



Selçuklu Bilişsel Eğitim Programının Çocukların Farklı Beceri Alanlarına Etkisine İlişkin Uygulayıcı Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri¹

The Views of Practitioner Classroom Teachers on The Effects of Selcuklu Cognitive Training Program on Different Skill Areas of Children

Bengü TÜRKÖĞLU^a

^aNecmettin Erbakan Üniversitesi, Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, Konya, Türkiye

Öz

Selçuklu Bilişsel Eğitim Programı (SEBEP) uygulayıcısı olan sınıf öğretmenlerinin programın çocukların farklı beceri alanlarına etkisine ilişkin görüşlerini tespit etmek için yapılan bu çalışma nitel bir araştırmadır. Nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseniyle gerçekleştirilen bu araştırmanın çalışma grubunu oranlı küme örnekleme yöntemi ile seçilen Cahit Zarifoğlu İlkokulu'nda görev yapan 20 sınıf öğretmeni oluşturmuştur. Amaçlı örnekleme yöntemlerinden benzeşik örnekleme yöntemine uygun olarak sınıf öğretmenlerinden çalışma grubu seçilmiştir. Araştırmada, veri toplama aracı olarak açık uçlu sorulardan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formundaki açık uçlu sorulara verilen cevapların analizi, "betimsel analiz" kullanılarak değerlendirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre sınıf öğretmenleri Selçuklu Bilişsel Eğitim Programı'nın çocukların farklı beceri alanları üzerinde oldukça etkili bir program olduğunu düşünmektedir. Sınıf öğretmenleri bu programın başta çocukların bilişsel ve sosyal becerileri olmak üzere iletişim, duygusal ve konuşma becerileri üzerinde de etkili olduğunu ifade etmektedir.

Abstract

This study is a qualitative research to determine the views of classroom teachers who were the practitioners of Selcuklu Cognitive Training Program (SCTP) on the effects of the program on different skill areas of children. This study was designed by case study from qualitative research methods. The study group of this research was composed of 20 classroom teachers working at the Cahit Zarifoğlu Primary School, who were selected by proportionate cluster sampling method from the primary schools. The study group was chosen from the classroom teachers in accordance with the homogeneous sampling method from the criterion sampling methods. In the study, a semi-structured interview form consisting of open-ended questions was used as the data collection tool. The analysis of the answers to the open-ended questions in the interview form was evaluated using "descriptive analysis". According to the results of the research, classroom teachers think that Selcuklu Cognitive Training Program is a very effective program for children on different skill areas. Classroom teachers state that this program has an impact on communication, emotional and speech skills, especially on the cognitive and social skills of children.

Anahtar Sözcükler

bilişsel kutu oyunları
bilişsel eğitim programı
farklı beceri alanları
sınıf öğretmeni
ilkokul eğitimi

Keywords

cognitive board games
cognitive training program
different skill areas
classroom teacher
primary school education

¹ Bu çalışmanın bir bölümü 11-14 Mayıs 2017 tarihlerinde Denizli'de düzenlenen IV. International Eurasian Educational Research Congress – INTERNATIONAL EJER CONGRESS 2017'de sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Extended Summary

Introduction: Play is the common profession in which all children without exception exerted their adult life and natural learning environment that make numerous contributions to all developmental areas. When the child plays, s/he learns to wait, share, collaborate, get rid of self-centeredness, control aggression, solve social problems in a proper way, empathize, belong to a group, respect the rights and freedoms of others, have own rights and freedoms, comply with restrictions, get order and cleaning habits, communicate, listen to what is said, express himself, make an effort, finish the job that he started, work together, be a leader or a member, beat and defeat, find the right way through trial-and-error, make conscientious evaluations, protect the surrounding objects and living things, moral concepts, concepts such as people, love of home, loyalty to the country, community rules and socialization (Aral vd., 2000; Catron ve Allen, 2003; Çoban ve Nacar, 2006; Driscoll ve Nagel, 2008; Ellialtıoğlu, 2005; Esen, 2008; Mangır ve Aktaş, 1993; Pehlivan, 2005; Seyrek ve Sun, 2010; Şahin, 2006).

Purpose of the study: Selcuklu Cognitive Training Program (SCTP) is a game-based educational program aimed at contributing especially to the development of cognitive and social skills, for children who are in primary school. It comprises a total of 25 cognitive board games. Six cognitive play activities differ for each grade, which means there are a total of 24 play activities, which were chosen according to the sub-dimensions of linguistic skill, object-spatial skill, reasoning skill, distinguishing skill and numerical skill. In addition to these play activities, one play activity was included for the development of creativity skill for all grades. The main purpose of the current study is to determine qualitatively the views of classroom teachers who are practitioners of SCTP about the competencies of children in different skill areas.

Method: This study was designed as a case study which is a qualitative research method. The study group of this research was composed of 20 classroom teachers working at Cahit Zarifoglu Primary School, who were selected by proportionate cluster sampling method from the primary schools that were affiliated with Konya Province Selcuklu District Directorate of the National Education. Cahit Zarifoglu Primary School provided dual education and was appropriate for designing a cognitive training class independent of physical conditions. The study group was chosen from the classroom teachers in accordance with the homogeneous sampling method from the criterion sampling methods. In the study, Personal Information Form and a semi-structured interview form that is suitable for qualitative research consisting of open-ended questions were used as the data collection tool. The analysis of the answers to the open-ended questions in the interview form was evaluated using “descriptive analysis”, one of the qualitative data analysis methods.

Findings: It was found that classroom teachers think SCTP was a very effective program for children on different skill areas. Classroom teachers stated that this program had an impact on communication, emotional and speech skills, especially on the cognitive and social skills of children. According to the classroom teachers, Selçuklu Cognitive Training Program contributed significantly to the development of children’s cognitive skills in transferring knowledge, attention and focus, reasoning, strategy development, problem solving, and evaluating possibilities; the development of children’s social skills in cooperation, sharing, taking responsibility and observing; the development of children’s communication skills in helping, waiting, thanking and congratulating; the development of children’s emotional skills in controlling aggressive behaviors, controlling positive emotions, sharing feelings, and expressing emotions; and finally the development of children’s speaking skills in not interrupting, listening patiently, initiating continuing and finishing speaking.

Conclusion and Recommendations: The research contributes to the literature in terms of determining the verbal expressions of teachers’ about the effects of cognitive board games on different skill areas. As can be seen from the research findings, cognitive games are influential on different skill areas of children. Playing such games in the school and home environment is very beneficial for the development of cognitive, social, communication, emotional and speech skills. Therefore it is suggested that teachers and parents should play cognitive games with their children in order to provide opportunities and experiences for developing different skills of children. The Ministry of National Education can prepare curriculums based on cognitive games for all levels of education and apply them to all levels of education.

1. Giriş

Oyun; istisnasız tüm çocukların yetişkinlik hayatının provasını yaptıkları ortak meslekleri, tüm gelişim alanlarına sayısız katkı sağlayan doğal öğrenme ortamlarıdır. Önemli olan yüksek nitelik taşıyan oyunun gerçekleşebilmesi için gerekli koşulların sağlanmasıdır. Nitelikli bir oyunun ön koşulları; oyun arkadaşı, nitelikli oyun malzemeleri, büyük oyun alanları, destekleyici yetişkin varlığı, yeterli zaman, aktif yaşantılar ve yeni deneyimler için güvenli oyun ortamlarıdır (Tüfekçioğlu, 2013). Çocuklar, oyunlara gönüllü olarak katıldıkları için oyunlar onlar için faydalı bir eğitim aracı haline gelir ve oyunlar vasıtasıyla daha kolay ve kalıcı şekilde öğrenirler, çünkü oyun sırasında beş duyuları aktiftir. Friedrich Fröbel “Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür ve oluşur. İnsanın en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir” diyerek oyunun insan yaşantısındaki önemine vurgu yapmıştır (Akt: Erdal ve Erdal, 2003: 37).

