

# Kaynaştırma Uygulamaları Kapsamında Eğitsel Oyunların Kullanılmasına Yönelik Metaforik Alguların İncelenmesi

## ARAŞTIRMA MAKALESİ

Mahmut Serkan YAZICI<sup>1</sup>, Fatma Gül UZUNER<sup>2</sup>

1 Dr. Öğr. Üyesi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Özel Eğitim Bölümü, mserkan.yazici@erdogan.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2514-3791.

2 Dr. Öğr. Üyesi, Kafkas Üniversitesi, Temel Eğitim Bölümü, fgu61@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-8483-6021.

Gönderilme Tarihi: 05.12.2021 Kabul Tarihi: 30.09.2022 DOI: 10.37669/milliegitim.1032726

### Öz

Eğitsel oyun, özel gereksinimi olsun veya olmasın bütün çocukların eğitimi noktasında öne çıkan kavramlardan biridir. Bu bağlamda, kaynaştırma uygulamaları kapsamında da eğitsel oyunların ciddi bir rolü vardır. Özellikle temel eğitim kademesinde görev yapan sınıf öğretmenleri ve daha sonra bu kademedeki görev yapacak olan sınıf öğretmeni adaylarının kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin alguları da önemlidir. Nitekim sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının sahip olduğu algılar, öğrenme durumlarının niteliğini etkileyebilir. Bu çalışmada, sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının eğitsel oyunların ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algularının ve metaforik algı farklarının ortaya koyulması amaçlanmıştır. İlgili amaç kapsamında, nitel araştırma yaklaşımları arasında yer alan fenomenoloji araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, amaçlı örnekleme tekniklerinden biri olan uygun durum örnekleme tekniğine göre seçilen 68 sınıf öğretmeni ve 96 sınıf öğretmeni adayı oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak eğitsel oyunların kullanılması ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metafor formu kullanılmıştır. Bu şekilde, sınıf öğretmenlerinden 107 metafor, sınıf öğretmeni adaylarından ise 155 metafor toplanmıştır. Toplanan veriler tematik kodlama yaklaşımı esas alınarak analiz edilmiştir. Verilerin analiz edilmesi sonucunda, katılımcıların hem eğitsel oyun hem de kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması ile ilgili nitelikli eğitim almadıkları, gerekli yeterliğe sahip olmadıkları ve bu noktada algularının geliştirilmesine ihtiyaçları olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** eğitsel oyun, kaynaştırma, metafor, sınıf öğretmenliği, kültür

## An Examination of Metaphorical Perceptions Towards the Use of Educational Games in Inclusive Practices

### **Abstract**

*The educational game is one of the prominent concepts in all children's education, whether they have special needs or not. In this context, educational games also have an important role in inclusive education. Particularly, the perceptions of the primary teachers who work at the primary education level and the prospective primary teachers who will work at this level later about the use of educational games in inclusive practices are also important. Primary teachers' and prospective primary teachers' perceptions can affect the quality of learning situations. Therefore, this study aimed to reveal the primary teachers' and prospective primary teachers' metaphorical perceptions and differences in metaphorical perception about the use of educational games and educational games in inclusive education. Within the scope of the related purpose, the phenomenology research method, which is within the scope of qualitative research approaches, was used. The research study group consists of 68 primary teachers and 96 prospective primary teachers selected according to the appropriate case sampling technique, which is one of the purposeful sampling techniques. The metaphor form about the use of educational games and the use of educational games in inclusive education was used as a data collection tool. In this way, 107 metaphors from primary teachers and 155 metaphors from prospective primary teachers were collected. The collected data were analyzed based on the thematic coding approach. As a result of the data analysis, it was concluded that the participants did not receive qualified training on the use of educational games and these games in inclusion practices, they did not have the necessary competence and at this point, they needed to develop their perceptions in these respects.*

**Keywords:** *educational game, inclusion, metaphor, primary school teacher, culture*

### **Giriş**

Herkes için eğitim hareketi, tüm çocuklar, gençler ve yetişkinler için nitelikli eğitim sağlama konusunda küresel bir akım olarak karşımıza çıkmıştır (World Conference on Education for All, 1990). Bu akım içerisinde kaynaştırma kavramının anlaşılması oldukça önemlidir. Bunun sebebi, kaynaştırmanın tüm öğrencilerin öğrenme sürecine katılımını arttırmak, eğitimde dışlanmayı azaltmak, tüm öğrencileri bireysel farklılıklarına göre ele almak ve öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına cevap vermek gibi unsurları kapsıyor olmasıdır (UNESCO, 2005). Bu tanımın yanı sıra, kaynaştırmanın farklı birçok tanımı yapılırsa da UNESCO ve UNICEF gibi farklı uluslararası örgüt-

lerin kaynaştırma tanımları ortak noktalarda birleşmiştir (Hardy ve Woodcock 2015; Kiuppis 2011). Örneğin, kaynaştırmayı tanımlarken, cinsiyet, etnik köken, ırk ve engellilik hali gibi farklılıklara saygı duyularak, eşitliğin sağlanması gerektiği tanımlardaki ortak noktalardır (UNESCO, 2019; UNICEF, 2011). Bu durum özel gereksinimli öğrenciler için de geçerlidir. Özel eğitimde kaynaştırma eğitimi terimi ilk kez Birleşmiş Milletler Salamanca Bildirgesi'nde (UNESCO, 1994) kullanılmıştır ve bu bildiren itibaren uluslararası bir nitelik kazanmıştır. Bu nitelik doğrultusunda da bugün kaynaştırma eğitimi dünyadaki birçok ülke tarafından kullanılmaktadır (Fakolade, Adeniyi ve Tella, 2017). Türkiye'nin de bu ülkelerden biri olduğu, özel eğitim hizmetleri yönetmeliğinde açıkça görülmektedir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018).

Kaynaştırma ile ilişkili genel bir fikir birliği oluşsa da eğitimin içeriği hakkında belirli bir ölçü yoktur (Terzi, 2010). Bundan dolayı kaynaştırma eğitiminin kavramsal anlayışının farklılıklar gösterebildiği, geçmişten günümüze dünyanın farklı yerlerinde yapılan araştırmalar tarafından belirtilmektedir. Örneğin, Ainscow (1999) kaynaştırma eğitiminin İngiltere'deki yerel eğitim otoriteleri tarafından karışık bir şekilde anlaşıldığını veya hiç anlaşılmadığını belirtmektedir. Benzer şekilde, Japonya'da resmi kurumlar arasında kaynaştırma ile ilişkili görüşler birbiriyle tutarlı olmayabilmektedir (Watanabe, 2012). Bu nedenle, kaynaştırma eğitiminin yorumlanmasıyla alakalı farklılıklar olduğu gerçeği karşımıza çıkmaktadır (Hansen ve Qvortrup, 2013). Bununla ilgili olarak, ülkelerin kendi içinde dahi kaynaştırma eğitimi ile ilişkili kavramsal anlayış farklılıklarının olduğu düşünülürse, Türkiye'de de kaynaştırma eğitimiyle alakalı kavramsal anlayışın ve bunun beraberinde algıların farklılık gösterebileceği düşünülebilir.

Kaynaştırma eğitimine yönelik sahip olduğu algılar bakımından en çok irdelenmesi gereken gruplardan biri de öğretmenlerdir. Bu noktada, sadece özel eğitim öğretmenleri düşünülmemelidir. Sınıf öğretmenleri de kaynaştırma eğitimi kapsamındaki uygulamalarda özel gereksinimli öğrencilerle çalışmaktadır (Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü, 2015). Bundan dolayı, sınıf öğretmenlerinin de özel eğitim adına bir takım görev ve sorumlulukları bulunmaktadır (MEB, 2018). Bu bakımdan, sınıf öğretmenlerinin ve bununla birlikte sınıf öğretmeni adaylarının kaynaştırma uygulamalarına ilişkin algıları, kaynaştırma eğitimi kapsamında yürüttükleri ve yürütecekleri eğitim sürecini ve uygulamalarını etkileyebilir. Örneğin, kaynaştırma uygulamalarını sadece özel gereksinimli öğrenciler için faydalı olduğunu düşünen bir öğretmen, kaynaştırma uygulamalarının tipik gelişim gösteren bir öğrenci için faydasız olarak görebilir. Hâlbuki bu uygulamalar her öğrenci için faydalıdır (Molina vd.,2021).

Sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının algılarının uygulama sürecine olan etkileri, kaynaştırma uygulamaları kapsamında kullanılan eğitsel oyunlar için de geçerli olabilir. Bu noktada, ilk olarak oyun kavramı irdelenmelidir. Oyun içgüdüleri erken yaşlarda ortaya çıkar ve mutluluk ön plandadır (Sel, 2005). Nitekim okul çağında gelmiş çocuklar da oyunlara ve etkinliklere kabul edilmek ve değer görmek ister (Yavuzer, 2018). Bu bağlamda, oyun kavramı irdelendiğinde, oyunun gönüllü bir faaliyet olduğu, insanlar tarafından bilinen bir olgu olduğu ve gerçeğin belli bir temsiline dayandığı belirtilmektedir (Huizinga, 2006). Başka bir ifadeyle, oyun çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemidir (Yavuzer, 2019). Aynı zamanda oyun, çocuğun yaşantısında önemli bir işlev olup bütünsel gelişimine (sosyal, duygusal, bilişsel, bedensel açıdan gelişim) katkı sağlar (Sevinç, 2009; Yavuzer, 2019). Oyun yoluyla çocuk hayatı tanır, kavramların temellerini atar, sorunlarla başa çıkmayı öğrenir, birçok uyarıcı ile karşılaşır ve toplumsal rolleri öğrenir. Kısaca oyunun çocuklar dâhil herkes için çokça yararı vardır (Bacanlı, 2007). Bununla birlikte, rutin yaşam içerisinde oynanan birçok oyun sınıfta da öğrenme-öğretme süreçlerinde kullanılabilir. Bu süreçlerde, oyunlara yer vermenin derse yönelik dikkat çekmeye ve güdülemeye katkı sağladığı düşünülmektedir. Nitekim eğitsel oyunlar, aktif öğrenme kapsamındaki tekniklerdendir. Aktif öğrenme kapsamında öğrencinin desteğe ihtiyacı olacaktır (Ün-Açıkgöz, 2014). Bu nedenle, sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hususunda gerekli bilgi ve beceriye sahip olmaları beklenmektedir. Bununla birlikte, sınıf öğretmeni adaylarının da lisans eğitimi boyunca ilgili alanda donanımlı bir şekilde yetiştirilmeleri ön koşul olarak düşünülebilir.

