



Amasya Üniversitesi  
Eğitim Fakültesi Dergisi  
8(2), 471-501, 2019  
Özgün araştırma makalesi

<http://dergi.amasya.edu.tr>

## Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin "Oyun" Kavramı ile İlgili Görüşleri: Samsun Örneği\*\*

Evşen Aymen Peker<sup>1,\*</sup> ve Erol Taş<sup>2</sup>

<sup>1</sup>MEB, Türkiye

<sup>2</sup>Ordu Üniversitesi, Türkiye

Alındı: 11.08.2019 - Düzeltildi: 25.11.2019 - Kabul Edildi: 29.11.2019

**Atf:** Aymen Peker, E. ve Taş, E. (2019). Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin "Oyun" Kavramı ile İlgili Görüşleri: Samsun Örneği. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 471-501.

### Öz

Araştırmanın amacı ortaokul 5.sınıf Fen bilimleri dersi, Canlılar Dünyasını Gezelim ve Tanıyalım ünitesi için geliştirilen klasik ve teknolojik destekli oyunların derslerde kullanımı sonrası öğrencilerin oyunlar konusundaki görüşlerini ortaya koymak ve bu yaş grubu öğrencilerin daha çok ne tür oyunlar oynamaktan hoşlandığını tespit etmektir. Olgubilim deseninde yürütülen çalışmaya 2014-2015 eğitim öğretim yılında Samsun'da üç farklı okuldan 226 öğrenci katılmıştır. Altı haftalık uygulama sonrası, oyun konusundaki görüşleri

\*Sorumlu Yazar: e-posta: evsenaymen@hotmail.com

\*\*Ondokuz Mayıs Üniversitesi PYO.EGF.1904.14.006 no'lu proje kapsamında desteklenerek birinci yazarın doktora tezinin bir parçasından oluşan bu çalışma, 12-14 Nisan 2019 tarihleri arasında İzmir'de düzenlenen 1. Uluslararası Fen, Matematik, Girişimcilik ve Teknoloji Eğitimi Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

ISSN: 2146-7811, ©2019

belirlemek amacıyla 85 öğrenci ile yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir. Mülakatta öğrencilerden oyunu tanımlamaları, oyun denildiğinde akıllarına gelen ilk üç kelimeyi ifade etmeleri istenmiş, frekans tablosu elde edilmiştir. Araştırma sonucunda eğitsel klasik ve teknoloji destekli oyun grubundaki öğrencilerin oyunu tanımlarken “eğlence” ve “öğrenme” kavramlarını sıklıkla kullandıkları belirlenmiştir. Eğitsel oyun uygulanmayan öğrenciler tanımlarında sıklıkla “eğlence” kavramını vurgulamıştır. Ayrıca öğrenciler tanımlarında duygusal ifadeler, kurallılık, arkadaşlık ilişkisi, bedensel ve zihinsel gelişim, yaşam ve oyunun zararları gibi kavramlara da yer vermiştir. Öğrencilerin tamamı için oyun denilince akla gelen ilk kelimenin “eğlence”, ikinci kelimenin ise “öğrenme, ders, bilgilenmek” olduğu tespit edilmiş, çeşitli duygu kelimelerinin de öğrencilere oyunu çağrıştırdığı belirlenmiştir. Oynamaktan hoşlanılan oyunlarla ilgili elde edilen veriler değerlendirildiğinde öğrencilerin teknoloji tabanlı olmayan 33, teknoloji tabanlı olan 88 farklı oyunu oynamaktan hoşlandıkları sonucuna ulaşılmıştır.

*Anahtar Kelimeler:* Olgü Bilim, Oyun, Eğitsel Klasik Oyun, Eğitsel Teknoloji Destekli Oyun, Yarı Yapılandırılmış Görüşme

---

## **Giriş**

Oyun, “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” ve “Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışmadır” (Türk Dil Kurumu [TDK], 2012). Oyun, çocuklar ve az ölçüde de olsa büyüklerin, boş zamanlarında, herhangi bir üretim çabası ya da başka herhangi bir çalışmayı zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemdir (Boratav, 1984). Garris, Ahlers ve Driskell (2002) oyunu genellikle gerçek dünya dışında, kesin olmayan, kendine özgü kuralları ve kültürü olan, eğlenceli ve isteğe bağlı etkinlik olarak tanımlamaktadır.

Belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (Dönmez, 1992).

Price (1990) içerisinde bir ya da daha fazla oyuncunun bulunduğu, ulaşılması hedeflenen bir ya da birden fazla amacı olan, belirli kural ve koşulları bulunan, çeşitli stratejiler geliştirilmesini sağlayan karar verme etkinliğini eğitsel oyun olarak tanımlarken (aktaran Şahin ve Yıldırım, 1999); Demirel (2010), eğitsel oyunu öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan öğretim tekniği olarak açıklamaktadır.

Eğitim sürecinde kullanılabilen eğitsel oyunlar, eğitsel klasik ve teknoloji destekli oyunlar şeklinde gruplandırılabilir. Bilgisayar, oyun konsolu, telefon gibi tüm elektronik ortamlar (dijital ortamlar) üzerinden oynanabilen, öğretme-öğrenme sürecinde belirlenen hedef davranışlara ulaşmayı sağlayan oyunlar eğitsel teknoloji destekli oyunlardır. Eğitsel klasik oyun ise, öğretme-öğrenme sürecinde belirlenen hedef davranışlara ulaşmayı sağlayan, önceki öğrenilenlerin pekiştirilip tekrar edilmesine, hatalı öğrenmelerin düzeltilmesine imkân tanıyan, öğrenmeye yönelik planlı ve amaçlı oyun olarak açıklanabilir (Aymen Peker, 2018).

İlköğretim çağındaki çocuklar, oldukça yüksek düzeyde enerjiye sahiptir. Çocukların sahip olduğu bu enerjileri, canlı olmanın getirdiği gizli saldırganlık dürtülerinin ortaya çıkmasına neden olabilir. Oyun, çocuklara enerjilerini ve doğal saldırganlık duygularını boşaltma imkânı sağlamaktadır (Yavuzer, 2012).

Oyun kavramı yukarıda belirttiğimiz şekillerde açıklanmakla birlikte, acaba çocuğun bakış açısıyla oyun nedir? Oyun, çocuk için sadece eğlenme amaçlı gerçekleştirilen bir aktivite mi yoksa daha fazlası mıdır? Oyun tabanlı öğrenme ortamında yer alan çocuk için oyun ne ifade etmektedir? Ortaokul 5.sınıf öğrencisinin ilgisini daha çok ne tür oyunlar çekmektedir? gibi sorulardan yola çıkılarak bu çalışmanın gerçekleştirilmesi hedeflenmiştir.

### **Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı Fen bilimleri dersi, Canlılar Dünyasını Gezelim ve Tanıyalım ünitesi ile ilgili geliştirilen

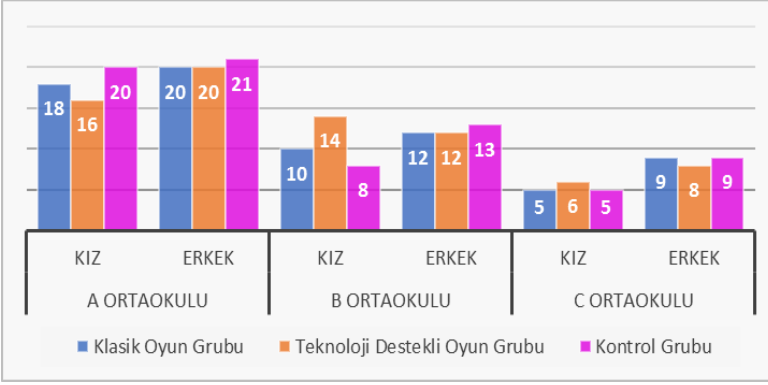
klasik ve teknolojik destekli oyunların derslerde kullanımı sonrası, 2013 yılına kadar ilkokul öğrencisi kabul edilen ancak 2013 yılından itibaren ortaokul öğrencisi olarak tanımlanan 5. sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlar konusundaki görüşlerini ortaya koymak ve bu yaş grubu öğrencilerin daha çok ne tür oyunlar oynamaktan hoşlandığını tespit etmektir. Ayrıca, oyunları dahil ederek ders tasarımı yapacak öğretmen ve akademisyenlere elde edilecek verilerle kaynak oluşturmaktır.

