

Oyun Temelli Öğretim Yönteminin İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenleri Tarafından Değerlendirilmesi


Bengi SONYEL (Sorumlu Yazar)¹

¹Yrd. Doç. Dr., Doğu Akdeniz Üniversitesi, bengi.sonyel@emu.edu.tr

 ORCID ID:0000-0003-0765-5408

Mehdiye ŞUMRUT²

²Araştırma Görevlisi, Doğu Akdeniz Üniversitesi, sumrutmehdiye@gmail.com

 ORCID ID:0009-0002-8730-7664

Makale Türü/Article Type
Araştırma Makalesi

IJPES

2023

Volume 4, No 3

Sayfa/ Pages: 118-137

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijpes>

Makale Bilgisi/Article Info:

Geliş/Received :12.09.2023

Kabul/Accepted :24.11.2023

e-Yayın/e-Printed:13.12.2023

DOI: 10.59062/ijpes.1359165

ÖZ

Bu çalışmadaki amaç, İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerinin “Oyun Temelli Öğrenme Yöntemi” ile ilgili görüş ve düşüncelerini ortaya koymaktır. Bunun yanında, yapılan önceki çalışmalar ışığında nitelik açıdan ileride yapılacak olan çalışmalara katkıda bulunmak amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada daha derin bilgilere ulaşmak ve görüşleri desteklemek için araştırma konusu ile ilgili literatür taraması yapılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde kullanılan görüşme soruları literatür taranarak elde edilen bilgiler ve konuyla ilgili yapılan araştırmalarda kullanılan veri toplama araçları esas alınarak araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur. Yarı yapılandırılmış sorulara uzman görüşü alınarak son hali verilmiş ve mülakatlarda uygulanmıştır. Çalışma grubu olarak İlköğretim birinci sınıf öğretmenliği tecrübesine sahip olan 12 bayan öğretmenle çalışılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile araştırmacılar tarafından analiz edilmiştir. Araştırma sonuçlarında öğretmenlerin etkili öğretimi sağlamak için oyun temelli öğretimi kullandıkları, bunun sayesinde de öğrencileri derse kazandırdıkları, aktif katılım sağladıkları ve dersin daha kolay kavratıldığı bulguları ön plana çıkmıştır. Araştırmanın bulguları ilgili literatür doğrultusunda tartışılmış ve yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Eğitim, öğretim, öğrenme, oyun, oyun temelli öğretim, öğrenci merkezli eğitim

An Evaluation of Game-Based Education Method by Primary School 1st Grade Teachers

ABSTRACT

The purpose of this research was to reveal perceptions of primary school 1st grade teachers' about "Game-Based Teaching Method". In the research, literature review and semi-structured interviews were used as a method. This reserach adopted qualitative methodology. The semi-structured interview questions were written by the researchers based on the information obtained by scanning the current literature on game based teaching and learning. The questions were finalized by taking an expertise opinion and then applied in the semi-structured interviews with the teachers. The data gathered from the semi-structured interviews were analyzed by using content analysis method. According to the findings of the research, it was found that teachers use game-based teaching to provide effective teaching and learning for their students. Moreover, the findings of this research were discussed and interpreted in line with the relevant literature. Finally, the results of the research were summarized, and suggestions were made to teachers and researchers.

Keywords: Education, teaching, learning, game, game based teaching, student-centered education

Açıklama: Bu makale Yrd.Doç.Dr. Bengi SONYEL danışmanlığında, Mehdiye ŞUMRUT tarafından yürütülen “Oyun Temelli Öğretim Yönteminin İlköğretim 1.Sınıf Öğretmenleri Tarafından Değerlendirilmesi” konulu yüksek lisans tez çalışmasından üretilmiştir.

Atıf için: Sonyel, B. & Şumrut, M. (2023). Oyun temelli öğretim yönteminin ilköğretim 1.sınıf öğretmenleri tarafından değerlendirilmesi. *Uluslararası Temel Eğitim Çalışmaları Dergisi*, 4(3), 118-137.

Etik Kurul İzin Bilgileri: Doğu Akdeniz Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulundan araştırmanın bilimsel etik kurallar çerçevesinde yapıldığına dair 22.11.2020 tarih ve ETK00-2021-0078 sayılı Etik Kurul İzni alınmıştır.



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution and reproduction in any medium, provided the original authors and source are credited.

1. GİRİŞ

Günden güne değişen, gelişen ve sürekli yeniliklerle şekillenen çağ, bilimi, teknolojiyi ve eğitimi etkilemektedir. Değişen çağ ve öğrenci profili, öğretmeni farklı eğitim-öğretim etkinlikleri kullanmaya teşvik etmektedir. Eğitim, bireylerin bilgi, beceri, değerler, ahlaki ilkeler ve davranışları edinmelerini veya geliştirmelerini amaçlayan sistematik bir süreçtir. Eğitim genellikle okullar, üniversiteler, eğitim kurumları ve öğretmenler aracılığıyla sağlanır, ancak aynı zamanda bireylerin kendi kendilerine öğrenmeleri de eğitim olarak kabul edilebilir. Eğitim, bireylerin kişisel gelişimlerine katkıda bulunmanın yanı sıra toplumun genel refahına ve ilerlemesine de önemli katkılarda bulunur. Öğretmenler yeni ve farklı eğitim-öğretim etkinlikleri kullanarak öğrencilerin aktif katılımını, motivasyonunu artırmaya ve dersi etkili bir şekilde öğrencilere aktarmaya özen göstermektedirler (Altunay, 2004). Eğitim genel tanımıyla bireyin davranışlarında yaşantılar aracılığı ile istendik değişiklikler meydana getirme sürecidir (Sönmez, 2012). Eğitim sonucunda mutlaka bir davranış değişikliği olmasıyla beraber eğitim öğrenme kavramını da içine alır ve tıpkı öğrenme gibi hayat boyu devamlılık gösterir (Özenç, 2011). Öğrenme, bireyin yaşamında kendi deneyimleri ve çevresiyle etkileşimi sonunda meydana gelen kısmen kalıcı değişikliklerdir. Öğrenme hayat boyu devam eder; bu nedenle süreklilik gösterir. Birey sürekli olarak yaşadıklarından dolayı deneyim sahibi olur ve öğrenir. Öğrenme kimi zaman da bireyin duyu organları, kendi deneyimleri, çevresindeki bireyler aracılığıyla gerçekleşirken kimi zaman okullarda örgün eğitim yoluyla gerçekleşir. Okullarda gerçekleştirilen eğitim istendik olarak gerçekleşen eğitimidir. Bu eğitimin en etkili şekilde gerçekleşebilmesi için öğretmenler çeşitli metotlar doğrultusunda; öğrenci merkezli öğrenme, yaparak yaşayarak öğrenme, sorun temelli öğrenme, tersine öğrenme, proje tabanlı öğrenme, teknoloji destekli öğrenme, görsel öğrenme, oyun temelli öğrenme ve işbirlikçi öğrenme yöntemlerini kullanarak öğretim vermektedir (Güven, 2013).

1.1 Oyun

Oyun tabanlı öğrenme veya oyun öğretim tekniği, eğitimde öğrencilere oyunları veya oyun unsurlarını kullanarak öğrenmelerini teşvik etmeyi amaçlayan bir öğretim yöntemidir. Bu teknik, çeşitli kuramsal alt yapıları içerebilir ve bu alt yapılar, oyun öğretimini desteklemek için kullanılabilir. İşte oyun öğretim tekniğinin dayandığı bazı kuramsal alt yapılar (Garris, Ahlers, & Driskell, 2002).

İşlemci Öğrenme Teorisi (Constructivist Learning Theory): İşlemci öğrenme teorisi, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini aktif olarak inşa ettiğini ve anlam kazandığını öne sürer. Bu yaklaşım, öğrencilerin kendi bilgilerini oyunlar aracılığıyla inşa etmelerini teşvik eder. Oyunlar, öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirmelerine ve bağlamsal öğrenmeyi teşvik etmelerine yardımcı olabilir.

Akıllı Oyunlar Teorisi (Smart Games Theory): Akıllı oyunlar teorisi, oyunların öğrencilere bilişsel beceriler kazandırmak ve zihinsel gelişimi teşvik etmek için tasarlandığını savunur. Bu teori, oyunların öğrencilerin zeka, problem çözme, ve eleştirel düşünme yeteneklerini geliştirebileceğini öne sürer.

Akış Teorisi (Flow Theory): Akış teorisi, kişilerin en yüksek performans ve öğrenme deneyimlerini, zorluk seviyeleri ile beceri seviyeleri arasındaki uygun denge noktasında yaşadığını ileri sürer. Oyunlar, öğrencilerin bu akış deneyimini yaşamalarını sağlayarak öğrenme motivasyonunu artırabilir.

Sosyal İşbirliği Teorisi (Social Constructivism Theory): Sosyal işbirliği teorisi, öğrencilerin diğerleriyle etkileşim içinde olduğu ve birlikte çalıştığı öğrenme ortamlarının etkili olduğunu öne sürer. Oyunlar, öğrencilerin işbirliği yapmalarını ve iletişim becerilerini geliştirmelerini teşvik edebilir.

Oyunlaştırma (Gamification): Oyunlaştırma, oyun öğretim tekniklerini eğitim dışındaki bağlamlara uygulamayı amaçlayan bir yaklaşımdır. Oyunlaştırma, öğrencileri motive etmek, katılımı artırmak ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmek için oyun unsurlarını kullanır.

Oyun öğretim tekniği, bu ve benzeri kuramsal alt yapıları bir araya getirerek öğrenmeyi eğlenceli ve etkili bir şekilde teşvik etmeyi amaçlar. Her eğitim bağlamına göre farklı kuramsal yaklaşımlar kullanılabilir, ancak oyunlar genellikle öğrencilerin katılımını artırabilir ve derinlemesine öğrenmeyi teşvik edebilir.

Birey dünyaya ilk geldiği andan itibaren öğrenme güdüsü içerisinde. Bireyde etkili bir öğrenmenin gerçekleşebilmesi için öğretimin de etkili bir şekilde gerçekleşmesi gerekir. Öğrenme ve öğretimin etkili gerçekleşmesi için birçok yöntem bulunmaktadır. Oyunla öğretim de öğrenciyi merkeze alan, öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına hitap eden etkili eğitim-öğretim etkinliklerindedir (Özenç, 2011). Oyun en genel tanımıyla insanların bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor davranışlarını geliştiren, belli sınırları ve kuralları olan, bireyin sosyalleşmesine ve duygusal olarak gelişmesine katkı sağlayan gönüllüğe bağlı olarak gerçekleşen eğlenceler bütünüdür (Kale, 2003). Oyun, çocuk için temel bir ihtiyaç olmakta, bu ihtiyacın eksikliği durumunda çocuğun gelişiminde sıkıntılar yaşanmaktadır. Çünkü çocuk oyunun içerisinde edindiği deneyimler sayesinde öğrenmekte ve bu deneyimleri gerçek hayata aktarmaktadır. Oyun çocuğun gelişim alanlarına hitap etmekte ve çocuğu tüm gelişim alanları açısından etkilemektedir (Ayan ve Dünder, 2009). Ayrıca oyun, eğitimi ve öğretimi sağlamada, çocuk için bir eğlenme alanı olmasının yanında öğrenmenin gerçekleşmesi için veliler tarafından da tercih edilmektedir. Çünkü çocuğun hem zihinsel hem duyuşsal hem devinişsel alanına hitap etmekte ve çocuğu bu yönlerden olumlu etkilemektedir (Henniger, 2002; Özyürek ve Çavuş, 2016).

İlköğretim 1. sınıftaki çocuklar, sürekli oyuna meraklıdır. Gerçekleştirdikleri deneyimlerin çoğunu oyun sayesinde keşfederler. Oyun, öğrencide merak uyandırmakta ve öğrenmede kalıcılığı sağlamaktadır. Bu kademedeki çocuklar için eğitim ve öğretimi planlarken ve uygularken oyun temelli öğretimin kullanılmasında öğretim etkili, kalıcı ve kısa süreli gerçekleşecektir. Ayrıca öğretim hem öğretmen hem de öğrenci açısından daha kolay olacaktır (Binbaşıoğlu, 2004 akt. Özenç, 2007). Öğrenilen konunun somutlaştırılmasına da yarayan oyun temelli öğretimde çocuk, soyut kavramları anlayacak ve bu sayede motivasyonu artacaktır (Çelenk, 2005 akt. Özenç, 2007). Bireyin hayatında her alanda büyük bir öneme sahip olan oyun, bireyin tüm gelişim alanlarına hitap etmektedir. Oyun bireyi her yönden etkilemekte, bireyin bebeklikten çocukluk döneminin sonuna kadar karşılaşılabileceği tüm olaylara karşı tecrübe kazanmasını ve her şeye karşı hazırlıklı olmasını sağlamaktadır. Oyun, çocuk gelişimi için yaşamsal bir önem taşımakta ve çocuğun her yönden gelişimini yansıtmaktadır. Çocuğun hem fiziksel, hem kişisel gelişiminde, hem de eğitiminde önemli bir yeri olduğu vurgulanmaktadır (Ulutaş, 2011). Çocuk özellikle küçük yaşlardan itibaren oynadığı oyunlarla kendini ifade eder ve kişiliğini oluşturur. Özellikle okul öncesi dönemde oyunun büyük önemi olduğunu pek çok araştırmacı vurgulamaktadır.

