

# **Life Science Teaching through Educational Game: Example of "Describing Who?" Game**

**Muhammet YILMAZ, Amasya University, ORCID ID: 0000-0002-7285-7121**

**Murat KURT, Amasya University, ORCID ID: 0000-0003-1155-9339**

## **Abstract**

*There are many methods to be used in teaching courses. The educational game method is one of them. In order to apply the educational game method, games should be prepared for the courses. The aim of the study is to determine the educational practices used in teaching the subject of third-grade Life Science course management units and to evaluate the "Describing Who?" according to the opinions of students and teachers. This study was conducted as basic qualitative research. Necessary ethical permissions were obtained for the research. The study group consisted of 14 people, including 3 classroom teachers and 11 primary school students working in the Suluova district of Amasya province. The research data was collected with a semi-structured interview form. A descriptive analysis was adopted in the analysis of the data. The results of the research revealed that the game developed for the course was aimed at the learning outcome of the course, contributed to the teaching of the course to the students, and developed some basic life skills in the students. The basic life skills included in the curriculum of the course and related to the game were tried to be determined according to students' opinions. Student opinions revealed that the game was related to the skills of communication, cooperation, obeying rules, perceiving space, self-management, and time management in the curriculum. When evaluated in general, it was decided that the game "Describing Who?" developed for the research could be characterized as an educational game.*

*Keywords: Educational game, Life science course, Teaching*



Inonu University  
Journal of the Faculty of  
Education  
Vol 25, No 2, 2024  
pp. 896-921  
[DOI](#)  
10.17679/inuefd.1455414

[Article Type](#)  
Research Article

[Received](#)  
19.03.2024

[Accepted](#)  
09.08.2024

## **Suggested Citation**

Yilmaz, M. & Kurt, M. (2024). Life science teaching through educational game: Example of "Describing who?" game, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 25(5), 896-921. DOI: 10.17679/inuefd.1455414

## EXTENDED ABSTRACT

### Introduction

It is stated that using educational games in lessons has benefits such as contributing to the teaching of subjects (Hanbaba & Bektaş, 2007; Kirriemuir & McFarlane, 2014), retention of learned knowledge (Çiftcibaşı & Karamustafaoğlu, 2019; Demirci & Demirci, 2006), contributing to students' social, cognitive and psychomotor development (Burgaz Uskan & Bozkuş, 2019; Yıldız et al., 2016), enabling students to socialize (Durualp & Aral, 2010), providing concretization of abstract concepts (Karamustafaoğlu & Aksoy, 2020; Seçkin Kapucu & Çağlak, 2018), improving communication skills (Jones, 2001) and students having the opportunity to learn by doing and experiencing (Varan & Sulak, 2018). Considering the contribution of educational games to the individual, a game for primary school Life Sciences Course has been developed in this study.

Life Science Courses, which have an important place in the preparation of the individual for life, are among the courses where educational games can be used, and considering the age groups of the students who take this course, teaching the lessons through games will attract the attention of the students much more (Körükçü & Karaman, 2022). In terms of the age period they are in, it is not considered developmentally appropriate for students to sit in the classroom throughout the course (Aykaç, 2005). The need to develop a new game was felt by the researchers with the idea of designing a game in which all students in the class would be active.

### Purpose

The aim of the study is to determine the educational practices used in teaching the subject of third-grade Life Science course management units and to evaluate the "Describing Who?" according to the opinions of students and teachers.

### Method

This research was conducted as basic qualitative research because teachers and students are interested in how educational game expresses the meanings in teaching Life Science courses. Basic qualitative research focuses on how individuals construct reality as a result of their interactions with their social environment (Merriam, 2013). The study group was determined by criterion sampling method and three primary school teachers and eleven third-grade students formed the study group. Semi-structured interview forms were used as a data collection tool in the research. While preparing the interview forms, pilot studies were carried out and expert opinions were taken. The raw data collected in the research were analyzed with the descriptive analysis method.

### Discussion & Conclusion

The opinions of the classroom teachers involved in the practice were that the preparations for the game were sufficient, it increased the interest and curiosity of the students, was suitable for the level of the student, had fun features, and also contributed to the development in many ways such as acting together, making common decisions, accepting the results, experiencing common feelings, peer learning, expressing oneself, reasoning, observing, cooperating, problem-solving, feeling important and helping each other. Based on student opinions about the game; It has been concluded that the rules of the game are understood by the students and are suitable for the level, that the students can play the game easily, that it positively affected the relations between the students, that the students experience positive emotions and want to play the same game again. It has been concluded that the game Who is Described meets the features of being developed for a purpose specified in the educational game definitions (Akandere, 2013; MacKenzie, 2014; Zin & Yue, 2009), being used as an opportunity to ensure the repetition and permanence of what has been learned (Doğanay, 2007; Zengin, 2002), consciously and deliberately aiming to develop students (Ayan & Dündar, 2009),

presenting what is to be learned in the game (Samur, 2016) and putting the student in the center and ensuring that students are active in the lesson (Uygun et al., 2018).

Student opinions revealed that the game allows subject teaching and peer learning. There was no negative student opinion regarding its contribution to teaching. It is among the research results that the students want the lessons to be taught through games. Considering the benefits of educational games such as contributing to subject teaching (Kirriemuir & McFarlane, 2014), contributing to student development (Burgaz Uskan & Bozkuş, 2019) and students having the opportunity to learn by doing and experiencing (Varan & Sulak, 2018) it can be said that the developed game includes these features.

It was concluded that the game, which was developed in terms of basic life skills in the curriculum, contributed to the development of communication, cooperation, obeying the rules, perceiving space, self-management, and time management skills.

## Eğitsel Oyunla Hayat Bilgisi Öğretimi: “Kimi Tarif Ediyor?” Oyunu Örneği

Muhammet YILMAZ, Amasya Üniversitesi, ORCID ID: 0000-0002-7285-7121

Murat KURT, Amasya Üniversitesi, ORCID ID: 0000-0003-1155-9339

### Öz

Derslerin öğretiminde kullanılacak birçok yöntem bulunmaktadır. Eğitsel oyun yöntemi bunlardan birisidir. Eğitsel oyun yönteminin uygulanabilmesi adına derslere yönelik oyunlar hazırlanmalıdır. Çalışmanın amacı; üçüncü sınıf Hayat Bilgisi dersi yönetim birimleri konusunun öğretiminde kullanılan eğitim uygulamalarını belirlemek ve “Kimi Tarif Ediyor?” oyununu öğrenci ve öğretmen görüşlerine göre değerlendirmektir. Temel nitel araştırma olarak yürütülen bu çalışma için gerekli etik kurul izni alınmış, gönüllü katılım formu ve veli onam formu ilgililere imzalatılmıştır. Çalışma grubu Amasya ilinin Suluova ilçesinde görev yapan 3 sınıf öğretmeni ve 11 ilkokul öğrencisi olmak üzere toplam 14 kişiden oluşmaktadır. Araştırma verileri yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Verilerin analizinde betimleyici bakış açısı benimsenmiştir. Araştırma sonuçları, ders için geliştirilen oyunun dersin kazanımına yönelik olduğunu, öğrencilere dersin öğretiminde katkı sağladığını ve öğrencilerde bazı temel yaşam becerilerini geliştirdiğini ortaya koymuştur. Dersin öğretim programında yer alan ve oyunla ilişkili olduğu belirlenen temel yaşam becerileri öğrenci görüşlerine göre belirlenmeye çalışılmıştır. Öğrenci görüşleri programda yer alan; iletişim, iş birliği, kurallara uyma, mekân algılama, öz yönetim ve zaman yönetimi becerileriyle oyunun ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Genel olarak değerlendirildiğinde, araştırma için geliştirilen “Kimi Tarif Ediyor?” oyununun eğitsel oyun olarak nitelendirilebileceğine karar verilmiştir. Bu çalışmada geliştirilen eğitsel oyun öğretmen ve öğrenci görüşlerine göre ele alınmıştır, oyunun akademik başarıya ve kalıcılığa etkisinin ortaya konulduğu araştırmalar yapılması öneriler arasındadır.

**Anahtar Kelimeler:** Eğitsel oyun, Hayat bilgisi, Öğretim



İnönü Üniversitesi  
Eğitim Fakültesi Dergisi  
Cilt 25, Sayı 2, 2024  
ss. 896-921

DOI  
10.17679/inuefd.1455414

Makale Türü  
Araştırma Makalesi

Gönderim Tarihi  
19.03.2024

Kabul Tarihi  
09.08.2024

### Önerilen Atıf

Yılmaz, M. & Kurt, M. (2024). Eğitsel oyunla hayat bilgisi öğretimi: “Kimi tarif ediyor?” oyunu örneği, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(2), 896-921. DOI: 10.17679/inuefd.1455414

## Eğitsel Oyunla Hayat Bilgisi Öğretimi: “Kimi Tarif Ediyor?” Oyunu Örneği

### 1. Giriş

Hayat Bilgisi dersi Türkiye’de ilkokulun ilk üç yılında okutulan zorunlu dersler arasındadır. Dersin öğretimi sınıf öğretmeni tarafından yapılmaktadır. Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) tarafından Hayat Bilgisi öğretim programı 2024 yılında güncellenmiştir. Güncel öğretim programında dersin amacı; kendini ve çevresini tanıyan, sağlıklı ve güvenli bir yaşam süren, ailenin önemini ve toplumun değerlerini özümseyen, yaşadığı yeri ve ülkesini seven, çevresine ve doğaya karşı duyarlı, bilim ve sanatı önemseyen, araştırmacı, üretken, millî bilince ve manevi değerlere sahip bireylerin yetiştirilmesi olarak belirtilmiştir (MEB, 2024). Program, beceri temelli hazırlanmış olup değerler eğitiminin önemini vurgulamaktadır. Programın uygulanmasında; etkinliklerin öğrenci merkezli gerçekleştirilmesi, öğrencilerin duyuşsal, bilişsel ve devinişsel gelişimlerinin dikkate alınması ve temel yaşam becerilerinin geliştirilmesine önem verilmesi şeklinde yer almaktadır. Buradan hareketle, programın uygulayıcısı olan sınıf öğretmenlerinin program çerçevesinde hareket ederek dersleri planlaması ve ders öğretimi için kullanacağı yöntem ve teknikleri belirlemesi beklenir. Derslerin öğretiminde kullanılacak yöntem ve tekniklere, gösterip yaptırma, anlatım, örnek olay, yaratıcı drama, beyin fırtınası, tartışma vb. örnek olarak verilebilir (Ünal, 2021). Son yıllarda eğitimde yaşanan gelişim ve değişimlerden hareketle geliştirilen yöntemlerden birisi de oyun yöntemidir (Yıldız, 2022). Bu çalışmada dersin öğretimi için eğitsel oyun yöntemi kullanılmış olup yöntemin ders öğretimine etkisi öğrenci ve öğretmen görüşlerine göre incelenmiştir.

Günlük yaşam içerisinde; yeme, içme, uyuma, müzik dinleme, kitap okuma, oyun oynama gibi birçok etkinlik gerçekleştirilir. Bunlar arasında yer alan oyun, bireyin özgür iradesini kullanarak ve gönüllü olarak yer aldığı bir etkinliktir (Huizinga, 2023). Oyunlar bireye iletişim, karar verme, stratejik düşünme ve planlama yapma gibi çeşitli beceriler kazandırır (Kirriemuir & McFarlane, 2014). Bununla birlikte oyun etkinlikleri gerçekleştirilirken çocuğun nesnelere işleyişini kavrama yeteneğinin ve iletişim becerilerinin geliştiği ifade edilmektedir (Jones, 2001). Oyun çocuk için her zaman ilgi çekicidir (Zorluoğlu & Elbir, 2019). Ayrıca oyunun bireyin sahip olduğu gizli enerjiyi açığa çıkaran bir aktivite olduğu da göz önünde bulundurulmalıdır (Körükçü & Karaman, 2022).

