



## ORTAOKUL TÜRKÇE DERSİ ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTAPLARINDA YER ALAN EĞİTSEL OYUNLARIN NİTELİKSEL VE NİCELİKSEL OLARAK İNCELENMESİ

Mehmet GEDİK<sup>1</sup>  
Bilal TEKİN<sup>2</sup>

### ÖZET

Ortaokul 5, 6, 7 ve 8.sınıf Türkçe dersinin öğretmen kılavuz kitaplarında yer alan eğitsel oyunları belirleme ve bu oyunların sahip olduğu nitelikleri saptama amacıyla yapılan bu çalışmada, ortaokul seviyesinde bulunan her sınıfın Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitabı'nın içeriği taranmıştır. Kitaplarda eğitsel oyun sınıflamasına dahil edilebilecek etkinlikler belirlenmiştir. Ele alınan eğitsel oyunlar sayı ve özellik olarak incelenmiş, bu oyunların yeterliliği ve etkililiği belirlenmeye çalışılmıştır. Türkçe dersinin amaçlarına ulaşmasında önemli bir yer edinen eğitsel oyunlara bu kitaplarda yeterince yer verilmediği ortaya konmuştur.

*Anahtar Sözcükler:* Ortaokul, Türkçe dersi, öğretmen kılavuz kitabı, eğitsel oyunlar

## ANALYZING EDUCATIONAL GAMES THAT IS INVOLVED IN SECONDARY SCHOOL TURKISH LESSONS TEACHER'S GUIDING BOOK AS QUANTITATIVE AND QUALITATIVE

### ABSTRACT

In this studying made for identifying educational games that is involved in teacher's guiding book of 5, 6, 7 and 8 grade Turkish lesson in secondary school and confirming qualifications that these games have. The content of Turkish Teacher's Guiding Book of all grades in secondary school level is scanned. The activities that can be inserted in educational games part is identified. Educational games that is dealt with is analyzed as number and quality, is tried to identify its sufficiency and efficiency of these games. It is stated that educational games making an important impression on Turkish lesson achieving its goal isn't come across sufficiently in these books.

*Key words:* Secondary school, Turkish lesson, teacher's guiding book, educational games

<sup>1</sup> Yrd. Doç. Dr., Siirt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, mehmetgedik2925@hotmail.com

<sup>2</sup> Siirt Üniversitesi, Yüksek Lisans Öğrencisi, bilal\_tekin\_1990@hotmail.com

## **Giriş:**

Yalnızca çocukların ilgi alanında olduğu sanılan oyun, aslında her yaşta bireylerin az ya da çok ilgilendikleri bir eğlence aracı olmakla beraber temelde bir eğitim aracıdır. Bu eğitim aracı, bireylere herhangi bir duygu veya düşünce aktarmada da geçmişten günümüze birçok alanda sıkça kullanılan bir unsurdur. Bireyleri sosyalleştirme ve geliştirme özelliğiyle oldukça önemli görülen oyun faktörü hem Türk hem de dünya kültüründe yer edinebilmiştir.

Oyunun çocuk açısından önemini vurgulayan ve çocuğu oyunla eğitmenin gerekliliğini savunan anlayış dikkate alındığında çocukların oyunla yaşamasının gerekliliği göze çarpmaktadır. Oyun bir insanın sosyalleşmesindeki en önemli unsurlardan biri olarak görülebilir. Çünkü oyun hem ailede hem de aile dışı ortamlarda bir çocuğun sıkılmadan ve aynı zamanda eğlenerek bir şeyler öğrenmesine imkân sağlayan bir unsurdur. Demirel (2011), bu noktada kendine has bir görünüşe, kişiliğe, harekete, duygu dünyasına ve zekâya sahip olduğunun altını çizerek, çocukların farklı yaratıcılık gücü, ilgi ve yeteneklerin mevcut olduğunu, böylesine zengin bir içeriği bünyesinde barındıran çocuk, doğumundan itibaren birtakım ilgi ve ihtiyaçlara muhtaç olduğunu, söz konusu ihtiyaçlar içerisinde göz ardı edilmemesi gerekenlerden birinin de onun eğlenmesi, hoşça vakit geçirmesi ve öğrenmesi-eğitilmesi olduğuna dikkat çekmiştir.

