallerinin de yine görüş birliğiyle seçilmesi öğrenme ortamının motivasyonunu yükseltebilir. Öğrencileri bilgiyi keşfetmesi ve

yaratıcı düşünceye yönlendirmesi amacını taşıyan oyunların öğrencilerle birlikte seçilmesi, oyun temelli öğrenmenin amacını karşılayacaktır (Bozoğlu, 2013).

Yurt dışı alan yazınında oyunla dil öğretimi konulu çalışmalar incelendiğinde Hromek ve Roffey (2009) oyunların dil öğretiminde öğrencilerin özgüvenini geliştirdiğini ve sağlıklı öğrenme ortamı oluşturduğu sonucuna varmıştır. Çalışma dil öğretiminde eğitsel oyun kullanımını önermektedir.

Sonuç

Araştırmadan elde edilen sonuçlar şu şekildedir:

Oyunla öğretimin; zaman alıcı olduğu, sadece başarısız öğrenciler için faydalı olduğu, öğrenci motivasyonunu düşürdüğü, öğretmen merkezli olduğu, öğrencilerin derse tekrar motivasyon sağlamasını sağladığı maddelerinde “Hiç Katılmıyorum” ifadesinde yığılma vardır. Oyunla Türkçe öğretiminde hazır oyun materyallerinin kullanılması, materyallerin öğrenciler tarafından hazırlanması ve materyallerin öğretmenler tarafından hazırlanması maddelerinde “Kararsızım” ifadesinde yığılma vardır. İlkokul Türkçe konularının tamamı için oyunlar hazırlanabileceği maddesinde “Katılıyorum” ifadesinde yığılma vardır. Birçok maddede “Kesinlikle Katılıyorum” maddesinde yığılma olduğu görülmüştür. Oyunla öğretimin, yararlı olduğu, soyut kavramları somutlaştırdığı, öğrenci merkezli olduğu, bir öğretim aracı olduğu, korku ve kaygı düzeyini azalttığı, kavramları ve zihinsel işlemleri öğrettiği, Türkçeyi sevdirdiği, problem çözme becerisini güçlendirdiği, öğretimi kolaylaştırdığı, ilgi çekici hale getirdiği, kalıcı öğrenme sağladığı, öğrenciyi aktif kıldığı, sosyal paylaşımı artırdığı maddelerinde “Kesinlikle Katılıyorum” maddesinde yığılma vardır. Geleneksel ve modern oyunların kullanım düzeyleri arasındaki görüşleri cinsiyete değişkenine göre farklılaşmaktadır. Öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir” ve “Oyunla öğretim öğrenci merkezlidir” görüşüne katılma düzeylerinin yaş düzeyleri üzerinde göre anlamlı bir etkisi vardır. Öğretmenlerin “Oyunla öğretim öğretmen merkezlidir” görüşüne katılma düzeylerinin mesleki kıdem üzerinde etkisi olmayıp, “Oyunla öğretim öğrenci merkezlidir” görüşüne katılma düzeylerinin mesleki kıdem üzerinde göre anlamlı bir etkisi vardır. Modern çocuk oyunlarının kullanım düzeyleri, geleneksel çocuk oyunlarının kullanım düzeylerinden daha fazladır.

Öneriler

Araştırma sonucundaki öneriler aşağıda listelenmiştir:

Sınıf öğretmenleri Türkçe öğretiminde çocuk oyunlarından faydalanmalıdır. Türkçe öğretiminde kullanılacak oyunlar öğretmen ve öğrenci işbirliğiyle seçilmelidir. Oyunlara yönelik

materyaller öğretmen ve öğrenci işbirliğiyle hazırlanmalıdır. Modern ve geleneksel oyunların yer aldığı kaynaklar geliştirilmeli ve sınıf öğretmenlerinin bu kaynaklara kolaylıkla ulaşabilmesi sağlanmalıdır. Geleneksel çocuk oyunları Türkçe dersi kazanımlarıyla ilişkilendirilerek Türkçe öğretiminde kullanılmalıdır. Türkçe Dersi Öğretim Programında çocuk oyunlarına daha fazla yer verilmelidir. Sınıf öğretmenleri oyunla Türkçe öğretimi konusundaki eğitimlerle bilgilendirilmelidir. Çocuk oyunları ile ilgili sağlıklı oyun materyalleri geliştirilmelidir.

