

Eğitimde Oyun ve Arkadaşlığın Eğitim Süreci Bağlamında Değerlendirilmesi

An Evaluation of Play and Friendship in Education within the Context of the Educational Process

Tuncay Yavuz Özdemir¹, Eda Şengür², Abdulvahap Doğan³

¹Sorumlu Yazar, Prof. Dr., Fırat Üniversitesi, tyozdemir@firat.edu.tr, (<https://orcid.org/0000-0002-5361-7261>)

²Sınıf Öğretmeni, Milli Eğitim Bakanlığı, 232402201@firat.edu.tr, (<https://orcid.org/0009-0006-3571-1533>)

³Öğretim Görevlisi, Malatya Turgut Özal Üniversitesi, abdulvahap.dogan@ozal.edu.tr, (<https://orcid.org/0000-0003-4490-4047>)

Geliş Tarihi: 17.02.2025

Kabul Tarihi: 28.07.2025

ÖZ

Bu araştırmanın temel amacı, eğitim süreci bağlamında öğretmenlerin, arkadaşlık ilişkileri ve oyunun eğitsel amaçlı kullanımına ilişkin görüş ve deneyimlerini incelemektir. Araştırma aynı zamanda, eğitimde oyun ve arkadaşlık ilişkilerinin öğrencilerin öğrenme motivasyonu ve katılımı üzerindeki etkilerini anlamayı hedeflemektedir. Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) deseniyle yürütülmüştür. Katılımcı grubunu, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında Elazığ il merkezinde görev yapan üç farklı ilkokuldaki 22 sınıf öğretmeni ile 3 okul öncesi öğretmeni oluşturmaktadır. Bu çalışmada çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Oyun çağıının okul öncesi ve ilkokul dönemine denk gelmesi ve bu yaş grubundaki çocukların dikkat sürelerinin kısa olması nedeniyle, veri toplama aracı sınıf ve okul öncesi öğretmenlerine uygulanmıştır. Bu öğretmenlerin çocukların oyun davranışlarını doğrudan gözlemleyebilmeleri, araştırma amacına uygun veri sağlamaları açısından belirleyici olmuştur. Veriler, yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanmış ve içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Araştırma bulguları, öğretmenlerin oyunların öğrenme sürecine olumlu katkılar sağladığını ifade ettiklerini göstermektedir. Oyunların öğrencilerin derse ilgisini artırdığı, aktif katılımı teşvik ettiği ve kalıcı öğrenmeyi desteklediği belirtilmiştir. Ayrıca oyunların öğrencilerin yaratıcılık, problem çözme ve sosyal becerilerini geliştirdiği ve arkadaşlık ilişkilerini güçlendirdiği ifade edilmiştir. Bununla birlikte, oyunların eğlence odaklı hâle gelmesinin öğrencilerin derse olan ilgisini azaltabileceği, aşırı rekabetin ise dikkat dağınıklığına yol açabileceği vurgulanmıştır. Öğrencilerin güçlü arkadaşlık ilişkileri kurmalarının derse katılımı artırdığı; sosyal rollerin deneyimlenmesinin ise özgüven gelişimine katkı sağladığı belirtilmiştir. Eğitimde oyun ve arkadaşlık temelli etkinliklerin kullanımının eğitim sürecine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Öte yandan, pasifleşen öğrenciler ile dışlanan bireylerin özgüven kaybı yaşadığı ve bu durumun öğrenme sürecini olumsuz etkilediğine yönelik görüşler de ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Eğitimde oyun, eğitimde arkadaşlık, sosyal roller.

ABSTRACT

The main purpose of this study is to examine teachers' views and experiences regarding friendship relationships and the use of games for educational purposes in the context of the educational process. The study also aims to understand the effects of games and friendship relationships in education on students' learning motivation and engagement. The study was conducted with a phenomenology design, one of the qualitative research methods. The

participant group consisted of 22 classroom teachers and 3 preschool teachers in three different primary schools working in Elazığ city center in the 2024-2025 academic year. In this study, purposive sampling method was used to determine the study group. Since the play age coincides with the preschool and primary school periods and children in this age group have short attention spans, the data collection tool was applied to classroom and preschool teachers. The fact that these teachers could directly observe children's play behaviors was decisive in terms of providing data suitable for the purpose of the research. The data were collected through a semi-structured interview form and analyzed using content analysis. The findings of the study show that the teachers stated that games made positive contributions to the learning process. It was stated that games increase students' interest in the lesson, encourage active participation and support permanent learning. In addition, it was also stated that the games developed students' creativity, problem solving and social skills, and helped them make friends.

Keywords: Play in education, friendship in education, social roles.

GİRİŞ

Eğitim, bireylerin bilgi, beceri, değerler ve davranışlar edinmesini veya geliştirmesini hedefleyen, yalnızca kurumlar ve öğretmenler aracılığıyla değil, bireyin kendi kendine öğrenmesiyle de gerçekleşen sistematik bir süreçtir (Sonyel & Şumrut, 2023). Bu süreç, bireysel gelişimi ve toplumsal refahı desteklerken, eğitimciler öğrencilerin derslere katılımını ve motivasyonunu artırmak için çeşitli öğretim stratejilerine başvururlar (Altunay, 2004). Eğitim sonucunda bireylerde davranış değişiklikleri meydana gelir ve öğrenme kavramını da kapsayan bu süreç, hayat boyu devam eder (Özenç, 2007). Öğrenme, bireyin deneyimleri ve çevresiyle etkileşimi sonucu ortaya çıkan kalıcı değişiklikler olarak tanımlanır ve hem bireysel deneyimlerle hem de örgün eğitim yoluyla gerçekleşir (Güven, 2013). Özellikle okullarda öğrenci merkezli öğrenme, yaparak yaşayarak öğrenme, proje tabanlı öğrenme, işbirlikçi öğrenme ve oyun temelli öğrenme gibi yöntemler, öğrencilerin akademik ve sosyal becerilerini geliştirmelerinde önemli rol oynadığı söylenebilir.

Eğitim sürecinde bireyin akademik ve sosyal gelişimini destekleyen çevresel faktörler de önemli bir yer tutar. Arkadaşlık, çocuğun sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimine katkı sağlayan ve gönüllü bir ilişki biçimi olarak tanımlanan önemli bir olgudur (Vasta, Haith & Miller, 1992; Glen ve Cohen, 1996). Bu ilişki, yalnızca sosyal uyumu artırmakla kalmaz, aynı zamanda sosyal etkileşim, problem çözme ve iletişim becerilerinin gelişimine de katkı sağlar. Çocukluk döneminde başlayan ve karşılıklı yardımlaşma, paylaşım ve güven unsurlarıyla pekişen arkadaşlık ilişkileri, bireyin kimlik gelişimine de önemli katkılarda bulunur (Hortaçsu, 2002). Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde sevgi ve kabul görme ihtiyacı, arkadaşlık ilişkilerinin önemini vurgular (Sağlam, 2011). Olumlu arkadaşlık ilişkilerinin çocukların sosyo-psikolojik gelişimi üzerindeki etkisi büyüktür (Gülay, 2009; 2010). Bu nedenle, eğitim sürecinde kazanılan bilgi ve becerilerin yanı sıra arkadaşlık ilişkilerinin de bireyin akademik, sosyal ve duygusal gelişiminde belirleyici rol oynadığı söylenebilir.

