

Makalenin Geliş Tarihi: 13.02.2021

1.Hakem Rapor Tarihi: 27.02.2021

2. Hakem Rapor Tarihi: 01.04.2021

Kabul Tarihi: 02.04.2021

EĞİTSEL OYUNLARLA BEŞ DUYUMUZ KONUSUNUN ÖĞRETİMİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ (*) (Araştırma Makalesi)

Ayşe ÇAKIR (**)
Murat KURT (***)

Öz

Çalışmada, Millî Eğitim Bakanlığı 2018 fen bilimleri dersi ilkökul 3. sınıf öğretim programında yer alan canlılar ve yaşam ünitesindeki duyu organları ve görevleri/beş duyumuz konusunun öğretimini gerçekleştirmek için eğitsel bir oyun etkinliği tasarlanmıştır. İlkokul düzeyinde eğitsel oyunlar yoluyla beş duyumuz konusunun öğretimine ilişkin sınıf öğretmenlerinin tasarlanan oyun hakkındaki görüşlerini belirlemek ve öğrenme yöntemi olarak oyunu kullanma durumları ile oyunla öğretim yöntemine bakış açılarının tespit etmek amacıyla yapılan bu çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim/fenomenoloji yöntemi ile yürütülmüştür. Çalışmada nitel veri toplama tekniklerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılmıştır. Bu doğrultuda çalışma grubunu devlet ilkokullarında 3. sınıf fen bilimleri dersi beş duyumuz konusunun öğretimini yapmış olan 10 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışmanın verileri 30.06.2020-10.07.2020 tarihleri arasında elde edilmiş ve veriler içerik analizine tabi tutulmuştur. Elde edilen bulgular doğrultusunda; sınıf öğretmenlerinin büyük bir çoğunluğunun oyun yöntemini derslerinde uyguladıkları, oyun yönteminin kalıcı öğrenme sağladığı ve öğrencilerin derslere aktif katılım oranlarını arttırdığı görüşünde oldukları belirlenmiştir. Öğretmenlerin eğitsel oyunlar hakkındaki genel düşüncelerinin belirlen-

*) Bu makale birinci yazarın “3. Sınıf Fen Bilimleri Dersi Beş Duyumuz Ünitesine Yönelik Geliştirilen Eğitsel Oyunların Akademik Başarılarına Etkisi” başlıklı yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

**) Yüksek Lisans Öğrencisi, Amasya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel Eğitim Ana Bilim Dalı, (e-posta: ayse.cakir.1013@gmail.com).
ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0002-6296-9277>

***) Doç. Dr., Amasya Üniversitesi, Sınıf Eğitimi, Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Eğitimi Ana Bilim Dalı, (e-posta: muratkurt60@hotmail.com). ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1155-9339>

mesine ek olarak; öğretmenler kendilerini oyunu bir öğretim yöntemi olarak kullanma konusunda yeterli seviyede görmelerine rağmen, bu konuda hizmet öncesi ve hizmet içi eğitimler ile desteklenmeleri gerektiği sonucuna ulaşılarak eğitsel oyunların kazandırılması hedeflenen kazanımları karşılar nitelikte olması gerektiği yönünde bir öneri sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Fen Öğretimi, Eğitsel Oyunlar, Oyun Temelli Öğrenme, Beş Duyumuz, Öğretmen Görüşleri.

Investigation of Teacher Opinions on the Teaching of Our Five Senses with Educational Games

Abstract

In the study, an educational game activity was designed to teach the subjects of the living things and the sense organs and their functions in the life unit / five senses in the primary school 3rd grade curriculum of the Ministry of National Education 2018 science course. This study, which was carried out in order to determine the opinions of classroom teachers about the designed game about teaching the five senses subject through educational games at primary school level, and to determine their perceptions of the game as a learning method and the method of teaching with games, this study was carried out with the phenomenology / phenomenology method, one of the qualitative research methods. Semi-structured interview technique, one of the qualitative data collection techniques, was used in the study. Criterion sampling technique, one of the purposeful sampling methods, was used to determine the study group of the study. In this direction, the working group consists of 10 classroom teachers who have taught the subject of our five senses in the 3rd grade science lesson in state primary schools. The data of the study were obtained between 30.06.2020-10.07.2020 and the data were subjected to content analysis. In line with the findings obtained; It was determined that most of the classroom teachers used the game method in their lessons, the game method provided permanent learning and increased the active participation rates of the students in the lessons. In addition to determining the general opinions of teachers about educational games; Although teachers see themselves at a sufficient level to use the game as a teaching method, it was concluded that they should be supported with pre-service and in-service trainings, and a suggestion was made that educational games should meet the targeted gains.

Keywords: Science Education, Educational Games, Game Based Learning, Our Five Senses, Teachers' Views.

1. Giriş

Günümüzün en temel sorunlarından birisi fen bilimlerini öğrenebilmek ve aynı zamanda öğretebilmektir. Fen bilimlerinde karşılaşılan sorunların temelinde yatan etken fen bilimlerinin fazlasıyla soyut kavramlar bulundurmasıdır ve bu durum öğrencilerin

kavramları öğrenebilmesinde problemler ortaya çıkarmaktadır. Öğrencilerin fen bilimleri dersinde içerik olarak anlaşılması ve öğrenilmesi güç olan birçok farklı kavramla ilk defa karşılaşmış olması nedeni ile derse karşı olumsuz yargı besledikleri bilinmektedir. Fen bilimleri derslerini anlamlandıramayan öğrenciler konuları anlamakta zorluk çekerek bilgileri içselleştiremediklerinden dersten uzaklaşmaktadırlar. Öğrencilerin dersten uzaklaşmalarını engelleyebilmek ve soyut kavramları da somut kavramlar gibi kolaylıkla öğrenebilmelerini sağlamak amacıyla öğretimi somutlaştıracak materyallerin yanı sıra farklı öğretim teknik ve yöntemlerle kavramları daha anlaşılır hale getirerek öğrencinin bilgiyi içselleştirmesini sağlamak gerekmektedir. Öğrencilerin öğrenme eylemini gerçekleştirebilmeleri için öğrenme esnasında sorumluluk almaları ve aktif bir katılım sağlamaları ile gerekli yöntem ve teknikler yardımı vasıtasıyla daha anlamlı ve kalıcı hale gelen bilgiler öğrenmenin kolaylıkla gerçekleşmesini sağlamış olur (Ültay, 2012; Ültay ve diğ., 2015; Ültay, 2017; Ültay ve Alev, 2017).

Öğrenmenin gerçekleşebilmesi için öncelikle öğrencide bulunan bilgilerin, yeni öğrendikleri bilgilerle etkileşim kurması yoluyla olmaktadır. Yeni ve eski bilginin etkileşimi sonrasında öğrenme ortaya çıkmış olur. Öğrencide bulunan eski bilgilerde bir sorunun ortaya çıkması sonucu edinilecek olan yeni bilgilerin yapılanması zor olacaktır. Dolayısıyla yeni elde edilen bilgiler öncesinde bir temel barındırmadığından kalıcılık sağlamayacaktır. Kişilerde öğrenmenin sağlıklı bir şekilde gerçekleşmesi için yeni ve eski bilgilerin sağlam temeller eşliğinde ve uyum içerisinde olması gerekmektedir (Buyruk & Korkmaz, 2016).

Kişilerin beyinlerinde meydana gelen her türlü etkileşim öğrenme olarak ele alınırsa ilk olarak öğrencilerin kavramları zihinlerinde tutabilmeleri için “öğrenme nasıl gerçekleşir?” sorusunu yanıtlamak gerekmektedir. Bu sorunun yanıtı olarak en etkili öğretim yöntemlerinden birisinin oyun olduğunu söyleyebiliriz aynı zamanda pek çok sayıdaki çalışmaların sonuçları da eğitimsel oyunların öğrenme üzerindeki etkisinin olumlu yönde olduğunu ifade etmektedir (Bayat, Kılıçarslan ve Şentürk, 2014; Coşkun, Akarsu ve Kariper, 2012; Demir, 2012; Kaya ve Elgün, 2015).

İlköğretim çağındaki öğrencilerin fen bilimleri dersine karşı soyut kavramlardan dolayı olumsuz tutum geliştirmemelerini, fen bilimleri ile ilgili temel becerileri kazanmalarını ve sağlıklı bir biçimde gelişimlerinin devamını sağlamak amacıyla öğretmenlerin tercih edebileceği somut materyallerden biri de eğitimsel oyunlardır (Demir, 2012).

Oyun, çocuğun duygularını ifade etmesine, deneyimlerini tanımlamasına ve hem kendini hem de durumları ifade etmesine imkân veren etkileşimli bir ortam ortaya çıkarılmaktadır. Kısaca oyun, çocukların istek ve ihtiyaçlarını gösterebilmeleri için çocuklara elverişli bir ortam sağlamaktadır. Yapılan çalışmalarda elde edilen verilere göre öğrenmenin çocuklarda gerçekleşme aşamasında oyunun önemli bir derecede yer edindiği bilinmektedir. Etkinlikleri oyun sayesinde öğrenen çocuk, vücudunun kontrolünü sağlama, nesnelerin işleyişlerini kavrama yeteneğini kazanmanın yanı sıra iletişim becerilerini de geliştirir.

Bireylere zorlukla öğretilen birçok konu, oyun sırasında kolaylıkla öğretilir. Çocuklar öğrenme, işbirliği, yardımlaşma, kendi kararlarını kendileri verebilme, düzenleme, paylaşma, başkalarının hakkına saygı gösterme, sıralama yapma, sorumluluk alma gibi pek çok değeri oyun esnasında farkına varmadan öğrenirler (Çoban ve Nacar, 2006).

Gelişim; kişiler için ömür boyu devam eden, dönemlere ve bireysel özelliklere göre değişiklik gösteren bir süreçtir. Kişilerin gelişimlerini tamamlayabilmeleri amacı ile içinde buldukları döneme uygun olmak şartıyla oynadıkları oyunlara edinilmesi gereken becerileri ekleyerek eğitsel bir boyut kazandırmış oluruz. Böylece oyun ve edinilmesi gereken beceriler uygun kazanımlar yardımıyla harmanlanarak çocuğa sunulmuş olur. Belirlenen uygun kazanımlar sayesinde oyuna bir amaç kazandırmış oluruz. Oyunda belirlenen amacın yanı sıra oyunun süresi, oyunun kuralları, oyuncu sayısı, gerekli olan materyaller ve oyuncu düzeyleri de belirlenmelidir. Çocuğun gelişim düzeyi esas alınarak hazırlanmış olan oyun çocuklara eğlenceli bir öğrenme ortamı sunarak çocukların derse etkin ve aktif bir katılım sağlamalarına yardımcı olur. Kazanımlar oyunun içerisinde harmanlandığı zaman çocukların öğrenme esnasında sıkılmaları önlenir ve keyifli bir şekilde öğrenme gerçekleşeceği için de öğrenmede kalıcılığın artması sağlanmış olur. Eğitsel oyunlar; öncelikle çocukların keyifle öğrenmelerini sağlamakla birlikte derse odaklanmalarını ve güdülenmelerini, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerisi kazanmalarını, bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlarda gelişimlerini sağlamalarını, oyun esnasında birliktelik ve ekip duygularını kazanmalarını sağladığı için eğitimde önemli bir yer edinmiştir (Yalçın ve diğ. 2017).

Oyun çocuğa zihinsel, duyuşsal, dilsel ve bedensel gibi birçok yönden etki ederek gelişimlerini tamamlama sürecinde yardımcı olduğu için geçmiş zamanlardan itibaren süregelen bir metod olarak eğitimde yer edinmiştir. Geçmişten günümüze uzanan oyun; değişen ve dönüşen dünyaya çocukların uyum sağlamalarını kolaylaştırırken aynı zamanda değişen şartlardan dolayı birkaç düzenlemeyi de beraberinde getirmiştir. Eğitimin geleneksel yöntemlerle yani öğretmenin merkezde bulunduğu eğitim anlayışından, öğrencilerin merkezde bulunduğu bir eğitim anlayışına evrildiği görülmektedir. Çocukların eğitim esnasında merkezde bulunmaları ve aktif bir katılım sağlamaları ile bilgiyi kendilerinin içselleştirmeleri sonucunda öğrenmenin daha anlamlı ve kalıcı olduğu görülmektedir (Zengin, 2011).

Oyunlar sayesinde çocukların eleştirel düşünme becerileri gelişerek ileride karşılaçacakları olayları düşünen ve sorgulayan bir birey olarak yetişmiş olacaklardır (Yalçın, 2017).