### **Yöntem**

Bu çalışma, nitel araştırma yaklaşımına dayalı Olgubilim (fenomenoloji) deseninde yürütülmüştür. Olgubilim deseni insanların günlük yaşamda kullandığı 'kavramları' anlamak, onların dünyalarını anlamlandırmak, konuşma veya metin içindeki anlamları ortaya çıkarmak amacıyla yürütülen bir nitel araştırma desendir (Snape & Spencer, 2003). Olgubilim farkında olduğumuz ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Olgubilim tanımlayıcı bir araştırma desendir. Bu açıdan genelleme yapmaktansa, olguları tanımlamak ve kişisel deneyimlere dayalı sonuçları belirlemek daha önemlidir (Akturan ve Esen, 2008, Creswell, 2007). Olgular yaşadığımız dünyada olaylar, deneyimler, algular, yönelimler, kavramlar ve durumlar gibi çeşitli biçimlerde karşımıza çıkabilmektedir (McMillian, 2000; Patton, 1990).

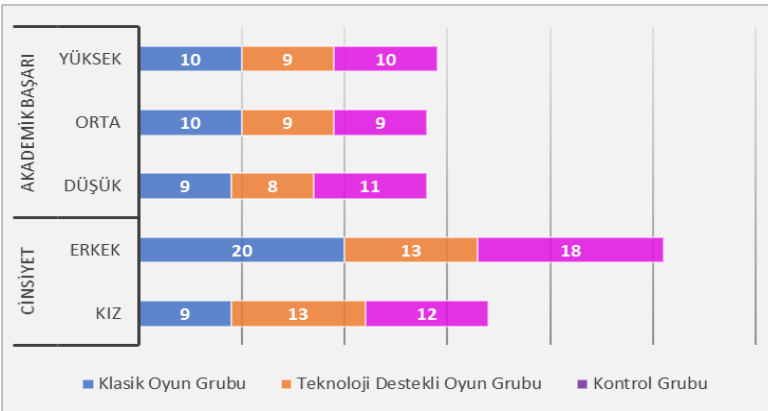
### **Katılımcılar**

2014-2015 eğitim öğretim yılında yürütülen bu çalışmaya Samsun'da üç farklı okulda eğitim gören 226 ortaokul beşinci sınıf öğrencisi katılmıştır. Okulların seçiminde, ilde 5. sınıf öğrenci sayısı 100 kişiden fazla olan, aynı sınıf seviyesinde en az altı şubesi olan ve aynı fen bilimleri öğretmeninin dersine girdiği üç sınıfı olan okullar taranarak çalışma yapılacak olan okullara karar verilmiştir. Katılımcılara ait bilgiler Şekil 1'de yer almaktadır.



Şekil 1. Çalışma katılımcıları ile ilgili bilgiler

Altı haftalık oyun tabanlı öğretim uygulaması sonrasında öğrencilerin oyun konusundaki görüşlerini belirlemek üzere örneklemedeki 85 öğrenci ile yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir (Şekil 2). Öğrencilerin seçiminde amaçsal örnekleme yöntemlerinden biri olan maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemine başvurulmuştur. Bu örnekleme yönteminin amacı, çeşitlilik gösteren durumlar arasında ortak ya da paylaşılan olgu olup olmadığını bulmaya çalışıp, bu çeşitliliğe göre problemin farklı boyutlarını ortaya koymaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu araştırmada da değişik görüşlere yer verebilmek ve farklı bakış açılarını yansıtabilme için sınıf ortamında akademik başarı açısından çeşitlilik gösteren öğrencilerden maksimum düzeyde çeşitlilik oluşturacak şekilde, katılımcı seçimi yapılmıştır.



Şekil 2. Mülakat yapılan katılımcılara ait bilgiler

### **Veri Toplama Araçları**

Araştırma verileri, yarı yapılandırılmış görüşmeler ve araştırmacılar tarafından hazırlanmış form aracılığı ile elde edilmiştir. Görüşme, farklı bir ifadeyle mülakat, bir kişinin bir başka kişiye soru sormasını içeren güçlü bir araştırma stratejisidir. Görüşmelerde kullanılan sorular açık uçlu olabildiği gibi kapalı uçlu sorular şeklinde de olabilir. (Teddlie ve Tashakkori, 2015). Akademik başarı seviyeleri dikkate alınarak yüksek düzeyde (test puanı  $\geq 85$ ), orta düzeyde (test puanı 50-85 aralığında) ve düşük düzeyde (test puanı  $\leq 50$ ) başarılı öğrenciler arasından seçilen seksen beş öğrenci ile oyun tabanlı öğrenme uygulaması sonrası yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir.

Öğrencilerin ne tür oyunları oynamaktan hoşlandığını belirleyebilmek için çalışmaya katılan 226 öğrenciye, oynamaktan hoşlandığı üç oyun adını yazabileceği sevdiği oyunlar formu verilmiş, formlardan elde edilen verilerle öğrencilerin oynamaktan hoşlandığı oyunlara ait bulgulara ulaşılmıştır.

### **Veri Analizi**

Yarı yapılandırılmış görüşme sonucu elde edilen veriler ve sevdiği oyunlar formu ile çalışma verileri elde edilmiştir. Bireysel gerçekleştirilen görüşmelerde öğrencilerden oyunu tanımlamaları, oyun denildiğinde akıllarına gelen ilk üç kelimeyi ifade etmeleri istenmiştir. Maksimum 10 dakika süren görüşmelerin ses kaydı alındıktan sonra görüşmelerin çözümlemesi yapılmıştır. Görüşmelerden elde edilen veriler, betimsel olarak analiz edilip, oyun tanımı ile ilgili veriler üzerinde bir değişiklik yapılmaksızın, diğer veriler ise tablolar halinde verilmiştir.

Çalışmanın güvenilirliğini sağlamak amacıyla iki araştırmacı eş zamanlı verileri değerlendirmiş, analiz sonuçları Miles ve Huberman(1994)'ın önerdiği Uzlaşma Yüzdesi (P)= (Görüş Birliği (Na) / (Görüş Birliği (Na) + Görüş ayrılığı (Nd))) x 100 formülü ile hesaplanmıştır. Araştırma'nın uzlaşma yüzdesi ~%92 olarak hesaplanmış, elde edilen oran %70'in üzerinde

olduğu için çözümlenmelerin güvenilir olduğuna karar verilmiştir.

Sevdiğim oyunlar formu öğrencilere dağıtılarak öğrencilere 10 dakika süre içerisinde oynamayı en çok sevdikleri üç oyunu bu forma yazmaları istenmiştir. Her öğrencinin verdiği yanıt iki araştırmacı tarafından ayrı ayrı Excel programı yardımıyla bilgisayar ortamına girilmiş, daha sonra öğrencilerin belirttikleri oyunlar için frekans tabloları elde edilmiştir.

## Bulgular

Çalışma sonrasında yapılan görüşme ve öğrencilerin doldurdukları formdan yola çıkılarak elde edilen bulgular üç başlık altında açıklanmaya çalışılmıştır.

### a. Öğrencilere Göre Oyun

Öğrencilerle görüşmeler tamamlandıktan sonra görüşmelerin transkripti yapılmış ve bu verilerin betimsel analizi tamamlanmıştır. Analiz sonrasında öğrencilerin tanımlamaları tanımda yer alan ortak kavramlara göre kategorize edilmiştir. Öğrencilerin oyun tanımları farklı 8 kategori altında toplanmıştır. Bu kategoriler ve öğrenci tanımları tablolar halinde sunulmuştur.

