



BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR, SINIF, OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLERİNİN OYUN ALGISI VE ÖZ YETERLİK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

Gökhan ARIKAN^{ID}*1 ABCDE,

¹Harran Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Şanlıurfa, TÜRKİYE

A Çalışma Deseni (Study Design)

B Verilerin Toplanması (Data Collection)

C Veri Analizi (Statistical Analysis)

D Makalenin Hazırlanması (Manuscript Preparation)

E Maddi İmkânların Sağlanması (Funds Collection)

ÖZET

Orijinal Makale

Amaç: Bu araştırmanın amacı; öğretmen öz-yeterlik inançlarını çeşitli değişkenler açısından incelenmesi ve okul öncesi, sınıf ve beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin oyunu nasıl algıladıkları ayrıca oyun ve çocuk arasındaki ilişkiyi ve öğretmenlerin müfredat programına içerisinde eğitim açısından oyunun önemini ortaya koymaktır.

Yöntem: Bu çalışmada Güneş ve ark. (2020) tarafından geliştirilen oyun algısı ölçeği 20 madde üç boyuttan oluşan beşli likert tipteki ölçektir. Öz-yeterlik ölçeği ise; Yılmaz ve ark. (2004) yılında Türkçeye uyarlanan ölçek iki boyutta ve sekiz maddeden oluşan dördümlük likert tipi ölçek şeklindedir. Oyun Algısı ve öz-yeterlik ölçeğinin öğretmenlerin cinsiyeti, fiziksel aktiviteye katılım değişkenlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi, okul türü, fiziksel aktivite gün sayısı, yaş ve hizmet yılı (Kıdem) göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için ise tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. Bu farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için post hoc testlerinden LSD testi yapılmıştır.

Bulgular. Araştırma bulguları incelendiği zaman; araştırmada demografik değişkenler ile oyun algısı ölçeğinin alt boyutları arasında herhangi bir fark görülmediği ($p>.05$). ancak; "oyunun özgünlüğü ve amacı" alt boyutunda okul öncesi öğretmenleri lehinde anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir ($p<.05$). Öz-yeterlik ölçeğinin başa çıkma davranışı ve "yenilikçi davranış" boyutlarında fiziksel aktiviteye katılım durumuna göre aktif öğretmenler, lehinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<.05$). Ancak başa çıkma davranışı ve yenilikçi davranış boyutlarında öğretmenlerin hizmet yılına göre anlamlı bir fark yoktur ($p>.05$)., "yenilikçi davranış" boyutunda cinsiyete göre anlamlı bir fark yoktur ($p>.05$). Fakat başa çıkma davranış boyutunda kadın öğretmenler lehinde anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<.05$).

Sonuç: Çocuğun doğasında olan oyunun; yönetici, öğretmen ve okuldaki diğerlerinin oyuna yönelik algılarını belirlemek, oyun zamanını engelleyici gerek program gerekse yönetici ve öğretmen davranışlarının tespit etmek bunları değerlendirmek eğitim kalitesini artırmakta önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Oyun Algısı, Öz-Yeterlik, Beden Eğitimi, Okul Öncesi, Sınıf Öğretmeni

EXAMINATION OF GAME PERCEPTION AND SELF-EFFICACY LEVELS OF PHYSICAL EDUCATION AND SPORTS, CLASSROOM, PRE-SCHOOL TEACHERS

Abstract

Original Article

Aim: The purpose of this research; To examine teacher self-efficacy beliefs in terms of various variables and how pre-school, classroom and physical education and sports teachers perceive play, the between play and children, and the importance of play in terms of education in teachers' curriculum.

Method: In this study, the game perception scale developed by Güneş et al. (2020) is a five-point Likert-type scale consisting of 20 items and three dimensions. The self-efficacy scale is; Yılmaz et al. (2004) The scale, which was adapted to Turkish it is a four-point Likert type scale consisting of two dimensions and eight items. In order to determine whether the Game Perception and self-efficacy scale differentiates according to the variables teachers of gender, participation in physical activity, the independent sample t-test differs according to school type, the number of physical activity days, age and years of service (seniority). One-way analysis of variance (ANOVA) was performed to determine that it did not differentiate. LSD test, which is one of the post hoc tests, was used to determine which groups these differences exist.

Findings: When the research results are examined; There was no difference between the demographic variables and the sub-dimensions of the game perception scale ($p>.05$). It was determined that there is a significant difference in favour of preschool teachers in the "originality and purpose of the game" sub-dimension ($p<.05$). In the coping behaviour and "innovative behaviour" dimensions of the self-efficacy scale, a statistically significant difference was found in favour of active teachers according to their participation in physical activity. However, there is no significant difference according to the years of service of teachers in coping behaviour and innovative behaviour dimensions $p<.05$. there is no significant difference according to gender in the dimension of "innovative behaviour" ($p>.05$). However, a statistically significant difference was found in favour of female teachers in the dimension of coping behaviour ($p<.05$).

Conclusion: The game that is in the nature of the child; It is important to determine the perceptions of the administrators, teachers and others in the school towards the game, to determine the behaviours of both the program and the administrator and the teacher that prevent playtime, and to evaluate them, to increase the quality of education.