Oyun çağında olan öğrenciler, oyun yardımıyla öğrenmekte zorlandıkları konu veya kavramları daha kolay öğrenmektedirler. Oyunlar için gerekli olan araç gereçlerin ve oyun için belirlenmesi gereken alanın seçilmesi son derece önemlidir. Oyunun kuralları öğrenciler için anlaşılır olmalı ve öğretmen tarafından oyunun bütün ayrıntıları öğrencilere anlatılmalıdır. Konulara göre düzenlenen oyunlarla dersler daha öğretici, eğlenceli ve dikkat çekici bir hâle getirilebilir (Kaptan ve Korkmaz, 1999).

Zaman içerisinde teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgilerin aktarımında farklı teknik ve yöntemler de geliştirilmiştir. Eğitsel oyunların değişen ve dönüşen düzene uyum sağlaması gerekmektedir (Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden, 2018). Eğitsel oyunların uygulanması ve içeriği öğrenciye olan etkisi açısından son derece önemlidir. Oyun ders amacı olarak kullanılmaktansa öğretimi amaçlayan bir araç olarak kullanılmalıdır. Bu nedenle eğitsel oyunu başarılı ve etkili bir biçimde uygulamak isteyen öğretmen dikkatli ve titiz bir hazırlık yapmalıdır. Uygulanacak olan oyunların tüm öğrenciler açısından anlaşılır ve sınıfın genelinin aktif olarak katılabilecekleri düzeyde anlaşılır, ilgi çekici ve basit olacak şekilde düzenlenmelidir. Hakem olarak oyunu sürekli kontrol etmeli, öğrencilerin rehberliğini sağlamak amacıyla oyunu yönetmeli ve öğretim ortamını öğrenci-oyun açısından düzenlenmelidir (Demirel, 1999).

Kalıcı ve anlamlı bir öğrenmenin gerçekleşebilmesi için tasarlanan bu çalışmada, fen bilimleri dersi “Beş Duyumuz” konusunda hazırlanmış olan “Tanı Beni” isimli oyun (Ek 1) hakkında fen bilimleri dersi beş duyumuz konusunun öğretimini yapmış olan sınıf öğretmenlerinin görüşleri incelenmiştir. Yapılan bu çalışmanın amacı; sınıf öğretmenlerinin tasarlanan oyun hakkındaki görüşlerini belirlemek ve öğretmenlerin öğrenme yöntemi olarak oyunu kullanma durumları ile oyunla öğretim yöntemine bakış açılarının belirlenmesidir.

Çalışmada, Millî Eğitim Bakanlığı 2018 ilkökul 3. sınıf fen bilimleri dersi öğretim programında yer alan canlılar ve yaşam ünitesindeki beş duyumuz konusunun öğretimini gerçekleştirmek için eğitsel bir oyun etkinliği tasarlanmıştır. İlkokul düzeyinde eğitsel oyunlar yoluyla beş duyumuz konusunun öğretimine ilişkin sınıf öğretmenlerinin tasarlanan oyun hakkındaki görüşlerini belirlemek ve öğretmenlerin oyunu öğrenme yöntemi olarak kullanma durumları ile ilgili oyunla öğretim yöntemi hakkındaki görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

İlkokul düzeyinde eğitsel oyunlar yoluyla beş duyumuz konusunun öğretimine ilişkin sınıf öğretmenlerinin araştırmacılar tarafından tasarlanan “Tanı Beni” oyunu hakkındaki görüşlerini belirlemek ve öğretmenlerin oyunu öğrenme yöntemi olarak kullanma durumları ile ilgili oyunla öğretim yöntemine bakış açılarını belirlemek amacıyla yapılan bu çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Kısacası çalışma, araştırma yapılan ya da yapılması düşünülen kişilerin tecrübelerinden ortaya çıkan görüşlerin belirli bir düzen içerisinde incelenebilmesine imkân tanıyan bir teknik olan nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır (Ekiz, 2003). Nitel bir araştırma yapılırken verilerin toplanması esnasında doğal ortamlarının bozulmaması gerekmektedir. Elde edilmesi amaçlanan verilere kendi ortamlarında ulaşılmalıdır (Patton, 1987). Nitel araştırmalarda kişiler önemli birer bilgi kaynağı olarak kabul edilirler. Nitel araştırma esnasında araştırmacı kişilerin içerisinde buldukları ortamları ve bu ortamdaki tavırlarını daha iyi anlayabilmek için gerekirse

ortama dahil olmalıdır (Miles ve Huberman, 1994). Nitel araştırma esnasında araştırmacıların ortamda bulunması gerekliliği nedeniyle tamamen nesnel bir sonuç elde etmek imkânsızdır. Araştırmacıların içerisinde buldukları doğal düzene etkilerinin olmaması gerekmektedir (Patton, 1990). Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan “günlük hayatta karşılaşılarak farkında olduğumuz ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir biçimde herhangi bir bilgiye sahip olmadığımız durumlara odaklanma” olarak ifade edilen olgu bilim (fenomenoloji) çerçevesinde yürütülmüştür (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Fenomenoloji kişilerin kendilerinin yaşadıkları olaylara yaptıkları yorumları inceleyerek, onların duygu ve düşüncelerini anlamaya çalışmayı hedefler (Creswell, 2014). Olgu bilim araştırmaları, araştırmacılara birey tarafından gerçekleştirilmiş olan deneyimi anlama ve anlamlandırma imkânı sunar. Sunulan anlama ve anlamlandırma imkânlarına rağmen elde edilen bulguların genellemeye uymaması, konuya ilişkin olarak uygun katılımcıların bulunmasının güçlüğü olgu bilim deseninin sınırlılıkları arasında bulunmaktadır (Giorgi, 1997). Nitel olarak tasarlanan araştırmada, verilerin toplanması için yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden faydalanılmıştır.

Olgu bilim araştırmalarında genel olarak açık uçlu sorulardan oluşan görüşme teknikleri kullanılmaktadır. Ele alınan çalışmanın verileri nitel araştırma yöntemlerinde sıkça kullanılan veri toplama tekniklerinden birisi olan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme formları sahip oldukları esneklikleri ve anketlerdeki sınırlılığı ortadan kaldırmaları nedeni ile aynı zamanda belirli bir konuda derinlemesine bilgi edinmeyi amaçlamış olmalarından dolayı sık tercih edilmektedirler (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

Geliştirilen oyun MEB İlkokul 3. sınıf Fen Bilimleri dersinin ünite, konu ve kazanımlarına ilişkin olarak oluşturulmuştur. Etkinliğe ait kazanımlar Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Etkinlikle İlgili Kazanımlar (MEB, 2018)

Seviye	Ünite	Konu	Kazanımlar
3. Sınıf	Canlılar ve Yaşam	Beş Duyumuz	F.3.2.1.1. Duyu organlarının önemini fark eder. Duyu organlarının yapısal ayrıntısına girilmez. F.3.2.1.2. Duyu organlarının temel görevlerini açıklar. Duyu organları arasındaki ilişki açıklanır. F.3.2.1.3. Duyu organlarının sağlığını korumak için yapılması gerekenleri açıklar. Duyu organlarına ait hastalıklara girilmez.

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmada, kolay ulaşılabılır örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Kolay ulaşılabılır örnekleme yöntemi ile kendilerine ulaşılabılır ilkokul öğretmenleri çalışma grubuna dahil edilmiştir. Çalışma grubuna dahil edilen öğretmenlerin eğitsel oyunları kendi derslerinde sıklıkla kullandıkları bilinmektedir. Aynı zamanda ek olarak öğretmenlere araştırma öncesinde eğitsel oyunlarla ilgili gerekli bilgilendirmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda çalışma grubunu 3. sınıf fen bilimleri dersi beş duyumuz konusunun öğretimini yapmış olan 10 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır.

Çalışma grubunu ilkokullarda görev yapan beşi kadın ve beşi erkek olmak üzere onu sınıf öğretmeni oluşturmaktadır (Tablo 2). Çalışma grubundaki öğretmenlerin tümü 25-37 yaş grubunda olmakla birlikte beşi otuz yaş altı, beşi ise otuz yaş üstüdür. Öğretmenlerin mesleki deneyimi incelendiğinde sekiz öğretmen on yıl ve daha az mesleki deneyime sahipken, iki öğretmen ise on bir yıl ve üzerinde mesleki deneyime sahiptir.

Tablo 2. Katılımcıların Özellikleri

		<i>f</i>
Cinsiyet	Kadın	5
	Erkek	5
	Toplam	10

2.3. Verilerin Toplanması

Eğitsel oyunlar aracılığıyla beş duyumuz konusunun öğretimine ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerini belirlemek için; araştırmacılar tarafından açık uçlu soru tekniğine uygun olmak şartıyla yarı yapılandırılmış sorulardan oluşan bir görüşme formu oluşturulmuştur (Ek 2). Araştırmada öğretmenlerin demografik özelliklerini belirlemek için oluşturulan kişisel bilgi formunun yanı sıra, tasarlanan oyun ile ilgili fen bilimleri dersi beş duyumuz konusunun öğretimini yapmış olan sınıf öğretmenlerinin görüşlerini ve önerilerini belirleyen açık uçlu sorulara yer verilmiştir.

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan sekiz maddelik yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Nitel çalışmalarda, görüşme yöntemi aracılığı ile doğrudan gözlenemeyen davranışları ve duyguları öğrenmekle birlikte istenilen bilgilere ulaşılmasını sağlamaktadır. Özel bir konuda derinlemesine soru sorma, eksik yanıt verilmişse ya da verilen yanıt yeterli derecede açık değilse hazırlanan soruları tekrar katılımcılara sorarak durumu daha açıklayıcı ve anlaşılır hale getirerek yanıtlama imkânı vermesi bakımından görüşme yöntemi etkili ve kazançlı bir yöntemdir (Ekiz, 2003; Merriam, 2013). Görüşme sorularının iç geçerliğini sağlamak amacıyla açık uçlu sorulardan oluşan görüşme formu iki alan eğitim uzmanının görüşüne sunulmuş uzman tarafından incelenmiş ve incelemeler sonucunda alınan dönütler doğrultusunda

sorulara son haline getirilmiştir. Görüşme formundaki soruların kapsam geçerliliğini sağlamak amacıyla 3. sınıf fen bilimleri dersi beş duyumuz konusunun öğretimini yapmış olan iki sınıf öğretmeni ile pilot çalışma yapılmıştır. Öğretmen görüş formu ve tasarlanan “Tanı Beni” isimli oyun katılımcılara gönderilmiştir. Formda yer alan sorular katılımcılar tarafından titizlikle cevaplanmıştır. Bu çalışma esnasında formda yer alan soruların anlaşılır ve açık olma durumları, verilen yanıtların sorulan sorularla olan ilişkisini yansıtmadığı incelenmiştir. Görüşme formu Türkçe dil denetimi açısından Türkçe Bölümü’nde görev yapan bir öğretim üyesine ve iki tane alan uzman öğretim üyesine ayrıca incelenmiş ve onayları alınmıştır. Görüşme formundaki soruların istenilen verileri yansıttığı kanısına varıldığında ise görüşme formu örneklem kapsamında sınıf öğretmenlerine uygulanmıştır.

Uygulanan görüşme formu ile elde edilen veriler, araştırma soruları çerçevesinde analiz edilmiştir. Bilimsel araştırma etiğine göre ise katılımcıların isimleri gizli tutularak, katılımcı öğretmenler Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9 ve Ö10 kodlarıyla isimlendirilmiştir.

2.4. Verilerin Analizi

Verilerin analizine başlamak için öncelikle sınıf öğretmenlerine yanıtlamaları için verilen formun uygun şekilde yazılıp yazılmadığı kontrol edilmiş ve uygun şekilde doldurulanlar değerlendirmeye alınmıştır. Bu çalışmada sosyal bilimlerdeki nitel araştırma çalışmalarında en sık kullanılan veri değerlendirme yöntemlerinden birisi olan içerik analizi kullanılmıştır (Bilgin, 2006; Lichtman, 2010; Stemler, 2001). İçerik analizi yazılı, sözlü ve diğer materyallerin belirli bir sistematik çerçevenin yanı sıra nesnellığı temel olarak incelenmesi ve bu incelemeyi belli kategorilere göre düzenleyen bilimsel bir yaklaşımdır (Bogdan & Biklen, 2007; Cohen, Manion & Morrison, 2007; Leblebici & Kılıç, 2004; Tavşancıl & Aslan, 2001).

