

İlkokul Öğretmenlerinin Oyunu Öğretim Yöntemi Olarak Kullanma Durumlarının İncelenmesi

Examination of the Status of Primary School Teachers Whether or Not they use Game-Based Teaching Techniques

Arzu Özyürek

Karabük Üniversitesi, Sağlık Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Bölümü, Karabük, Türkiye

Zeynep Seda Çavuş

Düzce Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Programı, Düzce, Türkiye

İlk kayıt tarihi: 15.06.2016

Yayına Kabul Tarihi: 08.12.2016

Özet

Oyun, çocuk için bir eğlence aracıdır. Bunun yanı sıra çocuğun fiziksel, duygusal, sosyal ve bilişsel anlamda gelişmesini desteklemesi bakımından aileler ve eğitimciler tarafından sıklıkla bir öğretim yöntemi olarak kullanılmaktadır. Okul öncesi dönemde olduğu kadar eğitim hayatının temellerinin atıldığı ilkökul döneminde de, öğretmenlerin oyunu bir öğretim yöntemi olarak kullanma durumları hakkında bilgi sahibi olmak oldukça önemlidir. Bu nedenle bu araştırmada, ilkökul öğretmenlerinin öğretim yöntemi olarak oyunu kullanma durumlarını incelemek ve oyun hakkındaki görüşlerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Nitel olarak tasarlanan araştırmada, verilerin toplanması için yarı yapılandırılmış görüşme yönteminden yararlanılmıştır. Çalışma grubunu, kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile kendilerine ulaşılan, ilkökulda görev yapan 20 öğretmen oluşturmuştur. Araştırma sonucunda; sınıf öğretmenlerinin tamamının oyun yöntemini derslerde kullandıkları, oyun yönteminin kalıcı öğrenme sağladığı ve öğrencilerin derslere aktif katılım oranlarının arttırdığı görüşünde oldukları belirlenmiştir. Öğretmenler kendilerini oyunu bir öğretim yöntemi olarak kullanma konusunda yeterli görmelerine rağmen, bu konuda hizmet öncesi ve hizmet içi eğitim seminerleri ile desteklenmeleri gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: oyun, oyun temelli öğrenme, öğretim yöntemleri.

Abstract

Game is an entertainment tool for children. Furthermore, it is frequently used as a teaching tool by families and teachers in order to support the physical, emotional, social and cognitive development of children. It is very important for teachers to be aware of that they can use game-based applications as teaching methods not only in the preschool period but also in the primary school period. Therefore, in this study, we aim to examine the status of teachers whether or not they use game-based learning tools. We also learned their opinions about these game-based

methods. This quantitative study was conducted by using semi-structural interview technique. The study group was composed of 20 primary school teachers who were available by using the easily accessible sampling method. As a result of the study, we determined that all of the primary school teachers who participated in our study were using the game-based teaching techniques. Furthermore, all of them believed in that game-based methods ensure the permanent learning and it is useful for the active participation of students in the lectures. Even though teachers believe that they are sufficient to perform game-based learning methods, it is concluded that teachers should be supported in this regard with the help of pre-service and in-service training seminars.

Key Words: *game, game-based learning, teaching methods.*

1. Giriş

Öğrenme, bireyin çevresi ile etkileşimi sonucunda davranışlarında oluşan kalıcı izli değişikliklerdir. Öğrenme yoluyla bireyin davranışlarında bir değişim meydana gelir ve bu değişim nispeten kalıcıdır kendi yaşantısı sonucunda meydana gelir ve süreklilik özelliği vardır. Öğrenmelerin bir kısmı bireyin duyu organları yolu ile kendiliğinden gerçekleşirken bazı öğrenmeler, bireyin çevresindeki bazı kişilerin çabası ve kasıtlı etkileşimi sonucu ortaya çıkar. İlkokul dönemi ise öğrenmenin kasıtlı olduğu dönemi ifade etmektedir. Öğrenmenin kasıtlı olduğu bu dönemde ilkökul öğretmenleri çeşitli yöntem ve teknikleri, metotları kullanarak etkili öğrenmeyi gerçekleştirmeye çalışmaktadırlar (Güven vd., 2013).