Keywords: Game Perception, Self-Efficacy, Physical Education, Preschool, Classroom Teacher

*Sorumlu Yazar, Corresponding Author: Gökhan ARIKAN arikangokhan@hotmail.com

Çıkar Çatışması, Yok – Conflict of Interest, No, Etik Kurul Raporu veya Kurum İzin Bilgisi- Ethical Board Report or Institutional Approval, Yok/No

1. GİRİŞ

Yetişkinler çocuk oyunlarını, çocuklarının güzel vakit geçirmelerine sağlayan eğlenceli oyunları, amacı olmayan etkinlikler olarak görebilmektedir. Aslında oyun, çocuğun hayatında önemli bir yeri olan bir iş ve aynı zamanda çocuk için önemli bir görevdir. Oyun, bağımsız bir şekilde ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk içeren serbest bir etkinliktir. Oyun, çocuğun iç dünyası ve dışardaki sosyal dünya ile aracılık etmektedir (Başal 2007).

Çocuk oyunları yetişkinler gözüyle sadece eğlence aracı gibi gözükse de, çocuğun eğitim ve kişilik gelişim sürecinde önemli bir rol oynar Çocukların gelişmelerini olumlu pekiştirenlerini, onların duygu ve düşünce hayallerini anlamak gereklidir. Oyun, çocukların duygusal ve zekâ becerilerini geliştirecek ve zaman içerisinde olgunlaştıracaktır (Özer, Gürkan, Ramazanoğlu 2006). Bu manada oyun yoluyla eğitimi vurgulayan (Sağlam, 1997) çocuk için, içinde bulunduğu toplumun geleneklerini öğretme, eğitimciler için ise yerel malzemenin değerlendirilmesi ve oyun yoluyla çocuğu tanıma olanağı sağladığından, çocuk oyunları üzerinde durulması gereken önemli bir konu olarak kendini göstermektedir. Günümüzde ise çocuklar tarafından oynanan oyunların gittikçe bireyselleştiği ve dolayısıyla geleneksel oyunların olduğu kadar geleneksel çocukluğunda gittikçe ortadan kalktığı görülmektedir (Başal 2007). Oyun sadece eğitim aracı olarak değil aynı zamanda bireyler arasındaki iletişim aracı olabilmektedir. Zira oyunlar çocuğun öğretmeniyle olan ilişkisinde de önem taşımaktadır. Araştırmacılar çocukların öğretmenleri ile yapılan oyunların, çocukların oyun yeteneklerini artırabileceği gibi matematiksel düşünme, aritmetik beceri ve öğretmenle olan iletişim dahil olmak üzere birçok entelektüel beceriyi geliştireceğini ifade etmişlerdir (Trawick-Smith, Swaminathan ve Liu, 2016) Çocukların öğretmenleriyle oyun oynama nedenlerinde kültürlerarası bir farklılık görülmektedir. Türkiye, 'de yaşayan çocuklar, en çok öğretmenlerini sevdikleri için onlarla oyun oynamayı sevdiklerini belirtirken, KKTC'deki kız çocuklar eğlenceli olduğu için, erkekler ise oynamayı sevdikleri için cevabını vermişlerdir (Gülay-Ogelman, ve ark. 2019).

Eğitimde son yılların en önemli tartışmalarından birisi de öğretmen yetiştirme ve bu öğretmenlerin yeterlilikleridir. Öğretmen yeterliği artırılması için neler yapılması gerektiği konusu da eğitim yöneticilerinin temel araştırma alanlarından birisi olmuştur. Öz yeterlilik kavramı ile ilgili olarak, bireyin bulunduğu ortam içerisindeki durumlar üzerinde etkili olabilecek şekilde gayret etmesi ve elde edeceği sonuca kadar bu gayreti devam etmesine yönelik inancı olarak tanımlanmıştır (Bandura 2002). Yine özyeterliği kişinin olası durumları öngörme ve düzenleme, insanların yaşamlarını etkileyen olayları müdahale becerisi olarak tanımlanmıştır (Bandura 1988, 1991, 1993). Kişinin bir işi gerçekleştireceğine olan inancı, karşılaştığı olası durumlarla başa çıkmak için ortaya koyması gereken davranışları ne kadar başardıği olarak tanımlanabilir (Kahraman ve Çelik 2019).

Bu kapsamda Türkçede öz-yeterliğin; araştırmalarda farklı şekilde ele alındığı görülmektedir “yetkinlik beklentisi, öz-yeterlik beklentisi, özyeterlik algısı, özyeterlik inancı, özyetkinlik ve özyeterlik” kavramları olarak görülmektedir

(Tabancalı ve Çelik, 2013). Özyeterlik, bir insanın yeni bir durumla karşılaştığında, başarı düzeyi ile ilgili kendisinden ne beklediğidir (Tschanne-Moren ve Hoy, 2001). (Gallagher 2012)'a göre özyeterlik kişilerin sonuç elde edebilmek için gerçekleştirmeleri gereken eylemleri gerçekleştirebileceklerine dair beklentileridir.

Bireyin mesleğini verimli bir şekilde yerine getirilebilmesi, mesleki yeterliliğin yanında o mesleğin gereklerini yerine getirebileceğine olan inancıyla da alakalıdır. Öz-yeterlik kavramını; “bireyin bir işi gerçekleştirebilme, başarabilme yeteneği konusundaki kişisel yargısı” olarak tanımlamaktadır(Senemoğlu 2009). Öğretmenlerin eğitim programı içinde oyunun önemini farkında olmadığı ve öğretim yöntemi olarak oyundan faydalanmadıkları görülmektedir. Bazı öğretmenlerin bu konudaki öz-yeterlik durumlarının farkında oldukları görülmüştür. Bazı zamanlarda öğretmenlerin oyunu değerlendirme konusunda farklı görüşe sahip oldukları görülmektedir. Oyunu kimi zaman ödül kimi zaman dinlenme zamanı veya diğer etkinlikleri uygulamak için kolayca bırakabilmeleri gibi davranışlar sergiledikleri belirtilmiştir (Tuğrul, ve ark. 2004).