Tüm bunların ardından, sınıf öğretmeni adaylarının lisans eğitiminde, sınıf öğretmenlerinin de hizmet içinde kaynaştırma eğitimi ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunlar hakkında aldıkları eğitimler de incelenmelidir. Bilindiği gibi, sınıf öğretmeni adayları lisans programının yedinci yarıyılında “Özel Eğitim ve Kaynaştırma” dersine zorunlu olarak katılmaktadır (Yükseköğretim Kurulu [YÖK], 2018). Benzer şekilde, sınıf öğretmenliği lisans programında oyunlarla ilişkili olarak zorunlu “Oyun ve Fiziki Etkinlikler Öğretimi” ve seçmeli “Geleneksel Çocuk Oyunları” dersi bulunmaktadır (YÖK, 2018). Ayrıca ders içeriğinde oyun bulunan (Eğitimde Drama, Müzik Öğretimi, Hastanede Yatan Çocukların Eğitimi) farklı dersler de vardır (YÖK, 2018). Lisans eğitimine ek olarak, sınıf öğretmenleri hizmet içinde de kaynaştırma eğitimi ve eğitsel oyunlarla ilişkili eğitimlere katılabilmektedir. Örneğin zekâ oyunları, oyunla öğrenme tasarımları, oyun ve fiziki etkinlikler ile ilgili hizmet içi eğitimler vardır (Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü, 2021). Bu eğitimler, sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının kaynaştırma uygulamaları ve eğitsel oyunlardaki yeterliğini artırmaya yöneliktir. Fakat bu eğitimlere katılan bireyler birbirinden farklı algılara sahip olabilir. Sahip olunan algılar olumsuz, yetersiz veya

olumlu da olabilir. Yetersiz ve olumsuz algılara yönelik herhangi bir müdahale içermeyen eğitimler, bu algıların değişiminde etkili olmayabilir. Örneğin, bir öğretmen adayı eğitsel oyunların kullanılması noktasında olumlu bir algıya sahipken, kaynaştırma uygulamaları kapsamında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik olumsuz bir algıya sahip olabilir. Eğer verilen eğitimler bu algıya yönelik bir müdahale içermezse, bu öğretmen adayının mevcut algısını değiştirmek adına yetersiz kalabilir. Söz konusu olan bu yetersizlik ilgili öğretmen adaylarının meslek yaşamındaki uygulamalarına da yansiyabilir. Bu noktada, onların kaynaştırma uygulamaları ve eğitsel oyunlarla ilişkili algılarının öğrenilmesi, önemli bir durum tespiti olabilir ve gelecekte yapılacak olan eğitimlerin planlanmasında ve uygulanmasında ilgili paydaşlara fayda sağlayabilir. Dolayısıyla sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının eğitsel oyunların ve daha özel bağlamda kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algılarının ve metaforik algı farklarının öğrenilmesinin önemli olacağı düşünülmüştür. Bu yönüyle, yapılan araştırmanın ilgili literatüre katkı sağlaması hedeflenmiştir.

## Yöntem

Bu çalışmada, nitel araştırma desenlerinden biri olan fenomenoloji araştırma yöntemi kullanılmıştır (Creswell, 2014). Fenomenoloji araştırma yönteminde, araştırmacı bir fenomene ilişkin algıları ortaya koymaya çalışır (Fraenkel ve Wallen, 2009). Bu bağlamda, sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının eğitsel oyunlar ve bununla beraber kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması fenomenine ilişkin metaforik algılarının ortaya koyulabilmesi amacıyla ilgili araştırma yöntemi kullanılmıştır.

## Çalışma Grubu

Günümüzde ilkokullarda kaynaştırma uygulamaları kapsamında bulunan birçok özel gereksinimli öğrencinin olması (MEB, 2020) ve onlara yönelik sınıf öğretmenlerinin önemli görev ve sorumluluklarının bulunması (MEB, 2018), bu araştırmanın çalışma grubunun belirlenmesinde önemli bir faktör olmuştur. Araştırmanın çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme tekniklerinden biri olan uygun durum örnekleme tekniği esas alınmıştır. Uygun durum örnekleme tekniğinde araştırma sürecine dahil edilmesi kolay olan katılımcılar seçilmektedir (Ekiz, 2009). Buna ilişkin olarak, çalışma grubunu oluşturan katılımcılara ait bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1***Katılımcılara Ait Bilgiler*

<i>Sınıf Öğretmenlerine Ait Bilgiler</i>			
Cinsiyet	Kadın	Erkek	
f	40	28	
%	%58.8	%41.2	
Yaş Aralığı	20-30	30-40	40-50
f	33	30	5
%	%48.5	%44.1	%13.2
Çevresinde özel gereksinimli birey olma durumu	Evet	Hayır	
f	36	32	
%	%52.9	%47	
<i>Sınıf Öğretmeni Adaylarına Ait Bilgiler</i>			
Cinsiyet	Kadın	Erkek	
f	71	25	
%	%74	%26	
Yaş Aralığı	20-30		
f	96		
%	%100		
Çevresinde özel gereksinimli birey olma durumu	Evet	Hayır	
f	36	60	
%	37.5	%62.5	

Tablo 1'e bakıldığında, katılımcı sınıf öğretmenlerinin çoğunun kadın ve yaşlarının ortalamasının 30.6 olduğu anlaşılmaktadır. Bu öğretmenlerin 36'sı çevresinde özel gereksinimli bireyin olup olmadığına ilişkin soruya da evet cevabını vermiştir. Katılımcı sınıf öğretmeni adaylarının ise çoğunun kadın ve yaşlarının ortalamasının 23.5 olduğu anlaşılmaktadır. Bu öğretmen adaylarının 36'sı da çevresinde özel gereksinimli birey olduğunu ifade etmiştir.

**Veri Toplama Araçları**

Kişisel bilgi formu: Bilgi formunda katılımcıların cinsiyeti, yaşı ve çevresinde özel gereksinimli birey olma durumu sorgulanmıştır. Ayrıca etik nedenlerden dolayı kişisel bilgi formunda katılımcıların araştırmaya gönüllü olarak katıldığını belirtebilmelerine ilişkin bir onay bölümü de eklenmiştir.

Metafor formu: Öncelikle literatürdeki yer alan metafor çalışmaları incelenerek taslak metafor formu oluşturulmuştur. Taslak metafor formu iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde metaforik algıları etkileyebileceği düşünülen bazı sorulara yer verilmiştir. Bu sorular katılımcıların eğitsel oyun, kaynaştırma uygulamaları ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin yeterlikleri ve aldıkları eğitimlerin niteliği ile ilgilidir. Formun ikinci bölümünde ise metafor sorularına yer verilmiştir. Oluşturulan metafor formu bu alanda çalışan üç uzmanın görüşlerinden yararlanılarak düzenlenmiştir. Yapılan düzenlemenin ardından bir sınıf öğretmeni ve sınıf öğretmeni adayı ile çevrimiçi bir şekilde pilot uygulama yapılmış ve gerekli düzenlemelerden sonra metafor formuna son hali verilmiştir. Formun ikinci bölümünde metaforla ilgili sorular “Eğitsel oyunların kullanılması ... benzer. Çünkü ...” ve “Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması ... benzer. Çünkü ...” şeklindedir.

### **Veri Toplama Süreci**

Araştırma Covid 19 pandemi sürecinde yapılmıştır. Bu nedenle, araştırmanın yürütülmesi için gerekli izinler alındıktan sonra hazırlanan formlar katılımcıların şahsi e-postalarına gönderilmiştir. Mümkün olduğunca çok katılımcıya ulaşılmaya çalışılmış ve veri toplama süreci bir ayda tamamlanmıştır.

### **Veri Analizi**

Araştırmada elde edilen veriler nitel analiz türlerinden biri olan tematik kodlama yaklaşımı esas alınarak analiz edilmiştir. Tematik kodlama yaklaşımı, katılımcıların deneyimlerini araştıran oluşturmacı bir yöntem olarak kullanılabilir (Robson ve McCartan, 2016). Bu yöntemin aşamaları esas alınarak önce veriler birkaç kez okunmuş, kodlar oluşturulmuş, oluşturulan kodlardan hareketle temalar belirlenmiş, temalar arası ilişkiler incelenmiş ve son olarak bütünsel bir bakış açısıyla yorumlama yapılmıştır (Creswell, 2014; Robson ve McCartan, 2016). Bu noktada, analiz sürecinin daha kolay ilerleyebilmesi için Excel programından yararlanılmıştır. Analiz sürecinde, araştırmacılar veriler üzerinde aynı anda çalışmıştır. Okunan her metafor cümlesinden sonra hangi kavramın bu metaforu daha iyi ifade edebileceği tartışılmış ve buna göre taslak kodlamalar yapılmıştır. Katılımcıların bazılarının metafor sorusuna metafor ifadesi yerine görüşlerini yazdığı fark edilmiştir. Bu veriler de tematik kodlama ile analiz edilmiştir. Bunun ardından bütün metafor cümleleri yeniden okunup taslak kodlar düzenlenmiştir. Düzenlenen kodlar tekrar gözden geçirilmiş ve kodlara son hali verilmiştir. Daha sonra, kodların hangi temalar altında birleştirilebileceği araştırmacılar tarafından tartışılmış ve taslak temalar oluşturulmuştur. Taslak temalar tekrar okunmuş, düzenlenmiş ve son bir okuma daha yapılarak temalara son şekli ve-

rilmiştir. Son olarak, temalar daha bütünsel bir bakış açısıyla incelenmiş ve raporlama yapılmıştır. Raporlama noktasında, etik nedenlerden dolayı katılımcılar “Ö1 (Sınıf öğretmeni 1), A1 (Sınıf öğretmeni adayı 1)” şeklinde kodlanmıştır.

### **Araştırmanın Niteliği**

Araştırmanın ve analiz sürecinin niteliğinin artırılması için dış denetleyici stratejisi kullanılmıştır. Buna göre, başka bir araştırmacı tarafından araştırma bütünüyle objektif bir şekilde ele alınarak irdelenmiştir (Creswell, 2014). Ayrıca araştırmanın niteliğine ilişkin Miles ve Huberman (1994) tarafından ifade edilen standartlara da dikkat edilmiştir. Bu bağlamda, yanlılığın olup olmadığına dikkat edilmiş, bulgularla katılımcılar arasında anlamlı bir bağlantı olup olmadığı sorgulanmış, kodlama yapılırken gerekli özen gösterilmiş ve araştırma süreci açık bir şekilde ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

### **Etik Konular**

Araştırma verileri Kafkas Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’ndan alınan 15.04.2021 tarihli, 2021/19-15 sayılı izinle toplanmıştır. Araştırma sürecinde araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

## **Bulgular**

Araştırma kapsamında, elde edilen verilerin analiz edilmesi sonucunda ulaşılan bulgular alt başlıklar halinde sunulmuştur.

### **Sınıf Öğretmenlerinin ve Sınıf Öğretmeni Adaylarının Eğitsel Oyunlara ve Kaynaştırma Uygulamalarına Yönelik Eğitim ve Yeterlik Durumlarına İlişkin Bulgular**

Araştırma kapsamında, sınıf öğretmenlerine ve sınıf öğretmeni adaylarına kaynaştırma uygulamaları ve eğitsel oyunlara yönelik yeterlikleri ve aldıkları eğitimlerin niteliği ile ilgili sorular yöneltmiştir. Bu noktada, elde edilen bulgular Tablo 2 ve Tablo 3’te sunulmuştur.