Erken gelişim döneminin bir parçası olan oyun çocukta her türlü gelişim alanlarının ilk temellerinin atıldığı bir etkinliktir. Çocuğun en çok hayal dünyasında yaşadığı ve en zevk aldığı faaliyetlerden biri olan oyun, çocuğun en büyük amacı ve uğraşdır. Severek ve zevk alarak oynadığı oyun onun en güçlü alanıdır. Oyun çocuğun eğlenerek, yaratıcılığını kullanarak, üreterek, keşfederek, uygulayarak, hayal kurarak deneyimlediği bir süreçtir, Çocuk sürekli oynar ve sürekli olarak kendini geliştirir, sürekli yeni şeyler öğrenir. Yeni şeyler öğrenirken ve keşfederken mutlu olur, zamanı farketmeden kendini akışa kaptırır. Örneğin Piaget, temelde oyunun öğrenme sürecinin önemli bir parçası olduğuna inanmış ve “oyun çocuğun işidir, çocuk oynamaktan hoşlanır ve oyunu ciddiye alır” (Nicolopoulou, 2004) şeklinde ifade etmiştir. Frobel, oyunu bireyin gelişiminin büyük bir tecrübesi olarak adlandırmış, bireyin tamamen kendi gönüllülük esasına bağlı olarak yarattığı ve seçtiği bu oyunda kazandığı tecrübeleri ileriki yaşamı için büyük bir zemin oluşturduğunu belirtmektedir (McCaslin, 2016).

1.2 Oyunun Avantajları

Oyun bireyin dil gelişiminde de çok önemlidir. Erken yaşlarda dil becerilerinin keşfedilmesinde, kelimelerin ve seslerin doğru çıkarılmasında, yeni kelimelerin keşfedilmesinde, oyunun büyük etkisi vardır (Vygotsky, 1978 akt. Arnas, 2017). Dil terapistleri çocuklara yeni kelimeleri öğretirken veya çocukların söylerken zorlandıkları sesleri çocuklara kazandırmaya çalışırken oyun ve oyuncaklardan yararlanmaktadırlar. Yapılan araştırmalar sık sık oyun oynayan ve karmaşık oyunlarla problem çözen ve oyunlara çözüm bulan çocukların sosyal ilişkileri daha kolay kurduklarına, kendilerini karşıdaki insanların yerine koyabildiklerine, kişiler arası duyguları ve duygu hallerini anlayabildiklerine, yaratıcı ve keşfedici olduklarına, hayal güçlerinin daha gelişmiş ve üretken olduğunu belirtiyor (Miller & Almon, 2009).

Çocukların zihinsel gelişim süreçlerinde oyunun büyük anlamda etkisi olduğunu savunan birçok çalışmada da çocukların düşünme, yaratma, üretme, yaratıcılık, planlama, tartışma, fikir sunma ve fikir paylaşma konusunda da çocuklara katkı sağladığı savunulmaktadır (Bergen, 2002). Oyun, çocukların akademik birçok bilgiyi de derste öğrenmeden önce oyunda kazanmasını da sağlamaktadır. (Fox, 1993) araştırmaları sonucunda oyun oynayan çocukların matematik konularının temellerini oyun sırasında öğrendikleri sonucuna varmışlardır. Çocukların dışarıda oynadıkları oyunlar sayesinde ritmik sayma, kümeler, örüntü, geometrik şekiller, sıralama, sıra sayıları, eşleşme gibi bir çok matematik konusunun fark edilmeden keşfedildiğini belirtmiştir (Fox, 1993'den aktaran Fox, 2007). Yayan ve Zengin'e göre (2018) oyun, çocuğun psikolojik durumunu da etkilemektedir. Bu nedenle psikoterapide sıklıkla oyun kullanılmaktadır. Oyun sayesinde çocukların ruhsal durumu ve anne baba ilişkileri, istenmeyen davranışlarının altında yatan sebepler de öğrenilmektedir. Ayrıca hastanede yatan çocuklar için de oyunun büyük önemi vardır. Hastanede yatan çocuklar sık sık kaygı, korku, stres ve endişe gibi olumsuz ve duygusal tavırlarla karşılaşmakta ve bu duyguları travmaya çevirebilirler. Buldukları olumsuz atmosferden ve olumsuz halden uzaklaşmak ve kendini iyi hissetmek, özgüven kazanmak ve kaygıları azaltmak için oyun çocuklar için aynı zamanda iyi bir ilaçtır. "Oyun çocuğun sağlıklı bir şekilde gelişimini tamamlaması için yemek, su, temizlik, dinlenme, uyku gibi temel bir ihtiyaçtır" (Er, 2008).

Çocuk diğer bireylerle oynayarak sosyalleşir, arkadaş kazanır, paylaşmayı, tartışmayı öğrenir, yeni fikirler edinir, nasıl davranması, nasıl konuşması gerektiğini keşfeder ve deneyimler. Diğer bireylerle oynayan çocuk olası olumsuzlukları deneyimler ve başka bir seferde aynı durumla karşılaştığında ne yapması gerektiğini bilir. Oyun oynayan birey gittiği ortamlarda daha çabuk iletişim kurar ve gittiği ortamlara daha kolay uyum sağlayarak daha çabuk kabul görür. Birey öğrenir, keşfeder, sorumluluk alır. Birey iç dünyasından çıkar, daha dışa dönük ve özgüvenli bir birey olur. Girişimcilik artar. Vygotsky'e göre (1978), oyun sırasında çocuklar arkadaşlarıyla sık sık bilgi paylaşırlar. Bu nedenle de birbirleri ile etkileşimleri sayesinde sık sık öğrenirler. "Oyun, çocukların akranlarından pek çok beceri öğrenmelerinde de bir yoldur" (Vygotsky, 1978). Oyun aynı zamanda çocuğun dış dünyanın getirdiği problemlerle ve sıkıntılarla da baş etme yoludur. Çocuk stres, korku gibi durumlar yaşadığında bu travmaları atlatmak için sık sık oyuna başvurmaktadır. Çünkü oyun çocuğun stresini azaltmakta ve onu kaygılardan, endişelerden biraz olsun uzaklaştırmaktadır. Çocuk korku dolayısıyla aşamadığı bazı duyguları, ifade edemediği bazı durumları oyun sayesinde ifade edebilir (Aktaş ve Mangır, 1993). "Çocuk, yaşam için gerekli davranışları, bilgi ve becerileri oyun içinde kendiliğinden öğrenmektedir. Çocukların her an oynadıkları düşünüldüğünde, oyun aracılığı ile eğitim çok kolay gerçekleştirilebilmektedir. Çocuk için çok ciddi bir uğraş olan oyun, bir eğlence, öğrenme ve gelişim kaynağıdır" (Çoban ve Nacar, 2006). Oyun ortamında konuşma, düşünme, paylaşma, yaşamın rollerini anlama, yardımlaşma, çevre ile etkileşime girme, problem çözme gibi sosyal açıdan önemli bir yer tutan beceriler pekişmektedir.

Oyun sosyal becerileri geliştirebilmenin en iyi yolu olarak tanımlanmaktadır. Yaşam için gerekli olan davranışlar, bilgi ve özellikle sosyal beceriler oyun esnasında doğal olarak öğrenilmektedir (Swindells ve Stagnitti, 2006).Oyun çocuğun tüm gelişim alanlarına hitap eder. Oyun çocuğun dil gelişimi, bilişsel , duyuşsal, psikomotor gelişimi, kişilik, cinsiyet rolleri belirleme, sosyalleşme, iletişim, cesaret, özgüven kazanma, öğretmeöğrenme faaliyetinde büyük kazanım sağlar (Morrison, 2007). Oyunun çocuğun her alandaki öğrenmelerini doğrudan etkilemektedir. Çocuğun hayata ilk geldiği andan itibaren meydana getirdiği öğrenmeler oyun sayesinde gerçekleşmiştir (Bardak ve Topaç, 2021). Vygotsky'e göre (1978) oyun çocuğun tüm gelişim alanları üzerinde etkili olmaktadır. Eğitimde kullanılan oyun sırasında çocuklar zihinsel işlevler gerçekleştireceğinden çocukların daha aktif bir şekilde öğrenmelerini sağlayacaktır. Çeşitli formüller ve ezber yoluyla öğrenilen çeşitli bilgilerin hareketli ve eğlenceli bir şekilde öğrenilmesi sayesinde bireyin daha kolay öğrenmesi sağlanacaktır. Birey aktif olduğu zaman daha kolay öğrenecek ve önceden öğrenilen bir konuyu da tekrar etmiş olacaktır. Ayrıca oyun sayesinde öğretim ve öğrenme kolaylaşacaktır (Bardak ve Topaç, 2021). Canlı'ya göre (2014) Çocuklar oyun sürecinde tüm gelişim alanlarını etkin olarak kullanmaktadırlar. Oyun tüm gelişim alanlarını etkilemektedir. Oyun çocuğun bilişsel faaliyetlerinin bir yansımasıdır. Sadece bununla da kalmayıp çocuğa bilgi, beceri, sosyallik, fiziksel ve ruhsal kazanımlar da sağlamaktadır. Çocuk bebeklikten başlayarak oyun sayesinde bugüne gelişir, değişir ve çeşitli tecrübeler edinir. Çocuğun ruhsal gelişimi de oyun

oyunarak şekillenir. Oyun sayesinde çocuk sosyalleşir, dünyayı tanır, nasıl davranması ve hareket etmesi yönünde fikir sahibi olur (Egemen, Yılmaz ve Akil,2004). Tuğrul'a göre (2010):

- Oyun çocuğun en iyi yaptığı iştir.
- Oyun çocuğun kültürünü tanımasına fırsat sağlar.
- Çocuğun özgür ve mutlu hissetmesini sağlar.
- Oyun çocuğun sosyalleşmesini sağlar.
- Oyun çocuğun üst düzey becerilerinin gelişmesini sağlar.
- Çocuğun yaratıcılığını geliştirir.
- Çocuğun kendini ve ruhunu geliştirmesini sağlar.
- Oyun çocuğun kendini tanımasını ve kendini bulmasını sağlar.

“Çocuk oyun oynarken duygu ve düşüncelerini ifade etme fırsatı bulur. Oynayarak birçok deneyim kazanır. İletişim kurma yolları arar, karşısındakini ikna etmeye çabalar, mücadele eder böylece dilini de geliştirir. Bütün gelişim alanlarında kendini geliştirme fırsatı bulur. Oyun oynarken çocuk; eğlenir, güler, coşar, heyecanlanır, kızar, korkar, üzülür bütün bu duyguları yaşar. Oyunda çocuk bütün duyguların farkındalığı ve tepkilerinin kontrolüyle ilgili deneyimler edinir” (Gökçen, 2005). Çocukların en büyük hobisi ve işi olan oyun, çocukların okuma-yazma becerilerini, yaratıcılıklarını, psiko-motor becerilerini, duyuşsal, zihinsel becerilerini geliştirir. Aynı zamanda çocukların kişisel gelişimlerinde ve sosyalleşme süreçlerinde de çocuklara katkılar sağlar (Bergen, 2002).

1.3 Oyun Temelli Öğretim Yöntemleri

Oyun Temelli Öğretim Eğitimi gerçekleştirme ve bilgiyi aktarmada kullanılan yöntemler de her geçen gün artmaktadır. Günümüz eğitiminde öğrencilerin derslere aktif katılımı esas alınmaktadır. Geleneksel eğitim öğretim döneminde bulunan öğretmen merkezli eğitimin yerini öğrencinin merkezde olduğu öğrenci merkezli eğitim almıştır. (Özpolat, 2013). Öğretim programları ve öğretim faaliyetleri artık bilginin nasıl aktarıldığı değil öğrencinin o bilgiyi nasıl aldığına odaklanmaktadır (Sherman ve Kurshan, 2005 akt. Tuğrul, 2014). “Öğrencinin eğitimde geri planda olduğu, dinleyici, izleyici rolü yerine öğrencinin önplanda olduğu aktif, katılımcı bir eğitim öğretim faaliyeti benimsenmektedir” (Akpınar ve Gezer, 2010).