Eğitim öğretim faaliyetleriyle oyun arasında ayrılmaz bir ilişki olduğundan söz edilmektedir (Hanbaba, 2011). Öğretim sürecinde öğrencileri etkin hale getirmek ve etkili öğrenme yaşantıları oluşturmak için oyunların kullanılması, eğitsel oyun kavramını doğurmuştur (De Freitas, 2018). Eğitim ortamlarında, öğretim hedeflerini gerçekleştirmek için kullanılan öğretim yöntemi şeklinde eğitsel oyun tanımı yapılmaktadır (MacKenzie, 2014). Öğrenilenlerin tekrar edilmesi ve kalıcılığının sağlanmasında fırsat olarak kullanılan teknik (Zengin, 2002), konunun öğretimi ve öğrenilenlerin pekiştirilmesi için hazırlanmış olan etkinlikler (Zin & Wong, 2009), öğrenileceklerin oyun içerisinde öğrenilmesini sağlayan eğitim etkinliği (Samur, 2016) ve yapılandırmacı eğitim anlayışına uygun, öğrenciyi merkeze alan ve öğrencilerin derste aktif olmasını sağlayan yöntem (Uygun vd., 2018) olarak da eğitsel oyun tanımları yapılmaktadır. Tanımlardan da anlaşılacağı üzere; eğitsel oyun ve oyun arasındaki en belirgin fark, eğitsel oyunların önceden belirlenmiş olan bir hedefi kazandırmak için kullanılmasıdır (Altınbulak vd, 2006). Eğitsel oyunların; amaç, seviye, oyun yeri, araç ve gereçler ile oyun süresi dikkate alınarak hazırlanması gerektiği belirtilmektedir (Pehlivan, 2014).

Eğitsel oyunların derslerde kullanılmasıyla; konuların öğretimine katkı sağlaması (Hanbaba & Bektaş, 2007; Kirriemuir & McFarlane, 2014), öğrenilen bilgilerin kalıcı hale gelmesi (Çiftcibaşı & Karamustafaoğlu, 2019; Demirci & Demirci, 2006), öğrencilerin sosyal, bilişsel ve psikomotor gelişimlerine katkı sağlaması (Ayan & Dündar, 2009; Burgaz Uskan & Bozkuş, 2019; Yıldız vd., 2016), öğrencilerin sosyalleşmelerini sağlaması (Durualp & Aral, 2010), soyut kavramların somutlaştırılmasını sağlaması (Karamustafaoğlu & Aksoy, 2020; Seçkin Kapucu & Çağlak, 2018), iletişim becerilerini geliştirmesi (Jones, 2001), öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenme imkanı bulması (Varan & Sulak, 2018) ve öğrencilerin derse yönelik olumlu tutum geliştirdikleri (Gelen & Özer, 2010) gibi faydalarından söz edilmektedir. Eğitsel oyunların bireye kattıkları göz önüne alınarak, bu çalışmada ilkökul Hayat Bilgisi dersine yönelik bir oyun geliştirilmiştir. Oyunun eğitsel oyun olarak nitelendirilip nitelendirilemeyeceğini belirlemek amacıyla, üç farklı sınıfta oyunla öğretim yapılmış olup sınıfta görevli öğretmenler ile öğrenim gören öğrencilerin görüşü alınmıştır.

Bireyin hayata hazırlanmasında önemli bir yere sahip olan Hayat Bilgisi dersleri eğitsel oyunların kullanılabileceği dersler arasındadır ve bu dersi alan öğrencilerin yaş grupları düşünüldüğünde, derslerin oyunla işlenmesi öğrencilerin daha çok ilgilerini çekecektir (Körükçü & Karaman, 2022). Buldukları yaş dönemi bakımından da öğrencilerin ders boyunca sınıfta oturmaları gelişimsel olarak uygun görülmemektedir (Aykaç, 2005). Bu görüşlerden yola çıkarak araştırmacılar tarafından öğrencilerin derste aktif olmalarını sağlamak, dersi eğlenceli hale getirmek ve öğrencilerin öğrendiklerini pekiştirmelerini sağlamak için “HB. 3.5.1. Yakın çevresinde bulunan yönetim birimlerini ve yöneticileri tanır.” kazanımına dönük olarak “Kimi Tarif Ediyor?” oyunu geliştirilmiştir (MEB, 2018). Hayat Bilgisi Öğretim Programı’nın 2024 yılında güncellenmesinden sonra yönetim birimleri ile ilgili kazanımların güncel programda da yer aldığı görülmektedir (MEB, 2024). Ayrıca güncel öğretim programının öğretme öğrenme yaşantıları bölümünde eğitsel oyunların kullanılması öneriler arasındadır. Ulusal alan yazınında aynı kazanıma yönelik farklı bir oyun (Kapılardaki Puanlar) bulunmaktadır (Faiz & Yiğit, 2022). Oyun incelendiğinde; sınıf içerisinde oynandığı, öğrencilerin sırayla atış yaparak puan toplamaya çalıştığı görülmüştür. Oyun hakkında araştırmacıların görüşü, atış yapan öğrenci dışında kalan öğrencilerin uzun süre pasif kalma ihtimalinin olduğu yönündedir. Ayrıca oyun oynatıldıktan sonra öğretmen, öğrenci görüşüne başvurulduğu veya başarıya etkisinin ölçüldüğü herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Ulusal alan yazınında aynı kazanıma yönelik farklı bir oyuna rastlanmamıştır.

Bu araştırma, Hayat Bilgisi dersi öğretiminde eğitsel oyun kullanımına yönelik bir uygulama ortaya koyması açısından araştırmacılar tarafından önemsenmektedir. Güncel öğretim programında, öğretimde eğitsel oyunların kullanılmasının önerilmesi de araştırmacının önemini ortaya koymaktadır. Ayrıca alan yazınında Hayat Bilgisi dersi öğretiminde eğitsel oyun kullanımına yönelik araştırma sayısına pek rastlanmaması da araştırmacının önemini göstermektedir. Oyun geliştirme sürecinde araştırmacıların öğrencilerle iş birliği içerisinde olması ve öğrenci önerileri dikkate alınarak sürecin yönetilmesi de araştırma önemini ortaya koyan kanıtlar arasındadır. Oyun geliştirme süreci ve uygulamaya yöntem bölümünde detaylıca yer verilmiştir.

Özetle; oyunun çocuğun gelişimine katkıları, eğitsel oyunların öğrenme ortamındaki faydaları, Hayat Bilgisi dersine yönelik alan yazınında eğitsel oyun içeren araştırmalara pek rastlanmaması ve alan yazınına yeni bir eğitsel oyun kazandırmak bu araştırmacının yapılmı

gerekçelerini oluşturmaktadır. Çalışmanın amacı; üçüncü sınıf Hayat Bilgisi dersi yönetim birimleri konusunun öğretiminde kullanılan güncel eğitim uygulamalarını belirlemek ve “Kimi Tarif Ediyor?” oyununu öğrenci ve öğretmen görüşlerine göre değerlendirmektir. Araştırma boyunca aşağıda maddeler halinde sunulmuş olan sorulara yanıt aranmıştır.

1. Yönetim birimlerini tanıyorum konusunun öğretimi ile ilgili sınıf öğretmenlerinin görüşleri nelerdir?
2. Sınıf öğretmenleri “Kimi Tarif Ediyor?” oyununu nasıl değerlendirmektedirler?
3. İlkokul üçüncü sınıf öğrencileri “Kimi Tarif Ediyor?” oyununu nasıl değerlendirmektedirler?
4. Öğrenciler, derste oynanan oyunun öğretime katkısını nasıl değerlendirmektedirler?
5. İlkokul üçüncü sınıf öğrencileri, “Kimi Tarif Ediyor?” oyununu öğretim programında yer alan temel yaşam becerileri açısından nasıl değerlendirmektedirler?

## **2. Yöntem**

### **2.1. Araştırma Deseni**

Bu araştırma, öğretmen ve öğrencilerin eğitsel oyunun Hayat Bilgisi dersi öğretimindeki anlamları nasıl ifade ettikleriyle ilgilenmesi sebebiyle temel nitel araştırma olarak yürütülmüştür. Temel nitel araştırmalarda bireylerin sosyal çevreleriyle etkileşimleri sonucu gerçeği nasıl inşa ettiklerine yoğunlaşılır (Merriam, 2013). Nitel araştırma yaklaşımı doğasına uygun olarak, bu araştırma sürecinde oyunun uygulanacağı sınıflardaki dersin zamanı, uygulanması ve süreç ile ilgili herhangi bir müdahalede bulunulmamıştır. Öğretmenler ders planında belirtilen tarihlerde dersini işlemiş, ders etkinliği olarak oyun oynanmıştır.

### **2.2. Çalışma Grubu**

Araştırma yaklaşımı ve desenine uygun olacak şekilde çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemi olan ölçüt örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme yönteminde; araştırma konusunda belirlenmiş olan özellikleri taşıyan insan, olay, durum ya da nesnelere çalışma grubu oluşturulur (Büyüköztürk vd., 2023). Çalışma grubu üçüncü sınıfta görevli sınıf öğretmenleri ve üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrencilerden oluşmaktadır. Öğretmen ve öğrencilerin çalışma grubuna alınmasını belirleyen ölçütler; üçüncü sınıfta derse giren öğretmen olması veya üçüncü sınıfta öğrenim görüyor olması ve araştırma için geliştirilen oyunu deneyimlemiş olması şeklindedir. Ölçütleri taşıyan 2022-2023 eğitim öğretim yılında Amasya ilinin Suluova ilçesinde görev yapmakta olan biri erkek ikisi kadın olmak üzere üç sınıf öğretmeni ve altısı kız beşi erkek olmak üzere on bir ilkokul üçüncü sınıf öğrencisi çalışma grubunu oluşturmuştur. Araştırmaya katılan sınıf öğretmenleri 5, 20 ve 22 yıllık mesleki kıdeme sahip olup Sınıf Öğretmenliği alanında lisans eğitimi almış kişilerden oluşmaktadır. Öğrenciler üçüncü sınıf düzeyinde olmaları sebebiyle 10-11 yaş aralığındadırlar. Araştırma boyunca katılımcıların gizliliğin sağlanmasına özen gösterilmiş olup katılımcılar belirtilirken isimlerinin kullanılması yerine kodlar kullanılması tercih edilmiştir. Kodlama yapılırken araştırma katılımcısı sınıf öğretmenleri “SÖ”, ilkokul öğrencileri ise “İÖ” şeklinde kodlanmıştır.