**Tablo 2**

*Sınıf Öğretmenlerinin Kaynaştırma Uygulamaları ve Eğitsel Oyunlara İlişkin Eğitim ve Yeterlikleri Ait Bulgular*

Lisans eğitiminde kaynaştırma uygulamalarına yönelik eğitim durumu	Eğitim almadım.	Eğitim aldım fakat hiç yeterli değildi.	Eğitim aldım fakat yetersizdi.	Orta düzeyde eğitim aldım.	Yeterli eğitim aldım.
f	8	16	17	14	13
%	%11.8	%23.5	%25	%20.6	%19.1
Hizmet içinde kaynaştırma uygulamalarına yönelik eğitim durumu	Eğitim almadım.	Eğitim aldım fakat hiç yeterli değildi.	Eğitim aldım fakat yetersizdi.	Orta düzeyde eğitim aldım.	Yeterli eğitim aldım.
f	25	8	11	14	10
%	%36.8	%11.8	%16.2	%20.6	%14.7
Lisans eğitiminde eğitsel oyunların kullanımına yönelik eğitim durumu	Eğitim almadım.	Eğitim aldım fakat hiç yeterli değildi.	Eğitim aldım fakat yetersizdi.	Orta düzeyde eğitim aldım.	Yeterli eğitim aldım.
f	8	10	9	20	21
%	%11.8	%14.7	%13.2	%29.4	%30,9
Hizmet içinde eğitsel oyunların kullanımına yönelik eğitim durumu	Eğitim almadım.	Eğitim aldım fakat hiç yeterli değildi.	Eğitim aldım fakat yetersizdi.	Orta düzeyde eğitim aldım.	Yeterli eğitim aldım.
f	20	10	14	12	12
%	%29.4	%14.7	%20.6	%17.7	%17.7
Lisans eğitiminde kaynaştırma uygulamaları kapsamında eğitsel oyunların kullanımına yönelik eğitim durumu	Eğitim almadım.	Eğitim aldım fakat hiç yeterli değildi.	Eğitim aldım fakat yetersizdi.	Orta düzeyde eğitim aldım.	Yeterli eğitim aldım.
f	23	6	8	14	17
%	%33.8	%8.8	%11.8	%20.6	%25

Hizmet içinde kaynaştırma uygulamaları kapsamında eğitsel oyunların kullanımına yönelik eğitim durumu	Eğitim almadım. 23 %33.8	Eğitim aldım fakat hiç yeterli değildi. 6 %8.8	Eğitim aldım fakat yetersizdi. 8 %11.8	Orta düzeyde eğitim aldım. 14 %20.6	Yeterli eğitim aldım. 17 %25
Kaynaştırma uygulamalarına ilişkin yeterlik seviyesi	Hiç yeterli değilim. 3 %4.4	Yetersizim. 20 %29.4	Kararsızım. 22 %32.4	Yeterliyim. 21 %30.9	Çok yeterliyim. 2 %2.9
Eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin yeterlik seviyesi	Hiç yeterli değilim. 0 %0	Yetersizim. 8 %11.8	Kararsızım. 14 %20.6	Yeterliyim. 37 %54.4	Çok yeterliyim. 9 %13.2
Kaynaştırma uygulamaları kapsamında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin yeterlik seviyesi	Hiç yeterli değilim. 3 %4.4	Yetersizim. 18 %26.5	Kararsızım. 25 %36.8	Yeterliyim. 18 %26.5	Çok yeterliyim. 4 %5.9

Tablo 2’de görüldüğü gibi, katılımcı sınıf öğretmenlerinin %88.2’si lisans sürecinde kaynaştırma uygulamalarına ve eğitsel oyunlara yönelik eğitim alırken, %66.2’si kaynaştırma uygulamaları kapsamında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik eğitim almıştır. Hizmet içi eğitim sürecinde ise, katılımcıların %63.2’si kaynaştırma uygulamalarına ve 70.6’sı eğitsel oyunlara yönelik eğitim alırken, %66.2’si kaynaştırma uygulamaları kapsamında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik eğitim almıştır. Fakat bu eğitimlerin, katılımcıların yeterliğini geliştirme noktasında etkili olmadığı anlaşılmaktadır.

**Tablo 3***Sınıf Öğretmeni Adaylarının Kaynaştırma Uygulamaları ve Eğitsel Oyunlara İlişkin Eğitim ve Yeterliklerine Ait Bulgular*

Lisans eğitiminde kaynaştırma uygulamalarına yönelik eğitim durumu	Eğitim almadım.	Eğitim aldım fakat hiç yeterli değildi.	Eğitim aldım fakat yetersizdi.	Orta düzeyde eğitim aldım.	Yeterli eğitim aldım.
f	14	34	39	9	0
%	%14.6	%35.4	%40.6	%9.4	%0
Lisans eğitiminde eğitsel oyunların kullanımına yönelik eğitim durumu	Eğitim almadım.	Eğitim aldım fakat hiç yeterli değildi.	Eğitim aldım fakat yetersizdi.	Orta düzeyde eğitim aldım.	Yeterli eğitim aldım.
f	4	25	35	27	5
%	%4.2	%26	%36.5	%28.1	%5.2
Lisans eğitiminde kaynaştırma uygulamaları kapsamında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik eğitim durumu	Eğitim almadım.	Eğitim aldım fakat hiç yeterli değildi.	Eğitim aldım fakat yetersizdi.	Orta düzeyde eğitim aldım.	Yeterli eğitim aldım.
f	11	38	35	12	0
%	%11.5	%39.6	%36.5	%12.5	%0
Kaynaştırma uygulamalarına ilişkin yeterlik seviyesi	Hiç yeterli değilim.	Yetersizim.	Kararsızım.	Yeterliyim.	Çok yeterliyim.
f	7	16	58	14	1
%	%7.3	%16.7	%60.4	%14.6	%1
Eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin yeterlik seviyesi	Hiç yeterli değilim.	Yetersizim.	Kararsızım.	Yeterliyim.	Çok yeterliyim.
f	0	8	36	43	9
%	%0	%8.3	%37.5	%44.8	%9.4

Kaynaştırma uygulamaları kapsamında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin yeterlik seviyesi	Hiç yeterli değilim.	Yetersizim.	Kararsızım.	Yeterliyim.	Çok yeterliyim.
f	2	21	53	17	3
%	%2.1	%21.9	%55.2	%17.7	%3.1

Tablo 3'te görüldüğü gibi, katılımcı sınıf öğretmenleri adaylarının %90.6'sı kaynaştırma uygulamalarına, %66.7'si eğitsel oyunların kullanılmasına, %87.6 kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik lisans eğitiminde eğitim almadığını veya yetersiz eğitim aldığını belirtmiştir. Bununla beraber, katılımcıların %15.6'sı kaynaştırma uygulamalarında ve %20.8'i ise bu uygulamalarda eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik kendini yeterli gördüğünü ifade etmiştir. Fakat eğitsel oyunların kullanılması noktasında katılımcıların %8.3'ü kendini yetersiz görmektedir.

#### **Sınıf Öğretmenlerinin ve Sınıf Öğretmeni Adaylarının Eğitsel Oyunların Kullanılmasına Yönelik Metaforik Algularına Ait Bulgular**

Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algularına ait bulgular Tablo 4'te verilmiştir.

**Tablo 4**

*Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunların Kullanılmasına İlişkin Metaforik Algularına Ait Bulgular*

Temalar	Kodlar	Metaforlar	Katılımcılar f(Frekans)	Toplam %
Eğitsel oyunlar öğrencilerin eğitim sürecine katkı sağlar.	Zenginleştirilmiş öğrenmeye katkı sağlar.	Yemeğin baharatı, gökkuşağı, yemeğe eklenen baharatlar, yemek yaparken yağ kullanımı, tuz ve baharat, tuz, çorbanın tuzu	Ö5, Ö22, Ö23, Ö36, Ö42, Ö43, Ö60 f(7)	38 %55.9
	Etkili öğrenmeyi sağlar.	Ev, ilaç, yol, yemekteki tuz, güneş	Ö14, Ö27, Ö32, Ö33, Ö34 f(5)	
	Eğlenerek öğrenmeyi sağlar.	Tiyatro, oyun parkı, eğlence, çocuk parkı, eğlenceli ve sürprizlerle dolu bir yolculuk	Ö19, Ö49, Ö50, Ö56, Ö68 f(5)	
	Kolay öğrenmeyi sağlar.	Kalıcı öğrenme, tuzlu yemeğin yanındaki su, sihirli değnek, matematikte rakam kullanmak	Ö35, Ö38, Ö59, Ö62 f(4)	
	Hayata hazırlar.	Hayat, ayna, hayat, hayat	Ö8, Ö11, Ö54, Ö64 f(4)	
	Derslere yönelik motivasyonunu artırır.	Can suyu, tüm donanımlara sahip bir park, elmalı turta	Ö7, Ö12, Ö47 f(3)	
	Özgür öğrenme ortamı oluşturur.	Özgürce uçan kuşa, kuş, çocuğun hayatından bir kesit	Ö21, Ö30, Ö55 f(3)	
	Esnek öğrenmeyi sağlar.	Kuş, sokak, yelken	Ö15, Ö39 Ö53 f(3)	
	Kalıcı öğrenme sağlar.	Olmazsa olmaz, tecrübe	Ö1, Ö26 f(2)	
	Tamamlayıcı eğitim olanağı sunar.	Yara bandı	Ö61 f(1)	
Bireysel eğitime fırsat sağlar.	Gökkuşağı	Ö24 f(1)		

Eğitsel oyunlar ihtiyacıdır.	Çocuğun ihtiyacıdır.	Su, su, oksijen, oksijen, su, açken yemek yeme, kural, çiçeğe su verme	Ö6, Ö9, Ö28, Ö29, Ö41, Ö45, Ö63, Ö66 f(8)	10 %14.7
	Eğitim sistemi için bir ihtiyaçtır.	İlaç, kolon	Ö3, Ö37 f(2)	
Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler.	Öğretmen öğrenci etkileşimini güçlendirir.	Çiçeğe su verme, çocuğun iç dünyasına açılan kapı	Ö4, Ö51 f(2)	7 %10.3
	Öğrencilerin birbirleriyle kaynaşmasını sağlar.	Evdeki iletişim, parkta oynama	Ö40, Ö52 f(2)	
	Sınıfa yönelik aidiyet duygusu kazandırır.	Kuş yuvası, çocuğun evi	Ö44, Ö57 f(2)	
	Sınıfın bütünleşmesini sağlar.	Gökkuşluğu	Ö67 f(1)	
Toplam %				55 %80.9