Oyun, çocuğun isteklerini ve amaçlarını ifade etmesine olanak sağlayan, onu bu hedeflere ulaştıran ve hayat için hazırlayan, bedensel ve ruhsal sağlıklı gelişim için beslenme ve uyku kadar temel bir ihtiyaçtır (Kaytez vd., 2014). Eğitim ortamında oyunu ise, öğrencilerin öğrenme süreçlerine keyifle ve aktif bir şekilde katılımını sağlamak amacıyla yapılandırılmış yada yapılandırılmamış etkinlikler bütünü olarak tanımlamak mümkündür. Aynı zamanda, çocukların dünya görüşlerini şekillendiren ve onların özgürce organize olabildikleri bir etkinliktir (Duman & Cumart, 2024). Eğitimde güçlü bir araç olarak kullanıldığında, oyun, çocukların öğrenmelerini, becerilerini geliştirmelerini, deneyim kazanmalarını ve alışkanlıklarını iyileştirmelerini sağlar (Petrovska vd., 2013). Bu nedenle, eğitim sürecinde arkadaşlık ilişkileri ve oyun aktiviteleri bir arada ele alınarak çocukların bütünsel gelişimi desteklenmelidir. Oyun çocuğun mevcut yeteneklerini geliştiren ve çeşitli becerilerin kazanılmasına olanak sağlayan önemli bir araçtır (Çakırer, 2017). Vygotsky (2004) ise oyunu, çocukların potansiyellerini ortaya çıkarma ve geliştirme alanı olarak tanımlar. Milli Eğitim Bakanlığı'nın öğretim programında oyunun çocuğun öğrenmesi, kendini ve dünyayı tanıması ve kritik düşünme becerilerini kazanması açısından temel bir rol oynadığı ifade edilmiştir (MEB, 2016). Bu bağlamda oyun, çocuğun dili olarak nitelendirilebilir. Güneş (2003), oyun sayesinde çocukların iş birliği yapma, yardımlaşma ve güçlüklerin üstesinden gelme gibi

önemli kazanımlar edindiğini belirtir. Ayrıca, oyun aracılığıyla sosyal kuralları öğrenir ve başkalarıyla uyum içinde olmayı geliştirirler (Bozan, 2014). Oyun, çocuğun bedensel, zihinsel, sosyal ve psikolojik gelişimine olumlu katkılar sağlar (Özer vd., 2006). Araştırmalar sık sık oyun oynayan çocukların sosyal ilişkileri daha kolay kurduklarını, empati yeteneklerinin geliştiğini ve kişiler arası duyguları anlama konusunda daha başarılı olduklarını göstermektedir (Miller & Almon, 2009). Bergen (2002), oyunun çocukların zihinsel gelişim süreçlerinde düşünme, yaratma, planlama ve fikir paylaşma gibi becerilerini güçlendirdiğini savunmaktadır. Fox (1993) ise çocukların oyun sırasında matematiksel kavramları farkında olmadan öğrenebildiklerini ve bu sayede ritmik sayma, kümeler, örüntüler gibi temel konularda bilgi sahibi olduklarını vurgular (Fox, 1993; akt., Fox, 2007). Ayrıca, Yayan ve Zengin (2018), oyunun çocukların psikolojik durumları üzerindeki olumlu etkileri nedeniyle psikoterapide sıklıkla kullanıldığını belirtmektedir.

İlköğretimin genel amaçları incelendiğinde, oyunun önemli bir araç olarak kullanıldığı görülmektedir. Çocuğun ilgi ve yeteneklerine uygun süreçlerin yürütülmesinde oyunlar, eğitimin etkili bir parçası haline gelebilir (Aytekin, 2023). Eğitim ortamlarında kullanılan eğitsel oyunlar, öğrencilerin derslere ilgisini artırırken akademik başarıyı ve öğrenci iletişimini olumlu etkiler. Aynı zamanda oyunun kuralları, sorumluluk bilincinin gelişimine de katkı sağlar (Uygun vd., 2018).

Bu araştırmanın temel amacı, öğretmenlerin eğitimde arkadaşlık ilişkileri ve oyun kullanımına dair görüş ve deneyimlerini incelemektir. Bulguların, literatüre katkı sağlaması ve eğitimcilere yeni perspektifler sunması beklenmektedir. Araştırmanın sonuçlarının, çocukların öğrenme deneyimlerini zenginleştirilmesi ve eğitim süreçlerinin etkinliğini artırması açısından kritik bir öneme sahip olduğu düşünülmektedir.

YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli

Araştırma, nitel araştırma desenlerinden deneyimlenen bir olgunun anlamını ve özünü derinlemesine anlamaya yönelik bir yaklaşım olan fenomenoloji (olgubilim) deseniyle tasarlanmıştır (Göktepe, 2020). Fenomenoloji, bireylerin yaşantılarını, algılarını ve düşüncelerini sistematik olarak ortaya çıkarmayı amaçlar (Yıldırım & Şimşek, 2011). Bu doğrultuda, öğretmenlerin eğitimde arkadaşlık ve oyun kavramlarına yönelik görüş ve deneyimleri araştırmanın odak noktasını oluşturmaktadır.

2.2. Çalışma Grubu

Çalışmada, katılımcıların belirlenmesinde amaca yönelik örneklem yöntemi tercih edilmiştir. Bu yöntem, araştırmaya konu olan olguyla ilgili derinlemesine bilgi sağlayabilecek kişilerin seçilmesini amaçlar (Yıldırım & Şimşek, 2011). Patton'a (2002) göre amaca yönelik örneklem, araştırma konusu hakkında en fazla bilgi verebilecek bireylerin belirlenmesine ve katılımcı sayısında esneklik sağlanmasına imkân tanır. Araştırma kapsamında, katılımcıların gönüllü olarak görüşmeye katılımı dikkate alınmış ve ses kayıtları bu doğrultuda alınmıştır. Katılımcı grubunu, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında Elazığ il merkezinde görev yapan üç farklı ilkokuldaki 22 sınıf öğretmeni ile 3 okul öncesi öğretmeni oluşturmaktadır. Bu çalışmada çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örneklem yöntemi kullanılmış olup, özellikle kritik durum örnekleme yaklaşımı benimsenmiştir. Oyun çağına okul öncesi ve ilkokul dönemine denk gelmesi ve bu yaş grubundaki çocukların dikkat sürelerinin kısa olması nedeniyle, veri toplama aracı sınıf ve okul öncesi öğretmenlerine uygulanmıştır. Bu öğretmenlerin çocukların oyun davranışlarını doğrudan gözlemleyebilmeleri, araştırma amacına uygun veri sağlamaları açısından belirleyici olmuştur. Katılımcı sayısı, veri doygunluğunun sağlanması esas alınarak belirlenmiştir. Araştırma, katılımcıların farklı bakış açılarını inceleyerek derinlemesine analizlerle neden-sonuç ilişkilerini ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu çalışmada araştırmacılar, Husserl'in (2003) fenomenolojik yaklaşımını temel almış ve önyargılardan arınmış bir tutumla araştırmayı yürütmeye özen

göstermişlerdir. Katılımcılar K1’den K25’e kadar kodlanmış olup, Tablo 1’de öğretmenlerin demografik verileri sunulmuştur.

Tablo 1

Katılımcıların Demografik Özellikleri

Katılımcılar	Branş	Cinsiyet	Kıdem (yıl)
K1	Sınıf Öğretmenliği	K	15
K2	Sınıf Öğretmenliği	K	23
K3	Sınıf Öğretmenliği	K	15
K4	Sınıf Öğretmenliği	K	17
K5	Sınıf Öğretmenliği	E	28
K6	Sınıf Öğretmenliği	E	33
K7	Sınıf Öğretmenliği	E	30
K8	Sınıf Öğretmenliği	E	20
K9	Sınıf Öğretmenliği	K	19
K10	Sınıf Öğretmenliği	E	24
K11	Sınıf Öğretmenliği	E	23
K12	Sınıf Öğretmenliği	E	35
K13	Sınıf Öğretmenliği	E	16
K14	Sınıf Öğretmenliği	E	22
K15	Sınıf Öğretmenliği	E	15
K16	Sınıf Öğretmenliği	K	21
K17	Sınıf Öğretmenliği	E	6
K18	Sınıf Öğretmenliği	E	23
K19	Sınıf Öğretmenliği	E	24
K20	Sınıf Öğretmenliği	E	24
K21	Sınıf Öğretmenliği	K	28
K22	Okul Öncesi Öğretmenliği	K	32
K23	Okul Öncesi Öğretmenliği	K	13
K24	Okul Öncesi Öğretmenliği	K	13
K25	Sınıf Öğretmenliği	K	29

2.3. Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada veri toplamak için yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme, araştırmacı ile katılımcı arasında etkileşim sağlayarak verilerin doğruluğunu ve detaylarını artıran etkili bir yöntem olarak kabul edilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Görüşmelerde, hazırlanan sorulara ek olarak, gerekli görüldüğünde katılımcılara derinlemesine bilgi elde etmek amacıyla ek sorular yöneltilmiştir (Karataş, 2015). Bu ek sorular (sonda soru), konuşmanın yönünü belirlemeye ve daha fazla veri elde etmeye yardımcı olmuştur.