### **2.3. Oyun Geliştirme Süreci ve Uygulama**

Araştırma için araştırmacılar tarafından “Kimi Tarif Ediyor?” oyunu geliştirilmiştir. Oyun geliştirme sürecinin bilimsel bir toplantıda sözlü bildiri olarak sunumu yapılmış olması ve tam metin bildiri olarak yayınlanması sebebiyle bu bölümde oyuna ait genel bilgilere ve uygulamaya ilişkin açıklamalara yer verilmiştir. İlk olarak dersin öğretim programı (Hayat Bilgisi Dersi, 2018)

ve geçmiş öğretim programları (Alaca & Yıldırım, 2022), dersin öğretimine yönelik çalışma (Aktepe & Gündüz, 2022), eğitsel oyunlarla ilgili çalışmalar (Samur & Cömert, 2022; Ocak, 2013) ve eğitsel oyun yoluyla Hayat Bilgisi öğretimini konu alan çalışma (Karadeniz & Faiz, 2022) incelenmiştir. Üçüncü sınıf öğretmenlerinin görüşü sorularak öğrencilerin en fazla karıştırdığı konular belirlenmiştir. Araştırmacılar tarafından sınıf öğretmenlerinin önerileri harmanlanarak, konunun öğretimine yönelik farklı türde dört oyun önerisi geliştirilmiştir. Hem sınıf hem de bahçenin kullanılabilmesine olanak sağlayan ve belirli bir süreci içine alan oyun geliştirme fikri benimsenmiş olup öneri olarak geliştirilen oyunlar harmanlanarak üç aşamalı bir oyun geliştirilmiştir. Oyun ismi öğrenci görüşleri alınarak belirlenmiştir. Öğrenciler, kendi önerilerini belirledikten sonra öneriler arasından seçim yaparak oyuna “Kimi Tarif Ediyor?” ismini vermişlerdir. Geliştirilen oyun “Takım Kurma, Yarışma ve Değerlendirme” ismi verilen üç etaptan oluşmaktadır. Süreç sınıfta başlamakta, okul bahçesinde devam etmekte ve tekrar sınıfa dönülerek sonlanmaktadır. Takım kurma etabında öğrencilerden üç dakika içerisinde iki gruba ayrılmalrı, takım ismi belirlemeleri ve görev dağılımı (Yarışmacı, kart dağıtıcı ve yerel yönetici) yapmaları istenmektedir. Yarışma etabında okul bahçesine çıkılır, öğrenciler yerlerini alır ve kart dağıtıcı tarafından verilen kartları tartıştıktan sonra uygun olan yerel yöneticiye ulaştırmaları beklenmektedir. Değerlendirme etabı için tekrar sınıfa geçilir kartlar kontrol edilir ve her bir yöneticiden üstlendiği görevi tanıtması beklenmektedir. Süreç değerlendirmesi yapılabilmesi için puanlama anahtarı hazırlanmıştır ve oyun esnasında puanlama anahtarı oyun yöneticisi (Öğretmen) tarafından doldurulur. Oyunun dersle ilişkisi, oyun öncesi hazırlıklar, geliştirme süreci, kurallar, oynanış, bilgi kartları, puanlama ve değerlendirmeye ait detaylı bilgiler oyunun sunumunun yapıldığı kongreye ait tam metin kitabında detaylıca paylaşılmıştır.

Oyunun uygulama süreci, oyunu geliştiren araştırmacılarından biri tarafından yürütülmüştür. Derse ayrılan ilk ders saatinde öğretim programı doğrultusunda konunun öğretimi dersi öğretimini yapan sınıf öğretmeni tarafından yapılmıştır. Bir sonraki ders saatinde (Ertesi gün/ders programında dersin olduğu ilk gün) oyun öğrencilere tanıtılmış devamında oynanmaya başlanmıştır. Konunun işlendiği gün oyun bilinçli olarak oynatılmamış sonraki günlere bırakılmıştır. Bu sayede öğrencilerin aynı konuda oyun oynayacakları düşüncesiyle dersi tekrar etme motivasyonlarını artırmak hedeflenmiştir. Oyun planlandığı üzere kırk dakikada tamamlanmıştır. Okulda bulunan diğer iki şubede de oyun oynanmış, süreç sorunsuz bir şekilde ilerlemiş ve planlanan zamanda tamamlanmıştır. Oyun esnasında doldurulan puanlama anahtarları ekte yer almaktadır. Oyun oynandıktan sonra çalışma grubunda yer alan ve oyunu gözlemleyen/deneyimleyen sınıf öğretmenleri ve öğrencilerle uygun oldukları zamanlarda görüşmeler yapılmıştır.

#### **2.4. Veri Toplama Araçları**

Araştırma çalışma grubu öğretmen ve öğrenci olmak üzere iki farklı özellikte katılımcıdan oluştuğu için iki farklı veri toplama aracı kullanılmıştır. Her iki veri toplama aracı da yarı yapılandırılmış görüşme formu şeklindedir ve araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Görüşme formları “Öğretmen Görüşme Formu” ve “Öğrenci Görüşme Formu” olarak isimlendirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde soruların bir kısmı önceden hazırlansa da görüşmenin gidişatına göre şekil aldığı bilinmektedir (Patton, 2010). Görüşmeler yapılırken soruların yerinin değişebilmesi, sorular hakkında detaylı açıklamalar yapılabilmesi de yarı yapılandırılmış görüşmenin özelliklerindedir (Çepni, 2014). Veri toplama araçları hazırlanırken bu hususlar göz önünde bulundurulmuştur.



### 2.4.1. Öğretmen Görüşme Formu

İlk olarak araştırma amacı ve araştırma soruları doğrultusunda taslak sorular hazırlanmıştır. Taslak sorular hazırlandıktan sonra bir sınıf öğretmeni ile pilot çalışma yapılarak soruların anlaşılabilirliği belirlenmeye çalışılmıştır. Sınıf öğretmenin sorulara verdiği tepkiler göz önünde bulundurularak ve öğretmenin de önerisi dikkate alınarak sorular yeniden düzenlenmiştir. Hazırlanan formun araştırma amacına uygunluğu ve araştırma sorularını karşılama düzeyini belirlemek amacıyla Hayat Bilgisi alanında çalışmaları bulunan bir akademisyen ve nitel araştırma çalışmaları yapan bir bilim uzmanından görüş istenmiştir. Uzman görüşleri doğrultusunda sorular yeniden düzenlenerek görüşme formuna son hali verilmiştir. Uygulanmaya hazır hale gelen görüşme formunun uygunluğunu belirlemek amacıyla tekrar bir sınıf öğretmeni ile pilot çalışma yapılmıştır. İkinci yapılan pilot çalışma sonrasında tüm soruların katılımcı tarafından anlaşılır olduğu ve katılımcının cevaplamakta zorlanmadığı belirlenmiştir. Görüşmelerde öğretmenlere yöneltilen sorular, bulgular bölümünde yer almaktadır.

### 2.4.2. Öğrenci Görüşme Formu

Öğrenci görüşme formu araştırma amacı ve soruları doğrultusunda ilk olarak taslak hazırlanmıştır. Soruların anlaşılabilirliği ve öğrenci seviyesine uygunluğunu belirlemek amacıyla üçüncü sınıfta öğrenim gören bir öğrenci ile taslak form üzerinden pilot çalışma yapılmıştır. Pilot çalışmada öğrencinin cevaplamakta zorlandığı sorular belirlenmiştir. Görüşme formu yeniden düzenlenerek Hayat Bilgisi alanında çalışmaları bulunan bir akademisyen ve nitel araştırma çalışmaları yapan bir bilim uzmanından görüş istenmiştir. Uzman görüşleri ve önerileri dikkate alınarak görüşme formu yeniden düzenlenmiş olup tekrar pilot çalışma yapılmasına ihtiyaç duyulmuştur. İkinci pilot çalışma üçüncü sınıfta öğrenim gören farklı bir öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Öğrencinin tüm sorulara zorlanmadan cevap verebildiği belirlenmiştir. Pilot çalışmaları yapılan ve uzman görüşleri alınan formun uygulamaya hazır hale geldiğine karar verilmiştir. Görüşmelerde öğrencilere yöneltilen sorular bulgular bölümünde verilmiştir.

### 2.5. Veri Toplama ve Analiz

Veri toplama araçları hazırlandıktan sonra etik kurul izni alınmıştır. Katılımcı sınıf öğretmenlerine araştırma hakkında bilgi verilerek “Gönüllü Katılım Formu” ve üçüncü sınıf öğrencilerinin ailelerine (18 yaşından küçük olmaları sebebiyle) araştırma hakkında bilgi verilerek “Veli Onam Formu” formu imzalatılmış olup araştırmaya dâhil olmaları sağlanmıştır. Veri toplamak amacıyla yapılan görüşmeler 2023 yılı nisan ayı ve mayıs aylarında gerçekleştirilmiştir. Araştırmacıardan birinin araştırmanın yapıldığı okulda yönetici olarak görev yapıyor olması veri toplama sürecini kolaylaştırmıştır. Görüşmeler yüz yüze gerçekleştirilmiş olup ortalama otuz dakika sürmüştür. Araştırma gizliliğinin araştırmacılar tarafından sağlandığına ve katılımcıların ifşa olmasını engelleyecek her türlü tedbirin alındığına dair katılımcılar bilgilendirilmiştir. Katılımcılara istedikleri zaman araştırmadan ayrılabilceği konusunda da ayrıca bilgilendirme yapılmıştır. Katılımcıların kendilerini rahat hissetmeleri için görüşmeler sohbet tarzında gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler tamamlandıktan sonra katılımcılara teşekkür edilmiş ve ihtiyaç duyulması halinde tekrar kendisine başvurulabileceği yönünde bilgi verilmiştir. Öğretmen olan katılımcılara veriler analiz edildikten sonra kodların görüşlerini tam olarak yansıtmayı yansıtmadığını belirlemek amacıyla tekrar başvurulmuştur.

Araştırmada toplanan ham veriler betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. Bu analiz yönteminde verilerin temalar altında özetlenmesi ve yorumlanması yapılırken katılımcıların

görüşlerini tam olarak yansıtabilme adına doğrudan alıntılar kullanılır (Yıldırım & Şimşek, 2021). Araştırmacılar tarafından analizlere başlamadan önce araştırma sorularına uygun olarak tema ve alt temalar belirlenmiştir. Tema ve alt temalar belirlendikten sonra iki araştırmacı tarafından görüşme formları farklı zamanlarda ve ayrı ortamlarda analiz edilmiştir. Araştırmacılar analizleri tamamladıktan sonra bir araya gelerek kodların doğruluğu ve temalara uygunluğu yönünden değerlendirilmişlerdir. Bu aşamada farklı isimlendirilen veya farklı temalar altına yerleştirilmiş olan kodlar yeniden değerlendirilmiş ve iki araştırmacının ortak görüşü ile isimlendirilerek uygun olan tema altına yerleştirilmiştir. Öğretmen görüşlerinin analizinden elde edilen kodlar görüşme yapılan öğretmenlere sorularak görüşünü yansıtmada durumu sorulmuş ve tam olarak anlaşılmayan veya katılımcı görüşünü tam olarak yansıtmadığı düşünülen bazı kodlar yenilenmiştir. Öğrenci görüşlerinin analizi sonrası oluşan kodlar incelemesi için bir akademisyene sorulmuş ve bu aşamada da bazı kodlar tekrar değerlendirilerek yenilenmiştir. Kodların belirginleştirilmesi için yapılan bu çalışmalar sayesinde katılımcı teyidi ve meslektaş teyidi sağlanmış olup araştırmanın güvenilirliğini artırmıştır. Bulgular bölümünde doğrudan alıntılar verilmesi de araştırmanın güvenilirliğini artırmaya dönük çalışmalardandır. Doğrudan alıntılar araştırma sorularına uygun olacak şekilde kodlara uygun öğrenci görüşlerini yansıtacak şekilde örnek olarak verilmiştir. Her tablo sonunda tüm katılımcı görüşleri verilmemiştir ancak bulgular bölümünde tüm katılımcılardan alıntılanma yapılmasına özen gösterilmiştir. Doğrudan alıntılar çalışma boyunca tüm katılımcılar dengeli bir şekilde dağılacak şekilde sunulmuştur. Okuyucular tarafından bulguların anlaşılabilirliğini kolaylaştırmak için veriler tablo ve kelime bulutları kullanılarak sunulmuştur. Tablolar Microsoft 365 uygulaması olan Word uygulamasında, kelime bulutları ise bir internet sitesinde (<https://wordart.com>) hazırlanmıştır. Tablolar sunulurken hangi kodun hangi katılımcı görüşünden üretildiğine dair katılımcı numaraları verilmiştir. Yine tablolarda sunulan bir diğer bilgi aynı görüşün kaç katılımcı tarafından ifade edildiğini belirten kodlara ait frekanslardır. Araştırma sorularına ek olarak tablolar öncesinde görüşme esnasında katılımcılara yöneltilen sorulara yer verilmiş, tablonun devamında ise açıklama, doğrudan alıntı ve yorum şeklinde bulguların sunumu yapılmıştır. Kelime bulutları tablolardaki verileri belirginleştirmek için kullanılmış olup onlarla ilgili detaylı açıklama yapılmamış kısaca yorumlanmıştır.