Tablo 4'e bakıldığında, sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algıları "Eğitsel oyunlar öğrencilerin eğitim sürecine katkı sağlar.", "Eğitsel oyunlar ihtiyacıdır." ve "Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler." şeklinde olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, sınıf öğretmenleri, eğitsel oyunların kullanılmasının zenginleştirilmiş, etkili, kolay, esnek ve kalıcı öğrenmeye katkı sağladığını, öğrenciyi hayata hazırladığını, öğrencinin motivasyonu artırdığını, özgür bir öğrenme ortamı oluşturduğunu, bireysel eğitime ve tamamlayıcı eğitime fırsat sağladığını belirtmiştir. Ayrıca sınıf öğretmenleri, eğitsel oyunların kullanılmasının eğitim sistemi ve çocuk için bir ihtiyaç olduğunu, iletişimi güçlendirdiğini, sınıfa aidiyet duygusunu kazandırdığını ve sınıftaki öğrencileri bütünleştirdiğini ifade etmiştir. Bu bulguları destekleyici nitelikte olan sınıf öğretmenlerine ait bazı metafor örnekleri şu şekildedir:

#### 1. Eğitsel oyunlar öğrencilerin eğitim sürecine katkı sağlar.

"Eğitsel oyunların kullanılması yemeğin baharatına benzer. Çünkü yemeği yemek yapan ana malzemeler programın içeriğini oluştururken kullanılan yöntem-tek-nik (oyun) baharatlar gibi yemeğin tadını oluşturur." (Ö5, Kadın, 29 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması can suyuna benzer. Çünkü öğrenciye ihtiyacı olan enerjiyi motivasyonu, güdülenmeyi sağlar. Onu psikolojik ve fizyolojik olarak öğrenmeye hazır hale getirir.” (Ö7, Erkek, 34 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması tiyatroya benzer. Çünkü tiyatroyu izlemekte oynana katılmakta eğlenceli ve öğreticidir.” (Ö19, Kadın, 25 yaş)

## 2. Eğitsel oyunlar ihtiyaçtır.

“Eğitsel oyunların kullanılması suya benzer. Çünkü bilgiler çiçekse su sayesinde gelişir ve çoğalır. Buna ihtiyacımız vardır.” (Ö41, Kadın, 29 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması çiçeğe su vermeye benzer. Çünkü su vermezsen solar. Eğitimde de çocuğa oyun ile öğretmezsen çocuk iyi öğrenemez körelir.” (Ö66, Kadın, 34 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması ilaca benzer. Çünkü oyun çocuğun yaşamında olmazsa olmaz bir unsurdur. Hem eğitimde hem de öğretimde oyunun katkısı, etkisi ve rolü büyüktür.” (Ö3, Kadın, 31 yaş)

## 3. Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler.

“Eğitsel oyunların kullanılması çiçeğe su verilmesine benzer. Çünkü çocuklara tam anlamıyla ulaşmak onları yetiştirmek için olmazsa olmazdır.” (Ö4, Kadın, 24 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması gökkuşağına benzer. Çünkü her yönüyle birbirinden farklı olan çocuklara bir bütünlük içinde dokunabilirsiniz.” (Ö67, Kadın, 32 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması çocuğun evine benzer. Çünkü okuldakileri aile bireyleri olarak kabul eder.” (Ö57, Kadın, 34 yaş)

Sınıf öğretmenleri arasında 10 kişi metafor belirtmemiş ancak görüşlerini belirtmeyi tercih etmiştir. Bu öğretmenlerden dördü (Ö10, Ö17, Ö18, Ö25) çocuklar için eğitsel oyunların gerekli olduğunu ifade etmiştir. Diğer dört öğretmen de (Ö16, Ö31, Ö46, Ö48) öğrencilerin öğrenme sürecinin eğitsel oyunlarla daha kolay ve eğlenceli hale geldiğini vurgulamıştır. Bu öğretmenlerin dışında bir öğretmen (Ö58) de eğitsel oyunlar sayesinde öğrenmenin kalıcı hale geldiğini ifade etmiştir. Tüm öğretmenlerden farklı olarak, öğretmenlerden biri de (Ö2) eğitim programının eğitsel oyunlar için zaman ayırmaya fırsat sağlamadığından kullanamadığını ve bu nedenle metafor oluşturmadığını ifade etmiştir. Üç öğretmen (Ö13, Ö20, Ö65) ise bu soruya cevap vermemiştir.

Sınıf öğretmeni adaylarının eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algılarına ait bulgular Tablo 5’te verilmiştir.

**Tablo 5**

*Sınıf Öğretmeni Adaylarının Eğitsel Oyunların Kullanılmasına İlişkin Metaforik Algılarına Ait Bulgular*

Temalar	Kodlar	Metaforlar	Katılımcı f(Frekans)	Toplam %
Eğitsel oyunlar öğrencilerin eğitim sü- recine katkı sağlar.	Eğlenerek öğrenme- yi sağlar.	Lunapark, sudoku, motive, oyun alanı, kitap okumak, beden eğitimi dersi, park, yarışmacı olma, taşlı yollarla yürürken o taşlarla oynayarak durumu eğlenceli hale getirme, çocuk oyunları, etkinlik, kamp yapma, sihirli değnek, lunapark, pastane, ihtiyaç, park, eğlence, eğlenceli bir etkinlik, hayat, eğlenceli eğitimci	A6, A13, A15, A16, A23, A28, A32, A33, A34, A50, A53, A58, A64, A66, A73, A75, A79, A83, A87, A89, A93 f(21)	62 %64.6
	Zenginleştirilmiş öğrenmeye katkı sağlar.	Yıldızlarla dolu bir gökyüzü, yemekteki salça, yemeğe tuz katma, yemeklerde baharat kullanma, bahçeye çiçek ekmek, yemekteki tuz, baharat, ilkbahar- yaz dönemi, başarı	A8, A9, A25, A26, A27, A41, A42, A55, A96 f(9)	
	Hayata hazırlar.	Parkur, beyin, ev, hayatın bir parçası, hayat tecrübesi, rekabet, hayat, hayat, yaşamın bir parçası	A3, A11, A36, A38, A39, A61, A70, A91, A95 f(9)	
	Deneyimsel öğrenmeyi sağlar.	Araba kullanmayı öğretme, demiri işleme, yemek yeme, drama, bilgiyi uygulamak	A2, A5, A21, A81, A82 f(5)	
	Etkili öğrenmeyi sağlar.	Çölde vaha bulma, işlevsel olma, aşı, tahta ve tebeşir ikilisi	A31, A68, A78, A84 f(4)	
	Kalıcı öğrenmeyi sağlar.	Yaşam, gerçek hayatla bütünleşme, resim	A49, A59, A67 f(3)	
	Derslere yönelik motivasyonunu artırır.	İhtiyaç, isteklilik, çocuğun şekeri	A20, A57, A94 f(3)	
	Kolay öğrenmeyi sağlar.	Navigasyon, ihtiyaç duyulan her şey	A4, A18 f(2)	
	Özgür öğrenme ortamı oluşturur.	Özgür bir güvercin, özgürlüğe ulaşma	A10, A19 f(2)	
	Somut öğrenmeyi sağlar.	Güneş, trigonometri sorusu çözme	A1, A22 f(2)	
Tamamlayıcı eğitim olanağı sunar.	Matematikte harflerin kullanılması	A76 f(1)		
Bireysel eğitime fırsat sağlar.	Çocukların dünyasına girme	A51 f(1)		



Eğitsel oyunlar ihtiyacıdır.	Çocuğun ihtiyacıdır.	Ekmek ile su, suni teneffüs, çocuğun ilk arkadaşı, çöldeki su, ekilen toprağı sulama, çocuğun arkadaşına, küçük ağaç, çizgi film, yürüyüşteki ayak	A14, A24, A40, A44, A46, A71, A77, A86, A92 f(9)	13 %13.5
	Eğitim sistemi için bir ihtiyacıdır.	Anahtar ve kapı ikilisi, sahanda sucuklu yumurta, nefes alma, çiçeğe su vermek	A30, A37, A60, A88 f(4)	
Eğitsel oyunlar planlı uygulanır.	Planlama gerektirir.	Hayat yarışı, greyfurt, yöntem ve teknik, şans oyunu	A7, A17, A56, A90 f(4)	4 %4.2
Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler.	Öğretmen öğrenci etkileşimini güçleştirir.	Çocukla çocuk olma	A69 f(1)	%2.1
	Sınıfa yönelik aidiyet duygusu kazandırır.	Aile ile vakit geçirme	A65 f(1)	
Toplam %				81 %84.4

Tablo 5'e bakıldığında, sınıf öğretmeni adaylarının eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algılarının “Eğitsel oyunlar öğrencilerin eğitim sürecine katkı sağlar.”, “Eğitsel oyunlar ihtiyacıdır.”, “Eğitsel oyunlar planlı uygulanır.” ve “Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler.” şeklinde olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, sınıf öğretmeni adayları, eğitim sürecinde eğitsel oyunların kullanılmasının etkili, kolay, zenginleştirilmiş, deneyimsel, somut ve eğlenerek öğrenmeye katkı sağladığını, öğrencileri hayata hazırladığını, onların motivasyonunu arttırdığını, özgür bir öğrenme ortamı oluşturduğunu, bireysel eğitime ve tamamlayıcı eğitime fırsat sağladığını belirtmiştir. Ayrıca sınıf öğretmeni adayları, eğitsel oyunların kullanılmasının eğitim sistemi ve çocuk için bir ihtiyaç olduğunu, sosyal yaşamı güçlendirdiğini, sınıfa yönelik aidiyet duygusu kazandırdığını, sınıftaki öğrencileri bütünleştirdiğini ve bunların nihayetinde planlama gerektirdiğini ifade etmiştir. Bu bulguları destekleyici nitelikte olan sınıf öğretmeni adaylarına ait bazı metafor örnekleri şu şekildedir:

#### 1. Eğitsel oyunlar öğrencilerin eğitim sürecine katkı sağlar.

“Eğitsel oyunların kullanılması çocuğu hayata hazırlamak için bir parkura benzer. Çünkü oyun oynayan çocuklar kazanmayı, kaybetmeyi, üzülmeyi, sevinmeyi, liderlik yapmayı, gruba uyum sağlamayı ve daha birçok durumu yaşayarak ve vermiş olduğu doğal tepkilerle göreceği için oyun çocukları hayata hazırlar.” (A3, Kadın, 22 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması taşlı yollarda yürürken o taşlarla oyun oynayarak durumu eğlenceli hale getirmeye benzer. Çünkü müfredat yeterince ağır ve sıkıcı, bu durumu ancak oyunlarla zevkli hale getirebiliriz.” (A34, Kadın, 22 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması kamp yapmaya benzer. Çünkü keyifli olduğu kadar öğreticidir de.” (A58, Kadın, 24 yaş)

## 2. Eğitsel oyunlar ihtiyaçtır.

“Eğitsel oyunların kullanılması anahtar ve kapı ikilisine benzer. Çünkü ikisi de birbirinden ayrı ayrı düşünülemez.” (A30, Kadın, 21 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması suni teneffüse benzer. Çünkü oyunlar çocukların yaşamsal bir ihtiyacıdır.” (A24, kadın, 23 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması çocuğun arkadaşına benzer. Çünkü oyun çocuğun yaşamında önemli bir yere sahiptir.” (A71, Kadın, 22 yaş)