Görüşme soruları oluşturulurken alan literatürü taranmış ve bu tarama sonucunda hazırlanan taslak görüşme formu, araştırmanın amacına yönelik olarak alanında uzman üç öğretim üyesi tarafından değerlendirilmiştir. Uzmanların daha önce gerçekleştirdikleri nitel araştırmalar ve lisansüstü düzeyde bilimsel araştırma ile nitel araştırma yöntemleri dersleri vermiş olmaları, sürecin kalitesini artırmıştır. Bu kapsamda uzman görüşü alma süreci, içerik geçerliğinin sağlanmasında önemli bir strateji olarak kabul edilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Uzmanlardan alınan geri bildirimler doğrultusunda, görüşme soruları gözden geçirilmiş ve form nihai hale getirilmiştir. Taslak form, beş sınıf öğretmeni tarafından pilot uygulama ile test edilmiş ve ardından taslağa son şekli verilmiştir. Görüşme formundaki sorular, araştırma kapsamındaki öğretmenlere yönlendirilmiştir. Araştırmada öğretmenlere yöneltilen sorular aşağıda verilmiştir.

2.3.1. Araştırma Soruları

1. Oyunun, öğrencilerin öğrenme sürecine yansımaları hakkındaki görüşleriniz nelerdir? Lütfen açıklayınız.
2. Oyun ve arkadaşlık ilişkilerinin öğrencilerin derse yönelik motivasyonunu nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz? Lütfen açıklayınız.
3. Oyun sırasında gözlemlenen sosyal rollerin (liderlik, destekleyici, dışlanma vb.) eğitime yansımaları hakkındaki görüşleriniz nelerdir? Lütfen açıklayınız.

2.4. Verilerin Toplanması

Tüm katılımcılara belirlenen sorular yöneltilmiş ve yanıtları alınmıştır. Katılımcılara kişisel bilgilerinin gizliliği hakkında bilgilendirme yapılmış ve verilerin yalnızca araştırma amacıyla kullanılacağına dair güvence verilmiştir. Görüşmeler, katılımcıların onayı alınarak ses kayıt cihazıyla gerçekleştirilmiş ve sonrasında veriler yazılı hale getirilerek olası veri kayıpları önlenmiştir. Katılımcılarla yapılan görüşmelerin süresi ise ortalama 8 ile 20 dakika arasında değişmiştir.

2.5. Veri Analizi

Görüşmelerden elde edilen veriler, içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. İçerik analizi, toplanan verilerin detaylı bir şekilde incelenmesini gerektirir ve önceden tanımlanmamış temaların ortaya çıkmasına olanak tanır (Çepni, 2015). Bu süreçte tematik kodlama yöntemi kullanılarak veri setindeki temalar belirlenmiş ve analiz edilmiştir. Elde edilen temalar, verilerden türetilmiş olup araştırmacı tarafından önceden belirlenmemiştir.

Katılımcıların görüşleri, anlamlı kavramlarla kodlanmış ve benzer kavramlar ortak temalar altında birleştirilmiştir. Temaların anlam bütünlüğü sağlandıktan sonra yorumlama aşamasına geçilmiştir. Görüş sayısının katılımcı sayısını aşması, birden fazla tema altında yer alan görüşlerin varlığını ortaya koymaktadır. Frekans analiziyle veriler sayısal olarak ifade edilmiştir. Tematik kodlama süreci, alan uzmanlarından alınan geri bildirimlerle güçlendirilmiş, böylece eksiklikler ve hatalar düzeltilmiştir.

2.6. Araştırma Güvenirliği

Araştırmanın güvenilirliğini değerlendirmek amacıyla Miles ve Huberman'ın (1994) önerdiği Uzlaşma Yüzdesi formülü kullanılmıştır. Hesaplama şu şekilde yapılmıştır: $P = \frac{\text{Uzlaşılabilir Karar Sayısı}}{(\text{Uzlaşılabilir Karar Sayısı} + \text{Uzlaşmazlık Sayısı})} \times 100$. Bu hesaplama sonucunda araştırmacılar arasındaki uzlaşma yüzdesi %98 olarak belirlenmiştir. Nitel araştırmalarda %90 ve üzeri uzlaşma oranı, güvenilirlik açısından yeterli bir kriter olarak kabul edilmektedir (Saban, 2008). Çalışmada görüş ayrılığı yüzdesi ise %2,14 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar, araştırmanın güvenilirliğini destekler niteliktedir.

2.7. Araştırma Etiği

Fırat Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu'ndan gerekli izinler alınmış ve katılımcılardan bilgilendirilmiş onam formları temin edilmiştir. Araştırmanın tüm aşamaları, Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi'ne uygun bir şekilde titizlikle yürütülmüştür. Katılımcılara araştırmanın amacı hakkında detaylı bilgi verilmiş ve gönüllü katılım gerçekleştirmeleri teşvik edilmiştir.

BULGULAR

Bu bölümde MEB'e bağlı eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenlerin görüşleriyle, öğrencilerin arkadaşlık ilişkileri ve oyunun eğitim sürecine olan etkilerine ilişkin görüşlerinin derinlemesine incelenmesi amacıyla gerçekleştirilen görüşmelerin bulguları sunulmaktadır.

Araştırma verilerinin analizi, araştırma sorularına uygun bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda, araştırmanın birinci sorusu **“Oyunun, öğrencilerin öğrenme sürecine yansımaları hakkındaki görüşleriniz nelerdir? Lütfen açıklayınız.”** şeklindedir. Analiz sonuçlarına göre katılımcıların cevapları **“Oyunun Öğrenme Üzerinde Etkileri”** ana teması altında **“Öğrenme Sürecinin Niteliği”, “Sosyal Becerilerin Gelişimi”** ve **“Sınırlılıklar”** olmak üzere üç alt temada toplanmıştır. Katılımcı görüşleriyle ilgili tablonun gösterimi aşağıdadır.

Tablo 2

Oyunun Öğrenme Süreci Üzerindeki Etkileri

Tema	Alt Tema	Kodlar	f
Oyunun Öğrenme Üzerinde Etkileri	Öğrenme Sürecinin Niteliğini Artmaya Yönelik	Kalıcı Öğrenme	K1, K2, K4, K5, K9, K10, K12, K13, K19, K21
		Motivasyon	K4, K6, K8, K10, K11, K12, K14, K16, K20, K21, K22
		Eğlence	K3, K5, K10, K16, K19, K20, K21, K24, K25
		Problem Çözme ve Yaratıcılık	K1, K6, K11, K14, K16, K21, K22
		Aktif Katılım	K6, K7, K8, K13, K16, K21, K24
	Sosyal ve Kişisel Becerileri Geliştirmeye Yönelik	İşbirliği	K5, K12, K13, K16, K18, K19, K21
		İletişim	K1, K16, K17
		Arkadaşlık İlişkileri ve Sosyalleşme	K5, K6, K7, K13, K15, K16, K17, K18, K19, K21
		Empati	K13, K18, K19
		Amaca Uygunluk	K3
	Sınırlılıklar	Uygulama Zorlukları	K10
		Konsantrasyon Kaybı	K8

Tablo 2’ deki veriler incelendiğinde **“Öğrenme Sürecinin Niteliğini Artmaya Yönelik”** alt temasında kalıcı öğrenme (=10), motivasyon (=11), eğlence (=9), problem çözme ve yaratıcılık (=7) ve aktif katılım (=7) olarak kodlanmıştır. Elde edilen bulgulara dayalı olarak bazı katılımcıların görüşleri aşağıda sunulmuştur.

