



İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN OYUN TEKNİĞİ İLE OKUMA ALIŞKANLIĞI KAZANMASINA YÖNELİK ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ: ANKARA BEYTEPE İLKOKULU ÖRNEĞİ

Semanur ÖZTEMİZ*, H.İnci ÖNAL**

Özet

Oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazandırmaya ilişkin öğretmen görüşlerini ortaya koymak amacıyla nitel yöntemle dayalı olarak yapılan bu araştırma, Ankara Beytepe İlkokulu örneği üzerinden gerçekleştirilmiştir. 2012-2013 eğitim ve öğretim yılında Beytepe İlkokulu'nda görev yapan 10 öğretmenin katılımıyla gerçekleştirilen araştırmanın verileri, yarı yapılandırılmış sorular odağında görüşme tekniği ile elde edilmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlar, öğretmenlerin oyunla öğrenme tekniğinin başka birçok ders ya da uygulamanın öğretiminde olduğu gibi okuma alışkanlığı kazandırmada da son derece etkili olduğunu ve kütüphaneci, veli, öğretmen işbirliği ile söz konusu tekniğin daha etkili düzeyde uygulanabileceğini düşündüklerini göstermiştir.

Anahtar Sözcükler: oyunla öğrenme, okuma alışkanlığı, ilkokul öğrencileri

Abstract

Teacher Opinions Regarding Primary School Students to Gain Reading Habits by Means of Play Technique: Ankara Beytepe Primary School Sample

The study, which has the purpose of putting forward teacher opinions concerning to make students gain reading habit by plays, is carried out over Ankara Beytepe Primary School sample. Data of the study is obtained from 10 teachers working in Beytepe Primary School on the 2012-2013 school year, by using the interview technique focusing on the semi configured questions. Results of the study showed that, according to teachers, learning by play techniques is impressively efficient in gaining reading habit just like this technique has similar effects in other lessons or applications, and also teachers thought that the cooperation between librarian, parent and teacher increases the applicability of the abovementioned technique on a more efficient level.

Keywords: learning play, reading habits, primary school students

*Hacettepe Üniversitesi Beytepe Kampüsü Sosyal Bilimler Enstitüsü, 06800, Çankaya/Ankara.

** Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, Beytepe Kampüsü, 06800, Çankaya/Ankara.

Giriş

Okuma, en genel ifadeyle yazılı sembollerin anlamlandırılmasına dayanan bir etkinliktir (Demirel, 1995, s.65). Belirli bir metne dayalı okuma, tümceler bir araya gelmesi ile oluşan bir metnin anlaşılmasına yönelik bilişsel bir eylemdir (Uzun, 2009, s.9).

Okuma eylemi, çeşitli ortamlar üzerine kaydedilen bilginin algılanmasından yorumlanmasına kadar gerçekleştirilen fiziksel ve zihinsel birtakım etkinlikleri kapsamaktadır (Aslantürk ve Saracaloğlu, 2010, s.156). Yılmaz'a göre (2002, s.442) okuma, genel kültür düzeyini geliştirme, bilgi sahibi olma ya da mevcut bilgileri güncelleme ve keyif alma gibi sebeplerle gerçekleştirilen bir eylemdir.

Okuma etkinliğinin uzun ya da belirsiz aralıklarla değil, düzenli bir şekilde gerçekleştirilmesi ve pekiştirilen bir davranış haline getirilmesi ise okuma alışkanlığı kavramı ile ifade edilmektedir (Yılmaz vd., 2009, s. 23). Okuma eyleminin bir alışkanlık haline gelmesinde çocukluk döneminin önemine vurgu yapan çoğu araştırmacı aile ve ilkököl düzeyinde alınan eğitimin söz konusu alışkanlığın kazandırılması üzerindeki etkilerine değinmektedir (Aksaçlıođu ve Yılmaz, 2007, s.5; Odabaş vd, 2008, ss. 450-451; Yılmaz, 2004, ss. 127-128).

Erken çocukluk döneminde başlayan çocuk ve kitap arasındaki etkileşim, okumaya yönelik isteğın güçlenmesi ve okuma eyleminin tekrarlı bir davranış halini alarak alışkanlığa dönüşmesine zemin hazırlamaktadır (Şimşek, 1995). İlkokul dönemi, okur-yazarlık becerisine sahip olmak; dinlenmek, bilgi edinmek ve eğlenmek gibi güdüleyici birtakım etmenlerle okuma alışkanlığının geliştiđi ve kalıcı hale dönüştüğü süreci temsil etmektedir. (Aslantürk ve Saracaloğlu, 2010, s. 156).

Bu araştırma, son yıllarda eğitimciler ve psikologların üzerinde önemle durduđu oyunla öğrenme stiline, okuma etkinliđi ile bütünleştirilmesi sonucunda, okumanın bir alışkanlık haline dönüşmesine yönelik öğretmen fikirlerini ortaya koymak amacıyla yapılmıştır. Eğlenmek için okumak yerine, okumak için eğlenmek anlayışına yönelik öğretmen görüşlerinin, eğitim programcılarına ve okul kütüphanecilerine fikir sağlayacağı düşünülmektedir.

Öğrenme ve Eğitim

Eğitim bireylerin davranışlarında gözlemlenebilir, ölçülebilir ve istendik değışiklikleri gerçekleştirme süreci olarak ifade edilebilir (Tay, 2005, s. 210). Fidan'a göre (2012, s. 4) eğitim, bireyi beceri kazandırma yoluyla farklılaştırma, birtakım amaçlar doğrultusunda yetiştirme sürecidir. Eğitimin hangi yol ve

yöntemlerle verileceği ve amacına ulaşması halinde çıkan sonuç öğretim ve öğrenim kavramlarını akıllara getirmektedir.

