



BURDUR İLAHİYAT DERGİSİ

Burdur Theology Journal

(Aralık / December 2024) Sayı 9 | e-ISSN: 2980-2407

Ortaokullar İçin Eğitsel Oyun Uygulamaları: Kuramdan Uygulamaya, Doç. Dr. Emre Yıldız ve Prof. Dr. Ümit Şimşek (Editörler), Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara, 2021, 336 sayfa.

Educational Game Applications for Middle Schools: From Theory to Practice, edited by Assoc. Prof. Dr. Emre Yıldız and Prof. Dr. Ümit Şimşek, Nobel Academic Publishing, Ankara, 2021, 336 pages.

Mine TAŞDEMİR KULUÇ

orcid.org/0000-0001-9296-885X
minetsdmrmine@gmail.com

Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Din Eğitimi Doktora Öğrencisi

Ph.D. Student in Religious Education, Department of Philosophy and Religious Studies, Institute of Social Sciences, Marmara University.

Atıf | Cites As

Taşdemir Kuluç, Mine. "Doç. Dr. Emre Yıldız ve Prof. Dr. Ümit Şimşek (Ed.), Ortaokullar İçin Eğitsel Oyun Uygulamaları: Kuramdan Uygulamaya". *Burdur İlahiyat Dergisi* 9 (Aralık 2024), 186-191.

<https://doi.org/10.59932/burdurilahiyat.1573139>

Makale Bilgisi | Article Information

Makale Türü/Article Types	: Kitap İncelemesi / Book Review
Geliş Tarihi/Received	: 05 Ekim/October 2024
Kabul Tarihi/Accepted	: 28 Ekim/October 2024
Yayın Tarihi/Published	: 31 Aralık/December 2024

Etik Beyan/Ethical Statement: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur. / It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited. Mine TAŞDEMİR KULUÇ

Çıkar Çatışması/Conflicts of Interest: Çıkar çatışması beyan edilmemiştir. / The author(s) has no conflict of interest to declare.

Finansman/Grant Support: Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır. / The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.

Etik Bildirim/Complaints: ifd@mehmetakif.edu.tr

Telif Hakkı & Lisans/Copyright & License: Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmaları CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır. / Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0.

Ortaokullar İçin Eğitsel Oyun Uygulamaları: Kuramdan Uygulamaya, Doç. Dr. Emre Yıldız ve Prof. Dr. Ümit Şimşek (Editörler), Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara, 2021, 336 sayfa.

Educational Game Applications for Middle Schools: From Theory to Practice, edited by Assoc. Prof. Dr. Emre Yıldız and Prof. Dr. Ümit Şimşek, Nobel Academic Publishing, Ankara, 2021, 336 pages.

Abstract

The work titled "Educational Game Applications for Middle Schools: From Theory to Practice" is a comprehensive study that examines the pedagogical value of educational games at the middle school level, both theoretically and practically. Edited by Assoc. Prof. Dr. Emre Yıldız and Prof. Dr. Ümit Şimşek, the book aims to enhance student engagement and learning processes by integrating educational games into various disciplines.

Consisting of 11 chapters, this work explores the applicability of educational games in subjects such as physical education, science, digital games, religious education English, and mathematics. The first chapter details the theoretical foundations of educational games, explaining their classification and how they can be utilized in education. The following chapters, each written by experts in their respective fields, analyze educational games specific to each subject and their contributions to students' learning motivation.

By providing concrete examples of how games can be integrated into the classroom environment, the book responds to the practical needs of teachers. Due to its suggestions for games that can be implemented with simple materials, the work stands out as an accessible and practical guide for educators. Offering both theoretical foundations and practical applications of educational games, the book is a valuable resource for both academic circles and educators.

Keywords: Education, Secondary School, Game, Educational Game.

Ortaokullar İçin Eğitsel Oyun Uygulamaları: Kuramdan Uygulamaya, Doç. Dr. Emre Yıldız ve Prof. Dr. Ümit Şimşek (Editörler), Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara, 2021, 336 sayfa.

Öz

Ortaokullar İçin Eğitsel Oyun Uygulamaları: Kuramdan Uygulamaya adlı eser, ortaokul düzeyinde eğitsel oyunların pedagojik değerini teorik ve uygulamalı açıdan inceleyen kapsamlı bir çalışmadır. Editörlüğünü Doç. Dr. Emre Yıldız ve Prof. Dr. Ümit Şimşek'in üstlendiği kitap, eğitsel oyunları farklı disiplinlere entegre ederek öğrenci katılımını ve öğrenme süreçlerini güçlendirmeyi hedeflemektedir. Toplam 11 bölümden oluşan bu eser, beden eğitimi, fen bilimleri, dijital oyunlar, din dersi İngilizce, matematik gibi derslerde eğitsel oyunların uygulanabilirliğini derinlemesine ele almaktadır.