Gelişen ve değişen dünyanın nesnesi olmak yerine öznesi olmak ancak tüm gelişim alanlarında yetenekleri kuvvetli nesiller yetiştiren toplumlar için mümkündür. Bu nesilleri de ancak çocukluk döneminde tüm yetenekleri oyun vasıtasıyla desteklenen çocuklar oluşturabilir. Bu sebepten çocuğun bilişsel ve sosyal gelişimi başta olmak üzere tüm gelişim alanları aile-öğretmen iş birliği ve zengin uyarıcı çevreyle desteklenerek çocuğun gelişiminde ortaya çıkabilecek olumsuzluklar ortadan kaldırılmaya çalışılmalıdır. Erken yaşlardan itibaren özellikle bilişsel ve sosyal yetenekleri desteklemek amacıyla oyun temeline dayanan eğitim programlarının hazırlanıp uygulanması gerekmektedir çünkü oyun çocuk açısından yetişkin yaşamı için bir staj, hayata açılan bir penceredir. Huizinga (1950), öğrenmenin bir yolunun da serbest oyunlardan farklı olarak oyuncuların oyun kurallarını rakip oyuncularla birlikte takip etmesi gereken eğitsel, kurallı oyunlar olduğunu ifade eder. Böylece, çocuklar akranlarıyla nasıl etkileşim kuracakları, oyun kurallarını nasıl takip edecekleri gibi sosyal becerileri öğrenebilirler (Brady vd., 1983; Shapira vd., 1971).

Çocuk, oyun oynarken sırasını beklemeyi, paylaşmayı, işbirliği yapmayı, benmerkezcilikten kurtulmayı, saldırganlığı kontrol etmeyi, sosyal sorunları uygun yolla çözmeyi, empati kurmayı, bir gruba ait olmayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duymayı, kendi hak ve özgürlüklerine sahip çıkmayı öğrenir. Yine oyunlar vasıtasıyla çocuk, sınırlamalara uymayı, iletişim kurmayı, söylenenleri dinlemeyi, kendini ifade etmeyi, çaba harcamayı, başladığı bir işi bitirmeyi, yardımlaşmayı, birlikte çalışmayı, önder ya da üye olmayı da benimser. Çocuklar yenme ve yenilmeyi, deneme-yanılma yolu ile doğruyu bulmayı, vicdansal değerlendirmeler yapmayı, çevresindeki nesne ve canlıları korumayı, ahlaki kavramları, insan, yurt sevgisi, ülkeye bağlılık gibi kavramları, toplum kurallarını dolayısıyla toplumsallaşmayı ve sosyalleşmeyi ancak onlar için hayatın provası olan oyunlar vasıtasıyla içselleştirirler (Aral vd., 2000; Catron ve Allen, 2003; Çoban ve Nacar, 2006; Driscoll ve Nagel, 2008; Ellialtıoğlu, 2005; Esen, 2008; Mangır ve Aktaş, 1993; Pehlivan, 2005; Seyrek ve Sun, 2010; Şahin, 2006).

Bilişsel oyunlar, özellikle bilişsel gelişimi destekleyecek tarzda tasarlanmış eğitsel oyunlardır. Bu oyunlar; rekabetçi etkinlikler içeren, kurallar ve düzenlemelerle sınırlandırılmış, müfredata yenilik getiren, eğlenceli ve etkileşimli oyunlardır (Allery, 2004). Bu oyunlar vasıtasıyla çocuklar sorular sorarak bilgi edinirler, bilgilerini başkalarına aktarırlar, mantık yürütmeyi ve yargılamayı öğrenirler, neden-sonuç ilişkisi kurarlar. Dikkat, kıyaslama, hızlı düşünme, ortaya çıkan sorunları görme ve bunlara çözüm bulma yeteneklerini geliştirirler. Sıralama, sınıflama, eşleştirme, kıyaslama, analiz, sentez, problem çözme, algılama, düşünme, akıl yürütme, neden-sonuç ilişkisini sezme gibi zihinsel süreçlerin işleyişini hızlandırır (Leigh, 2003; MEB, 2007; Yazar, 2015). Eğitsel kutu oyunları, serbest oyunlardan farklı olarak oyuncuların uymaları gereken oyun kurallarını içerir (Choi, 2005). Bu oyunlar, ilkökul öğrencilerinin bilişsel düzeyi için oldukça uygundur ve çocuklarda öğrenme için eğlenceli ve keşfedici bir araç sağlar (Corbeil, 1999; Millians, 1999). Oyun temelli öğrenmeler, öğrenciler için eğlenceli, motive edici ve ilginçtir, bunun yanı sıra yetenek ve kavramsal anlayış gelişimi için de çok önemlidir (Ginsburg, Lee ve Boyd, 2008; Papastergiou, 2009). Daha da önemlisi, bu oyunlar sınıf ortamında interaktif oyun becerilerini ve arzu edilen sınıf içi davranışları kolaylaştırmaktadır (Davis-Temple vd., 2014). Harris (2003) başarılı bir eğitsel oyunun yaratıcı, öğrenme aracı olarak kullanılmaya elverişli, profesyonel bir görünüme sahip ve iyi kurallardan oluşması gerektiğini belirtmiştir.

21. yüzyıl becerileri olarak adlandırılan işbirliği, iletişim, eleştirel düşünme, yaratıcı yenilik ve başarısızlık karşısında yılmamak ve yeniden denemek çocuklarımızın gelecekteki başarıları için oldukça önemli özelliklerdir. Ancak oyun yoluyla kolayca öğrenilebilen bu becerilerin çoğunu sınıfta ders ortamında kolayca öğretmek mümkün değildir (Hirsch-Pasek ve Golinkoff, 2003; Partnership for 21st Century Skills, 2008). Oyunların eğitime dahil edilmesi, öğrenme motivasyonu, aktif katılım ve öğrenci konsantrasyonunun artırılmasında genellikle geleneksel öğretim yöntemlerinden çok daha etkilidir (Kirikkaya, Iseri ve Vurkaya, 2010). Tam bu noktada eğitsel, bilişsel oyunların önemi bir kez daha karşımıza çıkmaktadır. Ortaokul müfredatında seçmeli ders olarak yer verilen Zekâ Oyunları Dersi maalesef ilkökul müfredatında bulunmamaktadır. Ancak çocukları tüm gelişim alanlarında destekleyen bilişsel oyunların önemine inanan

sınıf öğretmenleri Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi kapsamında bilişsel oyun eğitimlerine bir program dahilinde olmasa da yer vermektedir. Çocukların özellikle bilişsel gelişimlerine büyük katkılar sağlayan bilişsel oyun eğitimi programlarının yaygınlaşması çok önemlidir. Alan yazın tarandığında öğretmenlerin perspektifinden bilişsel oyun eğitimlerinin çocukların farklı beceri alanlarına ne tür katkılar sağladığına yönelik çalışma olmadığı görülmektedir. Dolayısıyla farklı becerilerin kazandırılması amacıyla yapılacak her türlü araştırma ve çalışmanın farkındalık yaratma açısından çok değerli olduğu düşünülmektedir.

Araştırmanın Amacı

Selçuklu Bilişsel Eğitim Programı (SEBEP) her sınıf bazında farklılaşan 6 bilişsel oyundan, 4 sınıf kademesi için toplam 24 oyundan ve bu oyunlara ek olarak tüm sınıflar için yaratıcılık becerisinin gelişimine yönelik 1 etkinlik oyunu olmak üzere toplamda 25 bilişsel kutu oyununu içeren; ilkokula devam eden çocukların özellikle bilişsel ve sosyal beceri gelişimlerine katkı sağlamayı hedefleyen; dil, şekil-uzay, ayırt etme, sayı, akıl yürütme ve stratejik düşünme yeteneği alt boyutlarına yönelik bireysel ve grup oyunlarından oluşan, 12 hafta boyunca, haftada 2 gün ve günlük 1 saat olmak üzere toplam 24 saat “düzenli ve kontrollü” olarak uygulanan bir eğitim programıdır. Bu araştırmanın temel amacı; SEBEP uygulayıcısı olan sınıf öğretmenlerinin programın çocukların farklı beceri alanlarına etkisine ilişkin görüşlerini niteliksel olarak değerlendirmektir.