Bireylerin çevreleriyle olan etkileşimleri neticesinde davranışlarında oluşan gözlemlenebilir ve sürekli değişim öğrenme kavramı ile açıklanmaktadır (Tay, 2005, s. 211). Öğrenme, temelinde sosyal etkileşim bulunan bir süreçtir (Açıkgöz, 2000, s. 55). Davranışçı yaklaşıma göre öğrenme; uyarıcı ve pekiştiriciler arasındaki koşullanma sürecidir (Özden, 2003, s. 121). Bilişsel yaklaşıma göre öğrenme; dış uyarıcıların özümsemesiyle insan beyninde oluşan bir süreçtir (Keleş ve Çepni, 2006, s. 66). Davranışçı ve bilişsel yaklaşımın bir sentezi olarak ortaya çıkan bilgi işleme kuramına göre öğrenme; dış uyarıcıların insan zihninde depolanması ve gerektiğinde hatırlanarak davranışa dönüştürülmesi süreci olarak tanımlanmaktadır (Tay, 2005, s. 211).

Öğrenme faaliyeti belirli birtakım plan ve program unsurları çerçevesinde kısaca formal olarak eğitim kurumlarında ya da bireyler arası etkileşim sonucu amaçsız, plansız, tesadüfi olarak informal yapıda gerçekleşebilmektedir (Fidan, 2012, ss. 4-5). Öğrenmenin, beş duyu organı ile bilgiyi doğrudan almayı kapsayan somut ya da algısal boyutu ve hayal gücü ile gözde canlandırarak anlamayı sağlayan soyut ya da sezgisel boyutu vardır (Veznedaroğlu ve Özgür, 2005, s. 7). Öğrenme süreci imgeleme, özetleme, soru-cevap, hikaye, gibi belirli bir takım stratejilerle gerçekleşmektedir (Tay, 2005, s. 213).

Öğrenme eyleminin verimli bir şekilde gerçekleşmesi yalnızca öğretmenin değil, öğrenenin de aktif olması ile yakından ilgilidir (Tay, 2005, s. 223). Aktif öğrenme, öğrencinin öğrenme sürecinde etkin olmasını kapsayan bir öğrenme stilini ifade etmektedir (Kalem ve Fer, 2003, s. 3). Aktif öğrenme ile sağlanan öğrenci ve öğretmen arasındaki etkileşim, enerjiyi öğrenmeye vermeye, bu durum ise daha verimli bir öğrenme etkinliğinin gerçekleşmesine neden olmaktadır (Açıkgöz, 2000, s. 56).

Oyun Nedir?

Oyun zihinsel bir ortamı ve nesnelere olan, aynı zamanda kültürel yönleri de bulunan bir öğrenme etkinliğidir (Nicolopoulou, 1993, s. 19; Bağlı, 2004, s. 155). Oyun, çocuğun kendi arzusuyla içinde yer aldığı amaçlı amaçsız; kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen keyif verici ve bir o kadar da eğitici temel etkinliktir (MEGEP, 2009, s. 4). Bir başka tanıma göre oyun, belirli bir zaman ve mekanda önceden belirlenen kurallar gereği belirli bir düzen içerisinde uygulanan, günlük yaşamın dışında gelişen özgür bir etkinliktir (Pehlivan, 2005, s. 9).

Çocukluk döneminde öğrenmeyi sağlayan en önemli etkinliklerden biri oyundur (Hanbaba ve Bektaş, 2011, s. 116). Ulutaş'a göre (2011, s. 236) oyun, bir eğlence kaynağı olmanın yanı sıra, bireyin kendisini ve çevresini anlamasını sağlayan etkili bir gelişim, iletişim ve eğitim aracıdır. Benzer görüşler oyunu

eğlenceli, motive edici ve rahat hissettirici yönleri ile öğrenmeye katkı sağlayan bir etkinlik olarak ifade etmektedir (Sert, 2009, s. 7). Yapılan bu tanımlardan yola çıkarak oyun, duygu ve düşüncelerin dışa vurumunu sağlayan, eğlendirirken eğiten etkinlikler bütünü olarak düşünülebilir.

Oyun Türleri

İnsanlık tarihinin hemen her döneminde çeşitli araç ve gereçlerle oynanan çok sayıda oyun bulunmaktadır. Biçimi ve yöntemi değişmekle birlikte oyun pek çok kültürde çocuğun en vazgeçilmez eğlence aracı olmuştur (Pehlivan, 2005, s. 5). Oyunları sınıflandırmaya yönelik girişimler daha çok, oynama şekilleri (bireysel, grup), oyun araçları (misket, top, vb.), oynayanların sosyal sınıfı (köylü, şehirli, vb.) gibi oyun kapsamında değerlendirilen etkinliğin özellikleri çerçevesinde ele alınmıştır (Cengiz, 1998, ss. 291-297). Özbakır (2009, s. 482) oyunların çocuk, yetişkin, çocuk ve yetişkin; bireysel oynanan, grupta oynanan; oyuncakla oynanan, oyuncaksız oynanan şeklinde farklı gruplar altında toplanabileceğine dikkat çekmektedir.