## 3. Eğitsel oyunlar planlı uygulanır.

“Eğitsel oyunların kullanılması greyfurta benzer. Çünkü yanlış tüketildiği zaman acı bir tat verir bir daha yemek istemezsin. Ama doğru bir şekilde tüketirsen, her zaman tüketmek istersin. Eğitimde de oyunun kullanılması doğru bir şekilde yapılırsa herkes eğitimden, okuldan tat alır ve eğitimi benimser eğitimle hareket etmeye başlamış oluruz.” (A17, Erkek, 24 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması yöntem ve tekniğe benzer. Çünkü nasıl bir derse etkili hale getirmek için yöntem ve teknik kullanıyorsak oyunu yöntem ve teknik gibi kullanarak öğrenciler ile iletişimimizi işlevsel hale getiriyoruz.” (A56, Kadın, 24 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması hayatın yarışına benzer. Çünkü içinde olduğumuz yarış birinci bitirmek hedefimizdir bunu ulaşmak için de oyunu kuralına göre oynarız.” (A7, Kadın, 23 yaş)

## 4. Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler.

“Eğitsel oyunların kullanılması çocukla çocuk olmaya benzer. Çünkü öğrencilerle oyun oynamak öğrencilere öğretmenlerini daha yakın hissettirir.” (A69, Kadın, 21 yaş)

“Eğitsel oyunların kullanılması çocuğun ailesiyle vakit geçirmesine benzer. Çünkü çocuk bu vesileyle okula daha fazla bağlanır ve okulunu daha çok sever.” (A65, Erkek, 19 yaş)

Bu metaforların yanı sıra, 10 sınıf öğretmeni adayını metafor belirtmek yerine fikirlerini ifade etmiştir. Bu öğretmen adaylarından dördü (A43, A52, A72, A74) eğitsel oyunların çocuklar için etkili bir öğrenme sağlayacağını vurgulamıştır. Üç öğretmen adayını (A29, A48, A62) ise, eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin sınıfa yönelik aidiyet duygusu geliştireceğini söylemiştir. Bu öğretmen adaylarından farklı olarak, iki

öğretmen adayı (A12, A80) bu oyunların eğlenerek öğrenmeye katkı sağladığını ifade ederken, bir öğretmen adayı (A45) da eğitsel oyunların kalıcı öğrenmeyi desteklediğini belirtmiştir. Beş öğretmen adayı (A35, A47, A54, A63, A85) da bu soruya cevap vermemiştir.

### Sınıf Öğretmenlerinin ve Sınıf Öğretmeni Adaylarının Kaynaştırma Uygulamalarında Eğitsel Oyunların Kullanılmasına Yönelik Metaforik Algılarına Ait Bulgular

Sınıf öğretmenlerinin kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algılarına ait bulgular Tablo 6'da verilmiştir.

**Tablo 6**

*Sınıf Öğretmenlerinin Kaynaştırma Uygulamalarında Eğitsel Oyunların Kullanılmasına İlişkin Metaforik Algılarına Ait Bulgular*

Temalar	Kodlar	Metaforlar	Katılımcılar f(Frekans)	Toplam %
Eğitsel oyunlar öğrencilerin eğitim sürecine katkı sağlar.	Derslere yönelik motivasyonunu artırır.	İhtiyaç, gezinti, sıkıcı bir dizi izlerken bir anda oyuncu kadrosuna yetenekli ve eğlenceli bir oyuncunun dahil olması, sevdiğin yemeği yemek, çizilen bir resmin boyanması, bir sanatçıyı sevme	Ö1, Ö21, Ö37, Ö43, Ö60, Ö62 f(6)	25 %36.8
	Etkili öğrenmeyi sağlar.	Yavaş yavaş ama sağlam bir bina yapma, kardelen, anahtar, anahtar taşı gedğine koyma	Ö12, Ö14, Ö28, Ö29, Ö49 f(5)	
	Öğrenme sürecini destekler.	Hayat, çocuğun evi, mum, kırık bir eşyayı tamir etme	Ö52, Ö57, Ö59, Ö66 f(4)	
	Özel gereksinimli öğrencilerin bireysel özelliklerinin keşfedilmesini sağlar.	Kilitli kutu, köprü, çocuğun dünyasına giren kapı, ev	Ö24, Ö41, Ö56, Ö67 f(4)	
	Eğlenerek öğrenmeyi sağlar.	Eğlence, gülen öğrenci,	Ö25, Ö64 f(2)	
	Kolay öğrenmeyi sağlar.	Hedik	Ö7 f(1)	
	Hayata hazırlar.	Hayat	Ö8 f(1)	
	Tamamlayıcı eğitim olanağı sunar.	Gözlük takmak	Ö42 f(1)	
	Model alarak öğrenmeyi sağlar.	Tiyatro	Ö55 f(1)	

	Sınıfın bütünleşmesini sağlar.	Denge oyunu, iletişim aracı, lastik	Ö38, Ö53, Ö61 f(3)	
	Sınıfa yönelik aidiyet duygusu kazandırır.	Cansuyu, çiçeğin saksısı, hastane,	Ö3, Ö4, Ö44 f(3)	
Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler	Özel gereksinimli öğrencilerin sınıfta mutlu olmasını sağlar.	Hediye, renkli bir nefes	Ö27, Ö50 f(2)	13 %19.1
	Özel gereksinimli öğrencilerin özgüvenini artırır.	Dört tekerlekli bisiklet, ikramiye	Ö19, Ö32 f(2)	
	Özel gereksinimli öğrencilerin iletişim becerisini geliştirir.	Ev, olmazsa olmaz	Ö11, Ö51 f(2)	
	Özel gereksinimli öğrencileri sınıfta özgürleştirir.	Rahat bir ortam	Ö47 f(1)	
Eğitsel oyunlar ihtiyaçtır.	Çocuğun ihtiyacıdır.	Su, nefes, zorunluluk, yemek, eşlerin birbirine gösterdiği anlayışa, yemek yeme, sulanmayan bir ağaç, açken yemek yeme	Ö6, Ö9, Ö18, Ö22, Ö23, Ö34, Ö36, Ö45 f(8)	9 %13.2
	Eğitim sistemi içinde bir ihtiyaçtır.	Kolaylık	Ö33 f(1)	
Eğitsel oyunlar planlı uygulanır.	Planlama gerektirir.	Balon, futbol maçında topa koşma, uzun bir yol, navigasyon, atlas	Ö30, Ö40, Ö54, Ö63, Ö68 f(5)	5 %7.4
Toplam				52
%				%76.5

Tablo 6'ya bakıldığında, sınıf öğretmenlerinin kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algılarının “Eğitsel oyunlar öğrencilerin eğitim sürecine katkı sağlar.”, “Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler.”, “Eğitsel oyunlar ihtiyaçtır.” ve “Eğitsel oyunlar planlı uygulanır.” şeklinde olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, sınıf öğretmenleri kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasının etkili, kolay ve eğlenerek öğrenmeye katkı sağladığını, öğrenme sürecini desteklediğini, öğrencilerin motivasyonunu arttırdığını, onları hayata hazırladığını, tamamlayıcı bir eğitim olanağı sunduğunu, özel gereksinimli öğrencilerin bireysel özelliklerinin keşfedilmesini ve model olarak öğrenmeyi sağladığını belirtmiştir. Ayrıca sınıf öğretmenleri, kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasının eğitim sistemi ve çocuk için bir ihtiyaç olduğunu, bütünleşmeyi sağladığını, sınıfa yönelik aidiyet duygusu kazandırdığını, plan gerektirdiğini; özel

gereksinimli öğrencilerin de özgüvenini ve iletişim becerilerini geliştirdiğini, mutlu olmalarına katkı sağladığını, onları özgürleştirdiğini ifade etmiştir. Bu bulguları destekleyici nitelikte olan sınıf öğretmenlerine ait bazı metafor örnekleri şu şekildedir:

1. Eğitsel oyunlar öğrencilerin eğitim sürecine katkı sağlar.

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması kilitli kutuya benzer. Çünkü onlar keşfedilmeyi bekleyen birer hazineler onlara ne kadar zengin uyarıcı verirsek o yönde o kadar çok gelişirler.” (Ö24, Kadın, 23 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması muma benzer. Çünkü kaynaştırmada oyun mum gibidir öğrencinin öğrenme yolunu aydınlatır.” (Ö59, Kadın, 23 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması karda yürürken kara batmamayı sağlayan hediye benzer. Çünkü sadece bot, çizme giyerek de o yolu gidebilirsiniz ancak hedik sizin daha kolay ilerlemenizi sağlayacaktır.” (Ö7, Erkek, 34 yaş)

2. Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler.

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması çiçeğin saksısına benzer. Çünkü kaynaştırma öğrencisinin yetişeceği ortamı hazırlar kendimi oraya ait hissetmesini sağlar.” (Ö4, Erkek, 21 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması kaynaştırmada dört tekerlekli bisiklete benzer. Çünkü dört tekerlekli bisikleti kullanabileceğini bilirsin ve mutlu olursun.” (Ö19, Kadın, 21 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması bir hediyeye benzer. Çünkü kaynaştırma öğrencilerine oyun farklı zamanlarda verilen bir hediyedir. Kaynaştırma eğitiminde oyun oynandığında kaynaştırma öğrencilerinin farklı zamanlarda mutlu olmalarını sağlar.” (Ö27, Kadın, 28 yaş)

3. Eğitsel oyunlar ihtiyaçtır.

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması yemeğe benzer. Çünkü kaynaştırma eğitimde çocuğun oyunla öğrenmeye en temel ihtiyacımız besin kadar ihtiyaç vardır.” (Ö22, Erkek, 23 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması nefese benzer. Çünkü olmazsa olmazdır.” (Ö9, Kadın, 21 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması suya benzer. Çünkü her çocuğun ihtiyacıdır. Özel çocukların o suya ihtiyacı daha özeldir.” (Ö6, Kadın, 24 yaş)

#### 4. Eğitsel oyunlar planlı uygulanmalıdır.

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması keyifli bir yolculuğun rehberi olan atlalara benzer. Çünkü bir atlas nasıl ki insanlara tercüman olur yer gösterir, bilgi verirse, eğitsel oyunlar da eğlenerek öğretir, öğretime kılavuz olur.” (Ö68, Kadın, 20 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması balona benzer. Çünkü ne kadar iyi kullanmayı bilerseniz o kadar iyi olur.” (Ö30, Kadın, 21 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması navigasyona benzer. Çünkü gidiş yolumuzu gösterir.” (Ö63, Kadın, 23 yaş)

Bu metaforların yanı sıra, 12 sınıf öğretmeni ise metafor belirtmeyip kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik fikirlerini ifade etmiştir. Bu öğretmenlerden üçü (Ö10, Ö15, Ö35) kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasının gerekli olduğu vurgulamıştır. İki öğretmen (Ö26, Ö46) kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencilerin motivasyonunu artırdığını ifade ederken, diğer iki öğretmen (Ö31, Ö48) de kalıcı öğrenmeyi sağladığını söylemiştir. Bu noktada, bir öğretmen (Ö58) de kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasının özellikle tipik gelişim gösteren öğrencilerin empati becerisini geliştirdiğini ifade etmiştir. Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik bir öğretmen (Ö2) zamanı olmadığından eğitsel oyunları kullanmadığını belirtmiştir. Üç öğretmen ise (Ö5, Ö16, Ö17) bilgi yetersizliğinden cevap veremediklerini ifade etmiştir. Son olarak dört öğretmen (Ö13, Ö20, Ö39, Ö65) de bu soruya cevap vermemiştir.