Bu araştırmanın amacı; öğretmen öz-yeterlik inançlarını çeşitli değişkenler açısından incelenmesi ve okul öncesi, sınıf ve beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin oyunu nasıl algıladıkları ayrıca oyun ve çocuk arasındaki ilişkiyi ve öğretmenlerin müfredat programına içerisinde eğitim açısından oyunun önemini ortaya koymaktır. Öğretmenlerin, özyeterlik düzeylerinin bilinmesi ve oyuna ilişkin algılarının ne yönde olduğunu bilinmesinin bu yönde hem öğretmenlerin hem de çocuklar açısından olabilecek beklentileri karşılamakta katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2. MATERYAL ve YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Modeli

Öğretmen adaylarının öz-yeterlik inançları ile oyun algısını ölçmeye yönelik bu çalışma ilişkisel tarama modelindedir.

2.2. Araştırma Grubu

Milli Eğitim Bakanlığına bağlı, Şanlıurfa Büyükşehir Belediyesi sınırları içerisinde bulunan devlet ve özel okullarda görev yapan; Okul Öncesi Öğretmeni, Sınıf Öğretmeni, Beden Eğitimi Öğretmenleri oluşturmaktadır. Şanlıurfa Büyükşehir Belediyesi sınırları içerisinde bulunan devlet ve özel okullarda görev yapan ve araştırma kapsamında ulaşılan öğretmenlerin Okul Öncesi Öğretmeni 72 (% 34, 3), Sınıf Öğretmeni 39 (%18,6), Beden Eğitimi ve Spor Öğretmeni 99 (%47,1), kişi ve katılımcıların 105 (%50) kadın, 105 (%50) erkek öğretmen şeklindedir.

2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma öncesi “Oyun algısı ölçeği” ve “Öğretmen Öz-yeterlik ölçeği” aracı uygulama ile ilgili, sorumlu yazarlardan ölçek kullanımı için e-posta yoluyla izin alınmıştır.

Bu çalışmada Güneş ve ark.2020 tarafından geliştirilen 20 maddeden oluşan beşli likert tipteki ölçeğin; “oyunun işlevi ve oyunda ilgi/merak/keşif”, “oyunun özgünlüğü ve amacı” ile “oyunun doğası ve kaynağı” olmak üzere üç boyutlu bir yapıya sahip olduğu tespit edilmiştir. Madde toplam korelasyon katsayılarının $.157 \leq r \leq .656$ aralığında değiştiği tespit edilmiş ve Cronbach alpha değeri de 0.728 olarak hesaplanmıştır.

Schmitz ve Schwarzer'in 2000 yılında öğretmen öz-yeterliğini belirleyebilmek amacıyla geliştirdikleri daha sonra Yılmaz ve ark. 2004 yılında Faktör analizi sonucunda, Türkçeye uyarlanan ölçeğin; “Başa Çıkma davranışı” ve “Yenilikçi Davranış” olarak iki boyutlu olduğunu saptamıştır. İlk ölçekte 10 olan madde

sayısının, Türkçe ölçekte 8 olduğu ortaya çıkmıştır. Uyarlanan ölçeğin güvenilirliği Cronbach alfa ile hesaplanmıştır, bütünü için alfa değeri .79 olarak belirlenmiştir. Ölçekteki maddelere verilen yanıtlar. “4'lü Likert Tipi Ölçek” (bana uygun değil, bana nadiren uygun, bana çoğunlukla uygun, bana tamamen uygun) şeklindedir.

2.4. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analizinde SPSS 22.0 paket programı kullanılmıştır. Her bir değişken için cinsiyet, yaş, okul türü, sigara içme durumu, dijital oyun oynama durumu, hizmet yılı, fiziksel aktiviteye katılım her analiz öncesi normallik analizleri yapıldıktan sonra veriler normallik varsayımına uygun olduğundan parametrik testler kullanılmıştır. Oyun Algısı ve öz-yeterlik ölçeğinin öğretmenlerin cinsiyet ve sigara içme durumu dijital oyun oynama durumu, fiziksel aktiviteye katılım değişkenlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi, okul türü, fiziksel aktivite gün sayısı, yaş ve hizmet yılı (Kidem) göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için ise tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. Bu farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için post hoc testlerinden LSD testi yapılmıştır. LSD testi varyansların eşit, örneklemelerin eşit olmadığı durumlarda kullanmaya elverişli bir testtir (Kayri, 2009).

3. BULGULAR

Bu bölümde araştırma sorularına yönelik elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Öğretmenlerin oyun algısı ölçeğinin boyutlarının ortalamalarının cinsiyet değişkeninde göre farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla yapılan bağımsız gruplar için t testi sonuçları Tablo 1’de gösterilmektedir.