Evcilik gibi hayal ve taklit oyunları, komşuculuk, saklambaç, kukla oyunları, top, çizgi, kör ebe, ip atlama, misket, çelik-çomak gibi geleneksel oyunlar ülkemizde çocukların en çok tercih ettiği oyunlar arasındadır (Pehlivan, 2005, s. 7). Günümüz dünyasının vazgeçilmezleri arasında olan bilgi teknolojilerine dayalı uygulamalar, oyunların çeşit ve miktarını artırmıştır. Çeşitli amaçlarla tasarlanan bu oyunlardan, eğlence amaçlı olanlar birden çok kullanıcı ile eş zamanlı oyun oynama olanağı sunarak farklı kültürler arası etkileşime ve sosyalleşmeye neden olurken, eğitsel içerikli oyunlar istenen mesajların alıcıya keyifli ve dolayısıyla daha etkili bir şekilde ulaşmasına katkı sağlamaktadır (Prensky, 2001, s. 3).

Oyunla Öğrenme

Uygulama ile öğrenmenin ezbere öğrenmenin yerini aldığı günümüzde, bireyi öğrenme sürecinde etkin kılan oyunlar eğitimin önemli bir parçası haline gelmiştir (Ulutaş, 2011, s. 232). Oyuna olan ilginin öğrenme ile bütünleştirilmesi sonucunda oyun temelli ya da oyun tabanlı şeklinde ifade edilen öğrenme yöntemi ortaya çıkmıştır (Sert, 2009, s. 7). Oyunla öğrenme tekniği, zihinsel kapasite, yaratıcılık ve hayal gücünün gelişmesine neden olurken; düşünme, karar verme, model alma ve model olma, karşılaştırma ve problem çözme becerilerinin gelişmesine de katkı sağlar (Esen, 2008, s. 360; Ulutaş, 2011, s. 235).

Soyut kavramları somutlaştırarak öğretmede oyun son derece önemli bir faktördür (Yiğit, 2007). Yapılan bir araştırmaya göre oyun tabanlı öğrenmenin öğrenciler açısından keyif verici bulunduğu, endişeleri azalttığı ve öğrenmeye katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Eğitsel oyunlar çocukların algılama, karar verme, alışkanlık kazanma gibi becerilerini geliştirmektedir (Yiğit, 2007, s. 1). Kaya'ya (2007, s. 41) göre, çocuğun geleneksel öğrenme ortamından uzaklaşıp kişisel yeteneklerini kullanarak öğrenmesine olanak veren oyun, belirli bir amacı ve kuralları olan, tekrarlanabilen bir eğlence aracı olarak görülmektedir. Oyunun kurallarının olması ve söz konusu kurallara uyma gerekliliği öğrencinin dikkatini artırmakta bu durum ise öğrenmenin daha kalıcı olmasına yol açmaktadır (Sert, 2009, s. 9). Eğitsel oyunlar kaygının azalmasına ve öğrenmenin eğlenceli hale dönüşmesine katkı sağlar (Sert, 2009, s. 8). Oyunla öğretim, öğrenmeyi eğlenceli bir hale getirmenin yanı sıra, başarı düzeyini artırması açısından da önemlidir (Hanbaba ve Bektaş, 2011, s. 118).

Öğrencilerde yaratıcılığın ve yararlı davranışların kazanıldığı dönem okul öncesi eğitim ve ilköğretimdir (Ayan ve Dündar, 2009, s. 66). Bu dönemlerde öğrenciler zihinsel yapıları gereği somut kavramlarla öğrenebilme eğilimindedirler (Tay, 2005, s. 224). İlkokul döneminde öğrenciler oyunla öğrenmeye daha yatkındırlar. Bunun en önemli nedenlerinden biri, öğreniminde güçlük çekilen çoğu kuralın oyun yoluyla kolaylıkla öğrenilebilmesidir (Pehlivan, 1997, s. 80).

Çocukların sıklıkla oynadıkları oyunlar hayata dair gerekli bilgi ve becerilerin kendiliğinden kazanılmasında, sosyal becerilerin gelişmesinde ve eğitimin kolaylıkla gerçekleşmesinde önemli bir rol üstlenmektedir (Durualp ve Aral, 2010, s. 161). Pehlivan'a göre (1997, ss. 79-80) eğlenceli vakit geçirmenin yanı sıra oyun;

- Fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal açıdan gelişmeyi güçlendirir,
- Benlik ve kimlik kavramlarının tanınmasına olanak tanır,
- Gerçek yaşamda karşılaşılabilecek olaylara ön hazırlık sağlar,
- Bastırılmış duyguların dışa vurumuna destek olur,
- Oyun yaşayarak ve yaparak öğrenmeyi sağlarken bilginin daha kalıcı bir şekilde öğrenilmesine de katkı sağlar,
- Öğrenmeye duyulan ilginin artmasını sağlar,
- Daha kolay ve etkili bir şekilde öğrenmeyi sağlar.

Prensky (2001, s. 4), öğrencilerin alışkanlık ve ilgileri dikkate alınarak tasarlanan oyunlarının ders programlarına entegre edilmesiyle daha eğlenceli, etkili ve kalıcı bir öğrenme sürecinin ortaya çıkacağını, bu durumun ise yalnız öğrenciler açısından değil öğretmenler ve hatta veliler açısından da son derece keyifli sonuçlar doğuracağını öne sürmektedir.