Öğrenme öğretme sürecinin başarılı olabilmesi bu süreçte kullanılacak uygun yöntem ve tekniğin seçimi, öğretmenlerin çocukların yaşı ve gelişim düzeylerine hangi yöntem ve tekniğin uygun olabileceğine ilişkin teknik bilgiye sahip olmaları ile mümkündür (Demirel, 2009). Çocukların eğitiminde, yaş ve gelişim düzeyine uygun yöntem ve tekniklerin başında eğlenerek öğrenmeyi ifade eden “oyun” gelmektedir. Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla gerçek yaşamdan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturulan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir (Gözalan ve Koçak, 2014). Oyun, çocuk için duyguları ifade etme, keşfetme, ilişkileri keşfetme, çocuğun yaşantılarını aktarma isteklerini ifade etme ve kendilerini tatmin etmeyi ifade eder (Öğretir, 2008). Oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kurasız gerçekleştirilebilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı; fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (Kaya ve Elgün, 2015).

Oyun, Piaget (1962) tarafından bilişsel gelişimin ve olgunlaşma sürecinin temeli olarak değerlendirilmektedir. Piaget oyun evrelerini 0-2 yaş dönemini kapsayan alıştırma- malı oyun, 2-11 yaş dönemini kapsayan sembolik oyun ve 12 yaş ve sonrasını kapsayan kurallı oyun olmak üzere üç aşamada incelemiştir. Özellikle 2-11 yaş döneminde, alıştır-

ma oyunları farklılaşmakta ve yerlerini başka birinin rolünü üstlenmeye dayalı sembolik oyunlara bırakmaya başlamaktadır. Sonrasında, bireysel olan sembolik kandırma oyunu artık yerini kuralları olan oyunlara terk etmektedir. Bu dönemde, ben-merkezciliğin azalmasıyla birlikte işbirliğine dayalı oyunlar ön plana çıkmakta, zihinsel ve dil bakımından uzmanlaşmanın başlaması oyuna ait sosyal bakış açısının kurulmasını ve oyun kurallarının anlaşılmasını sağlamaktadır (Pilten ve Pilten, 2013). Antik çağ düşünürlerinden Plato çocuğun bedensel ve ruhsal yönden eğitiminin özellikle 3-7 yaş arasında oyun ve masal uğraşlarıyla gerçekleşebileceğini, Aristoteles de çocuğun 5 yaşına kadar oyun ve diğer etkinliklerle meşgul edilmesi gerektiğini vurgulamıştır (Akt.:Poyraz ve Dere, 2003). Günümüzde geçerliğini koruyan kuramlar açısından bakıldığında, Piaget'e göre oyun çocuğun bilişsel gelişimini desteklerken (MEB, 2009), çocuklar oyun sayesinde yetişkinler ve kendilerinden daha büyük çocuklardan veya akranlarından birçok şey öğrenmektedirler (Veer, 1996). Sosyal öğrenme kuramında ise Bandura, çocukların pek çok davranışı gözleyerek öğrendiklerini ileri sürmektedir (Arı 2006). Huizinga, kültür aktarımında oyunun öncelikli ve gerekli olduğunu vurgulamaktadır (Kravtsov ve Kravtsova, 2010). Vygotsky'e göre oyunda yer alan sembolik durumlar, kültürel özellikleri yansıtmaktadır ve çocuk oyun sayesinde kuralları, sosyal becerileri, iletişimi kendiliğinden öğrenmektedir (Çeçen 2007). Vygotsky'nin yakın gelişim alanı kavramında, okulda öğrenme ile oyunda öğrenme ve gelişim arasındaki ilişkinin temel gelişimsel faktör olduğu vurgulanmıştır (Hakkarainen ve Bredikyte, 2008).