2. Yöntem

Araştırma Modeli

SEBEP uygulayıcısı olan sınıf öğretmenlerinin bilişsel oyunlarda çocukların farklı beceri alanlarına etkisine ilişkin görüşlerini tespit etmek için yapılan bu çalışmada nitel araştırma tekniği kullanılmıştır. Araştırma durum çalışmasıyla desenlenmiştir. Durum çalışması, araştırmacının bir durum üzerine yoğunlaşarak elde edilen verileri sebep-sonuç ve değişkenler arası ilişkileri açıklayabilmesine olanak sağlayan, duruma bağlı temaları ortaya koyan ve bütüncül bir yorum hedefleyen bir yaklaşımdır (Creswell, Hanson, Clark Plano ve Morales, 2007; Çepni, 2012; Yıldırım ve Şimşek, 2011).

Çalışma Grubu

Araştırmada amaçlı örneklem yöntemlerinden benzeşik örnekleme yöntemine uygun olarak sınıf öğretmenlerinden çalışma grubu seçilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Konya ili Selçuklu İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı, ikili eğitim yapan, fiziki koşulları bağımsız bir bilişsel eğitim sınıfı dizayn edilebilecek uygunluktaki ilkokullar arasından oranlı küme örnekleme yöntemi ile seçilen Cahit Zarifoğlu İlkokulunda görev yapan, SEBEP eğitimlerine ve atölyelerine katılan, SEBEP uygulayıcısı olan 20 sınıf öğretmeni oluşturmuştur. Öğretmenlere ilişkin demografik özellikler Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Öğretmenlere İlişkin Demografik Bilgiler

Demografik Bilgiler		n	f	%
Cinsiyet	Kadın	20	12	60
	Erkek		8	40
Yaş	25-35	20	3	15
	36-45		12	60
	46-55		5	25
Öğrenim Durumu	Lisans	20	16	80
	Yüksek Lisans		4	20
Mesleki Kıdem	1-5 yıl	20	1	5
	6-10 yıl		3	15
	11-15 yıl		6	30
	16-20 yıl		9	45
	21 yıl ve üstü		1	5

Tablo 1’e göre araştırmaya katılan öğretmenlerin çoğunlukla kadın (12 - %60), 36-45 yaş aralığında (12 - % 60), lisans mezunu (16 - % 80) ve 16-20 yıllık mesleki kıdeme sahip (9 - % 45) oldukları görülmektedir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak öğretmenlere yönelik soruları içeren “Kişisel Bilgi Formu” ile açık uçlu sorulardan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme soruları hazırlanmadan önce, araştırma

konusu ile ilgili ulusal ve uluslararası alan yazın taraması yapılmıştır. Daha sonra formda yer alması düşünülen maddeler belirlenerek yarı yapılandırılmış görüşme formu geliştirilmiştir. Görüşme formunun amaç, anlam ve kapsam açısından değerlendirmesini yapmak ve geçerliğini sağlayabilmek için 4 akademisyenden görüş alınarak 7 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturulmuştur.

Verilerin Toplanması

Veriler toplanırken öncelikle SEBEP uygulayıcısı olan sınıf öğretmenlerine bu araştırmada katılımcı olmaya ilişkin gönüllü olup olmadıkları sorulmuş, gönüllü olan 20 öğretmenin her biriyle 30 Mayıs-17 Haziran 2016 tarihleri arasında Cahit Zarifoğlu İlkokulu'nda ayrı ayrı görüşmeler yapılmıştır. Görüşme esnasında araştırmacı tarafından görüşme formları üzerine notlar alınmış ayrıca araştırmacı tarafından alınan notları doğrulamak ve katılımcıların sözlü olarak ifade edemedikleri ya da bahsetmeyi unuttukları noktaları belirtmelerine imkân tanımak amacıyla görüşme bitiminde sınıf öğretmenlerinden görüşme formlarını yazılı olarak da doldurmaları istenmiştir. Görüşmelerin süresi 30 – 35 dakika ile sınırlandırılmıştır.

Verilerin Analizi

Görüşme formundaki açık uçlu sorulara verilen cevaplar “betimsel analiz” yöntemi kullanılarak değerlendirilmiştir. Betimsel analiz aşamasında öncelikle görüşme formundaki sorular temel alınarak genel bir çerçeve oluşturulmuştur. Ardından araştırmada iç geçerliği sağlamak için; her bir soruya ilişkin elde edilen veriler incelenmiş ve bu inceleme sonucunda her bir görüşme sorusu için bir ana başlık ve bu ana başlığın altında alt kategoriler oluşturulmuştur. Her bir kategorideki bulgular, sınıf öğretmeni görüşlerinden doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Çözümlemelerde görüşüne başvuru sınıf öğretmenlerine birer kod numarası verilerek (Ö1, Ö2...) açıklamalar yapılmıştır. Grubun genel yapısına ilişkin bulgular frekans ve yüzde değerleriyle ortaya konulmuştur. İç geçerliliği yani bulguların tutarlılığını sağlamak amacıyla temaları oluşturan kavramların kendi aralarında ve diğer temalarla tutarlılığı değerlendirilmiştir. Dış geçerliği sağlamak için veri toplama aracının hazırlanmasından, uygulama ve analiz aşamasına kadar araştırma süreci detaylarıyla açıklanmış; dış geçerliliği sağlamak amacıyla araştırmanın başka araştırmalarla test edilebilmesi için gerekli açıklamalar ayrıntılarıyla yapılmıştır.

3. Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde, çalışma grubunda yer alan sınıf öğretmenlerinin programın çocukların farklı beceri alanlarına etkisine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla kullanılan Öğretmen Görüşme Formundan elde edilen görüşlerin çözümlenmesi sonucunda ortaya çıkan bulgulara yer verilmiştir.

SEBEP'in Etkililiği

Görüşmelerden elde edilen veriler SEBEP uygulayıcısı olan tüm öğretmenlerin bilişsel eğitim programının çocukların farklı beceri alanları üzerinde etkili olduğunu düşündüklerini ortaya koymuştur.

Tablo 2. SEBEP'in Çocukların Farklı Beceri Alanları Üzerindeki Etkililiği

SEBEP'in Etkililiği	n	f	%
Etkili	20	20	100
Etkili değil	20	0	0

Tablo 2'den de görüleceği gibi görüşmeye katılan öğretmenlerin tümü SEBEP'in çocukların farklı beceri alanları üzerinde etkili olduğuna inanmaktadır. Bu boyutta bazı katılımcı ifadeleri şu şekildedir:

Ö7: “Uygulamalara başladıktan sonra öğrencilerimin genelinde olumlu beceri gelişimleri gözlemledim, bazı çocuklarım olağanüstü gelişim gösterdi.”

Ö14: “Eğitim uygulamalarına başlar başlamaz oyun çocuklar üzerindeki sihirli etkisini ortaya koydu ve ben bu süreçte öğrencilerimdeki beceri gelişimlerini keyifle izledim.”

Beceri Alanları

Görüşmelerden elde edilen veriler analiz edildiğinde SEBEP'in etkili olduğu beceri alanları “bilişsel beceriler”, “sosyal beceriler”, “iletişim becerileri”, “duygusal beceriler” ve “konuşma becerileri” olmak üzere beş alt kategori oluşturulmuştur.

Tablo 3. SEBEP'in Etkili Olduğu Beceri Alanları

Beceri Alanları	n	f	%
Bilişsel Beceriler	20	20	100
Sosyal Beceriler	20	17	85
İletişim Becerileri	20	16	80
Duygusal Beceriler	20	14	70
Konuşma Becerileri	20	13	65

Tablo 3'den de görüleceği gibi SEBEP'in etkili olduğu beceri alanlarının tespit edilmesine yönelik soruya görüşmeye katılan öğretmenlerin hepsi bilişsel beceriler olarak cevap vermiştir.

Bilişsel Beceriler

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin problemlere uygun çözümler bulduğunu, strateji geliştirdiklerini, akıl yürütüklerini ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin çeşitli katılımcı ifadeleri şu şekildedir:

Ö2: “Öğrencilerim oyunları oynamaya başladıktan kısa bir süre sonra problemlere olabilecek en uygun çözümleri bulmaya başladılar; bilişsel gelişimlerinde çok önemli farklılaşmalar gözlemliyorum.”

Ö17: “Öğrencilerim öncelikle oyunun kurallarını öğrenip farklı stratejiler geliştiriyorlar. Ayrıca birbirlerinin stratejilerini dinleyerek, tartışarak oyuna nasıl farklılıklar katabileceklerini düşünüyorlar.”