5. KAYNAKÇA

- Akçay, A. (2009). *Webquest (web macerası) öğretim yönteminin Türkçe dersindeki akademik başarı ve tutuma etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aşçı, A.U. (2019). *Oyun temelli öğrenme yönteminin öğrencilerin Türkçe dersine yönelik başarı ve tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kırşehir: Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Bay, D. N. ve Bay, Y. (2019). Balkanlardaki çocuk oyunları. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi* , 4(2), 200-223.
- Boz, İ. (2018). İlkokul 4. sınıf Türkçe dersinde oyunla öğretim yönteminin akademik başarıya etkisi. *Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 1(1), 61-75.
- Bozoğlu, U. (2013). *Ortaokul 7. sınıf matematik dersi alan-çevre ilişkisi konusunda oyun temelli öğretimin öğrenci başarısına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Cengiz, S.A. (1997). Karadeniz Ereğli örneğinde çocuk oyunlarının halk bilim açısından değerlendirilmesi. *I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri* (441-476). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Devicioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zeka oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Ertem, İ.S. (2016). Oyun temelli dijital ortamlar ve Türkçe öğretiminde kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 20, 1-10.
- Hromek, R. ve Roffey, S. (2009). Promoting Social and Emotional Learning With Games, “It’s Fun and We Learn Things”. *Simulation & Gaming*, 20 (10), 1-19.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- MEB. (2019). *İlköğretim Türkçe dersi öğretim programı (1-8. Sınıflar)*. Ankara: MEB.
- Seçer, İ. (2015). *SPSS ve LISREL ile pratik veri analizi: analiz ve raporlaştırma*. Ankara: Anı.
- Şahin, M. (2015). *Oyunlaştırılmış oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin fen bilimleri dersi başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Tecen, B. (2018). *Okul öncesi dönem ses eğitiminde dijital oyun temelli destekleyici aktivitelerin çocukların sesli harfleri öğrenmelerine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

TDK. (2020). *Güncel Türkçe Sözlük*. <http://tdk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 1.04.2021).

Extended Abstract

In this study, "Opinions Classroom Teachers' Views on the Use of Games in Turkish Teaching" were examined. Primary school is a period when students are in the playing period. The use of children's games in Turkish teaching will both make the lesson interesting and ensure permanent learning. At this point, the opinions of the teachers about the use of games in Turkish lessons are important. Putting forward the opinions of teachers about who should prepare the games, at which grade levels and on which subjects, and which games are used more will constitute a resource to be used in teaching Turkish with games.

Accurately knowing which games improve which language skills and adapting the games by associating them with the lesson will make game-based teaching useful for Turkish lessons. The active participation of the student in game-based learning makes this learning style student-centered. It enables the student to link their experiences with practice and theory. The emphasis on student-centered teaching in the education planning of our age shows that learning with games is in accordance with the educational standards of the age.

Inferences about game-based learning such as the role of play-based teaching in the abstraction of concrete concepts, the student's activity status in this learning method, the effect of the use of games on social sharing and problem solving skills will also generate data on the use of games in all teaching areas.

In the survey, it has been seen that there are few studies that include the opinions of classroom teachers on the use of games in teaching Turkish. The opinions of classroom teachers about the use of games in Turkish lesson are of great importance as they will reveal the benefits and limitations of this learning method. Evaluating the opinions of teachers, who are one of the main elements of teaching by play, will provide new perspectives on this issue. It is necessary to present teachers' views on the evaluation of the place of game-based learning in Turkish teaching program. In the survey, it was observed that there was no research on which traditional and modern children's games were used by classroom teachers by adapting them to Turkish teaching outcomes. Determining the most used children's games is important because it will set an example and give an idea. By measuring the awareness levels of the games, children's games that are about to be forgotten will be determined, and the results will direct different researches.

With this research, it was aimed to determine the opinions of classroom teachers about the use of games in primary school Turkish teaching. Determining the frequency of usage of the usage levels of traditional and modern games, determining the benefits and limitations of teaching with games in Turkish teaching, and determining the opinions about the selection of games and materials are among the sub-objectives of the study.

The population of the study is composed of classroom teachers in the central district of Afyonkarahisar province, while the sample consists of 408 randomly selected classroom teachers in this population. The research was arranged according to the scanning model, and the personal information form and teacher questionnaire were used as data collection tools.

When the results of previous studies on this subject are examined according to the information obtained through field research, it is seen that game-based teaching has a positive effect on students' academic achievement and attitudes in Turkish lessons. In the field survey, it was seen that there are few studies on the use of game-based learning method in Turkish lessons. The researches were carried out by forming experimental and control groups on the students. There is no study that includes teachers' views on the use of game-based learning in Turkish lessons.

Findings obtained as a result of the research show that; teachers make use of games in teaching Turkish. Although this teaching method has its limitations, it is preferred because it enables students' active participation, makes concrete concepts abstracted, and improves problem solving skills. In the survey, it was stated that teaching with play is useful, it embodies abstract concepts, it is student-centered, it is a teaching tool, it reduces the level of fear and anxiety, teaches concepts and mental operations, makes Turkish love, strengthens problem-solving skills, makes teaching easier and interesting, permanent. Teachers mostly agree with the items that it provides learning, makes the student active and increases social sharing.