Unutulmamalıdır ki çocuk, kendini en rahat hissettiği oyun ortamında duygularını anlatır, becerilerini gösterir ve beceri kazanır. Ayrıca çocuk, oyunlarda bütün duyguları yaşar; sevincini, nefretini, sevgi arayışını, saldırganlığını oyunlarında sergiler. Oyunlarında bazen bir anne, bir baba rolünü üstlenir, dilediği mesleği seçer ve oynar. Böylece kendini geleceğe hazırlamış olur. Özdoğan da (2009) çocuğa yaşına uygun oyunlar oynamasına ortam hazırlandığı ölçüde ona yardım edilmiş olur, diyerek çocuğa uygun oyun ve ortam oluşturmanın önemine değinir.

## **Oyunun Tanımı:**

Oyun, yetişkinler tarafından genel olarak bir amacı yerine getirmede araç olarak görülse de bu durum çocuklar için böyle olmayabilir. Çocuk için oyun, çoğunlukla sadece güzel zaman geçirmedir.

Özdoğan (2009), oyun üzerine ilk teorinin 19. yüzyılın sonlarında Lazarus (1883) tarafından yapıldığını belirtmiş, oyunu kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olarak tanımlandığını aktarmıştır. Ayrıca Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007), oyun, belli bir amaca yönelik ya da amaçsız olarak, kurallı ya da kuralsız, çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ya da araçsız olarak gerçekleştirilebilen doğal öğrenme alanıdır demektedir. Oyunu dinamik bir süreç olarak gören Özdoğan (2009), oyunun ilgi, kendiliğindenlik ve eğlenceyi içerdiğini belirtirken, Gedik de (2012) oyunun çocuğun doğumdan itibaren ona arkadaşlık edebileceğini söylemektedir. Bu da oyun ile çocuğun beraber büyüdüğünün bir kanıtıdır. Ayrıca oyun, duygu ve düşüncelerin dışavurumunu sağlayan, eğlendirirken eğiten etkinlikler bütünü olarak düşünülebilir. (Öztemiz ve Önal, 2013)

Oyunla ilgili yapılan tanımlar çerçevesinde oyunu; gönüllü yapılan, kendiliğinden veya bilinçli olarak gelişen ama mutlaka mutluluk verici doğal bir öğrenme alanı oluşturan bir etkinlik olarak tanımlamak mümkündür.

### **Eğitsel Oyunun Tanımı:**

Günümüzde öğrenci merkezli eğitimin zorunluluğu kendini ispat etmiştir. Artık çocuğun/öğrencinin istemediği hiçbir bilginin ona zorla verilemeyeceği ortadadır. Bunun aksini iddia eden tüm eğitim sistemleri hükmünü yitirmeye başlamıştır. Günümüz bilişim çağında öğrenciler artık öğrendiklerini kullanabilmeyi veya yalnızca kullanabilecekleri bilgileri öğrenmeği arzulamaktalar. Bu nedenle de öğrenciler, öğrendiklerini kullanabilmek için aktif olacağı yöntemler içinde yer almayı istemektedir (Çavuş, Kulak, Berk ve Kaplan: 2011). Öğrencileri, öğrenme sürecinde aktif hale getirmenin ilk yollarından biri de onları derse katılıma teşvik edebilmedir. Çünkü çocuk, bir etkinliğe gönüllü bir şekilde katılırsa, o etkinliğin amaca ulaşma seviyesi olumlu manada etkilenecektir.

Eğitsel oyun, çocuğun fiziksel, zihinsel ve ruhsal gelişimini olumlu yönde etkileyen, çocukta haz ve neşe duygusu oluşturan, iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandıran etkinliklerin bütünü olarak tanımlanmaktadır (Varışoğlu, Şeref, Gedik, Yılmaz, 2013).