İçerik analizinde amaç birbirlerine benzeyen verileri belirli kavramlar, temalar ve alt temalar çerçevesinde bir araya getirerek bunları okuyucunun anlayabileceği bir şekilde düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). İçerik analizi, belirli bir metnin kodlamalar yoluyla içerik bakımından daha alt kategorileri ile özetlenmesi olarak ifade edilebilir. İçerik analizi tek bir bilgiyi, amacı, soruyu ya da metni analiz etmekten ziyade sayıca fazla bilgileri veya metinleri araştırma sorusu açısından ortak verileri tespit etmek ve değerlendirmek için kullanılır. Kısacası çok sayıda bilgiden sistematik bir biçimde ortak veriler elde etmek için kullanılır (Bilgin, 2006; Gökçe, 2006).

2.5. Araştırma Etiği

“Eğitsel Oyunlarla Beş Duyumuz Konusunun Öğretimine İlişkin Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi” adlı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuştur. Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Etik Kurulundan 10.01.2021 tarihli ve 21 sayılı yazı ile etik izni alınmıştır. Katılımcılar gönüllü olarak çalışmada yer almışlardır. Görüşmeler sırasında bazı katılımcılarla teyit almak amaçlı birden fazla görüşme

yapılmıştır. Toplanan veriler üzerinde herhangi bir değişiklik yapılmamış ve bu çalışma başka bir akademik yaygın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

3. Bulgular

Fen bilimleri dersi beş duyumuz konusunun öğretimini yapmış olan sınıf öğretmenleri ile gerçekleştirilen görüşme sonrasında elde edilen verilerin içerik analizi sonuçları bu bölümde yer almaktadır.

3.1. Eğitsel Oyunların Kullanımı ve Öğreticiliği

Katılımcıların; Eğitsel oyunlar ve Fen Bilimleri öğretiminde eğitsel oyunların kullanımını hakkındaki görüşleri ile eğitsel oyunların öğreticiliği ile ilgili sorularına verilen yanıtlardan elde edilen veriler Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3. Eğitsel Oyunların Kullanımı ve Öğreticiliği Hakkında Genel Düşünceler

Tema	Alt Temalar	f
Eğitsel oyunların kullanımı ve öğreticiliği hakkında genel düşünceler	Soyut konuları somutlaştırma etkisi vardır.	9
	Etkili bir öğrenme aracıdır.	6
	Etkili bir pekiştiricidir.	4
	İlgi çekici bir etkinliktir.	7
	Aktif katılımı etkin kılmaktadır.	5
	Etkililiği ve verimliliği artıran etkinliklerdir.	4
	Kalıcı öğrenme için fırsattır.	8
	Eğlenerek öğrenme ortamı sunar.	9
	Motivasyon kaynağıdır.	3
	Derse olan ilgiyi ve dikkat süresini arttırmaktadır.	2
Yaratıcılığı geliştiren bir öğretim materyalidir.	7	
Konu öğretimini kolaylaştıran etkinliklerdir.	9	

Tablo 3'te sunulan veriler incelendiğinde; araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin soyut konuları somutlaştırma etkisi, eğlenerek öğrenme ortamı sunması ve konu öğretimini kolaylaştıran bir etkinlik olması en çok değinilen temalardandır. Devamında ise en fazla değinilen açıklamadan en az değinilen açıklamaya göre; kalıcı öğrenme için fırsat sunması, ilgi çekici bir etkinlik olması, yaratıcılığı geliştiren bir öğretim materyali olması, etkili bir öğrenme aracı olması, aktif katılımı etkin kılması, etkili bir pekiştirici görevinde olması, etkililiği ve verimliliği artıran bir etkinlik olması, motivasyon kaynağı olması ve son olarak ise öğrencinin derse olan ilgisini ve dikkat süresini arttırmasına değinilerek ifadelerini belirtmişlerdir.

Öğretmen Görüşlerinden Örnek İfadeler:

Ö1: “Eğitsel oyunların kullanılması konuların daha açık bir şekilde anlatılabilmesini, soyut konuların somutlaştırarak öğrenmede kolaylık sağlar. Öğrencilerde bilgilerin daha kalıcı olmasını sağlar. Çocukların derste daha aktif olacakları için motivasyonları yüksek olacaktır ve kalıcı öğrenme için fırsattır. Eğitsel oyunlar sayesinde dersler de daha zevkli hale geleceği için öğrenciler derse daha fazla yoğunlaşabilirler bu şekilde dikkat sürelerini de uzatabiliriz.”

Ö6: “Çocukların eğlenirken öğrenmesi ve konuları günlük hayat ile bağdaştırması için gereklidir. Eğitsel oyunların yaşı yoktur. Her birey eğlenmek için bu oyunları oynayabilir. Günümüzde tatil beldelerinde otellerde eğlence amaçlı yapılan yarışmalar, eğlenceler bunlara örnektir. Beden eğitimi ve spor derslerinde yapılan etkinlikler eğlenirken öğretmeyi amaçlar. Günlük hayata adapte olabilmek için oynanan oyunların içeriği ne kadar zengin olursa çocuklar için o kadar faydalı olacaktır. Bir nesneyi tanımada, ne işine yarayacağını öğrenmede büyük rol oynar.”

Ö9: “Gerçek yaşamla ilişkisi çok olan dersler olan Fen ve Hayat Bilgisi öğretiminde eğitsel oyunların yeri önemlidir. Uygulanan eğitsel oyunlar bu derslerin konularının daha iyi öğrenilmesini sağlar. Konuları somutlaştırır. Çocukların gelişim seviyeleri göz önüne alındığında somut olayları anlamlandırabildikleri bir dönemdedirler. Ayrıca çocuk doğası gereği oyun her zaman çocuklara çekici gelir ve ilgisini çeker. İlgi duyduğu bilgileri de öğrenmeye istek duyar. Bu yüzden özellikle ilkokul çağında eğitsel oyunlar sıklıkla kullanılmalıdır.”

3.2. Oyunla Öğretim Konusunda Öz Değerlendirme ve Oyunla Öğretimin Kullanım Sıklığı

Katılımcıların oyunla öğretim yapma konusunda değerlendirmeleri ve kullanım sıklığı sorularına verilen yanıtlardan elde edilen veriler tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 4. Oyunla Öğretim Konusunda Öz Değerlendirme ve Oyunla Öğretimin Kullanım Sıklığı

Temalar	Alt Temalar	f
Oyunla öğretim konusunda öz değerlendirme	Düşük Düzey	1
	Orta Düzey	7
	İyi Düzey	2
Oyunla öğretimi kullanım sıklıkları	Hiç kullanmam	1
	Bazen Kullanırım	3
	Sıklıkla Kullanırım	6

Tablo 4’te de görüldüğü gibi araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin oyunla öğretim konusunda öz değerlendirmeleri ve oyunla öğretimi kullanım sıklıkları incelendiğinde; katılımcıların oyunla öğretim konusunda öz değerlendirmeleri ele alındığında katılımcıların çoğunluğunun orta düzeyde olduğu görülmektedir. Katılımcıların oyunla öğretimi kullanım sıklıkları ele alındığında ise katılımcıların çoğunluğunun sıklıkla kullandıkları görülmektedir.

Öğretmen Görüşlerinden Örnek İfadeler:

Ö2: “Yetişkin eğitimleri düzenlediğimde oyunla öğretimin üzerinde ısrarla duruyorum. Özellikle zekâ oyunlarını derslerin oyunla öğretiminde nasıl kullanılacağını eğitimlerimde örneklerle anlatıyorum.”

Ö3: “Çok önemseydiğim bir durumdur. Muhakkak derslerimi oyunlaştırmaya özen göstermeye çalışıyorum. Öğretmen için öncesinden materyal hazırlaması gerektiğinden ve konularla ilgili olması yönünden biraz zaman alıcı bir durum. Bu yüzden öncesinden plan yapılması öğretmen için çok daha iyi olacaktır.”

Ö9: “Altı yıllık kadrolu ve bir yıllık ücretli öğretmenlik hayatımı baz aldığımda, oyunla öğretim yöntemine ağırlık vererek eğitim gerçekleştirdiğimi rahatlıkla söyleyebilirim. Konuları çocukların diline indirgememiz gerekiyor. İlkokul çağındaki çocukların insanlarla ve derslerle anlaşabileceği en ilgi çekici ortak nokta oyunlardır. Oyun varsa çocuk da vardır. Oradadır ve katılmaya, öğrenmeye isteklidir. Bunun bilinciyle ilkokul 1.sınıftan 4.sınıfa kadar seviyelerinin değiştiği, derslerde birçok oyun kullanmaktayım. Bazıları hazır oyunlar bazıları kendi sınıfıma uygun benim ürettiğim oyunlar olmaktadır. Özellikle 1. sınıfta okuma yazma derslerinde, 2. sınıfta hayat bilgisi ve matematik derslerinde, 3. sınıfta fen, hayat bilgisi derslerinde ve 4. sınıfta fen ve sosyal bilgiler derslerinde oyunla öğretimi kullanmaktayım. Okulda dersler için sınırlı bir zaman söz konusu olduğu için öncelik olarak konunun anlatımını gerçekleştiriyorum. O konu için haftada bir ders saatimi de oyuna yer veriyorum. Fen ve hayat bilgisi dersleri için toplamda haftada 2 ders saatimi ayırmış oluyorum.”

3.3. Oyunun ve Kuralların Anlaşılabilme Durumu ve Konu Öğretimine Katkısı

Katılımcılara “Tanı Beni” isimli oyunun oynanışı ve kuralları anlaşılabilme düzeyi ile oyunda genel olarak anlaşılmayan ya da öğretim esnasında öğretmen ve/veya öğrencileri zorlayacağını düşünülen kısımları hakkındaki görüşleri, ayrıca oyunun konunun öğretimine sağlayacağı katkı hakkındaki Tablo 5’te gösterilmiştir.

Tablo 5. Oyunun ve Kuralların Anlaşılabilme Durumu ve Konu Öğretimine Katkısı

Temalar	Alt Temalar	f
Oyunun ve kuralların anlaşılabilme durumu	Anlaşılabilir	7
	Daha iyi anlatılabilirdi	2
	Oyunun oynanışı kısmı anlaşılmıyor	1
	Oyunun kuralları kısmı anlaşılmıyor	0
Oyunun konu öğretimine katkısı	Kalıcılık sağlıyor	10
	Kolaylık sağlıyor	10
	Eğlenerek öğrenme ortamı oluşturuyor	9
	Öğretime pekiştirme sağlıyor	8
	Farklı becerilerin gelişimine etki ediyor	5

Tablo 5’te sunulan veriler incelendiğinde araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin oyunun ve kurallarının anlaşılabilme durumu ve oyunun konu öğretimine katkısı hakkındaki düşünceleri incelenmiştir. Oyunun ve kuralların anlaşılabilme durumu ele alındığında katılımcıların çoğu oyunun anlaşılabilmediğini ve son olarak ise oyunun kurallarının bulunduğu kısımda anlaşılmama durumunun olmadığını ifade etmişlerdir.

Oyunun konu öğretimine katkısı hakkındaki düşünceleri ele alındığında katılımcıların hepsi oyunun öğretime kalıcılık ve kolaylık sağladığını ifade etmişlerdir. Katılımcıların çoğunun eğlenerek öğrenme ortamı sağladığını, bir kısmının ise öğretime pekiştirme sağladığını ve farklı becerilerin gelişimine etki ettiğini ifade etmiştir.

Öğretmen Görüşlerinden Örnek İfadeler:

Ö1: “Oyunun oynanışı ve kuralları gayet açık ve anlaşılır bir şekilde hazırlanmış. Yönergelere bağlı kalındığı sürece, sınıfta da anormal bir durum olmadığı sürece oyun esnasında öğrenci veya öğretmeni zorlayacak bir durum olmayacağını düşünüyorum. Öğrencilerin konuyu öğrenebilmeleri için hazırlanmış kalıcılığı artıran, eğlenceli, güzel bir oyun olmakla birlikte görme organı göz için ve hissetme organı deri için bütün örneklerle gülücük konacak olması bu organların ayırt edici bir şekilde öğrenilmesinde sıkıntı oluşturabilir. Oyunun bizi kısıtlayacağı yönü sınıfımızdaki öğrenci sayısının oyun için tam sayıda olmayacağı ve oyunun oynanma esnasında bekleyen öğrencilerin sınıf düzenini bozma yönünde eğiliminin olabileceğidir.”