- **K1:** Oyun oynayarak çocuklar hayatı içselleştirebilirler, kendi iç dünyalarını yansıtır. Oyunla öğrenme daha kalıcı bir hale gelir. Oyun yaratıcılık yönlerinin gelişmesine katkı sağlar.
- **K4:** Oyun öğrencilerin okula uyum sağlaması açısından çok önemli. Dikkatini toplamada, etkili kalıcı öğrenmek için önemli.
- **K6:** Oyun öğrenciyi motive eder, öğrencilerin becerilerinin gelişmesini etkiler, alternatif çözümler bulmasını sağlar. Oyun öğrencilere kendi kendine öğrenmeyi öğretir, sosyal becerilerin geliştirilmesine olanak sağlar.
- **K7:** Oyun sayesinde öğrenciler gözlem yapar, yeni beceriler geliştirirler ve kendilerine olan güveni artar. Ayrıca araştırma yapmalarını geliştirdiği için öğrenme sürecine olumlu faydaları olabilmektedir. Oyun çocuğun sosyalleşmesini ve becerilerin gelişmesini sağladığı için öğrenmeyi de olumlu etkileyecektir.
- **K11:** Oyun öğrencinin motivasyonunun ve sorun çözme yeteneklerinin gelişmesi açısından son derece önemlidir. Oyun ile çocuklar hayal güçlerini aktif şekilde kullanarak yaşadıklarını anlamlandırır.
- **K14:** Oyunun öğrenme üzerinde olumlu katkıları vardır. Çocukların hayal gücünü zenginleştirir, onlara problem çözme becerisi kazandırır. Motivasyonlarını artırır.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin oyun ve öğrenme sürecine yönelik görüşleri incelendiğinde, oyunun öğrenme sürecine olumlu etkileri öne çıkmaktadır. Katılımcılar, oyunun öğrenmeyi kalıcı hale

getirdiğini, öğrencilerin derse ilgisini artırdığını ve aktif katılımı desteklediğini belirtmişlerdir. Oyun ile öğrenme, bilgilerin somutlaştırılmasını kolaylaştırarak öğrencilerin daha hızlı ve kalıcı bir şekilde öğrenmelerine katkı sağlamaktadır. Ayrıca, oyunlar sayesinde öğrencilerin motivasyonları artmakta ve öğrenme sürecinde eğlenceli bir atmosfer oluşmaktadır. Öğrencilerin yaratıcılık, problem çözme ve sosyal becerilerinin gelişiminde oyunun önemli bir rol oynadığı ifade edilmiştir. Oyun, çocukların özgüvenini artırmakta ve onların gözlem yapma ile yeni beceriler kazanma süreçlerini desteklemektedir.

“Sosyal ve Kişisel Becerileri Geliştirmeye Yönelik” alt temasında işbirliği (=7), iletişim (=3), arkadaşlık ilişkileri ve sosyalleşme (=10) ve empati (=3) olarak kodlanmıştır. Elde edilen bulgulara dayalı olarak bazı katılımcıların görüşleri aşağıda sunulmuştur.

- **K5:** Arkadaşlık ve oyun, bu ilişki birbiriyle etkileşimli. Oyun içerisinde arkadaşlık bağları daha güçlenebilir. Grup anlayışı daha artar, birbiriyle daha güçlü bir arkadaşlık bağı oluşturabilirler.
- **K12:** Olumlu yönde etkiler. Beraber hareket etme, fikir alışverişi yapma, başka fikirlere açık olma ve önem verme durumunu güçlendirir.
- **K13:** Sınıf içerisindeki uyuşmazlıkların çözümünde oyun, arkadaşlık ve oyun kurallarının büyük etkisi olduğuna inanıyorum. Paylaşma, birlikte çalışma, kurallara uyma, empati kurma gibi birçok etkiyi içinde barındırdığını düşünüyorum.
- **K16:** Oyunlar çocukların eğlenerek öğrenmelerine olanak sağlar. Akranlarıyla iletişim içinde yaparak yaşayarak öğrenme ortamı oluşturur. Oyun öğrencinin deneme yanılma yapmasını ve hayal gücünü geliştirmesini sağlar.
- **K21:** Oyun öğrenme sürecini eğlenceli hale getirir. Öğrencinin öğrenme motivasyonunu artırır. Çocuğun sosyalleşmesini, sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar. Problem çözme becerisini geliştirir. Arkadaşlarıyla birlikte öğrenerek eksik veya yanlış öğrenmeleri oyun anında düzeltmesini sağlar. Öğrendiklerinin pekiştirilmesini sağlar.

Katılımcıların görüşlerine göre, oyunlar öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini güçlendirerek sosyal etkileşimlerini artırmaktadır. Ayrıca, paylaşma, birlikte çalışma ve empati kurma gibi sosyal becerilerin gelişimine katkı sağladığı belirtilmiştir. Oyunların, öğrencilerin akranlarıyla etkileşimde bulunmalarına ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirerek motivasyonlarını artırmalarına olanak tanıdığı ifade edilmiştir. Bunun yanı sıra, problem çözme becerilerini geliştirdiği ve öğrenmenin pekiştirilmesine yardımcı olduğu tespit edilmiştir.

“Sınırlılıklar” alt temasında amaca uygunluk (=1), uygulama zorlukları (=1) ve konsantrasyon kaybı (=1) olarak kodlanmıştır. Elde edilen bulgulara dayalı olarak bazı katılımcıların görüşleri aşağıda sunulmuştur.

- **K3:** Oyunla öğrenme elbette ki daha eğlencelidir; ancak sınırlar doğru belirlenmezse öğrenmenin ötesine geçer ve öğrenciler sadece eğlenceli vakit geçirmiş olurlar.
- **K8:** Oyunların öğrenmeye pozitif yönde katkıları vardır. Oyun ile enerjisini bir nebze olsun atan çocuklar derslerde daha aktif rol almaktadır. Nadir olsa da bazı öğrencilerde bunun tersi yaşanmakta ders konsantrasyonunda düşüş görülmektedir.
- **K10:** Oyunla öğrenme hem kalıcı hem de sıkılmadan zevkli ve eğlenceli bir ortamda öğrenmeyi sağlar. Fakat günümüz eğitim öğretiminde uygulanması oldukça zor görünüyor. Sınıftaki öğrenci seviyelerindeki farklılığın fazla olması ve algılama sorunu buna engel olmaktadır.

Katılımcı görüşleri incelendiğinde, oyunların eğitim sürecinde net sınırlarının belirlenmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Aksi halde, oyunlar öğrenme amacından saparak yalnızca eğlenceye dönüşebilir. Ayrıca, sınıf içindeki farklı seviyelerdeki öğrencilerin bireysel algılama kapasitelerinin, oyunun etkin bir şekilde kullanılmasını zorlaştırdığı belirtilmiştir.

Genel olarak, oyunların öğrencilerin öğrenme sürecine olumlu katkıları olduğu, özellikle kalıcı öğrenmeyi, motivasyonu ve beceri gelişimini desteklediği sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın ikinci sorusu “*Oyun ve arkadaşlık ilişkilerinin öğrencilerin derse yönelik motivasyonunu nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz? Lütfen açıklayınız.*” şeklindedir. Analiz sonuçlarına göre katılımcıların cevapları “Oyun ve Arkadaşlığın Derse Yönelik Motivasyona Katkısı” ana teması altında “Motivasyon Artışı” ve “Motivasyon Düşüşü” olmak üzere iki alt temada toplanmıştır. Katılımcı görüşleriyle ilgili tablonun gösterimi aşağıdadır.