İlk bölümde, eğitsel oyunların teorik temelleri detaylandırılmakta, oyunların sınıflandırılması ve eğitimde nasıl kullanılabileceği açıklanmaktadır. Diğer bölümler, her biri kendi alanında uzman akademisyenler tarafından kaleme alınmış olup, her dersin içeriğine özgü eğitsel oyunlar ve bu oyunların öğrencilerin öğrenme motivasyonuna olan katkıları incelenmektedir. Kitap, oyunların sınıf ortamına nasıl entegre edileceğine dair somut örnekler sunarak, öğretmenlerin pratik ihtiyaçlarına yanıt vermektedir.

Eser, basit materyallerle uygulanabilir oyun önerileri sunması nedeniyle, öğretmenler için erişilebilir ve pratik bir rehber olarak öne çıkmaktadır. Eğitsel oyunların teorik altyapısını ve pratik uygulamalarını bir arada sunması, eseri hem akademik çevreler hem de eğitimciler için değerli bir kaynak haline getirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Eğitim, Ortaokul, Oyun, Eğitsel Oyun.

Oyun, bedensel, zihinsel, duygusal, dilsel ve ahlaki gelişim gibi birçok önemli alanı desteklemesi ve çocukların doğal bir etkinliği olması nedeniyle tarihsel olarak eğitimle yakından ilişkilendirilmiştir. Eğitimciler, çocukların keyif aldığı aktiviteleri daha etkili bir şekilde öğrenme eğiliminde olduğunu savunurlar; oyun, bu bağlamda çocuk için zevk verici ve önemli bir etkinlik olup, öğrenme sürecini verimli bir ortam haline getirmektedir. Platon, hür bir insana hiçbir şeyin zorla öğretilmemesi gerektiğini vurgulamış ve zorla öğretilen bilgilerin akılda kalmayacağını belirtmiştir. Bu nedenle, çocuklara eğitimin oyun şeklinde sunulmasının gerektiğini tavsiye etmiştir. Aristoteles ise, çocukların oyunlarının, yetişkinliklerinde yapacakları işlerle paralel olmasının gerekliliğini dile getirmiştir. Yüzyıllar sonra Alman filozof Gross, oyunu, çocuğun yaşam kurallarını öğrenmesinde ve hayatta gerekli becerileri kazanmasında bir 'alıştırma' eylemi olarak tanımlamıştır.¹ *Ortaokullar İçin Eğitsel Oyun Uygulamaları: Kuramdan Uygulamaya* adlı

¹ Banu Gürer - Nursel Arslan, "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi", *Değerler Eğitimi Dergisi* 15/34 (2017), 89.

kitap, bu alanda ihtiyaç duyulan teorik ve pratik bilgileri bir araya getirerek, ortaokul kademesinde görev yapan öğretmenler ve eğitim araştırmacıları için önem arz etmektedir. Editörlüğünü Doç. Dr. Emre Yıldız ve Prof. Dr. Ümit Şimşek'in üstlendiği eser, toplam 11 bölüm olup ve her biri kendi alanında uzman akademisyenlerin katkılarıyla hazırlanmıştır. Kitapta, eğitsel oyunların teorik temellerinden başlayarak farklı derslere uygulanabilir örneklerle geniş bir perspektif sunulmaktadır. Bu değerlendirme, kitabın genel yapısını, içeriğini ve eğitim alanındaki katkılarını analiz etmeye yönelik incelemeler içermektedir.

Kitap, eğitsel oyun kavramını ve oyunların eğitimdeki yerini ayrıntılı bir biçimde ele almakta ve 9 farklı ders için özel olarak tasarlanmış eğitsel oyun örnekleri sunmaktadır. Her bir bölüm, belli bir dersin içeriğine yönelik oyun uygulamaları sunarken, bu oyunların hem kuramsal çerçevesi hem de pratikteki kullanımı detaylandırılmaktadır.

Birinci bölüm, kitabın teorik altyapısını oluşturan "Eğitsel Oyun ve Yöntemi" başlığıyla Doç. Dr. Emre Yıldız tarafından kaleme alınmıştır. Bu bölümde eğitsel oyun kavramının ne olduğu, farklı tanımlara yer verilerek tartışılmıştır. Eğitsel oyunların sınıflandırılması ve eğitimde nasıl uygulanacağı gibi temel konuların yanı sıra, öğretmenlerin bu oyunları sınıf içinde nasıl kullanması gerektiği de açıklanmıştır. Yıldız, eğitsel oyunların eğitimdeki işlevselliğine dikkat çekerek, öğretmenlerin oyunları etkin bir öğrenme aracı olarak nasıl planlayıp uygulayabileceklerini ayrıntılı bir şekilde ele almıştır. Eğitsel oyunların tasarımında dikkate alınması gereken 18 maddelik bir liste de bu bölümde sunulmuştur. Ayrıca, eğitsel oyunların öğretmenlere sunduğu faydalar ve olası sınırlılıkları da bu bölümde incelenmiştir (s.1-14).

