

Öğrenme-Öğretme Sürecinde Eğitsel Oyunlar Tekniğinin Kullanılmasına İlişkin Öğretmen Görüşleri

Teachers' Views on the Use of Educational Games Technique in the Learning-Teaching Process

Zeynep DEMİRTAŞ¹

Müfide ÇALIK²

Sevilay SARIŞIK³

Salih SARIŞIK⁴

Makale Türü / Article Type: Araştırma makalesi / Research manuscript

Başvuru Tarihi / Application Date: 27.04.2021

Kabul Tarihi / Accepted Date: 20.06.2021

Atf İçin / To Cite This Article: Demirtaş, Z., Çalık, M., Sarışık, S. ve Sarışık, S. (2021). Öğretmenlerin görüşlerine göre öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin kullanımı. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (REFAD)*, 1(1), 16-28.

ÖZ: Yaşamın ayrılmaz bir parçası olan oyun her yaşta bireyin ilgisini çekmektedir. Bu yönüyle oyunlar öğrenme-öğretme sürecinde etkili bir öğretim aracı olarak kullanılabilir. Araştırmanın amacı öğretmenlerin öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin kullanımına yönelik görüşlerinin belirlenmesidir. Bu bağlamda nitel araştırma yöntemi ile gerçekleştirilen araştırma durum çalışması olarak desenlenmiştir. Amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi ile belirlenen araştırmanın çalışma grubu, sınıf ve branş öğretmenleri olmak üzere toplam 50 öğretmenden oluşmuştur. Araştırmada veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Görüşme formunda öğretmenlerin eğitsel oyunları öğrenme-öğretme sürecinde kullanma tercihleri, tercih etme gerekçeleri, eğitsel oyunların avantajlı ve dezavantajlı yönleri ile eğitsel oyunların etkili kullanılması için önerilerini belirlemeye yönelik açık uçlu sorular yer almıştır. Yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler betimsel analiz ve içerik analizi yöntemleri ile analiz edilmiştir. Araştırmada, öğretmenlerin öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğini bazen kullanmayı tercih ettikleri belirlenmiştir. Öğretmenlere göre eğitsel oyunların avantajları, öğrenmede kalıcılığı sağlaması ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmesidir. Dezavantajlı yönleri ise fazla zaman gerektirmesi ve konu ile oyunların ilişkilendirilememesidir. Öğretmenler, öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin etkili bir şekilde kullanılabilmesi için oyunların hazırlanmasına ve uygulanmasına yönelik önerilerde bulunmuştur. Derslere, konulara ve kazanımlara uygun oyunların hazırlanması, okullardaki fiziksel imkânların

¹Doç. Dr., Öğretim Üyesi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, zeynept@sakarya.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0403-7199 (Başlıca yazar / Corresponding author)

²Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, mfdclck@hotmail.com, ORCID: 0000-0003-2279-6460

³Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, sevilaykoluman@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6750-4949

⁴Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, slh040@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6506-2830

eğitsel oyunların uygulanmasına yönelik iyileştirilmesi ve öğretmenlere eğitsel oyunlarla ilgili çeşitli kaynakların ulaştırılması gerektiği önerileri getirilmiştir.

Anahtar sözcükler: Oyun, oyunla öğrenme, eğitsel oyunlar tekniği, öğretmen.

ABSTRACT: The game, which is an integral part of life, attracts the attention of individuals of all ages. In this respect, games can be used as an effective teaching tool in the learning-teaching process in terms of learning. The aim of the research is to determine the opinions of teachers regarding the use of educational games technique in the learning-teaching process. In this context, the research conducted by qualitative research method is designed as a case study. The study group of the research determined by the maximum diversity sampling method which is one of the purposeful sampling methods consisted of a total of 50 teachers, including classroom and branch teachers. In the research, the data were collected by semi-structured interview form. The interview form included open-ended questions to determine teachers' preferences for using educational games in the learning-teaching process, their reasons for preference, the advantages and disadvantages of educational games, and their recommendations for the effective use of educational games. The data collected by interviews were analysed with descriptive and content analysis methods. In the study, it was determined that teachers sometimes prefer to use the technique of educational games in the learning-teaching process. According to teachers, the advantages of educational games are that they provide permanence in learning and make learning fun. The disadvantages are that it requires a lot of time and games cannot always be associated with the subject. Teachers have made recommendations for the preparation and implementation of games so that the educational games technique can be used effectively in the learning-teaching process. It has been proposed that appropriate games should be prepared for lessons, subjects and learning outcomes, physical facilities in schools should be improved for the implementation of educational games, and teachers should be provided with various resources related to educational games.

Keywords: Game, learning through game, educational games technique, teacher.

1. GİRİŞ

Oyun, katılımcıyı eğlendirmek veya ödüllendirmek amacıyla belirli kurallara göre oynanan fiziksel ve/veya zihinsel bir süreç olarak tanımlanabilir. Oyunlar genellikle fikirlerin ve nesnelerin uygun ortamlarda uygulanmasını içermektedir. Oyunlar, her yaştan öğrenci için etkili öğretim ve eğitim araçları olarak görülebilir (Noemí ve Máximo, 2014). Oyun oynamak, çocuk olmanın ne anlama geldiğinin ilkel bir yönüdür ve motive edici bir ortamda gelişir; bu nedenle, oyunlardan bir öğrenme kaynağı olarak yararlanmak gerekir (Campos ve Moreira, 2015).

Oyuna dayalı öğrenme, son yıllarda okul öncesi, ilkökul ve ortaokul öğrencilerinin öğrenimini olumlu yönde etkileyen güçlü bir öğretim aracı olarak görülmeye başlanmıştır (Ranz Smith, 2007). Eğitici oyunlar, özellikle eğitimsel iyileştirme olmak üzere birçok alanda öğrenme ve beceri geliştirme için verimli araçlar olarak kabul edilmektedir (Bellotti, Kapralos, Lee, Moreno-Ger ve Berta, 2013). Oyunlar, etkileşimli, motive edici ve eğlenceli bir şekilde öğrenmeyi güçlendiren bir mekanizma olmayı amaçlarlar (Noemí ve Máximo, 2014). Eğitim alanında oyunların iki amacı vardır: (i) eğlenceli ve eğlendirici olmak ve (ii) eğitici olmak. Bu nedenle, bir oyunun değerlendirilmesinde hem eğlence/keyif hem de eğitimsel etki yönleri göz önünde bulundurulmalıdır (Bellotti, Kapralos, Lee, Moreno-Ger ve Berta, 2013). Doğuştan gelen eğlence arzumuzu farklı öğretim ve öğrenme stilleri ile birleştirmek, eğlencenin ve bilginin daha verimli ve anlamlı bilgi türlerinde birleştirilmesine olanak tanır (Campos ve Moreira, 2015). Bunun için oyunların; gelişimsel olarak uygun içerikte olması, teorik çerçevelerinin öğrenme alanından entegre edilmesi, öğrenmenin sosyal açıdan zengin bağlamlara yerleştirilmesi, çeşitli etkinlikleri içermesi, oyundaki ve gerçek dünyadaki öğrenme fırsatları arasında bir denge oluşturması gerekmektedir (Miller ve Kocurek, 2017). Genel olarak oyunlar, oyuncunun söz konusu konuyu gerçek dünyayla ilişkilendirme ve gerçek dünyada uygulama becerisi arasında denge sağlamak için tasarlanırlar. Bununla birlikte oyunlar, katılımcıları, basit, dinamik bir şekilde cezbetmeleri ve onları kendi öğrenme süreçlerinin kahramanları haline getirmelidirler (Noemí ve Máximo, 2014).