Sosyal Beceriler

Öğretmenler bu temada genel olarak öğrencilerinin paylaşımda bulduklarını, iş birliği yaptıklarını ve sorumluluk aldıklarını ifade etmişlerdir. Bu boyuta ilişkin görüşler şöyledir:

Ö1: “Hiçbir şekilde birbiriyle oynamayan hatta sürekli çatışma içinde olan çocuklar birbiriyle kaynaştı. Öğrencilerin paylaşım becerileri, sorumluluk ve iş birliği yetenekleri gelişti.”

Ö9: “Oyunlar çocukların paylaşım, iş birliği ve gözlem yapma becerilerini çok geliştirdi yani bu eğitim programı çocuklarımızın sosyal becerileri gelişimlerine katkı sağladı.”

İletişim Becerileri

Bu temada öğretmenler öğrencilerinin öncelikle birbirlerine yardım ettiklerini sonrasında birbirlerine teşekkür ederek iletişimlerini geliştirdiklerini belirtmişlerdir. Bu boyutta ortaya çıkan görüşler şu şekildedir:

Ö4: “Grup oyunları esnasında öğrenciler sırasını bekleme, teşekkür etme, birbirlerine yardım etme gibi olumlu iletişim alışkanlıkları geliştirdiler.”

Ö10: “Oyunlar esnasında çocukların birbirlerine yardım ettikleri görüldü. Oyunu kaybedenin yenilgiyi kabul ettiği ve kazananı tebrik ettiği böylece birbirleri arasındaki iletişimin olumlu yönde geliştiği tespit edildi.”

Duygusal Beceriler

Öğretmenler bu temada özellikle öğrencilerinin olumlu ya da olumsuz duygularını kontrol altında tutabildiklerini ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin çeşitli katılımcı ifadeleri şu şekildedir:

Ö8: “Öğrenciler oyun oynarken çok keyifli oldukları için çocukların öfke ve saldırgan davranışlarında azalma olduğu, bu duygularını kontrol etmeye çalıştıkları, birbirlerine daha sıcakkanlı ve anlayışlı davrandıkları görüldü.”

Ö7: “Çocuklar duygularını kontrollü bir şekilde ifade ettiklerinde, saldırgan davranışlarını bastırdıkları zaman oyunların devamlılığını sağlayacaklarını düşünüyorlar; bu açıdan çocukların duygusal gelişimlerine olan katkı yadsınmaz.”

Konuşma Becerileri

Bu temada öğretmenler öğrencilerinin söz kesmeden sırasını bekleme becerilerinin geliştiğine vurgu yapmışlardır. Konuşma becerilerine ilişkin bazı katılımcı görüşleri şöyledir:

Ö5: “Öğrenciler oyun oynarken sıra beklemeyi, söz kesmemeyi, dinleme ve konuşma kurallarına uymayı öğrendiler.”

Ö15: “Öğrenciler özellikle dil kavramına yönelik oyunlarda konuşmayı başlatma ve sürdürme konusunda çok özenli davrandılar. Ayrıca söz kesmeden ve sıralarını bekleyerek oyuna katılmaya çalıştılar.”

Bilişsel Beceriler

Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler analiz edildiğinde SEBEP'in çocukların bilişsel becerilerinden "akıl yürütme", "strateji geliştirme", "dikkat ve odaklanma", "problem çözme", "olasılıkları değerlendirme", "bilgiyi transfer etme" becerileri üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4. SEBEP'in Çocukların Bilişsel Becerileri Üzerindeki Etkileri

Bilişsel Beceriler	n	f	%
Akıl Yürütme	20	17	85
Strateji Geliştirme	20	17	85
Dikkat ve Odaklanma	20	15	75
Problem Çözme	20	14	70
Olasılıkları Değerlendirme	20	11	55
Bilgiyi Transfer Etme	20	9	45

Tablo 4'ten de görüleceği gibi öğretmenlerin çoğunluğu SEBEP'in bilişsel becerilerden akıl yürütme ve strateji geliştirme becerileri üzerinde etkili olduğunu ifade etmişlerdir.

Akıl Yürütme

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin hızlı düşünerek çözüme hızlı bir şekilde ulaştıklarından bahsetmişlerdir. Bu temaya ilişkin çeşitli katılımcı ifadeleri şu şekildedir:

Ö6: "Öğrencilerim oyunlar esnasında problem oluşan kısımlarda çözümleri kendileri bulmaya çalıştılar ve oyunları oynarken akıl yürütme becerilerini oldukça geliştirdiler ve hızlı düşünüp, hamleleri öngörüp, çözüme ulaşabilmek için çabaladılar."

Ö16: "Her oyunda öğrencilerin akıl yürüterek çözüme ulaşma becerilerini en üst seviyede kullanmak için çaba sarf ettikleri görüldü."

Strateji Geliştirme

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin farklı çözüm yolları ürettiklerini ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin görüşler şöyledir:

Ö3: "Sınıfta akademik başarısı düşük olan öğrencilerin akademik olarak daha iyi öğrencilere kıyasla farklı stratejiler geliştirerek çözüm üretmede çok daha başarılı olduklarını gözlemledim."

Ö11: "Oyunlar genel olarak çocukların strateji dolayısıyla bilişsel becerilerini geliştiriyor, çocuklar geliştiklerini hissettikçe oyunları daha bir keyifli oynuyorlar."

Dikkat ve Odaklanma

Bu temada öğretmenler öğrencilerinin öncelikle konsantre olduklarını belirtmişlerdir. Bu boyutta ortaya çıkan görüşler şu şekildedir:

Ö5: "Oyunları öğrencilerim büyük bir ciddiyet içerisinde ve tüm dikkatlerini toplayarak oynadılar ve çözüme ulaşma konusunda oldukça başarılı oldular."

Ö11: "Oyunlar zorlaştıkça çocukların daha konsantre olduklarını, çözüm üretmek için yoğun çaba sarf ettiklerini gördüm, böylece düşünme, dikkat ve odaklanma becerileri gelişti."

Problem Çözme

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin çözüm basamaklarını tek tek değerlendirdiklerini ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin çeşitli katılımcı ifadeleri şu şekildedir:

Ö3: "Oyunları oynarken öğrencilerim problem çözme basamaklarında ve çözüm üretme aşamalarında çok olumlu davranışlar sergilediler."

Ö8: "Öğrencilerimin oyunlarda karşılaştıkları problemler karşısında fikir üretebilmeleri, çözüm yolları bulmaya çalışmaları, karşılarına çıkan seçenekleri gözlemler yaparak değerlendirip sonuca ulaşabilmeleri beni oldukça mutlu ediyor."

Olasılıkları Değerlendirme

Bu temada öğretmenler öğrencilerinin deneme yanılma yöntemini etkin bir şekilde kullandıklarına vurgu yapmışlardır. Bu boyuta ilişkin bazı katılımcı görüşleri şöyledir:

Ö1: "Oyunlarda çok farklı olasılıkları deneyerek sonuca ulaşmayı başardılar ve çözüme ulaştıkları zaman

keyif aldılar. Oyunları analiz ederken tümevarım tümdengelim gibi çeşitli yöntemler denediler.”

Ö18: “Öğrencilerim oyunlarda olasılıkları değerlendirerek, deneme yanılma yöntemiyle çözüme ulaşmaya çalıştılar; ayrıca oyunlar çocukları alternatif düşünmeye de yönlendirdi.”

Bilgiyi Transfer Etme

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin daha önceki öğrenmelerinin sonraki öğrenmelerine zemin oluşturduğunu ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin çeşitli katılımcı ifadeleri şu şekildedir:

Ö8: “Öğrencilerim her oyun için farklı farklı çözüm yolları geliştirmeye çalıştılar; daha önce öğrendikleri bilgileri yeni uygulamalara kolayca transfer ettiler.”

Ö16: “Öğrencilerim oyunlar esnasında daha önce öğrendikleri bilgileri düşünerek farklı fikirler ortaya attılar; bu fikirler onların sonuca daha kolay ulaşabilmelerine olanak sağladı.”