Tablo 1. Kategori-1: Oyun ve öğrenme

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
<b>Klasik Oyun Grubu</b>		
GF22	Düşük	Oyun, eğlendirici ve bilgilendirici, güzel etkinliktir.
AG10	Düşük	Oyun, eğlenmektir. Bazı oyunlar vardır ders gibi görünür.
AG13	Düşük	Oyunlardan bilgi öğreniyoruz.
SA05	Düşük	Oyun derste öğrenmedir hem de eğlencedir.
GF05	Orta	Oyun, eğlenceli geçen, dersteyse eğlenceli ve bilgi verici bir etkinliktir.
GF27	Orta	Oyun hem öğrenip hem eğlenmek.
AG05	Orta	Oyun bana eğlence, sevinç, dersle ilgili hem gülerken hem de öğrenerek dersi daha iyi anlama, kafama girmesini ifade ediyor.
AG19	Orta	Öğrencilerin, çocukların eğlendiği, eğlenerek

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
		aklında kaldığı yani oyun çeşididir.
GF13	Yüksek	Oyun, eğlenmek, öğrenmek, sevmek.
GF31	Yüksek	Oyun hem eğlenmek için hem oynamak için hem de oynarken de dayanışma içinde oluruz. Yeni bilgiler elde edebiliriz.
AG02	Yüksek	Oyun, eğlenceli bir şeydir. Öğrenme amaçlı bir şey
AG15	Yüksek	Oyun, eğlenceli bazen de öğretici bir faaliyet.
SA01	Yüksek	Yeni şeyler öğrenerek yaptığımız öğrenme
<b>Teknoloji Destekli Oyun Grubu</b>		
AC20	Düşük	Oyun, çocukların eğlendiği, bazen de eğitici şeyler öğrendiği şeydir.
GE29	Düşük	Eğlence ama birçok bilgi öğrenmesini sağlayıcı oyunlar
SB07	Düşük	Oyun, bizim için bilgi. Aynı zamanda da bir yarışma.
SD03	Düşük	Oyun hem eğlenmek hem de bilgiler öğrenmektir.
SC04	Düşük	Oyun eğlencedir. Eğlence mesela bazı oyunlar ders verebilir. Hem eğlence hem de ders içindir
GE23	Orta	Oyun, çocuklar açısından eğlenceli bir faktör ama derslerde kullanılınca yararlı bir faktör
GE25	Orta	Oyun iki amaçlı oluyor. Zevk, eğlenmek, bir de derslerde anlatım, bilgi kazanmak için.
AC03	Orta	Bana göre oyun, bu oyunu oynamadan önce eğlenmek, işte kız giydirmek o tarz oyunlardı. Şimdi eğlenerek öğrenme oldu.
SB06	Orta	Eğlenmek, bilinçlendirmek bir de sevmek demektir.
GE02	Yüksek	Oyun, eğitsel olduğunda eğlenceli ve eğitici, normal oyunlar ise bedensel veya zihinsel gelişimimizi sağlıyor ve eğlenceli etkinlikler.
AC16	Yüksek	Oyun, eğlenceli, bazıları öğretici bazılarıysa beyne zararlı şeyler.
AC06	Yüksek	Oyun, eğlendiğimiz, bir de bazı şeyleri öğrendiğimiz etkinlik.
<b>Kontrol Grubu</b>		
AF02	Düşük	Bebeklerle oynamak, eğlenmek, öğrenmek...
GH23	Düşük	Oyun hem ders hem de eğlencedir.
AF16	Orta	Eğlenmek ve öğrenmek amacıyla yapılmıştır.
SA09	Orta	Oyun eğlenmek amaçlı kullanılır.



Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
AF13	Yüksek	Oyun, çocuklara göre çok iyi ancak fazlası kötü olan bir uygulama çeşididir. Eğitici olanları da vardır. Ama çoğu çocuk bu tür oyunları tercih etmez.

Tablo 1 incelendiğinde klasik oyun grubunda yer alan 29 öğrenciden 13'ü, teknoloji destekli oyun grubunda yer alan 26 öğrenciden 12'si ve kontrol grubunda yer alan 30 öğrenciden 5'inin oyunu tanımlarken öğrenme kavramı ile ilişki kurdukları gözlenmektedir. Oyun tabanlı öğrenme ortamında bulunan öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilere göre oyunu daha fazla öğrenme ile ilişkilendirdikleri dikkat çekmektedir.

Tablo 2. Kategori-2: Oyun ve eğlence

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
<b>Klasik Oyun Grubu</b>		
GF22	Düşük	Oyun, eğlendirici ve bilgilendirici, güzel etkinliktir.
GF40	Düşük	Tek başına da oynanabilen, eğlenceli olan şey.
AG10	Düşük	Oyun, eğlenmektir. Bazı oyunlar vardır ders gibi görünür.
SB02	Düşük	Oyun, eğlencedir.
SD02	Düşük	Televizyonda, bilgisayarda, tablette, telefonda oynanan şey. Oyun, arkadaşla eğlenmek,
GF05	Orta	Oyun, eğlenceli geçen, dersteysen eğlenceli ve bilgi verici bir etkinliktir.
GF27	Orta	Oyun hem öğrenip hem eğlenmek.
AG05	Orta	Oyun bana eğlence, sevinç, dersle ilgili hem gülerken hem de öğrenerek dersi daha iyi anlama, kafama girmesini ifade ediyor.
AG19	Orta	Öğrencilerin, çocukların eğlendiği, eğlenerek aklında kaldığı yani oyun çeşididir.
SA03	Orta	Oyun eğlence, mutluluk, sevinç. Büyüklerin oynayabileceği bir şey.
SB01	Orta	Eğlenceli, can sıkıntısını gidermek için bir etkinlik.
SD01	Orta	Oyun, eğlencedir.
GF11	Yüksek	Oyun, eğlenceli bir şeydir. Eğlence amaçlı yapılan şeydir.

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
GF13	Yüksek	Oyun, eğlenmek, öğrenmek, sevmek.
GF31	Yüksek	Oyun hem eğlenmek için hem oynamak için hem de oynarken de dayanışma içinde oluruz. Yeni bilgiler elde edebiliriz.
AG02	Yüksek	Oyun, eğlenceli bir şeydir. Öğrenme amaçlı bir şey
AG15	Yüksek	Oyun, eğlenceli bazen de öğretici bir faaliyet.
SC01	Yüksek	Arkadaşlarla oynamak, zevk almak, kazanmak için değil eğlenmek için oynamak
SC02	Yüksek	Eğlence amaçlı oynanan bir etkinlik.
<b>Teknoloji Destekli Oyun Grubu</b>		
AC13	Düşük	Bana göre oyun 3 boyutlu olacak. Bakışımız gibi ya da arkadan bakış gibi olacak. O anın içinde olmalıyım. Oyun, gelince çok güzel olmalı ve eğlenmem amaçlı oyunlar olacak.
AC20	Düşük	Oyun, çocukların eğlendiği, bazen de eğitici şeyler öğrendiği şeydir.
GE29	Düşük	Eğlence ama birçok bilgi öğrenmesini sağlayıcı oyunlar da var eğlendirici oyunlar da var.
SD03	Düşük	Oyun hem eğlenmek hem de bilgiler öğrenmektir.
SC04	Düşük	Oyun eğlencedir. Eğlence mesela bazı oyunlar ders verebilir. Hem eğlence hem de ders içindir
SD04	Düşük	Kurallı, eğlencedir.
GE23	Orta	Oyun, çocuklar açısından eğlenceli bir faktör ama derslerde kullanılınca yararlı bir faktör
GE25	Orta	Oyun iki amaçlı oluyor. Zevk, eğlenmek için. Bir de derslerde anlatım, bilgi kazanmak için.
AC03	Orta	Bana göre oyun, bu oyunu oynamadan önce eğlenmek, işte kız giydirmek o tarz oyunlardı. Şimdi eğlenerek öğrenme oldu.
AC05	Orta	Eğlenmek için yapılan uygulama.
AC19	Orta	Oyun, eğlence kaynağı, güzel bir şeydir.
SB06	Orta	Eğlenmek, bilinçlendirmek bir de sevmek demektir.
SA07	Orta	Eğlenme amacıyla kullanılan şey
SB08	Orta	Eğlenceli, insanları mutlu hissettiren bazen de heyecanlandıran şey
GE02	Yüksek	Oyun, eğitsel olduğunda eğlenceli ve eğitici, normal oyunlar ise bedensel veya zihinsel gelişimimizi sağlıyor ve eğlenceli etkinlikler.