Bir dersin veya öğretim programının hedeflerini yerine getirmede bir yol olarak görülen eğitsel oyun, çocuğu mutlu ederken, önceden belirlenmiş kazanımlara ulaşma noktasında da yeterli düzey ve nitelikte olmalıdır. Eğitsel oyunların hem duyuşsal hem de davranışsal boyutta etkilerinden söz etmek mümkündür. Çünkü oyun, çocuğun zihniyle bedenini koordine edebilmesini gerektirir. Buna ek olarak Gürsoy ve Arslan (2011), öğrencilerin birbirleriyle Türkçe iletişim kurmalarını sağlamak amacıyla eğitsel oyunlara başvurulması gerektiğini, eğitsel oyunların, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi ve öğrencilerin kendilerini rahat ifade edebilmeleri açısından önemli olduğunu, bu oyunların eğlendirici olması durumunda sınıf içi etkinliklere canlılık getirdiğini, eğitsel oyunları uygularken dikkat edilmesi gereken konu, oyunların doğru olarak seçilmesi ve bir amaca yönelik olmasının gerekliliğini, bu oyunlara sınıftaki herkesin aktif olarak katılımının temin edilmesinin önemini altını çizerek öğretmenlerin bu oyunlara çok dikkatli bir hazırlık yapmalarının; ilginç, kolay ve cazip oyunları uygulatmalarının ve herkesin seviyesine ve yeteneğine göre uygulanabilecek oyunların araştırılmasının Türkçe eğitimi açısından güzel sonuçlar doğuracağını belirtmiştir.

### **Eğitsel Oyunların Eğitim Öğretim Sürecindeki Etkileri:**

Eğitsel oyunların eğitim-öğretim sürecinde hem öğrenen hem de öğretene açısından bir çok etkisinden söz edilebilir. Öğrenci bu süreçte eğlenirken öğrenme fırsatını elde etmektedir. Bu da öğrenciyi hem etkin hale getirmekte hem de öğrenmesinden sorumlu tutmaktadır. Öğrenme sürecine aktif bir şekilde dahil olan öğrenci, öğretene süreci daha objektif olarak değerlendirmesine imkan tanımaktadır. Çünkü öğretmen, bu etkinliklerde hangi öğrencinin hedefe ulaşmış

ulaşamadığını kestirebilir. Bu sayede öğrenme eksiklikleri daha doğru bir şekilde tamamlanabilir. Bağcı da (2011) eğitsel oyunların etkilerini şu şekilde açıklamaktadır:

- Öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine imkân sağlar.
- Öğretmenlerin, öğrencilerinin özelliklerini tanımalarına yardım eder.
- Pasif öğrencileri aktif kılar.
- Sosyalleşmeyi sağlar.
- Bütün sınıf tarafından oynanabilir.
- Öğrenme ortamını zevkli ve eğlenceli hale getirir, dersi sıkıcılıktan kurtarır.
- Grup oyunlarında işbirlikçi çalışma becerisini geliştirir.

### **Oyunların Eğitim-Öğretimdeki Yeri:**

Çocuk oyunları, çocuğun eğitiminden kişiliğinin gelişimine kadar en az sekiz farklı noktada önemli bir yer tutmaktadır. Çocuk eğitimi, toplumsal kültür açısından önemli olduğu gibi eğitim bilimleri açısından da önem taşımaktadır. Çocuk, kavramları, cisimleri, toplumsal kuralları, haklarını ve mücadele etmeyi oyun içerisinde algılar, sonra anlar, sonra da öğrenir ve geliştirir (Coşkun, Akarsu, Kariper, 2012). Yapılan birçok araştırma, hedeflerin öğrencilere aktarılma sürecinde oyunlaştırmaya yer verilmesinin öğrenmeyi ve öğrenilenlerin kalıcılığını olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur. Oyunun eğitim sürecine en önemli katkısı, oyun esnasında kazanılan bilgilerin daha kalıcı olmasıdır. Bu nedenle çocuğa her şey oyun ortamında öğretilmelidir (Aytekin, 2001).