“Öğrenci Merkezli eğitim yaklaşımı, bireyler arası farklılıkları göz önünde bulundurarak kendi ayakları üzerinde durabilen, fikir üretebilen, yaratıcı, sosyal, idealist, yenilikçi, üretken, bilimi takip eden, teknolojik gelişim ve değişimlere ayak uydurabilen bireyler yetiştirmeyi hedefleyip her aşamada öğrencinin en iyi şekilde katılımını ve öğrenmesini sağlayacak şekilde eğitimin yeniden yapılandırılmasıdır” (MEB, 2007).

Öğrenci merkezli yaklaşım kalıcı ve etkili öğrenmeyi hedef alır. Öğrencilerin kişisel farklılıkları da göz önüne alınır ve her bireye özgü etkinlikler düzenlenerek bireyi her aşamada aktif kılar. Her aşamada aktif olan birey mutlu olur, öğrenmeye karşı heveslenir, motive olur (Savaş, 2002). “Öğrenci merkezli eğitimin 1962’de Vygotsky tarafından yapısalcı öğrenme yaklaşımı adı altında başlatıldığını söyleyebiliriz. Vygotsky’ye göre bireyler arası etkileşim öğrenmenin temelidir” (Deniz, 2005). Öğrenci merkezli yaklaşımı benimseyen öğretmenlerin öğrencilerinin öğretmen merkezli ve geleneksel yaklaşımı benimseyen öğretmenlere göre daha başarılı oldukları yönünde çeşitli araştırmalar vardır (Kılıççı, 1992 akt. Dilekman, 2010). Mayer’e göre (2004) öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımı “bireyin planlı ve düzenli bir şekilde kategorize edilmiş bilgiyi bireyin araştırdığı, keşfettiği aktif bir süreçtir.” (Akt. Dönmez, 2008). Birey merkezde ve aktif haldedir. Bilgiyi araştırır ve keşfeder. Bireyin keşfettiği bilgiler düzenli ve planlıdır. Çocuğa her açıdan fayda sağlayan oyunun sadece günlük hayatta değil eğitimde de büyük bir yeri vardır. Oyun günümüzde birçok yerde sadece okul öncesinde kullanılan bir yöntem olarak değil, eğitiminin her evresinde kullanılan bir yöntem olmalıdır ve her evrede oyundan yararlanılmalıdır (Henniger, 2005). Milli Eğitim Sistemimizin içeriği uygulayarak, yaparak yaşayarak, öğrencinin aktif ve merkezde olduğu bir eğitim-öğretim ortamını savunmaktadır (Arslan ve Yurdakul, 2015). Milli Eğitim bakanlığı sosyal, kendi ayakları üzerinde durabilen, sorumluluklarının bilincinde, tutarlı, kendi haklarını savunabilen, özgüvenli, girişken bireyler yetiştirmeyi hedefler. Buna bağlı olarak öğrencinin aktif kılınacağı, yaparak yaşayarak öğreneceği, etkin öğrenme ortamı ve etkinlikler düzenlenmelidir (MEB, 2019).

Çocuklar eğitim gereksinimlerini karşılarken çeşitli yöntemlere başvurulması öğrencinin gelişimi üzerinde önemli etkilere sahiptir.

Çocukların tüm gelişim alanlarına etki eden bir eğitim öğretim süreci ve yöntemi kullanılması gerekir. Farklı yöntemlerin kullanılması çocukların enerjisini ve dikkatini yüksek tutacak ve öğrencilerin derse karşı ilgi, alaka ve isteğini arttıracaktır. Öğretmen öğrenciyi öğretime ve eğitime katarken öğrencilerin seviyelerine, ilgi, alaka ve isteklerine göre hazırlanmış bir oyun çocukların sevgisini ve etkili öğrenmesini de sağlayacaktır. “Eğitimde oyun bir araç olarak kullanıldığında, öğrenme ortamında beklenen öğrenci- eğitimci verimliliğinin de arttığı gözlenmektedir” (Özdenk, 2007). Oyun temelli öğretim öğrenci merkezli eğitimin bir parçasıdır ve günümüzde hemen her sınıfta kullanılmaktadır. Oyun temelli öğretim oyunu kullanarak öğrenciyi merkeze alma ve etkili öğretimi sağlayan bir yöntemdir. Aynı zamanda öğrencinin merkezde olduğu ve öğrenci tarafından yönetilen, keşfetme, öğrenme, inceleme, yaratma, özgüven kazanma, ilişkiler geliştirme bulunduran bir süreçtir (Tuğrul, 2014). Türkiye’de Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı okul öncesi eğitim kurumlarında uygulanmakta olan eğitim programında,

“Okul öncesi eğitim programı oyun temellidir. Çocuk oyun aracılığıyla öğrenir, kendini ve içinde bulunduğu dünyayı oyun sayesinde tanır. Yaşadığı dünyayı oyunla tanır ve kendini en iyi oyun sırasında ifade eder, kritik düşünme becerilerini oyun içinde kazanır. Diğer bir deyişle oyun, çocuğun işidir. Bu gerçeğe bağlı olarak, programda kazanım ve göstergeler ele alınırken oyunun bir yöntem ve/veya etkinlik olarak kullanılması özellikle önerilmektedir. Oyun aracılığıyla öğrenmek bu programın ve okul öncesi eğitimin ayrılmaz parçası olarak görülmektedir” ifadeleri yer almaktadır (MEBTEG, 2013).

Benzer şekilde farklı ülkelerin okul öncesi eğitim programlarında da oyuna önem atfedildiği görülmektedir. Örneğin: İngiltere’nin okul öncesi eğitim müfredatında “çocukların en iyi öğrenme şekli oyun yoluyla öğrenmedir. Buna bağlı olarak müfredat bu şekilde geliştirilmeli ve oyunun ağırlıklı olduğu bir eğitim şekli benimsenmelidir.” ifadesi yer almaktadır (Yelland, 2011). Avusturya’nın okul öncesi eğitim programında “çocuklar öncelikli olarak akademik baskı olmadan uygun oyun aktiviteleri yoluyla deneyim kazanma şansına sahip olmalıdır” denmektedir (Europedia, 2012 akt. Kaya vd., 2017). İsveç okul öncesi eğitim programında ise “oyun çocuğun gelişim ve öğrenmesinde önemlidir” ifadesi görülmektedir (Plowman ve Stephen, 2005 akt. Kaya vd., 2017). Oyun Temelli Öğretimde Öğretmenin Rolü Çocukların gelişiminde çok önemli bir yeri olan oyunun öğretmenler tarafından sınıf ve okul ortamında sıklıkla kullanılması gerekmektedir. Çoğu öğretmen bunun farkına varamamakta ve ders içi ortamda oyuna yer vermeden düz anlatım ve geleneksel yöntemleri kullanmaktadırlar. Değişen ve gelişen sistemde yeni yöntemler kullanmak, öğrencileri aktif olarak derse katarken, motivasyonlarını arttıracak, kolay ve etkili öğrenmelerini de sağlayacaktır. Öğretmen çocuğun hedefine kendi çizdiği yolda ilerleyebileceği, keşfedip öğrenebileceği, uygulayıp tartışabileceği ve gelişip eğlenebileceği bunun yanında da eğitimin hedeflerine, konuya ve sınıfın düzeyine uygun olacak şekilde bir oyun ve oyun ortamı yaratmalıdır (Adıgüzel, 2003).

Maria Montessori, çocuk gelişimi üzerinde bir sürü çalışmalar yapmış ve bunun sonucunda yetişkinlerin çocuklara doğrudan, sözlü ya da kendilerinin merkezde olduğu bir bilgi aktarımı yapmaları yerine çocuklara rehber olarak rol alması gerektiğini, yol gösterici olarak çocukların yanlarında olmasını ve öğrenme sürecinde çocukların özgür birer birey olması gerektiğini vurgulamıştır (Cleaver, 1988). Öğretmen öğrencilerin tartışıp, sorgulayacağı, çözüm bulup, üretebileceği, keşfedip, eğleneceği ve öğreneceği, keyif alıp tartışacağı bir problem oluşturmalı ve oyuna bir ortam yaratmalıdır (Tuğrul, 2014). Vural’a göre (2005) ÖME yaklaşımının bulunduğu bir okulda öğrencilerin istek ve ihtiyaçlarını, somut yaşantılarını, yeterliliklerini, becerilerini ve yeteneklerini, bireysel farklılıklarını ve düşünme becerilerini dikkate alacak bir eğitim öğretim faaliyeti gerçekleştirmelidir. Burada öğretmenin amacı öğrenciyi eğitim-öğretim hayatına katmak ve öğrenciyi yol gösteren bir rehber rolünde olmak gerekmektedir. Bu sayede öğretmen öğrenciyi hedefe ve yaşantıya ulaşmak için gerekli yolu çizmeli, ona göre öğretim yaşantılarını düzenlemelidir. Öğrenci oyunu oynarken ve oyunu keşfederken öğretmen ona rehber olmalı, öğrenciyi kendi öğrenme biçimini bulmasını öğretmelidir. Öğrenciyi direkt olarak bilgiyi aktarmaktan çok bilgiyi oyunla bulmayı ve keşfedip, inceleyip, somut yaşantılarla eğlenerek, merak ederek, istekli bir şekilde öğrenmesini sağlaması öğrencinin de motivasyonunun artmasını sağlayacaktır.

Öğretmen farklı ve çeşitli oyunlar da kullanmalı, her öğrencinin öğrenme yaşantılarına uyacak ve her öğrencide merak uyandıracak, farklı öğrenme biçimlerini destekleyecek oyun ve materyallere yer vermelidir. Bunu yaparken de öğrenciler arasındaki kaynaşmayı ve iş birliğini destekleyecek, öğrencileri sosyal anlamda da geliştirecek oyunlara başvurmalıdır (Şahin, 1998). Öğretmen her öğrenciyi farklı öğrenme stillerine ve farklı öğrenme zamanları, hızlarına göre ayrı ayrı değerlendirmelidir. Öğretmen öğrencinin kendi içerisindeki gelişimini gözlemleyebilmek için öğrenci ürün dosyası tutabilir ve bu öğrenciyi değerlendirebilir (Erkan, 1999). Öğretmen öğrencisini, öğrencisinin yaşantısını, yeteneklerini, kabiliyetlerini, ailesini iyice tanımalı ve öğrencilere bu özellikler dikkate alınacak şekilde yaklaşmalıdır. Öğretmen, öğrenci ve veli sürekli iyi iletişim ve etkileşim içerisinde olmalıdır. Öğretmen öğrencileri anlamalı, dinlemeli ve davranışlarının altında yatan sebepleri öğrenmeye çalışmalıdır (Kuzgun, 1992).

“Öğrenci merkezli yaklaşımında öğretmen sınıfın yöneticisi ya da patronu değil, sınıftan biridir, öğrenciyle birlikte hareket eder. Çözümleri ya da bilgiyi öğrenciye direkt olarak yönelten değil, öğrenciye yardımcı olan, öğrenciyle birlikte problemi çözen yardımcı kişidir. Öğretmen aynı zamanda neyin nasıl öğretileceğini bilen, öğrencileriyle birlikte dersi planlayan ve uygulayan, onları motive eden, sınıf içi uygulamaları ve etkinlikleri değerlendiren, dersi biçimlendirip öğrenciye göre şekillendiren ve öğrencinin seviyesine uygun hale getiren, ders için uygun ortamı sağlayan, öğrenciyi derse katan, aktif hale getiren, derse güdüleyen, öğrenciye dersi sevdiren uzmandır” (Çelik, 2003).