Tablo 1. Öğretmenlerin Oyun Algısı Ölçeği Alt Boyutları Puanlarına Ait Cinsiyet Değişkenine İlişkin T-Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	\bar{X}	ss	sd	t	p
Oyunun İşlevi ve Oyunda İlgi/Merak/Keşif	Erkek	105	34.085	2.763	208	-2.669	.008
	Kadın	105	35.038	2.393			
Oyun Özgünlüğü ve Amacı	Erkek	105	16.695	2.333	208	-1.811	.072
	Kadın	105	17.371	3.032			
Oyunun Doğası ve Kaynağı	Erkek	105	11.266	3.032	208	-.294	.769
	Kadın	105	11.352	1.846			

* $p < 0.05$

Yukarıdaki Tablo 1’de görüldüğü üzere yapılan t testi sonucunda oyun algısı ölçeğinin oyun işlevi ve oyunda ilgi/merak keşif, oyun özgünlüğü ve amacı, oyunun doğası ve kaynağı boyutlarında cinsiyete göre anlamlı bir fark yoktur ($p > 0.05$).

Öğretmenlerin öz-yeterlik ölçeğinin boyutlarının ortalamalarının cinsiyet değişkeninde göre farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla yapılan bağımsız gruplar için t testi sonuçları Tablo 2’de gösterilmektedir.

Tablo 2. Öğretmenlerin Özyeterlik Ölçeği Alt Boyutları Puanlarına Ait Cinsiyet Değişkenine İlişkin T-Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	\bar{X}	ss	sd	t	p
Başa Çıkma Davranışı	Erkek	105	15.3238	2.536	208	-2.158	.032
	Kadın	105	16.0571	2.385			
Yenilikçi Davranış	Erkek	105	9.7905	1.621	208	-1.226	.221
	Kadın	105	10.0762	1.752			

* $p < 0.05$

Yukarıdaki Tablo 2’de görüldüğü üzere yapılan t testi sonucunda öğretmen öz-yeterlik ölçeğinin “yenilikçi davranış” boyutunda cinsiyete göre anlamlı bir fark yoktur ($p > .05$). Fakat başa çıkma davranış boyutunda kadın öğretmenler, lehinde anlamlı bir fark bulunmuştur ($p < .05$).

Öğretmenlerin oyun algısı ölçeğinin boyutlarının ortalamalarının fiziksel aktiviteye katılım değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla yapılan bağımsız gruplar için t testi sonuçları Tablo 3’de gösterilmektedir.

Tablo 3. Öğretmenlerin Oyun Algısı Ölçeği Alt Boyutları Puanlarına Ait Fiziksel Aktiviteye Katılım Değişkenine İlişkin T-Testi Sonuçları

	Egzersiz	N	\bar{X}	ss	sd	t	p
Oyunun İşlevi ve Oyunda İlgil/Merak/Keşif	Aktif	124	34.4274	2.732	208	-.892	.374
	Pasif	86	34.7558	2.458			
Oyun Özgünlüğü ve Amacı	Aktif	124	16.9839	2.594	208	-.316	.753
	Pasif	86	17.1047	2.906			
Oyunun Doğası Ve Kaynağı	Aktif	124	11.2339	2.056	208	-.624	.534
	Pasif	86	11.4186	2.188			

Tablo 3 incelendiği zaman, yapılan t testi sonucunda oyun algısı ölçeğinin oyun işlevi ve oyunda ilgi/merak keşif, oyun özgünlüğü ve amacı, oyunun doğası ve kaynağı boyutlarında fiziksel aktiviteye katılım durumuna göre anlamlı bir fark yoktur($p > 0.05$).

Tablo 4. Öğretmenlerin Oyun Algısı Ölçeği Alt Boyutları Puanlarına Ait Fiziksel Aktiviteye Katılım Değişkenine İlişkin T-Testi Sonuçları

	Egzersiz	N	\bar{X}	ss	sd	t	p
Başa Çıkma Davranışı	Aktif	124	16.1694	2.394	208	-3.441	.001
	Pasif	86	15.0000	2.459			
Yenilikçi Davranış	Aktif	124	10.2500	1.570	208	3.338	.001
	Pasif	86	9.4767	1.760			

* $p < 0,05$

Yukarıdaki Tablo 4 incelendiğinde yapılan t testi sonucunda öğretmen öz-yeterlik ölçeğinin başa çıkma davranışı ve “yenilikçi davranış” boyutlarında fiziksel aktiviteye katılım durumuna göre aktif öğretmenler lehinde anlamlı bir fark bulunmuştur($p < 0.05$).

Oyun algısı ölçeği boyutlarının öğretmenlerin branşına göre farklılaşp farklılaşmadığını test etmek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları aşağıda yer alan Tablo 5'te gösterilmektedir.

Tablo 5. Öğretmenlerin Oyun Algısı Ölçeği Okul Türü Değişkenine İlişkin Anova Testi Sonuçları

	Öğretmen	N	\bar{X}	ss	sd	F	p	fark
Oyunun İşlevi ve Oyunda İlgil/Merak/Keşif	Okul Öncesi	72	34.750	2.419	207	2.647	.073	-
	Sınıf Öğretmeni	39	35.230	2.287				
	Beden Eğitimi Öğretmeni	99	34.161	2.834				
Oyun Özgünlüğü ve Amacı	Okul Öncesi	72	18.041	2.629	207	8.177	.000*	1>2 2>3
	Sınıf Öğretmeni	39	16.692	2.676				
	Beden Eğitimi Öğretmeni	99	16.434	2.615				
Oyunun Doğası ve Kaynağı	Okul Öncesi	72	11.583	2.180	207	1.046	.353	-
	Sınıf Öğretmeni	39	11.025	2.096				
	Beden Eğitimi Öğretmeni	99	11.222	2.058				