Bulgular bölümünde katılımcı görüşlerine doğrudan alıntı şeklinde yer verilmiştir. Bu durum okuyucunun kodlar ve görüşler arasındaki ilişkileri görmesi açısından fırsat oluşturmaktadır. Görüşme formları soru bazlı değil bütün olarak incelenmiştir. Bu sayede katılımcıların görüşlerinin doğru temalar altına yerleştirilmesi veya farklı temalara kaymasının önüne geçilmiştir. Analizler iki araştırmacı tarafından ayrı zamanlarda yapılarak araştırmacıların birbirini etkilemesinin önüne geçilmiştir. Analizler tamamlandıktan sonra iki araştırmacının kodları karşılaştırılmış olup araştırmacılar arasındaki uyum hesaplanmıştır. Araştırmacılar arasındaki uyumu belirlemek amacıyla güvenilirlik formülü [ $\text{Güvenirlik} = \frac{\text{Görüş Birliği}}{\text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı}}$ ] kullanılmıştır (Miles & Huberman, 1994). Bu bağlamda araştırmacılar arasındaki uyum %94,8 olarak hesaplanmıştır. Elde edilen bu sonuç, ulaşılan sonuçların güvenilir olduğu şeklinde değerlendirilmiştir. Görüş ayrılığı bulunan %5,2 kod, iki araştırmacı tarafından yeniden değerlendirilerek uygun tema altına yerleştirilmiştir. Kodlar tamamlandıktan sonra görüşme yapılan öğretmenlere analizler sunulmuş ve görüşlerini ne derecede yansıttığı konusunda görüş alınmıştır. Katılımcıların onayının alınması katılımcı teyidini sağlamıştır. Meslektaş teyidini sağlamak adına kodlar alanda çalışan iki akademisyene sorularak görüş

alınmış ve meslektaş teyidi sağlanmıştır. Okunurluğu artırmak adına tablo ve kelime bulutları kullanılarak veriler özetlenmiştir.

### 3. Bulgular

#### 3.1. Sınıf Öğretmeni Görüşlerine Göre Yönetim Birimleri Konusunun Öğretimi

Araştırmada ilk olarak öğretmen görüşlerine başvurulmuş olup “Yönetim birimlerini tanıyorum konusunun öğretimi ile ilgili sınıf öğretmenlerinin görüşleri nelerdir?” araştırma sorusu cevaplanmaya çalışılmıştır. Katılımcı görüşlerinin analizi sonrası oluşturulan kodlar, önceden belirlenmiş olan “Yönetim Birimlerini Tanıyorum Konusunun Öğretimi” teması altında yer alan “Hazırbulunuşluk, Kavram Öğretimi, Pekiştirme, Ölçme ve Etkinlikler” olarak isimlendirilen alt temalara yerleştirilmiştir. Sınıf öğretmenlerinin görüşleri Tablo 1’de özet olarak sunulmuştur.

**Tablo 1.**

*Yönetim Birimlerini Konusunun Öğretimine İlişkin Sınıf Öğretmeni Görüşleri*

Tema	Alt Tema	Kod	Katılımcılar	f			
Yönetim Birimleri Konusunun Öğretimi	Hazırbulunuşluk	Soru-cevap	SÖ2, SÖ3	2			
		Tartışma	SÖ1	1			
		Hikâye oluşturma	SÖ2	1			
	Kavram Öğretimi	Kavram haritası	Kavram haritası	SÖ1	1		
			Kavram karikatürleri	SÖ1	1		
			Balık kılıcı diyagramı	SÖ1	1		
			Drama etkinliği	SÖ2	1		
			Görsel sunular	SÖ2	1		
			Düz anlatım	SÖ3	1		
			Pekiştirme	Dramatizasyon	SÖ1	1	
	Ölçme	Pekiştirme	Soru-cevap yöntemi	SÖ2	1		
			Web araçları	SÖ3	1		
			Yerel yöneticiyi ziyaret (İmkân olursa)	SÖ2	1		
			Etkinlikler	Ölçme	Çalışma kâğıdı	SÖ1, SÖ3	2
					Web 2.0 araçları	SÖ1	1
					Bulmaca	SÖ1	1
					Soru-Cevap	SÖ2	1
	Etkinlikler	Etkinlikler	Test	SÖ2	1		
			Drama	SÖ1, SÖ2	2		
			Çalışma yaprakları	SÖ2, SÖ3	2		
Araştırma görevi			SÖ1	1			
Gezi			SÖ2	1			
Söyleşi			SÖ2	1			
Oyun	SÖ3	1					

Tablo 1’de alt temalar altında veriler özet bir şekilde sunulmuştur. Buna göre “Hazırbulunuşluk” alt temasındaki veriler incelendiğinde; hazırbulunuşluğun soru-cevap yöntemi ile belirlendiğini ifade eden iki, tartışma yapılarak veya hikâye oluşturarak yapıldığını ifade eden bir katılımcı olduğu görülmektedir. “Kavram Öğretimi” alt temasındaki verilere göre; kavram haritası, kavram karikatürleri, balık kılıcı diyagramı, drama, görsel sunu ve düz anlatım ile kavramların öğretiminin yapıldığı birer katılımcı tarafından ifade edildiği görülmektedir. “Pekiştirme” alt temasındaki verilere göre; dramatisasyon, soru-cevap, web araçları ve imkân dâhilinde ziyaretler yapılarak konunun pekiştirilmesinin yapıldığının birer katılımcı tarafından ifade edildiği görülmektedir. “Ölçme” alt temasındaki verilere göre; iki katılımcının çalışma kâğıdı kullanılarak, birer katılımcının ise web 2.0 araçları, bulmaca, soru cevap ve testler yoluyla ölçme çalışmalarının yapıldığını belirttikleri görülmektedir. “Etkinlikler” alt teması verilerine göre; derste kullanılan etkinlik olarak ikişer katılımcı tarafından ifade edilen drama çalışmaları ve çalışma yaprakları, birer katılımcı tarafından ifade edilen araştırma görevi, gezi, söyleşi ve oyun olduğu görülmektedir.

Kavramların öğretiminde soru cevap yöntemini ve çeşitli materyaller kullandığını, pekiştirme olarak drama yaptırdığını belirten ancak oyun kullandığına dair herhangi bir açıklaması olmayan katılımcının görüşlerini aşağıdaki gibi açıklamaktadır.

*Öğrencilerimle öğretmek istediğim kavramlara yönelik daha önceden belirlediğim sorular çerçevesinde kısa bir sohbet ortamı oluşturuyor veya kısa bir tartışma etkinliği yapıyorum. ... Kavramları kavram haritaları, kavram karikatürleri veya balık kılıcı diyagramı gibi yöntemler kullanarak öğretiyorum. Özellikle bu konuda pekiştirme etkinliği olarak dramatisasyon yöntemini kullanmayı tercih ediyorum. Bu konu Hayat Bilgisi müfredatımızdaki diğer konulara göre biraz daha soyut bir konu olduğundan somutlaştırıcı etkinliklerin daha kalıcı öğrenme sağladığını düşünüyorum. ... (SÖ1).*

Hikâye, drama ve gezi çalışmaları yaparak konunun öğretimini yaptığını belirten ancak oyun kullandığına dair herhangi bir açıklaması olmayan diğer bir katılımcının görüşleri aşağıdaki yer almaktadır.

*Günlük yaşamdan hikâye oluşturarak, devamında soru cevap şeklinde dikkat çekerek belirliyorum. Örnek vermek gerekirse: Çocuklar dün Amasya da akşam bir kutlama vardı. Salona birdenbire etrafında insan topluluğu bulunan bir kişi girdi herkes ayağa kalktı. ... Drama etkinliği görsel sunular etkinlik çalışmaları hazırlayarak kavramları öğretiyorum. ... Ders etkinlikleri olarak drama (Öğrencilerin rolüne uygun kıyafetler giymek suretiyle verilen yöneticinin kendini tanıtmayı), gezi, çalışma yaprakları kullanıyorum. ... (SÖ2).*

Katılımcılardan sadece bir tanesi etkinlik olarak oyuna yer verdiğini belirtmektedir. Kavram öğretimi, pekiştirme veya ölçme olarak dersin hangi aşamasında yer verdiğine değinmediği aşağıda yer alan görüşlerinden anlaşılmaktadır.

*Soru cevap tekniğiyle hazırbulunuşluklarını tespit ediyorum. Hem düşüncelerini sağlıyor hem de merak duygularını güdüyorum. Kavramları düz anlatım tekniğiyle anlatıyorum ama aralarda yine soru cevap tekniğine başvurarak çocuklarında her zaman katılım göstermelerini sağlıyorum. ... Çalışma yaprakları kullanarak konunun öğrenilip öğrenilmediğini ölçüyorum. Oyun, soru cevap, çalışma yaprakları konunun öğretiminde kullandığım etkinlikler. ... (SÖ3).*

### 3.2. Sınıf Öğretmenlerinin Kimi Tarif Ediyor Oyununa İlişkin Değerlendirmeleri

İkinci araştırma sorusu da öğretmen görüşlerine göre cevaplanmaya çalışılmıştır. Araştırma sorusu “Sınıf öğretmenleri ‘Kimi Tarif Ediyor?’ oyununu nasıl değerlendirmektedirler?” şeklindedir. Katılımcı görüşlerinin analizi sonrası oluşturulan kodlar, önceden belirlenmiş olan “Sınıf Öğretmenlerine Göre Kimi Tarif Ediyor Oyunu” teması altında yer alan “Hazırlıklar, Kurallar ve Oynayış, Öğrenci Davranışları, Faydalı Yönleri, Eksik Yönleri, Kazanıma Uygunluğu ve Tercih Etme Durumu” olarak isimlendirilen alt temalara yerleştirilmiştir. Sınıf öğretmenlerinin ders için geliştirilen ve uygulanan oyuna ilişkin görüşlerinin özeti Tablo 2’de sunulmuştur.

**Tablo 2.**

*Kimi Tarif Ediyor Oyununa İlişkin Sınıf Öğretmeni Değerlendirmeleri*

Tema	Alt Tema	Kod	Katılımcılar	f	
Sınıf Öğretmenlerine Göre Kimi Tarif Ediyor Oyunu	Hazırlıklar	Yeterliydi.	SÖ1, SÖ3	2	
		Öğrencilerin konuya ilgi ve meraklarını artırdı.	SÖ1, SÖ2	2	
	Kurallar ve Oynayış	Açık, anlaşılır ve seviyeye uygundu.	SÖ1, SÖ2, SÖ3	3	
		Eğlenceliydi.	SÖ1, SÖ2	2	
	Öğrenci Davranışları	Ortak hareket etmeyi başardılar.	SÖ1	1	
		Sürekli hareketli olmaları kopmamalarını sağladı.	SÖ1	1	
		Grup başarısı ön planda olduğu için akran öğrenmesi oldu.	SÖ1	1	
		Kendini ifade etme becerilerine katkı sağladı.	SÖ1	1	
		Çok heyecanlıydılar.	SÖ2	1	
		Her bir çocuk kendinin önemli olduğunu hissetti.	SÖ2	1	
		Öğrenciler yardımlaştılar.	SÖ3	1	
		Faydalı Yönleri	Sosyal, bilişsel, duyuşsal, psikomotor alanlarını destekledi.	SÖ1	1
		Öğreten aynı zamanda eğlendiren bir oyun.	SÖ2	1	
		Benzer çalışmalar yapmaya öğrencileri isteklendirdi.	SÖ2	1	
	Zamanı kullanma, grupla hareket etme, ortak karar verme, sonuçları kabullenme, ortak sevinme ve üzülmeye duygularını tattırdı.	SÖ2	1		
	Eksik Yönleri	Kaybeden takım oyuncularının birbirini suçlamaları özgüven düşürebilir.	SÖ2	1	
		Koşu mesafesi daha kısa olabilirdi.	SÖ3	1	
		Öğretmen çok pasif kalıyor, rolleri öğretmen belirleyebilirdi.	SÖ3	1	