1.4 Oyun ve Öğretmenin Rolü

Öğretmen derste sevecen ve esprili olmalı, başarı beklentisini çok aşırı üst düzeyde tutup öğrencileri yıpratmamalı, öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerine fırsat vermeli, farklı ve çeşitli oyunlar kullanmalı, öğrencilerin yapabilecekleri kadar ilerleyebilmeleri için seviyelerine uygun kolaydan zora bir ilerleyiş göstermelidir. Öğretmen oyunu kullanırken zamanı iyi ayarlamalı, oyunun çok uzamasına ve öğrencilerin sıkılmasına fırsat vermemelidir. Oyunun yaparak-yaşayarak öğrenmelerine fırsat verecek, öğrencilerin seviyelerine uygun olup olmadığına ve konuya uygunluğuna dikkat etmelidir. Öğretmen oyuna hakim olmalı, oyuna materyal, araç gereç, içerik olarak iyi hazırlanmalı ancak öğrencinin o günkü öğrenme kapasitesine göre öğretimi ve planı değiştirebilecek esnekliğe sahip olmalıdır. Açık, anlaşılır ve sade bir dil kullanmalı, oyunu öğrencilere iyi açıklamalıdır. Karmaşık olmayan, basit, anlayışlı ve hareketli bir oyun seçmelidir. Öğrencilerin motivasyonunu düşürmeden, motivasyonunu yüksek tutacak şekilde ilerlemelidir. Oyunun gereken yerlerinde öğrencilere aferin, süper gibi sözlü pekiştirici vermeli, gerektiğinde ipucu vererek oyuna fazla müdahale etmeden oyunun motivasyonunu yükseltmelidir (Savaş, 2002). Öğretmen kolaydan zora doğru ilerlemeli, somut yaşantılarla ve öğrencinin öğrenmesini kolaylaştıracak şekilde basitten karmaşığa doğru bir yol çizerek öğrencilerin öğrenmelerinde onlara rehberlik edip öğrenmeyi keşfetmelerine yardımcı olmalıdır (Deniz, 2005).

“Öğretmen bilgiyi direkt olarak aktarandan çok öğrenciyi oyuna katan, aktif kılan ve öğrenciye rehberlik edip yol gösterendir. Öğretmen öğrenciyi aktif kılmalı ve öğrenci ile birlikte ilerlediğini göstermelidir. Öğretmen oyunun ya da dersin yöneticisi değil, yol göstericisi olmalı ve öğrencilere ipuçları vererek öğrencilerin kendi yollarını bulmalarına ve çözüm üretip yaratmalarına yardımcı olmalıdır” (Çelik, 2003). Oyun temelli öğrenmede öğretmenin, öğrencinin öğrenmesini sağlayacak ortamı sağlaması ve öğrencinin süreci yönetmesine izin vermesi gerekmektedir. Ayrıca öğrenciye sevecen yaklaşması, öğrenciyi motive etmesi, öğrenciye seçme ve kendini ifade etme şansı vermesi gerekmektedir. Öğrenciyi anlamalı, dinlemeli ve kendini onun yerine koymalıdır. Öğretmen yeniliklere, gelişmeye ve keşfetmeye açık, esnek ve yaratıcı olmalıdır. Oyunları seçerken sınıfın seviyesine ve konuya uygun seçtiğine dikkat etmeli, öğrenciyi zorlamadan, kırmadan, öğrencinin hevesini kırmadan, olumlu ve işbirlikçi bir ortam içerisinde oyun ortamını düzenlemesi gerekir. (Çoban ve Nacar, 2006) “Oyun temelli öğrenmede öğretmen, çocuklara bir şeyler öğretmeye çalışmak yerine çocukların öğrenmeye ilişkin olumlu duygular geliştirmelerini ve keyif almalarını sağlamalıdır. Bu bağlamda öğretmenin temel görevi; çocukları uygulama, araştırma, keşfetme ve çok sayıda farklı fikir üretmeye yönlendirecek ortamları onlar için oluşturarak uygun fırsatlardan yararlanmalarını sağlamaktır. Bu nedenle çocuklara farklı bakış açıları geliştirme ve düşünmeye yönelten sorular sormalı ve çocukları da soru sorması için yüreklendirmelidir” (Tepperman, 2007; akt. Tuğrul, 2014). Oyun Temelli Eğitimde öğrencinin rolü günümüz

çağı öğrencileri göz önünde bulduğunda öğrenciler araştırıp sorguladıkları, inceleyip keşfettikleri, yoğun katılım gösterdikleri kısaca eğitimin merkezinde olup aktif rol aldıkları yaparak yaşayarak öğrendikleri bir eğitimde daha çok ve daha kolay öğrenmektedirler. Y yaparak yaşayarak öğrenme sayesinde öğrenciler eğlenmekte, daha etkili ve kalıcı öğrenmektedirler. Bu şekilde ilerleyen derslere öğrenciler aktif olarak katılım göstermekte, derslerden keyif almakta, derslere seyerek gelmekte, derse ve öğretmene önem vermektedirler (Newby, 2006). Öğrenci merkezli eğitimde öğrenci genel dinleyici değil, araştıran, sorgulayan, yaratıcı, keşfeden, problem çözen, tartışan bir birey rolündedir (Akpınar & Gezer, 2010). Öğrenci uygulayarak, araştırarak öğrenmelidir (Topsakal, 1999). Öğrenciler robot gibi pasif olarak sadece dinleyip izleyip, soru çezeceklerine direkt araştırma, deney, gözlemler yapmalı, yaparak-yaşayarak, kalıcı, etkin ve seyerek, merak duyarak öğrenmelidir (Küçükahmet, 1995). Oyun temelli öğretimde öğrenci eğitim-öğretim faaliyetlerinin merkezindedir.

Öğrenci araştırır, sorgular, eğlenir ve aktiftir. Öğrenci aktif olduğu, katılım gösterdiği ve eğlendiği dersleri sevmekte ve bu derslere güdülenmektedir. Öğrenci oyun temelli öğretim sayesinde düz anlatımın ve geleneksel yöntemin getirdiği tek düzelikten uzaklaşmakta, keyif alarak öğrenmektedir. Oyunun öğrencinin seviyesine ve konuya uygun seçilmesi durumunda öğrenci motive olmakta, dersi pekiştirmekte ve derse katılımını arttırmaktadır. Öğrencilerin derse ilgisinin ve sevgisinin artması öğretmeni sevdirmekte, öğretmeni de mutlu etmektedir. Öğrenci eğlenerek öğrenmektedir. Öğrencinin öğretmenle arasındaki bağ güçlenmekte, öğretmene olan güveni ve sevgisi artmaktadır. Öğrenci eğlenerek öğrendiği için öğretilenleri daha kolay ve istekli kavramakta, etkili öğrenmektedir. Öğrenci arkadaşlarıyla takım veya işbirliği içerisinde olduğu oyunlarda arkadaşlık ilişkilerini geliştirmekte, arkadaş kazanma, bilgi paylaşma, birlikte hareket etme, takım ruhu, birbirini tanıma gibi özellikleri kazanmaktadır (Rixon, 1991).

Oyunun öğrenciler açısından avantajlarından bahsedecek olursak: Öğrencilerin konu başında oynadıkları oyunlar sayesinde, konuya kısa bir giriş yapmakta ve konu ile ilgili bilgi kazanmaktadırlar. Konu hakkında bilgi edinen öğrenciler konu ile ilgili fikir sahibi olmakta ve daha somut bilgi edinmektedirler. Hem oyun oynadıkları için eğlenmekte hem de bilgiyi keşfettikleri için öğrenmektedirler. Öğrencinin konu ortasında pekiştirme amaçlı oynadığı oyun sayesinde motive olur, eğlenir, öğrenir ve derse güdülenir. Öğrencilerin konu sonunda tekrar amaçlı oynadıkları oyunlar sayesinde ise öğrendiklerini pekiştirir, eksiklerini görür, sevinir, motive olur (Engin, Seven ve Turhan, 2013). Öğretimde oyundan yararlanırken öğrenci motive edilmeli ve öğrencinin merakını uyandıran, öğrencinin derse karşı ilgisini ve sevgisini arttıran, öğrencinin düşüncelerine ve seyerek öğrenmesine olanak sağlayan bir oyun ortamı düzenlenmelidir.

Öğrencinin kendi seviyesine ve öğrenme hızına uygun oyun ve etkinlikler düzenlenmelidir. Ayrıca her öğrenci kendi kabiliyet ve yeteneğine, genetiğın getirdiği becerilere uygun olarak öğrenmelerini gerçekleştirmelidir. Aksi takdirde öğrenme gerçekleşemez. Birey bilgiyi olumlu kullanacağı oyunlar oynamalı ve oyunda bilgiye ulaşmanın yollarını keşfetmelidir. Öğrenciler sorumluluk almaya hevesli olmalıdır. Öğrenci kendi bireysel çabasıyla, öğretmenin rehberliğinde belirlenen hedefe doğru ilerlemelidir (Savaş, 2002). Öğrenci sınıf kurallarını ihlal edecek kadar tamamen özgür olmamakla beraber öğretmenin rehberliğinde kendi yolunu keşfederek, oyundan zevk alarak, arkadaşlarıyla sosyal ilişkiler kurarak, derse karşı olumlu tutum geliştirerek ve iş birliği içerisinde, kendi ilgi, istek ve ihtiyacına uygun olarak öğrenmelerini gerçekleştirmelidir. Bu da öğrenciyi derse güdülemekte, dersi sevmesini ve dersten keyif almasını sağlamaktadır (Engin, Seven ve Turhan, 2013).

Bu bağlamda bu araştırmanın önemi, İlköğretim 1. sınıf öğretmenlerinin “Oyun Temelli Öğretim Yöntemi” ile ilgili görüş ve düşüncelerini ortaya koymak ve yapılan önceki çalışmalar ışığında da var olan literatüre katkıda bulunmaktır. Literatürde yapılan çalışmalarda, oyun temelli öğretimin eğitim sürecinde oyunların kullanılmasını içeren bir öğretim yaklaşımı olduğunu ve de bu yöntem ile öğrencilerin oyunlar aracılığıyla konseptleri öğrenmelerini, problem çözmeyi geliştirmelerini ve bilgiyi daha etkili bir şekilde özümsemelerini teşvik etmek amacıyla kullanıldığı ortaya konulmuştur (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Bu araştırmanın sonucunda da, literatürde de belirtildiği gibi oyun temelli öğretim öğrenme deneyimini daha etkileşimli, keyifli ve katılımcı hale getirmeyi hedefler. Aynı zamanda, oyun temelli öğretim, çocuklar için

ilkokuldan üniversiteye kadar farklı yaş gruplarına ve seviyelere uyarlanabilir. Öğrencilerin daha fazla katılım sağladığı ve öğrenmeyi daha keyifli bir deneyim haline getirdiği için popüler bir eğitim yaklaşımıdır. Gelecekte yapılacak olan araştırmalara ise, bu araştırmadan elde edilen verilerin doğrultusunda oyun temelli öğretim ile ilgili merak edilen aşağıdaki alt problemlere yanıt verilecektir:

1. Sınıfta eğitim-öğretim uygulamalarını ne derece etkilidir?
2. Oyun Temelli Öğretim Yönteminin öğrencilerin öğrenmelerinde kalıcılığı ne kadar artırmaktadır?
3. Oyun Temelli Öğretim Yönteminin öğrencilerin derslere karşı olan tutumlarında olumlu veya olumsuz görüşleri nelerdir?
4. Oyun Temelli Öğretim Yönteminin öğrencilerin derslere aktif katılımını sağlayıp sağlamadığına ilişkin görüşleri nelerdir?
5. Oyun Temelli Öğretim Yönteminin öğrencilerin derslere karşı ilgilerini ve becerilerini artırıp artırmadığına ilişkin görüşleri nelerdir?

2. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, verileri toplama aracı, veri toplama süreci, verilerin analizi yer almaktadır. Araştırma sürecine başlamadan önce Doğu Akdeniz Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulundan araştırmanın bilimsel etik kurallar çerçevesinde yapıldığına dair 22.11.2020 tarih ve ETK00-2021-0078 sayılı Etik Kurul İzni alınmıştır.