Sınıf öğretmeni adaylarının kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algılarına ait bulgular Tablo 7’de verilmiştir.

**Tablo 7**

*Sınıf Öğretmeni Adaylarının Kaynaştırma Uygulamalarında Eğitsel Oyunların Kullanılmasına İlişkin Metaforik Algılarına Ait Bulgular*

Temalar	Kodlar	Metaforlar	Katılımcılar f(Frekans)	Toplam %
Eğitsel oyunlar eğitim sürecine katkı sağlar.	Bireysel eğitime fırsat sağlar.	Maymuncuk anahtarı, rengarenk güller, sürekli gelişen teknolojik bir alet, çiçek yetiştirme, gerçeklik, müzik, ağaç, bukalemunun renk değiştirmesi	A4, A8, A10, A15, A61 A67, A82, A87 f(8)	35 %36.5
	Eğlenerek öğrenmeyi sağlar.	Yardım eli, dersleri oyun olarak görmek, sevgi dolu bakış, sıkıcılıktan kurtulma, rahatlık, kolaylık	A18, A49, A50, A62, A64, A89 f(6)	
	Etkili öğrenmeyi sağlar.	Yağmur, yanmış bir kurabiye için kurtulabilmesi için gösterdiğimiz caba, ilaç kullanma, küçük bir serçe yavrusunun annesi tarafından özenle beslenmesi, beyin, çocuğun yaşamı	A11, A24, A26, A66, A70, A71 f(6)	
	Kolay öğrenmeyi sağlar.	Teknolojik alet, yokuşu yürüten merdivenle çıkmak, bitmeyen yokuşlara karşı başka yollar bulma, ev aletleri	A13, A25, A33, A58 f(4)	
	Özel gereksinimli öğrencilerin bireysel özelliklerinin keşfedilmesini sağlar.	Suya dalmak, çocuğun dünyası, çocuğun hayal dünyasında ona eşlik etme, işitme engelli bir birey ile işaret diliyle konuşarak anlaşma	A27, A51, A53, A56 f(4)	
	Derslere yönelik motivasyonunu artırır.	Sıraya grime, Hapishane açık havaya benzer, Cansuyu	A42, A65, A78 f(3)	
	Tamamlayıcı eğitim olanağı sunar.	Örülmüş saça takılan toka	A76 f(1)	
	Özgür öğrenme ortamı oluşturur.	Muhabbet kuşu	A17 f(1)	
	Akran destekli öğrenmeye katkı sağlar.	Arabanın çalışma mekanizması	A5 f(1)	
	Değerler eğitimine olanak sağlar.	Kanadı kırık olan kuşa yardım etme	A7 f(1)	

Kaynaştırma Uygulamaları Kapsamında Eğitsel Oyunların Kullanılmasına Yönelik Metafor...

Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler.	Sınıfın bütünleşmesini sağlar.	Zeka küpü, bir ailede beraberce sofraya oturma, hayat, doğal ortam, olimpiyatlar, birliktelik, ülke, çocuklara mutluluğun resmini çizme	A6, A34, A38, A41, A54, A57, A79, A86 f(8)	29 %30.2
	Öğrencilerin birbirleriyle kaynaşmasını sağlar.	Toplumu iyileştirmek, başka bir oyun tavsiye etme, hüznü ve zevk veren bir şarkı, havuza birden atlayan çocuk, çocuk parkı, yöntem,	A3, A30, A32, A37, A40, A68 f(6)	
	Özel gereksinimli öğrencilerin sınıfta mutlu olmasını sağlar.	Bilmediği bir işi öğrenmeye çalışan bir kişi, karanlık bir odada bekleyen bir insana ışık olmak, futbol, luna-park, fayda, kurtarıcı	A2, A44, A73, A77, A93, A96 f(6)	
	Öğretmen öğrenci etkileşimini güçlendirir.	Yılbaşı gecesi ailecek oynanan tombala, alışma süreci	A75, A90 f(2)	
	Özel gereksinimli öğrencileri sosyalleştirir.	Salyangoz, analogi	A35, A45 f(2)	
	Özel gereksinimli öğrencilerin özgüvenini artırır.	Oyun, sahnede başrol oynamak	A1, A31 f(2)	
	Özel gereksinimli öğrenciler yetersizliklerini sınıfta hissetmez.	Kafeste olan bir kuşun gökyüzüne bırakılması, cansuyu	A19, A22 f(2)	
Sınıfı yönelik aidiyet duygusu kazandırır.	Halat	A60 f(1)		
Eğitsel oyunlar ihtiyaçtır.	Çocuğun ihtiyacıdır.	Nefes, güneş, pansuman etme, ihtiyaç, su, trendeki vagonlar, nefes alma, karlı havada eldivensiz çocuğa eldiven vermek	A9, A14, A21, A43, A55, A88, A92, A94 f(8)	8 %8.3
Eğitsel oyunlar planlı uygulamadır.	Planlama gerektirir.	Demir tel, ektiğin bir toprağa iki kat daha fazla su dökme	A23, A46 f(2)	2 %2.1
Toplam				74
%				%77.1

Tablo 7'ye bakıldığında, sınıf öğretmeni adaylarının kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algılarının “Eğitsel oyunlar



eğitim sürecine katkı sağlar.”, “Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler.”, “Eğitsel oyunlar ihtiyaçtır.” ve “Eğitsel oyunlar planlı uygulanmalıdır.” şeklinde olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, sınıf öğretmeni adayları kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasının etkili, kolay ve eğlenerek öğrenmeye katkı sağladığını; değerler eğitimine, tamamlayıcı eğitime, bireysel eğitime ve akran destekli öğrenmeye olanak verdiğini, öğrencilerin motivasyonunu arttırdığını, özgür öğrenme ortamı oluşturduğunu ve özel gereksinimli öğrencilerin bireysel özelliklerinin keşfedilmesine yardımcı olduğunu belirtmiştir. Ayrıca sınıf öğretmeni adayları, kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasının çocuk için bir ihtiyaç olduğunu, planlama gerektirdiğini, bütünleşmeyi sağladığını, sınıfa yönelik aidiyet duygusu kazandırdığını, özel gereksinimli öğrencilerin de özgüvenini ve iletişim becerilerini geliştirdiğini, mutlu olmalarına katkı sağladığını ve onları özgürleştirdiğini ifade etmiştir. Bu bulguları destekleyici nitelikte olan sınıf öğretmeni adaylarına ait bazı metafor örnekleri şu şekildedir:

#### 1. Eğitsel oyunlar eğitim sürecine katkı sağlar.

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması yanmış bir kurabiyenin kurtulabilmesi için gösterdiğimiz çabaya benzer. Çünkü kurabiyelerin muazzam bir tadı olduğunu biliriz ve başına bir şey geldiğinde yaratıcı bir şekilde onu en kötü durumdan en iyi duruma çevirmeye çalışırız.” (K24, Kadın, 23 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması teknolojik aletlere benzer. Çünkü teknolojik aletler bir noktada hayatımızı kolaylaştırmak için üretilmiştir ve kaynaştırma öğrenciye eğitsel oyunla bir şeyler kattığımızda daha kolay olabiliyor.” (A13, Kadın, 23 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması kuşlar içinde kandanı kırık olan kuşa yardım etmeye benzer. Çünkü öğrencilerin bireysel farklılıkları vardır. Ama temel değerleri olabildiğince her öğrenciye kazandırmak gerekmektedir.” (A7, Kadın, 23 yaş)

#### 2. Eğitsel oyunlar sınıf içi sosyal yaşamı destekler.

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması farklı boyda olan ve her çocuğun potaya ulaşamadığı bir basketbol oyununda, öğrenci grubuna hep beraber oynayabilecekleri başka bir oyun tavsiye etmeye benzer. Çünkü eğitsel oyun özel gereksinimi olan çocukların akranlarıyla kaynaşmasını kolaylaştırır.” (A30, Kadın, 21 yaş)

“Kaynaştırmada eğitsel oyunların kullanılması hüznü ve zevk veren bir şarkıya benzer. Çünkü yetersizliğin ne olduğuna bağlı olarak kaynaştırma öğrencisinin

diğer çocuklarla kendini kıyaslama yapmasına belki diğer arkadaşlarının yaptıklarını yapamamasını görmesine neden olacaktır. Fakat yine de oyun oynamaktan bütün öğrenciler zevk duyacağı için öğrencilerin kaynaşması açısından önemlidir.” (A32, Kadın, 22 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması bir ailede beraberce sofraya oturmaya benzer. Çünkü sınıf bir ailedir, bu aileyi de en iyi şekilde oyunlar birleştirir.” (A34, Kadın, 22 yaş)

### 3. Eğitsel oyunlar ihtiyaçtır.

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması karlı havada eldivensiz çocuğa eldiven vermeye benzer. Çünkü her çocuk eğitiminde oyuna ihtiyaç vardır.” (A94, Kadın, 21 yaş)

“Bir nefese benzer. Çünkü bu öğrenciler oyunla ve ilgiyle nefes alır.” (A9, Kadın, 21 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması suya benzer. Çünkü diğer sıvıların yanı sıra bu kadar düz, renksiz, kokusuz, şekilsiz belki tatsız olan bir şey canlıların yaşamı için zorunluluktur. Oyun da diğer eğitsel faaliyetlerin dışında kaynaştırma öğrencileri için bir zorunluluktur.” (A55, Kadın, 21 yaş)

### 4. Eğitsel oyunlar planlı uygulanmalıdır.

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması demir tele benzer. Çünkü bükmesi zor ama en sonunda istediğimiz şekle gelince mutlu oluruz.” (A23, Kadın, 22 yaş)

“Kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması ektiğin bir toprağa iki kat daha fazla su dökmeye benzer. Çünkü bazı topraklardan ürün almak için daha çok su ve emek gerekir.” (A46, Erkek, 23 yaş)

Bu metaforların yanı sıra, 14 öğretmen adayı kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması noktasında metafor belirtmeyip görüşlerini ifade etmiştir. Bu öğretmen adaylarından dördü (A16, A28, A36, A48) kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasının sınıf içi sosyal etkileşimi geliştirdiğini, ikisi (A12, A29) de özel gereksinimli öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir. Bir öğretmen adayı (A69) da kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılması sonucunda özel gereksinimli öğrencilerin kendilerini daha değerli hissedeceğini ifade etmiştir. Ayrıca üç öğretmen adayı (A20, A72, A74) farklı duygulara hitap ettiği, iki öğretmen adayı (A83, A95) kolay öğrenme sağladığı ve bir öğretmen adayı (A80) da eğlenerek öğrenmeyi sağladığı için kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunla-

rın kullanılmasının yararlı olduğunu söylemiştir. Bir öğretmen adayı (A81) ise bilgi yetersizliğinden dolayı cevap vermediğini ifade etmiştir. Son olarak, sekiz öğretmen adayı (A39, A47, A52, A59, A63, A84, A85, A91) da bu soruya cevap vermemiştir.