* $p<0,05$

Yukarıdaki Tablo 5' de görüldüğü üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda oyun algısı ölçeğinin oyun işlevi ve oyunda ilgi/merak keşif, oyunun doğası ve kaynağı boyutlarında fiziksel aktiviteye katılım durumuna göre anlamlı bir fark yoktur ($p>0.05$). Fakat oyun özgünlüğü ve amacı, boyutlarında okul öncesi öğretmenler lehine istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. ($p<0.05$) LSD testi sonucunda oyun özgünlüğü ve amacı boyutunda okul öncesi öğretmenlerinin ortalamalarının ($\bar{X}= 18.0417$), sınıf öğretmeni ($\bar{X}= 16.6923$) ve beden eğitimi ve spor öğretmeni ($\bar{X}= 16.4343$) öğretmen ortalamalarından anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin öz-yeterlik ölçeği alt boyutlarının öğretmen branşı dağılımlarına göre farklılaşp farklılaşmadığını test etmek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları aşağıda yer alan Tablo 6'da gösterilmektedir.

Tablo 6. Öğretmenlerin Öz-Yeterlik Ölçeği Alt Boyutları İle Öğretmen Branşlarına İlişkin ANOVA Testi Sonuçları

	Öğretmen	N	\bar{X}	ss	sd	F	p	fark
Başa Çıkma Davranışı	Okul Öncesi	72	11.583	11.583	207	1.943	.146	-
	Sınıf Öğretmeni	39	11.025	11.025				
	Beden Eğitimi Öğretmeni	99	11.222	11.222				
Yenilikçi Davranış	Okul Öncesi	72	10.069	1.595	207	11.874	.220	-
	Sınıf Öğretmeni	39	9.5128	1.998				
	Beden Eğitimi Öğretmeni	99	10.000	1.616				

Yukarıdaki Tablo 6 incelendiği zaman, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda özyeterlik ölçeğinin başa çıkma davranışı ve yenilikçi davranış boyutlarında öğretmenlerin branşına göre anlamlı bir fark yoktur ($p>0.05$).

Öğretmenlerin oyun algısı ölçeği alt boyutlarının yaş dağılımlarına göre farklılaşp farklılaşmadığını test etmek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları aşağıda yer alan Tablo 7’te gösterilmektedir.

Tablo 7. Öğretmenlerin Oyun Algısı Ölçeği Yaş Değişkenine İlişkin ANOVA Testi Sonuçları

	Yaş	N	\bar{X}	ss	sd	F	p	fark
Oyunun İşlevi ve Oyunda İlgi/Merak/Keşif	18-22 (1)	21	33.80	2.112	206	1.087	.355	-
	23-27 (2)	23	35.17	2.587				
	28-32 (3)	44	34.75	2.314				
	33 + (4)	112	34.50	2.799				
Oyun Özgünlüğü ve Amacı	18-22 (1)	21	16.14	2.031	206	.926	.429	-
	23-27 (2)	23	17.39	2.919				
	28-32 (3)	44	17.02	2.689				
	33 + (4)	112	17.12	2.794				
Oyunun Doğası ve Kaynağı	18-22 (1)	21	10.90	1.700	206	1.573	.197	-
	23-27 (2)	23	11.47	2.273				
	28-32 (3)	44	11.86	2.195				
	33 + (4)	112	11.14	2.091				

Yukarıdaki Tablo 7 incelendiği zaman, yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda oyun algısı ölçeğinin oyun işlevi ve oyunda ilgi/merak keşif, oyunun özgünlüğü ve amacı oyunun doğası ve kaynağı boyutlarında yaşa göre anlamlı bir fark yoktur ($p>0.05$).

Öğretmenlerin öz-yeterlik ölçeği alt boyutlarının yaş dağılımlarına göre farklılaşp farklılaşmadığını test etmek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları aşağıda yer alan Tablo 8’de gösterilmektedir.

Tablo 8. Öğretmenlerin Öz-Yeterlik Ölçeği Alt Boyutları İle Yaş Değişkenine İlişkin Anova Testi Sonuçları

	Yaş	N	\bar{X}	ss	sd	F	p	fark
Başa Çıkma Davranışı	18-22 (1)	21	16.047	2.765	206	1.065	.365	-
	23-27 (2)	23	15.739	2.972				
	28-32 (3)	44	15.113	2.517				
	33 + (4)	112	15.827	2.316				
Yenilikçi Davranış	18-22 (1)	21	10.381	9.599	206	1.094	.353	-
	23-27 (2)	23	10.260	9.434				
	28-32 (3)	44	9.7045	9.207				
	33 + (4)	112	9.8770	9.579				

Yukarıdaki Tablo 8’de görüldüğü üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda özyeterlik ölçeğinin başa çıkma davranışı ve yenilikçi davranış boyutlarında öğretmenlerin branşına göre anlamlı bir fark yoktur ($p>0.05$).