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. Çocukların doğdukları andan itibaren başlayan oyun etkinlikleri onların bıkmadan ve usanmadan yaptıkları, belli becerileri geliştirici ve pekiştirici bir araçtır (Özdemir ve Ramazan, 2012). Oyun, her yaşta bireyin gereksinimi olarak ele alınmakta olan oyun oynamak, her çocuğun olduğu gibi ilköğretim çağındaki çocukların da temel ihtiyaçlarından biridir. Bu ihtiyacın giderilmemesi ya da kısıtlanması durumunda, toplumun çekirdeğini oluşturan çocukların sağlıklı bir biçimde gelişmeleri gerçekleşemez. Çünkü çocuklar oyun içinde oynadıkları rollerin aracılığıyla ileriki yaşamları için deneyim kazanırlar. İçeriğinde ne olursa olsun oyun her insanın vazgeçilmezidir. Çocuğun zekâsı, kişiliği ve becerileri oyun oynayarak gelişir (Ayan ve Dündar, 2009). Günümüzde “oyun” artık bir öğretim yöntemi olarak da kullanılmaktadır. Çocuk oyun oynarken duygu ve düşüncelerini ifade etme fırsatı bulur. Oynayarak birçok deneyim kazanır. İletişim kurma yolları arar, karşısındakini ikna etmeye çabalar, mücadele eder böylece dilini de geliştirir. Bütün gelişim alanlarında kendini geliştirme fırsatı bulur. Oyun oynarken çocuk; eğlenir, güler, coşar, heyecanlanır, kızar, korkar, üzülür bütün bu duyguları yaşar. Oyunda çocuk bütün duyguların farkındalığı ve tepkilerinin kontrolüyle ilgili deneyimler edinir (Gözalın ve Koçak, 2014).

Eğitimde oyun, çocuk için bir eğlenme aracı olmasının yanı sıra çocuğun fiziksel, duygusal, sosyal ve bilişsel anlamda gelişmesini desteklemesi bakımından aileler ve

eğitimciler tarafından sıklıkla bir öğretim yöntemi olarak kullanılmaktadır (Henniger, 2002; Xu, 2010). Oyun duyu, hareket ve biliş becerileri üzerine etkisi olan bir süreçtir. Karar verme, hatırd tutma, gözlem yapma, mekânsal akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcı düşünme çocuğun oyunla kazandığı önemli becerilerdir. Oyunlar çocukların birçok orjinal yol ortaya koymasını sağlar. Bunun yanı sıra oyun çocuğun kavramları öğrenmesinde, toplumsal farkındalık geliştirmesinde ve fikirlerini yansıtmasında önemlidir. Oyun çocuğun birçok duruma ilgi göstermesini, katılmasını ve kendini adamasını sağlar. Kısaca, oyunun çocuğun öğrenmesi üzerinde büyük etkisi vardır (Dansky, 1980; Fink Robert, 1976; Russ, 2003; Yıldız ve Şener, 2003; Zabelina ve Robinson, 2010).

Eğitim sistemimizde geleneksel öğretim yaklaşımından çocuk merkezli öğretim yaklaşımlarına geçiş yaygınlaşmaktadır. Oyunu çocuğun bir işi ve yaşamı öğrenme biçimi olarak gördüğümüzde eğitimde bu eğlenceli ve çocuk merkezli yöntemin kullanılmaması düşünülemez. Bu nedenle eğitim hayatının temellerinin atıldığı ilkökul döneminde, öğretmenlerin oyunu bir öğretim yöntemi olarak kullanma durumları hakkında bilgi sahibi olmak önemlidir. Bu nedenle bu çalışmada ilkökul öğretmenlerinin öğretim yöntemi olarak oyunu kullanma durumlarını incelemek amaçlanmıştır ve bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. İlkokul öğretmenlerine göre en etkili öğretim yöntemleri nelerdir?
2. İlkokul öğretmenlerinin bir öğretimi yöntemi olarak oyunu kullanmadaki yeterlilikleri nasıldır?
3. İlkokul öğretmenlerinin oyunu bir öğretim yöntemi olarak kullanma durumu nasıldır?
4. İlkokul öğretmenlerinin, oyunu bir öğretim yöntemi olarak kullanma hakkındaki görüşleri nasıldır?