Eğitici oyunlar, öğretim yöntemlerinin değerli bir tamamlayıcısıdır. Etkili bir şekilde tasarlandığında ve uygulandığında, oyun temelli öğrenme, işbirliğine dayalı öğrenmeyi teşvik eden bir ortam yaratma potansiyeline sahiptir. Öğrencilerin tecrübe ve anılar oluşturarak öğrenmeleri için ideal bir ortam sağlar (Pitt, Borman-Shoap ve Eppich, 2015). Oyun sırasında kazanılan tecrübe ile öğrencilerin konuya olan ilgisi de artmaktadır (Noemí ve Máximo, 2014). Oyunları, eğitimde bir araç olarak kullanmanın nedenleri arasında öğrencileri motive etmeleri, zor kavramları öğrenmelerini sağlamaları, karar verme ve problem çözme fırsatları vermeleri ve genellikle pasif öğrencilere sınıfta öğrenme-öğretme sürecine katılımları için fırsat vermeleri sayılabilir (Gordon, 1972). Oyunlar, çok çeşitli becerilerin geliştirilmesine yardımcı olabilir. Temel bilgi edinmenin yanı sıra merak, meydan okuma, eleştirel düşünmeyi, işbirliğini ve tartışma yapmayı teşvik ederler (Qian ve Clark, 2016). Öğrencilerin motivasyonunu ve katılımını teşvik etmede yararlı olmanın yanı sıra, başarısız olanlar arasında öğrenmeye çaba sarf etmelerini sağlamak için etkili bir strateji de olabilirler (De Freitas, 2006).

Öğrenme-öğretme sürecinde oyun, öğrencilerin konulara bilişsel, davranışsal, duyuşsal ve sosyokültürel boyutlarda katılımını teşvik ederek öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır. Bu bağlamda eğitici oyunların bu özellikleri sağlaması için bilişsel, motivasyonel, duyuşsal ve sosyokültürel alanların ilkelerine uygun olarak tasarlanmaları gerekmektedir (Plas, Homer ve Kinzer, 2016). Bununla birlikte oyunların değerlendirilmesi, eğlence ve katılımı göz önünde bulundurmanın yanı sıra ek benzersiz zorluklar da sunar, çünkü öğrenme birincil hedeftir. Belirli bir hedef veya konu alanı için hangi oyunların en uygun olacağını belirlemek, öğrenme sonuçlarının nasıl değerlendirileceği ve daha etkili oyunların nasıl tasarlanacağı konularında bilgi ihtiyacı da vardır (Bellotti, Kapralos, Lee, Moreno-Ger ve Berta, 2013). Oyunların kendileri iyi tasarlanmış olsa bile, öğrenme-öğretme sürecine entegre edilmesinde öğretmenin rolü de önemlidir. Oyunların etkili olabilmesi için dört öğretmen rolü bulunmaktadır. Bunlar, eğitmen, oyun kurucu, rehber ve değerlendirici rolleridir. Eğitmenin rolü, öğretmenlerin öğrenme hedefleriyle ilgili planlama ve iletişim faaliyetlerini ifade eder. Oyun kurucu rolü, öğretmenlerin eldeki oyunun görevlerini, rollerini, hedeflerini ve dinamiklerini iletme yeteneğini ifade eder. Rehber rolü, öğrencilerin oyun sırasında öğrenmelerine destek olmak veya onları

desteklemekle ilgilidir. Öğretmenlerin ayrıca, öğrencilerin oyun deneyimlerini anlamak, keşfetmek ve onlara dönüt vermek için oyun tabanlı öğrenme ortamında değerlendirici olarak görev almaları gerekmektedir (Kangas, Koskinen ve Krokfors, 2016). Eğitici oyunların öğrenme-öğretme sürecinde öğrencilere sunduğu fırsatlarla birlikte öğretmenlere yüklediği sorumluluklar da vardır. Bu bağlamda öğretmenlerin eğitici oyunlar tekniğini öğrenme-öğretme sürecinde uygulamayı tercih etmeleri ve üzerine düşen sorumlulukları yerine getirmeleri için eğitsel oyunlar tekniğine yönelik görüşlerinin önemli olduğu düşünülmektedir. Eğitsel oyunlar tekniğinin kullanılmasına yönelik yapılan çalışmalarda genellikle tek bir alanda öğrenim gören öğretmen adayları (Topçu, Küçük ve Göktaş, 2014; Akcanca ve Sömen, 2018; Seçkin Kapucu ve Çağlak, 2018) ile tek bir branşta görev yapan öğretmenlerle çalışmaların yapıldığı görülmüştür (Batdı, 2012; Akçınar, 2018; Hazar ve Altun, 2018; Kırbaş ve Koparan Girgin, 2018; Özata ve Coşkuntuncel, 2019; Koç, 2020; Genç Ersoy, 2021). Bu araştırmada hem sınıf öğretmenlerinin hem de farklı branşlarda görev yapan öğretmenlerin eğitsel oyunlar tekniğine yönelik görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Bu araştırmanın amacı, sınıf ve branş öğretmenlerinin öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin kullanılmasına yönelik görüşlerinin belirlenmesidir. Bu bağlamda öğretmenlerin öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunları kullanmayı tercih etme durumları, tercih etme gerekçeleri, hangi derslerde bu tekniğin kullanılması gerektiği, eğitsel oyunların avantajları-dezavantajları ile eğitsel oyunlar tekniğinin etkili kullanılması için önerilerine ilişkin görüşleri belirlenmiştir.

2. YÖNTEM

Nitel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilen araştırmada durum çalışması deseni kullanılmıştır. Durum çalışması ile bireylerin bir olgu, bir konu veya bir kavramla ilgili görüşleri ve yaşadıkları tecrübeler belirlenebilmektedir (Creswell, 2014). Bu bağlamda araştırmada sınıf ve branş öğretmenlerinin öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin kullanımına yönelik tecrübeleri ve görüşleri belirlenmiştir.

2.1. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi ile belirlenen 50 öğretmenden oluşmuştur. Maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi, araştırmanın amacına uygun olarak araştırma sorularının daha geniş bir bağlamda incelenebilmesi için ortak ve/veya farklı görüşlerden örüntüler elde etmede tercih edilmektedir (Büyüköztürk, Kılıç-Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010). Araştırmada çalışma grubunun oluşturulmasında sınıf öğretmenlerine ve farklı branşlarda görev yapan öğretmenlere ulaşılarak çeşitlilik sağlanmıştır. Çalışma grubuna ilişkin demografik bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1: Çalışma Grubuna İlişkin Demografik Bilgiler

Öğretmen	Cinsiyet	Branş	Yaş	Kıdem	Öğretmen	Cinsiyet	Branş	Yaş	Kıdem
Ö1	E	Sınıf	49	25	Ö26	K	Teknoloji Tasarım	43	21
Ö2	E	Matematik	43	22	Ö27	K	İngilizce	35	9
Ö3	E	Sınıf	33	12	Ö28	K	DKAB	29	7
Ö4	K	Beden	39	18	Ö29	K	Müzik	36	2
Ö5	K	Sınıf	40	19	Ö30	K	Matematik	31	9
Ö6	E	Sosyal B.	50	24	Ö31	K	DKAB	29	7
Ö7	K	İngilizce	35	9	Ö32	K	Sınıf	46	23
Ö8	K	Türkçe	36	13	Ö33	K	Sınıf	53	23
Ö9	K	Türkçe	28	7	Ö34	E	Sınıf	54	31
Ö10	E	Sınıf	35	13	Ö35	K	Sınıf	44	22
Ö11	K	Sınıf	32	10	Ö36	K	Sınıf	48	26
Ö12	K	Sosyal B.	45	24	Ö37	E	Sınıf	49	27
Ö13	K	Teknoloji Tasarım	43	21	Ö38	K	Matematik	31	9
Ö14	K	Türkçe	36	13	Ö39	E	Sınıf	43	22
Ö15	K	Müzik	36	2	Ö40	K	Sınıf	36	15
Ö16	K	DKAB	41	14	Ö41	K	Sınıf	41	10
Ö17	E	Sosyal B.	42	20	Ö42	K	Sınıf	41	10

Ö18	E	Görsel S.	44	19	Ö43	E	Sınıf	46	23
Ö19	K	Fen B.	28	6	Ö44	K	DKAB	42	14
Ö20	K	Matematik	33	11	Ö45	K	Sınıf	45	21
Ö21	K	Matematik	32	9	Ö46	E	Sınıf	46	23
Ö22	K	Sınıf	51	19	Ö47	K	Sınıf	38	13
Ö23	E	Matematik	35	14	Ö48	E	DKAB	40	2
Ö24	E	Sınıf	35	13	Ö49	K	Sınıf	40	10
Ö25	E	Fen B.	42	19	Ö50	K	Sınıf	40	10

Çalışma grubundaki öğretmenlerin 23'ü sınıf öğretmeni, 27'si branş öğretmenidir. Branş öğretmenleri; Matematik, Türkçe, Sosyal Bilgiler, Fen Bilimleri, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi, İngilizce, Teknoloji ve Tasarım, Müzik, Görsel Sanatlar ve Beden Eğitimi dersi öğretmenlerinden oluşmuştur. Öğretmenlerin 34'ü kadın, 16'sı erkektir. Çalışma grubundaki öğretmenlerin yaşları 28-54, kıdemleri de 2-27 yıl arasında değişmektedir.

2.2. Veri Toplama Süreci

Araştırmada öğretmenlerin görüşleri yarı-yapılandırılmış görüşme tekniği ile belirlenmiştir. Araştırılan konu ile ilgili özel bilgilerin toplanmasını sağlayan görüşmede bireylerin bakış açıları öğrenilmektedir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler bireyin algıladığı dünyayı kendi düşünceleriyle ifade etmesini sağlar. Bu dünyaya ulaşmak için soruların çoğunlukla açık uçlu olması gerekmektedir (Merriam, 2013). Araştırmacılar tarafından hazırlanan görüşme formu, araştırmanın amacına uygun olarak belirlenmiş 6 açık uçlu sorudan oluşturulmuştur. Bununla birlikte öğretmenlerin demografik özelliklerini belirlemeye yönelik görüşme formunda 4 soru yer almıştır. Açık uçlu sorular, araştırma konusuyla ilgili literatür taraması yapılarak hazırlanmıştır. Görüşme sorularının araştırma konusu ve amacıyla uygun olup olmadığını belirlemek için uzman görüşüne (n=3) başvurulmuştur. Uzman görüşleri doğrultusunda görüşme formuna son şekli verilmiştir. Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerle, görüntülü iletişim araçlarıyla online olarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşme esnasında gerekli durumlarda alternatif sorular ve/veya sondalar öğretmenlere sunulmuştur. Kayıt altına alınan görüşmeler daha sonra elektronik ortamda yazıya aktarılmıştır. Araştırmada, veri toplama süreci için etik kuruldan gerekli izin alınmış, araştırma ve yayın etiği gözetilmiştir.

2.3. Verilerin Analizi

Araştırmada yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler, betimsel analiz ve içerik analizi yöntemleri ile analiz edilmiştir. Betimsel analizde daha önceden belirlenen çerçeveye uygun bir şekilde veriler kategorize edilmektedir. Bu çerçeve, görüşme soruları ile oluşturulabilmektedir. İçerik analizinde elde edilen verilerden oluşturulan kodlamalar yoluyla temalar/kategoriler oluşturulmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Araştırmada verilerin elde edildiği görüşme sorularından bazıları betimsel analizin, bazıları ise içerik analizinin yapılmasını gerektirmiştir. Betimsel analiz, analiz için bir çerçeve belirleme, belirlenen çerçeveye göre verileri işleme, elde edilen bulguları tanımlama ve bulguları yorumlama olmak üzere dört aşamadan oluşmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Araştırmada betimsel analiz için görüşme formunda yer alan sorulardan çerçeve oluşturulmuştur. Örneğin öğretmenlerin eğitsel oyunlar tekniğine yönelik görüşleri, görüşme formundaki ilgili sorunun "öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin kullanımına yönelik görüşleriniz nelerdir?" sorusu ile ilgili avantajları ve dezavantajları şeklinde belirlenen sondalara göre verilen cevaplar analiz edilmiştir. Bu çerçevede bulgular tanımlanarak yorumlanmıştır. İçerik analizi; verilerin kodlanması, temaların bulunması, verilerin kodlara ve temalara göre düzenlenip tanımlanması ve bulguların yorumlanması şeklinde dört aşamadan oluşmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Araştırmada yapılan içerik analizinde verilerin kodlanmasında sorulara verilen cevaplar, kavramsal olarak anlamlı bölümlere ayrılmıştır, bu bölümler bir cümle şeklinde ifade edilmiştir. Tüm veriler kodlandıktan sonra benzer anlamlara sahip veriler bir araya getirilmiştir. İkinci aşamada kodlar bir araya getirilerek temalar oluşturulmuştur. Üçüncü aşamada veriler, aynı kod veya aynı tema altında düzenlenmiş ve dördüncü aşamada elde edilen bulgular yorumlanmıştır. Örneğin araştırmada öğretmenlerin öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin etkili kullanılmasına ilişkin önerileri belirlenirken ifade edilen görüşler; eğitsel oyunların derse, konuya, kazanıma, öğrenciye, dersin süresine uygun olması, öğretici oyunlar olması, ön hazırlığının iyi planlanması şeklinde kodlanmış, bu kodlardan yola çıkarak "oyunların hazırlanması" teması oluşturularak veriler bu tema altında

sunulmuştur. Veri analizi sonucunda elde edilen veriler bulgular kısmında tablolar şeklinde gösterilmiştir. Tablolarda aynı öğretmenin görüşlerine farklı kodlamalarda yer verilmiştir. Tablolarda ve doğrudan alıntılarda öğretmenler Ö1, Ö2, ... şeklinde temsil edilmiştir.

2.4. Araştırmanın Niteliği

Nitel araştırmaların niteliğini arttırmak için bazı stratejiler önerilmektedir: Geçerlik için inandırıcılık ve aktarılabirlik, güvenilirlik için tutarlık ve teyit edilebilirliğin sağlanması (Lincoln ve Guba, 1985'den aktaran Yıldırım ve Şimşek, 2008). Araştırmada inandırıcılık için uzman incelemesi yapılmış ve katılımcı teyidi alınmıştır. Görüşme formunun hazırlanmasında uzman görüşüne başvurulmuştur. Soruların anlam ve ifade biçimi açısından verilen dönütler doğrultusunda sorulara son şekli verilmiştir. Katılımcı teyidini sağlamak için görüşme yapıldıktan sonra öğretmenler tarafından verilen cevaplar yazıya aktarılmış ve görüşme yapılan öğretmenlere gönderilmiştir. Öğretmenler görüşme sorularına verdikleri cevapları incelemiş ve onaylamıştır. Araştırmada aktarılabirlik, verilerin ayrıntılı betimlenmesi ve amaçlı örnekleme kullanılması ile gerçekleştirilmiştir. Ayrıntılı betimleme için ham veri, veri analizinde yapılan işlemlerle kod ve temalara göre yeniden düzenlenmiş, yorum katılmadan verinin özünü koruyarak okuyucuya sunulmuştur. Araştırmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi kullanılarak farklı veri kaynaklarına ulaşılmıştır.

Araştırmanın güvenilirliğinde tutarlığı sağlamak için verilerin analizi sürecinde iki araştırmacı tarafından önce veriler bağımsız olarak analiz edilmiştir. Daha sonra kodlanan veriler birlikte incelenerek değerlendirilmiştir. Farklı yapılan kodlamalar görüş birliğine varılarak belirlenen ortak kategorilere yazılmıştır. Bununla birlikte araştırmacılar arasındaki uyum yüzdesi hesaplanmıştır. Bunun için güvenilirlik formülü ($\text{Güvenirlik} = \frac{\text{Görüş Birliği}}{(\text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı})} \times 100$) kullanılmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Yapılan hesaplama sonucunda güvenilirlik oranı %85 olarak bulunmuştur. Aynı zamanda bulgularda öğretmenlerin görüşleri, doğrudan yapılan alıntılarla sunulmuştur.

3. BULGULAR

Öğretmenlerin eğitsel oyunların öğrenme-öğretme sürecinde kullanılmasına yönelik görüşleri tablolar şeklinde aşağıda gösterilmiştir. Öğrenme-öğretme sürecinde öğretmenlerin kullanmayı en çok tercih ettikleri yöntem ve teknikler Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1: Öğretmenlerin Öğrenme-Öğretme Sürecinde En Çok Kullanmayı Tercih Ettiği Öğretim Yöntem ve Teknikleri

Tema	Kodlar	f	Tercih Nedeni	f
Yöntem/Teknik	Soru-cevap tekniği (Ö2, Ö8, Ö11, Ö13, Ö14, Ö21, Ö22, Ö23, Ö26, Ö28, Ö30, Ö31, Ö33, Ö34, Ö35, Ö36, Ö38, Ö44, Ö48)	19	Öğrencinin aktif olması (Ö13, Ö14, Ö23, Ö26, Ö30, Ö33, Ö34, Ö38) Öğrenme kalıcı (Ö8, Ö14, Ö21, Ö28, Ö31, Ö35) Konunun pekiştirilmesi için (Ö2, Ö22, Ö36, Ö44, Ö48) Öğrenmeyi kolaylaştırması (Ö14, Ö23) Etkili öğrenme (Ö28, Ö31) Eksikleri giderme (Ö11)	8 6 5 2 2 1
	Düz anlatım yöntemi (Ö1, Ö2, Ö3, Ö9, Ö10, Ö16, Ö17, Ö19, Ö20, Ö22, Ö37, Ö44, Ö45, Ö48)	14	Uygulaması kolay ve ekonomik (Ö1, Ö9, Ö10, Ö16, Ö17, Ö19, Ö20, Ö22, Ö37, Ö44, Ö45, Ö48) Seviyesi düşük öğrenciler için uygun (Ö3, Ö22)	12 2
	Eğitsel oyun tekniği (Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö12, Ö15, Ö25, Ö27, Ö32, Ö34, Ö35, Ö41, Ö42, Ö47)	14	Öğrenmeyi kolaylaştırması (Ö4, Ö5, Ö7, Ö12, Ö15, Ö25, Ö47) Öğrencinin aktif olması (Ö4, Ö5, Ö34, Ö41, Ö42) Öğrenmenin eğlenceli olması (Ö5, Ö6, Ö12, Ö15, Ö47) Öğrenme kalıcı (Ö25, Ö27, Ö32, Ö35) İlgi ve dikkat çekici olması (Ö32)	7 5 5 4 1

Gösterip-yaptırma yöntemi (Ö10, Ö15, Ö19, Ö26, Ö29, Ö35, Ö39, Ö43, Ö46, Ö47, Ö49, Ö50)	12	Uygulama yapmaya olanak sağlaması (Ö18, Ö29, Ö49, Ö50)	4
		Öğrencinin aktif olması (Ö26, Ö43, Ö46)	3
		Öğrenmeyi kolaylaştırması (Ö15, Ö47)	2
		Öğrenme kalıcı (Ö35, Ö39)	2
		Aşama-aşama öğrenmeyi sağlıyor (Ö10)	1
		Öğrenmenin eğlenceli olması (Ö29)	1
Beyin fırtınası tekniği (Ö8, Ö12, Ö13, Ö14, Ö26, Ö47)	6	Yeni fikirler üretilmesi (Ö8, Ö12, Ö13, Ö14)	4
		Öğrencinin aktif olması (Ö12, Ö14, Ö26, Ö47)	4
Drama (Ö40, Ö41, Ö42, Ö47)	4	Öğrencinin aktif olması (Ö39, Ö41, Ö42, Ö47)	4
Örnek olay yöntemi (Ö9, Ö24, Ö45)	3	Öğrenme kalıcı (Ö9, Ö24)	2
		Öğrencinin aktif olması (Ö45)	1

Tablo 1 incelendiğinde öğretmenlerin öğrenme öğretme sürecinde en çok soru-cevap tekniğini kullanmayı tercih ettiği belirlenmiştir. Öğrencilerin aktif olması, soru-cevap tekniğinin tercih edilme nedenleri içinde ilk sırada yer almaktadır. Soru-cevap tekniğinden sonra öğretmenlerin en çok tercih ettiği yöntem/teknik içinde ikinci sırada düz anlatım yöntemi ve eğitsel oyunlar tekniği gelmektedir. Düz anlatım yöntemi en çok, bu yöntemi uygulamanın kolay ve ekonomik olmasından dolayı tercih edilmektedir. Eğitsel oyunlar tekniğinin en çok tercih edilme nedeni ise öğrenmeyi kolaylaştırmasıdır. Uygulama yapmaya olanak sağlaması nedeniyle üçüncü sırada gösterip-yaptırma yöntemi gelmektedir. Öğretmenlerin tercih ettiği diğer yöntem/teknikler sırasıyla beyin fırtınası tekniği, drama ve örnek olay yöntemidir. Öğretmen görüşlerinden örnekler aşağıda sunulmuştur.

“En çok anlatım yöntemi ve soru-cevap tekniğini kullanıyorum. Matematik öğretmeni olduğum için anlattığım konuları öğrencilerin pekiştirebilmesi için soru-cevap tekniği çok işe yarıyor.” (Ö2)

“Derslerimde en çok gösterip-yaptırma yöntemi ile eğitsel oyunları kullanıyorum. Çünkü uygulamalı bir dersin öğretmeniyim. Bu şekilde dersleri işlediğim zaman öğrenciler daha kolay öğreniyor. Bir de eğitsel oyunlar öğrencilerin derslerde eğlenmesini de sağlıyor.” (Ö15)

“Öğrencilerde öğrenmede kalıcılığı sağladığını düşündüğüm için soru-cevap, eğitsel oyunlar ve gösterip-yaptırma yöntemlerini kullanmayı tercih ediyorum.” (Ö35)

Öğrenme-öğretme sürecinde öğretmenlerin eğitsel oyunlar tekniğini kullanma durumlarına yönelik görüşleri Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2: Öğretmenlerin Öğrenme-Öğretme Sürecinde Eğitsel Oyunlar Tekniğinin Kullanılmasına İlişkin Görüşleri

Tema	Kodlar	f
Kullanılma durumu	Bazen kullanıyorum (Ö2, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö16, Ö17, Ö19, Ö21, Ö22, Ö23, Ö24, Ö28, Ö29, Ö30, Ö31, Ö33, Ö36, Ö37, Ö38, Ö39, Ö40, Ö43, Ö44, Ö45, Ö46, Ö48, Ö49, Ö50)	31
	Sık sık kullanıyorum (Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö15, Ö18, Ö25, Ö27, Ö32, Ö34, Ö35, Ö41, Ö42, Ö47)	14
	Kullanmıyorum (Ö3, Ö20, Ö26)	3
Kullanımı uygun dersler	Matematik (Ö2, Ö3, Ö5, Ö11, Ö15, Ö23, Ö24, Ö26, Ö29, Ö30, Ö33, Ö36, Ö38, Ö39, Ö41, Ö42, Ö43, Ö46, Ö47, Ö49, Ö50)	21
	Her derste kullanılmalı (Ö1, Ö7, Ö8, Ö9, Ö13, Ö14, Ö17, Ö18, Ö19, Ö22, Ö25, Ö26, Ö27, Ö32, Ö34, Ö35, Ö37, Ö40, Ö45, Ö48)	20
	Türkçe (Ö5, Ö12, Ö15, Ö29, Ö39, Ö43, Ö46, Ö47, Ö49, Ö50)	10
	Fen Bilimleri (Ö5, Ö6, Ö12, Ö23, Ö29, Ö30, Ö36, Ö38)	8
	Beden Eğitimi (Ö2, Ö4, Ö6, Ö10, Ö20)	5
	Sosyal Bilgiler (Ö2, Ö5, Ö12, Ö21, Ö23)	5
	İngilizce (Ö12, Ö16, Ö43, Ö44, Ö46)	5
	Hayat Bilgisi (Ö36, Ö43, Ö46, Ö47)	4
	Müzik (Ö10, Ö15)	2
	Görsel Sanatlar (Ö10)	1

Kullanılma gerekçesi	Eğlence (Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö15, Ö16, Ö18, Ö19, Ö20, Ö22, Ö23, Ö24, Ö25, Ö27, Ö28, Ö29, Ö31, Ö33, Ö34, Ö41, Ö42, Ö43, Ö44, Ö46, Ö47, Ö49, Ö50)	27
	Kalıcı öğrenme (Ö2, Ö4, Ö6, Ö7, Ö10, Ö11, Ö15, Ö17, Ö18, Ö21, Ö23, Ö24, Ö25, Ö27, Ö28, Ö29, Ö30, Ö31, Ö32, Ö35, Ö39, Ö40, Ö45, Ö47, Ö48)	25
	İlgi ve istek (Ö5, Ö8, Ö9, Ö11, Ö14, Ö25, Ö28, Ö29, Ö31, Ö32, Ö36, Ö43, Ö46, Ö47, Ö49, Ö50)	16
	Kolay öğrenme (Ö4, Ö5, Ö7, Ö9, Ö11, Ö17, Ö22, Ö24, Ö26, Ö28, Ö38, Ö40)	12
	Öğrenme ve gelişim ihtiyacı (Ö5, Ö9, Ö22, Ö25, Ö29, Ö43, Ö46, Ö47)	8
	Katılım (Ö3, Ö10, Ö15, Ö32, Ö37, Ö38, Ö45)	7
	Etkili iletişim (Ö8, Ö14, Ö15, Ö25, Ö29, Ö40)	6
	Öğrenmeyi pekiştirme (Ö1, Ö16, Ö29, Ö45)	4
Somut öğrenme (Ö24, Ö39)	2	

Tablo 2 incelendiğinde öğretmenlerin çoğunluğu tarafından öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğini bazen kullandıkları belirlenmiştir. Öğretmenlere göre eğitsel oyunlar tekniğinin kullanılması uygun görülen derslerin başında Matematik dersi gelmektedir. Bu tekniğin her derste kullanılması gerektiği görüşü ikinci sırada yer almaktadır. Diğer görüşler ise sırasıyla Türkçe, Fen Bilimleri, Beden Eğitimi, Sosyal Bilgiler, İngilizce, Hayat Bilgisi, Müzik ve Görsel Sanatlar dersleridir. Öğretmenlere göre eğitsel oyunlar tekniğinin öğrenme-öğretme sürecinde kullanılmasının gerekçesi olarak ilk sırada eğlenceli öğrenmeyi sağlaması görüşü yer almaktadır. Diğer görüşler sırasıyla eğitsel oyunlar tekniğinin kalıcı öğrenmeyi sağlaması, öğrencilerde öğrenmeye karşı ilgi ve isteği artırması, kolay öğrenmeyi gerçekleştirmesi, öğrencilerin öğrenme ve gelişim ihtiyaçlarını karşılaması, öğrenci katılımını ve etkili iletişimi gerçekleştirmesi, öğrenmeyi pekiştirmesi ile öğrenmeyi somutlaştırması şeklindedir. Öğretmen görüşlerinden örnekler aşağıda sunulmuştur:

“Eğitsel oyun eğitimi kolaylaştıran ve tekrarlar sebebi ile kalıcılığı artıran bir yöntemdir. Süre ve imkânlar ölçüsünde eğitsel oyunlara derslerimde bazen yer verebiliyorum. Süre ve imkân sınırlandırması olmayan oyunları kullanıyorum. Çünkü oyun, eğitimin zorlaştığı anlarda çare olabiliyor. Zihin, dil, beden ve sosyal gelişimi hedefleyen tüm derslerde bu teknik kullanılabilir. Oyun öğretimi kolaylaştırır, oyun öğrenciyi mutlu eder; bence oyun öğrenmenin sevilen bir yoludur.” (Ö22)

“Çocuk demek oyun demektir. Oyun kavramı eğitim öğretim sürecinde mutlaka olmalıdır. Oyun aynı zamanda iyi bir öğrenme öğretme aracıdır. Ben kendi derslerimde zaman zaman kullanıyorum eğitsel oyunlar tekniğini. Bu tekniğin Matematik ve Türkçe derslerinde daha faydalı olduğunu düşünüyorum. Çünkü eğitsel oyunlar tekniği ile kavramlar öğrencilerin gözünde somutlaşmış oluyor ve kalıcı öğrenmeler gerçekleşiyor.” (Ö39)

Öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunların avantaj ve dezavantajlarına yönelik öğretmenlerin görüşleri Tablo 3’te gösterilmiştir.

Tablo 3: Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlar Tekniğine Yönelik Görüşleri

Tema	Kodlar	f
Avantajları	Öğrenmede kalıcılığı sağlama (Ö2, Ö7, Ö8, Ö11, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18, Ö21, Ö22, Ö23, Ö24, Ö25, Ö27, Ö28, Ö29, Ö31, Ö32, Ö35, Ö45, 48)	22
	Öğrenmeyi eğlenceli hale getirme (Ö7, Ö9, Ö12, Ö15, Ö16, Ö23, Ö24, Ö28, Ö31, Ö32, Ö33, Ö34, Ö39, Ö40, Ö41, Ö42, Ö43, Ö44, Ö46, Ö47, Ö49, Ö50)	22
	Kavramların kolay algılanmasını sağlama (Ö1, Ö2, Ö12, Ö13, Ö17, Ö19, Ö26, Ö28, Ö30, Ö31, Ö36, Ö38, Ö44, Ö47)	14
	Yaparak-yaşayarak öğrenmeyi sağlama (Ö4, Ö11, Ö12, Ö13, Ö15, Ö19, Ö30, Ö32, Ö35, Ö37, Ö39, Ö45)	12
	Öğrenmeye ilgi ve isteği artırma (Ö5, Ö8, Ö14, Ö15, Ö1, Ö23, Ö25, Ö28, Ö31, Ö36, Ö44, Ö47)	12
	İşbirliğine imkân tanıma (Ö10, Ö15, Ö29)	3
	Özgüveni artırma (Ö5, Ö15, Ö29)	3
	Sosyalleşmeyi sağlama (Ö5, Ö14)	2
	Duygusal gelişimi sağlama (Ö26, Ö47)	2

	Problem çözme becerisini geliştirme (Ö29, Ö47)	2
	Öz ve akran değerlendirme imkânı tanıma (Ö10)	1
	Fazla zaman gerektirmesi (Ö1, Ö5, Ö9, Ö10, Ö11, Ö17, Ö20, Ö22, Ö24, Ö25, Ö30, Ö32, Ö36, Ö37, Ö38, Ö40, Ö43, Ö46, Ö47, Ö49, Ö50)	21
	Konu ve oyunların ilişkilendirilememesi (Ö21, Ö28, Ö31, Ö32, Ö33, Ö35, Ö39, Ö45, Ö47)	9
Dezavantajları	Büyük yaş grubuna uyarlanamaması (Ö13, Ö14, Ö20, Ö24, Ö25, Ö26)	6
	Kalabalık sınıflarda uygulamanın güç olması (Ö8, Ö14, Ö19, Ö25, Ö48)	5
	Sınıf yönetiminin zorlaşması (Ö12, Ö19, Ö25, Ö27, Ö39)	5
	Oyun için gerekli ortam-materyal olmaması (Ö10, Ö22, Ö24, Ö35)	4
	Konular ve kazanımlar yoğun (Ö11, Ö20, Ö49, Ö50)	4
	Önceden hazırlık yapmayı gerektirmesi (Ö16, Ö24, Ö43, Ö44)	4
	Oyunu kaybetme kaygısı (Ö41, Ö42)	2

Tablo 3'e göre öğretmenlerin eğitsel oyunların avantajlarına ilişkin görüşlerinde ilk sırada bu tekniğin öğrenmede kalıcılığı sağlaması ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmesi gelmektedir. Diğer görüşler sırasıyla öğrenciler tarafından kavramların kolay algılanmasını sağlaması, yaparak-yaşayarak öğrenmeyi sağlaması, öğrenmede ilgi ve isteği artırması, öğrenciler arasında işbirliğine fırsat vermesi, öğrencilerin özgüvenini artırması, onların sosyalleşmelerini, duygusal gelişimlerini sağlaması, problem çözme becerilerini geliştirmesi, öz ve akran değerlendirme yapmalarına imkân sağlaması şeklindedir. Öğretmenlere göre eğitsel oyunların dezavantajları en çok oyunların fazla zaman gerektirdiği şeklindedir. Diğer görüşler ise sırasıyla konu ve oyunların ilişkilendirilememesi, oyunların büyük yaş gruplarına uyarlanamaması, kalabalık sınıflarda eğitsel oyunları uygulamanın güç olması, sınıf yönetiminin zorlaşması, oyun için gerekli ortam-materyal olmaması, konuların ve kazanımların yoğun olması, oyunların önceden hazırlık yapmayı gerektirmesi ve öğrencilerde oyunu kaybetme kaygısının olduğu şeklindedir. Öğretmen görüşlerinden örnekler aşağıda sunulmuştur:

“Oyunlar öğrencileri eğlendirir onların eğlenerek öğrenmesini sağlar. Oyun öğretimde etkili bir yöntemdir. Oyun öğrencinin öğrenmeye karşı motivasyonunu, isteğini artırır. Oyunla öğrenmede kavramlar kolay öğrenilir ve bilgiler kalıcı olur. Oyun sadece oyun oynamak olarak görülürse bu faydaları sağlamaz ve öğretici amacından uzaklaşabilir. Oyunların amacına ulaşabilmesi için sınıfta konulara uygun oyunların oynatılması gerekir. Ancak çoğu konuya uygun oyunlar bulunmamaktadır. Bu da oyunlara sınıfta daha az yer verilmesine neden olmaktadır.” (Ö28)

“Avantajı öğrenmeyi eğlenceli hale getiriyor ancak müfredat da göz önüne alınırsa çok sık kullanamıyoruz çünkü zaman problemi yaşıyoruz bu da dezavantajı oluyor. Çocuklar küçük yaşlardan itibaren birçok şeyi oynarken öğrenir. Oyun çocukların vazgeçilmezlerinden biridir. Çünkü oyun çocuğun hayatının bir parçasıdır ve oyunu sürece dahil ettiğimiz sürece çocuklar keyifle öğrenmeyi gerçekleştirecektir.” (Ö49)

Öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunların etkili bir şekilde kullanılabilmesi için öğretmenlerin önerileri Tablo 4'te gösterilmiştir.

Tablo 4: Öğretmenlerin Öğrenme-Öğretme Sürecinde Eğitsel Oyunlar Tekniğinin Etkili Kullanılmasına İlişkin Önerileri

Tema	Kodlar	f
Oyunların hazırlanması	Derslere, konulara ve kazanımlara uygun oyunlar belirlenmeli. (Ö1, Ö9, Ö17, Ö21, Ö26, Ö28, Ö31, Ö32, Ö33, Ö34, Ö35, Ö41, Ö42, Ö47)	14
	Öğretici oyunlar oluşturulmalı. (Ö13, Ö30, Ö32, Ö38, Ö45, Ö47)	6
	Oyunların ön hazırlığında oyun süresi ile ders süresi iyi ayarlanmalı (Ö4, Ö20, Ö40, Ö43, Ö44, Ö46)	6
	Kısa süren oyunlar hazırlanmalı. (Ö30, Ö32, Ö38)	3
	Öğrenci düzeyine uygun oyunlar hazırlanmalı (Ö3)	1
Fiziksel İmkânlar	Okullarda oyun için gerekli ortam sağlanmalı, araç-gereç materyal desteği verilmeli. (Ö5, Ö10, Ö13, Ö18, Ö23, Ö24, Ö25, Ö37)	8

	Sınıf mevcudu düşürülmeli (Ö1, Ö25, Ö48)	3
	Oyunların uygulama örneklerinin videoları öğretmenlere sunulmalı. (Ö2, Ö6, Ö8, Ö14, Ö26, Ö36, Ö44, Ö45, Ö47)	9
Kaynak	Oyunla ilgili kaynaklar öğretmenlere ulaştırılmalı. (Ö5, Ö8, Ö35, Ö36)	4
	Dersler ve konulara uygun oyunlar kitaplaştırılmalı (Ö2)	1
Öğretmen	Hizmet-içi eğitimler düzenlenmeli. (Ö5, Ö15, Ö23, Ö27, Ö29, Ö39)	6
	Öğretmenler teşvik edilmeli, desteklenmeli (Ö7, Ö23, Ö27)	3
Eğitim Programı	Konular azaltılmalı (Ö10, Ö11, Ö22, Ö49, Ö50)	5

Tablo 4 incelendiğinde öğretmenlerin eğitsel oyunlarla ilgili önerileri; oyunların hazırlanması, fiziksel imkânlar, kaynak, öğretmen ve eğitim programı temaları altında kategorize edilmiştir. Öğretmenler en çok oyunların hazırlanması ile ilgili öneriler sunmuştur. Oyunların derslere, konulara ve kazanımlara uygun olarak hazırlanması gerektiği görüşü ön plana çıkmıştır. Bununla birlikte öğretici oyunların oluşturulması ve oyunların ön hazırlığında oyun süresi ile ders süresinin iyi hazırlanması gerektiği görüşleri vurgulanmıştır. Fiziksel imkânlarla ilgili olarak okullarda oyun için gerekli ortamın sağlanması, araç-gereç ve materyal desteğinin verilmesi görüşü ön plana çıkmıştır. Kaynak açısından oyunların uygulama örneklerinin videolarının öğretmenlere sunulması gerektiği vurgulanmıştır. Öğretmenlere hizmet-içi eğitimler düzenlenmesi gerektiği ve eğitim programı açısından konuların azaltılması gerektiği görüşleri dile getirilmiştir. Öğretmen görüşlerinden örnekler aşağıda sunulmuştur.

“Oyunlar çocukların kendilerini en iyi ifade ettikleri en özgür oldukları süreçtir. Bu nedenle etkili bir şekilde kullanılması için sınıf öğrenci sayılarının azalması çocuklara düşen metrekaresinin sınıflarda ve bahçede artırılması gerekmektedir. Oyun etkinliklerini gerçekleştirmek için ayrı bir salon ya da odalar oluşturulmalı. Okul bahçesinin iki ucuna kale direği yaptırarak bahçenin sadece futbol oynanan alan algısından uzaklaştıracak eğitsel oyun alanları için çizgiler ve figürler olmalı diye düşünüyorum.” (Ö25)

“Bu tekniğin derslerde daha çok ve daha etkili kullanılabilmesi için programda yer alan çoğu kazanıma uygun oyunların hazırlanması ve çeşitli oyunların oluşturulması gerektiğini düşünüyorum. Bir de bence oyunlarla ilgili her türlü kaynak öğretmenlere ulaştırılmalı. Öğretmenler hangi oyunu ne zaman ve nasıl kullanacağını kaynakların rehberliğinde kendi sınıflarında uygulayabilmeli.” (Ö35)

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Öğretmenlerin eğitsel oyunlar tekniğine yönelik görüşlerinin belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilen araştırmada, bu tekniğe yönelik görüşlerin genellikle olumlu yönde olduğu tespit edilmiştir. Öğrenme-öğretme sürecinde öğretmenlerin tercih ettiği yöntem-tekniplerde birinci sırada soru-cevap tekniği, ikinci sırada düz anlatım yöntemi ve eğitsel oyunlar tekniği yer almaktadır. Öğretmenlerin soru-cevap tekniğini öğrencilerin aktif olması, düz anlatım yöntemini kolay ve ekonomik olması ve eğitsel oyunlar tekniğini de öğrenmeyi kolaylaştırmasından dolayı tercih ettikleri belirlenmiştir. Araştırmada, öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğini, öğretmenlerin “bazen” kullanmayı tercih ettikleri belirlenmiştir. Öğretmenlere göre eğitsel oyunlar tekniği eğlenceli öğrenmeyi sağladığı için kullanılmaktadır. Bununla birlikte kolay öğrenmeyi sağlaması ve öğrencilerde öğrenmeye yönelik ilgi ve isteği artırması görüşleri de ön plana çıkmıştır. Ayrıca eğitsel oyunlar tekniğinin matematik dersinde kullanılması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte bu tekniğin her derste kullanılabileceğine yönelik görüşler de çoğunluktadır.

Bu sonuçlara benzer şekilde yapılan çalışmalarda ortaokul öğretmenlerinin eğitsel oyunlar tekniğini nadiren ya da zaman zaman kullandıkları (Hazar ve Altun, 2018), ilkökul öğretmenlerinin

eğitsel oyunları öğrenme-öğretme sürecinde aktif bir şekilde kullanmaya çalıştıkları (Kırbaş ve Koparan Girgin, 2018; Kurşun, Turak, Turak ve Koç, 2019; Özyürek ve Çavuş, 2016) belirlenmiştir. Bununla birlikte öğretmenlerin daha çok matematiksel konuların öğretiminde oyunu kullandıkları tespit edilmiştir (Özyürek ve Çavuş, 2016). Ayrıca, Usta ve diğerlerinin (2017) çalışmasında da öğretmen adaylarının, matematik dersinde oyunun gerekli ve yararlı olduğu, öğrencilerin oyunla birlikte eğlenerek öğrenme fırsatı elde ettiği için matematik dersine yönelik korkunun olmayacağı ve konuların daha kolay anlaşılacağı görüşlerinde oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Matematik açısından oyunlar önemli bir rol oynamaktadır. Eğlenceli etkinliklerle çocuklar dikkat, konsantrasyon, algılama, hafıza, problem çözme ve strateji oluşturma gibi süreçlere dahil olarak matematiksel kavramları geliştirme fırsatlarına sahip olurlar. Oyunlar aynı zamanda matematikte başarısızlık korkusu yaşayan çocukların korkusunu yenerek matematiği öğrenmek için çaba sarf etmesine imkan sağlamaktadır (Campos ve Moreira, 2015). Matematik gibi diğer birçok derste de oyun kullanımının etkili olduğu, oyunların tüm derslerde öğrenci motivasyonu ve öğrenme açısından olumlu etkilere yol açtığı belirlenmiştir (Ranz Smith, 2007).

Araştırmanın diğer bir sonucuna göre öğretmenlerin çoğunluğu tarafından eğitsel oyunların öğrenmede kalıcılığı sağlaması ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmesi yönüyle avantajlı olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte eğitsel oyunların dezavantajlı yönleri olarak fazla zaman gerektirmesi ve konu ile oyunların ilişkilendirilememesi görüşleri ön plana çıkmıştır.

Bu sonuçları destekleyen çalışmalar incelendiğinde, eğitsel oyunların avantajlarına ilişkin; Özyürek ve Çavuş'un (2016) çalışmasında, ilkökul öğretmenlerine göre oyun yöntemi ile öğrenmenin eğlenceli ve kalıcı olduğu, öğrencilerin derslere aktif katılım oranlarını arttırdığı belirlenmiştir. Kırbaş ve Koparan Girgin (2018) tarafından yapılan çalışmada da, ilkökul öğretmenlerine göre oyun yoluyla öğrencilerin derse katılım gösterdiği, oyunların yaparak-yaşayarak ve kalıcı öğrenmeyi sağladığı, dersleri eğlenceli hale getirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Kurşun, Turak, Turak ve Koç'un (2019) çalışmasında, ilkökul öğretmenlerinin oyunla öğretimin öğrencilerin öğrenmeleri üzerinde etkili olduğu, kalıcı, kolay ve hızlı öğrenmelerin gerçekleştiği ve öğrenmenin eğlenceli olduğuna yönelik görüşleri tespit edilmiştir. Hazar ve Altun'un (2018) çalışmasında ise ortaokul öğretmenlerine göre eğitsel oyunların eğlendirirken öğrettiği ve kalıcı öğrenmeyi sağladığı belirlenmiştir. Ünal, Kök ve Pinar (2017) tarafından yapılan çalışmada okul öncesi öğretmenlerinin, oyunu öğrenme, tecrübe edinme, eğlenme, zamanı etkili bir şekilde geçirme, kendini rahat ifade etme, kendini gerçekleştirme ve her yönden gelişimi destekleme aracı olarak gördükleri tespit edilmiştir. Bununla birlikte bir başka çalışmada, sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitici oyunların eğlenceli ve daha kalıcı bir öğrenme ortamı sağlayan bir teknik olduğunu düşündükleri sonucuna ulaşılmıştır (Somen ve Metin Goksu, 2020). Ayrıca eğitsel oyunlarla ilgili dezavantajlı yönlerle ilişkin, Watson ve Yang'ın (2016) çalışmasında öğretmenlerin sınıfta oyunları kullanmasını engelleyen dört faktörün olduğu belirlenmiştir. Bu faktörler, oyunları etkili bir şekilde uygulamanın zorlukları, materyal kullanımının zorlukları, eğitim sisteminden kaynaklanan sorunlar ve konularla ilgili uygun oyunların olmamasıdır. Hopkins ve Roberts'a (2015) göre başarılı oyunlar, kazanımlara ve konulara uygun olmalıdır. Oyunlar ancak bu şekilde sağlam temellere sahip olmaktadır. Somen ve Metin Goksu (2020) tarafından yapılan çalışmada da öğretmenlerin, oyunların eğitici ve öğretici olması için ders konularıyla uygun olması gerektiğine inandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, yapılan çalışmalarda (Ünal, Kök ve Pinar, 2017; Kırbaş ve Koparan Girgin, 2018) öğretmenlere göre öğrenme-öğretme sürecinde oyunların fazladan zaman gerektirdiği ve bu durumun kontrol edilebilmesi için planlamanın önemli olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada, öğretmenlere göre öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin etkili bir şekilde kullanılabilmesi için oyunların hazırlanmasına yönelik iyileştirmelerin yapılması gerektiği belirlenmiştir. Bunun için derslere, konulara ve kazanımlara uygun oyunların hazırlanması gerektiği vurgulanmıştır. Bununla birlikte fiziksel imkânların eğitsel oyunların uygulanmasına yönelik fırsatlar sağlaması ve öğretmenlere eğitsel oyunlarla ilgili kaynakların ulaştırılması önerileri getirilmiştir.