2.1 Araştırma Modeli

Araştırmada İlkokul 1. sınıf öğretmenlerinin öğretim yöntemi olarak oyunu değerlendirme durumlarını incelemek amacıyla nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırmalarda gözlem, görüşme ve doküman incelemesi gibi tekniklerle bilgiler toplanır, araştırmalar kendi doğal çevresinde gerçekleşir ve olaylar dışarıdan müdahale edilmeden, olduğu gibi, bir bütün şekilde ele alınır (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Nitel araştırmalar toplumda meydana gelen durumları derin bir şekilde incelememize yaramaktadırlar (Büyüköztürk ve., 2010). Türkiye’de lisansüstü öğrencilerin nitel araştırma metodolojisine ilişkin algılarının ortaya konduğu ilk çalışma Saban (2007) tarafından yapılmıştır. Saban’ın çalışmasında lisansüstü öğrenciler; nitel araştırma yöntemleri dersinin projeler yoluyla işlenmesini olumlu bulmuşlar, nitel araştırmacıyı “dedektif” gibi metaforlarla açıklamışlar, nitel araştırma yöntemleri dersinin öğretmen eğitimi programlarında yer alması gerektiğini vurgulamışlar ve dersin önce kuramsal daha sonra uygulamalı işlenmesini önermişlerdir. Yapılan bu araştırmada, nitel araştırma tekniklerinden literatür taraması ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

Araştırmada daha derin bilgilere ulaşmak ve görüşleri desteklemek için araştırma konusu ile ilgili literatür taraması yapılmıştır. Bu da çeşitlemeyi sağlamıştır. Literatür taraması konu ile ilgili belge ve çeşitli dokümanları, kaynakları inceleyerek veri toplamaktır (Karasar, 2016). Araştırmada nitel araştırma desenlerinden fenomenoloji/olgubilim deseni kullanılmıştır. Olgubilim çalışmalarında araştırılan konular ile ilgili deneyimler ön plandadır. Katılımcıların konuya ilişkin deneyime ve yaşantıya sahip olması gerekir. Araştırmalarda bir konuya odaklanarak o konuyla ilgili çeşitli açılardan derin bilgi toplanmasına bakılır. Olgular belli temalara göre analiz edilir. Katılımcıların verdiği cevaplar doğrudan alıntılarla tırnak içerisinde verilir. Veriler görüşme ve gözlem yoluyla toplanır (Yıldırım ve Şimşek, 2015).

2.2 Çalışma Grubu

Bu çalışmanın evreni, KKTC İlköğretim Okulları’nda görevli 1. sınıf öğretmenliği deneyimine sahip öğretmenleri kapsamaktadır. Araştırmanın örnekleme amaçlı örneklem yöntemlerinden kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile kendilerine ulaşılan, ilkokulda görev yapan, 1. sınıf öğretmenliği deneyimine sahip 12 bayan öğretmeni kapsamaktadır. Çalışma grubundaki öğretmenlerin tümü 25-36 yaş grubunda olmakla birlikte, 7’si 30 yaş altı, 5’i ise 30 yaş üstüdür. Öğretmenlerin mesleki deneyimi incelendiğinde 11 öğretmen 10 yıl ve daha az mesleki deneyime sahip, 1 öğretmen de 14 yıl mesleki deneyime sahiptir. Öğretmenlerin hepsi sınıf öğretmenliği mezunudur. Veri toplarken görüşmelerin gerçekleşeceği öğretmenlerin 1. sınıf öğretmenliği deneyimine sahip olmalarına dikkat edilmiştir.

2.3 Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak literatür taraması ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşmelerde yarı yapılandırılmış görüşme formundan yararlanılmıştır. Görüşme formunda 12 tane yarı yapılandırılmış görüşme sorusu bulunmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorular literatür taranarak elde edilen bilgiler doğrultusunda ve konuyla yapılan araştırmalarda Çelik (2003) kullanılan veri toplama araçları esas alınarak oluşturulmuş ve de uzman görüşü alınarak son hali verilmiştir. Soruların açık, anlaşılır ve konuya uygun olmasına, derin verilere ulaşmaya yarayacak ve etik kurallara uygun olarak hazırlanmasına dikkat edilmiştir. Uzman görüşü alınarak sorulara son hali verilmiştir. Araştırmacılar görüşme sırasında araştırma sorularını araştırmanın konusundan çıkmadan istediği gibi şekillendirip katılımcıya sorabilme özgürlüğüne sahiptir. Bu açıdan yarı yapılandırılmış görüşme hem sınırları olan hem de esnek bir yapısı olan görüşme türüdür. Tüm bunlara ek olarak, aşağıda belirtilen sorular geliştirilen ölçme aracına (yarı yapılandırılmış görüşme soruları) yanıt aranan sorulardır.

1. İlköğretim 1. sınıf Öğretmenleri oyun temelli öğretim yöntemini nasıl tanımlamaktadırlar?
2. Oyun temelli öğretim yöntemi İlköğretim 1. sınıfta ne sıklıkta kullanılmaktadır?
3. İlköğretim 1. sınıf öğretmenlerine göre oyun temelli öğretim yönteminin olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?
4. İlköğretim 1. sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin etkili uygulanabilmesi için neleri önermektedirler?
5. İlköğretim 1. sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin değerlendirme aşamasında nelerden yararlanmaktadır?

2.4 Veri Toplama Aracının Geliştirilmesi

Veri toplama aracının geliştirilmesi aşamasında, oyun temelli öğretim yönteminin 1. sınıf öğretmenleri tarafından değerlendirilmesi sonucunda bu yöntemin uygulanabilirliği açısından bu araştırmanın kapsamında öğretmenlere ve öğretmen adaylarına yardımcı olması, derslerde oyun temelli öğretimin kullanılması açısından yol göstermesi hedeflenmiştir. Bu hedefler doğrultusunda, araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

2.5 Veri Toplama Süreci

Araştırma 2021-2022 öğretim yılı içerisinde güz döneminde gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya başlamadan önce Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'na başvurularak gerekli izin alınmıştır. İzinler alındıktan sonra veriler toplanılmaya başlanılmıştır. Görüşme yapılacak olan öğretmenlerle önceden telefonla veya yüz yüze görüşülmüş ve soruları cevaplama konusunda gönüllü olup olmadıkları yönünde izinler alınmıştır. Araştırmanın katılımcı sayısı 12'dir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler sınıf öğretmenleri ile uygun oldukları bir zamanda bireysel olarak gerçekleştirilmiş ve görüşmeyi gerçekleştirmeden önce katılımcılara gönüllü olduklarına dair sınıf öğretmeni gönüllü katılım formu imzalatılmıştır, görüşme boyunca neler yapılacağı kısaca açıklanmıştır. Bunun yanında katılımcı olacak olan öğretmenlere diledikleri zaman bu çalışmadan geri çekilebilecekleri, toplanılacak verilerin tamamen araştırma kapsamı için kullanılacağı, kişisel bilgiler ve toplanılan verilerin gizli tutulacağı gibi bilgiler' de bildirilmiştir. Görüşmeler yarı yapılandırılmış yüz yüze görüşmeler şeklinde gerçekleşmiştir. Elde edilen veriler not tutularak ve ses kayıt cihazı kullanılarak kaydedilmiştir. Görüşmeye başlamadan önce görüşme boyunca ses kayıt cihazı kullanımı ile ilgili katılımcıdan izin alınmıştır. Görüşmede uzun süreli etkileşimle güven ortamı sağlamaya, katılımcıya rahat bir ortam sağlamaya dikkat edilmiştir. Görüşmelere verilen cevaplar araştırmacılar tarafından tekrar edilerek katılımcılar tarafından teyit edilmiştir. Öğretmenlerle yaklaşık 20-30 dakika sürmesi ön görülen görüşmeler yapılmıştır. Toplanan tüm veriler gizlilik ve gönüllülük esasına göre, etik kurallara uygun bir şekilde uygulanmıştır.

2.6 Veri Analizi

Yarı yapılandırılmış görüşme sorularının araştırmacılara sağladığı esneklik sayesinde, katılımcılara konu ile alakalı farklı sorular da sorma imkanı elde edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme sorularından elde edilen veriler içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizi, metnin içerisindeki anlamların keşfedilmesini amaçlayan bir analiz tekniğidir. İçerik analizinde verilen cevaplardan kodlar, kategoriler ve temalar oluşturulur.

Elde edilen verilerin derinincelenmesine yer verilir. Veriler, temalar çerçevesinde sadeleştirilip yorumlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

2.7 Geçerlilik ve Güvenirlik

Oluşturulan görüşme soruları için geçerlilik ve güvenirlilik açısından uzman görüşü alınarak gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Araştırmanın iç geçerliliğini arttırmak için katılımcılarla uzun süreli etkileşim içerisinde olunmuştur. Derin verilere ulaşmak amaçlanmıştır. Mülakat sırasında verilen cevapların tekrar edilerek katılımcı tarafından teyit edilmesi ve yanlış anlaşılan kısımların anında düzeltilmesi iç geçerliliği arttıracak etkiye sahiptir. Yapılan görüşmeler öncesinde katılımcılara açıklamalarda bulunulmuş, uzun etkileşimli, doğal bir sohbet ortamı oluşturulmaya çalışılmıştır. Ayrıca bulgular olduğu gibi üzerinde bir değişiklik yapılmadan doğrudan verilmiş bu da inandırıcılığı arttırmayı sağlamaktadır. Literatür taraması ve mülakattan yararlanılması çeşitlemeyi sağlamış bu da geçerliliği arttıracak bir etkiye sahiptir. Dış geçerliliği arttırmak için de amaçlı örnekleme kullanılmış, araştırmanın amacına uygun kişilerle çalışılmıştır. Dış güvenirliliği arttırmak için de tutarlık incelemesi yapılmıştır. İç güvenirliliği sağlamak için de kayıt cihazı kullanılması veri kaybını önlemiştir.

3. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde İlköğretim 1. Sınıf tecrübesine sahip olan öğretmenlerle yapılmış olan yarı yapılandırılmış görüşme analizleri sonucunda ortaya çıkan bulgulara bağlı olarak oluşturulan kodlar ve tablo sunulmuştur.

3.1 Nitel Verilerin Analizi

Tablo 1. Nitel araştırmayı analiz etmek için araştırma sorularından ve yarı yapılandırılmış mülakatlardan çıkartılan kodlama

Araştırma Soruları ve Araştırma Sorularına Karşılık Gelen Yarı Yapılandırılmış Mülakat Soruları	Araştırma Sorularından ve Yarı Yapılandırılmış Mülakatlardan Çıkan Kodlar
Araştırma Sorusu 1	1.İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenleri oyun temelli öğretim yöntemini nasıl tanımlamaktadırlar?
Yarı yapılandırılmış Mülakat sorusu 1 ve 2	1.Size göre oyun nedir? Kişilik kazandırma Rol belirleme Eğlence Motivasyon Gelişim
Araştırma Sorusu 2	2. Sizce oyun temelli öğretim nedir? Araç Pekiştirme
Yarı yapılandırılmış Mülakat sorusu 7 ve 8	2. Oyun temelli öğretim yöntemi İlköğretim 1. Sınıfta ne sıklıkta kullanılmaktadır? 7. Oyun temelli öğretimi ne sıklıkta kullanıyorsunuz? Sık sık (Süreklilik) Haftada 2-3
Araştırma Sorusu 3	8. Oyun temelli öğretimi hangi durumlarda kullanıyorsunuz? Pekiştirme Motive etme Zor konuları kavratma Somutlaştırma
Yarı yapılandırılmış Mülakat sorusu 5 ve 6	2. İlköğretim 1. Sınıf öğretmenlerine göre oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının olumlu ve olumsuz yanları nelerdir? 5.Sizce oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumlu yanları nelerdir? Dersin Etkin Öğretilmesi Aktif Katılım Motivasyon Derse ve öğretmene karşı olumlu tutum

	6. Sizce oyun temelli öğretimin 1. Sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumsuz yanları nelerdir?	Zaman Müfredat Yetişme Sıkıntısı Motivasyonun Düşmesi
Araştırma Sorusu 4	4.İlköğretim 1. Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin etkili uygulanabilmesi için neleri önermektedirler?	
	3.Sınıfınızda oyun temelli öğretimi kullanıyor musunuz? Neden?	Kullanıyorum.Etkili öğrenmeyi sağlıyor.
Yarı yapılandırılmış mülakat sorusu 4, 9 ve 10, 12	9. Eğitsel oyunları uygularken sınıfınızda (öğrenci, sınıf ortamı, düzen) nelere dikkat ediyorsunuz?	Ön hazırlık Aktif katılım Heterojen Gruplar
	10. Eğitsel oyunları uygularken sınıf yönetimini nasıl sağlıyorsunuz?	Fiziksel Ceza Sözlü uyarı
	12. Eğitsel oyunların sonunda öğrencilere ödül veriyor musunuz? Nelerdir?	Ödül veriyorum. Birincil ve ikincil pekiştireç
Araştırma Sorusu 5	3.İlköğretim 1. Sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin değerlendirme aşamasında nelerden yararlanmaktadırlar?	
Yarı yapılandırılmış mülakat sorusu 11	11. Eğitsel oyunlara göre değerlendirme yaparken nelerden yararlanıyorsunuz?	Yazılı değerlendirme Sözlü Değerlendirme Oyun Boyunca Gözlem Soru-cevap

Birinci araştırma sorusu “İlköğretim 1. sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yöntemini nasıl tanımlamaktadırlar?” araç, pekiştirme, öğrenme, kişilik gelişimi olarak, araştırmanın ikinci sorusu “Oyun temelli öğretim yöntemi İlköğretim 1. sınıfta ne sıklıkta kullanılmaktadır?” sık sık, haftada 2-3 olarak kodlanmıştır. Araştırmanın üçüncü sorusu olan “İlköğretim 1. sınıf öğretmenlerine göre oyun temelli öğretim yönteminin olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?” öğrenme, kişilik gelişimi, rol belirleme, eğlence, motivasyon, dersin etkin öğretilmesi, zaman, müfredat yetişmesi, motivasyon düşmesi olarak, dördüncü araştırma sorusu “İlköğretim 1. sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin etkili uygulanabilmesi için neleri önermektedirler?” fiziksel ceza, sözlü uyarı ve motivasyon için ödül veriyorum; birincil ve ikincil pekiştireç kullanıyorum olarak kodlanmıştır. Son olarak 5. soru olan “İlköğretim 1. sınıf öğretmenleri oyun temelli öğretim yönteminin değerlendirme aşamasında nelerden yararlanmaktadırlar?” yazılı değerlendirme, sözlü değerlendirme, soru-cevap olarak kodlanmıştır. 12 tane görüşme sorusu kullanılmış, görüşme soruları için uzman görüşleri alınarak gerekli düzenleme yapılmıştır.