Beytepe İlkokulu'nda Gerçekleştirilen Araştırma

Araştırmanın Amacı, Problemi ve Yöntemi

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN OYUN TEKNİĞİ İLE OKUMA ALIŞKANLIĞI
KAZANMASINA YÖNELİK ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ: ANKARA BEYTEPE İLKOKULU
ÖRNEĞİ

Araştırma, ilkokul öğretmenlerinin oyunla öğrenme tekniği ile okuma alışkanlığı kazandırmaya yönelik görüşleri nelerdir? sorusundan hareketle, oyunla öğrenme tekniğini kullanarak okuma alışkanlığı kazandırmaya ilişkin öğretmen görüşlerini ortaya koymak amacıyla yapılmıştır. Nitel yönetime dayalı olarak gerçekleştirilen araştırmanın verileri, yarı yapılandırılmış sorular odağında görüşme tekniği ile toplanmıştır. Görüşme tekniği görüşülenin bakış açısını ortaya koymada en etkili veri toplama tekniklerinden biridir (Mil, 2007, s. 5).

Araştırmanın katılımcıları 2012-2013 eğitim ve öğretim yılında Ankara Beytepe İlkokulu'nda görev yapan 10 öğretmenden oluşmaktadır. Katılımcılarla yapılan görüşmeler 10-24 Ocak 2013 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırma örnekleme amaçsal örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği ile belirlenmiştir. Amaçsal örnekleme metodu; belirli bir konunun ayrıntıları ile incelenmesine olanak veren örnekleme türlerindedir. Ölçüt örnekleme ise, önceden belirlenen ölçütleri karşılayan durumların çalışılmasıdır (Patton, 1987). Bu bağlamda, ilkokul döneminin öğrenmenin daha çok oyun tabanlı gerçekleştiği bir evre olması ve okuma alışkanlığının yine aynı dönemde gelişen bir alışkanlık olması nedeni ile ilkokul öğretmenleri ile görüşme yapmak araştırmanın önceden belirlenen ölçütleridir.

Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi, görüşme ve gözlem gibi yollarla elde edilen verileri, açıklayıcı kavramlara dönüştürüp düzenleme, kendilerini açıklayan temalar altında toplama, bulguları ortaya koyma ve yorumlama aşamalarını kapsayan bir analiz türüdür (Kondracki vd., 2002, s. 224). Bu bağlamda araştırmadan elde edilen veriler önceden belirlenen kavramlar altında çözümlenerek kodlanmıştır. Kodlanan veriler ise Tablo 1'de gösterilen beş tema ile açıklanmıştır (bkz. Tablo 1)

Tablo 1: Araştırma Temaları

TEMA	İÇERİK
Eğitimde oyunun yeri	Öğretmen bakış açısıyla oyun kavramı ve eğitim açısından önemi
Kullanılan oyun çeşitleri	Derslerin öğretiminde tercih edilen oyun türleri.
Oyunların öğrenme üzerindeki etkileri	Eğitsel amaçlı oyunların öğrenme üzerindeki etkilerine ilişkin görüşler.
Oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazandırma	Oyunlarla öğrencilerin okuma etkinliklerini geliştirmeye yönelik teşvik edici uygulamalar ve oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazandırmaya ilişkin öğretmen görüşleri
Okuma alışkanlığı kazandırmada etkili olabilecek oyunlar	Okuma eyleminin alışkanlık halini almasında etkili olabilecek oyunlar

Bulgular

Araştırma bulguları öğretmenlerin genel özellikleri ve Tablo 1’ de (bkz. Tablo 1) belirtilen temalar altında sunulmuştur. Bulgular yorumlanırken araştırma verilerinin iç güvenilirliğini ve geçerliğini artırmak amacıyla öğretmen görüşlerinden alıntılara da yer verilmiştir.

Katılımcılar ve Ortam Hakkında Genel Bulgular

Tablo 2’de gösterildiği gibi (bkz. Tablo 2) tamamı sınıf öğretmeni olan katılımcıların büyük çoğunluğu kadınlardan oluşmaktadır. Birinci sınıf düzeyinde bir kadın, bir erkek; ikinci sınıf düzeyinde iki kadın, bir erkek, üçüncü sınıf düzeyinde bir kadın bir erkek, dördüncü sınıf düzeyinde iki kadın öğretmen olmak üzere toplamda yedi kadın, üç erkek araştırmanın katılımcı grubunu oluşturmaktadır. Eğitim durumuna ilişkin özellikler sekiz öğretmenin lisans, iki öğretmenin de ön lisans derecesine sahip olduğunu göstermektedir.

Hacettepe Üniversitesi Beytepe Kampüsü içerisinde konumlanan Beytepe İlkokulu, 1983-1984 eğitim öğretim yılından itibaren hizmet vermeye başlamıştır. Okul kadrosunda müdür ve iki müdür yardımcısından oluşan idarecilerin yanı sıra yirmi iki sınıf öğretmeni, iki anasınıfı öğretmeni, iki rehber öğretmen ve bir İngilizce öğretmeni yer almaktadır. Okul, misyonunu “*Atatürk İlke ve İnkılâpları, Türk Milli Eğitim sisteminin genel amaç ve ilkeleri ışığında, uygun öğrenme ortamlarında etik değerlere bağlı; kendini sürekli geliştirip bireysel farklılıkları dikkate alan, çözüm odaklı, soran-sorgulayan, insani ve milli değerleri yüksek öğrenciler yetiştirmek*” şeklinde açıklamaktadır (Beytepe İlkokulu, 2013). Fiziki özellikleri incelendiğinde tek katlı bir binadan oluşan okulda toplam 22 sınıf yer almaktadır. Bunların 7’si birinci, 5’i ikinci, 5’i üçüncü ve diğer 5’i de dördüncü sınıflara aittir. Sınıflarda önemli gün ve haftalara ya da özel konulara yönelik

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN OYUN TEKNİĞİ İLE OKUMA ALIŞKANLIĞI
KAZANMASINA YÖNELİK ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ: ANKARA BEYTEPE İLKOKULU
ÖRNEĞİ

olarak hazırlanmış panolar, projeksiyon ve akıllı tahtalar, öğrencilere ait masa ve dolaplar yer almaktadır. Bazı sınıflarda öğrencilerin evlerinden getirdiği oyuncaklar dikkat çekerken, bazılarında ise oyun için ayrı bir alan oluşturulduğu ve söz konusu alanlarda oyuncaklar ile oyun masa ve sandalyelerinin bulunduğu göze çarpmıştır.