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
GE07	Yüksek	Çocukların, küçüklerin eğlenmek ve zaman geçirmek için oynadıkları şey
AC16	Yüksek	Oyun, eğlenceli, bazıları öğretici bazılarıysa beyne zararlı şeyler.
AC06	Yüksek	Oyun, eğlendiğimiz, bir de bazı şeyleri öğrendiğimiz etkinlik.
AC14	Yüksek	Oyun, eğlenmek amacıyla yapılan iş.
SA06	Yüksek	Bana göre oyun, bir ya da birden fazla bilgisayar ya da kişiyle oynanan, eğlendirici bir uygulamadır.
SB03	Yüksek	Eğlenceli-öğretici-keyifli etkinlik
SB04	Yüksek	Oyun, eğlenceli bir aktivitedir.
<b>Eğitsel Oyun Uygulanmayan Grup</b>		
AF02	Düşük	Bebeklerle oynamak, eğlenmek, öğrenmek...
AF04	Düşük	Eğlence
AF05	Düşük	Eğlendiğim şey.
GH04	Düşük	Eğlence, heyecan, coşku
GH23	Düşük	Oyun hem ders hem de eğlencedir.
GH30	Düşük	Oyun benim için, çocukların eğlendiği, mutlu edici şey.
SD05	Düşük	Oyun, çocuğun eğlencesidir bence. Oyun olmazsa çocuklar hiç zevk alamazlar
SB10	Düşük	Eğlencedir.
AF11	Orta	Boş zamanlarımızda zaman geçirmek için kullanılan eğlencedir.
AF16	Orta	Eğlenmek ve öğrenmek amacıyla yapılmıştır.
GH24	Orta	Eğlence
GH29	Orta	Eğlence.
GH33	Orta	Eğlence
SA09	Orta	Oyun eğlenmek amaçlı kullanılır.
SC06	Orta	Oyun, bir eğlencedir.
AF03	Yüksek	Eğlencedir.
AF10	Yüksek	Oyun, eğlenmek amaçlı yapılan etkinliklerdir.
GH10	Yüksek	Oyun, eğlence, zaman geçirmek için yaptığımız etkinlik
GH31	Yüksek	Oyun, hırs yapmadan, eğlenmek için yapılan, dostluğu ve eğlenceyi simgeleyen bir kelimedenden daha fazlasıdır.
SC04	Yüksek	Oyun, insanları eğlendiren, zevk almamızı sağlayan bir türlü çalışma.
SC05	Yüksek	Eğlenmek için oynanan, boş zamanlarımızı

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
		doldurur.
SA08	Yüksek	Oyun, arkadaşlarla beraber oynadığımız, eğlenceli etkinlik.
SB08	Yüksek	Çocukların sevdiği eğlencedir.

Tablo 2 incelendiğinde klasik oyun grubunda yer alan 29 öğrenciden 19'u, teknoloji destekli oyun grubunda yer alan 26 öğrenciden 22'si ve Eğitsel oyun uygulanmayan grupta yer alan 30 öğrenciden 23'ünün oyunu tanımlarken eğlence kavramını vurguladıkları görülmektedir. Çalışmaya dahil olan ortaokul 5.sınıf öğrencilerinin çok büyük bir kısmının oyunu eğlence kavramı ile açıklıyor olmaları onların oyunla eğlendikleri gerçeğini bir kez daha ortaya koymaktadır.

**Tablo 3.** Kategori-3: Oyun ve duygusal ifadeler

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
<b>Klasik Oyun Grubu</b>		
AG05	Orta	Oyun bana eğlence, sevinç, dersle ilgili hem gülerken hem de öğrenerek dersi daha iyi anlama, kafama girmesini ifade ediyor.
SA03	Orta	Oyun eğlence, mutluluk, sevinç.
SA02	Yüksek	Mutlu olmak için oynanan bir şey
<b>Teknoloji Destekli Oyun Grubu</b>		
AC11	Düşük	Oyun, sıkıldığın anlarda oynarsın mesela. Bazı zekâ geliştirici oyunlar var. İnsana mutluluk veriyor.
SB08	Orta	Eğlenceli, insanları mutlu hissettiren bazen de heyecanlandırıcı şey
SC03	Orta	Oyun, insanın canı sıkıldığında fazla bilgisayarda durmamak üzere bir yarım saat falan oynadığı oyundur.
<b>Eğitsel Oyun Uygulanmayan Grup</b>		
GH04	Düşük	Eğlence, heyecan, coşku
GH30	Düşük	Oyun benim için, çocukların eğlendiği, mutlu edici şey.
SC04	Yüksek	Oyun, insanları eğlendiren, zevk almamızı sağlayan bir türlü çalışma.

Bu kategoriye giren tanımlara bakıldığında (Tablo 3) sevinç, mutlu olmak, zevk alma, heyecanlanma, canın sıkılması, coşku gibi duygu ifadelerin kullanıldığı gözlenmektedir. Her üç grupta da oyun tanımı içerisinde duygu ifadesini kullanan öğrenci sayısı 3 kişidir.

**Tablo 4.** Kategori-4: Oyun-arkadaşlık ilişkisi

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
<b>Klasik Oyun Grubu</b>		
GF31	Yüksek	Oyun hem eğlenmek için hem oynamak için hem de oynarken de dayanışma içinde oluruz. Yeni bilgiler elde edebiliriz.
SC01	Yüksek	Arkadaşlarla oynamak, zevk almak, kazanmak için değil eğlenmek için oynamak
<b>Eğitsel Oyun Uygulanmayan Grup</b>		
SD06	Düşük	Oyun, çocukların oynadığı, bir hakka sahip oldukları geleneksel bir şey.
SD07	Düşük	Oyun, insanın ruhunu açmak için oynadığı, arkadaşlarıyla oynadığı bir şeydir.
GH31	Yüksek	Oyun, hurs yapmadan, eğlenmek için yapılan, dostluğu ve eğlenceyi simgeleyen bir kelimedenden daha fazlasıdır.
SA08	Yüksek	Oyun, arkadaşlarla beraber oynadığımız, eğlenceli etkinlik.

Bu kategorideki tanımlara bakıldığında öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerine vurgu yaptıkları görülmektedir. Teknoloji destekli oyun grubundaki öğrencilerin tanımlarında bu kategori ile ilgili kavram kullanmadıkları gözlenmektedir. Bu sonucun, teknolojik oyunlarda öğrencilerin bireysel olarak hareket ediyor olmaları ile ilişkili olduğu söylenebilir.

**Tablo 5.** Kategori-5: Oyun-bedensel zihinsel gelişim

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
<b>Klasik Oyun Grubu</b>		
AG14	Düşük	Oyun, çocuk ya da büyüklerin içini, aklını boşaltmak için oynadığı şeyler.

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
GF34	Orta	Oyun hem fiziksel açıdan hem kişisel açıdan enerji atmak.
<b>Teknoloji Destekli Oyun Grubu</b>		
GE02	Yüksek	Oyun, eğitsel olduğunda eğlenceli ve eğitici, normal oyunlar ise bedensel veya zihinsel gelişimimizi sağlıyor ve eğlenceli etkinlikler.

Öğrencilerden 3'ü bu kategoriyle ilişkili şekilde oyunu tanımlamıştır (Tablo 5). Sadece eğitsel oyun uygulanan gruplardan öğrenciler olması dikkat çekicidir.

**Tablo 6.** Kategori-6: Oyunun zararları

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
<b>Klasik Oyun Grubu</b>		
AG16	Yüksek	Bize yararı olan oyunlar olduğu gibi, yararı olmayan hatta zararı olan oyunlar da vardır. Yararı olanlar açısından bakarsak, oyun geniş bir kavram.
<b>Teknoloji Destekli Oyun Grubu</b>		
AC16	Yüksek	Eğlenceli, bazıları öğretici bazıları beyne zararlı şey.
<b>Eğitsel Oyun Uygulanmayan Grup</b>		
SB09	Düşük	Hem kötü yanı var hem iyi yanı var.
SC07	Orta	Hem kötü yanı var hem iyi yanı var oyunun
GH17	Yüksek	Bana göre oyun anlamsız bir kavram. Bize kattığı hiçbir şey yok. O yüzden oyun oynamayı da oynamayı da sevmem.

Oyun konusunda 80 öğrenci, oyunu olumlu kavramlarla tanımlamasına rağmen, **Eğitsel oyun uygulanmayan grupta** oyunun faydası olmadığını ifade eden bir öğrenci (GH17) yer almaktadır. Eğitsel oyun uygulanan gruplardaki öğrencilerden AG16, AC16, SB09 ve SC07 kodlu öğrenciler, oyunun yarar yanında zararı da olabileceğini ifade etmektedir (Tablo 6).

**Tablo 7.** Kategori-7: Oyun ve kurallar

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
<b>Klasik Oyun Grubu</b>		
SA04	Orta	Kurallarla olan, kurallarına göre oynanan bir oyun.
<b>Teknoloji Destekli Oyun</b>		
SD04	Düşük	Kurallı, eğlencedir.

Eğitsel oyun uygulanan grup üyelerinden SA04 ve SD04 kodlu öğrenciler oyunu tanımlarken kural kavramına tanımlarında yer vermektedir (Tablo 7).