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

Araştırmada ilkökul öğretmenlerinin öğretim yöntemi olarak oyunu kullanma durumlarının incelemek amacıyla nitel araştırma tekniklerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Creswell (1998) nitel araştırmayı, sosyal yaşamı ve insanla ilgili problemleri kendine özgü metotlarla sorgulayarak, anlamlandırma süreci olarak ifade etmektedir (Aktaran: Karadağ, 2010). Nitel araştırmalar, psikolojik ölçümler ve sosyal olaylarla ilgili derinlemesine bilgi sağlamaktadırlar (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010). Nitel araştırmalarda, araştırmacının olgu hakkında neler öğrendiğini yansıtmak için rakamlardan çok kelimeler ve resimler kullanılır. Bulguları desteklemek için belgeler, katılımcı görüşlerinden kesitler, vb. kullanılır ve örneklem seçimi genellikle tesadüfi olmayıp belli bir amaca yönelik belirlenir (Merriam, 2013).

2.2. Çalışma grubu

Araştırmada, kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile araştırmacılar tarafından kendilerine ulaşılabilen ilkokul öğretmenleri çalışma grubuna dahil edilmiştir. Çalışma grubu 2014- 2015 Eğitim Öğretim yılı Karabük İl merkezinde, ilkokullarda görev yapan 14'ü bayan, 6'sı erkek 20 sınıf öğretmeninden oluşmaktadır. Çalışma grubundaki öğretmenlerin tümü 26-38 yaş grubunda olmakla birlikte, 3'ü 30 yaş altı, 17'si ise 30 yaş üstüdür. Öğretmenlerin mesleki deneyimi incelendiğinde yedi öğretmen 10 yıl ve daha az mesleki deneyime sahip, 13 öğretmen ise 11 yıl ve üzerinde mesleki deneyime sahiptir.

2.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmanın verileri görüşme yöntemi ile toplanmıştır. Görüşme, doğrudan gözlemlenemeyen davranışlar, duygular veya insanların etraflarındaki dünyayı nasıl ifade ettiklerini öğrenmek için kullanılmaktadır. Nitel çalışmalarda, görüşme aracılığı ile istenilen bilgi toplanabilir (Ekiz, 2003; Merriam, 2013). Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından araştırmanın amacı ve literatür bilgileri ışığında hazırlanan yer aldığı yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorular için dokuz alan uzmanından görüş alınarak iç geçerliğin sağlanması amaçlanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formundaki soruların güvenilirliği tesadüfi örnekleme yöntemiyle seçilen iki ilköğretim okulundan, yine tesadüfi örnekleme yöntemiyle seçilen beş sınıf öğretmenine uygulanarak sağlanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formundaki soruların, araştırmanın amacına tam anlamıyla hizmet edebileceği anlaşıldıktan sonra asıl uygulamaya geçilmiş, sınıf öğretmenleri ile bireysel olarak görüşülmüş ve veriler not tutularak kaydedilmiştir.

Verilerin analizinde, görüşme kayıtları içerik analizi ile analiz edilmiştir. Cevaplar kaydedildikten sonra kodlanarak kategorilere ayrılmıştır. Daha sonra bu kategorilere göre temalar oluşturulmuş ve bu tema başlıkları altında bulgular yorumlanmıştır. Bulguların yorumlanmasında katılımcıların görüşlerinden doğrudan alıntılara yer verilerek geçerliğin sağlanmasına çalışılmıştır.

3. Bulgular

Bu bölümde, öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgular temalar halinde ele alınarak alanyazın bilgileri ışığında tartışılmıştır. Bu temalar; etkili öğretim yöntemleri, oyun yönteminin kullanımı, oyun yönteminin sınıf yönetimine etkileri ve oyun yönteminde öğretmenlerin yeterliliği başlıklarından oluşmuştur.

Tema 1: Etkili Öğretim Yöntemleri

“*Sizce çocuklar için en etkili öğretim yöntemi hangisidir?*” sorusuna katılımcılardan sekiz tanesi yaparak-yaşayarak öğrenme yöntemini belirtirken, altı katılımcı oyun yöntemini belirtmiştir.