Tablo 9. Öğretmenlerin Oyun Algısı Ölçeği Kıdem Değişkenine İlişkin ANOVA Testi Sonuçları

	Kıdem	N	\bar{X}	ss	sd	p	F	fark
Oyunun İşlevi ve Oyunda İlgi/Merak/Keşif	1-3 yıl	27	34.640	2.472	206	3.597	.014*	3>4 4>1 1>2
	4-6	27	33.111	2.136				
	7-10	40	35.125	2.756				
	10 yıl ve üstü	93	34.698	2.661				
Oyun Özgünlüğü ve Amacı	1-3 yıl	27	17.080	2.302	206	702	.552	-
	4-6	27	16.444	3.178				
	7-10	40	17.425	2.122				
	10 yıl ve üstü	93	17.010	3.009				
Oyunun Doğası ve Kaynağı	1-3 yıl	27	11.040	2.089	206	4.611	.004*	2>3 3>1 1>4
	4-6	27	12.148	2.051				
	7-10	40	12.025	2.044				
	10 yıl ve üstü	93	10.903	2.043				

* $p<0.05$

Yukarıdaki Tablo 9 incelendiği zaman yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda oyun algısı ölçeğinin oyun özgünlüğü ve amacı boyutunda hizmet yılına göre anlamlı bir fark yoktur ($p>0.05$). Fakat oyunun işlevi ve oyunda ilgi merak keşif ve boyutunda 7-10 hizmet yılına sahip öğretmenler, oyunun doğası ve kaynağı boyutunda ise 4-6 hizmet yılına sahip öğretmenler lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. ($p<0.05$).

Tablo 10. Öğretmenlerin Öz-Yeterlik Ölçeği Alt Boyutları İle Kıdem Değişkenine İlişkin ANOVA Testi Sonuçları

	Kıdem	N	\bar{X}	ss	sd	F	p	fark
Başa Çıkma Davranışı	1-3 yıl	27	15.800	2.740	206	.894	.445	-
	4-6	27	15.148	2.769				
	7-10	40	15.400	2.273				
	10 yıl ve üstü	93	15.914	2.338				
Yenilikçi Davranış	1-3 yıl	27	10.320	1.707	206	1.196	.312	-
	4-6	27	9.777	1.761				
	7-10	40	9.900	1.481				
	10 yıl ve üstü	93	9.784	1.737				

* $p<0.05$

Yukarıdaki Tablo 10'da görüldüğü üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda öz-yeterlik ölçeğinin başa çıkma davranışı ve yenilikçi davranış boyutlarında öğretmenlerin hizmet yılına göre anlamlı bir fark yoktur ($p>0.05$).

4. TARTIŞMA

Araştırma sonuçları incelendiği zaman; araştırmada demografik değişkenler ile oyun algısı ölçeğinin alt boyutları arasında herhangi bir fark görülmediği ancak; "oyunun özgünlüğü ve amacı" alt boyutunda okul öncesi öğretmenleri lehine anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir. Bu boyut incelendiği zaman çocukların oyun içerisinde kuralcı olmak zorunda olmaması, öğretmenin oyunda aktif katılımcı olması, teknolojik materyal gereksinime ihtiyaç olmadığını düşündüklerine işaret

etmektedir. Bu bulgular incelendiği zaman okul öncesi gurubu öğrencilerinin; yaşlarına bağlı olarak diğer guruplardan daha düşük olması ile ilişkili olduğu söylenebilir.

Oyun algısı ölçeğinin oyun özgünlüğü ve amacı boyutunda hizmet yılına göre anlamlı bir fark bulunmamıştır. Fakat oyunun işlevi ve oyunda ilgi merak keşif boyutunda 7-10 hizmet yılına sahip öğretmenler, oyunun doğası ve kaynağı boyutunda ise 4-6 hizmet yılına sahip öğretmenler lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Sonuçlar incelendiği zaman öğretmenlerin hizmet yılına göre oyunun amacı boyutunda kıdemin önemli bir fark yaratmadığı ve düşük kıdeme sahip öğretmenler ile yüksek kıdeme sahip öğretmenlerin oyunun amacı konusunda fark olmamasını bu boyutta oyunun amacının çocuk açısından anlaşıldığı düşünülebilir.

Yapılan araştırmalarda; Oyunun çocuğun hayatında önemli bir öğrenme aracı olduğunu, Oyunla kendilerini gerçekleştirdiklerini, oyunun sosyal, psikolojik ve motor gelişime önemli katkılar sunduğunu, yaşamı yansıtıcı, ihtiyaç ve mutluluk verici özellikte olduğu algısı ortaya çıkmıştır. Oyun, hayatın her döneminde var olmakla birlikte, oyuna olan bakış açısının her yaş grubunda farklılık gösterdiği ve ayrı bir önem taşıdığı anlaşılmıştır (Çakaroğlu ve Ömür 2020).

Oyun çocuğun dünyasında bu kadar önemli ise; öğrencinin okulda mutlu bir birey olarak yer alması, okul içi ve dışı zamanlarında okulun bir parçası olarak hissedebilmesi, dolaylı olarak da okuldaki diğer bireyler ve eğitimin diğer çıktıları üzerine pozitif yansımalar yaratacaktır (Arıkan ve Sarı 2016). Genellikle eğitsel bir amaca da hizmet eden oyunun planlı bir etkinlik olması gerekmektedir (Koçyiğit, Baydilek, 2015).

Öğretmen adaylarının öğretmenlik mesleğinin gerektirdiği bilgi, beceri ve deneyimlere ilişkin hususlarda sahip oldukları öz-yeterlik inançları, onların öğretmenlik mesleğini daha nitelikli ve yüksek motivasyonla sürdürmelerinde önemli faktörlerden biridir (Özdemir 2008).