**Tablo 8.** Kategori-8: Oyun ve yaşam

Öğrenci	Seviye	Oyun Tanımı
<b>Klasik Oyun Grubu</b>		
GF23	Düşük	Dışarıda oynadığımız şeyler.
<b>Eğitsel Oyun Uygulanmayan Grup</b>		
AF17	Orta	Oyun, hayattır.

Öğrencilerden sadece GF23 ile AF17 oyunun yaşanılan ortam veya hayatla ilişkisine vurgu yapmıştır.

### **b. Oyun Denildiğinde Akla Gelen 3 Kavram**

Mülakatta ikinci olarak öğrencilerden, oyun denildiğinde akıllarına gelen ilk üç kelimeyi ifade etmeleri istenmiştir. Öğrencilerin verdiği yanıtlar MS Excel programında her öğrenci için ayrı ayrı yazılmış, daha sonra bu kavramların tekrarlanma durumlarına göre Tablo 9'daki frekans tablosu elde edilmiştir.

**Tablo 9.** Eğitsel klasik ve teknoloji destekli oyun uygulanan ve uygulanmayan öğrencilere oyun kavramının çağrıştırdıkları

Klasik Oyun Grubu	Teknoloji Destekli Oyun Grubu	Eğitsel Oyun Uygulanmayan Grup	
Kelime	f	Kelime	f

Klasik Oyun Grubu		Teknoloji Destekli Oyun Grubu		Eğitsel Oyun Uygulanmayan Grup	
<b>Düşük Seviyeli Öğrencilere Göre</b>					
Eğlenmek	8	Eğlence	6	Eğlence	8
Ders	3	Bilgilenmek	4	Neşe, sevinç	3
Öğrenme	2	Öğrenme	1	Mutluluk	2
Bilgilendirici	1	Mutluluk	1	Ders	2
Güzel bir şey	1	Huzur	1	Öğrenme	2
Çevre	1	Çocuk	1	Heyecan	2
İnsan	1	Ders	1	Macera	1
Zevk alma	1	Sabretmek	1	Çocuk	1
Yorgunluk	1	Yarışma	1	Süper	1
				Boş zaman	
				geçirme	1
				Sevgi	1
<b>Orta Seviyeli Öğrencilere Göre</b>					
Eğlenmek	8	Eğlence, eğlenmek	7	Eğlence	10
	3	Bilgi kazanmak	3	Ders	
Zevk alma					3
Mutluluk	2	Mutluluk	2	Öğrenme	3
İstemli yapma	1	Heyecan	2	Bilgilendirme	2
Sınav	1	Arkadaşlık	1	Hayat	1
Zaman geçirmek	1	Öğrenmek	1	Başarısızlık	1
	1	Bilinçlendirme	1		1
Bilgilendirici		k		Gürültü	
		Sıkıntı	1		1
		Gideren		Zeka	
		Kızgınlık	1	Zaman	1
		Neşe	1	Bağımlılık	1
		Sevmek	1	Bilgisayar	1
				Çocuk	1
				Cesaret	1
				Zevk alma	1
				Sevmek	1
<b>Yüksek Seviyeli Öğrencilere Göre</b>					
Eğlence	7	Eğlence	8	Eğlence	8



Klasik Oyun Grubu	Teknoloji Destekli Oyun Grubu	Eğitsel Oyun Uygulanmayan Grup
Öğrenme	4 Eğitim, öğretim	2 Ders
Mutluluk	3 Boş vakit geçirme	2 Mutluluk, neşe
Daha fazla bilgi,	1 Zihinsel gelişim	1 Sıkıcı
Arkadaşa Bağlanma	1 Macera	1 Etkinlik
	1 Yazılar	1 Gereksiz
	1 Öğrenmek	1 Dostluk
	1 Akıcılık	1 İnternet
	1 Görüntü	1 Oyun alanı
	1 Bağımlılık	1 Teknoloji
	1 Zevk alma	1 Zaman geçirme
	1 Çocuk	1 Zaman kaybı
	1 Sevinç	1 Paylaşım
	1 Üzüntü	1 Bağımlılık
		1 Bilgisayar

Tablo 9 incelendiğinde oyun denilince öğrencilerin aklına gelen ilk kelimenin eğlence olduğu görülmektedir. Bu kavram, tüm grup ve tüm başarı seviyelerinde diğer kavramlara göre çok daha fazla ifade edilmiştir. Öğrenme, ders, bilgilenmek, bilgi gibi kavramlar eğlence kavramından sonra en çok ifade edilen diğer kavramlar olmuştur. Bu kavramlar hem eğitsel oyun uygulanan gruplar hem de eğitsel oyun uygulanmayan grup öğrencileri tarafından belirtilmiştir. Bu durum aslında beşinci sınıf öğrencilerinin oyunu öğrenme aracı olarak gördüklerini göstermektedir.

Eğlence ve öğrenme ile ilgili kavramlardan sonra öğrencilerin oyun esnasında hissettikleri duygulara yer verdikleri görülmektedir. Mutluluk, sevinç, neşe (f=19), huzur (f=1), zevk alma (f=6), heyecan (f=4), gibi olumlu duyguların yanı sıra üzüntü (1), kızgınlık (f=1) gibi olumsuz duyguların da ifade edildiği Tablo 9'da gözlenmektedir. Ayrıca oyunu yorgunluk (f=1), başarısızlık (f=1), bağımlılık (f=2), sıkıcı (f=1) ve

gereksiz ( $f=1$ ) gibi nitelendiren öğrencilerin de olduğu dikkat çekmektedir. Oyun esnasında hissedilen duyguların genel olarak olumlu duygular olması sebebiyle, öğrenme ortamlarında oyun olmasına bağlı olarak öğrencilerin bu duyguları yaşamasına fırsat sunulmuş olacak, öğrenciler olumlu duygular yaşadığı için de öğrenme ortamında kendilerini daha rahat hissederek, öğrenmeleri daha kolaylaşacaktır.

*c. Öğrencilerin Oynamaktan Hoşlandıkları Oyun Türleri*

Uygulamaya katılan 226 beşinci sınıf öğrencisine, daha çok ne tür oyunları oynamaktan hoşlandıklarını yazacakları form verilmiş ve öğrencilerden oynamaktan hoşlandıkları oyunlardan üç tanesini bu forma yazmaları istenmiştir.

Elde edilen veriler Excel programına kaydedilmiş ve öğrencilerin oynamaktan hoşlandıklarını belirttikleri oyunlar öncelikle teknolojik tabanlı olanlar ve olmayanlar şeklinde gruplandırılmıştır. Daha sonra da bu oyun grupları ile ilgili ayrıntılı veri içeren tablolar elde edilmiştir. Bu veriler Tablo 10, 11 ve 12'de sunulmuştur.

**Tablo 10.** Öğrencilerin oynamaktan hoşlandıkları teknoloji tabanlı olmayan oyunlar

	Oyun Adı	f	Oyun Türü		Oyun Adı	f	Oyun Türü
1	Yakantop	31	Çocuk Oyunu	10	İstop	6	Çocuk Oyunu
2	Saklambaç	27	Çocuk Oyunu	11	Evcilik	5	Çocuk Oyunu
3	Futbol	24	Spor	12	Satranç	5	Zeka Oyunu
4	Basketbol	23	Spor	13	Lego	4	Zeka Oyunu
5	Körebe	16	Çocuk Oyunu	14	Sek sek	4	Çocuk Oyunu
6	Voleybol	10	Spor	15	Yakalamaca	4	Çocuk Oyunu
7	Ebelemece	8	Çocuk Oyunu	16	Hentbol	3	Spor
8	İp atlama	7	Çocuk Oyunu	17	Yerden yüksek	3	Çocuk Oyunu
9	Tiki tiki	7	Çocuk Oyunu	18	Badminton	2	Spor

\*Öğrencilerin oynamaktan hoşlandıkları teknoloji tabanlı olmayan 15 oyun, frekans değeri 1 olduğu için tabloda gösterilmemiştir.