3. TARTIŞMA ve SONUÇ

Oyun temelli öğrenme yönteminin ilköğretim 1. sınıf öğretmenleri tarafından değerlendirilmesi amacıyla yapılan bu araştırmada “Size göre oyun nedir?” ve “Sizce oyunun çocuk üzerinde nasıl bir etkisi vardır?”

sorusuna ilişkin olarak öğretmenlerden benzer cevaplar alındığı belirlenmiş ve elde edilen bulgular incelendiğinde:

Öğretmenlerin tümünden oyun çocuğun tüm alanlarda gelişimini sağlar, çocuğa bireysel özellikler kazandırır, sosyalleşmesini sağlar, çocuğun mutlu ve özgür hissetmesini, özgüven kazanmasını sağlayan faaliyetler şeklinde yanıtlar alındığı belirlenmiştir. Buradan çıkarılacak olan sonuca bakıldığında öğretmenlerin tümü oyunun çocuğun gelişiminde önemli bir yeri olduğunu ve bireyi düşündürerek, bireyi aktif kılarak, arkadaşlarıyla etkileşim içerisine sokarak, bireye problem çözdürerek, bireyi eğlendirerek, bireyi mutlu ederek, bireyi hareket ettirerek bireyin her alanda da gelişmesinde büyük rol oynadığını belirtmişlerdir.

Ayrıca oyunun çocuğun kendini geliştirdiği, öğrenmesinin sağlandığı, öğrencinin kişilik kazandığı, eğlendiği yer olduğu şeklinde yanıtlar verdikleri belirlenmiştir. Burada alınan cevaplar oyunun çocuğu her yönde geliştirdiği, bireyin kimlik kazanımında, öğrenme faaliyetlerinde bunun yanında da en önemlisi bireyin eğlenmesinde büyük katkı sağladığını göstermektedir. Bu gelişimler de ele alındığında oyunun bireyin bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor gelişimini etkilediğinden, aynı zamanda psikolojik ve sosyal anlamda da geliştiğinden bahsedilebilir. Morrison (2007) oyun çocuğun dil gelişimi, bilişsel, duyuşsal, psiko-motor gelişimi, kişilik, cinsiyet rolleri belirleme, sosyalleşme, iletişim, cesaret, özgüven kazanma, öğretme-öğrenme faaliyetinde büyük kazanım sağlar.

Canlı (2014) çocuk ve oyun üzerine yapmış olduğu çalışma sonucunda “Çocuklar oyun sürecinde tüm gelişim alanlarını etkin olarak kullanmaktadır” şeklinde belirtmiştir. Buna bağlı olarak çocuk oyunda geçirdiği süre içerisinde hem zihinsel olarak düşünüp ilerlemekte bu sayede bilişsel süreçlerini geliştirmekte, hem psiko-motor olarak hareket ederek fiziksel alanda gelişmekte, hem de duyuşsal olarak gelişip kendini mutlu ve özgür hissetmektedir.

Öğretmenlerin iki tanesinden oyunun çocuğun sosyalleştiği bir faaliyet olduğu yönünde cevaplar alınmıştır. Birey oyun sayesinde sürekli olarak birileriyle etkileşim içerisindedir. Bu etkileşimler sayesinde birey nasıl davranacağını, nasıl paylaşacağını, nasıl konuşacağını öğrenmekte ve bu sayede arkadaşlık ilişkileri geliştirerek sosyalleşmektedir. Gerek küçük gerekse büyük yaşta bireylerle etkileşim içerisine giren çocuk arkadaşlarından da bireyler öğrenecek ve mutlu hissedecektir. Sık sık oyun oynayan ve karmaşık oyunlarla problem çözen ve oyunlara çözüm bulan çocuklar sosyal ilişkileri daha kolay kurmakta, kendilerini karşıdaki insanların yerine koyabilmekte, kişiler arası duyguları, duygu hallerini anlayabilmekte, yaratıcı ve keşfedici olmakta, aynı zamanda hayal güçleri daha gelişmiş ve üretken olmaktadır (Miller ve Almon, 2009). Bu anlamda sık sık oyun oynayan çocuklar başka bireylerle sürekli bir etkileşim ve iletişim içerisinde olacaklarından başka ortamlara girdiklerinde daha kolay uyum sağlayacaklar ve iletişimde daha etkili olacaklardır.

Aynı zamanda sürekli oyun yarattıkları için yaratıcılıkları gelişecek ve hayal dünyaları da genişleyecektir. Öğretmenler ayrıca oyunun çocuğun öğrenmelerinin gerçekleştiği, bireyde yaratıcılık, problem çözme gibi faaliyetleri geliştiren, bireyin gelişimini sağlayan en önemli işler şeklinde cevaplar vermiştir. Bu da oyunun çocuğun uğraşı olduğu ve bireyde üst düzey becerileri geliştirmeyi sağladığını göstermektedir. “Oyun çocuğun en iyi yaptığı işidir ve çocukların öğretiminin sağlandığı bir süreçtir. Oyun çocuğun öğrenme stili ve dünyayı keşfetme şeklidir” (D.S.Lacofano, 1987). Bireyin küçük yaşlarda genellikle bir oyun halinde olması ve sürekli oyunu tekrarlaması ile birlikte oyunun çocuğun yaptığı bir iş olduğu şeklinde yorumlar yapılmıştır.

Piaget, temelde oyunun öğrenme sürecinin önemli bir parçası olduğuna inanmış ve “oyun çocuğun işidir, çocuk oynamaktan hoşlanır ve oyunu ciddiye alır” şeklinde ifade etmiştir. “Size göre oyun temelli öğretim nedir?” sorusuna ilişkin verilen yanıtların tümünün oyun kullanarak eğitim-öğretim faaliyetlerini gerçekleştirme şeklinde olduğu belirlenmiştir. Yani oyun temelli öğretimin esası oyunu eğitime katarak eğitim-öğretim faaliyetlerini gerçekleştirmektir. Burada dikkat edilmesi gerekenin oyunun kolay, anlaşılır, konuya ve çocuğa göre olmasıdır. Karmaşık ve konuyla alakasız bir oyun dersin zamanından çalacağından etkili eğitim-öğretim faaliyetinden söz etmek pek mümkün olmayacaktır. Oyun temelli öğretim bir öğrencinin merkezde olduğu ve öğrenci tarafından yönetilen, araştırma, keşfetme, öğrenme, inceleme, yaratma, özgüven kazanma,

ilişkiler geliştirme bulunduran bir süreçtir (Tuğrul, 2014). Yani oyun belli bir süre zarfında gerçekleşir, bir başlangıcı ve bitişi vardır. Bireyi aktif kılar.

Bireyi heyecanlandırır ve mutlu eder. Oyun temelli öğretim yöntemi öğrencinin yön verdiği ve yaparak-yaşayarak öğrenmenin temel alındığı bir yöntemdir. “Sınıfınızda oyun temelli öğretimi kullanıyor musunuz? Neden?” sorusuna ilişkin olarak öğretmenlerden elde edilen bulgular incelendiğinde öğretmenlerin tümünün oyun temelli öğretimi kullandığı ve sınıf içerisinde etkili eğitim-öğretim faaliyeti gerçekleştirebilmek için bu yöntemi uyguladıkları belirlenmiştir. Sınıfta etkin öğrenmeyi sağladığı ve öğrencileri derse güdülediği için öğretmenler tarafından tercih edilmektedir.

“Sizce oyun temelli öğretimin 1. sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumlu yanları nelerdir?” sorusuna ilişkin ders açısından elde edilen bulgulara bakıldığında öğretmenlerin tümünden dersin oyun temelli öğretim sayesinde etkili ve kalıcı olduğu, daha eğlenceli olduğu ve derse katılımın ve motivasyonun arttığı şeklinde yanıtlar alınmıştır. Dersin düz anlatım dışına çıkması, konunun farklı bir aktivite ele alınarak açıklanması ve öğrencilerin aktif hale getirilmesi bireyin derse karşı isteğini ve ilgisini arttıracak, derse karşı olumlu bir tutum geliştirecektir. Eğitsel oyun dersi sıkıcı olmaktan kurtarıp eğlenceli hale getirecektir. Derse karşı sevginin ve ilginin artmasıyla ders daha kolay ve kalıcı hale getirilecektir. Birey hem eğlenecek hem de öğrenecektir.

Oyun temelli öğretimin 1. sınıfta kullanılmasının öğretmen açısından olumlu yanlarına ilişkin bulgular incelendiğinde öğretmenlerin tümünden etkin katılımın sağlanması sonucunda öğretmenin de motivasyonunun arttığı şeklinde yanıtlar alınmıştır. Öğrencinin mutlu olması, eğlenmesi, dersi kolay kavraması ve katılımda istekli olması, derse karşı olumlu tutum geliştirmesi, dersi sevmesi ve katılımda aktif rol alması, konuyu kavraması, öğrenmesi, arkadaşlarıyla işbirliği içerisinde hareket ederek ilerlemesi ve oyun sayesinde arkadaşlık ilişkilerini geliştirmesi öğretmeni de mutlu edecektir.

Öğretmen ders ve öğrenci üzerinde etkili olduğunu hissedecek, motive olacak, oyunun heyecanının etkisiyle kendi de heyecanlanacaktır. Öğrenci açısından olumlu yanları incelendiğinde verilen yanıtlara bakıldığında tüm öğretmenlerden öğrencinin derse karşı olumlu tutum geliştirdiği, dersi sevdiği, derse katılmak istediği ve sosyalleşerek arkadaşlarıyla olumlu ilişkiler geliştirdiği şeklinde yanıtlar belirlenmiştir. Birey eğlenirken öğrenir, heyecanlanır, aktif olmak, bir hareketin içerisinde olmak onu sevindirir, birey mutlu olduğu için derse ve öğretmene karşı olumlu tutum geliştirir ve böyle bir derse katılmak ister. Birey arkadaşlarıyla grup olduğu oyunlarda birlikte hareket etmeyi, grup ruhunu öğrenir, arkadaşlarıyla ilişkilerini geliştirir. Birey oyunun akışında farkında olmadan öğrenir ve etkili öğrenmiş olur. Günümüz çağı öğrencileri öğrenciler araştırıp sorguladıkları, inceleyip keşfettikleri, yoğun katılım gösterdikleri kısaca eğitimin merkezinde olup aktif rol aldıkları yaparak yaşayarak öğrendikleri bir eğitimde daha çok ve daha kolay öğrenmektedirler (Newby, 2006). Y yaparak yaşayarak öğrenme sayesinde öğrenciler eğlenmekte, daha etkili ve kalıcı öğrenmektedirler. Bu şekilde ilerleyen derslere öğrenciler aktif olarak katılım göstermekte, derslerden keyif almakta, derslere seyerek gelmekte, derse ve öğretmene önem vermektedirler. (Pehlivan, 2005) Gruending ve diğerlerinden yaptığı incelemeler sonucunda oyunun derslerde kullanılmasının olumlu yanlarından bahseder. Pehlivan'a göre (2005) oyun çocuğu motive eder ve derse güdüler. Öğrencinin dikkatini çektiği ve öğrenciyi mutlu ettiği için öğrencinin derse olan ilgisini artırır. Derse karşı olan ilgi, istek ve merakı artırır. Sosyalliği artırır.