Sosyal Beceriler

Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler analiz edildiğinde SEBEP’in çocukların sosyal becerilerinden “iş birliği ve paylaşım”, “sorumluluk alma”, “gözlem yapma” becerileri üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5. SEBEP’in Çocukların Sosyal Becerileri Üzerindeki Etkileri

Sosyal Beceriler	n	f	%
İş Birliği ve Paylaşım	17	17	100
Sorumluluk Alma	17	16	94
Gözlem Yapma	17	12	71

Tablo 5’te de görüleceği gibi öğretmenlerin hepsi SEBEP’in sosyal becerilerden işbirliği ve paylaşım üzerinde etkili olduğunu ifade etmişlerdir.

İş Birliği ve Paylaşım

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin çözüme ulaşma adına karşılıklı yardımlaşmalarını ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin çeşitli katılımcı ifadeleri şöyledir:

Ö10: “Sınıftaki tüm öğrencilerim grup oyunlarını paylaşım ve iş birliği içerisinde oynadılar. Bireysel oyunlarda dahi iş birliği gözlemledim.”

Ö14: “Grup oyunlarına başlarken en başta iş bölümü yaptılar. Birbirleriyle bilgilerini ve yorumlarını olumlu bir şekilde paylaştılar. Bu durum oyunlarda zorlanan öğrenciler için çok faydalı oldu.”

Sorumluluk Alma

Bu temada öğretmenler öğrencilerinin süreci yönetme biçimlerinden bahsetmişlerdir. Bu boyutta ortaya çıkan görüşler şu şekildedir:

Ö8: “Oyunların dağıtılmasında ve toplanmasında tüm öğrenciler sorumluluk aldılar.”

Ö20: “Grup oyunlarında çocuklar sadece kendilerinin değil aynı zamanda grup arkadaşlarının da sorumluluklarını aldılar; hatalarını gösterdiler; bu sebepten hep birbirlerini takipte kaldılar.”

Gözlem Yapma

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin süreci planlı ve dikkatli bir şekilde incelediklerini ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin görüşler şu şekildedir:

Ö18: “Bu oyunlar sırasında öğrencilerimin aslında çok güzel gözlem yapabildiklerini, gözlemleri vasıtasıyla da başarılı bir şekilde sonuca ulaşabildiklerini fark ettim.”

Ö17: “Oyunları anlamakta güçlük çeken bazı öğrencilerin yanındaki arkadaşlarını gözlemleyerek oyunu daha iyi anlamaya çalıştıklarını fark ettim.”

İletişim Becerileri

Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler analiz edildiğinde SEBEP’in çocukların iletişim becerilerinden “yardımlaşma”, “sırasını bekleme”, “teşekkür etme”, “tebrik etme” becerileri üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 6. SEBEP'in Çocukların İletişim Becerileri Üzerindeki Etkileri

İletişim Becerileri	n	f	%
Yardımlaşma	16	16	100
Sırasını Bekleme	16	14	88
Teşekkür Etme	16	13	82
Tebrik Etme	16	9	56

Tablo 6'dan da görüleceği gibi öğretmenlerin hepsi SEBEP'in iletişim becerilerinden yardımlaşma üzerinde etkili olduğunu ifade etmişlerdir.

Yardımlaşma

Öğretmenler bu konuda öğrencilerinin birbirlerinin desteğine ihtiyaç duyduklarından bahsetmişlerdir. Bu temaya ilişkin katılımcı ifadelerinin bazıları şöyledir:

Ö14: *“Oyunlar esnasında yardım isteme ve yardım etme davranışlarında çok daha istekli olduklarını fark ettim.”*

Ö18: *“Öğrenciler anlamadıkları noktalarda birbirlerinden yardım istediler; yardım sonrasında oyunu tamamlayan öğrenciler başarıya hazıyla yardımcı olan arkadaşlarına daha ılımlı şekilde davrandılar.”*

Sırasını Bekleme

Öğretmenler bu konuda öğrencilerinin süreci sabır göstererek tamamladıklarını ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin görüşler şu şekildedir:

Ö13: *“Çocuklarım oyun oynarken sıraya olabildiğince riayet ettiler; saygı ile birbirlerini dinlediler.”*

Ö16: *“Oyunların mantığını anlayıp hızlı bir şekilde tamamlayan öğrenciler oyunu tamamlamakta zorlanan öğrencilere oyunu anlattılar, hiç kimse aceleci davranmadı, herkes sabırla sırasını bekledi.”*

Teşekkür Etme

Bu konuda öğretmenler öğrencilerinin kendilerine gösterilen yardımlara nazikçe cevap verdiklerini belirtmişlerdir. Bu boyutta ortaya çıkan görüşler şu şekildedir:

Ö14: *“Oyunun devam etmesi ortak amaçları olduğu için gönüllü bir şekilde birbirlerine yardım ettiler; yardımlar sonucunda nazik teşekkür ifadeleri kullanıldı.”*

Ö20: *“Öğrencilerim rica ve teşekkür ifadelerine konuşmalarında sıklıkla yer verdiler.”*

Tebrik Etme

Öğretmenler bu konuda öğrencilerinin süreç sonunda nazik değerlendirmeler yaptıklarını ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin çeşitli katılımcı ifadeleri şu biçimdedir:

Ö19: *“Uyum içerisinde oynadılar; oyunların sonunda birbirlerini tebrik ettiler.”*

Ö12: *“Öğrencilerim oyununu başarıyla tamamlayan arkadaşlarına alkışlayarak destek oldular; onları içtenlikle tebrik ettiler.”*

Duygusal Beceriler

Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler analiz edildiğinde SEBEP'in çocukların duygusal becerilerinden “saldırgan davranışları kontrol altında tutabilme”, “olumlu duyguları kontrol altında tutabilme”, “duyguları paylaşabilme”, “duyguları ifade edebilme” becerileri üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 7. SEBEP'in Çocukların Duygusal Becerileri Üzerindeki Etkileri

Duygusal Beceriler	n	f	%
Saldırgan Davranışları Kontrol Altında Tutabilme	14	13	93
Olumlu Duyguları Kontrol Altında Tutabilme	14	11	79
Duyguları Paylaşabilme	14	9	64
Duyguları İfade Edebilme	14	7	50

Tablo 7'den de görüleceği gibi öğretmenlerin çoğunluğu SEBEP'in duygusal becerilerden saldırgan davranışları kontrol altında tutabilme becerileri üzerinde etkili olduğunu belirtmişlerdir.

Saldırgan Davranışları Kontrol Altında Tutabilme

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin olumsuz duygularıyla baş edebildiklerini ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin görüşler şu şekildedir:

Ö9: “Çocuklar hırsıyla oynadılar, ancak saldırganlık gösteren hiç kimse olmadı. Bu oyunların sürekli oynanmasının çocukların duygularını kontrol edebilmelerine olanak sağlayacağını, duygu kontrolünün bir davranış şekli haline geleceğine inanıyorum.”

Ö19: “Oyunu kaybedenler üzülme ya da huzursuzluk çıkarmak yerine oyuna tekrar başlayıp farklı taktikler denediler, ya da yardım istediler.”

Olumlu Duyguları Kontrol Altında Tutabilme

Bu temada öğretmenler öğrencilerinin olumlu duygularında da aşırılık yaşamadıklarından bahsetmişlerdir. Bu boyutta ortaya çıkan görüşler şu şekildedir:

Ö3: “Öğrencilerim duygularını arkadaşlarını rencide etmeden ifade ettiler, her oyundan ayrı keyif aldılar ancak mutluluklarını diğer arkadaşlarını da düşünerek kontrollü bir şekilde yaşadılar.”

Ö6: “Öğrencilerim özellikle başarı sonucunda yaşadıkları kazanma ve mutluluk duygularını kontrol ederek arkadaşlarına ve sınıf ortamına karşı gerekli duyarlılığı gösterdiler.”

Duyguları Paylaşabilme

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin tüm sürecin hissiyatını birbirleriyle paylaştıklarından bahsetmiştir. Bu temaya ilişkin çeşitli katılımcı ifadeleri şöyledir:

Ö8: “İçine kapanık olan öğrencilerim oyunlar sayesinde duygularını arkadaşlarıyla paylaşmaya başladılar. Sınıf içerisinde sergilenen hiçbir saldırgan davranış bilişsel eğitim sınıfında sergilenmedi, konuşarak anlaşma ve çözüm yoluna gidildi.”