Tablo 10 incelendiğinde öğrenciler teknoloji destekli olmayan 33 farklı oyun ismini hoşlandıkları oyunlar olarak belirtmiştir. Bu oyunların oyun türleri incelendiğinde 15 tanesinin çocuk oyunu, sekiz tanesinin spor türü, 10 tanesinin de zekâ oyunu olduğu görülmektedir. Öğrencilerin %60'ı çocuk oyunlarının, %32'si sportif oyunların ve %8'i ise zekâ oyunlarından hoşlandıklarını belirtmiştir. Tablo 11'de öğrencilerin oynamaktan hoşlandıkları teknoloji tabanlı oyunlar verilmiştir.

**Tablo 11.** Öğrencilerin oynadıkları teknoloji tabanlı oyunlar

	<b>Oyunun Adı</b>	<b>f</b>	<b>Oyun Türü</b>	<b>Oyun Alanı</b>
1	Minecraft	34	Strateji Oyunu	Video Oyunu
2	GTA-GTA 3-GTA 5	27	Aksiyon-macera	Video Oyunu
3	Clash of Clans	10	Strateji Oyunu	Video Oyunu
4	Counter Strike	9	Aksiyon Oyunu	Video Oyunu
5	PES-PES 2013/2015	9	Futbol Oyunu	Video Oyunu
6	Stardoll	8	Bakım ve süsleme	Video Oyunu
7	Euro Track Simulator	7	Simülasyon oyunu	Video Oyunu
8	Wolfteam	7	Aksiyon Oyunu	Video Oyunu
9	League of Legends	6	Savaş oyunu	Video Oyunu
10	Fifa 2015-fifa	5	Futbol Oyunu	Video Oyunu
11	Need for Speed	5	Araba Yarışı	Video Oyunu
12	Dream League Soccer	4	Futbol Oyunu	Android
13	Bilgisayar Oyunu	3		
14	Call of Duty	3	Soğuk Savaş	Video Oyunu
15	Criminal Case	3	Saklı Nesne Oyunu	Facebook
16	NBA 2015-	3	Futbol Oyunu	Video Oyunu
17	Subway Surfers	3	Spor-Aksiyon türü Oyun	Android
18	Zeka oyunları	3	Zeka Oyunu	
19	Araba oyunu	2	Araba Oyunu	
20	Avataria	2	Sanal arkadaşlık oyunu	
21	Battle field	2	Aksiyon Oyunu	Video Oyunu
22	Dr.Driving	2	Araba Yarışı	Android
23	Eğitici Oyunlar	2	Eğitsel Oyun	
24	Empires 2/3	2	Strateji Oyunu	

Oyunun Adı	f	Oyun Türü	Oyun Alanı
25 Five Night at Freddy	2	Korku oyunu	
26 Friv	2	Oyun Sitesi	
27 Kral oyun	2		Web
28 Mario	2	Beceri Oyunu	
29 Mount and Blade	2	Rol yapma oyunu	Video Oyunu
30 Movie Star Planet	2	Sanal arkadaşlık oyunu	Android
31 Outlast	2	Korku oyunu	Video Oyunu

\* Öğrencilerin oynamaktan hoşlandıkları teknoloji tabanlı 57 oyun, frekans değeri 1 olduğu için tabloda gösterilmemiştir.

Tablo 11 incelendiğinde 88 farklı teknoloji tabanlı oyun ismi verildiği göze çarpmaktadır. Bu oyunlar oyun türlerine göre gruplandırıldığında 18 farklı oyun türünün öğrenciler tarafından oynandığı söylenebilir. 18 oyun türü ile ilgili veriler Tablo 12’ de yer almaktadır.

**Tablo 12.** Teknoloji tabanlı oyunlarda oyun türleri ve öğrencilerin bu oyunlardan hoşlanma yüzdeleri

Oyun Türü	Belirtilen Oyun Sayısı	Oyundan Hoşlanan Öğrenci Yüzdesi
Aksiyon-Macera	18	24
Strateji	8	23
Futbol	11	12
Savaş	8	9
Beceri	13	6
Bakım ve süsleme	4	5
Araba	4	4
Simulasyon	1	3
Zeka	3	2
Dikkat	2	2
Korku	2	2
Sanal Arkadaşlık	2	2
Rol yapma	2	1
Eğitsel	2	1
Nişan	1	1

Oyun Türü	Belirtilen Oyun Sayısı	Oyundan Hoşlanan Öğrenci Yüzdesi
Akvaryum	2	1
Çiftçilik	2	1
İşletme	1	1

Tablo 12'ye göre öğrencilerin %24'ü aksiyon-macera, %23'ü strateji, %12'si futbol, %9'u savaş, %6'sı beceri ve %5'i bakım ve süsleme oyunlarından hoşlanmaktadır. Geriye kalan on bir oyundan hoşlanan öğrenci yüzdesi %5'in altındadır.

### Tartışma ve Yorum

Ortaokul beşinci sınıf Fen bilimleri dersi, "Canlılar Dünyasını Gezelim ve Tanıyalım" ünitesi ile ilgili geliştirilen klasik ve teknolojik destekli oyunların derslerde kullanımı sonrası öğrencilerin eğitsel oyunlar konusundaki görüşlerini ortaya koymak ve bu yaş grubu öğrencilerin daha çok ne tür oyunlar oynamaktan hoşlandığını tespit etmek amacıyla yürütülen çalışma ile şu sonuçlar elde edilmiştir:

Ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin oyunla ilgili tanımları sekiz kategori şeklinde sınıflandırılmıştır. Bu kategoriler Oyun ve Öğrenme, Oyun ve Eğlence, Oyun ve Duygusal İfadeler, Oyun-Bedensel Zihinsel Gelişim, Oyunun zararları, Oyun ve Kurallar ile Oyun ve Yaşam olarak belirlenmiştir. Bu kategori başlıkları, Boratav (1984); Demirel (2010); Dönmez (1992); Garris, Ahlers ve Driskell (2002); Güven (2018), Türk Dil Kurumu [TDK] (2012) ve Price (1990) gibi araştırmacıların tanımlarındaki oyun tanımları ile benzerlik göstermektedir.

Öğrenci tanımları incelendiğinde öğrenci tanımlarının en çok oyun-eğlence kategorisinde, daha sonra da oyun-öğrenme kategorisine dahildir. Yine yukarıda adı geçen tanımlarda da sıklıkla tekrarlanan kavram eğlence ve özellikle eğitsel oyun kavramında vurgulanan öğrenmedir. Sevinç, mutlu olmak, zevk alma, heyecanlanma, canın sıkılması, coşku gibi duygu ifadelerini öğrencilerin tanımlarında kullanmıştır. Dönmez (1992), Özdemir (2017) ve Yavuzer (2012) tanımlarında duygu

ile ilgili kavramlara yer vermiştir. Öğrenciler oyun tanımlarında bedensel ve zihinsel gelişim kavramlarına da dile getirmiştir. Hazar (2000); Seyrek ve Sun (2005) ve TDK (2012) tanımlamaları içerisinde de oyun tanımlanırken bedensel ve zihinsel gelişim vurgulanmaktadır.

Az sayıda öğrenci de olsa oyunu tanımlarken kurallarla oyun kavramını ilişkilendirmiştir. Dönmez (1992); Garris, Ahlers ve Driskell (2002); Hazar (2000); Mangır ve Aktas (1993) ile Price (1990) gibi araştırmacılar oyun tanımlarında kural kavramına yer vermiştir. Teknoloji destekli oyun grubu dışındaki gruptaki öğrencilerden bazıları tanımlarında arkadaşlık ilişkileri kavramını kullanmıştır. Yurt (2007) 1991 yılında gerçekleştirilen Ya-pa seminerinde eğitsel oyun tanımı içerisinde arkadaşlık kavramının kullanıldığını belirtmektedir.

Tablo 6 incelendiğinde toplamda beş öğrenci oyunun zararlı etkileri olabileceğini ifade etmiştir. Bu öğrencilerden dördü oyunun yararları yanında sağlık vb. alanda zararları da olabileceğini belirtirken, eğitsel oyun uygulanmayan gruptaki bir öğrenci oyunu hiçbir yararı olmadığını belirtmiştir. Başal (2007) ve Glenn, Knight, Holt ve Spence (2012) gibi araştırmacılar, oyunun çocuk açısından bilişsel, psikomotor ve duygusal, açıdan olumlu etkileri olduğunu vurgulamaktadır. Gentile ve Anderson (2003) ise şiddet içerikli video oyunlarının, oyunu oynayan çocuklara zararları olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırmaya katılan klasik oyun grubu öğrencileri oyunun zararlarından bahsetmemesine rağmen, diğer iki gruptaki öğrencilerin oyunun zararlarından bahsetmeleri araştırmacıların sonuçlarını desteklemektedir.