İkinci bölüm, Doç. Dr. Özden Tepeköylü Öztürk tarafından kaleme alınmış olup, beden eğitimi ve spor dersinde kullanılacak oyun uygulamalarına odaklanmaktadır. Bu bölümde oyunların, öğrencilerin fiziksel gelişimine katkılarının yanı sıra, problem çözme, analitik düşünme ve iletişim becerilerini geliştirme potansiyeline sahip olduğuna dikkat çekilmektedir. Tepeköylü Öztürk, özellikle ortaokul seviyesinde spor eğitimi için uygun 12 farklı oyun önerisi sunarak, öğretmenlere bu oyunları ders planlarına nasıl entegre edebilecekleri konusunda rehberlik etmektedir (s.17-45).

Üçüncü bölüm, Dr. Murat Çoban tarafından yazılmıştır. Yazar, burada dijital oyunların eğitimdeki yeri üzerine yoğunlaşmaktadır. Bu bölümde dijital oyunların eğitime nasıl entegre edilebileceği, bu oyunların öğrenme süreçlerini nasıl etkilediği ve dijital oyunların geliştirilmesi için gerekli olan teknik bilgiler detaylandırılmaktadır. Dijital oyun tasarımı, programlama ve oyun motorlarının kullanımına yönelik bilgiler, öğretmenlere ve eğitim teknolojisi alanında çalışanlara önemli bir kılavuz niteliğindedir. Ayrıca, bölümde dijital oyunların eğitsel amaçlar için nasıl adapte edilebileceği örneklerle açıklanmaktadır (s. 47-76).

Dördüncü bölümde Dr. Rahime Çelik, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine yönelik eğitsel oyunları tanıtmaktadır. Din eğitimi gibi teorik ve etik değerlerle yoğun bir şekilde ilgili bir ders için oyunların nasıl kullanılacağı bu bölümde detaylandırılmıştır. Çelik, din eğitiminde eğitsel oyunların önemine vurgu yaparken, bu oyunların öğrencilere soyut kavramları somutlaştırmada nasıl yardımcı olabileceğini örneklerle açıklamaktadır (s. 77-109).

Beşinci bölümde Doç. Dr. Emre Yıldız, fen bilimleri dersi için geliştirilmiş eğitsel oyunları tanıtmaktadır. Bilimsel kavramların öğrenciler tarafından daha iyi anlaşılmasını

sağlamak için oyunların nasıl kullanılabilceği anlatılmakta, bu oyunların özellikle soyut bilimsel kavramları somut hale getirme yeteneğine sahip olduğu vurgulanmaktadır (s. 111-147).

Altıncı bölümde Ayşe Merzifonluoğlu, İngilizce derslerinde eğitsel oyunların kullanılmasına dair bilgiler sunmaktadır. Dil öğreniminde eğitsel oyunların özellikle dil becerilerinin gelişmesine nasıl katkı sağladığı bu bölümde ele alınmaktadır. Merzifonluoğlu, dil öğreniminde oyunların hem dilbilgisi hem de kelime öğrenme süreçlerini hızlandırma potansiyeline dikkat çekmektedir (s. 149-177).

Yedinci bölümünde, Levent Mercin ve İlhami Diksoy, görsel sanatlar dersinde kullanılacak eğitsel oyunlara dair açıklamalara yer vermiştir. Bölüm, giriş kısmının ardından doğrudan oyunların tanıtımına başlanmıştır ve toplamda 11 farklı oyun örneği sunulmuştur (s. 179-199).

Sekizinci bölümde Tuba Öz, matematik dersi ile ilgili eğitsel oyun örneklerine yer vermiştir. Bu bölümde, "Matematik Eğitimi ve Oyun" başlığı altında yaklaşık beş sayfalık bir giriş bilgisi sunulmuş, ardından toplam 12 oyun tanıtılmıştır (s. 201-232).

Kitabın dokuzuncu bölümü müzik dersine ayrılmış olup, bu bölüm Şebnem Gülenyüz Çetinkaya ve Sevim İrmış tarafından yazılmıştır. Bu bölümde 10 farklı oyun örneği bulunmaktadır (s. 233-265).