Kazanıma Uygunluğu	Kazanıma uygun bir oyun.	SÖ1, SÖ2, SÖ3	3
	Oyundaki bilgilerin kalıcı olacağını düşünüyorum.	SÖ1, SÖ2	2
	Karar verme, gözlemlleme, akıl yürütme, iş birliği, problem çözme gibi becerileri de destekliyor.	SÖ1	1
Tercih Etme Durumu	Kesinlikle tercih ederim.	SÖ1, SÖ2, SÖ3	3

Tablo 2’de alt temalar altında veriler özet bir şekilde sunulmuştur. Buna göre “Hazırlıklar” alt temasındaki veriler ikiye katılımcının yeterli olduğu veya öğrencilerin ilgi ve meraklarını artırdığı yönünde görüş belirttiğini göstermektedir. “Kurallar ve Oynayış” alt temasındaki veriler üç katılımcının anlaşılır ve seviyeye uygun olduğunu iki katılımcının da eğlenceli olarak ifade ettiğini göstermektedir. “Öğrenci Davranışları” alt temasındaki veriler birer katılımcı tarafından ortak hareket etmeyi başardıkları, oyundan kopmadıkları, akran öğrenmesi olduğu, ifade etme becerilerinin geliştiği, heyecanlandıkları, kendilerini önemli hissettikleri ve yardımlaştıkları şeklinde ifade edildiğini göstermektedir. “Faydalı Yönleri” alt temasındaki veriler birer katılımcı tarafından öğrencilerin sosyal, bilişsel, duyuşsal, psikomotor alanlarını desteklediği, öğretirken eğlendirdiği, benzer çalışmalara isteklendirdiği, zamanı kullanma, grupla hareket etme, ortak karar verme, sonucu kabul etme becerilerinin geliştiği, birlikte sevinme ve üzülmeye duygularını tattırdığı şeklinde ifade edilmektedir. “Eksik Yönleri” alt temasındaki veriler birer katılımcı tarafından kaybeden takım oyuncularının birbirlerini suçlamasının öz güven düşürebileceği, koşu mesafesinin kısaltılabileceği ve öğretmenin pasif kaldığı şeklinde ifade edildiği görülmektedir. “Kazanıma Uygunluğu” alt temasındaki veriler üç katılımcı tarafından da kazanıma uygun olduğu, iki katılımcı tarafından oyunda öğrenilenlerin kalıcı olacağı düşünüldüğü ve bir katılımcının ise karar verme, gözlemlleme, akıl yürütme, iş birliği, problem çözme gibi becerileri de desteklediği şeklinde ifade ettiğini göstermektedir. “Tercih Etme Durumu” alt temasındaki veriler üç katılımcının da kesinlikle tercih edeceği yönünde görüş belirttiğini göstermektedir.

Oyun öncesi hazırlıklar, oyun kuralları ve oyun esnasındaki öğrenci davranışları ve oyunun kazanıma uygun olduğu yönünde görüş belirten katılımcının görüşleri aşağıda yer almaktadır.

*Oyun öncesinde oyun hakkında öğrencilerim bilgilendirildi ve oyunun oynanacağı gün belirlendi. Oyun için gerekli kartlar hazırlandı, oyun alanına gerekli çizimler yapıldı. Ön hazırlık gayet yeterliydi. ... Oyun kuralları açık, anlaşılır ve seviyeye uygundu. ... Oyun çok eğlenceli idi. Aynı anda birçok becerinin gelişimini sağlayan bir oyundu. ... Bu oyun sonunda edindikleri kazanımların da kalıcılığının yüksek olacağına inanıyorum (SÖ1).*

Başka bir katılımcının oyun esnasındaki öğrenci davranışlarına, oyunun öğrencilerin karar verme becerilerine etkisine ve oyunun hareketli olmasının öğrenmeyi kolaylaştırdığına vurgu yaptığı görüşlerinin bir kısmı aşağıda yer almaktadır.

*Çocukların heyecanlanması grupta kimlerin olacağını kararlaştırma çalışmaları, o duydukları heyecan görülmeye değerdi. ... Oyunda çocukların birlikte karar verme becerilerini test eden, eğlenceli sporu da içinde barındıracak şekilde olması öğrenmeyi daha da eğlenceli hale getirdiğini düşünüyorum. ... (SÖ2).*

Oyunu faydalı bulan bir katılımcı öğretmenin pasif durumda kaldığını belirten görüşüne aşağıda yer verilmiştir.

... *Oyunu faydalı bulmakla beraber öğretmenin olayın hiçbir yerinde olmaması kısmını eksik buldum. Vali, kaymakam, belediye başkanı ve muhtar seçimini öğretmen yapabiliirdi. Bu sayede konuyu özetleyebilecek arkadaşlarına tekrar hatırlatabilecek yetide öğrenciler seçilirdi. ... (SÖ3).*

Kimi Tarif Ediyor oyununa yönelik sınıf öğretmeni görüşleri özetlendiğinde oyun öncesi hazırlıkların yeterli olduğu öğrencilerin ilgi ve meraklarını artırdığı, oyunun öğrenci seviyesine uygun eğlenceli olduğu, öğrencilere ortak hareket etme, ortak karar verme, sonuçları kabullenme, ortak duygular yaşama, akran öğrenmesi, kendini ifade etme becerisi, akıl yürütme, gözlem yapma, iş birliği yapma, problem çözme, önemli olduğunu hissetme ve yardımlaşma gibi birçok yönden katkı sağladığı, eğlendirirken öğrettiği, öğrencilerin gelişim alanlarını desteklediği ve motivasyonlarını artırdığı söylenebilir. Oyunun dersin kazanımına uygun olduğu, oyunda öğrencilerin kalıcı olacağı ve öğretmenlerin bundan sonra aynı konunun öğretiminde oyunu tercih edecekleri söylenebilir. Oyunun eksik yönleri olarak kaybeden takım oyuncularında çatışma yaşama ihtimali, koşu mesafesinin uzun olması ve öğretmenin pasif kalması belirtilmektedir.

### 3.3. Öğrencilerin Kimi Tarif Ediyor Oyununa İlişkin Değerlendirmeleri

Üçüncü araştırma sorusu öğrenci görüşlerine göre cevaplanmaya çalışılmıştır. Araştırma sorusu “İlkokul üçüncü sınıf öğrencileri ‘Kimi Tarif Ediyor?’ oyununu nasıl değerlendirmektedirler?” şeklindedir. Öğrenci görüşlerinin analizi sonrası oluşturulan kodlar, önceden belirlenmiş olan “Öğrencilere Göre Kimi Tarif Ediyor Oyunu” teması altında yer alan “Oyun Kuralları, Oyunun Oynanışı, Öğrenciler Arası İlişkiler, Öğrenci Duyguları, Geliştirme Önerisi ve Tekrar Oynama İsteği” olarak isimlendirilen alt temalara yerleştirilmiştir. Öğrencilerin ders için geliştirilen ve uygulanan oyuna ilişkin görüşlerinin özeti Tablo 3’te sunulmuştur.

**Tablo 3.**

*Kimi Tarif Ediyor Oyunu ile İlgili Öğrenci Değerlendirmeleri*

Tema	Alt Tema	Kod	Katılımcılar	f
Oyun Kuralları		Çok kolaydı.	İÖ3, İÖ6, İÖ7, İÖ9, İÖ10, İÖ11	6
		Hemen anlaşılıyor.	İÖ1, İÖ2, İÖ5, İÖ8	4
		Adaletliydi.	İÖ4, İÖ7	2
		Oyunu güzelleştirdi.	İÖ11	1
		Sadece bir hata yaptım.	İÖ7	1
Oyunun Oynanışı		Keyifliydi.	İÖ1, İÖ4, İÖ5, İÖ6, İÖ7, İÖ8, İÖ11	7
		Çok güzeldi/harikaydı.	İÖ2, İÖ6, İÖ8, İÖ9, İÖ10	5
		Hiç zor değildi.	İÖ3	1
Öğrenciler Arası İlişkiler		Anlaştık/İyiydi.	İÖ2, İÖ3, İÖ4, İÖ6, İÖ8, İÖ9, İÖ10	7
		Yardımlaşma oldu.	İÖ1, İÖ6, İÖ7, İÖ11	4
		Birlik oldu.	İÖ1, İÖ5	2

		Arada kartı götürmekte anlaşamadık.	İÖ7	1
Öğrencilere Göre Kimi Tarif Ediyor Oyunu	Öğrenci Duyguları	Heyecanlı	İÖ1, İÖ2, İÖ3, İÖ4, İÖ5, İÖ6, İÖ7, İÖ8, İÖ11	9
		Mutlu	İÖ1, İÖ2, İÖ3, İÖ7, İÖ9, İÖ10, İÖ11	7
		Coşkulu	İÖ1, İÖ2, İÖ8	3
		Eğlenceli	İÖ1, İÖ2	2
		Maceralı	İÖ2	1
	Geliştirme Önerisi	Bilgi kartına ipucu koyardım.	İÖ2, İÖ3, İÖ4	3
		Kartlara resim koyardım.	İÖ2, İÖ6	2
		Yarışma alanına engel koyardım.	İÖ1	1
		Tüm kartlar doğru çıkarsa ekstra puan verirdim.	İÖ5	1
		Yenilen kazananı kovalayarak yakalama oyunu olarak devam edebilir.	İÖ7	1
		Çizgiler yerine yuvarlak yapardım.	İÖ9	1
		İki tane kartçı yapardım.	İÖ8	1
		Kartçılara güzel kıyafetler giydirdim.	İÖ10	1
		Görevleri koluna yapıştırdım.	İÖ11	1
Tekrar Oynama İsteği	İsterim.	İÖ2, İÖ5, İÖ6, İÖ8, İÖ10	5	
	Defalarca oynamak isterdim.	İÖ1, İÖ3, İÖ11	3	
	Çok iyi olurdu.	İÖ4	2	
	Şu anki konulardan oynamak isterim.	İÖ7	1	
	Üst üste oynarsam sıkılırım.	İÖ9	1	

Tablo 3'te alt temalar altında veriler özet bir şekilde sunulmuştur. Alt temalardaki verilere göre oyun kurallarının çok kolay olduğu altı, oyunun oynanışının eğlenceli olduğu yedi, öğrencilerin birbirleriyle anlaşığı yedi, öğrencilerin heyecanlandığı dokuz, geliştirme önerisi olarak bilgi kartlarına ipucu yerleştirilmesi üç, tekrar oynama isteği ise beş öğrenci tarafından belirtilen görüşler olarak öne çıkmaktadır.

Oyun kuralları ve oyun esnasındaki duygulara ilişkin görüşlerini katılımcı öğrencilerden birisi aşağıdaki şekilde açıklamaktadır.

*Kurallar çok kolaydı hemen anlaşılıyor. ... Arkadaşlarımla çok iyi anlaşık, birlik olduk, herkes herkese yardım etti. Oyun oynarken heyecan, coşku, mutluluk ve eğlence hissettim (İÖ1).*

Oyun esnasındaki öğrenciler arası ilişkilere yönelik katılımcılardan birinin görüşü aşağıda örnek olarak verilmiştir.



... Oyun çok heyecanlıydı. Hem takım olmayı öğrendik hem de birlikte karar vermeyi. Arkadaşlarımızla birlik içinde düşündük. Herkes birbirinin kararlarına saygı duydu. ... (İÖ5).

Oyunu tekrar oynama isteğine yönelik örnek bir katılımcı görüşü aşağıda yer almaktadır.

... Ben oyun kurallarını anladım ama fark etmeden çizgiyi geçiyordum. Ama yine de olsun adaletli bir yarışma oldu. ... Oyundan çok keyif aldım. Ve ders işledik. ... Evet oyunu tekrar oynamak isterim ama şu anki konularımız üzerinden... (İÖ7).

“Kimi Tarif Ediyor?” oyununa yönelik öğrenci görüşlerinde öne çıkanları belirginleştirmek adına kelime bulutları oluşturulmuştur. Kelime bulutları Şekil 1, Şekil 2, Şekil 3, Şekil 4 ve Şekil 5’te yer almaktadır.