Ö13: “Oyunu tamamlayıp sevinen öğrencilerin de tamamlayamayıp üzülen öğrencilerin de duyguları içtenlikle arkadaşları tarafından paylaşıldı.”

Duyguları İfade Edebilme

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin hissettiklerini birbirlerine açıkça söyleyebildiklerinden bahsetmiştir. Bu temaya ilişkin katılımcı ifadelerinin bazıları şöyledir:

Ö12: “Kendini ifade etmekte zorlanan öğrencilerimin duygularını içten bir şekilde anlatabilmeleri benim için çok anlamlıydı.”

Ö15: “Çocuklar oyunları oynarken kendi iç dünyalarını ve duygularını içtenlikle ifade ettiler.”

Konuşma Becerileri

Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler analiz edildiğinde SEBEP’in çocukların konuşma becerilerinden “söz kesmeme”, “sabırla dinleme”, “kendini ifade edebilme”, “konuşmayı başlatma, sürdürme, bitirme” becerileri üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 8. SEBEP’in Çocukların Konuşma Becerileri Üzerindeki Etkileri

Konuşma Becerileri	n	f	%
Söz Kesmeme	13	13	100
Sabırla Dinleme	13	10	77
Kendini İfade Edebilme	13	9	69
Konuşmayı Başlatma, Sürdürme ve Bitirme	13	8	62

Tablo 8’den de görüleceği gibi öğretmenlerin tümü SEBEP’in konuşma becerilerinden söz kesmeme üzerinde etkili olduğunu belirtmişlerdir.

Söz Kesmeme

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin söz almak için arkadaşının sözünü bitirmesini beklediklerini ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin görüşler şu şekildedir:

Ö10: “Çocuklar oyunun devamı için arkadaşının sözünü kesmeden sırasını beklemesi gerektiğini yaşayarak idrak ettiler.”

Ö20: “Öğrencilerim oyun uygulamalarında arkadaşlarının sözünü kesmeden onları dinleyebildiler ve konuşmaya başlamak için söz almaları gerektiğini daha iyi anladılar.”

Sabırla Dinleme

Bu temada öğretmenler öğrencilerinin sözlerine başlamadan önce diğer arkadaşının sözlerini tamamlamasını beklediğinden bahsetmişlerdir. Bu boyutta ortaya çıkan görüşler şu şekildedir:

Ö4: “Sınıf ortamında sabırsız olan öğrencilerin oyunlar esnasında olabildiğince sabırlı bir şekilde arkadaşlarını dinlediğine şahitlik ettim.”

Ö11: “Erkek öğrencilerimin birçoğunda sabırlı bir şekilde dinleme sorunu olduğu halde bilişsel eğitim sınıfında hiç böyle bir sorun yaşamadık. Eğlenme ve başarıma içgüdüleri onları kurallara uymaya motive etti.”

Kendini İfade Edebilme

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin duygu ve düşüncelerini içtenlikle açıklayabildiğini belirtmişlerdir. Bu temaya ilişkin çeşitli katılımcı ifadeleri şöyledir:

Ö2: “Çok düzgün cümlelerle kendini ifade edemeyen öğrencilerimin konuşma becerilerinin geliştiğini gözlemledim.”

Ö9: “Bilişsel eğitim sınıfının öğrencilerime en büyük katkısı çok konuşmayan öğrencilerimin oyunlar sayesinde sıra her kendine geldiğinde büyük bir heyecanla kendini ifade etmeye çalışması olmuştur.”

Konuşmayı Başlatma Sürdürme ve Bitirme

Öğretmenler bu temada öğrencilerinin bir konuda fikirlerini anlamlı bir bütünlük içinde açıklayabildikleri ifade etmişlerdir. Bu temaya ilişkin katılımcı ifadelerinin bazıları şöyledir:

Ö7: “Öğrenciler özellikle dil kavramına yönelik oyunlarda konuşmayı başlatma, sürdürme ve tamamlama konusunda çok özenli davrandılar.”

Ö17: “Öğrenciler dil gelişimine yönelik oyunlarda konuşmayı başlatma ve bitirme becerilerinde olağanüstü gelişmeler gözlemlendi. Bazı içine kapanık öğrencilerimin daha rahat konuşabildikleri, arkadaşlarından onay aldıkça daha da rahatladıkları tespit edildi.”

4. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu bölümde, SEBEP uygulayıcısı olan sınıf öğretmenlerinin programın çocukların farklı beceri alanlarına etkisine ilişkin görüşlerini niteliksel olarak değerlendirme amacına yönelik gerçekleştirilen araştırma kapsamındaki sorulara öğretmenler tarafından verilen yanıtlar ayrı ayrı sunulmuştur. Bu yanıtlar alan yazın ışığında tartışılmıştır. Daha sonra araştırma bulgularının ışığında önerilerde bulunulmuştur.

SEBEP’in çocukların farklı beceri alanları üzerinde etkili olup olmadığı sorusuna SEBEP uygulayıcısı olan tüm öğretmenler “SEBEP çocukların farklı beceri alanları üzerinde etkilidir” şeklinde yanıtlamışlar ve bu programın etkili olduğu beceri alanlarını ise “bilişsel beceriler, sosyal beceriler, iletişim becerileri, duygusal beceriler ve konuşma becerileri” olarak ifade etmişlerdir. Usta ve diğerlerinin (2016) öğretmen adaylarının matematik öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili görüşlerini ortaya çıkarmaya yönelik olan araştırma; Kaya ve Elgün’ün (2015) eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelendiği çalışma; Özyürek ve Çavuş’un (2016) ilkökul öğretmenlerinin öğretim yöntemi olarak oyunu kullanma durumlarını incelemek ve oyun hakkındaki görüşlerini ortaya koymak amacıyla yürütülen çalışma bulguları ile araştırma bulguları tutarlıdır. Fox (1988), araştırmasında ebeveynlerin eğitsel kutu oyunlarını kullanarak çocuklarının okuma, matematik, yazma, muhakeme becerileri gibi temel akademik becerilerinde gelişme sağlayabilecekleri sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca Romine (2004) araştırmasında eğitsel oyunların motivasyon ve derse katılım üzerinde etkili olduğunu tespit etmiştir. Koçyiğit vd. (2007) birçok yerli ve yabancı kaynağı incelendikleri araştırmalarında iyi düzenlenmiş eğitim ortamlarında oynatılan oyunların çocukların tüm gelişim alanlarına olumlu katkılar sağladığını belirtmişlerdir.

Oyunun bilişsel becerileri geliştirmede çok önemli bir rol oynadığı fikri yeni değildir. Bilişsel gelişimin en etkili kuramcılarında Piaget ve Vygotsky oyunun bilişsel gelişimdeki önemini sıklıkla vurgulayarak oyun oynamanın çocukların gelişen kelime dağarcığına, farklı konulardaki kavramları anlamalarına, sorunları çözme yeteneklerine, kendilerine güven ve motivasyonlarına, diğer insanların ihtiyaçlarının farkında olmalarına katkıda bulunduğunu belirtmektedirler (Zigler ve Bishop-Josef, 2009). Türkoğlu (2016), araştırmasında bilişsel kutu oyunlarının çocukların bilişsel gelişimlerinde etkili olduğunu ve etkisinin de kalıcı olduğunu belirlemiştir. Bu çalışmada öğretmenler, SEBEP’in çocukların bilişsel becerileri üzerindeki gelişimlerini ifade eden kategorileri “akıl yürütme, strateji geliştirme, dikkat ve odaklanma, problem çözme, olasılıkları değerlendirme, bilgiyi transfer etme” olarak sıralamışlardır. Öğretmenlerin çoğunluğu bilişsel kutu oyunu uygulamalarının çocukların özellikle akıl yürütme ve strateji becerileri üzerinde etkili olduğunu

gözlemlediklerini ve bu tarz eğitim programlarının okul öncesi dönem çocukları için de çok etkili olabileceğini özellikle ifade etmişlerdir.