Onuncu bölümü Esra Mindivanlı Akdoğan ile Ümmühan Öner yazmıştır. Sosyal bilgiler dersi için eğitsel oyun uygulamalarına odaklanılan bu bölüm, bir labirent oyunu örneği ile başlamaktadır. Bölümün alt başlıkları sırasıyla; Oyun, Eğitsel Oyun, Sosyal Bilgiler ve Oyun, Sosyal Bilgiler Öğretmeni ve Eğitsel Oyun Kullanımı, Sosyal Bilgiler ve Dijital Oyunlar, Sosyal Bilgiler Eğitiminde Eğitsel Oyunların Kullanımında Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar ve Sosyal Bilgiler Dersi İçin Oyun Örnekleri şeklinde sıralanmıştır. Burada da toplam 12 farklı oyun anlatılmıştır (s. 267-313).

On birinci bölüm kitabın son bölümüdür. Sedat Erol ve Erkan Aydın tarafından kaleme alınan bu bölümde, Türkçe dersi için örnek oyun uygulamalarına yer verilmiştir. Bölümde toplam on iki farklı oyun örneği sunulmuştur (s. 315-330).

Kitap, eğitsel oyunların hem kuramsal hem de uygulamalı boyutlarını bir arada sunarak öğretmenler için kapsamlı bir rehber niteliği taşımaktadır. Eğitsel oyunların sınıf ortamında nasıl uygulanabileceğine dair somut örnekler sunulması, kitabın önemli bir özelliğidir. Ayrıca, her bir ders için özel olarak tasarlanmış oyunların yer alması, öğretmenlere kendi derslerine uygun oyunları seçme ve uygulama konusunda esneklik sağlamaktadır. Kitapta yer alan oyunlar, genellikle basit materyaller gerektirdiğinden, uygulanabilirlik açısından öğretmenlerin işini kolaylaştırmaktadır. Bu açıdan eser, eğitimde teorik bilgilerin pratik uygulamalarla desteklenmesi gerektiğini savunan güncel eğitim yaklaşımlarıyla örtüşmektedir.

Bununla birlikte, kitapta yer alan oyunların çeşitli derslere uyarlanabilir olması da öğretmenler açısından büyük bir avantaj sunmaktadır. Örneğin, bir ders için önerilen bir oyun, gerekli uyarlamalar yapıldığında başka bir ders için de kullanılabilir hale gelmektedir. Bu özellik, özellikle birden fazla derse giren öğretmenler için zaman ve kaynak tasarrufu sağlamaktadır (s. 25-28).

Kitap, genel anlamda ortaokul seviyesinde eğitsel oyun uygulamaları konusunda önemli bir boşluğu doldurmakla birlikte, eksiklikler de göze çarpmaktadır. Örnek vermek gerekirse, bazı bölümlerin konu ile ilgili teorik bilgi sunma noktasında zayıf olduğu görülmüştür. Bu bölümlerde gerekli teorik bilginin sunulması, eğitsel oyunların arkasındaki pedagojik ilkelerin daha derinlemesine anlaşılmasını sağlayabilir.

Kitabın dilinin genel olarak sade ve anlaşılır olması, hem akademik çevrelere hem de öğretmenlere hitap etmesini kolaylaştırmaktadır.

Ortaokullar İçin Eğitsel Oyun Uygulamaları: Kuramdan Uygulamaya adlı eser, eğitsel oyunlar konusunda teorik bilgi ile pratik uygulamayı birleştiren, ortaokul öğretmenleri ve eğitim araştırmacıları için önemli bir kaynaktır. Kitap, eğitsel oyunların eğitimdeki yerini geniş bir perspektifle ele alırken, farklı dersler için somut oyun önerileri sunarak, öğretmenlere sınıf içi uygulamalarda esneklik sağlamaktadır. Geniş kapsamı ve öğretmenler için sunduğu pratik önerilerle, bu eser eğitsel oyunların eğitimde daha yaygın bir şekilde kullanılmasına katkı sağlayacak niteliktedir. Kitap, özellikle eğitsel oyunları kullanarak öğrencilerin motivasyonlarını artırmak ve öğrenme süreçlerini desteklemek isteyen öğretmenler başta olmak üzere bu konuya ilgi duyan herkes için faydalı bir kaynak olarak değerlendirilebilir.

Ortaokullar İçin Eğitsel Oyun Uygulamaları: Kuramdan Uygulamaya, Doç. Dr. Emre Yıldız ve Prof. Dr. Ümit Şimşek (Editörler), Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara, 2021, 336 sayfa.

Kaynakça/Bibliography

Yıldız, Emre vd. (ed.). *Ortaokullar İçin Eğitsel Oyun Uygulamaları: Kuramdan Uygulamaya*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2021.