Şekil 1.

Oyun kuralları kelime bulutu



Şekil 2.

Oyun oynanışı kelime bulutu



Şekil 3.

Öğrenci ilişkileri kelime bulutu



Şekil 4.

Öğrenci duyguları kelime bulutu



Şekil 5.

Tekrar oynama isteği kelime bulutu



Kimi Tarif Ediyor oyununa yönelik öğrenci görüşleri değerlendirildiğinde oyun kurallarının öğrenciler tarafından anlaşılır ve seviyeye uygun olduğu, oyunu öğrencilerin rahatlıkla oynayabildiği, öğrenciler arasındaki ilişkileri olumlu yönde etkilediği, öğrencilerde olumlu duygular yaşattığı ve öğrencilerin tekrar aynı oyunu oynamak istedikleri şeklinde yorumlanmıştır. Oyunun geliştirilmesine yönelik öneriler daha çok şekilsel düzenlemeleri içermekte olup yapısal olarak geliştirme önerisi olmadığı şeklinde yorumlanmıştır.

### 3.4. Öğrencilerin Kimi Tarif Ediyor Oyununun Öğretime Etkisine İlişkin Değerlendirmeleri

Dördüncü araştırma sorusu öğrenci görüşlerine göre cevaplanmaya çalışılmıştır. Araştırma sorusu “Öğrenciler, derste oynanan oyununun öğretime etkisini nasıl değerlendirmektedirler?” şeklindedir. Öğrenci görüşlerinin analizi sonrası oluşturulan kodlar, önceden belirlenmiş olan “Oyunun Öğretime Etkisi” teması içerisinde yer alan ve “Oyunda Öğrenilenler, Konu Öğretime Katkısı, Akran Öğrenmesi ve Derslerin Oyunla İşlenmesi” olarak isimlendirilen alt temalara yerleştirilmiştir. Öğrencilerin ders için geliştirilen ve uygulanan oyunun öğretime katkısına yönelik görüşlerinin özeti Tablo 4’te sunulmuştur.

**Tablo 4.**

*Kimi Tarif Ediyor Oyunun Öğretime Etkisi ile İlgili Öğrenci Değerlendirmeleri*

Tema	Alt Tema	Kod	Katılımcılar	f	
Oyunun Öğretime Etkisi	Oyunda Öğrenilenler	Yerel yöneticilerin görevleri	iÖ1, iÖ2, iÖ3, iÖ4, iÖ5, iÖ6, iÖ7, iÖ9, iÖ10, iÖ11	10	
		Yönetim Birimleri	iÖ5, iÖ8	2	
		Öğretimin oyunla olduğunu	iÖ2	1	
		Birlikte karar verme	iÖ5	1	
		Takım olmayı	iÖ5	1	
	Konu Öğretime Katkısı	Zamanı kullanmayı	Katkısı oldu.	iÖ2, iÖ3, iÖ4, iÖ5, iÖ6, iÖ7, iÖ8, iÖ9	8
			Tekrar ettim.	iÖ1, iÖ11	2
			Kolay öğrendim.	iÖ10	1
	Akran Öğrenmesi	Evet oldu.	Evet oldu.	iÖ2, iÖ3, iÖ4, iÖ6, iÖ7, iÖ8, iÖ9, iÖ10	8
			Öğrettiğim oldu.	iÖ5, iÖ11	2
			Yeni bilgiler öğrendim.	iÖ1	1
	Derslerin Oyunla İşlenmesi	Eğlenerek öğreniyoruz.	Eğlenerek öğreniyoruz.	iÖ1, iÖ2, iÖ5, iÖ6, iÖ8, iÖ9, iÖ11	7
			Oyun oynarken ders işliyoruz.	iÖ3, iÖ4, iÖ7	3
			Bize öğretiyor.	iÖ10	1

Tablo 4’te alt temalar altında veriler özet bir şekilde sunulmuştur. Alt temalardaki verilere göre öğrencilerin oyunda yerel yöneticilerin görevlerinin öğrenildiğine dair on, konu öğretime katkısı olduğuna dair sekiz, akran öğrenmesi olduğuna dair sekiz, derslerin oyunla işlenmesinin eğlenerek öğrenmeyi sağladığına dair yedi öğrenci tarafından ifade edilen ve öne çıkan görüşler olmuştur.

Katılımcılardan birinin oyunla öğretime vurgu yaptığı görüşü aşağıda yer almaktadır.

*Kaymakam, vali, muhtar ve belediye başkanının görevlerini öğrendim. Öğretimin oyunla olduğunu öğrendim. ... Hem oyun oynayıp ders yapmış oluyoruz hem de eğleniyoruz. (İÖ2).*

Katılımcılardan birinin oyunda öğrendikleri ve oyun sürecinin faydalarına vurgu yaptığı görüşü aşağıda yer almaktadır.

*Kaymakam, muhtar, vali ve belediye başkanının özelliklerini öğrendim. Konuyu öğrenmeye katkı sağladı. ... Bence hem eğlenip hem de öğreniyoruz. Aslında ders işlediğimizi bile anlamıyoruz (İÖ6).*

Katılımcılardan birinin oyundaki akran öğrenmesine vurgu yaptığı ve derslerin oyulaşmasına yönelik görüşü aşağıda yer almaktadır.

*Ben bu oyunda halkın seçtiği kişileri ve atamayla gelen kişileri öğrendim. Oyunla hem eğlenceli hem de eğitici şeyler yaptık. ... Arkadaşlarıma da öğrettim. ... Dersler oyunla olunca çok eğleniyoruz ama normalde ders işliyormuşuz. ... (İÖ7).*

Oyunun öğretime katkısına yönelik öğrenci görüşleri değerlendirildiğinde öğrencilerin konu ile ilgili bilgilerle cevap vermesinin yanı sıra öğretimin oyunla olduğu, birlikte karar verme, takım olma ve zamanı kullanma gibi kazanımlarının olduğunu belirtmeleri dikkat çekicidir. Bu durum oyunun sadece konu öğretime değil becerilerin öğretime de katkı sağladığına işaret etmektedir. Öğrencilerin oyunun konunun öğretime katkısının olduğunu belirtmişler ve akran öğrenmesine olanak sağladığı yönünde görüş belirtmişlerdir. Öğretime katkısı yönünde olumsuz öğrenci görüşüne rastlanmamıştır. Bu durum oyunun amaca hizmet ettiğini gösterdiği şekilde yorumlanmıştır. Bu araştırma sorusunda derslerin oyunla işlenmesi konusunda ayrıca öğrenci görüşleri alınmıştır. Öğrencilerin belirttiği görüşlerden hareketle oyunla öğrenme konusunda farkındalıklarının arttığı veya oluştuğu şeklinde yorumlanmıştır.

### 3.5. Öğrencilerin Öğretim Programında Yer Alan Bazı Temel Yaşam Becerileri Açısından Kimi Tarif Ediyor Oyunu ile İlgili Değerlendirmeleri

Beşinci araştırma sorusu öğrenci görüşlerine göre cevaplanmaya çalışılmıştır. Araştırma sorusu "İlkokul üçüncü sınıf öğrencileri, 'Kimi Tarif Ediyor?' oyununu öğretim programında yer alan temel yaşam becerileri açısından nasıl değerlendirmektedirler?" şeklindedir. Öğrenci görüşlerinin analizi sonrası oluşturulan kodlar, önceden belirlenmiş olan "Bazı Temel Yaşam Becerileri" olarak isimlendirilen temaya bağlı "İletişim, İş Birliği, Kurallara Uyma, Mekânı Algılama, Öz Yönetim ve Zaman Yönetimi" alt temalarına yerleştirilmiştir. Öğrencilerin bazı temel yaşam becerilerine uygunluğuna yönelik görüşlerinin özeti Tablo 5'te sunulmuştur.

**Tablo 5.**

*Kimi Tarif Ediyor Oyununun Temel Yaşam Becerileriyle İlişkisine Yönelik Öğrenci Görüşleri*

Tema	Alt Tema	Kod	Katılımcılar	f
	İletişim	Çok iyiydi/güzeldi.	İÖ1, İÖ2, İÖ9, İÖ10, İÖ11	5
		Fikirlere saygı duyuldu.	İÖ5, İÖ6, İÖ8, İÖ11	4
		Arkadaşlık bağımız gelişti.	İÖ4, İÖ6	2
		Tebrik ettik.	İÖ3	1

		Düşüncelerimizi paylaştık.	İÖ4	1
Bazı Temel Yaşam Becerileri	İş Birliği	İş birliği yaptık	İÖ6, İÖ10, İÖ11	3
		Bazı konuları tartıştık.	İÖ1, İÖ2, İÖ4	3
		Birbirimizin kararlarını dinledik.	İÖ3, İÖ5, İÖ8	3
		Birbirimize destek olduk.	İÖ8	1
		Bence yoktu.	İÖ9	1
	Kurallara Uyma	Ben uyudum.	İÖ2, İÖ5, İÖ6, İÖ11	4
		Kurallara uyduk	İÖ1, İÖ3, İÖ9	3
		Hata yapmış olabilirim.	İÖ4, İÖ10	2
		Uymayanlar oldu.	İÖ8	1
		Mekânı Algılama	Hazırdı.	İÖ3, İÖ4, İÖ5, İÖ6, İÖ7, İÖ9, İÖ10, İÖ11
		Kafa karıştırıcı yer yoktu.	İÖ1, İÖ2, İÖ11	3
		Genişti.	İÖ8	1
		Tehlikesizdi.	İÖ9	1
Öz Yönetim	Oyuna uyum sağladım	İÖ1, İÖ3, İÖ4, İÖ7, İÖ8, İÖ9, İÖ10	7	
	Kendimi kontrol edebildim.	İÖ2, İÖ5, İÖ6, İÖ11	4	
Zaman Yönetimi	Zamanı iyi kullandık.	İÖ2, İÖ5, İÖ8, İÖ10, İÖ11	5	
	İyi değerlendirdik.	İÖ1, İÖ3, İÖ6, İÖ7, İÖ9	5	
	Takımımız çok hızlıydı.	İÖ4	1	

Tablo 5'te alt temalar altında veriler özet bir şekilde sunulmuştur. Alt temalardaki verilere göre oyundan iletişimin güzel olduğuna dair beş, iş birliği yapıldığına dair üç, kurallara uyulduğuna dair dört, mekânın hazır ve uygun olduğuna dair sekiz, öz yönetim sağlanabildiğine dair yedi ve zaman kullanımına dair beş öğrenci tarafından ifade edilen ve öne çıkan görüşler olmuştur.

Oyun esnasındaki iletişim ve iş birliği sürecini değerlendiren bir katılımcı görüşü aşağıda örnek olarak verilmiştir.

*İletişimimiz iyiydi. Birbirimizi tebrik ettik. Birbirimizin kararlarını dinledik. İş birliği yapmış olduk. ... (İÖ3).*

Oyun esnasındaki iş birliği ve kurallara uyma becerileri ile ilgili bir katılımcı görüşü aşağıda örnek olarak verilmiştir.

*Birbirimizin düşüncelerini paylaştık ve arkadaşlık bağlarımız gelişti. Şöyle bir iş birliğimiz oldu: Eğer birisi yanlış söylerse biz doğrusunu düzelttik. ... Oyuna uyum sağladık, kuralları anladık, uyduk da ... (İÖ4).*

Mekânı algılama ve zaman yönetimi becerilerine yönelik katılımcılardan biri görüşlerini aşağıdaki şekilde açıklamaktadır.