Öğrencilerin akıllarına gelen ilk üç kelime ile ilgili veriler değerlendirildiğinde oyun denilince öğrencilerin aklına gelen ilk kelimenin eğlence olduğu dikkat çekmektedir. Tablo 9'da görüldüğü gibi bu kavram, tüm grup ve tüm başarı seviyelerinde diğer kavramlara göre daha fazla ifade edilmiştir ( $f=70$ ). Oyunla ilgili yapılan pek çok araştırmada, öğrencilerle yapılan görüşmelerde de öğrencilerin öncelikle eğlence kavramını belirttikleri gözlenmektedir (Bertiz, 2010; Durusoy,

2012; Güven, 2018; Kalkan, 2016; Kahyaoğlu, Yavuzer ve Aydede, 2010; Nalçacı, 2012 ve Şahin, 2015).

Öğrenme, ders, bilgilenmek, bilgi gibi kelimeler eğlence kavramından sonra en çok ifade edilen diğer kelimelerdir. Aslan Akın ve Atıcı (2015) ile Özdemir (2017) öğrencilerin, derslerinde uygulanan eğitsel oyunlarla ilgili olarak, eğitsel oyunların öğrenme ve derse ilginin artmasında etkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Tablo 9 incelendiğinde eğlence ve öğrenme ile ilgili kavramlardan sonra öğrenciler oyun esnasında hissettikleri duyguları da ifade etmektedir. Tabloda mutluluk, sevinç, neşe (f=19), huzur (f=1), zevk alma (f=6), heyecan (f=4) gibi olumlu duyguların yanı sıra üzüntü (1), kızgınlık (f=1) gibi olumsuz duygular da ifade edilmiştir. Oyun esnasında hissedilen duyguların genel olarak olumlu olması dikkat çekicidir. Özdemir (2017) öğrencilerin mutluluk, heyecan kavramlarının yanı sıra sıkıcı olmama, rekabet gibi duygu ifadelerini belirttiklerini tespit etmiştir. Malaby (2008) eğlence veya zevkin oyunun doğasında yer aldığını ifade etmektedir. Çalışmada elde edilen sonuç, araştırmacının olumlu duygu olarak belirlediği duygularla örtüşmektedir. Öğrenme ortamlarında oyun olduğu takdirde, öğrenciler bu olumlu duyguları yaşayacak, olumlu duygular yaşadıkları için de kendilerini daha rahat hissedip, öğrenmeleri kolaylaşacaktır. Ayrıca oyunu yorgunluk (f=1), başarısızlık (f=1), bağımlılık (f=2), sıkıcı (f=1) ve gereksiz (f=1) gibi nitelendiren öğrencilerin de olduğu dikkat çekmektedir. Özdemir (2017)'in çalışmasına katılan iki öğrenci de benzer şekilde eğitsel oyun uygulamasından belirli bir zaman sonrasında sıkıldıklarını dile getirmiştir. Erden (1998)'in de belirttiği gibi tasarlanan oyun kurallarının öğrenci tarafından anlaşılabilmesi bunun sebebi olabilir. Ayrıca oyunun, öğrencinin ilgisini çekecek unsurlar barındırmaması da bu durumun sebebi olarak açıklanabilir. Bu sonuç, İnan Kaya'nın (2018) eğitimde oyunlar kullanılırken çocukların gelişim seviyelerinin dikkate alınması gerektiği sonucu ile paralellik göstermektedir.

Araştırmada elde edilen verilerden oluşturulan Tablo 10 incelendiğinde, öğrencilerin teknoloji destekli olmayan 33, teknoloji tabanlı 88 farklı oyunu oynamaktan hoşlandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Teknoloji destekli olmayan oyunlarda sırasıyla çocuk oyunları, sportif oyunlar ve zeka oyunları tercih edilmektedir. Güven (2018) saklambaç, futbol, yakalamacılık, yakan top ve körebe oyunlarının öğrenciler tarafından en çok tercih edilen oyunlar olduğunu tespit etmiştir. Araştırmacının da belirttiği gibi bu oyunlar kuralları olan oyunlardır. Bu çalışmada da öğrencilerin oynamaktan hoşlandığını belirttiği oyunlar kuralları olan oyunlardır. Tablo 12'ye göre teknoloji destekli oyunlar için, öğrencilerin 18 farklı oyun türünü oynamaktan hoşlandıkları görülmektedir. Aksiyon-Macera, strateji, futbol, savaş, beceri ile bakım ve süsleme oyunları ilk sıralarda tercih edilen oyun türleridir. Geriye kalan on bir oyundan hoşlanan öğrenci yüzdesi %5'in altındadır. Bu sonuç, Torun, Akçay ve Çoklar'ın (2015) belirledikleri oyun türleri ile benzerlik göstermektedir. Öğrencilerin belirttiği oyunlar arasında eğitsel oyunu belirten öğrenci sayısının az olduğu gözlenmektedir. Bu durum Çankaya ve Karamete (2008) ile Torun vd. (2015) belirttiği gibi kaliteli eğitsel oyunların bulunmamasından kaynaklanabileceği gibi, çalışmaya katılan öğrencilerin günümüzde geliştirilmiş eğitsel oyunlarla karşılaşma şansı olmamasından da kaynaklanabilir.

## **Sonuçlar**

Araştırma sonucunda, öğrencilerin oyunu tanımlarken öğrenme, eğlence, duygusal ifade, bedensel- zihinsel gelişim, oyunun zararları, kurallar ve oyun ile yaşam ilişkisine yer verdiği gözlenmiştir. Öğrencilerin tanımlarında en fazla eğlence, arkasından da öğrenme kavramlarının vurgulandığı; az sayıda öğrenci de olsa, öğrencilerin oyunu tanımlarken kurallarla oyun kavramını ilişkilendirdiği belirlenmiştir. 85 öğrenciden sadece beş tanesi, oyunun zararları konusuna oyun tanımlarında yer vermiştir. Klasik oyun grubu öğrencileri oyunun zararlarından bahsetmemesine rağmen, diğer iki gruptaki öğrenciler oyunun zararları olabileceğine tanımlarında



yer vermiştir. Oyun denildiğinde akla gelen kelimelerle ilgili veriler değerlendirildiğinde hem eğitsel oyun uygulanan grup hem de eğitsel oyun uygulanmayan grup öğrencilerinin eğlence, öğrenme ve hissedilen duyguya yönelik bir ifadeyi belirttikleri gözlenmiştir. Oyun denildiğinde daha çok mutluluk, sevinç, neşe, zevk alma, heyecan gibi olumlu duyguların akla geldiği belirlenmiştir. Öğrencilerin yakan top, saklambaç, futbol, basketbol ve körebe başta olmak üzere 33 teknoloji destekli olmayan oyun; aksiyon-macera, strateji ve futbol kategorisindekiler başta olmak üzere 88 teknoloji tabanlı oyun oynamaktan hoşlandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca veriler uygulama yürütülen 5. sınıf öğrencilerinin oyun oynamaktan hoşlandığını ve ağırlıklı olarak da teknoloji destekli oyunlar oynadığını ortaya koymaktadır.

### **Öneriler**

Bundan sonraki araştırmalarda veya fen bilimleri derslerinde öğrencilerin oyun ilgilerinin dikkate alındığı, oyun tasarımı yapılarak, tasarlanan oyunların derslerde kullanılması hem öğrencilerin Fen Bilimleri derslerine keyifli şekilde katılmalarını sağlayacak, hem de teknoloji destekli oyunlarla boşa zaman harcayan birey sayısının azalmasında etkili olacaktır.

### **Kaynaklar**

- Akturan, U. ve Esen, A. (2008). Fenomenoloji. T. Baş ve U. Akturan (Ed.) içinde, *Nitel araştırma yöntemleri* (ss. 83-98). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Aslan Akın, F. ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.