### Tartışma ve Sonuç

Bu araştırmada, sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik metaforik algılarının ortaya koyulması hedeflemiştir. Araştırma kapsamında, katılımcıların metaforik algıları üzerinde etkili olabileceğinden kaynaştırma uygulamaları ve eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik katıldıkları eğitimlerin yeterliliği ve bunlara yönelik öz yeterlikleri hakkında görüşleri de belirlenmiştir. Bu noktada, ilk olarak öğretmen ve öğretmen adaylarının katıldıkları eğitimlerin niteliğinin onların öz-yeterliklerine etki ettiği belirtilmelidir (Recepoglu ve Recepoglu, 2019). Bununla ilgili olarak, Meijer ve Foster (1988) öz-yeterliği yüksek olan öğretmenlerin özel gereksinimli öğrencilerden vazgeçmek yerine onlara daha fazla zaman ayırma eğilimine girmekte olduğunu belirtmiştir. Bu da öz-yeterlik seviyesi yüksek olan öğretmenlerin özel gereksinimli öğrencilere ve kaynaştırma uygulamalarına yönelik algılarının, öz-yeterlik seviyesi düşük olan öğretmenlerden daha farklı olduğunun geçmişten beri bilindiğini ortaya koymaktadır. Bundan dolayı, sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının, eğitsel oyunların ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik katıldıkları eğitimlerin yeterliliğine ve buna ilişkin sahip oldukları öz yeterlik düzeyine yönelik görüşlerinin tespiti önemlidir. Bu tespitin ayrıca, onların eğitsel oyunların ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik metaforik algılarını etkileyebileceği düşünülebilir. Bu nedenle, yapılan araştırmada metaforlar ile ilgili unsurlar beraber ele alınarak tartışılmıştır.

İlk olarak katılımcıların katıldıkları eğitimlerin yeterliliği hakkındaki görüşleri incelenmelidir. Sınıf öğretmenlerinden ve sınıf öğretmeni adaylarından lisans eğitiminde kaynaştırma uygulamalarına yönelik yeterli eğitim aldığını söyleyenlerin sayısı oldukça azdır. Bu yeterlilik eksikliğinin eğitsel oyunlara yönelik alınan eğitimler için de benzer olduğu görülmektedir. Söz konusu yetersizlik durumu, sınıf öğretmenlerinin ilgili konularda katıldıkları hizmet içi eğitimlerde de görülmektedir. Diğer bir deyişle, sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının çoğu hizmet öncesinde kaynaştırma uygulamalarına, eğitsel oyunlara ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik yeterli eğitim almadığını düşünmektedir. Bu yetersizlik, özellikle kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanımında daha da fazladır. Bu durum, göz ardı edilmemesi gereken önemli bir yetersizliktir. Bunun sebebi, günümüzde birçok sınıf öğretmenin kaynaştırma uygulamaları kapsamında özel gereksinimli öğrencisinin bulunması (MEB, 2020) ve eğitsel oyunların kullanı-

mının özel gereksinimli öğrencilere eğitim sürecine sağladığı faydalardır. Örneğin, öğretmenler otizm spektrum bozukluğu tanısı alan öğrencilerinin eğitiminde eğitsel oyunların kullanımının onların becerilerini geliştirdiğini ifade etmektedir (Yazıcı ve McKenzie, 2020).

Sınıf öğretmenleri genel olarak kaynaştırma uygulamaları, eğitsel oyunların kullanılması ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik yetersiz eğitim aldıklarını ifade etmelerine rağmen, bu hususlarda kendilerini daha yeterli görmektedir. Sınıf öğretmeni adayları ise, eğitsel oyunları kullanmak haricinde, kaynaştırma uygulamaları ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik öz-yeterliklerini, katıldıkları eğitimleri yetersiz görmelerine benzer şekilde yetersiz görmektedir. Bu sonuçların nedenleri düşünüldüğünde, deneyimsel öğrenmenin etkisinden söz edilebilir. Bunun sebebi olarak, sınıf öğretmenlerinin kaynaştırma uygulamaları ve eğitsel oyunlara yönelik mesleki deneyim kazanmaları gösterilebilir. Bazı öğretmenlerin kaynaştırma uygulamaları kapsamında özel gereksinimli öğrencilerinin eğitim sürecinde deneme yanılma yöntemiyle bilgiler edinmesi (Yazıcı, 2021) sonucunda kazandıkları deneyim bu durumun sebebi olarak düşünülebilir. Yine aynı bakış açısıyla, bilindiği gibi sınıf öğretmeni adayları 4. sınıfta iki dönem öğretmenlik uygulaması dersine katılmaktadır (Yükseköğretim Kurulu, 2018). Bundan dolayı, bu ders kapsamında eğitsel oyunlara yönelik daha fazla gözlem ve uygulama olanağı edinmiş olabilirler. Fakat öğretmenlik uygulaması dersi kapsamında yürütülen uygulamalarda her sınıfta özel gereksinimli öğrenci bulunmamasından dolayı, sınıf öğretmeni adaylarının kaynaştırma uygulamalarına yönelik deneyim kazanması sınırlı kalabilmektedir. Bu unsurdan dolayı, sınıf öğretmeni adayları sadece eğitsel oyunlarla ilişkili olarak kendilerini daha yeterli görmüş olabilir. Ayrıca, sınıf öğretmeni adaylarının ve sınıf öğretmenlerinin eğitim hayatlarında uygulayıcı olmasa da, öğrenci olarak eğitsel oyunları deneyimlemeleri de ilgili konuda kendilerini daha yeterli hissetmelerini sağlamış olabilir.

Bu bağlamda, katılımcıların metaforik algıları ele alındığında bazı unsurların öne çıktığı görülmüştür. Öncelikle sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin ortak metaforik algılarının olduğu görülmüştür. Bunlar sırasıyla eğitsel oyunların öğrencilerin eğitim sürecine katkı sağlanması, öğrenciler için ihtiyaç olması ve sınıf içi sosyal yaşantıyı desteklemesi ile ilgilidir. Araştırmalar da eğitsel oyunların öğrenme-öğretme sürecine katkı sağladığını ifade etmektedir (Çangır, 2008). Nitekim eğitsel oyunların kullanılması geleneksel öğretime göre başarıyı ve kalıcılığı artırmaktadır (Bulak, Emir ve Avcı, 2006). Bu araştırmada da eğitim sürecinde eğitsel oyunların eğlenerek, etkili, kolay, zenginleştirilmiş, esnek ve kalıcı öğrenmeyi sağladığı, öğrenci motivasyonunu arttırdığı, özgür

öğrenme ortamı oluşturduğu katılımcıların verdiği cevaplarda öne çıkmıştır. Özellikle eğitsel oyunların eğlenerek öğrenmeye katkı sağladığı düşüncesi, yapılandırmacı yaklaşımı benimseyerek hazırlanan güncel lisans programı kapsamında eğitim alan sınıf öğretmeni adayları tarafından daha fazla dile getirilmiştir. Nitekim yapılandırmacı yaklaşımın deneyimlerle ilişkili olduğu bilindiğinden (Arslan, 2007), eğitsel oyunların bu yaklaşıma hizmet ettiği söylenebilir. Ayrıca sonuçları destekleyici nitelikte, eğitsel oyunların motive edici olması, eğlenceli bir öğretim tekniği olması, sınıf yönetiminde yaşanan problemlerin çözülmesinde etkili olması, tüm öğrencileri kapsayıcı nitelikte olması gibi faydalarının olduğu da bilinmektedir (Tural, 2005). Bunlara ek olarak, katılımcılar eğitsel oyunların aidiyet duygusunu geliştirme, kaynaşmayı sağlama ve etkileşimi güçlendirme gibi hususlarda sınıf içi sosyal yaşamı desteklediğini belirtmiştir. Eğitsel oyunların çocukların sosyal becerilerinin gelişimine katkı sağladığı düşünülünce (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007), katılımcıların bu görüşlerinin yerinde olduğu görülmektedir. Sınıf öğretmenleri ve sınıf öğretmeni adayları benzer şekilde, eğitsel oyunların öğrenciler ve eğitim sistemi için ihtiyaç olduğunu da ifade etmiştir. Nitekim Ayan ve DüNDAR (2009) da eğitsel oyunların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimi sağladığını belirtmektedir. Sonuç olarak, katılımcıların eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik önemine ilişkin farkındalıklarının olduğu söylenebilir. Katılımcıların ortak metaforik algıları dışında sınıf öğretmeni adayları ayrıca eğitsel oyunların planlı bir şekilde uygulanması gerektiğini belirterek bu konuda sınıf öğretmenlerinden farklılık göstermiştir.