Tablo 3

Oyun ve Arkadaşlığın Derse Yönelik Motivasyona Etkisi

Tema	Alt Tema	Kodlar	f
Oyun ve Arkadaşlığın Derse Yönelik Motivasyona Etkisi	Motivasyon Artışı	Öğrenme İsteği	K1, K2, K4, K5, K6, K7, K9, K11, K12, K14, K15, K16, K17, K19, K20, K21, K22, K24, K25
		Derse Katılım	K1, K2, K9, K11, K21, K22
	Motivasyon Düşüşü	Dikkat Dağınıklığı	K3, K8, K9, K10

Tablo 3’ deki veriler incelendiğinde “Motivasyon Artışı” alt temasında öğrenme isteği (=19) ve derse katılım (=6) olarak kodlanmıştır. Elde edilen bulgulara dayalı olarak bazı katılımcıların görüşleri aşağıda sunulmuştur.

- **K7:** Oyun oynarken çocuklar arasında bir samimiyet oluşur. Çocuklar arasında bir rekabet duygusu da oluşur. Derse yönelik de arkadaşları arasında başarılı olmak için rekabet edeceklerinden, derse olan motivasyonları pozitif yönde gelişecektir.
- **K11:** Oyun oynamak çocuğun kendini ifade etmesine ve arkadaşları ile daha iyi ilişkiler kurmasına yardımcı olur. Bu durum da derse olan motivasyonunu artırır.
- **K14:** Oyun ve arkadaşlık ilişkileri sayesinde çocuk sosyalleşir, derse motive olur. Oyun çocuğun pratik becerilerinin gelişmesine yardımcı olur.
- **K15:** Oyun ve arkadaşlık ilişkileri, çocukların okula ve derse yönelik olumlu tutum geliştirmelerine yardımcı olur.
- **K18:** Oyun içerisindeki bazı değerler paylaşım, sorumluluk, birlikte kazanma ve birlikte kaybetme gibi öğrencileri bireysellikten uzaklaştırıp sosyal bir yapı kazanmalarına, ders içi yardımlaşma ve sıra arkadaşının öğretim konusundaki eksikliklerini tamamlamada gizli öğretmenlik rolü kazandırıyor.
- **K21:** Oyun ve arkadaşlık ilişkilerinin öğrencilerinin derse yönelik motivasyonu üzerinde olumlu etkisi vardır. Akranlarıyla birlikte öğrenmeyi sağlayacağı için eksik ve yanlış öğrenmeleri anında tespit ederek düzeltme imkânı sağlıyor. Arkadaşlık bağları güçleniyor. Öğrenme ve merak duygusu artan çocuk öğrenmeye daha istekli oluyor.
- **K24:** Bence oyun, öğrencilerin olumlu olumsuz duygu aktarımlarını kolaylaştırarak derse karşı motivasyonlarını olumlu yönde etkiliyor. Oyun öğrencilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlıyor. Özgüven kazandırıyor. Aslında oyun yoluyla başarı duygusunu kazanan öğrenciler derslere karşı dolayısıyla olumlu tutum geliştiriyorlar.

Katılımcıların görüşlerine göre, oyun ve arkadaşlık ilişkileri, öğrencilerin derse yönelik motivasyonunu artırmaktadır. Oyunlar, öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine ve arkadaşlık bağlarını güçlendirmelerine yardımcı olmakta ve bu durum öğrenme isteklerini olumlu yönde etkileyen bir faktör olarak değerlendirilmektedir. İyi arkadaşlık ilişkilerine sahip olan öğrencilerin derse daha istekli olduğu ve bu durumun onların öğrenme motivasyonunu artırdığı belirtilmektedir. Ayrıca, katılımcılar, oyunların sınıf içindeki aidiyet duygusunu pekiştirerek derse katılımı artırdığını gözlemlediklerini ifade etmektedirler. Güçlü arkadaşlık ilişkileri kuran öğrencilerin, sınıf ortamında daha aktif rol alarak derse

katıldıkları vurgulanmaktadır. Oyunlar, rekabet duygusunu geliştirmekte ve bu durumun derse yönelik motivasyonu olumlu yönde etkilediği düşünülmektedir. Genel olarak, katılımcılar, oyun ve arkadaşlık ilişkilerinin öğrencilerin öğrenme isteğini artıran önemli faktörler olduğunu vurgulamaktadır.

“Motivasyon Düşüşü” alt temasında dikkat dağınıklığı (=4) olarak kodlanmıştır. Elde edilen bulgulara dayalı olarak bazı katılımcıların görüşleri aşağıda sunulmuştur.

- **K3:** Arkadaşlık ilişkileri iyi olan çocuklar bile oyun sırasında hırslanıp farklı davranışlar sergileyebilirler. Derslerde motivasyon oyunla artabilirken tam tersine de dönüşebilir. Doğru etkinliği seçtiğimizde emin olmalıyız.
- **K8:** Genel olarak oyun ve arkadaşlık ilişkilerinin konsantrasyon kaybına neden olduğunu düşünüyorum.
- **K9:** ...Tabi ki aksi durumlarda yaşanabilir. Şöyle ki okula sadece oyun için gelen çocuklar da olabilir.

Katılımcılar, oyun ve arkadaşlık ilişkilerinin bazen motivasyon düşüşüne ve dikkat dağınıklığına yol açabileceğini belirtmektedir. Aşırı rekabetin, öğrencilerin derse olan ilgilerini olumsuz etkileyebileceği ve dikkatin dağılmasına yol açabileceği ifade edilmektedir. Ayrıca, oyunların eğlence odaklı hale gelmesi durumunda, öğrencilerin ders içeriklerine olan ilgilerinin azalabileceği vurgulanmaktadır. Bazı katılımcılar, öğrencilerin yalnızca oyun oynamak amacıyla okula gelmelerinin öğrenme motivasyonlarını zayıflatabileceğini dile getirmiştir.

Araştırmanın üçüncü sorusu “*Oyun sırasında gözlemlenen sosyal roller (liderlik, destekleyici, dışlanma vb.) eğitime yansımaları hakkındaki görüşleriniz nelerdir? Lütfen açıklayınız.*” şeklindedir. Analiz sonuçlarına göre katılımcıların cevapları “Oyun Sırasında Alınan Sosyal Rollerin Eğitime Olan Genel Etkisi” ana teması altında “Olumlu Etkiler” ve “Olumsuz Etkiler” olmak üzere iki alt temada toplanmıştır. Katılımcı görüşleriyle ilgili tablonun gösterimi aşağıdadır.

Tablo 4

Oyun Sırasındaki Sosyal Rollerin Eğitime Yansımaları

Tema	Alt Tema	Kodlar	f
Oyun Sırasındaki Sosyal Rollerin Eğitime Yansımaları	Olumlu Etkiler	Aktif Katılım	K1, K3, K6, K9, K12, K14, K24
		Özgüven	K9, K15, K16, K17, K20, K23
		Sosyal Beceri	K6, K19, K21
		Liderlik Rolü	K2, K5, K7, K9, K13, K20, K23
	Olumsuz Etkiler	Pasiflik	K2, K4, K10, K12, K17, K18
		Öğrenme Güçlüğü	K17, K18
		Dışlanmışlık	K2, K4, K5, K6, K7, K8, K10, K15, K17, K18, K21, K23, K25

Tablo 4’ deki veriler incelendiğinde “Olumlu Etkiler” alt temasında aktif katılım (=7), özgüven (=6), sosyal beceri (=3) ve liderlik rolü (=7) olarak kodlanmıştır. Elde edilen bulgulara dayalı olarak bazı katılımcıların görüşleri aşağıda sunulmuştur.

- **K6:** Çocuk oyun aracılığıyla sosyalleşir. Diğer çocuklarla kurduğu iletişim sınıfta; kendi başına karar vermeye, başkalarını yönlendirme, işbirliği yapma, yardımlaşma duygularını geliştiriyor. Oyun sırasında dışlanan öğrencinin ise özgüveni olmuyor.