Oyun zihinsel bir ortamı ve nesnelere olan, aynı zamanda kültürel yönleri de bulunan bir öğrenme etkinliği olarak görmekle beraber (Bağlı, 2004), Varışoğlu, Şeref, Gedik ve Yılmaz (2013), eğitimin hayatın her alanında devam ettiği düşüncesinden yola çıkarak oyunun en önemli eğitim araçlarından biri olduğu gerçeğine ulaşmışlardır. Ayrıca çocuklarda öğrenmenin gerçekleşmesinde oyunun büyük öneme sahip olduğu söylenebilir. İnsanın hayatına yön veren okul öncesi dönemde oyun, çocuklara doğal öğrenme ortamları sunarak çocukların sosyal, duygusal, zihinsel ve fiziksel yönden gelişimlerini sağlamaktadır. Oyun etkinlikleri sayesinde çocuk; nesnelere tutma ve kullanma, bedenini kontrol etme, nesnelere işleyiş tarzlarını kavrama yeteneği kazanır ve iletişim becerilerini geliştirir. Eğitsel oyun uygulamaları kuvvet, çabukluk, dayanıklılık, esneklik, hareketlilik ve beceri özellikleriyle birlikte, çocuğun fiziksel gelişimi üzerinde de olumlu etkide bulunmaktadır. Oyun oynarken çocuğun elde ettiği fiziksel bir kazançtır. Çocuklar oyun sırasında yapan ve rol oynayan bireyler durumundadır. Oyun çocuğun bellekte tutma, isimlendirme, eşleştirme ve sınıflandırma yeteneklerini de desteklemektedir (Aral, Gürsay ve Köksal, 2000).

Oyunun çocuk yaşamında birçok etkisinden söz edilebilir. Çocuk oyun oynarken dünyayı ve çevresini keşfeder, yeni bilgiler edinerek, merak duygusunu canlı tutar. Oyun birçok zihinsel sürecin işleyişini hızlandırmakta ve

geliştirmektedir. Çocuk oyun sayesinde düşünme, algılama, zihinsel planlama gibi zihin gücü gerektiren soyut yetenekler bakımından da zenginleşir (Ulutaş, 2011).

### **Amaç:**

Bu çalışmada ortaokul Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitapları incelenerek, bu kitaplarda öğrencilerin zihinsel (bilişsel), fiziksel, sosyal, psikomotor, kişilik, psikolojik, duygusal ve en önemlisi dil gelişimini önemli ölçüde etkileyen eğitsel oyunların varlığı ve özellikleri belirlenmeye çalışılmıştır. Bu amaçla ortaokulun dört sınıf seviyesine ait Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitapları teker teker incelenmiş ve bu kitaplarda yer alan eğitsel oyunları sayıları ve özellikleri belirlenerek bu oyunların yeterliliği ve etkililiği ortaya konulmaya çalışılmıştır.

### **Yöntem:**

Bu çalışmada ortaokul 5, 6, 7 ve 8.sınıf Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitaplarında yer alan eğitsel oyunlar tarama modeli kullanılarak incelenmiştir. Her sınıf kademesinde yer alan oyunlar belirlenmiş ve aşağıya oyun detayları aktarılmıştır. Oyunlar aktarılırken, kılavuz kitaplarda yer aldığı sayfa, tema ve metin bilgileri de eklenmiştir.

## **5. Sınıf Kitaplarında Yer Alan Eğitsel Oyunlar:**

Öğretmen kılavuz kitabının 65. sayfası, “Birey ve Toplum” temasında, “Her Genç Kız Zekidir” metninin söz varlığını geliştirme bölümünde, *Zaman Tüneli Oyunu* aktarılmıştır.

### Oyun detayı:

Zaman tüneli oyununu oynatın. Bir öğrenci kalsın ”önce, sonra, şimdi, her zaman” komutlarını versin. Diğer öğrenciler bu komutlara göre cümleler kursun.

122. sayfa “Sağlık ve Çevre” temasında “Derinliklerde Yaşam” metninde, *Kart Oyunu* aktarılmıştır:

### Oyun detayı:

Öğrencilerin öğrendikleri yeni kelimeleri kullanmaları amacıyla su canlıları kartları hazırlamalarını isteyin. Kartlarda metinde yer alan canlıları tanıttıcı bilgilere yer vermelerini sağlayın. Kartın diğer yüzüne tanıttıkları canlının resmini çizmelerini isteyin.

247. sayfa “Yenilikler ve Gelişmeler” teması “Yazının Bulunuşu” metninde, *Kelime Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Tahtaya beş tane sessiz harf yazın. Öğrencilerden bu harfleri kullanarak kelimeler bulmalarını isteyin. Daha sonra buldukları kelimeleri cümlede kullanmalarını isteyin.