Öz-yeterlik ölçeğinin başa çıkma davranışı ve “yenilikçi davranış” boyutlarında fiziksel aktiviteye katılım durumuna göre aktif öğretmenler lehinde anlamlı bir fark bulunmuştur. Ancak başa çıkma davranışı ve yenilikçi davranış boyutlarında öğretmenlerin hizmet yılına göre anlamlı bir fark yoktur, “yenilikçi davranış” boyutunda cinsiyete göre anlamlı bir fark yoktur. Fakat başa çıkma davranış boyutunda kadın öğretmenler, lehinde anlamlı bir fark bulunmuştur. Benzer bir araştırmada (Özdemir 2008) farklı boyutlarda erkek öğretmen adayların kadınlara göre daha düşük öz-yeterlik inancına sahip olduğunu tespit etmiştir. Araştırmalarda yaş değişkinine bağlı olarak öz-yeterlik ile fark bulunduğu ancak bu çalışmada ise fark görülmediği tespit edilmiştir (Tabancalı, Çelik, 2013), (Kaya, 2019).

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Teknolojinin hızla geliştiği bu dönemde ev, okul ve sosyal yaşam içerisinde iş veya oyun amaçlı dijital ortamda yetişkinlerin dâhil olmak üzere oyuna katıldığını ve bunların bağımlılık düzeyinde olduğu söylenebilir. Bununla birlikte geleneksel ve sokak oyunlarının azaldığı, oyun için ayrılan zamanın yetersizliği olduğu düşünülürse, eğitim programında öğretmen oyuna katılımcı olmalı, oyunları çeşitlendirmeli ve niteliğini artırılmalıdır.

Öneriler;

- Eğitimin programının, çocuklar üzerindeki yansımalarını sadece yazılı ve görsel kaynaklarının artırılması değil aynı zamanda okulda vaktini geçiren öğrenci guruplarının mutlu olabileceği ortamların oluşturulması ile mümkün olacaktır.
- Öyle ki oyunun eğitim programlarında yer aldığı düşünülürse; Öğretmen ve okuldaki diğerlerinin, çocuğun oyun beklentisi ile kendilerinin oyun algılarının belirlenmesi ve bunların uygulanması ile öğrencilerin mutlu olabileceği daha güzel vakit geçirebileceği ortamlar oluşturulmasına yardımcı olacaktır.
- Rekreasyon bölümü programında bulunan yaratıcı drama, sahne müzikleri, animasyon gibi yaratıcılık düzeyini artırabilecek çalışmaların öğrenciler üzerinde pozitif anlamda etkisi görülmüştür Aydaş ve ark. (2018). Öğretmenlerin, öğrencilerin oyunlarına katılımları sağlanmalıdır. Oyun zamanlarının eğitimin bir parçası olarak, müfredatta her öğretim basamağında artırılmalı ve yaygınlaştırılmalıdır.

6. ÇIKAR ÇATIŞMASI VE ETİK KURUL ONAY

Çıkar çatışması: Yazar tarafından çıkar çatışması olmadığı bildirilmiştir.

Finansal destek: Maddi destekte bulunan kişi, kurum ya da kuruluşa dair finansal destek olmadığı bildirilmiştir.

Etik Kurul Onayı: Etik kurulu raporu alınmamıştır.

Bilgilendirilmiş Onam: Onam hakkında bilgi verilmedi. Katılımcılardan ölçek öncesi gönüllü katıldığına dair bilgilendirilmiş onam alınmıştır.

7. KAYNAKÇA

- Arıkan, G., Sarı, M. (2016).** Lise Öğrencilerinde Okul Yaşam Kalitesinin İncelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2 (1), 66-77.
- Aydaş, İ., Bahadır, T. K., Bayazıt, B., Tuncil, O. S., Uçar, S., & Dolu, U. (2018).** Kocaeli Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulunda Öğrenim Gören Bazı Öğrencilerin Yaratıcılık Düzeylerinin İncelenmesi *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Yıl: 6, Sayı: 80, s. 570-581
- Bandura A. (2002)** Social Cognitive Theory in Cultural Context. *Applied Psychology*; 51: 269-290.
- Bandura, A. (1988).** Self-efficacy conception of anxiety. *Anxiety Research: An International Journal*, 1, 2, 77-98.
- Bandura, A. (1991).** Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50,248-287.
- Bandura, A. (1993)** Perceived self-efficacy in cognitive development and functioning. *Educational Psychologist*, 28(2), 117-148, DOI: 10.1207/s15326985ep2802_3
- Başal, H. A. (2007).** "Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları". *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi*, 20(2), 243-266.