Tablo 2: Katılımcı Bilgileri

Görüşmeci	Statü	Cinsiyet	Eğitim Durumu	Sınıf
1	Sınıf Öğretmeni	Erkek	Ön lisans	1.Sınıf
2	Sınıf Öğretmeni	Kadın	Lisans	2. Sınıf
3	Sınıf Öğretmeni	Kadın	Lisans	3. Sınıf
4	Sınıf Öğretmeni	Kadın	Lisans	4. Sınıf
5	Sınıf Öğretmeni	Kadın	Lisans	3. Sınıf
6	Sınıf Öğretmeni	Kadın	Lisans	2. Sınıf
7	Sınıf Öğretmeni	Kadın	Lisans	1. Sınıf
8	Sınıf Öğretmeni	Erkek	Lisans	2. Sınıf
9	Sınıf Öğretmeni	Erkek	Ön lisans	3. Sınıf
10	Sınıf Öğretmeni	Kadın	Lisans	4. Sınıf

Oyun Tekniği İle Okuma Alışkanlığı Kazandırmaya İlişkin Öğretmen Görüşleri

Eğitimde Oyunun Yeri

Oyun kavramının öğretmenlerce nasıl tanımlandığı ve eğitim açısından önemi saptanmak istendiğinde, "eğlenerek eğitime aracı", "eğitimin olmazsa olmazı", "öğretmenin yardımcısı" gibi kavramların ön plana çıktığı görülmektedir. Katılımcıların neredeyse tamamı oyunu "öğrenmenin temeli" olarak nitelendirirken, içinde oyun olan her eylemin öğrenmeyi daha etkili ve keyifli hale getirdiğini öne sürmektedirler.

"Oyun eğitimin temelidir. Çocuğa önce oyun oynamayı öğretirseniz gerek okumayı gerekse diğer eğitsel süreçleri anlaması çok daha kolay olur. Oyun benim eğitimde kullandığım en temel araçtır. İlkokula yeni başlayan bir çocuğa okulun henüz ilk günü oyunlarla yaklaşıyorum. İşte bu durum çocuğu öğretmene alıştırdığı gibi okulu benimsemesine ve sevmesine de katkı sağlıyor. İzleyen süreçte oyunla yaklaştığımız bu çocuklara gerek okuma yazma gerekse diğer dersler çok daha kolay ve anlaşılır hale gelmektedir" (Görüşmeci, 9)

"Eğitimin vazgeçilmez boyutlarından birini oluşturan oyun, çocuğun zihinsel ve bedensel yeteneklerini geliştirmenin yanı sıra, paylaşmayı ve kendini keşfetmeyi öğrenmesini sağlayan bir aktivitedir" (Görüşmeci, 3).

"Eğitim açısından düşünüldüğünde yaşayarak ve zevk alarak öğrenme aracı olarak görebileceğimiz oyun çocuğun hayatıdır" (Görüşmeci, 5).

"Bana göre hayatın kendisi. Oyun ve eğitimi hayattan bağımsız görmüyorum" (Görüşmeci, 2).

"Özellikle ilkokul döneminde oyun eğitimin vazgeçilmezidir. Oyundan yoksun bir eğitim-öğretim planlaması öğrencilerin okula olan ilgisinin ve bağlılığının azalmasına neden olur" (Görüşmeci, 10).

Kullanılan Oyun Çeşitleri

Öğretmenlerin derslerde daha çok hangi oyunları tercih ettikleri öğrenilmek istendiğinde, büyük çoğunluğun fiziksel koşulların elverdiği hemen her oyunu kullandığı sonucuna ulaşılmıştır. Oyun tercihinde öğretilmek istenen derse ve öğrencilerin özelliklerine (yaş, kilo, vb.) uygunluk gibi ölçütler göz önünde tutulmaktadır.

"Derslerimde yağ satarım, aç kapıyı bezirgan başı, saklambaç, mendil kapmaca gibi grup oyunlarının yanı sıra, öğrencilerimin hayal dünyalarını, psikolojik durumlarını, kişisel yetenek ve duyarlılıklarını görebilmemi sağlayan dramatizasyonu tercih ediyorum" (Görüşmeci, 3).

"Öğrencilerin yaşlarını göz önünde bulundurarak 1. Sınıf düzeyinde bir öğrencinin daha kalıcı bir şekilde öğrenebilmesini sağlayacak oyunları tercih ediyorum. Derslerde kullandığımız videolarda tanıtılan bir konunun daha kalıcı bir şekilde öğrenilmesini sağlamak amacıyla öğrencilerden istekli olanları tahtaya kaldırıp ilgili konuya yönelik canlandırma yapmalarını sağlıyorum. Örneğin müzik aletlerini tanıtırken her biri bir müzik aletini temsil ediyor. Böylece gerek tanıtan gerekse izleyen öğrenci o alete ilişkin özellikleri daha kalıcı bir şekilde öğrenebiliyor" (Görüşmeci, 1).