Sınıf öğretmenleri ve sınıf öğretmeni adaylarının kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik metaforik algıları incelendiğinde, eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik öne çıkan unsurlardan farklı unsurlar ortaya çıkmıştır. Katılımcıların kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin ortak algılarının eğitim sürecine katkı sağlaması, sınıf içi sosyal yaşamı desteklemesi, öğrenciler için ihtiyaç olması ve planlama gerektirmesi şeklindedir. Bu noktada, sınıf öğretmeni ve sınıf öğretmeni adayları arasında öne çıkan bir farklılaşma görülmemiştir. Ancak kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunlara yönelik elde edilen metaforik algılar ile eğitsel oyunlara yönelik elde edilen metaforik algılar arasında farklılıkların olduğu görülmüştür. Eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforlarda eğitim ve öğrenme ile ilgili ifadelerin öne çıkmasına rağmen, kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasında daha çok sosyal yaşamın desteklenmesi üzerinde durulmuştur. Dolayısıyla katılımcıların kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin düşüncelerinin daha çok sosyalleşme noktasında kendini gösterdiği anlaşılmıştır. Bu durum katılımcıların, özel gereksinimli öğrencilerle olan eğitim-öğretim sürecinde akademik hedeflerinin, tipik gelişim gösteren öğrenciler kadar göz önüne alınmadığı ile ilişkili olabilir. Hâlbuki kaynaştırma uygulamaları,

özel gereksinimli öğrencilerin akademik ve sosyal becerilerini geliştirdiği bilinmektedir (Aktan ve Budak, 2021). Bu durumun, katılımcıların kaynaştırma uygulamalarına yönelik yetersiz eğitim aldığıni destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

Araştırma verilerinde dikkat çeken bir diğer unsur da kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik söylemlerde katılımcıların bazılarının kullandığı metaforlardır. Örneğin, sınıf öğretmenlerinden biri kaynaştırma uygulamalarında kullanılan eğitsel oyunların öğrenme sürecini desteklediğini belirtirken, bunu “kırık bir eşyanın tamir etme”ye benzetmiştir. Benzer şekilde, sınıf öğretmeni adaylarından biri de değerler eğitimine ilişkin vurgu yapmaya çalışırken “kanadı kırık olan bir kuşa yardım etme”ye benzetmiştir. Bu ve benzeri söylemlerin bazı katılımcıların özel gereksinimli öğrencilere yönelik farkındalıklarında yetersizlik olduğunu gösterebilir. Bu durumun temelinde, kültürel unsurların etkisi olabilir. Çünkü Türkiye gibi bağımlı kültürlerde bireylerin topluma benzemesi önemlidir (Göregenli, 1997; İmamoglu, Küller, İmamoglu, ve Küller, 1993). Diğer bir deyişle, bağımlı kültüre sahip ülkelerde bireyler toplumdan “farklı” birey olmak yerine, topluma “benzer” bir birey olma eğilimindedir (Markus ve Kitayama, 1991). Bu da herhangi bir yetersizliğe sahip bireylere yönelik bu söylemleri beraberinde getirebilir. Bu nedenle, sınıf öğretmenlerine ve sınıf öğretmeni adaylarına verilecek olan eğitimlerde bireysel farklılıklar üzerinde durulurken, bu kültürel unsur göz ardı edilmemeli ve nitelikli farkındalık çalışmaları yapılmalıdır. Ayrıca sınıf öğretmeni adaylarına lisans eğitiminde eğitsel oyunları da kapsayacak şekilde, özellikle kaynaştırma uygulamalarına ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanımına yönelik aldıkları eğitimlerin niteliği de artırılmalıdır. Bu durum, sınıf öğretmenlerin düzenlenen hizmet içi eğitimlerin planlanmasında ve uygulanmasında göz önüne alınmalıdır.

### **Araştırmanın Sınırlılıkları**

Bu araştırmanın bazı sınırlılıkları olduğu belirtilebilir. Bu bağlamda, yapılan araştırmanın yalnızca nitel kapsamda olması, tek bir veri toplama aracını kullanılması ve genellenebilir bir yapısının olmaması araştırmanın öncelikli sınırlılıkları kapsamında düşünülebilir. Nitekim daha farklı araştırma yöntemleri ve çeşitli veri toplama araçları kullanılarak gelecekte farklı araştırmaların yapılması önerilebilir. Ayrıca araştırmanın yalnızca sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin metaforik algı boyutu ile ilgilenmesi de bir sınırlılık olarak düşünülebilir.

### **Öneriler**

Öğretmen eğitiminde algıların önemli bir yeri vardır (Yıldırım, 2013). Bundan dolayı, algıların geliştirilmesinde öğretmen eğitiminin nitelikli olması önemlidir.

Araştırmanın amacına paralel olarak, sınıf öğretmeni adaylarına eğitsel oyun ve kaynaştırma uygulamalarında eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik gerekli bilgi ve beceriler kazandırılmalıdır. Bunun için eğitim fakültelerinde daha nitelikli ve uygulamaya dönük eğitimlere yer verilmelidir. Benzer durum, sınıf öğretmenlerinin hizmet içi eğitim süreci için de geçerlidir. Fakat uygun algıların oluşturulmasında verilecek bu eğitimler kadar, bu eğitimlerin öncesinde katılımcıların nasıl bir algıya sahip olduklarının tespit edilmesi de önemli olabilir. Nitekim mevcut çalışmada da görüldüğü gibi kültürel unsurların algılar üzerinde etkileri olabilir. Dolayısıyla, bu algıların eğitim öncesi tespit edilmesinin ve ilgili tespitlere yönelik gerekli müdahalelerde bulunulmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

### Kaynakça

- Ainscow, M. (1999). *Understanding the development of inclusive schools*. London: Falmer press.
- Aktan, O., ve Budak, Y. (2021). Kaynaştırma eğitimi uygulamalarında matematik dersinde takım destekli bireyselleştirme tekniğinin kullanılmasına yönelik öğretmen görüşlerinin değerlendirilmesi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 53(53), 69-96.
- Arslan, M. (2007). Eğitimde yapılandırmacı yaklaşımlar. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 40(1), 41-61.
- Ayan, S. ve Dündar, H. (2009). Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 63-74.
- Bacanlı, H. (2007). *Eğitim psikolojisi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık, Asal Yayın ve Bilişim.
- Bulak, D. A., Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişime ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 35-51.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ekiz, D. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (geliştirilmiş 2. baskı). Anı Yayıncılık: Ankara.

- Fakolade, O. A., Adeniyi, S. O. and Tella, A. (2017). Attitude of teachers towards the inclusion of special needs children in general education classroom: the case of teachers in some selected schools in Nigeria. *International Electronic Journal of elementary education*, 1(3), 155-169.
- Fraenkel, J. R. and Wallen, N. E. (2009). *How to design and evaluate research in education* (seventh edition). New York: McGraw-Hill.
- Göregenli, M. (1997). Individualist-collectivist tendencies in a Turkish sample. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 28(6), 787-794.
- Hansen, O. and Qvortrup, L. (2013). Inklusion i Danmark-hvilke konsekvenser har begrebsdefinitioner for den pædagogiske praksis? *Paideia*, 5, 8–19.
- Hardy, I. and Woodcock, S. (2015). Inclusive education policies: Discourses of difference, diversity and deficit. *International Journal of Inclusive Education*, 19(2), 141–164.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal kitabın yayın tarihi 1955).
- İmamoğlu, E. O., Küller, R., İmamoğlu, V. and Küller, M. (1993). The social psychological worlds of Swedes and Turks in and around retirement. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 24(1), 26-41.
- Kiuppis, F. (2011). Mer enn én vei til fremtiden: Om ulike tolkninger av inkluderende opplæring. *Norsk Pedagogisk Tidsskrift*, 95(2), 91–102.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Markus, H. R. and Kitayama, S. (1991). Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, 98(2), 224.
- Meijer, C. J. W. and Foster, S. F. (1988). The effect of teacher self-efficacy on referral chance. *The Journal of Special Education*, 22(3), 378-385.
- Miles, M. B. and Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2018). Özel eğitim hizmetleri yönetmeliği. [http://orgm.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2018\\_07/09101900\\_ozel\\_egitim\\_hizmetleri\\_yonetmeliği\\_07072018.pdf](http://orgm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2018_07/09101900_ozel_egitim_hizmetleri_yonetmeliği_07072018.pdf). adresinden erişildi.



- Millî Eğitim Bakanlığı. (2020). Millî eğitim istatistikleri 2019-2020. [http://sgb.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2020\\_09/04144812\\_meb\\_istatistikleri\\_orgun\\_egitim\\_2019\\_2020.pdf](http://sgb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2020_09/04144812_meb_istatistikleri_orgun_egitim_2019_2020.pdf). adresinden erişildi.
- Molina Roldán, S., Marauri, J., Aubert, A. and Flecha, R. (2021). How inclusive interactive learning environments benefit students without special needs. *Frontiers in Psychology*, 12, 1510.
- Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü [ÖYGGM]. (2021). Geliştirilen ve güncellenen standart kriterlere uygun olarak hazırlanan örnek hizmetiçi eğitim programları. <http://oygm.meb.gov.tr/dosyalar/StPrg/>. adresinden erişildi.
- Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü. (2015). Kaynaştırma yoluyla eğitim uygulamaları. [https://orgm.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2015\\_07/24014806\\_kaynastirma1.sra.pdf](https://orgm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2015_07/24014806_kaynastirma1.sra.pdf). adresinden erişildi.
- Recepoğlu, S. ve Recepoğlu, E. (2019). Öğretmen adaylarının özyeterlik algıları ile öğretmenlik mesleğine yönelik motivasyonları arasındaki ilişki. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(4), 799-814.
- Robson, C. and McCartan, K. (2016). *Real world research*. John Wiley & Sons.
- Sel, R. (2005). *Beden eğitimi oyun ve öğretimi*. İstanbul: Devlet Kitapları Müdürlüğü.
- Sevinç, M. (2009). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitimde oyun*. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Terzi, L. (2010). Introduction. Warnock, M. and Norwich, B. (Ed.), *Special educational needs: a new look* içinde (s. 1-9). London: Continuum.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- UNESCO. (1994). *The Salamanca Statement and Framework for action on special needs education*. Paris: Author
- UNESCO. (2005). *Guidelines for inclusion: Ensuring access to education for all*. Paris: UNESCO.
- UNESCO. (2019). Inclusion in education. <https://en.unesco.org/themes/inclusion-in-education> adresinden erişildi.
- UNICEF. (2011). Guideline 4B. [https://www.unicef.org/cwc/cwc\\_58685.html](https://www.unicef.org/cwc/cwc_58685.html) adresinden erişildi.

- Ün-Açıkgöz, K. (2014). *Aktif öğrenme* (13. basım). İzmir: Biliş Eğitim.
- Watanabe, A. (2012). *The way to the inclusive education in Japan*. Sangaku Publishing. iii.
- World Conference on Education for All. (1990). *World declaration on education for all*. Jomtien, Thailand: World Conference on Education for All.
- Yavuzer, H. (2018). *Eğitim ve gelişim özellikleriyle okul çağı çocuğu* (21. basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2019). *Çocuk eğitimi el kitabı* (39. basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yazıcı, M. S. and McKenzie, B. (2020). Strategies used to develop socio-communicative skills among children with autism in a Turkish special education school and implications for development of practice. *International Journal of Disability, Development and Education*, 67(5), 515-535.
- Yazıcı, M. S. (2021). Kırsal bölgedeki bir okulun otizm spektrum bozukluğu tanılı öğrenciler için hazırlanışlığı. *Trakya Eğitim Dergisi*, 11(1), 34-54.
- Yıldırım, A. (2013). Türkiye’de öğretmen eğitimi araştırmaları: yönelimler, sorunlar ve öncelikli alanlar [Teacher education research in turkey: Trends, issues and priority areas]. *Education*, 38(169).
- Yükseköğretim Kurulu. (2018). Sınıf öğretmenliği lisans programı. [https://www.yok.gov.tr/Documents/Kurumsal/egitim\\_ogretim\\_dairesi/Yeni-Ogretmen-Yetistirme-Lisans-Programlari/Sinif\\_Ogretmenligi\\_Lisans\\_Programi09042019.pdf](https://www.yok.gov.tr/Documents/Kurumsal/egitim_ogretim_dairesi/Yeni-Ogretmen-Yetistirme-Lisans-Programlari/Sinif_Ogretmenligi_Lisans_Programi09042019.pdf) adresinden erişildi.