- **K9:** Oyun esnasında edinilen rollerin çocuktaki duyuşsal birçok unsuru geliştirdiğine inanıyorum. Duyuşsal gelişim her haliyle çocuğun eğitimine olumlu yansıtmaktadır. Mesela bir yarışta oyunu yöneten, kazanan veya oyunu kuran bir çocuğun kendine güven duygusu gelişecek ve uygun bir yönlendirme ile bunu akademik alana da taşıyacaktır.
- **K16:** Oyunda aldığı rol çocuğun kendine güvenini geliştirir, eğitimde de özgüvenli olup eğitime olumlu katkı sağlar.
- **K20:** Liderlik vasfı ile derslerde öne çıkma duygusu gelişiyor. Dışlanmadığı vakit kendisinin önemli olduğunu fark ediyor.
- **K23:** Oyunda liderlik özelliği yüksek olan çocuklar eğitimin diğer aşamalarında da başarılı ve kendini kabullendiren bir yapıya sahiptirler. Ancak oyunlarda dışlanan çocuklarda bu durum farklılık gösterebiliyor. Kimi çocuk bundan çok etkilenip içselleştirirken kimi çocuk da bundan gaz alarak başarmaya daha çok gayret ediyor.

Oyun sırasında gözlemlenen sosyal rollerin olumlu etkileri üzerine katılımcı görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin derse katılımının arttığı, liderlik rolü üstlenenlerin özgüven kazandığı ve sosyal becerilerinin geliştiğı belirtilmiştir. Katılımcılar, farklı rolleri deneyimleyen öğrencilerin bu kazanımları eğitim süreçlerine olumlu yansıttığını gözlemlemiştir.

“Olumsuz Etkiler” alt temasında pasiflik (=6), öğrenme güçlüğü (=2) ve dışlanmışlık (=13) olarak kodlanmıştır. Elde edilen bulgulara dayalı olarak bazı katılımcıların görüşleri aşağıda sunulmuştur.

- **K2:** Mesela oyun içerisinde liderlik rolü olan çocuklar derse daha çok katılıyorlar. Bunun yanı sıra dışlanan öğrenci dersten daha çok uzaklaşıyor, içine kapanıyor.
- **K4:** Oyun kurmakta veya gruba dâhil olmakta zorlanan çocuklar, içe kapanık öğrenciler oluyor. Böyle çocuklar akademik olarak da sorun yaşıyorlar.
- **K10:** Sınıfta ön planda olan öğrencilerin genellikle oyun ve benzeri etkinliklerde de ön planda olduğunu gözlemliyorum. Pasif ve yalnız olan öğrencilerin oyunda da aynı şekilde dışlandığını söyleyebilirim.
- **K17:** Oyunda dışlanan bir öğrencinin o anki psikolojisi kötü olduğu için bu durum derste odaklanma ve dersi anlama sorununu da beraberinde getiriyor; ama oyunda liderlik vasfı gelişen birisinin sınıf içerisinde de kendine güveni atıyor.
- **K18:** Muhakkak ki belirtilen rollerin öğrenci üzerinde etkileri olacaktır Oyun esnasında dışlanan öğrencinin özgüven eksikliği çekmesi, içe kapanması ya da tam ters etki ile hırçınlaşması yadsınamaz bir nitelik taşıyacaktır.
- **K24:** Genel anlamda öğrencilerin oyunlarında sergiledikleri rollerle eğitim sürecindeki davranışlar arasında paralellik vardır. Oyun yoluyla ifade etme becerileri gelişen öğrenciler öğrenme sürecinde de daha aktif rol alabiliyorlar.
- **K25:** Oyun sırasında dışlananlarda öğrenme azalabiliyor. Lider rolündekiler daha iyi öğreniyor, kalıcı öğrenebiliyorlar.

Oyun sırasında gözlemlenen olumsuz yönler dair katılımcı görüşlerinde, bazı öğrencilerin pasifleştiğı, dışlananların kendilerini ifade edemediğı ve bu durumun öğrenme güçlüklerine yol açtığı belirtilmiştir. Dışlanma durumunun öğrencilerin özgüvenini zedelediğı ve sınıf ortamında içe kapanmaya neden olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca, bu durumun derslere yönelik motivasyonu olumsuz etkilediğı vurgulanmıştır.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüz öğrencileri araştırma, sorgulama ve keşfetme süreçlerine yoğun katılım gösterdikleri aktif bir öğrenme ortamında daha kolay bilgi edinmektedirler (Newby, 2006). Araştırmacılar eğitimde kalitenin öğrenciler arasındaki etkileşim, olumlu tutum geliştirme, aktif katılım ve arkadaşlık ilişkilerinin güçlenmesiyle arttığını ve böylece okulların daha etkili olduğu sonucunu ortaya koymaktadır (Sonyel &

Şumrut, 2023). Bu doğrultuda, oyun ve arkadaşlık ilişkilerinin eğitim sürecine nasıl yansıdığı, bu ilişkilerin öğrenci motivasyonu, sosyal beceri gelişimi ve akademik başarı üzerindeki olası etkilerine yönelik yapılan bu çalışmanın sonuçlarına göre öğretmenlerin oyun ve arkadaşlık ilişkilerinin öğrenme sürecine ilişkin görüşleri oyunun öğrenme sürecine çoğunlukla olumlu katkılar sağladığı yönündedir.

Katılımcılar, oyunların öğrenmeyi kalıcı hale getirdiğini, bilgileri somutlaştırarak derse olan motivasyonu artırdığını belirtmiştir. Howard ve McInnes (2012), oyunların dikkat toplama becerisini geliştirdiğini, Kaya ve Elgün (2015) ise oyun destekli eğitimde başarı puanlarının yükseldiğini ifade etmiştir. Bu bulgular, Pehlivan (2005) ve Keskin'in (2009) oyunların motivasyonu ve çok boyutlu düşünmeyi artırdığı yönündeki görüşleriyle de örtüşmektedir. Ayrıca, Demirtaş vd. (2021) eğitsel oyunların öğrenmeyi eğlenceli hale getirerek kalıcılığı desteklediğini, Noemi ve Máximo (2014) ise bu sürecin öğrenci ilgisini artırdığını vurgulamaktadır. Oyunların bu etkileri, öğrenme sürecinde eğlenceli ve somut deneyimler yaratmanın ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

Sosyal etkileşim ve beceri geliştirme açısından oyunlar, öğrencilerin paylaşma, birlikte çalışma ve arkadaşlık ilişkilerini güçlendiren bir araç olarak katılımcılar tarafından vurgulanmıştır. Katılımcıların görüşleri, Güneş'in (2003) diyalog kurma ve iş birliği yapma becerilerinin oyunlarla geliştiğine dair bulgularıyla uyumludur. Uygun vd. (2018), oyunların iletişim becerilerini desteklediğini, Kacır (2015) ise sosyal ve duygusal uyumu artırdığını ifade etmiştir. Ancak, katılımcılar oyunların eğitim süreçlerinde net sınırlarının ve amaçlarının belirlenmesi gerektiğini de ifade etmiştir. Sadece eğlence amaçlı olmaması gerektiğini vurgulamışlardır. Lim vd., (2006) ve Tüzün (2007), oyunların yalnızca eğlenceye hale geldiğinde etkili öğrenme deneyimleri sağlamadığını vurgulamaktadır. Bu durum, oyunların eğitimin amacına uygun şekilde tasarlanması gerektiğine işaret etmektedir. Eğitsel oyunlar aşırı rekabet yerine iş birliği ve takım çalışmasını teşvik edecek şekilde planlanmalıdır.

Rekabetin kontrollü kullanımı da oyunların etkili olmasında önemlidir. Katılımcılar, aşırı rekabetin motivasyonu düşürebileceğini belirtmiş ve bu bulgular, Sonyel ve Şumrut'un (2023) bazı oyunların öğrencilerin öğrenme motivasyonunu olumsuz etkileyebileceği yönündeki görüşleriyle örtüşmüştür. Bununla birlikte, oyunlar sırasında liderlik gibi sosyal rollerin öğrencilerin özgüvenini artırdığı gözlemlenmiştir. Ancak, dışlanan öğrencilerin oyun sürecinde pasifleşme eğilimi gösterdiği ve bu durumun öğrenme süreçlerini olumsuz etkilediği belirtilmiştir. Beyazkürk vd. (2007), sağlıklı akran ilişkilerinden yoksun kalan öğrencilerin özgüven geliştirme şansını kaybedebileceğini ifade etmiştir. Bu nedenle, oyun temelli stratejiler belirlenirken grup dinamiklerine özen gösterilmelidir.