“Bir konunun sunumunda en çok hangi öğretim yöntemini kullanmayı tercih edersiniz? Neden?” sorusuna katılımcıların çoğu soru-cevap yöntemini tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Neden olarak da konunun pekişmesi için elverişli bir yöntem olduğunu belirtmişlerdir.

Tema 2: Oyun Yönteminin Kullanımı

“Öğretimde oyunun kullanılması gerekli midir? Neden?” sorusuna katılımcıların tamamı gereklidir cevabını vermişlerdir. Neden olarak da verilen bilgilerin daha kalıcı olarak etki yaptığını belirtmişlerdir. Ayrıca katılımcılardan bazıları bu yöntemin öğrencilerde dersten sıkılmayı önlediğini ve öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri nedeniyle kullanılması gerektiğini belirtmişlerdir.

“Siz oyunu öğretim yöntemi olarak kullanıyor musunuz? Neden?” sorusuna katılımcıların tamamı evet cevabı vermişlerdir. Neden olarak da bu yöntemle öğretimin öğrenciler üzerinde kalıcı olduğunu, derse katılımın yükseldiğini ve sıkıcılığın azaldığını belirtmişlerdir.

“Oyunu hangi tür konuların öğretiminde kullanmak daha uygundur? Neden? Sorusuna katılımcılardan görsel zihinsel konular, karmaşık konular ve matematiksel konuların öğretiminde oyunun kullanılmasının daha uygun olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcılar neden sorusuna cevap verememişlerdir.

Tema 3: Oyun Yönteminin Sınıf Yönetimine Etkileri

Öğretimde oyunun kullanılması öğretmenin sınıf yönetimini etkiler mi? Neden? Sorusuna katılımcıların önemli bir çoğunluğu öğrencilerin dikkatini canlı tuttuğu i, katılımı arttırdığı ve öğrencilerin öğretmenleri ile yakınlaşmasını sağladığı için oyunun kullanılmasının öğretmenin sınıf yönetimini olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Katılımcılardan dört tanesi ise oyunun kullanılmasının öğretmenin sınıf yönetimini etkilemediğini belirtmişlerdir.

“Öğretimde oyunun kullanılmasının faydaları neler olabilir? (Öğretmen ve Öğrenci açısından)” sorusuna katılımcılar öğretimde oyunun kullanılmasıyla öğrencilerde kalıcı öğrenme, eğlenerek ve daha kolay öğrenme gibi faydalar sağladığını belirtmişlerdir. Öğretmenler için ise oyunun öğretmenin öğretebilme kabiliyetini artırdığını belirtmişlerdir.

“Sınıfınızda oyunu öncelikle hangi amaçla kullanırsınız?” sorusuna katılımcılar öncelik sırasına göre; kalıcı öğrenme, sınıf katılımının yükselmesi ve eğlenerek öğrenmeyi sağlamak amacıyla oyunu öğretim yöntemi olarak kullandıklarını belirtmişlerdir.

“Sizce hangi derslerde oyun yöntemini kullanmak daha uygun olur?” sorusuna katılımcıların 12 tanesi sayısal derslerde (matematik, fen gibi) uygun olduğunu belirtirken sekizi tüm derslerde uygun olduğunu belirtmişlerdir.

“Hangi tür oyunlara daha fazla yer veriyorsunuz? Örnek veriniz.” sorusuna katılımcılar grup oyunları ve eğitici oyunlar şeklinde cevap vermişlerdir.

Tema 4: Oyun Yönteminde Öğretmenlerin Yeterlilikleri

“Kendinizi oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma konusunda yeterli hissediyor musunuz?” sorusuna katılımcıların 14 tanesi yeterli hissettiğini belirtirken altısı yeterli hissetmediklerini ve bu konuda seminerler düzenlenmesi gerektiğini belirtmişlerdir.

“Bu konuda bilgi gereksinimi duyuyor musunuz?” sorusuna katılımcıların tamamı bu yöntemi daha etkin bir şekilde kullanabilmek amacıyla bilgi gereksinimi duyduklarını belirtmişlerdir.