Ö3: “Tasarlanan oyun anlaşılır bir şekilde olmuş. Gerek öğretmen, gerekse öğrenci açısından zor bir durumla karşılaşmadım. Oyunda kazandırılmak istenen bilgiler ve kazanımların çocuklarda eğlenceli, kalıcı ve kolay bir şekilde kazanılabileceğini düşünüyorum. Konu öğretimi esnasında pekiştirme niteliği de kazandırmaktadır. Duyu organlarla ilgili bilmesi gereken konuları bu oyun sayesinde kazanacaktır.”

Ö7: “Oyunun kuralları ve aşamaları açık bir şekilde ifade edilmiştir. Oyun öğrencinin konuyu anlaması ve konu ile alakalı zihinsel ilişkiler kurması açısından güzel biçimde tasarlanmış bir oyundur ve öğrenciye olan katkısı çok yüksektir. Konu öğretime katkısı ele alındığında ise oyunla öğretimin yapılması öğrenmeyi daha kolay ve kalıcı hale getirmenin yanı sıra pekiştirici bir etkisi olduğunu da düşünüyorum. Aynı zamanda farklı becerilerin gelişimine de etkisi vardır.”

3.4. Oyunun Kazanımları Karşılama Durumu

Katılımcılara tasarlanan “Tanı Beni” isimli oyun konuyla ilgili kazanım(lar)ı karşılama durumu hakkında ki görüşleri tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. Oyunun Kazanımları Karşılama Durumu

Temalar	Alt Temalar	f
Oyunun kazanım(lar)ı	Karşılıyor	10
karşılama durumu	Karşılmıyor	0

Tablo 6’da da görüldüğü gibi araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin oyunun kazanım(lar)ı karşılama durumu hakkındaki düşünceleri incelendiğinde katılımcıların hepsi oyunun kazanımları karşıladığını ifade etmiştir.

Öğretmen Görüşlerinden Örnek İfadeler:

Ö2: “Evet, tasarlanan bu oyun kazanımları karşılamaktadır. Oyuna yeni aşama eklenecek ise biraz daha zorlayıcı bir etkinlik tasarlanabilir.”

Ö7: “Tasarlanan Tanı Beni isimli oyunda kazanımlara büyük oranda dikkat edildiğinden oyun kazanımları yeterince karşılamaktadır. Duyu organlarının görevleri ve aralarındaki ilişkiler üzerine durulmuştur ayrıca sağlığının korunması için yapılması gerekenler üzerinde de yeterince durulmuştur.”

Ö8: “Beş duyumuz konusunu uygulama düzeyinde kazanımlar karşılıyor. Ancak uygulama oyun sırasında aktiflikle ilgili olarak eleştirim olabilir. Oyunda 2 grup oluşturulmasını eleştirebilirim. Daha fazla grup olursa grup üyeleri daha aktif olacaktır diye düşünüyorum. 3. etapta panoya gelen öğrenci grup kalabalık olmazsa çok sık yapıştırmaya gelir böylece beş duyuya ait tüm görsellerde yerleştirme yapmış olur.”

3.5. Öğrencilerin Eğlenerek Öğrenebilme Durumlarının Nedenleri

Katılımcıların “Tanı Beni” isimli oyunu dersinizde öğrencilerinize uygulamanız durumunda öğrencilerin eğlenerek öğrenebileceklerine dair görüşleri tablo 7’de gösterilmiştir.

Tablo 7. Öğrencilerin Eğlenerek Öğrenebilme Durumlarının Nedenleri

Temalar	Alt Temalar	f
Öğrencilerin eğlenerek öğrenibilme durumlarının nedenleri	Yaparak yaşayarak öğrenme sağlar	7
	Takım ruhu barındıran oyunlar eğlencelidir	4
	Eğitici oyunlar öğrenciyi aktif kılmaktadır	6
	Sınıf dışı etkinlikler dikkatlerini çeker	8
	Rekabet öğrenmeyi etkin kılar	5
	Bilmece kısmı eğlendirir	8

Tablo 7’de sunulan veriler incelendiğinde araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin tasarlanan oyunu derslerine uyguladıkları takdirde öğrencilerin eğlenerek öğrenibilme durumları ve nedenleri hakkındaki düşünceleri incelendiğinde; katılımcıların çoğu sınıf dışı etkinliklerin öğrencilerin dikkatini çekeceğini ve bilmece kısmının eğlenceli olduğunu ifade etmişlerdir. İfade edilen görüşlerin devamında ise yaparak ve yaşayarak öğrenme sağlayacağını, eğitici oyunların öğrenciyi aktif kıldığını, takım ruhu barındıran oyunların eğlenceli olduğunu belirterek tasarlanan oyun sayesinde öğrencilerin eğlenerek öğrenibileceklerini düşünmektedirler.

Öğretmen Görüşlerinden Örnek İfadeler:

Ö2: “Evet düşünüyorum çünkü öğrencilerin sınıf dışarısında oyun oynayarak öğrenmelerinden eğlenmemeleri için hiçbir sebep yok. Bilmece kısmı başta olmak üzere bireyin aktif olduğu ve yaparak yaşayarak oynadığı her oyun eğlenerek öğrenmeyi sağlar.”

Ö5: “20 kişilik mevcutta bazı riskler taşısa bile eğer oyun öğretmen tarafından güzel yönetilirse ve aynı zamanda öğrencilerin sınıf dışarısında bir etkinlik yapıyor olması eğlenerek öğrenebileceklerini ortaya koyar. Gayet güzel ve eğlenceli bir eğitsel oyun.”

Ö6: “Evet, eğlenerek öğreneceklerini düşünüyorum. Hem bahçede oynanıyor olması hem de bilmece sayesinde bilişsel bir oyun oynamalarından dolayı çocuklar fark etmese bile bir eğlence ve rekabet halindedir. Kim daha çabuk öğrenecek ya da kim daha az hata yapacak gibi durumlarda kendi içlerinde rekabete giriyorlar. Bu tatlı rekabette kazanan ya da kaybeden olmadığı için gayet eğlenebilecekleri bir oyun olduğunu düşünüyorum.”

3.6. Oyunun Öğrencilere Becerileri Kazandırma Durumu

Katılımcıların Tasarlanan “Tanı Beni” isimli oyunun öğrencilere ne tür beceriler kazandırdığına dönük elde edilen veriler tablo 8’de gösterilmiştir.

Tablo 8. Oyunun Bilişsel, Duyuşsal ve Psikomotor Beceriler Kazandırma Durumu

Temalar	Alt Temalar	f
Bilişsel Beceriler	Hatırlama	4
	Gruplama	7
	Yorumlama	10
	Anlama	10
	Konu öğrenimi	8
	Değerlendirme	6
	Gruplaşma	8
Duyuşsal Beceriler	Uysallık	2
	Kurallara uyma	7
	Galibiyet sevinci	8
	Kaybetme hüznü	8
	Yardımlaşma	9
	Etkileşim	6
	Sorumluluk almak	9
Psikomotor Beceriler	İsteklilik	5
	Konuşmak	10
	Yapıştırmak	10
	Koşmak	10
	El göz koordinasyonu	6
	Resim yerleştirme	7
	Arkadaşının eline dokunma	6
Parmak kaldırarak söz istemek	4	

Tablo 8’de sunulan veriler incelendiğinde araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin tasarlanan oyunda öğrenciye kazandırılacak olan bilişsel, duyuşsal ve psikomotor beceriler hakkında belirttikleri düşünceler incelenmiştir. İncelenen düşünceler doğrultusunda katılımcıların tümü anlama ve yorumlama başta olmak üzere, konu öğrenimi, gruplama, değerlendirme ve hatırlama becerilerini öğrencilerin kazanabileceğinden bahsederek oyunun bilişsel becerileri kazandırabileceğini ifade etmiştir. Yardımlaşma, sorumluluk alma, gruplaşma, galibiyet sevinci, kaybetme hüznü, kurallara uyma, etkileşim, isteklilik ve uysallık özellikleri öğrenciye kazandırılacak olan duyuşsal becerilerdendir. Son olarak ise konuşma, yapıştırma, koşma, resim yerleştirme, el göz koordinasyonu, arkadaşının eline dokunma ve parmak kaldırarak söz hakkı isteme durumları öğrenciye kazandırılacak olan psikomotor becerileridir.

Öğretmen Görüşlerinden Örnek İfadeler:

Ö1: “Bilişsel beceriler zihinsel etkinliklerin ağırlıkta olduğu davranışları kapsadığım için oyun öğrenciler üzerinde istenilen öğrenme sürecine destek olarak olumlu bilişsel katkı sağlayacaktır. Oyun Fen Bilimleri duyu organlarımız konusunda öğrenciler üzerinde bilgiyi anlama, tanıma, hatırlama etkileri olacaktır. Duyuşsal öğrenmeler bir nesne bir olay bir konuya karşı ilgi tutum tavrı, duyu, hoşlanma ya da hoşlanmama yaklaşma ya da kaçınma eğilimleri içerir. Bu açıdan bu yaş grubu öğrencilerde oyun, yarışma ve çeşitli etkinlikler öğrencinin kişilik gelişimi açısından olumlu etkiler gösterecektir. Tanı Beni oyuna da bu konuda olumlu bir etki gösterecek oyundur. Psikomotor öğrenmeler zihin kas koordinasyonu gerektiren davranışları tanımlamaktadır. Öğrenciler etkinlikleri yaparken psikomotor öğrenmeleri destekleyen birçok etkisi olacaktır.”

Ö3: “Oyun bütün duylara hemen hemen hitap edilecek şekilde tasarlanmış. Bilmece, konu öğretiminin gerçekleşmesi, gruplama ve değerlendirme bilişsel özelliklere katkı sağlayacaktır. Arkadaşlarıyla grup olduklarında iletişim becerileri ve birliktelik bilinci oluşacağı için bu da duyuşsal özelliklere katkı sağlayacaktır. Stikerları panoya yapıştırılmaları motor becerilerine katkı sağlayacaktır.”

Ö9: “Tasarlanan “Tanı Beni” oyunu öğrencilere önce ekip olma ve gruba dahil olmanın sorumluluğunu almayı öğretir. Arkadaşlarının doğrusu ve yanlışlarını takip ederek arkadaşından da sorumlu olduğu bilincini kazanır. Oyunda birden çok duyu kullanılmaktadır. Bu da psikomotor becerileri geliştirir. Yine bir sonraki arkadaşını düşünerek aktif olmayı, istenilen oyun şartlarını yerine getirmesi gerektiği için çok yönlü düşünmeyi de geliştirir.”

3.7. Eğitsel Oyunların Seviye ve Konulara Uygunluğu

Eğitsel oyunların hangi sınıf seviyesi ve konulara uygun olduğu noktasında elde edilen yanıtların verileri tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 9. Eğitsel Oyunların Seviye ve Konulara Uygunluğu

Temalar	Alt Temalar	f
Eğitsel oyunların seviye ve konulara uygunluğu	Eğitsel oyunlar her sınıf seviyesinde olmalıdır	10
	Soyut konular anlatılacağı zaman kullanılmalıdır	8
	Konu sınırlaması olmadan her konuda oyun kullanılmalıdır	3

Tablo 9’da görüldüğü gibi araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunların seviye ve konulara uygunluğu hakkındaki düşünceleri incelendiğinde; katılımcıların tümü eğitsel oyunların her sınıf seviyesinde kullanılması gerektiğini dile getirmiştir. Katılımcıların büyük bir çoğunluğunun soyut konuların anlatılacağı zamanlarda eğitsel oyunların kullanılması gerektiğinden bahsederken, bir kısmı ise konu sınırlaması olmadan her konuda eğitsel oyunların kullanılması gerektiğini ifade etmiştir.

Öğretmen Görüşlerinden Örnek İfadeler:

Ö6: “Eğitsel oyunların sınıf ya da seviyesi yoktur. 4 yaşında kreşe giden çocuğa da eğitsel oyun oynatabilir eğlenmesini sağlayabilir, 45 yaşındaki bireye de eğitsel oyun oynatıp eğlenmesini sağlayabiliriz. Tamamen öğreticiye kalmış bir durumdur.”

Ö8: “İlkokul öğrencilerinde eğitsel oyunlar her sınıf için uygundur. Çünkü çocuklar oyunla bir dünya kurarlar, oyun oynamayı severler, oyunla öğrenmeye heves duyarlar. Sınıf düzeylerinde yaş grubuna göre oyunların içeriği değişir. Yaş büyüdükçe karmaşık oyunlara geçilebilir.”

Ö9: “Eğitsel oyunlar ilkokulda her sınıf seviyesine uygun hazırlanabilir. Çünkü bu dönemdeki çocuklar içerisinde oyun olan etkinlikleri ve konuları öğrenmeye daha isteklidir. Öğrenciyi derse katabilmek için her kademede eğitsel oyun kullanılabilir.”