"Aklınıza gelen tüm oyunları kullanıyorum desem ileri gitmiş sayılmam. Öyle ki henüz 1.sınıfa başladıkları gün ismini boncuk koyduğum kukla ile tanıştıyorum onları. Kuklayı konuşturarak okulu ve okumayı sevmelerini sağlamaya çalışıyorum. Örneğin öğrencilerimin sayısal zekalarını geliştirmek için su doku, 9 taş, satranç, mangala gibi oyunları, sözel yetenekleri için ise Karagöz-Hacivat, çarkıfelek, gibi oyunları tercih ediyorum" (Görüşmeci, 9).

Oyunların Öğrenme Üzerindeki Etkileri

Oyunların öğrenme üzerindeki etkilerine ilişkin görüşler, öğretmenlerin tamamının "oyun öğrenmeyi kalıcı, hızlı ve keyifli bir hale dönüştürür" düşüncesinde olduklarını, ayrıca öğretmene yardımcı etkinlikler içerdiğini ve öğrenciye yaşamı anlama fırsatı sunduğunu düşündüklerini göstermiştir.

"İçinde oyun olan her öğrenme kalıcı, hızlı ve zevklidir" (Görüşmeci, 10).

“Oyun vazgeçilmez bir eğitim aracıdır” (Görüşmeci, 4).

“Oyun dinlendiren, eğlendiren ve bunların yanı sıra öğretici etkisi baskın olan bir eğitsel araçtır” (Görüşmeci, 7).

“Oyun öğrenmeyi kolaylaştırırken öğrencinin keyifli zaman geçirmesine ve okula olan bağının güçlenmesine de fayda sağlamaktadır” (Görüşmeci, 8).

“Oyun öğrencilerin konuyu daha çabuk kavramasına, daha dikkatli dinlemesine ve dolayısıyla daha kalıcı anlamasına neden olurken öğretmenin de işini kolaylaştırır. Çünkü çocuk oyun yoluyla öğrenirken hayal dünyası zenginleşiyor, konuya istekli ve meraklı yaklaşıyor. Bu durum öğretmen olarak bizlerin anlatmak istediği konuyu öğrencilerin oyunla daha kolay anlamasına neden oluyor ve dolayısıyla öğretmene de yardımcı oluyor” (Görüşmeci, 3).

“Oyunla öğrenme tekniği öğrenileni günlük yaşamla ilişkilendirme fırsatı sunarak özdeşleştirme kabiliyetinin gelişmesine de katkı sağlamaktadır” (Görüşmeci, 6).

Öğrencilere Oyun Tekniği ile Okuma Alışkanlığı Kazandırma

Katılımcıların büyük çoğunluğu oyun tekniğinin okuma alışkanlığı kazandırmada son derece etkili olduğu düşüncesindedirler. Okuma alışkanlığı kazandırmayı hedefleyen oyunlar daha çok hikayeyi yarım bırakıp devamını öğrencinin hayal gücü ile tamamlama, okunan kitaptaki karakterleri resmetme ve hareketlerini canlandırma gibi uygulamaları kapsamaktadır.

“Oyuncu bir veli haftada bir gün sınıfa gelip karakterlere uygun seslendirmelerle kitap okuyor. Bunun yanı sıra hikayeyi resmetme oyunu ile okumaya teşvik edici uygulamalarda bulunuyoruz. Ayrıca okunan bir kitabı puzzle halinde hazırlayıp logoların öğrenciler tarafından uygun yerlere yerleştirilmesini sağlayan oyunlarla okuma etkinliğinin alışkanlık haline dönüşmesini desteklemeye çalışıyoruz ” (Görüşmeci, 2).

“Yarım bırakılan bir hikayeyi öğrencilerin tamamlamasını istiyorum. Bunun sonucunda birbirinden farklı ve güzel hikayeler ortaya çıkıyor. Daha çok kitap okuyan öğrencilerin bu tip aktivitelerde daha başarılı olduğu bir gerçek. Boşlukları daha güzel tamamlama isteği çocuğu okumaya teşvik ediyor” (Görüşmeci, 3).

“Bir hikayeye giriş yapıp gerisini öğrencilerin tamamlamasını istiyorum. Ayrıca verilen şekli metine dönüştürme oyunu ile okuma alışkanlığı kazandırmaya çalışıyorum” (Görüşmeci, 9).

Okuma Alışkanlığı Kazandırmada Etkili Olabilecek Oyunlar

Öğretmenler, oyun tekniğinin birçok dersin öğrenilmesinde olduğu gibi öğrencilere okuma alışkanlığı kazandırmada da son derece etkili olabileceğini düşünmektedirler. Buna bağlı olarak okuma alışkanlığı kazandırmada etkili olabilecek oyunların başında drama ve sözcük tamamlama gibi oyunların geldiğini öne sürmektedirler.

"Ödülü kitap olan yarışmalarla ve kitap değişimini oyun haline getiren sınıflar arası uygulamalarla okuma alışkanlığı geliştirilebilir" (Görüşmeci, 8).

"Drama ile kitap kahramanlarını buldurma, sen olsan hangi ismi koyardın oyunu, güzel okumaya yönelik yarışma tarzı ödüllü oyunlarla okuma alışkanlığı kazandırılabilir" (Görüşmeci, 3).

"Drama, boşluk tamamlama gibi oyunlar okumanın gelişmesinde faydalı olabilir" (Görüşmeci, 4).

"Okul kütüphanesinde haftada bir gün sessiz okuma yapmak üzere bir saat toplu halde bulunuyoruz. Aslında oluşturulabilecek bir oyun salonu okumaya teşvik edici olabileceği gibi kütüphane kullanma alışkanlığı edinilmesine de katkı sağlayabilir" (Görüşmeci,6).