“Genel olarak çocuğun hayatında oyunun yeri hakkında düşünceleriniz nelerdir?” sorusuna katılımcılar öncelik sırasına göre; oyunun kalıcı öğrenme sağladığını, öğrencilerin hayal dünyasının geliştirdiğini, derse katılımı artırdığını, zihinsel ve fiziksel gelişime katkıda bulunduğunu belirtmişlerdir.

4. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Oyunun temel alındığı oyun temelli öğrenme tekniği, serbest oyun ortamında belli kazanımlara yönelik olarak öğretmen tarafından yarı yapılandırılmış ya da yapılandırılmamış ortamlarda çocuğun öğrenmesinin sağlanmasıdır (Güven vd., 2013). Bu çalışmada ilkökul öğretmenlerinin oyunu öğrenme yöntemi olarak kullanma durumları ve oyunla öğretim yöntemine bakış açılarının belirlenmesi amaçlanmıştır.

Verilerin görüşme yoluyla elde edildiği çalışmada, katılımcı öğretmenler çocuklar için en etkili öğretim yönteminin yaparak-yaşayarak öğrenme yöntemi olduğunu ve bunu takiben oyun yönteminin olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenlerin oyunu etkin öğrenme yöntemleri arasında ilk sırada tutmadıkları görülmüştür. Bu bulgudan farklı olarak Öztemiz ve Önal (2013), ilkökul öğrencilerinin oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazanmasına yönelik öğretmen görüşlerini inceledikleri araştırmalarında oyun tekniğinin en temel öğrenme yöntemlerinden biri olduğunu ve okuma alışkanlığını kazandırmada da etkili olduğunu belirtmişlerdir. Çalışma grubundaki öğretmenlerin oyunu etkin öğrenme yöntemi olarak kullanma konusunda yeterli bilgiye sahip olsalar bile uygulamada yetersiz kaldıklarını düşünebilir. Okul öncesi dönem boyunca oyun yöntemi ile eğitim gören çocukların ilkökul döneminde de oynayarak ve eğlenerek öğrenmesi için ilkökul öğretmenlerinin de bu konuda hizmet içi eğitimlerle desteklenmesi önerilebilir.

Çalışmaya katılan öğretmenlerin tümü, oyunun öğretimde kullanmanın gerekli olduğunu ve özellikle oyun sayesinde öğrenimin eğlenceli ve kalıcı hale geldiğini vurgulamışlardır. Oyunu öğretim yöntemi olarak kullanan öğretmenlerin daha çok zihinsel karmaşık ve matematiksel konularının öğretiminde oyunu kullandıkları saptanmıştır. Benzer olarak Altunay (2004), oyun yönteminin Matematik dersinde öğrencilerin başarısına ve öğrenilenlerin kalıcılığına etkisini belirlemek amacıyla yaptığı çalışmasında oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin yapıldığı deney grubu ile geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubu öğrencilerinin başarısı ve öğrenilenlerin kalıcılığı arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğunu belirlemiştir. Çalışmada öğretmenler, oyun yönteminin dersleri eğlenceli hale getirdiği ve öğrencilerin katılımını artırdığı yönünde görüş belirtmişlerdir. Aynı şekilde Romine (2004), eğitsel oyunların

motivasyona, derse katılıma ve kalıcılığa etkisini belirlemeyi amaçladığı ve ön test-son test deneme modeliyle hazırlanmış olduğu çalışmada ilkökul dördüncü sınıflarla çalışmış, deney grubunda oyun, kontrol gruplarında soru cevap yönteminin kullanmış ve sonuçta deney grubunda derse katılım ve motivasyonun daha fazla olduğu görülmüştür. Bu çalışmada öğretmenlerin çoğu sayısal derslerde oyunu öğretim yöntemi olarak kullandıklarını belirtirken bütün derslerde kullanan öğretmen sayısının az olduğu görülmüştür. Özdemir (2006), sosyal bilgiler dersinde oyunun öğretim tekniği olarak kullanılmasını araştırdığı alan taraması çalışmasında, öğretmenlerin bu yöntemi yeterince etkin kullanmadığı sonucuna varmıştır. Bu nedenle oyun yönteminin hem sosyal hem de sayısal derslerde kullanılmasına yönelik öğretmenler hizmet içi eğitim ve seminerlerle desteklenebilir. Çalışmada öğretmenlerin hangi tür konuların öğretiminde oyunun kullanılmasının daha uygun olacağını nedenlerini bilmedikleri gözlenmiştir. Bu durum öğretmenlerin oyunu bir öğretim yöntemi olmaktan ziyade daha çok eğlence amaçlı kullandıklarının bir göstergesi olarak yorumlanabilir.