3.8. Eğitsel Bir Oyun Tasarımı, Tasarımın Nedeni ve Kullanıma Sunma Durumları

Katılımcıların Fen Bilimleri dersi için eğitsel bir oyun tasarımları gerekseydi ne tür bir oyunu nasıl tasarlayacakları ve tasarladığımız bu eğitsel oyunu diğer öğretmenlerin kullanımına açma durumları hakkındaki yanıtlarından elde edilen veriler tablo 10’da gösterilmiştir.

Tablo 10. Eğitsel Bir Oyun Tasarımı, Tasarımın Nedeni ve Kullanıma Sunma Durumları

Temalar	Alt Temalar	f
Eğitsel bir oyun tasarımı fikri	Maddenin halleriyle ilgili bir oyun tasarlayabiliriz	1
	Tabu tabanlı bir oyunu kavram öğretimi için tasarladım	1
	Kaslar ve kasların günlük hayatta ne şekilde kullanıldığına dair bir oyun tasarladım	1
	Deneylere dayalı bir oyun tasarımı yapardım	1
	Keşfetmeye dayalı bir oyun tasarladım	2
	Öğrencinin çok yönlü gelişimine katkı sağlayabilecek bir oyun tasarladım	7
	Soyut konuları içeren bir oyun tasarladım	9
Tasarımın nedeni	Soyut konular içerdiğinden anlaşılması zor olduğu için	9
	Enerjilerini atmalarını sağlamak için	4
	Öğrenilmesi zor olan konular olduğu için	10
Tasarlanan eğitsel oyunun diğer öğretmenlerin kullanımına sunma durumları	Eksiklikleri giderildikten sonra sunardım	10

Tablo 10’da görüldüğü gibi araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin eğitsel bir oyun tasarımı hakkındaki fikirleri incelendiğinde; katılımcıların çoğunun soyut konuları içeren bir oyun tasarlamak istediklerini ifade ederlerken bir kısmının ise öğrencinin çok yönlü gelişimine katkı sağlayabilecek bir oyun tasarlamak istediklerini ifade etmişlerdir. Bireysel ifadelerinde ise keşfetmeye dayalı bir oyun tasarımı, deneylere dayalı bir oyun tasarımı, kaslar ve kasların günlük hayatta ne şekilde kullanıldığına dair bir oyun tasarımı, kavram öğretimi için tabu tabanlı bir oyun tasarımı ve maddenin halleriyle ilgili bir oyun tasarımı yapmak istediklerini ifade etmişlerdir.

Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin eğitsel bir oyun tasarlama nedenleri incelendiğinde; konuların genellikle öğrenilmesi zor kısımlar barındırmasını, soyut ifadeler içermesini ve öğrencilerin enerjilerini atmaları için uygun bir ortam barındırıyor olmasını ifade etmişlerdir.

Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin tasarlanan eğitsel oyunları diğer öğretmenlerin kullanımına sunma konusundaki düşünceleri incelendiğinde katılımcıların tümü kullanıma sunacaklarını ifade etmişlerdir.

Öğretmen Görüşlerinden Örnek İfadeler:

Ö1: “Öğrencileri küçük gruplara ayırıp oynatabileceğim oyunlar tasarladım çünkü birçok oyunu kalabalık sınıflarda sınıfı çeşitli parçalara bölerek oynatabiliyoruz. Ancak sınıf mevcudu az olan sınıflarda oynatabileceğimiz oyunlar kısıtlanıyor. Tasarlamış olduğum bir oyunu öncelikle kendim sınıfımda oynatır, ne kadar fayda sağladığımı, eksik yönlerinin olup olmadığını tespit ederdim. Daha sonra eksikleri de giderip bu şekilde diğer öğretmenlerin kullanımına sunardım.”

Ö3: “Fen konularında oyunların tasarlanması çok daha kolay olacaktır, hayat bilgisi-ne göre. Fen dersinde öğrenilmesi zor olan konularda tasarlamak isterdim. Yine aynı şekilde, Hayat Bilgisi dersinde de zor, anlaşılması kolay olmayan konularda oyunlar tasarladım. Tasarladığım oyunu öncelikle kendi öğrencilerimle oynarım ve meslektaşlarıma eksik yönlerini, oyuna eklenmesi gereken yerleri söyleyerek daha kullanışlı ve verimli bir şekilde oynaması için kendi gözlemlerimi söyleyerek kendisinin daha iyi bir şekilde kullanmasını sağlamaya çalışırım.”

Ö6: “Kaslar ve kasların günlük hayatta ne şekilde kullanıldığına dair bir oyun tasarladım. Büyük kas gruplarını önce soru cevap veya resimlerde bulma gibi basit bir teknikle öğrettirdim. Daha sonra çocukları bir oyun alanına götürür yer merdiveni ile zıplama oyunu oynattırdım. Bu zıplama oyununda öğrendikleri kas gruplarından hangilerinin çalıştığını, bize ne fayda sağladıklarını, daha az enerji harcayarak daha çok nasıl iş yaparız sorusuna cevap bulduktan sonra eğitsel oyunu bitirirdim. Diğer öğretmenler tabi ki isterlerse tasarlanan oyunu alıp kullanabilirler, çocuklar eğlendiği sürece her şey paylaşıma açıktır.”

Ö10: “Maddenin halleriyle ilgili bir oyun tasarlayabiliriz. Bir sıra üzerine 3 kâğıt yapıştırılır ve üzerlerine katı-sıvı-gaz yazılır. Tüm sıralara yapıştırılıp tüm sınıf da oyna-

yabilir. Öğretmen çevreden katı sıvı gaz madde örnekleri söyler. Öğrenciler ise öğretmenin söylediği maddeye dokunmaz. “SÖYLEDİĞİM MADDEYE DOKUNMA” ismi verilebilir oyuna. Örneğin öğretmen masa dediğinde öğrenci katı yazan kâğıda dokunmaz, diğerlerine dokunur. Hava dediğinde gaz olana dokunmaz diğerlerine dokunur. Diğer öğretmenler de tabii ki faydalanabilir. İyi örnekleri yaymak gerekir.”

4. Tartışma

Çalışmada Millî Eğitim Bakanlığı 2018 ilkokul 3. Sınıf fen bilimleri dersi öğretim programında yer alan canlılar ve yaşam ünitesindeki beş duyumuz konusunun öğretimini gerçekleştirmek amacıyla eğitsel bir oyun tasarlanmıştır. İlkokul düzeyinde eğitsel oyunlar yoluyla beş duyumuz konusunun öğretimine ilişkin sınıf öğretmenlerinin tasarlanan oyun hakkındaki görüşlerini belirlemek ve öğretmenlerin oyunu öğrenme yöntemi olarak kullanma durumları ile ilgili oyunla öğretim yöntemi hakkındaki görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

Öğrencilerin derse aktif bir şekilde katılmalarını hedefleyen bu çalışma fen bilimleri programında bulunan öğrenciyi aktif ve etkin kılan yaklaşıma da paralellik oluşturduğu görülmektedir (Kaya ve Elgün, 2015). Tasarlanan eğitsel oyunu uygularken öğrenci merkezde bulunurken öğretmen rehber konumundadır. Dolayısıyla öğrenci oyun esnasında aktif ve etkin bir katılım sağlayarak özellikle öğrenilmesi zor olan soyut konuların öğreniminde eğitsel oyunlar yardımıyla bilgiyi kendi içerisinde içselleştirdiğinden hedeflenen konunun öğreniminde kalıcılığın ve anlaşılabilirliğin artabileceği düşünülmektedir. Öğretmenlere yöneltilen sorular doğrultusunda öncelikle öğrencinin merkezde bulunarak konuyu içselleştirme kısmındaki aktif katılımı sayesinde anlaşılabilirliğin arttığı yönünde dönütler yapılmıştır. Hedeflenen düşünceler ve öğretmenlere yöneltilen sorulardan elde edilen dönütler birbirini destekler niteliktedir. Özyürek ve Çavuş (2016) çalışmalarında oyunu öğretimde kullanmanın gerekliliğine vurgu yapmışlar ve oyun sayesinde öğrenmenin keyifli bir hale gelerek kalıcılığı arttırdığı sonucuna ulaşmışlardır. Yapılan bu çalışmada görüşmelerden elde ettiğimiz sonuçları destekler niteliktedir. Gökbulut ve Yumuşak (2014) çalışmalarında kesirler konusunun öğretimi için ele alınan oyunların kalıcılığa etkisini araştırmışlardır. Çalışmadan elde edilen verilere göre derslerin oyunla işlenmesi öğrencilerin ilgilerini olumlu yönde etkilediğinden öğrenmede kalıcılığı ve anlaşılabilirliği arttırdığı sonucuna ulaşmışlardır. Çalışmada ulaşılan sonuçlar görüşmeden elde edilen sonuçları ve hedeflenen düşünceleri destekler niteliktedir. Ören ve Avcı (2004) “Güneş Sistemi ve Gezegenler” konusunda tasarlanan eğitsel oyunların eğlenceyi temel almak kaydıyla öğrencilerdeki ders başarısını ve aktif katılımı sağlayarak derse olan ilgilerinin arttığını ve aynı zamanda kalıcılığın da arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Bahsedilen çalışmada elde edilen veriler ulaşılan öğretmen görüşlerini destekler niteliktedir. Karatastafoğlu ve Kaya (2003)’de ele aldıkları “Yansımali Koşu” adlı oyun çalışmasında eğlenerek de öğrenebilecekleri bir ortam sağlayarak ilgilerinin ve dolayısıyla öğrenmedeki kalıcılığın da arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Çalışmada ulaşılan sonuç elde edilen

verileri destekler niteliktedir. Çeker, Gürbüz ve Töman'ın (2017) çalışmalarında şarkılar ve oyunlar eşliğinde işlenen derslerin öğrencilerdeki başarı artışına ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığına etkisi ele alınmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda şarkılar ve oyunlar öğrencilerin becerilerini geliştirerek kalıcılığı artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmadan elde edilen sonuçlar görüşmelerden elde edilen sonuçları destekler niteliktedir.

Tasarlanan oyun yardımıyla öğrencilerin hatırlama, yorumlama, anlama ve değerlendirme gibi eylemleri sergileyecek olmaları bilişsel becerilerini; uysallık, etkileşim, isteklilik, galibiyet heyecanı ve kaybetme hüznü gibi eylemleri sergileyecek olmaları duyuşsal becerilerini; konuşmak, koşmak, el-göz koordinasyonu sağlamak ve kâğıt işnelemek gibi eylemleri sergileyecek olmaları ise psikomotor becerilerini geliştireceği düşünülmektedir. Öğretmenlere yöneltilen sorular doğrultusunda tasarlanan oyun yardımıyla öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerindeki gelişimin olumlu yönde olduğu şeklinde dönütler alınmıştır. Hedeflenen durum ile öğretmenlere yöneltilen sorulardan elde edilen dönütler birbirini destekler niteliktedir. Ayan ve Dünder (2009) çalışmalarında konu öğretimi için kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerdeki bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimlerini sağlamayı amaçlayan faaliyetler bütünü olduğunu ifade etmişlerdir. Çalışma sonunda elde edilen veriler, görüşme sonunda elde edilen verileri destekler niteliktedir. Ocak ve Tortop (2010) çalışmalarında eğitsel oyunun öğrencilere çeviklik, esneklik ve sağlamlık gibi etkileri olduğundan öğrencilerin fiziksel gelişimlerine katkıda bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmadan elde edilen veriler, görüşme sonunda elde edilen verileri destekler niteliktedir.

Tasarlanan oyun yardımıyla öğrencilerde işbirliği, takım ruhu, yardımlaşma, dayanışma ve arkadaşlarına saygılı olma gibi davranışların oluşmasına olumlu yönde katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Öğretmenlere yöneltilen sorular doğrultusunda oyunun öğrenciler arasında yardımlaşma, dayanışma ve iş birliği gibi davranışları geliştirici yönde etkisinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen görüşler birbirini destekler niteliktedir. Kaptan ve Kuşakçı (2002)'de yapmış oldukları çalışmada "Fen bilgisi dersi size nasıl anlatılmalı?" sorusunu öğrencilere yönelterek öğrencilerden derslerin deney ve oyunlarla anlatılmasının hem eğlenerek öğrenme ortamı sağladığı hem de oyun esnasında grup üyeleri arasında iş birliğinin ve sosyal etkileşimin artmasına katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmadan elde edilen veriler, görüşme sonunda elde edilen verileri destekler niteliktedir. Aykutlu ve Şen (2004) ele aldıkları çalışmada oyunun amacı öğrencilere sadece eğlenme ortamı sunmak değil aynı zamanda öğrenciler arasındaki etkileşimi ve iletişimi sağlayan bir ortam oluşturmaktır. Oluşturulan bu ortamın öğrencilerde iş birliği, sorumluluk ve özgüven gibi duyguları geliştirmenin yanı sıra kişilik gelişimlerini de etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmalardan elde edilen sonuçlar, öğretmenlere uygulanan görüşme sonunda elde edilen verileri destekler niteliktedir.