*Oyun alanı çok güzel hazırlanmıştı, herkes yerinde duruyordu. Oyuna çok iyi uyum ama ben de bir tane yanlış yaptım. Zaman yönetimi çok iyiydi, zamanı çok iyi yönettik (İÖ10).*

Araştırmacılar tarafından ilişkilendirilen ve öğrenci görüşlerine göre ele alınan temel yaşam becerileri ile ilgili öğrenci görüşleri genel olarak değerlendirildiğinde oyunun belirtilen temel yaşam becerilerinin gelişimine katkı sağladığı şeklinde yorumlanmıştır. Bu yaşam becerileri; iletişim, iş birliği, kurallara uyma, mekânı algılama, öz yönetim ve zaman yönetimi becerileridir. Öğrencilerin cevapları bu yaşam becerilerinin farkında olduklarını ve bu beceriler açısından değerlendirme yapabileceklerini ortaya koyduğu söylenebilir. Yaşam becerileri ile oyun ilişkisine yönelik olumsuz herhangi bir öğrenci görüşüne rastlanmamıştır. Bazı öğrencilerin kurallara uyma ile ilgili sorunlar yaşandığına dair görüşleri kurallara uyma becerisi açısından değerlendirildiğinde oyun kurallarının belirgin bir şekilde ortaya konulmasıyla açıklanabilir.

#### 4. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırma ilkökul üçüncü sınıf Hayat Bilgisi dersi Ülkemizde Hayat ünitesi içerisinde yer alan Yönetim Birimlerini Tanıyorum konusunda geliştirilen bir oyunun öğretmen ve öğrenci görüşüne değerlendirilmesi amacıyla yapılmıştır. Oyun geliştirme süreci üçüncü sınıf öğretmenleri ve üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrencilerle birlikte yürütülmüştür. Sürecin sahadaki kişilerle yürütülmesi başarıyla sonuçlanmasını sağlamıştır. Oyun üç farklı şubede öğrenim gören öğrencilere oynatılmıştır. Üç şubede de başarıyla uygulanmış olup süreçte olumsuz bir durumla karşılaşılmamıştır. Oyun ismi öğrencilerle birlikte belirlenmiş olup “Kimi Tarif Ediyor?” olarak isimlendirilmiştir.

Aynı konuda sınıf öğretmenlerinin önceden yaptıkları eğitim uygulamalarında, etkinlik olarak oyun kullandıklarını ifade etseler de genel olarak konunun öğretiminde oyuna başvurulmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. İlkokul düzeyinde kullanılabilecek birçok yöntem (Ünal, 2021) olmasına rağmen eğitsel oyunların bir yöntem olarak kullanılabileceği düşünüldüğünde (Yıldız, 2022) alana katkı sağlamak adına yeni oyunlar geliştirilmesi gerektiği söylenebilir. Bu araştırma için geliştirilen oyun bu bağlamda araştırmacılar tarafından önemsenmektedir.

Kimi Tarif Ediyor oyunun eğitsel oyun olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği hususu uygulama sonrası öğretmen ve öğrenci değerlendirmeleri alınarak belirlenmeye çalışılmıştır. Uygulamada yer alan sınıf öğretmenlerinin oyun hakkında; hazırlıkların yeterli, öğrencilerin ilgi ve meraklarını artıran, öğrenci seviyesine uygun, eğlenceli özelliklerinin olduğu ayrıca ortak hareket etme, ortak karar verme, sonuçları kabullenme, ortak duygular yaşama, akran öğrenmesi, kendini ifade etme becerisi, akıl yürütme, gözlem yapma, iş birliği yapma, problem çözme, önemli olduğunu hissetme ve yardımlaşma gibi birçok yönden gelişime katkı sağladığı yönünde görüşlerine ulaşılmıştır. Oyun hakkında sınıf öğretmenleri dersin kazanımına uygun olduğu, oyunda öğrencilerin kalıcı olacağı ve bundan sonra aynı konunun öğretiminde oyunu tercih edecekleri yönündeki görüşleri de oyunun etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Bu görüşlerden hareketle oyunun eğlendirirken öğrettiği, öğrencilerin gelişim alanlarını desteklediği ve öğrenci motivasyonunu artırdığı söylenebilir. Sınıf öğretmenleri oyunun eksik yönlerini; kaybeden takım oyuncularında çatışma yaşama ihtimali, koşu mesafesinin uzun olması ve öğretmenin pasif kalması olarak belirtilmişlerdir. Eksik olarak belirtilen hususlar düşünüldüğünde, her oyun sonunda kaybedenler arasında çatışma yaşanması ihtimali bulunmaktadır, koşu mesafesi esnek bir durumdur ve öğretmen tarafından yeniden düzenlenebilir, öğretmenin pasif kalması ise öğrenciyi merkeze alması açısından araştırmacılar tarafından istenen ve beklenen bir sonuçtur. Eksiklik olarak belirtilen hususlar araştırmacılar tarafından oyunun yapısal olmaktan ziyade şekilsel kısmı olarak değerlendirilmiştir. Oyunla ilgili

öğrenci görüşlerinden hareketle; oyun kurallarının öğrenciler tarafından anlaşılır ve seviyeye uygun olduğu, oyunu öğrencilerin rahatlıkla oynayabildiği, öğrenciler arasındaki ilişkileri olumlu yönde etkilediği, öğrencilerde olumlu duygular yaşattığı ve öğrencilerin tekrar aynı oyunu oynamak istediği yönünde sonuçlara ulaşılmıştır. Öğrenci görüşlerinde de oyunun geliştirilmesine yönelik öneriler daha çok şekilsel düzenlemeleri içermekte olup yapısal olarak geliştirme önerisi olmadığı şeklinde değerlendirilmiştir. Şekilsel düzenlemeler de uygulayıcı tarafından sınıfın uygunluğuna göre yapılabilir. Kimi Tarif Ediyor oyununun eğitsel oyun tanımlamalarında belirtilen bir amaç üzerine geliştirilmiş olması (Akandere, 2013; MacKenzie, 2014; Zin & Wong, 2009), öğrenilenlerin tekrar etme ve kalıcılığının sağlanmasında fırsat olarak kullanılması (Doğanay, 2007; Zengin, 2002), bilinçli ve planlı olarak öğrencilerde gelişim sağlamak hedefi taşıması (Ayan & Dünder, 2009), öğrenileceklerin oyun içerisinde sunulması (Samur, 2016) ve öğrenciyi merkeze alması ve öğrencilerin derste aktif olmasını sağlaması (Uygun vd., 2018) özelliklerini karşıladığı sonucuna varılmıştır. Pehlivan (2014) tarafından belirtilen eğitsel oyun hazırlama esaslarını da karşıladığı sonucuna varılmıştır.

Oyunun öğretime etkisine yönelik görüşlerden yola çıkılarak; öğrencilerin konu ile ilgili bilgilerle cevap vermesinin yanı sıra öğretimin oyunla olduğu, birlikte karar verme, takım olma ve zamanı kullanma gibi kazanımlar sağladığı yönünde cevaplar verdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum geliştirilen oyunun sadece konu öğretime değil becerilerin öğretime de katkı sağladığına işaret etmekte olup araştırmacıların araştırma kapsamına bazı temel yaşam becerilerini dâhil etmesinin yerinde bir karar olduğunu göstermektedir. Öğrenci görüşleri oyunun konunun öğretime ve akran öğrenmesine olanak sağladığını ortaya koymuştur. Öğretime katkısı yönünde olumsuz öğrenci görüşüne rastlanmamıştır. Bu durum oyunun amaca hizmet ettiğini göstermektedir. Öğrencilerin derslerin oyunla işlenmesini istediği araştırma sonuçları arasındadır. Eğitsel oyunların; konu öğretime katkı sağladığı (Hanbaba & Bektaş, 2007; Kirriemuir & McFarlane, 2014), öğrenci gelişimine katkı sağladığı (Ayan & Dünder, 2009; Burgaz Uskan & Bozkuş, 2019; Yıldız vd., 2016) ve öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenme imkânı bulması (Varan & Sulak, 2018) gibi faydaları düşünüldüğünde geliştirilen oyunun bu hususları içinde barındırdığı söylenebilir.

Öğretim programında yer alan temel yaşam becerileri açısından geliştirilen oyunun; iletişim, iş birliği, kurallara uyma, mekânı algılama, öz yönetim ve zaman yönetimi becerilerinin gelişimine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. İncelenen yaşam becerileri ile ilgili olarak geliştirilen oyuna dair olumsuz herhangi bir öğrenci görüşüne rastlanmamıştır. Bu durum eğitsel oyunların öğrencilerin sosyal, bilişsel ve psikomotor gelişimlerine katkı sağlaması (Ayan & Dünder, 2009; Burgaz Uskan & Bozkuş, 2019; Yıldız vd., 2016), öğrencilerin sosyalleşmelerini sağlaması (Durualp & Aral, 2010) ve iletişim becerilerini geliştirmesi (Jones, 2001) yönleriyle açıklanabilir ve Kimi Tarif Ediyor oyununun bu özellikleri taşıdığı söylenebilir.

Özetlenecek olursa; Kimi Tarif Ediyor oyununun geliştirme süreci, uygulamada sorun yaşanmaması, öğretime katkısı, öğrencilere kazandırdıkları ve temel yaşam becerileri ile ilişkisi düşünüldüğünde Hayat Bilgisi dersi, Yönetim Birimlerini Tanıyorum konusunda kullanılabilecek bir oyun olduğu söylenebilir. Ayrıca Kimi Tarif Ediyor oyunu eğitsel oyunlar arasında gösterilebilir. Hayat Bilgisi Öğretim Programı'nda eğitsel oyunlara vurgu yapılması araştırmanın güncelliğini ortaya koymaktadır (MEB, 2024). Araştırma sonuçları doğrultusunda geliştirilen öneriler aşağıda yer almaktadır.

- Bu çalışmada öğrenci ve öğretmen görüşlerine göre geliştirilen oyunun değerlendirilmiştir. “Kimi Tarif Ediyor?” oyununun akademik başarıya ve kalıcılığa etkisini inceleyen deneysel araştırmalar yapılabilir.
- Bu araştırma için geliştirilen oyun, öğretim programında yer alan temel yaşam becerileri açısından değerlendirilmiş olup incelenen yaşam becerilerinin gelişimine katkı sağladığı belirlenmiştir. 21. yy. becerileri açısından “Kimi Tarif Ediyor?” oyunu incelenebilir.
- Geliştirilen oyun ilçe merkezindeki bir okulda uygulanmış ve başarılı olduğu yönünde sonuçlara ulaşılmıştır. Aynı oyun, farklı yerleşim birimlerinde (Köy, kasaba, kent) yer alan okullarda uygulanarak sonuçlar karşılaştırılabilir.
- Araştırma için geliştirilen oyun için katılımcılar bazı şekilsel düzenlemeleri içeren önerilerde bulunmuşlardır. Uygulayıcılar öğretim yaptıkları gruplara göre oyun üzerinde şekilsel düzenleme yapabilirler.
- Geliştirilen oyunla ilgili araştırma sonuçları oyunun eğitsel oyun olarak değerlendirilebileceği yönünde ortaya çıkmıştır. Eğitsel oyunların yer aldığı yeni çıkacak yayınlarda “Kimi Tarif Ediyor?” oyununa yer verilebilir.

#### **Çıkar Çatışması Bildirimi**

Yazarlar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanmasına ilişkin herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan etmemiştir.

#### **Destek/Finansman Bilgileri**

Yazarlar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanması için herhangi bir finansal destek almamıştır.

#### **Etik Kurul Kararı**

Bu araştırma için Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Etik Kurulundan etik izin alınmıştır.

#### **Kaynakça**

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları* (4.Baskı). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Aktepe, V., & Gündüz, M. (2022). *Kuramdan uygulamaya hayat bilgisi öğretimi*. Pegem Akademi.
- Alaca, E., & Yıldırım, T. (2022). *Hayat bilgisi öğretim programlar 1926'dan günümüze*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Altınbulak, D., Emir, S., & Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişime ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(3), 35-51. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/93054>
- Ayan, S., & DüNDAR, H. (2009). Eğitimde okulöncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, (28), 63-74. [https://docplayer.biz.tr/18128837-Egitimde-okuloncesi-yaraticiligin-ve-oyunun-onemi.html#google\\_vignette](https://docplayer.biz.tr/18128837-Egitimde-okuloncesi-yaraticiligin-ve-oyunun-onemi.html#google_vignette)
- Aykaç, N. (2005). *Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri*. Naturel Yayınları.
- Burgaz Uskan, S., & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123-131. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/911199>
- Büyükköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2023). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri* (34. baskı). Pegem Akademi.