Çocukların işbirliği içerisinde beraber çalışması sonucunda bireyler birbirlerinden bilgi paylaşımı ile öğrenir. Öğrencilerin kaynaşmasını sağlar. Öğrencileri aktif hale getirir. Derse katılımı artırır. Etkili öğrenmede, konuyu işlemede önemli bir etkinliktir. Kalıcı öğrenmelerde ve somut bilgiyi kazanmada önemlidir. (Gruending ve diğerleri Akt: Pehlivan; 2005).

“Sizce oyun temelli öğretimin 1. sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumsuz yanları nelerdir?” sorusuna ilişkin ders açısından elde edilen bulgulara bakıldığında öğretmenlerin tümü zaman kavramı üzerinde durmuştur. Genel olarak zamanın çok uzun tutulması durumunda öğrencilerin sıkılacağı, motivasyonlarının düşeceği ve derse karşı olumsuz tutum geliştirecekleri üzerine yanıtlar belirlenmiştir. Ayrıca iyi bir hazırlık yapılmayan oyunun dersin zamanından çalacağı, derste eğer süre fazla uzun tutulursa dersin

süresinin uzayacağı, motivasyonun düşeceği ve derse karşı olumsuz tutum gelişeceği şeklinde yanıtlar belirlenmiştir.

Oyun temelli öğretimin 1. sınıfta kullanılmasının öğretmen açısından olumsuz yanlarına bakıldığında öğretmenin iyi bir hazırlık yapması gerekmekte, derse, öğrenciye uygun olarak eğitsel oyunu iyi tasarlamaması durumunda dersin zamanından çalacağı ve müfredatta geriden geleceği şeklinde cevaplar alınmış, ayrıca öğretmenin süreyi iyi ayarlamaması durumunda dersin uzayacağı ve öğrencilerin sıkılacağı, öğrencinin ve öğretmenin motivasyonunun düşeceği şeklinde bulgulara ulaşılmıştır. Oyun temelli öğretimin 1. sınıfta kullanılmasının öğrenci açısından olumsuz yanlarına bakıldığında dersin süresinin uzamasının durumunda öğrencilerin sıkılıp, motivasyonlarının düşebileceği, süre uzarsa derslerinden geri kalabilecekleri ve dağılabilecekleri şeklinde bulgulara ulaşılmıştır. Eğitsel oyuna hazırlık yapılacağı zaman öğretmen oyuna iyi hazırlanmalı, sınıfın seviyesine ve öğretilen konuya uymayan oyunlardan kaçınmalıdır. Aksi takdirde öğretmen dersin zamanından alabilmektedir.

Öğretmen oyunun zamanı iyi ayarlamalı, oyuna hakim olmalı, öğrencinin motivasyonunu düşürecek kadar uzun bir sürede oyun oynatmamalıdır. Ayrıca öğretmen oyunun kurallarını sadece oyunun başında açıklamalıdır. Oyunun kurallarının oyunun ortasında veya sürekli olarak değiştirilmesi öğrencilerde karmaşıklığa yol açacak ve dersi amacından uzaklaştıracaktır (Mc Callum, 1980). Öğretmenin amacı öğrencilerden beklentiyi çok yüksek tutmadan, öğrencinin seviyesine uygun, basit, hareketli ve eğlenceli eğitsel bir oyun hazırlamaktır. Öğrenci zamanın iyi ayarlanmadığı bir oyunu boşuna oynayabilir. Bundan dolayı öğrenme diye bir şeyden bahsedilemeyebilir. Ayrıca yarışma türü olan oyunlarda öğrencinin hevesi kırılabilir ve motivasyonu düşebilir. Oyun tüm sınıflara ve tüm öğrenci seviyelerine uygun olmayabilir (W.R. Lee, 1969). Öğrenciler arasındaki etkileşim kolay kavraması ve katılımı istekli olması, derse karşı olumlu tutum geliştirmesi, dersi sevmesi ve katılımı aktif rol alması, konuyu kavraması, öğrenmesi, arkadaşlarıyla işbirliği içerisinde hareket ederek ilerlemesi ve oyun sayesinde arkadaşlık ilişkilerini geliştirmesi öğretmeni de mutlu edecektir (Eğitim ve Bilim, 2022). Öğretmen ders ve öğrenci üzerinde etkili olduğunu hissedecek, motive olacak, oyunun heyecanının etkisiyle kendi de heyecanlanacaktır.

Öğrenci açısından olumlu yanları incelendiğinde verilen yanıtlara bakıldığında tüm öğretmenlerden öğrencinin derse karşı olumlu tutum geliştirdiği, dersi sevdiği, derse katılmak istediği ve sosyalleşerek arkadaşlarıyla olumlu ilişkiler geliştirdiği şeklinde yanıtlar belirlenmiştir. Birey eğlenirken öğrenir, heyecanlanır, aktif olmak, bir hareketin içerisinde olmak onu sevindirir, birey mutlu olduğu için derse ve öğretmene karşı olumlu tutum geliştirir ve böyle bir derse katılmak ister. Birey arkadaşlarıyla grup olduğu oyunlarda birlikte hareket etmeyi, grup ruhunu öğrenir, arkadaşlarıyla ilişkilerini geliştirir. Birey oyunun akışında farkında olmadan öğrenir ve etkili öğrenmiş olur. Günümüz çağı öğrencileri öğrenciler araştırıp sorguladıkları, inceleyip keşfettikleri, yoğun katılım gösterdikleri kısaca eğitimin merkezinde olup aktif rol aldıkları yaparak yaşayarak öğrendikleri bir eğitimde daha çok ve daha kolay öğrenmektedirler (Newby, 2006). Y yaparak yaşayarak öğrenme sayesinde öğrenciler eğlenmekte, daha etkili ve kalıcı öğrenmektedirler. Bu şekilde ilerleyen derslere öğrenciler aktif olarak katılım göstermekte, derslerden keyif almakta, derslere sevecek gelmekte, derse ve öğretmene önem vermektedirler. Pehlivan (2005) Gruending ve diğerlerinden yaptığı incelemeler sonucunda oyunun derslerde kullanılmasının olumlu yanlarından bahseder. Pehlivan'a göre (2005) oyun çocuğu motive eder ve derse güdüler. Öğrencinin dikkatini çektiği ve öğrenciyi mutlu ettiği için öğrencinin derse olan ilgisini artırır. Derse karşı olan ilgi, istek ve merakı artırır. Sosyalliği artırır. Çocukların işbirliği içerisinde beraber çalışması sonucunda bireyler birbirlerinden bilgi paylaşımı ile öğrenir. Öğrencilerin kaynaşmasını sağlar. Öğrencileri aktif hale getirir. Derse katılımı artırır. Etkili öğrenmede, konuyu işlemede önemli bir etkinliktir. Kalıcı öğrenmelerde ve somut bilgiyi kazanmada önemlidir (Gruending ve diğerleri Akt: Pehlivan, 2005).

“Sizce oyun temelli öğretimin 1. sınıfta kullanılmasının ders, öğretmen, öğrenci açısından olumsuz yanları nelerdir?” sorusuna ilişkin ders açısından elde edilen bulgulara bakıldığında öğretmenlerin tümü zaman kavramı üzerinde durmuştur. Genel olarak zamanın çok uzun tutulması durumunda öğrencilerin sıkılacağı, motivasyonlarının düşeceği ve derse karşı olumsuz tutum geliştirecekleri üzerine yanıtlar belirlenmiştir. Ayrıca

iyi bir hazırlık yapılmayan oyunun dersin zamanından çalacağı, derste eğer süre fazla uzun tutulursa dersin süresinin uzayacağı, motivasyonun düşeceği ve derse karşı olumsuz tutum gelişeceği şeklinde yanıtlar belirlenmiştir. Oyun temelli öğretimin 1. sınıfta kullanılmasının öğretmen açısından olumsuz yanlarına bakıldığında öğretmenin iyi bir hazırlık yapması gerekmekte, derse, öğrenciye uygun olarak eğitsel oyunu iyi tasarlamaması durumunda dersin zamanından çalacağı ve müfredatta geriden geleceği şeklinde cevaplar alınmış, ayrıca öğretmenin süreyi iyi ayarlamaması durumunda dersin uzayacağı ve öğrencilerin sıkılacağı, öğrencinin ve öğretmenin motivasyonunun düşeceği şeklinde bulgulara ulaşılmıştır.

Oyun temelli öğretimin 1. sınıfta kullanılmasının öğrenci açısından olumsuz yanlarına bakıldığında dersin süresinin uzamasının durumunda öğrencilerin sıkılıp, motivasyonlarının düşebileceği, süre uzarsa derslerinden geri kalabilecekleri ve dağılabilecekleri şeklinde bulgulara ulaşılmıştır. Eğitsel oyuna hazırlık yapılacağı zaman öğretmen oyuna iyi hazırlanmalı, sınıfın seviyesine ve öğretilecek konuya uymayan oyunlardan kaçınmalıdır. Aksi taktirde öğretmen dersin zamanından alabilmektedir. Öğretmen oyunun zamanı iyi ayarlamalı, oyuna hakim olmalı, öğrencinin motivasyonunu düşürecek kadar uzun bir sürede oyun oynatmamalıdır. Ayrıca öğretmen oyunun kurallarını sadece oyunun başında açıklamalıdır. Oyunun kurallarının oyunun ortasında veya sürekli olarak değiştirilmesi öğrencilerde karmaşıklığa yol açacak ve dersi amacından uzaklaştıracaktır (Mc Callum, 1980). Öğretmenin amacı öğrencilerden beklentiyi çok yüksek tutmadan, öğrencinin seviyesine uygun, basit, hareketli ve eğlenceli eğitsel bir oyun hazırlamaktır. Öğrenci zamanın iyi ayarlanmadığı bir oyunu boşuna oynayabilir. Bundan dolayı öğrenme diye bir şeyden bahsedilemeyebilir. Ayrıca yarışma türü olan oyunlarda öğrencinin hevesi kırılabilir ve motivasyonu düşebilir. Oyun tüm sınıflara ve tüm öğrenci seviyelerine uygun olmayabilir (W.R. Lee ,1969). Öğrencilerin derse güdülenmelerini arttırmak, öğrencileri mutlu etmek ve derse aktif katılımlarını sağlamak için kazanan öğrencilere küçük hediyeler verilebilir. Ancak bu hediyeleri verirken kaybeden öğrencilerin motivasyonlarını kırmamaya, katılan tüm öğrencileri tebrik ve teşvik etmeye dikkat ettiklerini belirten öğretmenler, öğrencilere ulaşamadıkları büyük hediyeler almak yerine herkesin alabileceği ancak eğitimle alakalı ufak hediyeler almaktadırlar. Pahalı hediyeler hem gerekli olmamakla beraber hem de diğer öğrencileri ulaşamadıkları için üzere dersten soğutabilmektedir. Kalem, silgi, kalemtraş... gibi ufak hediyeler eğitim açısından daha anlamlı ve kullanışlı olabilmektedirler (Eğitim ve Bilim, 2022) .

Arslan ve Dilci'nin (2017) de yaptığı çalışma sonuçları incelendiğinde de oyunun çocuklara sağladığı yarar ve olumlu etki sayesinde oyunun eğitim öğretim faaliyetlerinde daha sık kullanılması gerektiği sonucuna ulaşıldığı tespit edilmiş ve bu çalışmayla benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Kayar'ın (2008) de yaptığı tez çalışması sonucuna bakıldığında bu çalışmayla örtüşen oyunun çocukların sosyal anlamda gelişimini desteklediği belirlenmiştir. Tören'in (2011) de yaptığı tez çalışmasında yine bu çalışmayla benzer sonuçlara ulaşılmış ve oyunun çocukların sosyal gelişiminde büyük etkisi olduğu görülmüştür. Savaş ve Gülüm 'ün (2004) de yaptığı çalışma incelendiğinde bu çalışmayla benzer sonuçlara ulaşılmış; oyun temelli öğretimle eğitim gören çocukların geleneksel yöntemlere göre daha başarılı oldukları sonucuna varılmıştır. Öğretmenler yaparak yaşayarak öğrenmeyi sağlamak için oyun temelli öğretimi kullanmakta ve bu da öğrencinin etkili öğrenmesini ve derslere aktif katılmasını sağlamakta, akılda kalıcılığı arttırmaktadır. Uskan ve Bozkuş (2019) ' un yapmış olduğu Eğitimde Oyunun Yeri adlı çalışmanın sonuçları incelendiğinde oyun çocuğun en büyük ilgi alanı ve hobisidir sonucuna ulaşılmıştır. Birey oyun sayesinde öğrendiği bilgileri somutlaştırır ve bu sayede yaparak yaşayarak öğrenir.