Koşar (2007)'de yapmış olduğu çalışmada 4. sınıf ilköğretim öğrencileri için eğitsel faaliyetlerin fen öğretimine herhangi bir katkısının bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma sonucunda elde edilen veriler görüşme sonucundan elde edilen verileri destekler

nitelikte değildir. Sonuç olarak literatür taramalarında eğitsem faaliyetler yoluyla fen öğretiminin öğrenci üzerinde çoğunlukla etkili olduğunu belirten araştırmaların bulunmasının yanı sıra etkili olmadığını belirten araştırmaların da bulunduđu görölmektedir.

5. Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmanın amacı; ilkokul düzeyinde eğitsem oyunlar yoluyla beş duyumuz konusunun öğretimine ilişkin sınıf öğretmenlerinin tasarlanan oyun hakkındaki görüşlerini belirlemek ve öğretmenlerin oyunu öğrenme yöntemi olarak kullanma durumları ile ilgili oyunla öğretim yöntemine bakış açılarının belirlenmesidir.

Araştırmanın birinci sorusuna yönelik bulgular ele alındığında araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin eğitsem oyunların kullanımı ve öğreticiliđi hakkındaki genel düşünceleri incelenmiştir. Elde edilen görüşler doğrultusunda; soyut konuları somutlaştırma etkisi, eğlenerek öğrenme ortamı sunması ve konu öğretimini kolaylaştıran bir etkinlik olması en çok değinilen temalardandır. Devamında ise en fazla değinilen açıklamadan en az değinilen açıklamaya göre; kalıcı öğrenme için fırsat sunması, ilgi çekici bir etkinlik olması, yaratıcılığı geliştiren bir öğretim materyali olması, etkili bir öğrenme aracı olması, aktif katılımı etkin kılması, etkili bir pekiştireç görevinde olması, etkililiđi ve verimliliđi arttıran bir etkinlik olması, motivasyon kaynađı olması ve son olarak ise öğrencinin derse olan ilgisini ve dikkat süresini arttırmasına değinilerek ifadelerini belirtmişlerdir.

Araştırmanın ikinci sorusuna yönelik bulgular ele alındığında araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin oyunla öğretim konusunda öz değerlendirmeleri ve oyunla öğretimi kullanım sıklıkları incelenmiştir. Elde edilen görüşler doğrultusunda katılımcıların öz değerlendirmeleri ele alındığında 7 ($f=7$) kişinin orta düzeyde, 2 ($f=2$) kişinin iyi düzeyde ve 1 ($f=1$) kişinin ise düşük düzeyde olduđu görölmektedir. Oyunla öğretimi kullanım sıklıkları ele alındığında ise katılımcılardan 6 ($f=6$) kişinin sıklıkla, 3 ($f=3$) kişinin bazen kullandığı ve 1 ($f=1$) kişinin ise hiç kullanmadığı görölmektedir.

Araştırmanın üçüncü sorusuna yönelik bulgular ele alındığında araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin oyunun ve kurallarının anlaşılabilme durumu ve oyunun konu öğretimine katkısı hakkındaki düşünceleri incelenmiştir. Oyunun ve kuralların anlaşılabilme durumu ele alındığında katılımcılardan 7 ($f=7$) kişi oyunun anlaşılabilmediğini, 2 ($f=2$) kişi oyunun daha iyi anlatılabileceğini, 1 ($f=1$) kişi oyunun oynanışı kısmının anlaşılmadığını ve son olarak ise oyunun kurallarının bulunduđu kısımda anlaşılma durumunun olmadığını ifade etmiştir. Oyunun konu öğretimine katkısı hakkındaki düşünceleri ele alındığında katılımcıların hepsi oyunun öğretime kalıcılık ve kolaylık sağladığını ifade etmişlerdir. Katılımcıların 9 ($f=9$) kişi eğlenerek öğrenme ortamı sağladığını, 8 ($f=8$) kişi öğretime pekiştirme sağladığını ve 5 ($f=5$) kişi ise farklı becerilerin gelişimine etki ettiğini ifade etmiştir.

Araştırmanın dördüncü sorusuna yönelik bulgular ele alındığında araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin oyunun kazanım(lar)ı karşılama durumu hakkındaki düşünceleri in-

celenmiştir. Elde edilen görüşler doğrultusunda katılımcıların hepsi oyunun kazanımları karşıladığını ifade etmiştir.

Araştırmanın beşinci sorusuna yönelik bulgular ele alındığında araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin tasarlanan oyunu derslerine uyguladıkları takdirde öğrencilerin eğlenerek öğrenebilme durumları ve nedenleri hakkındaki düşünceleri incelenmiştir. Katılımcılardan 8 ($f=8$) kişi sınıf dışı etkinliklerin öğrencinin dikkatini çekeceğini ve bilmece kısmının eğlenceli olduğunu, 7 ($f=7$) kişi yaparak yaşayarak öğrenme sağlayacağı için etkili olduğunu, 6 ($f=6$) kişi eğitici oyunların öğrenciyi aktif kıldığını, 5 ($f=5$) kişi rekabetin öğrenciyi etkin kıldığını ve 4 ($f=4$) kişi ise takım ruhu barındıran oyunların eğlenceli olduğunu belirterek tasarlanan oyun sayesinde öğrencilerin eğlenerek öğrenebileceklerini belirtmiştir.

Araştırmanın altıncı sorusuna yönelik bulgular ele alındığında araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin “Tanı Beni” isimli oyunda öğrenciye kazandırılacak olan bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilere ilişkin belirttikleri düşünceler incelenmiştir. İncelenen düşünceler doğrultusunda katılımcıların tümü anlama ve yorumlama başta olmak üzere, konu öğrenimi, gruplama, değerlendirme ve hatırlama becerilerini öğrencilerin kazanabileceğinden bahsederek oyunun bilişsel becerileri kazandırabileceğini ifade etmiştir. Yardımlaşma, sorumluluk alma, gruplaşma, galibiyet sevinci, kaybetme hüznü, kurallara uyma, etkileşim, isteklilik ve uysallık özellikleri öğrenciye kazandırılacak olan duyuşsal becerilerdendir. Son olarak ise konuşma, yapıştırma, koşma, resim yerleştirme, el göz koordinasyonu, arkadaşının eline dokunma ve parmak kaldırarak söz hakkı isteme durumları öğrenciye kazandırılacak olan psikomotor becerileridir.

Araştırmanın yedinci sorusuna yönelik bulgular ele alındığında araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunların seviye ve konulara uygunluğu açısından düşünceleri incelenmiştir. Elde edilen görüşler doğrultusunda katılımcıların tümü eğitsel oyunların her sınıf seviyesinde kullanılması gerektiğini dile getirmiştir. Katılımcılardan 8 ($f=8$) kişi soyut konuların anlatılacağı zamanlarda eğitsel oyunların kullanılması gerektiğinden bahsederken, 3 ($f=3$) kişi ise konu sınırlaması olmadan her konuda eğitsel oyunların kullanılması gerektiğini ifade etmiştir.

Araştırmanın sekizinci sorusuna yönelik bulgular ele alındığında araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun tasarımı hakkındaki düşünceleri incelendiğinde; katılımcılardan 9 ($f=9$) kişi soyut konuları içeren bir oyun tasarlamak istediklerini ifade ederlerken 7 ($f=7$) kişi ise öğrencinin çok yönlü gelişimine katkı sağlayabilecek bir oyun tasarlamak istediklerini ifade etmiştir. Bireysel ifadelerinde ise keşfetmeye dayalı bir oyun tasarımı, deneylere dayalı bir oyun tasarımı, kaslar ve kasların günlük hayatta ne şekilde kullanıldığına dair bir oyun tasarımı, kavram öğretimi için tabu tabanlı bir oyun tasarımı ve maddenin halleriyle ilgili bir oyun tasarımı yapmak istediklerini ifade etmişlerdir. Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin eğitsel bir oyun tasarlama nedenleri incelendiğinde; konuların genellikle öğrenilmesi zor kısımlar barındırmasını, soyut ifadeler içermesini ve öğrencilerin enerjilerini atmaları için uygun bir ortam barındırıyor

olmasını ifade etmişlerdir. Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin tasarlanan eğitsel oyunları diğer öğretmenlerin kullanımına sunma konusundaki düşünceleri incelendiğinde katılımcıların tümü kullanıma sunacaklarını ifade etmişlerdir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre çalışmaya katılan tüm sınıf öğretmenleri oyun yöntemini derslerinde kullandıkları, oyun yönteminin kalıcı öğrenme sağladığı ve öğrencilerin derslere aktif bir şekilde katılımlarının arttığı görüşünde oldukları sonucuna varılmıştır. Sınıf öğretmenlerinin kendilerini oyunu bir öğretim yöntemi olarak kullanma konusunda değerlendirmeleri sonucunda yeterli seviyede olmalarına rağmen bu konu üzerinde desteklenmeleri gerektiğini ifade etmişleridir.

Bu araştırmada ulaşılan sonuçlara dayalı olarak eğitimci ve araştırmacılara yönelik öneriler aşağıda sıralanmıştır:

1. Tasarlanacak olan eğitsel oyunlar öğretmenler tarafından sınıf seviyesine, öğrencilerin hazır bulunuşluklarına, öğrenci sayısına ve öğrenme ortamına uygun bir şekilde hazırlanmalıdır.
2. Eğitsel oyunlar kazandırılması hedeflenen kazanımları karşılar nitelikte olmalıdır.
3. Bedensel ya da zihinsel nedenlerden dolayı oyuna katılamayacak öğrencilere hakemlik ya da grupların puanlarını kaydetme görevleri verilebilir.
4. Fen bilimleri dersinde oyunla öğretimin etkileri konusunda, özellikle soyut konularda ve farklı sınıf seviyelerinde araştırmalar yapılabilir.

Kaynakça

- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ayan, S. ve Dündar, H. (2009). Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 63-74.
- Aykutlu, I. ve Şen, A.İ. (2004). *Oyun tabanlı hazırlanmış ders kitapları ile fizik öğretimi*. XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler Kitabı, III. Cilt, 1993-2003. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Bayat, S., Kılıçarslan, H. ve Şentürk, Ş. (2014). Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 204-216.
- Belçer, Y. ve Avcı, S. (2011). Öğretimin farklılaştırılmasında etkili bir strateji: Katlı Öğretim. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(3), 109-126.
- Bilgin, N. (2006). *Sosyal bilimlerde içerik analizi. Teknikler ve örnek çalışmalar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.

- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education* (5th ed). Boston: Pearson Education, Inc.
- Buyruk, B. & Korkmaz, Ö. (2016). Öğrencilerin fen bilimleri dersine dönük kavramları günlük hayatla ilişkilendirme durumları. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(1), 159-172.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in education* (6th ed.). New York, NY: Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). Araştırma deseni. (S. B. Demir, Çev. Ed.). Ankara: Eğiten Kitap.
- Çeker, E., Gürbüz, F. ve Töman, U. (2017). Eğitsel şarkı ve oyun tekniklerinin öğrencilerin akademik başarıları ve kalıcılığı üzerine etkileri. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(24), 593-612.
- Coşkun, H., Akarsu, B. ve Kariper, A. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 93-109.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Demir, M. (2012). 7. Sınıf vücudumuzdaki sistemler ünitesinin oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı ile işlenmesinin öğrencilerin akademik başarılarına ve fen teknoloji dersine karşı tutumlarına etkisi. X. *Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitim Kongresi*. Niğde Üniversitesi. Niğde.
- Demirel, Ö. (1999). *Planlamadan değerlendirmeye öğretme sanatı*. Ankara: Pegem Yayıncılık
- Ekiz, D. (2003). *Eğitimde araştırma yöntem ve metotlarına giriş: Nitel, nicel ve eleştirel kuram metodolojileri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ezgi Akşin Yavuz. (2017). "Oyunda Anne-Babanın ve Öğretmenin Rolü". *Alev Önder ve Hande Arslan Çiftçi (Ed.). Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Geban, Ö. ve Uzuntiryaki, E. (1999). Kavram haritalama ve benzeşme yöntemi ile mol kavramı öğretimi. III. *Ulusal Fen Bilimleri Eğitimi Sempozyumu*. Karadeniz Teknik Üniversitesi. Trabzon.
- Giorgi, A. (1997). The theory, practice, and evaluation of the phenomenological method as a qualitative research procedure. *Journal of Phenomenological Psychology*, 28(2), 235-260.
- Gökbulut, Y. ve Yumuşak, E. (2014). Oyun destekli matematik öğretiminin 4. sınıf kesirler konusundaki erişimi ve kalıcılığa etkisi. *Turkish Studies-International Periodical for The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 9(2), 673-689.
- Gökçe, O. (2006). *İçerik analizi: Kuramsal ve pratik bilgiler*. Ankara: Siyasal Kitabevi.