- Çepni, S. (2014). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş*. Celepler Matbaacılık.
- Çiftcibaşı, F., & Karamustafaoğlu, O. (2019, Ekim 5-7). *Eğitsel bir oyunla fen öğretimi: ışığın kırılması ve mercekler* [Sözlü bildiri]. International Learning, Teaching and Educational Research Congress.
- De Freitas, S. (2018). Are games effective learning tools? A review of educational games. *Journal of Educational Technology and Society*, 21(2), 74-84. <https://www.jstor.org/stable/26388380>
- Demirci, N., & Demirci, P. T. (2006, Kasım 3-5). *1. kademe sınıf öğretmenlerinin oyunla eğitimin önemine ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi* [Sözlü bildiri]. 9. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi.
- Doğanay, A. (2007). *Öğretim ilke ve yöntemleri* (2. Baskı). Pegem Akademi.
- Durualp, E., & Aral, N. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (39), 160-172. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/87465>
- Faiz, M., & Yiğit, D. (2022). 3. sınıf hayat bilgisi öğretiminde eğitsel oyun kullanımı. O. Karadeniz & M. Faiz (Ed.), *Eğitsel oyunlarla hayat bilgisi öğretimi içinde* (ss. 145-205). Pegem Akademi.
- Gelen, İ., & Özer, B. (2010). Oyunlaştırmanın beşinci sınıf matematik dersinde problem çözme becerisi ve derse karşı tutum üzerindeki etkisi. *Education Sciences*, 5(1), 71-88. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/nwsaedu/issue/19825/212361>
- Hanbaba, L. (2011). *Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi*. (Yayın No. 328033) [Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Hanbaba, L., & Bektaş, M. (2007). Oyunla öğretim yönteminin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 115-128. <https://search.trdizin.gov.tr/tr/yayin/detay/135972>
- Huizinga, J. (2023). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (Çev: M.A. Kılıçbay). Doğu Batı Yayınları.
- Jones, M. (2007). *Çocuk ve oyun* (Çev: A. Çayır). Kaknüs Yayınları.
- Karadeniz, O., & Faiz, M. (2022). *Eğitsel oyunlarla hayat bilgisi öğretimi*. Pegem Akademi.
- Karamustafaoğlu, O., & Aksoy, S. (2020). "Canlıların Sınıflandırılması" konusunda geliştirilen eğitsel oyunla ilgili öğretmen görüşleri. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 90-109. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1036049>
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). *Literature review in games and learning* (Futurelab Series, Report 8). [https://www.researchgate.net/publication/32231341\\_Literature\\_Review\\_in\\_Games\\_and\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/32231341_Literature_Review_in_Games_and_Learning)
- Körükçü, M., & Karaman, B. (2022). Hayat bilgisi öğretiminde eğitsel oyunlar. O. Karadeniz & M. Faiz (Ed.), *Eğitsel oyunlarla hayat bilgisi öğretimi içinde* (ss. 1-29). Pegem Akademi.
- MacKenzie, J. R. (2014). *Millennial interior design students' perceptions concerning game-based learning in a lighting design course* [Doctoral dissertation]. Colorado State University. <https://api.mountainscholar.org/server/api/core/bitstreams/425f6273-7ad5-4e00-9480-9fe0721ebfae/content>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.



- MEB. (2018). *Hayat Bilgisi dersi öğretim programı (İlkokul 1, 2 ve 3. sınıflar)*. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı. Ankara.
- MEB. (2024). *Hayat Bilgisi dersi öğretim programı (1, 2 ve 3. sınıflar)*. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı. Ankara.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber* (Çev. S. Turan). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Ocak, M. A. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama*. Pegem Akademi.
- Patton, M. L. (2010). *Proposing empirical research: A Guide to the fundamentals*. Pyczak Publishing.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme*. Anı Yayıncılık.
- Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. Pusula 20 Teknoloji.
- Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). *Eğitimde oyun, oyunlaştırma ve eğitsel oyun tasarımı*. Altın Kitaplar.
- Seçkin Kapucu, M., & Çağlak, S. (2018). Fen bilgisi öğretmen adaylarının eğitsel oyun tasarımları ve sürece ilişkin görüşleri: Bir durum çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (29), 536-573. <https://doi.org/10.14520/adyusbd.364051>
- Uygun, K., Akkeyik, U., & Öztürk, C. (2018). Eğitsel oyunların sosyal bilgiler öğretimine etkisi: Etkinlik örneği. *Araştırma ve Deneyim Dergisi (ADADER)*, 3(2), 75-92. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/607627>
- Ünal, M. (2021). *Etkili öğretim yöntem ve teknikleri*. H. Ünsal (Ed.), Öğretim ilke ve yöntemleri içinde (s. 227-313). Nobel Akademi Yayıncılık.
- Varan, S., & Sulak, S. E. (2018). İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 1109-1119. <https://doi.org/10.17755/esosder.350455>
- Yıldırım A., & Şimşek H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (12. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü., & Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36), 20-32. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/683921>
- Yıldız, S. E. (2022). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve motivasyon düzeylerine etkisinin incelenmesi*. (Tez No. 751891) [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Zengin, H. K. (2002). *Eğitsel oyunlar ve ilköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanımı*. (Tez No. 122328) [Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Zin, N. A. M., & Wong, S. Y. (2009, August). *History educational games design*. International Conference on Electrical Engineering and Informatics, Selangor, Malaysia.
- Zorluoğlu, S. L., & Elbir, B. Ç. (2019). Eğitsel oyuncak ve eğitsel oyun içerikli araştırmalardaki eğilimler: İçerik analizi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(27), 1-22. <https://doi.org/10.35675/befdergi.420203>

#### **İletişim/Correspondence**

Doktora Öğrencisi, Muhammet YILMAZ,  
[muhammetinpostasi@gmail.com](mailto:muhammetinpostasi@gmail.com)

Prof. Dr. Murat KURT,  
[murat.kurt@amasya.edu.tr](mailto:murat.kurt@amasya.edu.tr)

## Ek: Puanlama Anahtarları

3-A

## Puanlama Anahtarı :

Etap	Görevler	Takım Adı (A. İsmi...)		Takım Adı (B. İsmi...)		
		Puan	Ceza	Puan	Ceza	
Takım Kurma	Takım ismi belirlendi.	● 5	O 2	● 5	O 2	
	Görevlendirme başarıyla tamamlandı.	● 5	O 3	● 5	● 3	
Yarışma	Yarışmayı ilk tamamlayan oldu.	O 10		● 10		
	Yarışmayı ikinci tamamlayan oldu.	● 5		O 5		
	Kart dağıtıcı hiç hata yapmadı.	● 5		● 5		
	Kart dağıtıcı kural ihlali yaptı.		O 5		O 5	
	Toplayıcılar hiç hata yapmadı.	● 5		● 5		
	Toplayıcılardan herhangi biri kural ihlali yaptı.		O 5		O 5	
	1 Oyuncu yarışmacı alanını terk etti.	● 1		O 1		
	2 ve üzeri oyuncu yarışmacı alanını terk etti.	O 3		● 3		
	Değerlendirme	Kartların tamamı doğru toplayıcı ulaştı.	O 10		O 10	
	1 kart yanlış toplayıcı ulaştı.		O 1		O 1	
2 kart yanlış toplayıcı ulaştı.		O 2		O 2		
3 ve üzeri kart yanlış toplayıcı ulaştı.		● 5		● 5		
1. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	● 5	O 1	● 5	O 1		
2. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	● 5	O 1	● 5	O 1		
3. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	O 5	● 1	● 5	O 1		
4. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	● 5	O 1	● 5	O 1		
Puanlar toplamı		40	7	45	11	
Ceza puanları düştükten sonraki takım puanı		33		34		
Kazanan Takım		Sıcuk Takımı				

❖ Puanlama anahtarı öğretmen tarafından puanın yanında bulunan dairenin işaretlenmesi suretiyle doldurulur.

3-B

## Puanlama Anahtarı :

Etap	Görevler	Takım Adı (C. İsmi...)		Takım Adı (D. İsmi...)		
		Puan	Ceza	Puan	Ceza	
Takım Kurma	Takım ismi belirlendi.	● 5	O 2	● 5	O 2	
	Görevlendirme başarıyla tamamlandı.	● 5	O 3	● 5	O 3	
Yarışma	Yarışmayı ilk tamamlayan oldu.	● 10		O 10		
	Yarışmayı ikinci tamamlayan oldu.	O 5		● 5		
	Kart dağıtıcı hiç hata yapmadı.	● 5		● 5		
	Kart dağıtıcı kural ihlali yaptı.		O 5		O 5	
	Toplayıcılar hiç hata yapmadı.	● 5		● 5		
	Toplayıcılardan herhangi biri kural ihlali yaptı.		O 5		O 5	
	1 Oyuncu yarışmacı alanını terk etti.	O 1		● 1		
	2 ve üzeri oyuncu yarışmacı alanını terk etti.	O 3		O 3		
	Değerlendirme	Kartların tamamı doğru toplayıcı ulaştı.	O 10		O 10	
	1 kart yanlış toplayıcı ulaştı.		O 1		O 1	
2 kart yanlış toplayıcı ulaştı.		O 2		O 2		
3 ve üzeri kart yanlış toplayıcı ulaştı.		● 5		● 5		
1. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	● 5	O 1	● 5	O 1		
2. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	● 5	O 1	O 5	● 1		
3. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	● 5	O 1	● 5	O 1		
4. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	● 5	O 1	● 5	O 1		
Puanlar toplamı		50	5	40	7	
Ceza puanları düştükten sonraki takım puanı		45		33		
Kazanan Takım		Kralar				

❖ Puanlama anahtarı öğretmen tarafından puanın yanında bulunan dairenin işaretlenmesi suretiyle doldurulur.

3-C

## Puanlama Anahtarı :

Etap	Görevler	Takım Adı (E. İsmi...)		Takım Adı (F. İsmi...)		
		Puan	Ceza	Puan	Ceza	
Takım Kurma	Takım ismi belirlendi.	● 5	O 2	● 5	O 2	
	Görevlendirme başarıyla tamamlandı.	● 5	O 3	● 5	O 3	
Yarışma	Yarışmayı ilk tamamlayan oldu.	● 10		O 10		
	Yarışmayı ikinci tamamlayan oldu.	O 5		● 5		
	Kart dağıtıcı hiç hata yapmadı.	● 5		● 5		
	Kart dağıtıcı kural ihlali yaptı.		O 5		O 5	
	Toplayıcılar hiç hata yapmadı.	● 5		● 5		
	Toplayıcılardan herhangi biri kural ihlali yaptı.		O 5		O 5	
	1 Oyuncu yarışmacı alanını terk etti.	O 1		O 1		
	2 ve üzeri oyuncu yarışmacı alanını terk etti.	O 3		O 3		
	Değerlendirme	Kartların tamamı doğru toplayıcı ulaştı.	O 10		O 10	
	1 kart yanlış toplayıcı ulaştı.		O 1		O 1	
2 kart yanlış toplayıcı ulaştı.		O 2		O 2		
3 ve üzeri kart yanlış toplayıcı ulaştı.		● 5		● 5		
1. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	O 5	● 1	O 5	● 1		
2. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	● 5	O 1	● 5	O 1		
3. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	O 5	● 1	O 5	● 1		
4. toplayıcı yöneticisi doğru tanıttı.	● 5	O 1	● 5	O 1		
Puanlar toplamı		40	7	35	7	
Ceza puanları düştükten sonraki takım puanı		33		28		
Kazanan Takım		Gilek				

❖ Puanlama anahtarı öğretmen tarafından puanın yanında bulunan dairenin işaretlenmesi suretiyle doldurulur.