295. sayfada “Güzel Sanatlar” teması “Ebru Sanatı” metninde, *Ad Bulma Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Bir öğrenci alfabedeki harfleri saysın. Diğer arkadaşı ona dur deyince dursun. Öğrenci durduğu harfle başlayan özel adlar bulup tabloya yazsın.

310. sayfada “Güzel Sanatlar” teması “Selimiye’ye Doğru” metninde, *Bilmece Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Öğrencilerin, metinde öğrendikleri kelimeleri birbirlerine ipuçları vererek bilmece şeklinde sormalarını sağlayın.

## **6. Sınıf Kitaplarında Yer Alan Eğitsel Oyunlar:**

12. sayfada “Sevgi” teması “Nilüfer Prenses“ metninde, *Bulmaca Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Okunan metinde geçen ve etkinlikteki bulmacada yer alan gizli deyimlerin bulunması çalışmasını yaptırın.

34. sayfada “Sevgi” teması “Eskici” metninde, *Bulmaca Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Bulmacada gizlenmiş aynı kavram alanına giren kelimeleri bulmalarını, bu kelimelerin ortak ve farklı özelliklerini bulmalarını sağlayın.

46. sayfada “Atatürk” temasında “Anadolu’nun Sesi” metninde, *Kelime Bulmaca Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Okunan metinde harfleri karışık olarak verilen kelimelerin bulunmasını sağlayın.

*Ortaokul Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Alan Eğitsel Oyunların Niteliksel Ve Niceliksel Olarak İncelenmesi*

66.sayfada “Toplum Hayatı” temasında “Komşuluk” metninde, *Kelime Küpü Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Öğrencileri gruplara ayırarak her gruba bir kelime küpü verin. Gruplardan saygınlık, acıma, özen, toplum, sorun, konu kelimelerini küpün farklı yüzlerine yazmalarını isteyin. Her kelimeye farklı puan verin. Küpün ön yüzüne gelen sözcükle ilgili cümle kurulmasını sağlayın. Farklı cümleleri belli zamanda söyleyemeyeni eleyin. En çok cümle kuranı birinci seçin.

107. sayfada “Kişisel Gelişim” teması “Ah Şu Gençler” metninde, *Kelime Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Kelimeleri karışık olarak verilen deyimleri görsellerle buldurun.

124. sayfa “Zaman ve Mekan” teması “Mor Salkımlı Ev” metninde, *Bulmaca Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Aşağıda verilen bulmacada gizlenmiş özlü sözü bulmalarını isteyin.

## **7. Sınıf Kitaplarında Yer Alan Eğitsel Oyunlar:**

41. sayfa “Sevgi” teması “Kitaplarla Kurulan Dostluk” metninde, *Empati Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Sınıfınızdaki öğrencileri ikişerli gruplara ayırınız. Gruplara roller vererek onlardan doğaçlama yapmalarını, sözleriyle jest ve mimiklerinin uyumuna dikkat etmelerini isteyiniz. Böylece arkadaşlarını anlama özelliği kazanmalarını sağlayın.

61. sayfa “Okuma Kültürü” temasında “Yazar ve Okuyucu” metninde, *Zaman Oyunu* aktarılmıştır.

*Oyun detayı:*

Öğrencilerinizin bildirme (zaman) kiplerinin kullanım özelliklerini kavramalarını sağlamak amacıyla onları dört gruba ayırınız. Birinci grubun adı “Dün”, ikinci grubun adı “Şimdi”, üçüncü grubun adı “Yarın”, dördüncü grubun adı ise “Her zaman” olsun. Her gruba ayrı ayrı sorular yöneltiniz ve cevap isteyiniz.

98. sayfa “Atatürk” teması “Atatürk’ten Anılar” metninde, *Bulmaca Oyunu* aktarılmıştır.

Oyun detayı:

Öğrencilerinize, kelime çalışması ile ilgili etkinlikteki bulmacayı çözdürün.

**8. Sınıf Kitaplarında Yer Alan Eğitsel Oyunlar:**

6. sayfa “Toplum Hayatı” teması “Ergenekon Destanı” metninde, *Bulmaca Oyunu* aktarılmıştır.

Oyun detayı:

Öğrencilerin bulmacayı çözmelerini ve anahtar kelimeyi bulmalarını sağlayın.