Çocuk oyun etkinlikleri yoluyla paylaşmayı, yardımlaşmayı, arkadaş olmayı dolayısıyla toplumsallaşmayı öğrenir. Bu sayede sosyal becerileri gelişir (Saracho, 1996). Bunu yanı sıra araştırmalar bu tür oyunlar vasıtasıyla çocukların akranlarıyla nasıl etkileşim kuracakları, oyun kurallarını nasıl takip edecekleri ve başkalarının bakış açılarını nasıl anlayacakları gibi sosyal becerileri öğrenebileceklerini göstermektedir (Brady, Newcomb ve Hartup, 1983; Choi, 2005; Esen, 2008; Shapira ve Madsen, 1971). SEBEP öğretmen görüşlerine göre çocukların sosyal becerilerinden “iş birliği ve paylaşım, sorumluluk alma, gözlem yapma” becerileri üzerinde gelişimler sağlamaktadır. Uygulayıcı öğretmenler sosyal bir varlık olan bireyin toplum içerisinde yaşayabilmek için geliştirmesi gereken becerilerden en önemlisinin iş birliği olduğunu belirtmişler ancak bu becerinin kazanımının ve geliştirilmesinin mevcut müfredatla çok zor olduğuna dikkat çekerek çocukların oyunlar esnasında iş birliği ve paylaşım becerilerini oldukça geliştirdiklerini ifade etmişlerdir.

Araştırmacılar, bilişsel oyunların insanların birbirleriyle daha iyi anlaşabilmesi ve iletişim kurabilmesi için bir yol olduğunu belirtmektedir (Kamii ve DeVries, 1980; Zan ve Hildebrandt, 2005). Bu oyunları yetişkin rol modellerle oynayan çocuklar zarafet ve görgü kuralları çerçevesinde kazanmayı ve kaybetmeyi öğrenirler (Gobet vd., 2004). Uygun oyun materyalleri, çocuklara sınıf etkinliklerinde bağımsız olarak yer almanın yanı sıra iletişim kurma, sırasını bekleme, yardım etme, paylaşma gibi sosyal beceriler geliştirme fırsatı da sunmaktadır (Arntzen vd., 2003; Jung ve Sainato, 2013). Özgenç (2010) çalışmasında oyun temelli matematik etkinlikleriyle yürütülen öğrenme ortamlarında bu tür etkinliklerin öğrenci-öğrenci ve öğrenci-öğretmen iletişimini olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Uğurel (2003) ortaöğretim matematik öğretiminde oyunlar ve etkinliklerin kullanılmasına ilişkin öğretmen adaylarının ve öğretmenlerin görüşlerinin değerlendirildiği çalışmasında eğitsel oyunların öğrencilerin kendi aralarında ve öğretmenleriyle olan ilişkilerinde sağlıklı iletişim kurulmasına yardımcı olduğunu tespit etmiştir. Sınıf öğretmenleri uygulanan programın çocukların iletişim becerilerinden “yardımlaşma, sırasını bekleme, teşekkür etme, tebrik etme” becerileri üzerinde etkili olduğunu belirtmişlerdir. SEBEP uygulayıcısı olan öğretmenler bireysel ya da grup oyunlarında çocukların ortak hedeflerinin başarmak olduğundan hareketle çocukların oyunlarını tamamladıklarında birbirlerine yardım ettiklerini ve birbirlerine karşı oldukça nazik bir şekilde davrandıklarını ancak bu durumun derslerde muhtemelen not kaygısıyla olumsuz yönde değiştiğini vurgulamışlardır.

Oyunun; korku, stres, sinir azaltma; sevinç, samimiyet, benlik saygısı, sükunet ve direnci artırma; duygusal esnekliği geliştirme ve duygusal acıyı iyileştirebilme gibi duygusal-davranışsal faydaları vardır (Goldstein, 2012). Araştırmacılar, oyunun çocuklara duygusal deneyimlerini keşfetme ve değiştirme vasıtasıyla negatif duygularından kurtulma fırsatı sunduğunu ileri sürmektedir (Barnett ve Storm, 1981; Bretherton, 1989). Dahası, küçük çocuklar, sözlü olarak sorunlarla veya zor duygularla başa çıkmak için hem bilişsel hem de dil becerisi olarak yetersizdir. Oyun, çocuklara yaşadıkları stresle başa çıkma imkânı sağlayarak duygularını düzenlemelerine ve hatta gelecekte karşılaşacakları sıkıntılarla baş etme konusunda da yardımcı olur (Johnson vd., 2005). Öğretmenler SEBEP’in çocukların duygusal becerileri üzerindeki gelişimlerini ifade eden kategorileri “saldırgan davranışları kontrol altında tutabilme, olumlu duyguları kontrol altında tutabilme, duyguları paylaşabilme, duyguları ifade edebilme” olarak sıralamışlardır. Öğretmenlerin çoğunluğu oyunlar vasıtasıyla çocukların streslerini attıklarını ve sakinleştiklerini bu sebepten de saldırgan davranışlardan uzaklaştıklarını ifade etmişlerdir.

SEBEP öğretmen görüşlerine göre çocukların konuşma becerilerinden “söz kesmeme, sabırla dinleme, konuşmayı başlatma, sürdürme, bitirme” becerileri üzerinde gelişimler sağlamaktadır. Öğretmenler derslerde kendini erteleyemeyen ve sürekli hem öğretmenin hem de arkadaşlarının sözünü kesen çocukların bu oyunlar vasıtasıyla daha sabırlı bir şekilde kendilerine söz hakkı verilmesini beklemeye başladıklarını belirtmişlerdir. Oyunlar çocukların anlatım yeteneklerini geliştirmelerine de katkı sağlar. Fisher ve arkadaşları (2011) grupla ortaklaşa bir hikâyeye oluştururken, çocukların kendi fikirlerini oyun yoluyla başkalarının anlayabileceği şekilde ifade ettiklerini belirtmektedir. Christakis (2007) çalışmasında, yapı inşa bloklarıyla oynayan bir buçuk iki yaşındaki çocukların, altı ay sonra kontrol grubundaki çocuklara kıyasla önemli ölçüde daha yüksek dil puanlarına sahip olduklarını ortaya koymuştur. Westman (2003), oyun oynayan çocukların motivasyonu ile dil gelişimi arasında bir bağlantı olduğunu düşünmektedir. Oyun oynayarak motive olan ve oyun eylemlerini genişletmeye çalışan çocukların dil gelişimlerinin daha ileri, daha kendilerinden emin olduklarını ifade etmiştir. Rydland (2009) tarafından yapılan bir araştırma ise okul öncesi çocuklarının oyunlarındaki konuşmalarının birinci sınıf dil becerilerine katkı sağladığını göstermektedir.

Araştırma öğretmenlerin bilişsel oyunların çocukların farklı beceri alanları üzerindeki etkisine ilişkin sözel ifadelerinin belirlenmesi açısından alan yazına katkı sağlamaktadır. Araştırma bulgularından da görüldüğü üzere çocukların okul ortamında ve ev ortamında bu tür oyunlar oynamaları bilişsel, sosyal, iletişim, duygusal ve konuşma becerilerinin gelişmesi için oldukça faydalıdır. Dolayısıyla öğretmenlere ve ebeveynlere çocuklarıyla birlikte bilişsel oyunlar oynayarak çocukların farklı becerilerini geliştirebilmeleri için fırsatlar ve deneyimler sunmaları önerilmektedir. Milli Eğitim

Bakanlığı (MEB) bilişsel oyunları temel alan öğretim programlarını tüm eğitim kademelerine yönelik olarak hazırlayabilir ve uygulayabilir. MEB'e bağlı eğitim kademelerinde görev yapan öğretmenlere bilişsel eğitim programı ile ilgili hizmet içi eğitimler verilebilir. Öğretmen yetiştiren üniversitelerin lisans ya da lisansüstü eğitim düzeyinde bilişsel gelişime katkı sağlayan türde kutu oyunlarının tasarlanması ve eğitim materyali olarak kullanılması ile ilgili seçmeli derslere yer verilebilir. Anne-babalara yönelik seminerler düzenlenerek bu oyunları anne-babaların evde etkin bir şekilde kullanmaları sağlanabilir. Araştırmacılara farklı çalışma gruplarını, farklı araştırma yöntemlerini içeren çalışmalar yapmaları önerilmektedir.