"Katılımcıların görüşlerine göre, oyunlar karmaşık olduğunda öğrenciler anlamakta güçlük çekmekte ve bu durum öğrenme sürecinin verimliliğini olumsuz etkilemektedir." Bu durum, Rowe (2001) tarafından karmaşık oyunların verimliliği azaltılabileceği ve Lee (1969) tarafından oyunların her seviyeye uygun olmayabileceği yönündeki bulgularla tutarlılık göstermektedir. Öğrenme sürecinde oyunların etkinliğinin artırılması için eğitici ve sosyal unsurların dengeli biçimde entegre edilmesi gerekmektedir. Bu doğrultuda, oyunların öğrenci ihtiyaçlarına göre esnek ve uyarlanabilir olarak tasarlanması önem taşımaktadır.

Sonuç olarak, oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu artırmakta, bilgilerin somutlaşmasını sağlamakta ve sosyal becerilerini geliştirmektedir. Aynı zamanda, öğrenciler arasında arkadaşlık ilişkilerini güçlendirerek sınıf içindeki aidiyet duygusunu pekiştirmektedir. Ancak, oyunların etkili bir öğrenme aracı olarak kullanılabilmesi için uygun şekilde planlanması gerekmekte ve eğitim hedefleri ve sosyal dinamikler dikkate alınmalıdır. Öğrenci düzeyine uygun olmayan, aşırı rekabet içeren veya yalnızca eğlence odaklı oyunlar, öğrenme süreçlerinde olumsuz sonuçlar doğurabilir. Elde edilen bulgu ve tartışmalar eğitimde oyun kullanımı ve arkadaşlık ilişkileri öğrencilerin sosyal beceri ve akademik başarısına katkı sağladığı ve dolayısıyla okulların hedeflere ulaşmada daha etkili olacağı sonucunu ortaya çıkarmıştır.

Eğitim-öğretim sürecinde oyunların etkili olabilmesi için net sınırların belirlenmesi önemlidir; bu, oyunların yalnızca eğlence unsuru olmaktan çıkarılarak öğrenme hedefleriyle uyumlu hale gelmesini sağlayacaktır. Öğretmenler, her sınıf ve öğrenci grubunun ihtiyaçlarına uygun oyunlar seçmeli ve

öğrencilerin algılama kapasitelerini dikkate almalıdır. Ayrıca, oyunların eğitim süreçlerindeki etkilerinin düzenli olarak değerlendirilmesi, öğretim stratejilerinin güncellenmesine yardımcı olacaktır. Oyun sırasında pasifleşen veya dışlanan öğrencilerin desteklenmesi ve sınıf içindeki sosyal dinamiklerin gözlemlenmesi, katılımı artıracak stratejilerin geliştirilmesine olanak tanıyacaktır. Oyunlar, arkadaşlık ilişkilerini güçlendirirken, rekabet duygusunun yönetimi de önemlidir; bu nedenle öğretmenlerin tüm öğrencilerin eşit katılımını sağlayacak yöntemler geliştirmeleri gerekmektedir. Son olarak, eğitsel oyunların öğrenme çıktıları üzerindeki etkilerinin düzenli gözden geçirilmesi, öğrencilerin akademik başarıları ve sosyal gelişimleri arasında olumlu bir denge kurulmasına katkıda bulunacaktır. Bu öneriler, oyun ve arkadaşlık ilişkilerinin eğitim süreçlerine sağladığı olumlu katkıları pekiştirerek, öğrencilerin hem akademik hem de sosyal gelişimlerine destek olmayı hedeflemektedir

KAYNAKÇA

- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığına etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi
- Aytekin, S. (2023). Sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik metaforik algılarının belirlenmesi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 6(1), 185–197. <https://doi.org/10.52974/jena.1137419>
- Balcı, A. (2014). *Etkili okul: Okul geliştirme kuram uygulama ve araştırma* (Yedinci baskı). Pegem Yayıncılık
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research Practice*, 4(1), 1-8.
- Beyazkürk, D., Anlıak, S., & Dinçer, Ç. (2007). Çocuklukta akran ilişkileri ve arkadaşlık. *Eurasian Journal of Educational Research*, 26, 13-26.
- Bilgiç, S. (2009). *İlköğretim öğrencilerinde okul yaşam kalitesi algısının arkadaşlara bağlılık ve empatik sınıf atmosferi değişkenleriyle ilişkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çukurova Üniversitesi
- Bozan, N. (2014). *Okul öncesi eğitimde oyunun öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi
- Bozlar, V., & Ayan, S. (2020). Öğretmenlerin oyun yaklaşımının okul öncesi eğitime etkisine yönelik görüşleri: Trabzon ili örneği. *Turkish Studies*, 15(3), 1699-1708. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.43375>
- Çakırer, B. H. (2017). *Öğrenme serüveninde bilgiler âlemine oyun ile seyahat: Oyun temelli eğitim programları*. E. A. Acar (Ed.), *Erken çocukluk eğitimi mozaïği* (ss. 387-401). Nobel Yayınevi.
- Çepni, S. (2015). *Araştırmacı öğretmen ve öğrenciler için: Araştırma ve proje çalışmalarına giriş*. Erol Ofset.
- Demirtaş, Z., Çalık, M., Sarışık, S., & Sarışık, S. (2021). Öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşleri. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (REFAD)*, 1(1), 16-28. <http://refad.erdogan.edu.tr/tr/page/1-cilt-1-sayi/4726>
- Duman, K. P. & Cumart, G. (2024). Oyun temelli öğrenme ve okul öncesi eğitim. *Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi*, 11(106), 786-795. 10.5281/zenodo.11109503
- Fox, J. E. (2007). Back to basics: Play in early childhood. *Early Childhood News*, 12-15.
- Glen, E. R., Cohen, R. (1996). Children's friendships: Expectations for prototypical versus actual best friends. *Child Study Journal*, 26(3), 209-227.

- Gök, R. & Tarayan, M. (2023). İlkokul Öğretmenlerinin Olumlu Okul İklimine İlişkin Görüşleri. *Asya Akademik Sosyal Araştırmalar*, 7(24), 43-66.
- Göktepe, E. A. (2020). A Phenomenological Research to Determine Individuals' Perception of Distance (Work From Home) Model in Pandemic Period; Public University Example. *Journal of Current Researches on Business and Economics*, 10(1), 29-42.
- Gülay, H. (2009). *Okul öncesi dönemde akran ilişkileri* [Peer relations in preschool period]. Pegem Yayıncılık.
- Gülay, H. (2010). Okul öncesi dönemde akran ilişkileri [Peer relations in preschool period]. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(22), 82-93.
- Güneş, N. (2003). *Çocuk oyunları*. Anı Yayıncılık.
- Güven, S. (2013). Çocukların oyun tercihleri üzerine bir çalışma. *Turkish Studies*, 13(27), 45-67.
- Hortaçsu, N. (2002). *Çocuklukta ilişkiler: Ana-baba, kardeş ve arkadaşlar*. İmge Yayınevi.
- Howard, J., & McInnes, K. (2012). The impact of children's perception of an activity as play rather than not play on emotional wellbeing. *Child*, 38(1), 1-6. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2214.2012.01405.x>
- Hoy, W. K., & Ferguson, J. (1985). A theoretical framework and exploration of organizational effectiveness of schools. *Educational Administration Quarterly*, 21(2), 117-134.
- Kacı, O. (2015). *Okul öncesi 60-72 aylık dönem çocuğunun sosyal duygusal uyumda eğitsel oyunun etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çanakkale Onsekizmart Üniversitesi
- Özenç, E. G. (2007). *İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Karataş, Z. (2015). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Manevi temelli sosyal hizmet araştırmaları*, 1(1), 62-80.
- Kaya, S., ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilköğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Kayar, P. (2008). *Van'ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yüzüncü Yıl Üniversitesi
- Kaytez, N., Kaytez, N., & Durualp, E. (2014). Türkiye'de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014(2), 110-122.
- Keskin, H. İ. (2009). *Oyun kuramının ekonomide uygulanması* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çukurova Üniversitesi
- Lee, W. R. (1969). *Language teaching games and contests*. Oxford University Press
- Lim, C. P., Nonis, D., & Hedberg, J. (2006). Gaming in a 3D multiuser virtual environment: Engaging students in science lessons. *British Journal of Educational Technology*, 37(2), 211-231.
- MEB. (2016). TEOG istatistikleri yayımlandı. <http://meb.gov.tr/teog-istatistikleri-yayimlandi/haber/11409/tr>
- Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school* (Alliance for Childhood Rep. No. NJ3a). College Park, MD.
- Newby, T. J. (2006). *Educational technology for teaching and learning* (3rd ed.). Pearson Merrill Prentice Hall.