12.sayfa “Toplum Hayatı” teması “Anadolu’da Konukseverlik” metninde, *Kelime Düzenleme Oyunu* aktarılmıştır.

Oyun detayı:

Öğrencilerin harfleri karışık olarak verilen deyimlerin düzenli halini bulmalarını isteyin.

**Sonuç:**

5,6,7 ve 8.sınıf öğretmen kılavuz kitaplarında yer alan eğitsel oyunlar: 5.sınıf Türkçe öğretmen kılavuz kitabında 5, 6.sınıf Türkçe öğretmen kılavuz kitabında 6, 7.sınıf Türkçe öğretmen kılavuz kitabında 3, 8.sınıf Türkçe öğretmen kılavuz kitabında 2 olmak üzere toplam 16 eğitsel oyun olduğu belirlenmiştir ve sınıflar arası eğitsel oyun dağılımında düzensizlik olduğu tespit edilmiştir.

Oyunların çocukların gelişiminde ve öğrenmenin kalıcılığında birçok etkisi olduğu halde Türkçe ders kitaplarında eğitsel oyun çalışmalarına yeterince yer verilmediği belirlenmiştir.

İncelenilen dört Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitabında yer verilen eğitsel oyunların, öğrencilere;

- Öğrencilerin zaman kavramlarını tanımaları ve öncelik-sonralık kavramını algılamada,
- Görsel okuma yapabilme ve grupça oyun oynamayı öğrenmede,
- Verilen kelimeler ışığında yeni kelimeler türetme ve kelime hazinesini zenginleştirmede,
- Alfabeyi öğrenme, harf sırasını bilme ve harfleri anlamlı seslere dönüştürebilmede,
- Verilen sözcüklerden yola çıkarak eksik bölümleri tamamlayabilmede,
- Tamamlama çalışması yaptırarak, atasözleri ve deyimleri tanımada,
- Kelimelerin yapı ve anlam olarak farklılıklarını kavramada,
- Oyunlar sayesinde empati kültürünü kazanabilmede,



- Anahtar kelimelerle çalışma ve metinlerdeki önemli noktaları fark edebilmede yararlı olduğu tespit edilmiştir.

### **Öneriler:**

Oyunların öğrenci gelişimindeki önemi dikkate alınarak eğitsel oyunların ders kitaplarındaki yeri en az 5. sınıfta 10, 6. sınıfta 8, 7. sınıfta 6 ve 8. sınıfta 4 olmak üzere artırılmalıdır.

Öğretmen yetiştiren fakültelerde, öğretmen adaylarına eğitim aldıkları süre içerisinde başta Özel Öğretim Yöntemleri dersi olmak üzere birçok derste eğitsel oyunlar başta olmak üzere drama ve oyunlaştırma çalışmaları bakımından gerekli donanım verilmelidir.

Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitaplarında özellikle ortaokul öğrencileri için dersi oyunlaştırmanın önemi ve eğitsel oyunların kullanım yöntemleri öğretmenlerin dikkatini çekecek şekilde anlatılmalıdır.

Öğrencilere, oyunların sadece zaman geçirmek için ele alınan unsurlar olmadıkları öğretmenler, veliler ve konunun uzmanları tarafından anlatılmalıdır. Ayrıca öğrencilerin ders kitaplarına koyulabilecek uzman görüşleri ile eğitsel oyunların faydaları benimsenmeli, oyunların eğitsel yönlerine de dikkat çekilmelidir.

Ortaokul 5, 6, 7, ve 8. sınıflarla sınırlandırılmış bu çalışma, diğer sınıflar için ve Türkçe dersiyle sınırlandırılmış bu çalışma, diğer branşlar özelinde de araştırma konusu haline getirilebilir.

### **Kaynakça**

Aral N, Gürsay F ve Köksal A. (2000), Okul Öncesi Eğitiminde Oyun, Yapa Yayınları, İstanbul.

Aytaş, G. (2008), Türkçe Öğretiminde Tematik Yaratıcı Drama: Etkinlik ve Uygulamaları, Akçağ Yayınları, Ankara.

Aytekin, H. (2001), Okul Öncesi Eğitimi Programları İçinde Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya.