5. Teşekkür

Bu çalışma Selçuklu Belediyesi Proje Destek Programı kapsamında yürütülen Selçuklu Bilişsel Eğitim Programı isimli projenin desteklenmesi sayesinde gerçekleştirilmiştir. Proje Yürütücüsü olarak desteğinden dolayı Selçuklu Belediyesi'ne teşekkürü bir borç bilirim.

6. Kaynakça

- Allery, L.A., (2004). Educational games and structured experiences. *Medical Teacher*, 26 (6), 504–505.
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2000). *Okul öncesi eğitimde oyun*. İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama.
- Arntzen, E., Halstadtrø, A. and Halstadtrø, M. (2003). Training play behavior in a 5-year-old boy with developmental disabilities. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 36, 367–370.
- Barnett, L. A. and Storm, B. (1981). Play, pleasure, and pain: The reduction of anxiety through play. *Leisure Sciences*, 4(2), 161-175. DOI: 10.1080/01490408109512958
- Brady, J. E., Newcomb, A. F. and Hartup, W. W. (1983). Context and companion's behavior as determinants of cooperation and competition in school age children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 36(3), 396-412.
- Bretherton, I. (1989). Pretense: The form and function of make-believe play. *Developmental Review*, 9, 383-401.
- Catron, C. E. and Allen, J. (2003). *Early childhood curriculum: A creative play model*. (3rd Ed.). USA: Pearson Education.
- Choi, K. Y. (2005). Children's play behaviour during board game play in a kindergarten classroom. *International Journal of Early Childhood Education*, 11(2), 159-172.
- Christakis, D. A., Zimmerman, F. J. and Garrison, M. M. (2007). Effect of block play on language acquisition and attention in toddlers: A pilot randomized controlled trial. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 161, 967-971.
- Corbeil, P. (1999). Learning from the children: practical and theoretical reflections on playing and learning. *Simulation and Gaming*, 30(2), 163-80.
- Creswell, J. W., Hanson, W. E., Clark Plano, V. L. and Morales, A. (2007). Qualitative research designs: Selection and implementation. *Counselling Psychologist*, 35 (2), 236-264.
- Çepni, S. (2012). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş*. (6. Baskı). Trabzon: Celepler Matbaacılık.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Davis-Temple, J., Jung, S., Sainato, D. (2014). Teaching young children with special needs and their peers to play board games: Effects of a least to most prompting procedure to increase independent performance. *Behavior Analysis in Practice*, 7 (1), 21-30.
- Driscoll, A. and Nagel, N. G. (2008). *Early childhood education, Birth-eight*. (4. Edition). USA: Pearson Education.
- Elliältioğlu, M. F. (2005). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyun örnekleri*. İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama.
- Erdal K. ve Erdal G. (2003). Çocuk oyunlarında yaratıcılık. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (1), 37-46.
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21, (2), 357-367.
- Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Singer, D. and Berk, L. E. (2011). Playing around in school: Implications for learning and education policy. A. D. Pellegrini (Ed.), *In The Oxford Handbook of the Development of Play* (341–363). New York, NY: Oxford University Press.
- Fox, H. (1988). Great games. *Learning*, 17(8), 66-67.
- Gobet, F., de Voogt, A. and Retschitzki, J. (2004). *Moves in mind: The psychology of board games*. Hove, UK: Psychology Press.
- Goldstein, J. (2012). *Play in children's development health and well-being*. Retrieved from: <http://opensource.wdka.nl/mediawiki/images/4/4e/Play-in-children-s-developmenthealth-and-well-being-feb-2012.pdf>.
- Ginsburg, H. P., Lee, J. S. and Boyd, J. S. (2008). Mathematics education for young children: What it is and how to promote it. *Social Policy Report*, 22, 1–24.
- Harris, C.R. (2003). Create board games to enhance classroom learning. *Association for Career and Technology Education Conference*, December, Orlando, FL.
- Hirsh-Pasek, K. and Golinkoff, R. (2003). *Einstein never used flashcards: How our children really learn and why they need to play more and memorize less*. Emmaus, PA: Rodale Press.

- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Boston, MA: Beacon Press.
- Johnson, J. E., Christie, J. F. and Wardle F. (2005). *Play, development, and early education*. Boston, MA: Allyn&Bacon.
- Jung, S. and Sainato, D.M. (2013). Teaching play skills to young children with autism. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, 38, 74–90.
- Kamii, C. and DeVries, R. (1980). *Group games in early education: Implications of Piaget's theory*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Kırıkkaya, E. B., Iseri, S. and Vurkaya, G. (2010). A board game about space and solar system for primary school students. *Turkish Online Journal of Education Technology*, 9(2), 1-13.
- Koçyiğit S., Tuğluk M. N. ve Kök M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Leigh, C. (2003). It's all in the game. *Childhood Education*, 80(2), 59-64.
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim*, 26, 14-18.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2007). Çocuk gelişimi ve eğitimi. *Oyun albümü*. MEB Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi (MEGEP). <http://hbgm.meb.gov.tr/modulerprogramlar/kursprogramlari/cocukgelisim/moduller/oyunalbumu.pdf>, Erişim Tarihi: 11.09.2014.
- Millians, D. (1999). Simulations and young people: developmental issues and game development. *Simulation and Gaming*, 30(2), 199-226.
- Özgenç, N. (2010). *Oyun temelli matematik etkinlikleriyle yürütülen öğrenme ortamlarından yansımalar*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Papastergiou, M. (2009). Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review. *Computers & Education*, 53, 603–622. doi:10.1016/j.compedu.2009.04.001
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- P21. (2008). *21st Century Skills, Education & Competitiveness*. Washington DC, Partnership for 21st Century Skills. www.p21.org/storage/documents/21st_century_skills_education_and_competitiveness_guide.pdf. Erişim Tarihi: 10.10.2017.
- Romine, X. (2004). Using games in the classroom to enhance motivation, participation, and retention: A pre-test and post-test evaluation. *Culminating Experience Action Research Projects*, 5, 283-295.
- Rydland, V. (2009). 'Whow—when I was going to pretend drinking it tasted coke for real!' second-language learners' out-of-frame talk in peer pretend play: A developmental study from preschool to first grade. *European Journal of Developmental Psychology*, 6, 190-222.
- Saracho, O. N. (1996). The relationship between the cognitive style and play behaviors of 3 to 5-year-old children. *Personality and Individual Differences*, 21(6), 863-876.
- Seyrek, H., Sun, M. (2010). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Şahin, H. M. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Shapira, A. and Madsen, M. (1971). *Between and within group cooperation and competition among Kibbutz and Non-Kibbutz children*. (ERIC) Document Reproduction Service No. ED 065182)
- Tüfekçioğlu, Ü. (2013). Oyun gelişiminde öğretmenin rolü. Ü. Tüfekçioğlu (Ed.), *Çocukta oyun gelişimi içinde* (153-184). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayın No: 2279.
- Türkoğlu, B. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(6), 50-68.
- Uğrel, I. (2003). *Ortaöğretimde oyunlar ve etkinlikler ile matematik öğretimine ilişkin öğretmen adayları ve öğretmenlerin görüşleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Usta N., Işık A. D., Şahan G., Genç S., Taş F., Gülay G., Diril F., Demir Ö. ve Küçük K. (2017). Öğretmen adaylarının matematik öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili görüşleri. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 328-344.
- Westman, G. (2003). Lek coh kommunikation. [Play and communication.] *Förskoletidningen*. *Lego Learning Institute Newsletter*, Sept./Oct, No.1, 11-17.
- Yazar, A. (2015). *Çocuk ve oyun*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayını. http://www.ataturkuni.net/ow_userfiles/plugins/forum/attachment_1310_544130ab1_fec9_5441308fc4cd6_%C3%87OCUK-VE-OYUN-5.pdf. Erişim Tarihi: 21.07.2015.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (8. Basım). Ankara: Seçkin.
- Zan, B. and Hildebrandt, C. (2005). Cooperative and competitive games in constructivist classrooms. *The Constructivist*, 16(1),1-13.
- Zigler, E. F. and Bishop-Josef, S. J. (2009). *Play under siege: A historical overview*. Washington, DC: Zero to Three. 30(1), 4–11.