- Noemi, 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>
- Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 5(6), 67-79.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative evaluation and research methods*. Sage Publications
- Pehlivan, H. (2005). Oyun ve öğrenme. In *Oyun ve öğrenme* (pp. 61-72). Anı Yayıncılık.
- Petrovska, S., Sivevska, D., & Cackov, O. (2013). Role of the game in the development of preschool child. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 92, 880-884. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.770>
- Rowe, J. C. (2001). An experiment in the use of games in the teaching of mental arithmetic. *Philosophy of Mathematics Education Journal*, 14, 1-20. Retrieved May 27, 2009, from <http://people.exeter.ac.uk/PErnest/pome14/rowe.pdf>
- Saban, A. (2008). Okula ilişkin metaforlar. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, 14(3), 459-496.
- Sağlam, F. N. (2011). Maslow ve ihtiyaçlar hiyerarşisi kuramı. <http://www.psikiyatrivehayat.com/maslow.htm>
- Sonyel, B., ve Şumrut, M. (2023). Oyun temelli eğitim yönteminin ilköğretim 1. sınıf öğretmenleri tarafından değerlendirilmesi. *Uluslararası Temel Eğitim Çalışmaları Dergisi*, 4(3), 118-137. <https://doi.org/10.59062/ijpes.1359165>
- Şenel, T., & Buluç, B. (2016). İlkokullarda Okul İklimi İle Okul Etkililiği Arasındaki İlişki. *TÜBAV Bilim Dergisi*, 9(4), 1-12.
- Tüzün, H. (2007). Blending video games with learning: Issues and challenges with classroom implementations in the Turkish context. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 465-477.
- Uygun, K., Akkeyik, U.-Ö., & Öztürk, C. (2018). Eğitsel oyunların sosyal bilgiler öğretimine etkisi: Etkinlik örneği. *Araştırma ve Deneyim Dergisi (Adeder) Research and Experience Journal (Rej)*, 3(2), Aralık 2018.
- Vasta, R., Haith, M. M., & Miller, S. C. (1992). *Child psychology*. Wiley.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), 7-97.
- Yayan, E. H., & Zengin, M. (2018). Çocuk kliniklerinde terapötik oyun. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 7(1), 226-233.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Education can be expressed as a systematic process that aims for individuals to acquire or develop knowledge, skills, values and behaviors, not only through institutions and teachers, but also through the individuals self-learning. While this process supports individual development and social well-being, educators use various teaching strategies to increase students' participation and motivation in classes (Altunay, 2004). As a result of education, behavioral changes occur in individuals, and this process, including the concept of learning, continues throughout life (Özenç, 2007). The aim of improving the social and academic skills of students who are the input of the education system, has revealed the concept of effective school.

Environmental factors that support the academic and social development of the individual also have an important place in the education process. Friendship is an important phenomenon that contributes to the social, emotional and cognitive development of the child and is defined as a voluntary relationship (Vasta et al., 1992; Glen and Cohen, 1996). While this relationship increases social cohesion, it also contributes to the development of social interaction, problem solving and communication skills. Friendship relationships which begin in childhood and are reinforced with elements of mutual assistance, sharing and trust, also contribute significantly to the identity development of the individual (Hortaçsu, 2002). Positive friendship relationships have a great impact on children's socio-psychological development (Gülay, 2009; 2010). Therefore, it can be said that friendship relationships, as well as the knowledge and skills gained during the education process, play a decisive role in the academic, social and emotional development of the individual. It is known that positive friendship relations between students positively affect the school climate (Gök and Tarayan, 2023) and as a result, academic success and school satisfaction occur (Bilgiç, 2009). Using friendship in education will be important because a positive school climate has a positive effect on school effectiveness (Şenel and Buluç, 2016).

Play is as basic as nutrition and sleep for healthy physical and mental development, allowing the child to express his or her wishes and goals, helping him or her achieve these goals and preparing for life (Kaytez et al., 2014). At the same time, it is an activity that shapes children's worldviews and allows them to organize freely (Duman and Cumart, 2024). When used as a powerful tool in education, play enables children to learn, develop skills, gain experience and improve habits (Petrovska et al., 2013). For this reason, the holistic development of children should be supported by considering friendship relations and play activities together during the education process.

The main purpose of this research is to examine teachers' opinions and experiences regarding friendship relations and the use of games in education, in terms of school effectiveness. In line with this main purpose, answers were sought to questions about the contribution of games and friendship activities in education and the social roles observed during this activity to learning motivation. The findings are expected to contribute to the literature and offer new perspectives to educators. The results of the research are thought to be of critical importance in terms of enriching children's learning experiences and increasing the effectiveness of educational processes.

Method

The research was designed with the phenomenology pattern which is an approach to deeply understand the meaning and essence of an experienced phenomenon among qualitative research patterns (Göktepe, 2020). Phenomenology aims to systematically reveal individuals' experiences, perceptions and thoughts (Yıldırım and Şimşek, 2011).

In this research, a semi-structured interview form was used to collect data. Semi-structured interview is considered an effective method that increases the accuracy and detail of the data by providing interaction between the researcher and the participant (Yıldırım and Şimşek, 2011). During the interviews, in addition to the prepared questions, additional questions were asked to the participants when necessary to obtain in-depth information (Karataş, 2015). These additional

questions (probe questions) helped determine the direction of the conversation and obtain more data. The questions in the interview form were directed to the teachers within the scope of the research. The questions asked to teachers in the research are given below.

1. What are your opinions about the reflection of the game on the students learning process? Please explain.
2. How do you think games and friendships affect students motivation for the course? Please explain.
3. What are your views on the reflections of the social roles observed during the game (leadership, supporter, exclusion, etc.) on education? Please explain.

The data obtained from the interviews were examined using the content analysis method. In this process, themes in the data set were identified and analyzed using the thematic coding method. The themes obtained were derived from the data and were not predetermined by the researcher. In order to evaluate the reliability of the research, the Percentage of Agreement formula suggested by Miles and Huberman (1994) was used. As a result of this calculation, the percentage of agreement among researchers was determined as 98%. In qualitative research, an agreement rate of 90% or above is considered a sufficient criterion for reliability (Saban, 2008).

Results and Discussion

According to the results of the study on how play and friendship relationships are reflected in the education process and the possible effects of these relationships on student motivation, social skill development and academic success, teachers' opinions about the learning process of play and friendship relationships are that games mostly make positive contributions to the learning process. Participants stated that games make learning permanent and increase motivation for the lesson by concretizing the information. These effects of games show how important it is to create fun and concrete experiences in the learning process. In terms of social interaction and skill development, games were emphasized by the participants as a tool that strengthens students; sharing, working together and friendship relationships. As a result, games increase students' motivation, enable the concretization of knowledge and improve their social skills. At the same time, it strengthens friendship relations among students and reinforces the sense of belonging in the classroom. However, for games to be used as an effective learning tool, they need to be planned appropriately and educational goals and social dynamics must be taken into account. Games that are not appropriate for the students' level, are overly competitive, or are only entertainment-oriented may have negative consequences in the learning process. The findings and discussions revealed that the use of games in education and friendship relations contribute to students' social skills and academic success, and therefore schools will be more effective in achieving goals.