- Çakaroğlu, D, Ömür, E . (2020).** “Oyun” Kavramına İlişkin Algının Metafor Yoluyla Belirlenmesi. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4 (1), 155-164.
- Gallagher, M. (2012).** Self-efficacy. In V. Ramachandran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior*, Vol. 2. (pp. 314–320). Oxford, UK: Elsevier.
- Güneş, G., Tuğrul, B. ve Demir Öztürk, E. (2020).** Oyun Algısı Ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 4(1), 29-51.
- Gülay-Ogelman, H, Aytaç, P , Erol, A , Erdentuğ, F , Akdeniz Yolaç, Ö , Güner Özbilenler, M . (2019).** Anne-Baba Ve Çocuk Görüşleri Doğrultusunda Oyun. *International Anatolia Academic Online Journal Social Sciences Journal* , 5 (2) , 65-87
- Kahraman, Ü. ve Çelik, K. (2019).** Eğitim fakültesi öğrencilerinin öz yeterlilik inançları ile mesleki kaygıları arasındaki ilişki. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, 353-375
- Kaya, İ. (2019).** Okul öncesi öğretmenlerinin öz yeterlilik inançlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 345-363. DOI: 10.26466/opus.530330
- Kayri, M., (2009),** Araştırmalarda gruplar arası farkın belirlenmesine yönelik çoklu karşılaştırma (post-hoc) teknikleri, *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Fırat University Journal of Social Science* Cilt: 19, Sayı: 1, Sayfa: 51-64,
- Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, O. (2006).** Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57.
- Özdemir S, M. (2008).** Sınıf öğretmeni adaylarının öğretim sürecine ilişkin özyeterlik inançlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi, *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, Bahar, Sayı 54, ss: 277-306
- Sağlam, T. (1997)** “Türk Çocuk Oyunlarında Ritüel Ögeler”, *Çocuk Kültürü*, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, ss. 416-441.
- Senemoğlu, N. (2009).** Gelişim öğrenme ve öğretim. (14. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Tabancalı, E., Çelik, K. (2013).** Öğretmen adaylarının akademik öz-yeterlikleri ile öğretmen öz yeterlikleri arasındaki ilişki. *International Journal of Human Sciences*, 10(1), 1167-1184.
- Trawick-Smith, J., Swaminathan, S., ve Liu, X. (2016).** The relationship of teacher–child play interactions to mathematics learning in preschool, *Early Child Development & Care*, 186 (5),716-733.
- Tuğrul, B, Metin Aslan, Ö , Ertürk, G , Özen Altınkaynak, Ş . (2014).** Analysis of Preschool Teachers’ and Six Years Old Children’s Views On Play. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15 (1) , 101-116 . DOI: 10.17679/iuefd.05509
- Tschannen-Moran, M. & Woolfolk Hoy, A. (2001).** Teacher efficacy: Capturing and elusive construct. *Teaching and Teacher Education*, 17, 783-805.
- Yılmaz, M., Gürçay, D., & Ekici, G. (2007).** Akademik özyeterlik ölçeğinin Türkçe’ye uyarlanması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(33), 253-259.

Extended Summary

Introduction

Adults can see children's games as activities that allow their children to have a good time and entertaining games. Actually, play is a job that has an important place in a child's life and also an important task for the child. Play is a free activity that occurs independently, has no goals, and is happy. Play mediates between the inner world of the child and the social world outside (Başal 2007). Although children's games seem to be entertainment tools for adults, they play an important role in the education and personality development process of the child. It is necessary to understand the positive reinforcement of children's development, their feelings and thoughts. Play will develop children's emotional and intelligence skills and mature over time (Özer, Gürkan, Ramazanoğlu 2006).

The purpose of this research; To examine teachers 'self-efficacy beliefs in terms of various variables and how preschool, classroom and physical education and sports teachers perceive play, the relationship between play and children, and the importance of play in terms of education in teachers' curriculum. It is thought that knowing the self-efficacy levels of teachers and knowing their perceptions about play will contribute to meeting the expectations of both teachers and children in this direction.

Method

This study aimed at measuring teacher candidates' self-efficacy beliefs and game perception is in the relational screening model. In this study, the five-point Likert-type game perception scale, which consists of 20 items developed by Güneş et al. 2020, was developed by Schmitz and Schwarzer in 2000 to determine teacher self-efficacy. As a result of the factor analysis in 2004, the teacher self-efficacy scale adapted to Turkish was used. SPSS 22.0 package program was used to analyze the data obtained in the study. Parametric tests were used for each variable, since the data were compatible with the assumption of normality after normality analyzes were made before each analysis, including gender, age, school type, smoking status, digital game playing status, service year, participation in physical activity. (Kayri, 2009, p.56).

Findings, Discussion and Results

T test results for independent groups conducted to test whether the averages of the dimensions of the teachers' perception of play scale differ in terms of gender variable.

As a result of the t test, there is no significant difference according to gender in the "innovative behavior" dimension of the teacher self-efficacy scale ($p > .05$). However, a statistically significant difference was found in favor of female teachers in the dimension of coping behavior ($p < .05$).

As a result of the t test, a statistically significant difference was found in favor of active teachers according to their participation in physical activity in the coping behavior and "innovative behavior" dimensions of the teacher self-efficacy scale ($p < .05$). As a result of the one-way analysis of variance (ANOVA), there is no significant difference in the game function of the game perception scale, interest / curiosity in the game, exploration, nature and source of the game, according to the state of participation in physical activity ($p > .05$). However, a statistically significant difference was found in favor of preschool teachers in terms of game originality and purpose. ($p < .05$) LSD test results show that pre-school teachers' average ($X =$

18.0417), classroom teacher ($X = 16.6923$), and physical education and sports teacher ($X = 16, 4343$) is significantly higher than the average of teachers.

As a result of the one-way analysis of variance (ANOVA), there is no significant difference in the game specificity and purpose dimension of the game perception scale according to years of service ($p > .05$). However, a statistically significant difference was found in favor of teachers with 7-10 years of service in the function of the game, interest in the game, discovery and dimension, and in the dimension of the nature and source of the game, in favor of teachers with 4-6 years of service. ($p < .05$).

The reflection of the education program on children will be possible not only by increasing the written and visual resources but also by creating an environment where the student groups who spend their time at school can be happy. So much so that considering that the game is included in the training programs; It will help to create environments where the teachers and others in the school can have a more pleasant time in which the students can be happy with the determination of the child's game expectation and their own perception of play and their implementation.

How to cite: Arıkan, G. (2020). Examination Of Game Perception And Self-Efficacy Levels Of Physical Education And Sports, Classroom, Pre-School Teachers. *Journal of Sport and Recreation Researches*, 2(2), 1-13.