"Okulda ne yaparsanız yapın evde tekrarı olmaz ise kalıcılığı çok az. Dolayısı ile velilerin bu konuda bize destek sağlaması gerekiyor. Okulda yapılan etkinliklerin evde de uygulanmaya devam edilmesi oyunla okuma alışkanlığının tam olarak kazanılmasına yardımcı olacaktır. Hikayenin evciliğe uyarlanması " (Görüşmeci, 5).

Sonuç

Elde edilen bulgular doğrultusunda araştırmamızda şu sonuçlara ulaşılmıştır:

- Öğretmenlerin bakış açısıyla oyun, eğitimin temelidir. Eğitim programlarında yer alan oyunlar, öğrencilerin fiziksel ve zihinsel açıdan gelişimine olduğu kadar, öğrenme sürecinin daha etkili, kalıcı ve keyifli olmasına da olanak vermektedir. Bu durum oyunla öğrenme ve öğretmenin önemini vurgulayan ilkökul müfredatlarının, bağımsız düşünebilen, kendine güvenen, girişken bireyler yetiştirmede anahtar rol üstlendiğini göstermektedir.
- Öğretmenler daha çok saklambaç, körebe, mendil kapmaca, evcilik gibi geleneksel oyunları tercih etmektedirler. Öğrencilerin sosyal becerilerinin gelişmesine katkı sağlayan bu oyunların yanı sıra sayısal ve sözel zekalarını geliştirici oyunları da tercih etmektedirler. Dokuztaş, su doku, mangala, satranç bunlardan bazılarıdır. Öğretmenlere göre, eğitim programlarının vazgeçilmezleri arasında olan bu oyunlar, öğrencileri düşünmeye, anlam yüklemeye, yeni fikirler üretmeye teşvik etmektedir. Tüm bunlar aktif

öğrenme yöntemlerinden oyun tekniğinin öğretmenlerce desteklendiğini ve öğrencilerin sosyal, sayısal ve sözel zekalarını geliştirdiği düşüncesinden hareketle uygulamaya aktarıldığını göstermektedir.

- Oyunla öğrenme tekniği kapsamında oynanan oyunlar daha çok matematik, hayat bilgisi, coğrafya ve Türkçe derslerinin öğrenimini destekler niteliktedir. Türkçe dersi kapsamında oynanan bazı oyunlar okuma faaliyetini gerektiriyor olsa da başlı başına okuma alışkanlığını geliştirecek bir oyunun olmaması dikkat çekicidir.
- Yeni düzenleme ile 60-66 aylık öğrencilerin de bulunduğu birinci sınıflarda, video izleme, ses kaydı dinleme, karakterler arası iletişim kurma gibi Türkçe dersi kapsamında yürütülen faaliyetlerle öğrenciler okumaya teşvik edilmektedir. Bu durum 4+4+4 sisteminin kabulü ile hazırlanan uyum programlarında okuma etkinliğinin daha çok görsel- işitsel materyallere dayalı faaliyetlerle gerçekleştiğini göstermektedir.
- İkinci, üçüncü ve dördüncü sınıflarda öğretmenler drama, yarım kalan hikayeyi tamamlama, kahramanlara isim verme gibi oyunlarla okuma saatleri düzenlemektedirler. Bu durum okuma etkinliğini ders ya da ödev niteliğinde olmaktan çıkarıp keyifli bir hale getirerek, okuma alışkanlığının gelişmesine de katkı sağlamaktadır.
- Öğretmenler, sözcük tamamlama, drama, kitap ödüllü yarışmalar gibi etkinliklerin yanı sıra kütüphaneciler ve ilgili olabilecek diğer meslek gruplarından gelecek oyun önerileri ile okuma alışkanlığının geliştirilebileceği düşüncesindedirler. Bu durum ilgili meslek çevrelerinin oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazandırılması konusunda etkili olabilecek bazı girişimlerde bulunması gerektiğini işaret etmektedir.

Öneriler

Araştırmamızın sonuçları aşağıdaki önerileri sunmamızı sağlamıştır:

- Okuma etkinliğini teşvik edecek ve okuma alışkanlığını geliştirecek oyunlar öğretim programlarına zorunlu olarak yansıtılmalıdır.
- Geleneksel oyunlara ek olarak başlı başına okumaya teşvik edici özellikte oyunların tasarlanmasına özen gösterilmelidir. Gerektiğinde konu uzmanlarından destek alınmalıdır.
- Oyunla öğrenmenin önemi ve okuma alışkanlığı üzerindeki etkili sonuçlarına ilişkin olarak eğitimciler, veliler ve kütüphanecilerin daha bilinçli olması gerekmektedir. Bu bağlamda, oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazandırmaya ilişkin daha geniş çaplı araştırmaların gerçekleştirilmesi önemli faydalar sağlayacaktır.
- Kütüphanelerde oyunla öğrenme ortamının aktif hale getirilebilmesi için fiziki durumlarının iyileştirilmesiyle birlikte gerekli araç ve gereçlerin sağlanması zorunlu olacaktır.

- Oyunla öğrenme tekniği ile kitap okuma ve kütüphane kullanma alışkanlığı kazandırma çabaları okul ortamı ile sınırlı tutulmayıp ev ve sosyal çevre gibi ortamlara da yansıtılmalıdır.
- Oyunla öğrenme stiline ve okuma etkinliklerinin birbirleriyle bütünleştirilmesi okumanın alışkanlık haline dönüşmesine önemli katkılar sağlayacaktır.
- Oyunla öğrenme tekniği ile okuma alışkanlığı kazandırmaya yönelik görüşlerin öğretmen niteliklerine göre farklılık gösterip göstermediği yapılacak bir başka araştırma ile ortaya konularak, konu ile ilgili literatüre katkı sağlanabilir.