- Kaptan, F. ve Korkmaz, H. (1999). *İlköğretimde Fen Bilgisi öğretimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kaptan, F. ve Kuşakçı, F. (2002). *Fen öğretiminde beyin fırtınası tekniğinin öğrenci yaratıcılığına etkisi*. V. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi Bildiriler Kitabı. ODTÜ-Ankara.
- Karamustafaoğlu, O. ve Kaya, M. (2013). Eğitsel oyunlarla ‘Yansıma ve Aynalar’ konusunun öğretimi: Yansımali koşu örneği. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 3(2), 41-49.
- Kaya, S., ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Koşar, D. (2007). *Toplulaştırma yaklaşımına göre beden eğitimi derslerinde bağlı model uygulamalarının çocuğun genel başarısına etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Leblebici, D. N. & Kılıç, M. (2004). *İçerik analizi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.
- Lichtman, M. (2010). *Qualitative research in education*. Los Angeles: Sage Publications, Inc.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma, desen ve uygulama için bir rehber*. (Çev. Ed. S. Turan) Ankara: Nobel yayınları.
- Miles, M.B. & Huberman, M. (1994) *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*, Thousand Oaks, CA: Sage.
- Ocak, Y. ve Tortop, Y. (2010). Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun uygulamalarına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 14-22.
- Önen, F. (2005). *İlköğretimde basınç konusunda öğrencilerin sahip olduğu kavram yanılgılarının yapılandırmacı yaklaşım ile giderilmesi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ören, F. ve Avcı, D. (2004). Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi “Güneş Sistemi ve Gezegenler” konusunda akademik başarı üzerine etkisi. *On Dokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 67- 76.
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24, 2157-2166.
- Patton, M.Q. (1987) *How to use qualitative methods in evaluation*, Newbury Park, CA: Sage.
- Patton, M.Q. (1990) *Qualitative evaluation and research methods* (2nd ed.), Newbury Park, CA: Sage.

- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E.A. ve Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, 169-189.
- Sökmen N., Bayram, H., Solan, Ü., Savcı, H. ve Gürdal, A. (1997). Kavram haritasının fen bilgisi başarısına etkisi. *Marmara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 142- 149.
- Stemler, S. (2001). An overview of content analysis. Practical assessment. *Research & Evaluation*, 7(17), 1-8.
- Tavşancıl, E. & Aslan, E. (2001). *Sözel, yazılı ve diğer materyaller için içerik analizi ve uygulama örnekleri*. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Uzuntiryaki, E., Çakır, H. ve Geban, Ö. (2001). *Kavram haritaları ve kavramsal değişim metinlerinin öğrencilerin “asit-bazlar” konusundaki kavram yanlışlarının giderilmesine etkisi*. Yeni Bin Yılın Basında Fen Bilimleri Eğitimi Sempozyumu, (7-8 Eylül 2001), İstanbul.
- Ültay, E. (2012). Implementation of the REACT strategy in a context-based physics class: Impulse and momentum example. *Energy Education Science and Technology Section B: Social and Educational Studies*, 4(1), 233-240.
- Ültay, N., Durukan, Ü.G. & Ültay, E. (2015). Evaluating the effectiveness of the conceptual change texts in the REACT strategy. *Chemistry Education Research and Practice*, 16(1), 22-38.
- Ültay, E. (2017). Investigation of context-based problem solving skills of pre-service physics teachers. *Baltic Journal of Science Education*, 16(1), 113-122
- Ültay, E. & Alev, N. (2017). Investigating the effect of the activities based on explanation assisted REACT strategy on learning impulse, momentum and collisions topics. *Journal of Education and Practice*, 8(7), 174-186.
- Yalçın, K. Y., Demirdağ, M. ve Kazak, Ö. O. (2017). *Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar Ders Kitabı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (8. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Zengin, M. (2011). *Din eğitimi ve öğretiminde yapılandırmacı yaklaşım*. İstanbul: Dem Yayınları.

Ek 1. Tam Beni Oyunu

Ders: Fen Bilimleri

Ünite: Beş Duyumuz/Canlılar ve Yaşam

Konu: Duyu Organları ve Görevleri

Sınıf: 3. Sınıf

Oyunun Uygulanması

Oyunun Adı: Tanı Beni

Oyunun Oynandığı Yer: Okul Bahçesi

Oyun Türü–Öğrenci Sayısı: Grup Oyunu–20 Öğrenci (Sınıf mevcuduna göre öğrenci sayısı değişebilir.)

Kullanılan Malzemeler:

- 5 adet bilmece kartı
- 2 adet mantar pano
- 4 adet renkli fon karton
- 8 adet toplu iğne
- 3 adet masa
- 1 adet göz maketi
- 1 adet burun maketi
- 1 adet deri maketi
- 1 adet kulak maketi
- 1 adet dil maketi
- 5 duyu organını temsil eden 10 adet görsel
- 5 duyu organına hitap eden 20 adet görsel
- Stiker (gülen yüz)
- Sakız (yapıştırıcı)
- 1 adet kronometre

Oyunun Amacı: Beş duyu organının temel görevlerini, aralarındaki ilişkileri, önemini ve sağlığını korumak için yapılması gerekenleri gerek maketler yardımıyla gerekse günlük yaşantıları içerisinde karşılaştığımız oldukları maddelerin görselleri yardımıyla konu öğretiminin yapılmasıdır.

Oyunun Kuralları:

1. Etap

1. Öğretmen elinde bulunan bilmece kartlarından öğrencilere bilmeceler sorar.
2. Öğrenciler ise izin isteyerek bilmeceleri yanıtlar.
3. Tüm öğrencilerin yanıt vermesi gerekmektedir.

4. Verilen yanlış yanıtlara öğretmen tarafından dönüt verilir.
5. Puanlama yoktur.

2. Etap

1. 10'ar kişilik iki grup oluşturulur.
2. Öğrenciler iki ayrı grup olarak kendilerine ait olan masaların etrafına geçerler.
3. Oyun alanında hakem olarak öğretmen bulunur.
4. Oyun öğretmenin “başla” komutu ile başlar.
5. Öğrenciler öğretmenin vermiş olduğu görevi belirlenen süre içerisinde gerçekleştirirler.
6. Öğretmenin “bitti” komutu ile süreleri dolmuş olur.
7. Verilen yanıtlara öğretmen kontrolünde öğrenciler münazara yolu ile dönütler verir.
8. Son olarak öğretmen ise verilen dönütlere ve sonuçlara genel olarak dönütler verir.
9. Puanlama yoktur.

3. Etap

1. İkinci etapta oluşturulan 10'ar kişilik iki grup üçüncü tur için de geçerlidir.
2. Her iki grupta bulunan öğrenciler art arda sıralanırlar.
3. Oyun alanında hakem olarak öğretmen bulunur.
4. Oyun öğretmenin “başla” komutu ile başlar.
5. Komutun verilmesiyle panoların bulunduğu yere doğru harekete geçen ilk sıradaki öğrenci verilen görevi gerçekleştirdikten sonra arkadaşlarının bulunduğu yere geri döner. Kendisinden sonraki arkadaşının eline dokunarak onun harekete geçmesini sağlar ve kendisi de sıranın en sonuna geçer.
6. Oyunu doğru bir şekilde ilk tamamlayan grup oynadıkları turun galibi olacaktır.
7. Resimlerin ve öğrencilerin yerleri değiştirilerek oyun tekrarlanabilir.
8. 3 turda da birinci gelen grup oyunun galibi olur ve oyun biter.

Oyunun Oynanışı:

1. Etap

Okul bahçesinde öğretmenin üzerine birer adet göz, kulak, dil, burun ve deri maketi koyabileceği bir masa bulunur. Öğrenciler öğretmenin karşısında yer alırlar. Öğretmen elinde bulunan bilmece kartlarını karşısında bulunan öğrencilere sorar. Öğrencilerden yanıt olarak ise masada bulunan malzemelerden doğru olduğunu düşündükleri maketi izin isteyerek söylemelerini ister. Yanlış yanıt veren öğrencilere ise tüm öğrenciler yanıt verdikten sonra öğretmen tarafından maketle gösterim yapılarak dönüt verilir.

Öğretmenin sorduğu birinci bilmece şu şekildedir:

“Benim iki pencerem var
Etrafı etten duvar
Her gün erkenden açarım
Görme duyusunu sağlarım
Gece olunca kaparım”



Öğretmenin sorduğu ikinci bilmece şu şekildedir:

“İşte soru sizlere;
Koku alma duyusu ile
En güzel kokuları
O getirir bizlere”



Öğretmenin sorduğu üçüncü bilmece şu şekildedir:

“Zarar görür fazla kalırsak güneşin altında
En büyük organıdır vücudumuzun aslında
Bu duyumuzun görevi dokunmadır dokunma”



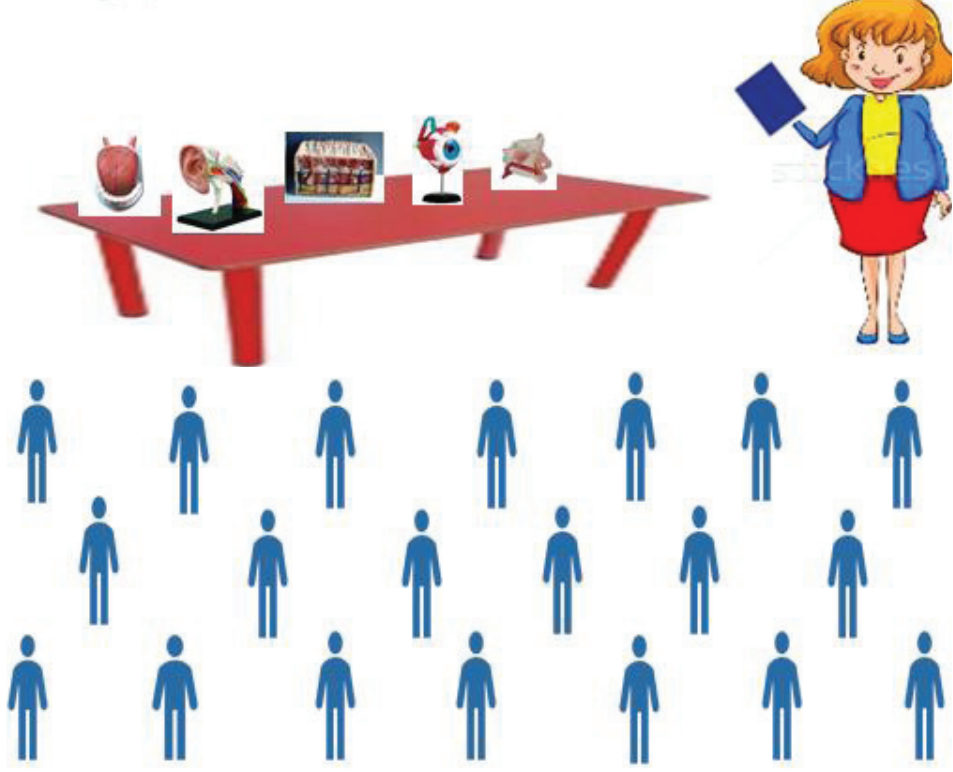
Öğretmenin sorduğu dördüncü bilmece şu şekildedir:

“İşitmektir görevi çevredeki sesleri
Duyulan seslerle daha iyi tanırız çevremizi
Korumak için sağlığını
Temiz tut işitme organını”



Bu şekilde beş bilmece de tüm öğrenciler tarafından yanıtlanmış olur ve yanlış verilen yanıtlar öğretmen tarafından gerek sözlü olarak gerekse direkt örnek maketler üzerinden gösterilerek anlatılmış olur.