Öğretmenlerin çoğunluğunun, sınıf yönetiminde oyunu kullanmanın etkili olduğu görüşünde oldukları ve bu yöntemi çocukların dikkatini çekmekte kullandıkları saptanmıştır. Benzer şekilde Çetin (2013), sınıf öğretmenlerinin sınıfta karşılaştıkları istenmeyen öğrenci davranışlarının neler olduğunu belirlemek ve istenmeyen öğrenci davranışlarına getirdikleri çözüm önerilerini saptamak için yapmış olduğu çalışmada öğretmenlerin oyun yöntemini oyun oynatma olarak kullandıkları ve istenmeyen davranışlara çözüm öneri olarak sunduklarını belirtmiştir. Bu doğrultuda oyun yönteminin sınıf yönetiminde etkili yöntemlerden biri olduğu söylenebilir.

Oyunun çocuğun gelişimi üzerinde etkilerini araştıran Özer ve arkadaşları (2006) oyunun çocukların boş zamanlarını değerlendirdikleri bir araç olarak görülmemesi gerektiği, aksine oyunu bir eğitim aracı olarak kullanarak çocuklara pek çok kural ve haklarının oyun sayesinde öğretilbileceğini belirtmişlerdir. Bu çalışmada da öğretmenler oyun sayesinde çocuklarda kalıcı, kolay ve eğlenerek öğrenmenin sağlandığını ve bu sayede öğretmenin öğretebilme yeteneğinin arttığını belirtmişlerdir. Oyun yöntemi hem çocuklar için eğlenceli bir öğrenmeyi sağlaması hem de akademik başarıyı artırması yönünden önemlidir (Hanbaba ve Bektaş, 2007). Oyunla öğretimin değişik derslerde öğrenmeye olan etkisini belirlemeye yönelik birçok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalarda oyun yöntemi ile yapılan öğretimde çocukların akademik ve sosyal alanda başarılarını artırdığı görülmektedir (Altunay, 2004; Kılıç, 2007; Tural, 2005; Yiğit, 2007; Özenç, 2007; Yağız, 2007).

Öğretmenlerin çoğunun kendisini oyun yöntemi konusunda yeterli bulduklarını belirtmelerine rağmen, tümünün bu yöntemi etkin kullanma konusunda bilgiye ihtiyaç duydukları görülmüştür. Öğretmenler eğitimde oyunun önemini çocukta kalıcı öğrenme sağlaması, hayal gücünü geliştirmesi, derse katılımı artırması ve zihinsel ve fiziksel gelişime katkı sağlaması olarak sıralamışlardır.

Oyun, hem çocuklar hem de her yaş grubundan bireyler için eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır. Okul öncesi yıllarda, oyunun etkin öğrenme aracı olarak kullanılması kadar ilkökul dönemi çocukları için de oyunun derslerin etkili ve verimli geçmesinde bir eğitim aracı olarak kullanılması gerektiği söylenebilir. Oyun yöntemi sayesinde öğrencilerin derslere ve konulara olan ilgileri ve aktif katılımlarının arttığı

anlaşılmaktadır. Oyun yöntemi öğrencilerin öğrenim düzeyini arttırmasının yanı sıra öğrencilerin sosyalleşmesini sağlamaktadır. Bu nedenle sınıf öğretmenlerinin oyun yöntemi ve diğer öğrenme yöntemleri konusunda bilgi ve deneyimlerini arttıracak hizmet içi eğitim ve seminerler düzenlenmelidir.