Öğretmenler, eğitim programcıları, okul kütüphanecileri, veliler ve gerekli görülen uzmanlar “oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazandırma” çalışmalarının en önemli uygulayıcıları ve destekçileri olacaktır.

Kaynakça

- Aksaçlıoğlu, A.G. ve Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin televizyonizlemeleri ve bilgisayar kullanmalarının okuma alışkanlıkları üzerine etkisi. *Türk Kütüphaneciliği*, 21 (1): 328.
- Aslantürk, S. ve Saracaloğlu, A.S. (2010). Sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının okuma ilgi ve alışkanlıklarının karşılaştırılması. *Anadolu University Journal of Social Sciences*, 11 (1): 155- 176.
- Ayan, S. ve Dündar, H. (2009). Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28: 63-74.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33: 41-54.
- Beytepe İlkokulu. (2013). 13 Mayıs 2013 tarihinde http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/06/06/706052/index.html?CHK=1eef1b793c22f7c8b9aeabff6698cfc adresinden erişildi.
- Cengiz, S. (1998). Çocuk oyunlarının sınıflandırılması. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 38, 1-2.
- Demirel, Ö. (1995). *Türkçe programı ve öğretimi*. Ankara: Usem Yayınları.
- Duruoğlu, E. ve Aral, N. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39: 160- 172.
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska Oyunları. *Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2): 357- 367.
- Fidan, N. (2012). *Okulda öğrenme ve öğretme*. 3. Baskı. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Hanbaba, B. 2011. *Oyunla Öğretim Yönteminin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı ve Tutumuna Etkisi*. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans tezi.

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN OYUN TEKNİĞİ İLE OKUMA ALIŞKANLIĞI
KAZANMASINA YÖNELİK ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ: ANKARA BEYTEPE İLKOKULU
ÖRNEĞİ

- Kalem, S. ve Fer, S. (2003). Aktif öğrenme modeliyle oluşturulan öğrenme ortamının öğrenme, öğretme ve iletişim sürecine etkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 3(2): 433-461.
- Kaya, Ü.Ü. 2007. *İlköğretim birinci kademedeki İngilizce derslerinde oyun tekniğinin erişkiye etkisi*. Afyonkarahisar Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans tezi (basılmamış).
- Keleş, E. ve Çepni, S. (2006). Beyin ve öğrenme. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, 3 (2): 66-82.
- Kondracki, N.L.; Wellman, N.S.; Amundson, D.R. (2002). Content analysis: Review of methods and their applications in nutrition education. 03 Nisan 2013 tarihinde http://www.hu.liu.se/larc/utbildning-information/scientific-methodology/course-literature-and-links/1.253565/QCA_nutrition.pdf adresinden erişildi.
- MEGEP (2009). MEGEP: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki Eğitim ve Öğretimin Güçlendirilmesi Projesi. Çocuk gelişimi ve eğitimi: Oyun etkinliği-1. 20 Aralık 2012 tarihinde http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/modul_pdf/61CBG033.pdf adresinden erişildi.
- Mil, B. (2007). Nitel araştırma tekniği olarak görüşme. *Nitel araştırma: Neden, nasıl, niçin?* içinde. Ed. Atilla Yüksel, Burak Mil ve Yasin Bilim, s.3- 26.
- Nicolopoulou, A. (1993). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası (çev: Melike Türkan Bağlı). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 2004, 37 (2): 137-169.
- Odabaş, H.; Odabaş, Z.Y. ve Polat, C (2008). Üniversite öğrencilerinin okuma alışkanlığı: Ankara Üniversitesi örneği. *Bilgi Dünyası*, 9 (2): 431-465.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında fonksiyonel oyuncu "Ebe". *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2 (6): 481- 492.
- Özden, Y. (2003). *Öğrenme ve Öğretme*. Geliştirilmiş 5. Baskı. Ankara: Pegem Yayıncılık. Patton, M. Q. (1987). *How to use qualitative methods in evaluation*. Newbury Park, CA: Sage.
- Pehlivan, H. (1997). Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi. Ankara, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayınları.
- Şimşek, H. (1995). Anaokulu öğretmeninin çocukta kitap sevgisi oluşturmadaki rolü. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitimi Fakültesi Dergisi*, 3: 37-40. 11 Kasım 2012 tarihinde <http://esefdergi.gazi.edu.tr/makaleler/43.pdf> adresinden erişildi.
- Tay, B. (2005). Sosyal bilgiler ders kitaplarında öğrenme stratejileri. *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6 (1): 209- 225.
- Uzun, G.L. (2009). Yaratıcı bir süreç olarak okuma. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/27/1598/17251.pdf> adresinden 10 Kasım 2012 tarihinde erişildi.
- Veznedaroğlu, L.R. ve Özgür, O.A. 2005. Öğrenme Stilleri: Tanımlamalar, Modeller ve İşlevleri. *İlköğretim-online*, 4 (2): 1- 16.
- Yılmaz, B. (2002). Ankara'daki ilköğretim öğretmenlerinin okuma ve halk kütüphanesi kullanma alışkanlıkları üzerine bir araştırma. *Türk Kütüphaneciliği*, 16 (4): 441- 460.
- Yılmaz, B. (2004). Öğrencilerin okuma ve kütüphane kullanma alışkanlıklarında ebeveynlerin duyarlılığı. *Bilgi Dünyası*, 5 (2): 115- 136.

Yiğit, A. (2007). İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans tezi.