Şekil 1:



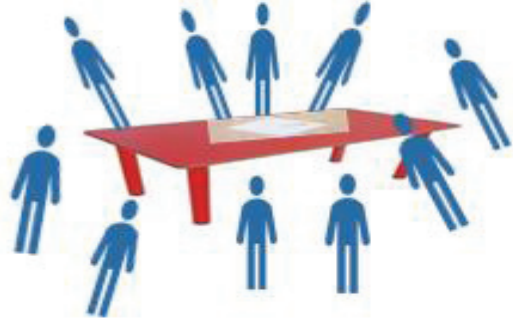
2. Etap

Oyun alanının sınırları öğrencilerle birlikte belirlenir. Sınırları belirlenen okul bahçesine aralarında 3-4 metre bulunan iki adet masa yerleştirilir. Masalarda renkli fon kartonuna hazırlanmış olan birer etkinlik ve stikerlar(gülen yüzler) bulunur. Öğretmen tarafından 10'ar kişilik iki öğrenci grubu oluşturulur. Oluşturulan bu gruplar öğretmenin yönlendirmesiyle masalarına geçerler. Masaların etrafına geçen gruplar öğretmenlerinin hazırlanmış olduğu “duyuların sağlığını korumak” adlı etkinliği yapmaya başlarlar.

Öğretmen her grubun yalnızca kendi grup üyeleri arasında beyin fırtınası yapmalarını isteyerek hazırlanan etkinliği öğrencilere sunar. Etkinlikte öğrencilerden istenen görev ise beş duyu organımıza ait olan görselleri ve beş duyu organımızın sağlığını korumak için yapmamız gereken maddeleri hazırlanmış olan etkinlikte belirtilen uygun yerlere sakız(yapıştırıcı) ile yerleştirmektir. Öğretmen her iki gruba da 3'er dakika zaman vererek görevlerini gerçekleştirmelerini bekler. Verilen sürenin bitmesi durumunda ise öğretmen öğrencilerin vermiş olduğu yanıtları iki grubun da karşılıklı olarak birbirlerine sunmala-

rını ister. Öğrencilerden arkadaşlarının verdiği yanıtlara katılıp katılmadıklarını ve eğer katılmıyorsa neden katılmadıklarını söylemelerini isteyerek ilk dönütü öğrencilerden ister. Öğrenciler münazara yoluyla fikirlerini ortaya koyar. Son olarak ise öğretmen verilen yanıtlar hakkında öğrencilere dönütler yaparak etabı sonlandırır. Oyunun bu etabında puanlama yapılmayacağı için gruplar arası eşitlik olması dahilinde ek olarak bir etkinlik yapılmayacaktır.

Şekil 2:



Şekil 2 Etkinlik:



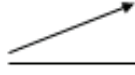
Yüksek seslerin olduğu ortamlarda bulunmamalıyız.

Kirinin temizlenmesi için pamuklu çubuk vb. şeyler kullanmamalıyız



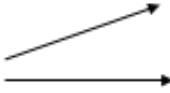
Ezilme, kesilme, yaranma ve yanmalardan korunmalıdır.

Güneşin zararlı ışınlarından korunmalı ve güneşte kalınmamalıdır



Bilinmeyen maddeler koklanmamalıdır.

İçerisinde bulunan kıllar koparılmamalıdır.



Televizyonu uzun süre ve yakından izlememeliyiz.

Başkalarına ait olan havlu ve gözlükleri kullanmamalıyız.



Çok soğuk ya da çok sıcak gıdalar tüketmemeliyiz.

Asitli ve gazlı içeceklerden uzak durmalıyız.

3. Etap

Oyun alanının sınırları öğrencilerle birlikte belirlenir. Sınırları belirlenen okul bahçesine iki grup için de ayrı ayrı aralarında 4-5 metre bulunan iki adet mantar panolar yerleştirilir. Mantar panolara öğretmenlerinin renkli fon kartonuna hazırlamış olduğu etkin-

likler iğnelenir. Etkinlikte öğrencilerden istenen görev ise beş duyu organına hitap etmek üzere yerleştirilen görsellerin hangi duyu organ/organlarına hitap ettiklerini stiker(gülen yüz) aracılığı ile işaretlemeleridir.

Öğrenciler oluşturulan panoların tam karşısına ve aralarında belirli bir mesafe olacak şekilde iki grup olarak sıralanacaklardır.

3.1. Öğretmenin “başla” komutuyla iki grupta da ilk sırada bulunan öğrenciler panolara doğru koşarlar ve etkinlikte bulunan ilk görselin hangi duyu organ/organlarına hitap ettiğini bularak uygun yerlere gülen yüzleri yapıştırırlar. Sonrasında tekrar arkadaşlarının yanlarına koşarlar ve kendilerinden sonraki arkadaşlarının ellerine dokunarak onların harekete geçmelerini sağlarlar. Kendileri de sıranın en sonuna geçerler.

3.2. Harekete geçen öğrenciler panolara doğru koşarlar ve etkinlikte bulunan ikinci görselin hangi duyu organ/organlarına hitap ettiğini bularak uygun yerlere gülen yüzleri yapıştırırlar. Sonrasında tekrar arkadaşlarının yanlarına koşarlar ve kendisinden sonraki arkadaşlarının ellerine dokunarak onların harekete geçmelerini sağlarlar. Kendileri de sıranın en sonuna geçerler.

3.3. Kısacası öğrenciler panolarda sırasıyla verilen görsellerin hitap ettikleri duyu organ/organlarına uygun olan yerlere gülen yüzleri yapıştırmayı amaçlayan döngüyü devam ettirirler.

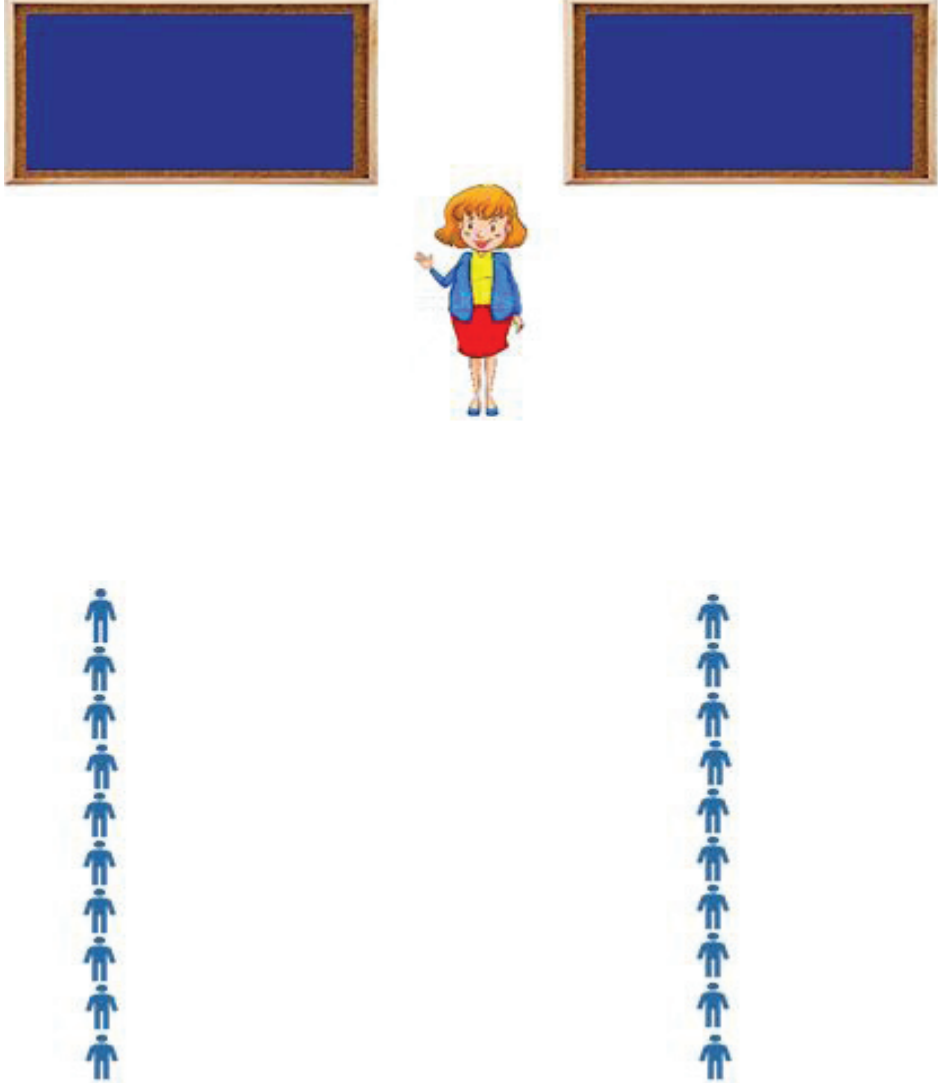
Yanlış işaretlenen görsellerde ise sıradaki öğrenci yanlış yerleştirilen kısmı çıkararak doğru yere yerleştirmelidir. Fakat bu şekilde yanlış işaretleme yapmış olan grup, diğer gruba göre bir görsel geride kalmış olur.

Öğrenciler hem çevrelerinde bulunan maddelerin hangi duyu organ/organlarına hitap ettiklerini örnek görseller eşliğinde yerleştirmiş olurlar hem de kendilerinden önceki arkadaşlarını takip ederek sonraki hamleyi devam ettirmiş olurlar.



Verilen görselleri doğru ve eksiksiz biçimde işaretleme yapmış olan ilk grup kazanmış olur.

Öğretmen ise tüm öğrencilerin farklı örnekleri görebilmelerini sağlamak için bir sonraki turda hem görsellerin yerlerini değiştirebilir hem de kendi grupları içerisinde olmak şartıyla öğrencilerin yerlerini değiştirebilir. Örneğin Murat isimli öğrenci ilk sırada yer almışsa ve ilk görsele uygun olan işaretlemeleri yapmışsa bir sonraki turda her öğrenci sistemli bir şekilde bir sıra geriye kayarak bir önceki turdan farklı bir görsele ait olan işaretlemeyi yerleştirmiş olurlar.3 turda da birinci gelen grup oyunun galibi olur ve oyun biter.

Şekil 3:



Şekil 3 Etkinlik:

Duyu Organları	Göz	Kulak	Dil	Burun	Deri
Örnekle					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

Ek 2. Öğretmen Görüş Formu

TASARLANAN OYUN HAKKINDA ÖĞRETMEN GÖRÜŞ FORMU	
KİŞİSEL BİLGİLER	
Görev Yeriniz:	Branşınız:
Cinsiyetiniz:	Mesleki Deneyim Yılıınız:
Mezuniyet Yılıınız:	Yaşınız:
Görüşme Tarihi ve Saati:	
SORULAR	
Soru-1: Eğitsel oyunlar hakkında neler düşünüyorsunuz? İlkokul 3.sınıf Fen bilimleri dersinde eğitsel oyunların kullanımı ve öğreticiliği ile ilgili ne düşünüyorsunuz?	
Soru-2: “Oyunla Öğretim” yapma konusunda kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz? Derslerinizde oyunla öğretim kullanıyor musunuz?	
Soru-3: Tasarlanan “Tanı Beni” isimli oyunun oynanışı ve kuralları anlaşılabilir düzeyde mi? Oyunda genel olarak anlaşılmayan ya da öğretim esnasında öğretmen ve/veya öğrencileri zorlayacağını düşündüğünüz kısımlar var mıdır? Oyunun konunun öğretimine nasıl katkısı olacağını düşünüyor musunuz?	
Soru-4: Tasarlanan “Tanı Beni” isimli oyun konuyla ilgili kazanım(lar)ı karşılamakta mıdır? Nasıl?	
Soru-5: Tasarlanan “Tanı Beni” isimli oyunu dersinizde öğrencilerinize uyguladığınızda öğrencilerin eğlenerek öğrenebileceğini düşünüyor musunuz? Neden?	
Soru-6: Tasarlanan “Tanı Beni” isimli oyunun öğrencilere nasıl beceriler kazandırdığını düşünüyorsunuz? Bu oyunun bilişsel/ duyuşsal/psikomotor beceriler kazandırdığını düşünüyor musunuz? Açıklayınız.	
Soru-7: Eğitsel oyunların hangi sınıf seviyesi ve konulara uygun olduğunu düşünüyorsunuz? Neden?	
Soru-8: Fen bilimleri dersi için eğitsel bir oyun tasarladığınız gerekseydi ne tür bir oyunu nasıl tasarladınız? Nedenini açıklar mısınız? Tasarladığınız bu eğitsel oyunu diğer öğretmenlerin kullanımına sunma konusunda ne düşünüyorsunuz?	