- Bertiz, H. (2010). *Dramanın çevre bilinci oluşturmadaki rolü ve etkililiği*. Yayınlanmamış doktora tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Boratav, P. N. (1984). *100 soruda Türk folkloru*. İstanbul: Adam Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (2<sup>nd</sup> ed.). Thousand Oaks, CA, US: Sage Publications, Inc.
- Çankaya, S. & Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Demirel, Ö. (2010). *Eğitim sözlüğü* (4. bs.). Ankara: Pegem Yayınları.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Durusoy, H. (2012). *6. sınıf "Kuvvet ve Hareket" ünitesinde basamaklı öğretim yöntemi ve yaratıcı drama yönteminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Ekici, G. (2016). Öğretmen Adaylarının "Bilgisayar" Kavramına İlişkin Metaforik Algıları. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 15(3), 755-781.
- Garris, R. Ahlers, R. & Driskell, J. (2002). Games, motivation and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Erden, M. (1998). *Tarih öğretimi*. İstanbul: Alkım Yayınevi.
- Gentile, D. A. ve C. A. Anderson (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. Gentile D.A. (Ed.), *Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals içinde* (131-152) Westport, Conn. [u.a.] Praeger.
- Glenn, N. M., Knight, C. J., Holt, N. L., ve Spence, J. C. (2012). Meanings of play among children. *Childhood*, 20(2), 185-199.

<http://www.kingscollege.net/pomfret/3311/pdf/ReadingGlenn.pdf> adresinden alınmıştır.

- Güven, S. (2018). Çocukların oyun tercihleri üzerine bir çalışma. *Turkish Studies Educational Sciences*, 13(27), 795-813.
- Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay Ltd. Şti.
- İnan Kaya, G. (2018). Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi*, 2(1), 66-78.
- Kahyaoğlu, H., Yavuzer, Y. ve Aydede, M. N. (2010). Fen Bilgisi dersinin öğretiminde yaratıcı drama yönteminin akademik başarıya etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(3), 741-758.
- Kalkan, A. (2016). *3B sanal dünyalarda oyunlaştırmanın ortaokul 5. Sınıf öğrencilerinin başarı, akış ve tutumlarına etkisinin araştırılması*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 26, 14-19.
- McMillan, J.H. (2000). *Educational research: Fundamentals for the consumer*. New York: Longman
- Nalçacı, İ.Ö. (2012). *Çevremizdeki kirlilik konusunun ilköğretimde yaratıcı drama yöntemi ile işlenmesi ve öğrenci farkındalığına etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Özdemir, K. (2017). Tarih Derslerinin Oyun ve Yarışma Tekniği ile İşlenmesi ile İlgili Öğrenci Görüşleri "Cevabı Bende Oyunu Örneği, *Çağdaş Yönetim Bilimleri Dergisi*, 2(5), 128-140.
- Patton, M.Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods*. USA: Sage.
- Price, R. V. (1990). *Computer- aided instruction: A guide for authors*, Pacific Grove, CA, USA: Brooks/Cole Publishing.
- Snape, D. and Spencer, L. (2003). The Foundations of Qualitative Research. In J. Ritchie and J. Lewis (Eds),

*Qualitative research practice a guide for social science students and researchers* (p.1-23), New Delhi, SAGE Publications.

Şahin, M. (2015). *Oyunlaştırılmış oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin fen bilimleri dersi başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Şahin, Y.T. ve Yıldırım, S (1999). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Teddle, C. & Tashakkori, A. (2015). *Karma yöntem araştırmalarının temeli*. Y. Dede & S. B. Demir (Çeviri. Ed.). Ankara: Anı Yayıncılık

Torun, F., Akçay, A. ve Çoklar, A.N. (2015). Analyzing of Computer Games Effects on Social Life and Academic Behaviour of The Secondary School Students. *Karaelmas Journal of Educational Sciences* 3, 25-35.

Türk Dil Kurumu (2012), TDK Sözlüğü, [http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.50d22884399d37.08904499](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.50d22884399d37.08904499).

Verenikina, I., Harris, P., & Lysaght, P. (2003). Child's play: computer plays, theories of play and children's development. In Proceedings of the international federation for information processing working group 3.5 open conference on Young children and learning technologies- 34, 99-106.

Yavuzer, H. (2012). *Çocuk psikolojisi* (34. bs.). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*, (6.Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yurt, E. (2007). *Eğitsel oyun tekniği ile fen öğretimi ve yeni ilköğretim müfredatındaki yeri ve önemi (Muğla İli Merkez İlçe Örneği)*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Muğla Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Muğla.

# **The Views of Secondary School-5<sup>th</sup> Grade Students about Game: Samsun Example<sup>†</sup>**

**Evşen Aymen Peker<sup>1,†</sup> and Erol Taş<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Ministry of National Education, Turkey

<sup>2</sup>Ordu University, Turkey

Received: 11.08.2019 - Revised: 25.11.2019 - Accepted: 29.11.2019

**Citation:** Aymen Peker, E. and Taş, E. (2019). The Views of Secondary School-5<sup>th</sup> Grade Students about Game: Samsun Example. *Amasya Education Journal, 8(2), 471-501*.

## **Summary**

**Problem Statement:** Game is an entertainment which improves talent and intelligence and has certain rules and provides students to spend good time in all kinds of competition which are held to improve body and head abilities It is also based on agility (Turkish Language Association [TLA], 2012). Demirel (2010) describes the teaching technique which provides the reinforcement of the learned knowledge and repeating it in a more comfortable environment. as educational game. From the perspective of adults, game is effective in the child's development and in his learning process. It was decided to carry out this study based on questions such as "What is the game from the child's point of view?", "Is the game a recreational activity for the child only or more?", "What does game mean for children who located in a game-based learning environment?", "What kind of games attract the attention of 5<sup>th</sup> grade students?"

---

<sup>†</sup>Corresponding Author: e-mail: evsenaymen@hotmail.com

<sup>\*\*</sup>This study, which is a part of the doctoral thesis of the first author and supported by Ondokuz Mayıs University with the project no PYO.EGF.1904.14.006, was presented as an oral paper at the 1<sup>st</sup> International Congress on Science, Mathematics, Entrepreneurship and Technology held in İzmir between 12-14 April 2019.

ISSN: 2146-7811, ©2019

**Purpose of the Study:** The aim of the research is to reveal the opinions of students about the games after using classical and technologically supported games developed in 5<sup>th</sup> Grade Science course such as " Let's Travel and Learn about the Living World ", and to determine what kind of games these students like to play.

**Method(s):** 226 students from three different schools participated in the study conducted in the phenomenology pattern in 2014-2015 academic year. After six weeks of practice; in order to determine the students' views on game, a semi-structured interview was conducted with 85 students. In the selection of students, maximum diversity sampling method was applied.

In order to determine what kind of games the students like to play, all the students participating in the study were given a form to write the games they like to play, and the frequency tables were obtained.

**Findings and Discussions:** As a result of the research, it was determined that the students in the experimental groups frequently used the concepts of entertainment and learning in defining the game. The control group students often emphasized fun in their definitions. In addition, the students used concepts such as emotional expressions, rules, relations of friendship, physical and mental development, life and game harm in defining the game. The definition of the game for the students is like that of adults. When the data about the first three words that come to mind of the students are evaluated, it is concluded that the first word that comes to the students' mind is fun, then learning, lesson and knowledge. The students stated that the game reflected some positive feelings (happiness, joy, joy, peace, pleasure, excitement, etc.) and on the other hand, some negative emotions (sadness, anger, etc.). When the data obtained about the games that are enjoyed to play are evaluated, it is concluded that students like to play 33 technology-based games and 88 technology-based games.

**Conclusions and Recommendations:** As a result of the research, the definitions of the students were classified into 8 categories: game and learning, game and fun, game and emotional expressions, game-physical mental development, damages of the game, game and rules and game and life. These category titles are like the definitions given by the researchers such as Boratav (1984); Demirel (2010); Dönmez (1992); Garris, Ahlers and Driskell (2002); Türk Dil Kurumu [TDK]

(2012) and Price (1990). Emotions (*Tablo 9*). such as joy, happiness, pleasure, excitement, boredom and enthusiasm were used in the students' definitions. Dönmez (1992) and Yavuzer (2012) included concepts related to emotion in their definitions. The students also expressed the concepts of physical and mental development in the game definitions. Hazar (2000); Seyrek and Sun (2005) and the TLA (2012) also emphasized physical and mental development while defining the game. In the interviews with the students and in many researches about the game, it is observed that the students first mentioned the concept of entertainment (Bertiz, 2010; Durusoy, 2012; Kalkan, 2016; Kahyaoğlu, Yavuzer and Aydede, 2010; Nalçacı, 2012 and Şahin, 2015). In the research, it was determined that the game was effective in students' learning with fun. Therefore, the lessons should be designed considering the game interests of the students in Science courses.

***Keywords:*** Game, Phenomenology, Semi-Structured Interview