Bağcı, E. (2011), İlköğretim 1., 2. ve 3. Sınıf Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Verilen Eğitsel Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi ve Alternatif Etkinlik Önerileri, Sosyal Bilimler Dergisi, Celal Bayar Üniversitesi, Cilt 9, Sayı 2, Manisa.

Bağlı, M.T. (çev.) (2004), *Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası*, Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Ankara Üniversitesi, Cilt 37, Sayı 2, Ankara.

Coşkun H., Akarsu B. ve Kariper, İ.A. (2012), *Bilim Öyküleri İçeren Eğitsel Oyunların Fen ve Teknoloji Dersindeki Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi*, Eğitim Fakültesi Dergisi, Ahi Evran Üniversitesi, Cilt 13, Sayı 1, Kırşehir.

Çavuş R., Kulak B., Berk H. ve Kaplan A.Ö. (2011) *Fen ve Teknoloji Öğretiminde Oyun Etkinlikleri ve Günlük Hayattaki Oyunların Derse Uyarlanması*, Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi, İstanbul Gönüllü Eğitimciler Derneği Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi, Cilt 1, Sayı 2, İstanbul.

Demirel, Ş. (2010), Editör, *Edebi Metinlerle Çocuk Edebiyatı*, Pegem Yayınları, Ankara.

Dağlıoğlu, E.Ş. (2014), *İlköğretim 7. Sınıf Öğretmen Kılavuz Kitabı*, Cem Yayınları, Ankara.

Gedik, M. (2012), *Ortaokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Temel Dil Becerilerinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Başarı ve Kalıcılığa Etkileri*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

Güneş, M. ve Güneş, H. (2011), *Öğretmen ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları: Derleme*, Anı Yayıncılık, Ankara.

Girgin, G. ve Gürşimşek, I. (2005), *Oyunlarla Kavram Eğitimi Etkinlik Örnekleri: Öğretmen-Aile El Kitabı*, Anı Yayıncılık, Ankara.

Gürsoy, A. ve Arslan, M. (2011), *Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretim Yöntemi*, Yabancılara Türkçe Öğretimi 1. Uluslararası Konferans Bildirisi, 5-7 Mayıs, Sarayevo.

Kaplan, Ş. ve Şen, G.Y. (2014) *İlköğretim 6.Sınıf Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitabı*, Gizem Yayıncılık, Ankara.

Kaplan, Ş. ve Şen, G.Y. (2014) *İlköğretim 8.Sınıf Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitabı*, Yıldırım Yayıncılık, Ankara.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007), *Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun*, Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, Atatürk Üniversitesi, Sayı 16, Erzurum.

Müftüoğlu, A. ve Bektaş, S. (2014), *İlköğretim 5. Sınıf Öğretmen Kılavuz Kitabı*, Fcm Yayıncılık, Ankara.

Onur B., Güney, N. (2004), *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*, Kök Yayınları, Ankara.

Özdoğan, B. (2009), *Çocuk ve Oyun*, Anı Yayınları, Ankara.

Öztemiz, S., Önal, H, 2013, *İlkokul Öğrencilerinin Oyun Tekniği ile Okuma Alışkanlığı Kazanmasına Yönelik Öğretmen Görüşleri*, Ankara Beytepe İlkokulu Örneği, Sosyal Bilimler Dergisi, Bitlis Eren Üniversitesi, Cilt 1, Sayı 2, Bitlis.

Poyraz, H. (2011), *Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri: Derleme*, Anı Yayıncılık, Ankara.

*Ortaokul Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Alan Eğitsel Oyunların  
Niteliksel Ve Niceliksel Olarak İncelenmesi*

Tortop Y. ve Ocak Y. (2010), Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi, Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi, Yaşar Doğu Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, 19 Mayıs Üniversitesi, Cilt 1, sayı 1, Samsun.

Ulutaş, A. (2011), Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Adıyaman Üniversitesi, Yıl 4, Sayı 6, Adıyaman.

Varişoğlu, B., Gedik, M., Şeref, İ. ve Yılmaz, İ. (2013), Türkçe Dersinde Uygulanan Eğitsel Oyunlara Yönelik Tutum Ölçeği: Geçerlilik ve Güvenilirlik Çalışması, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Adıyaman Üniversitesi, yıl 6, Sayı 11, Adıyaman.