5. Kaynakça

- Altunay, D. (2004). *Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ayan, S. ve Dündar, H. (2009). Eğitimde okulöncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, (28), 63-74.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2010). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (6. bs.). Ankara: Pegem Akademi.
- Çeçen R. (2007). Bilişsel gelişim ve dil gelişimi. İçinde: *Eğitim Psikolojisi*. (Ed: M. E. Deniz). Ankara: Maya Akademi.
- Çetin, B. (2013). Sınıfta istenmeyen öğrenci davranışlarıyla ilgili sınıf öğretmenlerinin karşılaştıkları sorunlar ve çözüm önerileri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14 (1), 255-269.
- Dansky, J. (1980). Make believe: A mediator of the relationship between play and associative fluency. *Child Development*, 51, 576-579.
- Demirel, Ö. (2009). *Öğretim ilke ve yöntemleri* (14.Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Ekiz, D. (2003). *Eğitimde Araştırma Yöntem ve Metodlarına Giriş. Nitel, Nicel ve Eleştirel Kuram Metodolojileri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Fink Robert, S. (1976). Role of imaginative play in cognitive development. *Psychological Reports*, 39,895-906.
- Gözalın, E. ve 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.
- Güven, G., Ahi, B., Tan, S. ve Karabulut, R. (2013). Okul öncesi öğretmenlerinin kullandıkları öğretim yöntemleri hakkındaki görüşleri. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (34), 25-49.
- Hanbaba, L., Bektaş, M. (2007). Oyunla öğretim yönteminin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (1), 115-128.
- Hakkarainen, P., Bredikyte, M. (2008). The zone of proximal development in play and learning, *ПРОБЛЕМА РАЗВИТИЯ*. 4, 1-11.
- Henniger, M. L. (2005). *Teaching young children (and introduction)*. Pearson Merrill Prentice Hall.
- Karadağ, E. (2010). Eğitim bilimleri doktora tezlerinde kullanılan araştırma modelleri: nitelik düzeyleri ve analitik hata tipleri1. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 16(1): 49-71.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkokul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23 (1), 329-342.
- Kılıç, M. (2007). *İlköğretim 1. sınıf matematik dersinde oyunla öğretimde kullanılan ödüllerin matematik başarısına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Kravtsov, G. G., Kravtsova, E. E. (2010). Play in L. S. Vygotsky's nonclassical psychogy, *Journal of Russian and East European Psychology*, 48 (4), 25-41.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel Araştırma, Desen ve Uygulama için Bir Rehber* (Çev. Ed. Selahattin Turan) Ankara: Nobel yayınları.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2009). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği- I*. Ankara.
- Niyazi KARASAR, 2006. *Bilimsel Araştırma Yöntemi (16. Baskı)*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Öğretir, A. D. (2008). Oyun ve oyun terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, (22), 94-100.
- Özdemir, A. A. ve Ramazan, O. (2012). Oyuncuğa çocuk, anne ve öğretmen bakış açısı. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2 (1), 1-16.
- Özenci, E. G. (2007). *İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Özer, A., Gürkan, A. C. ve Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 54-57.
- Pilten, P. ve Pilten, G. (2003). Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 15-31.
- Poyraz H. ve Dere H. (2003). *Okul Öncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Russ, S. W. (2003). Play and creativity: developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47, 291-303.
- Romine, X. (2004). Using games in the classroom to enhance motivation, participation, and retention: A pre-test and post-test evaluation, *Culminating Experience Action Research Projects 5*, Spring, 283-295.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Veer R. (1996). Vygotsky and Piaget: A collective monologue. *Human Development*, 39: 237-242.
- Yağız, E. (2007). *Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yığıt, A. (2007). *İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yıldız, F. Ü., ve Şener, F. (2003). *Okul öncesi dönemde yaratıcılık eğitimi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Zabelina, D. L., and Robinson, M. D. (2010). Child's play: facilitating the originality of creative output by a priming manipulation. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 4(1), 57-65.