Benzer şekilde Ünal, Kök ve Pinar'ın (2017) çalışmasında öğretmenlere göre öğrenme-öğretme sürecinde oyunların başarılı olması için oyun seçiminin önemli olduğu, fiziki ortamın uygun olmaması ve araç-gereç materyal eksikliğinden dolayı oyunların başarısız olduğu belirlenmiştir. Oyunların hazırlanmasına yönelik öğretmen adayları ile gerçekleştirilen çalışmada (Usta ve diğ., 2017)

programdaki konulara ve kazanımlara uygun oyunların hazırlanmasında zorluklar yaşandığı, oyunlar için gerekli olan materyallerin temininde sıkıntılar olduğu belirlenmiştir. Yapılan başka bir çalışmada öğretmenlere göre eğitsel oyunları tercih ederken öğrenci düzeyine ve konuya uygun olması gerektiği ve oyunların eğlendiriciliğinin yanında eğitici olması gerektiği belirlenmiştir (Kırbaş ve Koparan Girgin, 2018). Bununla birlikte Kurşun, Turak, Turak ve Koç'un (2019) gerçekleştirdiği çalışmada, öğretmenler tarafından eğitsel oyunlarla ilgili derslere uygun materyal desteğinin verilmesi, eğitim programlarında çeşitli oyunlara yer verilmesi ve fiziki şartların oyun oynamaya uygun olacak şekilde düzeltilmesi gerektiği önerilmiştir.

Öğretmenlere göre oyunlar, öğrenme-öğretme sürecinde diğer yöntem ve tekniklerle beraber etkili bir öğretim tekniği olarak kullanılabilir. Ancak öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanabilmeleri için desteğe ihtiyaçları oldukları söylenebilir. Öncelikli olarak kendi derslerine uygun birçok oyunun tasarlanması gerekmektedir. Bununla birlikte okullarda oyunlara uygun öğrenme ortamları oluşturulmalı, gerekli araç-gereç ve materyaller oyunlarda kullanıma hazır edilmeli ve oyunla ilgili tüm kaynakların öğretmenlere sunulabilmesi için gerekli çalışmalar yapılmalıdır.

KAYNAKLAR

- Akcanca, N. & Sömen, T. (2018). Öğretmen adaylarının eğitsel oyun tasarlama ve uygulama durumları. *Turkish Studies*, 13(27), 49-71.
- Akçınar, S. (2018). Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma becerilerinin incelenmesi. Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Batdı, V. (2012). Yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşleri. *Journal of Research in Education and Teaching*, 1(4), 34.
- Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P. & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: An overview. *Advances in Human-Computer Interaction*, 11, Article ID 136864. <https://doi.org/10.1155/2013/136864>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2010). Bilimsel araştırma yöntemleri. (6.baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Campos, H. & Moreira, R. (2015). Games as an educational resource in the teaching and learning of mathematics: an educational experiment in Portuguese middle schools. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 47(3), 463-474. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2015.1075614>
- Creswell, J. W. (2014). Research design: qualitative, quantitative and mixed methods approaches. (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage
- De Freitas, S. I. (2006). Using games and simulations for supporting learning. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 343-358. <https://doi.org/10.1080/17439880601021967>
- Genç Ersoy, B. (2021). Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımı: bir meta-tematik analiz çalışması. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 9 (2), 510-530. DOI: 10.16916/aded.887902
- Gordon, A. K. (1972). Games for growth. Educational games in the classroom. Chicago, USA: Science Research Associates, Inc.
- Hazar, Z. & Altun, M. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13 (1), 52-72.
- Hopkins, I. & Roberts, D. (2015). 'Chocolate-covered broccoli'? Games and the teaching of literature. *Changing English Studies in Culture and Education*, 22(2), 222-236. <https://doi.org/10.1080/1358684X.2015.1022508>
- Kangas, M., Koskinen, A. & Krokfors, L. (2016). A qualitative literature review of educational games in the classroom: the teacher's pedagogical activities. *Teachers and Teaching theory and practice*, 23(4), 451-470. <https://doi.org/10.1080/13540602.2016.1206523>

- Kırbaş, Ş. & Koparan Girgin, G. (2018). İlkokulda eğitsel oyunlar tekniğinin öğretimdeki yerinin öğretmen görüşleri açısından incelenmesi. *Jass Studies-The Journal of Academic Social Science Studies*, 65(1), 521-538. <https://doi.org/10.9761/JASSS7355>
- Koc, V. (2020). Beden eğitiminde eğitsel oyunlar. *Çocuk Hakları ve Eğitimi Dergisi*, 1(1), 68-79. DOI:10.29329/jcre.2020.287.6
- Merriam, S. B. (2013). Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber. (Çev. Editörü: Selahattin Turan). Ankara: Nobel Yayınları.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitive data analisis. international educational and professional publisher. Thousand Oaks London New Delhi: SAGE
- Miller, J. L. & Kocurek, A. C. (2017). Principles for educational game development for young children. *Journal of Children and Media*, 11(3), 314-329. <https://doi.org/10.1080/17482798.2017.1308398>
- Noemí, P. M. & Máximo, S. H. (2014). Educational games for learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230-238. <https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020305>
- Özata, M. & Coşkuntuncel, O. (2019). Ortaokul matematik öğretmenlerinin matematik öğretiminde eğitsel matematik oyunlarının kullanımına ilişkin görüşleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(3), 662-683. DOI:10.17860/mersinefd.619983
- Özyürek, A. & Çavuş, Z. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Pitt, M. B., Borman-Shoap, E. C. & Eppich, W., J. (2015). Twelve tips for maximizing the effectiveness of game-based learning, *Medical Teacher*, 37(11), 1013-1017. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2015.1020289>
- Plass, J. L., Homer, B. D. & Kinzer, C. K. (2016). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Qian, M. & Clark, K. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Ranz Smith, D. J. (2007). Teacher perception of play: In leaving no child behind are teachers leaving childhood behind?. *Early Education and Development*, 18(2), 271-303. <https://doi.org/10.1080/10409280701280425>
- Seçkin Kapucu, M. & Çağlak, S. (2018). Fen bilgisi öğretmen adaylarının eğitsel oyun tasarlama ve sürece ilişkin görüşler: bir durum çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(29), 536-573.
- Somen, T. & Metin Goksu, M. (2020). Teacher opinions on the use of educational games in social studies course. *International Journal of Progressive Education*, 16(6), 164-183. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.280.10>
- Topçu, H., Küçük, S. & Göktaş, Y. (2014). Sınıf öğretmeni adaylarının ilköğretim matematik öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımına yönelik görüşleri. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 5(2), 119-136.
- Usta, N., Işık, A. D., Şahan, G., Genç, S., Taş, F., Gülay, G., Diril, F., Demir, Ö. & Küçük, K. (2017). The opinions of pre-service teachers on the usage of games in mathematics teaching. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 328-344.
- Ünal, F., Kök, E. E. & Pınar, Y. (2017). Öğretmenlerin penceresinden oyun ve eğitim programlarında oyuna yer verme durumları. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 4(12), 731-746.
- Watson, W. & Yang, S. (2016). Games in schools: Teachers' perceptions of barriers to game-based learning. *Journal of Interactive Learning Research*, 27(2), 153-170.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. (6.Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.