Oyun çocuğun bulunduğu çevreyi, olay ve olguları da anlamlandırmasına ve tanınmasına da fırsat vererek bireyin kalıcı ve akıcı bir şekilde farkında olmadan öğrenmesine yardımcı olmaktadır. Bu nedenle eğitimde oyunun kullanılması artırılmalı, öğrenciler eğlenerek öğrenmelidirler. Gözalan ve Koçak (2014) de çalışmalarında kelime öğretiminde eğitsel oyunlardan yararlanmış ve başarı kaydetmişlerdir. Keskin (2009) tarafından yapılan çalışmada ise sınıf ortamında kullanılan oyunlarının öğrencilerin çok boyutlu düşünmelerine katkı sağladığı ve çocukların zihinsel düşünce boyutlarının gelişmesine katkı sağladığı, farkında olmadıkları yeteneklerini ortaya çıkardığı, daha çok motive oldukları ve keyifli ders işledikleri belirtilmiştir. Karataş (2014) çalışmasında öğrencinin merkezde ve aktif olduğu oyun temelli öğretim yönteminin eğitimde kullanımının

arttığına ve bu yöntemi daha sık kullanmaya doğru bir ilerleyiş olduğunu belirtmiştir. (Kalem ve Fer, 2013) bireyin aktif olarak öğrenmesinin öneminden bahsetmiş, eğitimde gerekli olduğunu vurgulamışlardır.

Elde sonuçlar doğrultusunda şu önerilerde bulunulmuştur:

- Öğretmenlerin derslerde daha etkili ve kalıcı eğitim verebilmeleri için öğrencinin pasif olduğu geleneksel yöntemlerin yerine öğrenciyi aktif kılacakları öğrenci merkezli eğitim-öğretim yöntemlerini kullanmaları gerekmektedir.
- Dersleri uygulayacak olan öğretmenlerin derste oynatılacak oyuna ve konuya hâkim olmaları, iyi hazırlık yapmaları ve zamanı iyi ayarlamaları gerekmektedir.
- Derste oynatılacak olan oyunların çocukların bireysel farklılıkları göz önünde bulundurularak ilgi ve ihtiyacına göre seçilmesi, konuya uygun olması, zamanının çok uzun tutulmaması gerekmektedir.
- Derslerde oyunun kullanılması öğrencileri motive edecek, öğrencilerin merakını arttıracak, öğrencileri mutlu edecek ve öğrencilerin derse karşı olumlu tutum geliştirmesini sağlayacaktır.

BEYAN

“Oyun Temelli Öğretim Yönteminin İlköğretim 1.Sınıf Öğretmenleri Tarafından Değerlendirilmesi” isimli makalemiz ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş, kişi ile mali çıkar çatışması yoktur ve yazarlar arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

- Akpınar, B. & Gezer, B. (2010). Öğrenen merkezli yeni eğitim yaklaşımlarının öğrenme-öğretme sürecine yansımaları. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20 (14), 1-12 .
- Aktaş Y. & Mangır M. (1993). Çocuğun gelişimde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 26(16), 14-19.
- Altunay, D. (2004). Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığına etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Anıl, D. ve Acar, M. (2008). Sınıf öğretmenlerinin ölçme ve değerlendirme sürecinde karşılaştıkları sorunlara ilişkin görüşleri. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 44-61.
- Arnas, A., Y. (2017). Oyun, öğrenme ve deneyimin birleşimi: Çocuk müzeleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), 17-30.
- Arslan, A. & Dilci, T. (2018). Çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin geçmiş ve günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas İli Örnekleme) . *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28 (1) , 47-59 .
- Arslan, S., & Yurdakul, C. (2015). Özerk öğrenme ölçeğinin türkçeye uyarlanması ve geçerlilik çalışması. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(39), 565-569.
- Ayan, S. ve DüNDAR, H.(2009). Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28 (1), 63-74.
- Ayan, S. ve Memiş, U., A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14 (2), 143-149.
- Aybek ve Aslan (2017). Öğretim Yöntemine İlişkin Görüşlerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Educational Sciences*, 6 (1) , 1166-1184 .
- Bayar Çelebi, D. (2007). Türkiye ve Azerbaycan'daki çocuk oyunları ve oyuncaklarının karşılaştırmalı incelemesi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Muğla Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çağdaş Türk Lehçeleri Ve Edebiyatları Anabilim Dalı, Muğla.
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research Practice*, 4(1), 1-8.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2014). Bilimsel araştırma yöntemleri (17. Baskı). Ankara: Pegem Yayınları.
- Celce. M. (1989). Teaching English as a Second Language. Washington.

- Çelikkaya, H. (1991). Eğitimin anlamları ve farklı açılardan görünüşü. *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3 (1), 73-85.
- Çoban, B ve Nacar E. (2006). Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar. Ankara: Nobel Basımevi.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments. (pp. 9-15).
- Deniz, İ. (2005). Öğrenci Merkezli Fen Bilgisi Eğitiminin Öğrenci Başarılarına Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Denizli: Pamukkale Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Dönmez, İ. (2008). İlköğretim Fen ve Teknoloji Dersi Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Merkezli Eğitim Açısından Değerlendirilmesi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.
- Duman, G. ve Koçak, N. (2013). Çocuk oyun alanların biçimsel özellikleri açısından değerlendirilmesi. *The Journal of Turkish Educational Sciences*, 11(1), 64-81.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *Adnan Menderes Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2),39-42.
- Er, H.N. (2008). Zaman Kavramıyla Zenginleştirilmiş Türkçe Dil Etkinliklerinin 5-6 Yaş Çocuklarında Zaman Kavramı Gelişimine Etkisinin İncelenmesi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya.
- Ertürk, S.(2013). Eğitimde Program Geliştirme. 2. Baskı, Ankara: Edge Akademi Yayıncılık.
- Ersoy, A. (2015). Doktora öğrencilerinin ilk nitel araştırma deneyimlerinin günlükler aracılığıyla incelenmesi. *Pegeç Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 5(5), 549-568, <http://dx.doi.org/10.14527/pegegog.2015.030>.
- Fer, S. (2015). Öğretim Tasarımı. 3. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Fer, S. ve Cırık, İ. (2007). Yapılandırmacı Öğrenme: Kuramdan Uygulamaya. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Fox, J. E. (2007). Back to basics: Play in early childhood. *Early Childhood News*, (pp. 12-15).
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: *A research and practice model. Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.
- Gelbal, S. ve Kelecioğlu, H. (2007). Öğretmenlerin ölçme ve değerlendirme yöntemleri hakkındaki yeterlik algıları ve karşılaştıkları sorunlar. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(2), 135-145.
- Gökçen, F. Ç. (2005). Gelişim ve eğitimde yeni yaklaşımlar 2, eğitsel oyunlar ve uygulama yöntemleri, Morpa Kültür Yayınları, (pp. 490-501). İstanbul.
- Gözalan, E. & Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, (4), 115-121.
- Güven, S. (2013). Çocukların Oyun Tercihleri Üzerine Bir Çalışma. *Turkish Studies*, 13(27), 45-67.
- Headfield, J.(1984). Elementary Communication Games. London,
- Huizinga, J. (1995). Homo Ludens. M. A. Kılıçbay. (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- <https://canada.k12.tr/oyun-temelli-ogrenme> (erişim tarihi:28.04.2022)
- <https://tdk.gov.tr/oyun>(erişim tarihi:28.04.2022)
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/egitim>(erişim tarihi:28.04.2022)
- <http://yasamgucu.org/oyun-nedir-ve-turleri> (erişim tarihi:28.04.2022)
- Işılak, H. Ve Durmuş, A. (2004). Eğitici oyun 112x yöntemi, kara tahtayı aşmak, öğrenci merkezli öğretmenlik, İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Kale, R. (2003). Okul Öncesi Dönemde Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi. Geliştirilmiş 2.Baskı, Nobel Yayın Dağıtım, (pp. 134). Ankara.
- Kalem, S. ve Fer, S. (2003). Aktif öğrenme modeliyle oluşturulan öğrenme ortamının öğrenme, öğretme ve iletişim sürecine etkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri* 3 (2), 433- 461.
- Karasar, N. (2006). Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara: Nobel Yayınevi.

- Karataş, E. (2014). Eğitimde Oyunlaştırma: Araştırma Eğilimleri. *Abi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 15 (2), 315-333.
- Kayar, P. (2008). Van'ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Van.
- Keskin, H.İ., (2009). Oyun kuramının ekonomide uygulanması. Çukurova üniversitesi. Yüksek Lisans Tezi, Adana.
- Köri, C. (2016). Program Geliştirme. Ankara: Yediiklim Eğitim Bilgisayar Yayıncılık.
- Lee, W.R.(1969). Language Teaching Games and Contests. London.
- Mc Callum, G. P. (1980). Word Games. New York.
- McCaslin, N. (2016). Yaratıcı drama sınıfın içinde ve dışında. (P. Özdemir Şimşek, Çev.). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Miller, E., & Almon, J. (2009). Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school (Alliance for Childhood Rep. No. NJ3a). College Park, MD.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2013). Okul öncesi eğitim programı. Erişim adresi: <https://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/ooproram.pdf>
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2017). Okul öncesi eğitim programı.
- Newby, T. J (2006). Educational Technology for Teaching and Learning. (3rd ed.). New Jersey: Pearson Merrill. Prentice Hall.
- Özenç, E. G. (2007). İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Özpolat, V. (2013). Öğretmenlerin Mesleki Önceliklerinde Öğrenci Merkezli Eğitim Yaklaşımının Yeri. *Milli Eğitim Dergisi*, 43 (200), 5-27 .
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 24 (5), 2157-2166.
- Pehlivan, H. (2005). Oyun ve Öğrenme. (pp.61-72). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Rixon, S.(1991). The Role of Fun and Games Act in Teaching Young Learners, London.
- Romando, R. (1968).Teaching The Disadvantaged Child. New York.
- Saban, A. (2007). Lisansüstü öğrencilerin nitel araştırma metodolojisine ilişkin algıları. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17, 469-485.
- Savaş, N. (2002). İlköğretim fen öğretiminde öğretmenlerin izlediği öğretim yöntemleri ve bu yöntemlerin öğrenci başarısına etkisi (yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Savaş, E., ve Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 175-194.
- Senemoğlu, N. (2018). Kuramdan Uygulamaya Gelişim Öğrenme ve Öğretim, 26. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sönmez, V. (2012). Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı, 17. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sünbül, A. M. (2011). Öğretim İlke ve Yöntemleri. Konya: Eğitim Kitabevi.
- Şentürk, H. ve Çakır, E.(2019). Beden Eğitimi ve Oyun Dersinin Öğretmen Görüşleri Açısından Değerlendirilmesi. *Turkish Studies Educational Sciences*, 14(5), 2199-2217.
- Taşpınar, M. (2017). Kuramdan uygulamaya öğretim ilke ve yöntemleri. Ankara: Elhan Kitap Yayın Dağıtım.
- Tören, A. (2011). Erzincan'dan derlenen çocuk oyunlarının çocuk eğitimindeki yeri. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Erzincan.
- Tuncer, M. (2022). Öğretim İlke ve Yöntemleri. 1. Baskı, Konya: Eğitim Yayınevi.
- Tuğrul, B. , Boz, M. , Uludağ, G. , Metin Aslan, Ö. , Sevimli Çelik, S. & Sözer Çapan, A. (2019). Okul öncesi dönemdeki çocukların okuldaki oyun olanaklarının incelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 9 (2) , 185-198.
- Tuğrul, B. (2010). Oyun temelli öğrenme. (pp. 187-220). Ankara: Anı Yayıncılık.

- Tuđrul, B. (2014). Oyun Temelli Öğrenme. Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri. (pp. 177). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(6), 1-11.
- Uskan, S. B. & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde Oyunun Yeri . *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi* , 5 (2), 123-131 .
- Vygotsky, L. (1978). The role of play in development. In M. Cole (Trans.), *Mind in Society* (pp. 92-104). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yayan, E. H. & Zengin, M. (2018). Çocuk kliniklerinde terapötik oyun . *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 7 (1), 226-233.
- Yıldırım, A ve Şimşek, H. (2016). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınevi.