

Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğretim Süreciyle Bütünleştirilmesi: Sınıf Öğretmeni Adaylarına Yönelik Bir İnceleme

Integrating Traditional Children's Games into the Teaching Process: A Study on Prospective Primary School Teachers

Mehmet Arif Bozan, Ahmet Oğuz Akçay, Muhammed Serhat Semercioğlu

Yazar Bilgileri

Mehmet Arif Bozan 
Dr., İstanbul Aydın
Üniversitesi, Sınıf Öğretmenliği,
mehmetbozan@aydin.edu.tr

Ahmet Oğuz Akçay 
Doç. Dr., Eskişehir Osmangazi
Üniversitesi, Sınıf Öğretmenliği,
aoakcay@ogu.edu.tr

**Muhammed Serhat
Semercioğlu** 
Dr., Gümüşhane Üniversitesi,
Sosyal Hizmetler
s.semircioglu@gumushane.edu.tr

ÖZ

Eğitimin amacı sadece akademik veya bilişsel becerilerin gelişmesi değil, aynı zamanda kültür aktarımıdır. Kültür aktarımında en önemli araçlardan birinin geleneksel çocuk oyunları olduğu söylenebilir. Çünkü geleneksel çocuk oyunları ait olduğu toplumun değerlerini, yaşam tarzlarını, o topluma ait öğeleri içinde barındırır. Bu çalışma, sınıf öğretmenliği adaylarının geleneksel çocuk oyunlarının öğretimdeki potansiyeline yönelik farkındalıklarını ve bu oyunları derslerine dâhil etme yaklaşımlarını incelemeyi hedeflemektedir. Araştırmada öncelikle öğretmen adaylarından geleneksel çocuk oyunlarının sürece dâhil edildikleri ders planlarının hazırlanması talep edilmiştir. Daha sonra öğretmen adaylarıyla sürece yönelik görüşmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda araştırmanın yöntemi durum çalışması olarak belirlenmiştir. Araştırmanın katılımcıları belirlenirken amaçlı örneklemeye yöntemlerinden ölçüt örneklemeye kullanılmıştır. Bu kapsamda ölçüt öğretmen adaylarının geleneksel çocuk oyunları dersini almalarıdır. Belirlenen ölçüt kapsamında çalışmada 57 sınıf öğretmeni adayları yer almaktadır. Veri toplama aracı olarak ders planı formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Ders planlarından elde edilen veriler doküman analiziyle, görüşmelerden elde edilen veriler ise betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Yapılan analiz sonucunda bulgular öğretmen adaylarının oluşturdukları ders planları ve öğretmen adayları görüşleri olarak iki başlık altında incelenmiştir. Araştırmada sonuç olarak öğretmen adaylarının geleneksel çocuk oyunlarını hayat bilgisi, Türkçe ve matematik derslerinin öğretim süreçleriyle bütünleştirmeyi tercih ettikleri, bunu yaparken de sadece akademik becerilere değil aynı zamanda beceri ve değer eğitimi hedef aldıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Makale Bilgileri

Anahtar Kelimeler
Sınıf öğretmenliği
Geleneksel çocuk oyunları
Değer öğretimi
Beceri öğretimi

Keywords
Primary school teaching
Traditional children's games
Value teaching
Skill teaching

Makale Geçmişi
Geliş: 21.10.2024
Kabul: 09.05.2025

ABSTRACT

The purpose of education is not only to develop academic or cognitive skills, but also to transfer culture. Traditional children's games are among the most crucial instruments for cultural transfer because the values, ways of life, and aspects of the society they belong to are reflected in traditional children's games. This study aims to evaluate the primary school teacher candidates' awareness of the potential of traditional children's games in teaching and their approaches to incorporating them into their lessons. First, pre-service teachers were instructed to create lesson plans that contained classic children's activities as part of the research. After that, pre-service instructors were interviewed regarding the procedure. In this regard, a case study was chosen as the research methodology. The study's participants were chosen using criterion sampling, one of the purposeful sampling techniques. Fifty-seven pre-service primary school teachers participated in the study within the parameters of the established criterion. Data was gathered using semi-structured interviews and lesson plan forms. Document analysis was used to examine the information gleaned from the lesson plans, and descriptive analysis was used to examine the information gleaned from the interviews. Following the analysis, the results were examined under two headings: the pre-service teachers' perspectives and their developed lesson plans. The study found that pre-service teachers targeted not only academic skills but also skills and value teaching by including traditional children's games into the teaching procedures of life science, Turkish, and mathematics courses.

Makale Türü

Araştırma

Önerilen Atıf Bozan, M. A., Akçay, A. O., & Semercioğlu, M. S. (2025). Geleneksel çocuk oyunlarının öğretim süreciyle bütünleştirilmesi: Sınıf öğretmeni adaylarına yönelik bir inceleme. *TEBD*, 23(2), 1263-1287. <https://doi.org/10.37217/tebd.1571266>

Giriş

Küresel anlamda, eğitim alanında son yıllarda hızlı bir şekilde değişimler yaşanmaktadır. Yaşanan tüm bu değişim içerisinde önemini koruyarak kalan bazı gerçekler vardır. Bu gerçekler oyun oynamanın eğitime, sosyal becerilere, problem çözme becerilerine, dile ve genel kültüre olan katkısı (Csapo ve Funke, 2017; Quwaider vd., 2019; Yılmaz ve Griffiths, 2023) ve kültürel mirasa derinlemesine kök salmış geleneksel çocuk oyunlarının; çocukların sosyal, bilişsel ve duygusal gelişimine dair değerli bilgiler sunarken aynı zamanda toplumsal katılım için fırsatlar sunduğudur. Bu kapsamda düşünüldüğünde oyun sadece çocukları eğlendirmekle kalmaz, onları hayata da hazırlar (Bodnar, 2020). Çünkü oyun, çocukların yaratıcılıklarını kullanabilecekleri, yeteneklerini fark edebildikleri, kendilerini ifade edebildikleri ve gelişimsel özelliklerine ilişkin çevresindekilere ipuçları verebildikleri bir araçtır. Oyun oynamak ise belirli bir durumu meydana getirmeye yönelik bir etkinlikte bulunmaktadır; oyun oynarken kuralların izin verdiği araçları kullanmak gereklidir ve oyunun kuralları sınırları belirlediği için çocuğun bilişsel, sosyal ve öz gelişimlerine olumlu katkı sağlar (Suits, 1967). Dolayısıyla oyunlar ve çocukların oyun oynaması onlar için bir seçenek değil gerekliliktir denilebilir.

Oyunla Öğrenme

Oyun, çocuk gelişiminin ve öğrenmesinin tam merkezinde yer alır (Gray ve MacBlain, 2015). Oyunlar çocukların özgürlük ve bireysellik kazanmasını, isteklerini anlatmasını, hedef ve amaçlara ulaşmasını ve sosyal hayata alışmasını sağlar (Çetin-Dağ vd., 2021). Oyunlar ayrıca çocuğun sosyal gelişiminde etkilidir ve çocukların birbirlerine sosyal olarak nasıl tepki verdiklerine ve birbirleriyle kolayca nasıl bağlantı kurduklarına katkıda bulunur (Madondo ve Tsikira, 2021).

Dünya genelinde öğretmenler, öğrencilerin ilgisini çekmek, yarışma ve bir topluluk duygusu yaratmak (Karamustaoğlu ve Aksoy, 2020) için ekip çalışması aktivitelerini kullanırlar. Bu aktivitelerin temelinde oyunla öğrenme olgusu vardır (Guan vd., 2024). Ayrıca öğrenme sürecini oyun ve mekaniklerini dahil ederek gerçekleştirme yaklaşımı, öğrencileri etkili bir şekilde meşgul edebilmekte ve onların davranışlarını istendik bir şekilde şekillendirmektedir (Dichev ve Dicheva, 2017). Oyun tabanlı öğrenme, öğrenci motivasyonunu, katılımını ve öğrenme sonuçlarını geliştirmek için eğitimcilere yeni yollar sunar çünkü öğrenme sürecinde oyun öğelerinin entegre edilmesi geleneksel öğretim yöntemlerini dönüştürme potansiyeline sahiptir. Bu durum genç neslin değişen ihtiyaç ve tercihlerine hitap edebilmektedir (Magpusao, 2024).

Oyunla öğrenme özellikle ilkokullarda olmak üzere sınıflarında sıklıkla kullanılan bir aktivitedir. Oyunların ilkokul öğretmenleri tarafından kullanılma sıklığının fazla oluşu, öğrencilerin derslerdeki konuları öğretmeyi amaçlayan oyunları oynamasıyla ilişkili somut faydalar olduğuna inandığını göstermektedir (Russo vd., 2024). Ayrıca sınıf içerisinde öğrenme amaçlı oynanan oyunlar basit materyaller içermektedir. Örneğin matematik dersi için yapılan bir araştırmada ilkokul

sınıflarında kullanmak için en sevdikleri matematik oyunu sorulduğunda, öğretmenlerin yalnızca %1'i dijital bir oyun veya uygulama seçerken öğretmenlerin yalnızca %4'ü herhangi bir kapasitede dijital teknolojiyle (örneğin hesap makineleri, rastgele sayı üreteçleri, etkileşimli sayı çizelgeleri) bağlantılı bir oyun seçmiştir (Russo vd., 2024).

Oyunların dil gelişimi üzerindeki etkileri muazzamdır. Çocuklar oyunlar aracılığıyla akranlarıyla oynadıklarında, dilin daha karmaşık yapısını öğrenebilirler (Kacar ve Ayaz-Alkaya, 2022). Özellikle sembolik oyunlar, çocukların doğru cümleler kurmalarına, sesleri ve tonlamayı doğru kullanmalarına yardımcı olur (Çetin-Dağ vd., 2021). Çocuklar oyun yoluyla kelime dağarcıklarını genişletir, söylenenleri daha iyi ve daha hızlı anlar ve kendilerini daha iyi ifade ederler. Bu nedenle oyunlar dil derslerinde, özellikle ilkokullarda kullanılmalıdır.

Öğretmenlerin dijital yerliler olarak görmesi gerektiği çocuklar ise teknolojiye yüksek oranda maruz kalmaları nedeniyle, oyunu daha çok dijital oyunlar şeklinde eğitime entegre edilen modern araçlar olarak kabul etmektedirler (Yang vd., 2024). Bu noktada öğretmenlerin, öğrencilerle dijital olmayan oyunları kullanma sıklığı ile ilgili alanyazın incelendiğinde öğretmen ve öğrencilerin dijital oyunlara odaklanma eğilimi arasındaki tezat göz önüne çıkmakta, özellikle dijital olmayan geleneksel oyunlara odaklanan çalışmalar yapılması ihtiyacı göz önünde bulundurulmalıdır (Dündar, 2022; Erbay, 2021; Özdemir, 2017).

Geleneksel Çocuk Oyunları

Geleneksel çocuk oyunları, mevcut kültür ve değerlerin gelecek nesillere aktarılması için kullanılan önemli araçlardan birisidir (Turan vd., 2020). Kültür gibi soyut kavramları çocuklar için somut, eğlenceli hale getirerek öğretmeye yardımcı olurken çocuklara faaliyetlerde bulunma, deneyim kazanma ve duygularını geliştirmelerine de fırsatları sunmaktadır (Karakaya ve Türkoğlu, 2024). Geleneksel oyunlar, sosyal yaşamda yaşam değerlerini öğrettiği için bir toplumun kültürel mirasıyla yakından ilişkilidir (Irawan vd., 2023). Geleneksel oyunlar oynamak çocukların motor becerilerini, konuşma gelişimini, bilgi edinme sürecini, merakını, kas kütlesini, duyularını, duruşunu ve dengesini geliştirir. Ayrıca, çocuklar geleneksel oyunlar aracılığıyla kendileri (yani öz farkındalık), başkaları ve çevre hakkında bilgi edinirler (Adnan vd., 2020). Geleneksel çocuk oyunları, çocukların hem fiziksel, duygusal ve ruhsal sağlıklarını korur hem de öğrenmelerini, yaratıcılıklarını, hayal güçlerini ve sosyal bağlantılarını geliştirir (Madondo ve Tsikira, 2021).

Her ülkede ve her bölgede var olan geleneksel oyunlar, bölgenin ya da ülkenin kökenine ve zamana göre farklı kavramlara sahip olabilmekte, bazı oyunların kurallarında veya kullanılan ekipmanlarda da farklılıklar olabilmektedir (Asmawi, 2022). Ancak genel olarak birçok geleneksel oyun fiziksel aktiviteler şeklinde uygulanmakta ve oyuncu sayısı ya da oyun özelliklerine anlık müdahale edilebilme özelliğine sahiptir (Böke vd., 2021). Geleneksel çocuk oyunları oyunculara, yere ve zamana

göre değişebilmesine rağmen, genellikle grup tarafından gerçekleştirilen, eş, takım seçimi, sayma, ödül ve ceza ve ara sıra müzik içeren, belirli kuralları ve tamamlayıcı unsurları olan içeriklere sahiptir (Kacar ve Ayaz-Alkaya, 2022). Birçok ülkedeki birçok geleneksel oyun, o ülkenin kültürel bir ögesi olmuştur ve oyunların içerikleri birbirinden farklı olabilmektedir.

Geleneksel oyunların sürdürülmesi ve korunması çok gereklidir. Geleneksel oyunlar aracılığıyla bir toplumun kültürü ve kimliği korunabilir ve nesilden nesile aktarılabilir (Irawan vd., 2024). Elektronik ve ekran tabanlı eğlence, gelişmiş ülkelerde, konum, etnik köken veya sosyoekonomik tabakadan bağımsız olarak hemen hemen her çocuğun evinde mevcuttur (Kacar ve Ayaz-Alkaya, 2022). Ayrıca bilim ve teknolojiye hızlı gelişmeler, geleneksel çocuk oyunlarının oynandığı ortamların gün geçtikçe azalmasına neden olmuş, yeni nesil gençler sokaklardan eve, geleneksel çocuk oyunlarından internet oyunlarına doğru yönelmiştir (Özalp-Gerçeker vd., 2014). Çocuklar internette çok fazla zaman geçirmekte, uyuyamamakta, aile üyeleriyle çatışmakta, okul başarısında düşüş yaşamakta, sosyal olarak izole olmakta, yetersiz beslenmekte, sosyal becerilerinde ve psikososyal gelişimlerinde gerileme görülmektedir (Öztürk ve Ayaz-Alkaya, 2021). Geleneksel oyunlar, öğrenme tabanlı oyunlarla harmanlanmalı, özellikle dijital yerli olarak görülen günümüz öğretmen adaylarına öğretilmeli, öğretmen adayları da geleneksel oyunla öğrenme modelini öğrencilerine yaşatmalıdır (Karakaya ve Türkoğlu, 2024; Turan vd., 2020).

Geleneksel oyunların giderek unutulması, sadece kültürel mirasın kaybı değil, aynı zamanda fiziksel, psikolojik, bilişsel ve sosyal faydalarının da ihmal edilmesi anlamına gelmektedir (Şimşek, 2021). Kültürel miras niteliğindeki geleneksel oyunların eğitime dâhil edilmesiyle oyunların kaybolmaması ve gelecek nesillere aktarılması sağlanabilir (Hacısalihoglu-Karadeniz, 2017). Geleneksel oyunlar, eğitim aracılığıyla kültürel mirasın aktarılmasını sağlarken Türkçe, matematik, hayat bilgisi ve sosyal bilgiler gibi derslerin öğretimine de yardımcı olmaktadır (Girmen, 2013). Bu kapsamda geleneksel oyunlar matematik dersinde,

- Matematiğe karşı olumlu tutum gelişmesini sağlar,
- Problem çözme becerilerini geliştirir,
- Dört işlem becerilerini geliştirir,
- Matematiksel kavramları öğretmeye ve pekiştirmeye yardımcı olur.

Geleneksel oyunlar Türkçe dersinde,

- Anlama ve anlatma becerisini geliştirir,
- Kelime telaffuzlarını geliştirir,
- Taklit yeteneklerini geliştirir,
- Ezber ve söz varlığının gelişmesini sağlar (Uygun ve Hakkoymaz, 2019).

Geleneksel oyunlar hayat bilgisi ve sosyal bilgiler dersinde,

- Çocukları sosyal hayata hazırlar,
- Çocukların sosyalleşmesini sağlar,
- Kültürünü öğrenir, kültürünün nesilden nesile aktarılmasını sağlar,
- Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler derslerindeki kavramların öğretimini kolaylaştırır (Esener, 2021).

Açıklanan alanyazın kapsamında geleceğin öğretmenleri olan öğretmen adaylarının, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecine entegre edilmesine yönelik görüşlerinin belirlenmesinin alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca bu çalışma ile ilkökul öğretmenlerinin geleneksel çocuk oyunlarını öğretim sürecine nasıl entegre ettiklerini araştırması, onların bakış açıları ve deneyimlerine ilişkin değerli bilgiler sunması ve bunun eğitimde yenilikçi pedagojik yaklaşımlara, öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirmeye, değerler öğretimine ve kültürel mirasın korunmasına katkıda bulunabilmesi açısından da önem arz etmektedir. Bu tür araştırmaların, yenilikçi öğretim stratejilerinin geliştirilmesini desteklemenin yanı sıra, kültürel mirasın eğitim yoluyla korunmasına ve yeniden canlandırılmasına da katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda çalışmada sınıf öğretmenliği adaylarının geleneksel çocuk oyunlarını öğretim sürecine nasıl kattıkları, bu sürece yönelik görüş ve deneyimlerinin derinlemesine incelenmesi amaçlanmıştır.

1. Sınıf öğretmeni adayları, geleneksel çocuk oyunlarını;
 - a. Derslere entegre etme,
 - b. 21. yüzyıl becerileri,
 - c. Değer öğretimi bakımından ders planlarında nasıl yer vermişlerdir?
2. Sınıf öğretmenliği adaylarının geleneksel çocuk oyunlarını eğitim sürecine dâhil etme noktasında;
 - a. Oyunları derslere entegre etme
 - b. 21. yüzyıl becerileri,
 - c. Değer öğretimi açısından görüşleri nelerdir?

Yöntem

Bu çalışma nitel araştırma yaklaşımlarından durum çalışmasına uygun şekilde yapılandırılmıştır. Bu çalışmada, sınıf öğretmenliği adaylarının geleneksel çocuk oyunlarını öğretim sürecine nasıl entegre ettikleri, bu sürece yönelik görüşlerinin derinlemesine incelenmesi amaçlanmıştır. Bu nedenle, nitel araştırma desenlerinden durum çalışması yöntemi tercih edilmiştir. Durum çalışması araştırmacının kontrolü dışındaki durumlarda nasıl ve neden sorularını cevaplamak için kullanılan bir araştırma yöntemidir (Yin, 2014). Bu çalışmada da araştırmacının odağındaki durum

(sınıf öğretmeni adaylarının geleneksel çocuk oyunlarını eğitim sürecine dâhil etmeleri) nasıl gerçekleştiğinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Çalışma Grubu

Çalışma kapsamında katılımcıları belirlemek için amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Bu kapsamda katılımcılar belirlenirken Sınıf Eğitimi Anabilim Dalında “Geleneksel Çocuk Oyunları” dersini başarıyla tamamlamak ölçüt olarak belirlenmiştir. Bu kapsamda Sınıf Öğretmenliği Programında eğitim gören ve ilgili dersi başarıyla tamamlamış 57 sınıf öğretmeni adayı çalışma grubunu oluşturmaktadır. Çalışmaya katılan öğretmen adayları 6-8 kişilik gruplar halinde ders planları hazırlamışlardır. Ayrıca öğretmen adayları arasından seçilen gönüllü 13 öğretmen adayıyla yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir. Gruplar; Grup 1, Grup 2, ..., Grup 8 olarak ve görüşme gerçekleştirilen öğretmen adayları ise kod adlarıyla sunulmuştur. Tablo 1 öğretmen adaylarının cinsiyete göre dağılımlarını göstermektedir.

Tablo 1. Öğretmen Adaylarının Cinsiyete Göre Dağılımları

<i>Cinsiyet</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Kadın	46	80,71
Erkek	11	19,29
<i>Toplam</i>	<i>57</i>	<i>100</i>

Tablo 1 incelendiğinde çalışma grubunun %80,71’inin kadın, %19,29’unu ise erkek öğretmen adaylarından oluştuğu görülmektedir.

Veri Toplama Süreci ve Araçları

Araştırma kapsamında veri toplamak için katılımcıların gruplar halinde geliştirdikleri geleneksel çocuk oyunları bağlamındaki ders planları, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim sürecine dâhil edilmesine yönelik görüşlerini ortaya çıkarmak için yapılan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Ders planları üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm hedeflenen ders, sınıf seviyesi, öğrenme alanı, 21. yüzyıl becerileri, değerlerden, ikinci bölüm öğrenme-öğretme etkinlikleri, üçüncü bölüm ölçme ve değerlendirme etkinliklerinden oluşmaktadır. Öğretmenlere ders planları oluştururken geleneksel çocuk oyunları ile birlikte çocuklara kazandırılması hedeflenen beceri ve değerleri Türkiye Cumhuriyeti Millî Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı (2023) tarafından yayınlanan “21. Yüzyıl Becerileri ve Değerlere Yönelik Araştırma Raporu”nda belirtilen beceri ve değerleri ele almaları gerektiği ifade edilmiştir.

Yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturulurken öğretmenlerin ders planlarında hazırladıkları öğretime entegre etme süreçleri, geleneksel çocuk oyunları ile beceri gelişimi ve geleneksel çocuk oyunları ile değer öğretimi konularını derinlemesine ortaya koymak amacıyla araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. Görüşmeler için başlangıçta yedi soruluk bir form

hazırlanmıştır. Daha sonra sınıf öğretmenliğinde uzman iki akademisyenden uzman görüşü talep edilmiştir. Uzmanlardan gelen dönütlerde iki sorunun çakıştığı görülmüştür. Sorulardan birisi çıkartılarak altı soruya düşürülmüştür. Yarı yapılandırılmış görüşme formunun son hali verildikten sonra etik kurula başvurulmuştur. Etik kurul onayının alınmasının ardından katılımcılar belirlenmiş ve ders planı hazırlama süreci gerçekleştirilmiştir. Daha sonra aralarından gönüllülük esasına uygun olarak belirlenen 13 öğretmen adayı ile görüşme yapılmıştır. Görüşme başlangıcında öğretmen adaylarına araştırma süreci ve görüşmelerin sadece araştırma için kaydedileceği konusunda bilgilendirme yapılarak sözlü onam alınmıştır.

Etik Kurul İzni

Bu araştırma İstanbul Aydın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Etik Kurulunun 30.04.2024 tarihli ve 118268 sayılı kararıyla etik olarak uygun bulunmuştur. Etik açıdan uygun bulunmasından sonra veri toplama süreci başlamıştır.

Veri Analizi

Elde edilen verilerin analizinde sırasıyla doküman analizi ve betimsel analiz kullanılmıştır. Öncelikle toplanan ders planları analiz edilmiştir. Elde edilen verileri derinleştirilmek amacıyla ders planlarındaki başlıklar tema olarak belirlenmiş ve belirlenen temalara göre görüşmeler analiz edilmiştir. Araştırmanın geçerliği ve güvenilirliği için ilk olarak birden fazla veri toplama aracı (yarı yapılandırılmış görüşme formu ve ders planı) kullanılarak yapı geçerliliği sağlanmaya çalışılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Ayrıca veri analizinde üç araştırmacı bağımsız olarak verileri analiz etmiş ve analiz sonuçlarında fikir birliğine varılarak güvenilirlik sağlanmaya çalışılmıştır (Merriam ve Tisdell, 2016). İlave olarak görüşmelerden doğrudan alıntılar kullanılmış ve geçerlik sağlanmıştır (Creswell ve Poth, 2018).

Bulgular

Araştırma kapsamında öğretmen adaylarından ders planlarını hazırlamaları istenmiş ve bu ders planlarında yer alan geleneksel çocuk oyunlarının eğitim sürecine entegre edilmesine ilişkin görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda ilk olarak ders planları incelenmiş daha sonra ders planlarındaki “geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecine, beceri gelişime ve değer eğitime etkisi” temaları altında sunulmuştur. Bulgular sunulurken katılımcılar K1, K2, ..., K13 şeklinde kodlanmıştır.

Ders Planları

Sınıf öğretmeni adaylarının hazırlamış oldukları ders planları hedef sınıf seviyesi, beceri ve değerler başlıkları altında incelenmiştir. Öğretmen adayları ders planları hazırlarken ders, sınıf seviyesi, beceri, öğrenme alanı bakımından serbest bırakılmıştır. Böylelikle öğretmen adaylarının ilgili alanlarda

hangisine daha çok eğilim gösterdikleri betimlenmeye çalışılmıştır. Öğretmen adaylarının hazırladıkları ders planlarına ilişkin bilgiler Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. Ders Planları

<i>Grup</i>	<i>Grubu Oluşturan Öğretmen Adayı Sayısı</i>	<i>Hedef Seçilen Sınıf Seviyesi</i>	<i>Ders</i>	<i>Konu</i>	<i>Oyun</i>	<i>Değerler</i>	<i>Beceriler</i>
1. grup	7	4	Matematik	Sayılar ve İşlemler	Yağ Satarım Bal Satarım Kutu Kutu Pense	Sorumluluk Saygı Çalışkanlık Özgürlük	İletişim İlişkilendirme Akıl yürütme
		1	Matematik	Geometri	Fasulye Atma Oyunu	Sorumluluk Saygı	İnisiyatif ve Kendi kendini yönlendirme İletişim İş birliği
2. grup	8	2	Matematik	Sayılar ve İşlemler	Bülbül Kafeste Deve Cüce Arap Saçı	Adalet Sorumluluk Saygı Özgürlük	İletişim İlişkilendirme Akıl yürütme
		1	Matematik	Geometri	9 Taş	Sorumluluk Saygı	Akıl yürütme İletişim İş birliği
3. grup	7	2	Matematik	Sayılar ve İşlemler	Köşe Kapmaca El Sık Selam Ver Koş	Adalet Saygı	Karar verme İletişim
		2	Hayat Bilgisi	Güvenli Hayat	İstop	Sorumluluk Sağlıklı Yaşam	Dikkati yönlendirmek ve odaklamak
4. grup	7	3	Matematik	Sayılar ve İşlemler Geometri	Eşimi Buluyorum Sandalye Kapmaca	Sorumluluk Saygı	İletişim becerileri Sosyal beceriler
		2	Hayat Bilgisi	Doğada Hayat	İstop	Duyarlılık	Karar verme Dikkati yönlendirmek ve odaklamak
5. grup	7	2	Matematik	Sayılar ve İşlemler	Çember Çevirme	Sorumluluk Saygı Sağlıklı Yaşam	Karar verme Akıl yürütme Problem çözme
		1	Matematik	Geometri	Çuval Yarışı	Sağlıklı Yaşam	Sözlü, sözsüz, yazılı ve dinleme becerileri
6. grup	7	2	Matematik	Sayılar ve İşlemler	Hedef Vurma (Beş Atış)	Sorumluluk Saygı Sağlıklı Yaşam	Dikkati yönlendirmek ve odaklamak
		1	Türkçe	Harf Öğretimi	İstop	Çalışkanlık	Karar verme Dikkati yönlendirmek ve odaklamak
7. grup	7	2	Matematik	Sayılar ve İşlemler	İstop	Sorumluluk Saygı Yardımsızlık	Sosyal beceriler İletişim becerileri
		1	Türkçe	Eş Anlamlı Kelimeler	Mendil Kapmaca Oyunu	Sağlıklı Yaşam	Karar verme
8. grup	7	3	Matematik	Sayılar ve İşlemler	Sek Sek	Sorumluluk Saygı	Karar verme İletişim İş birliği
		1	Türkçe	Harf Öğretimi	Yerden Yüksek	Özgürlük	Karar verme

Öğretmen adaylarının hazırladıkları ders planlarında hedef sınıf seviyelerine tüm sınıf seviyeleri içinde en çok 2. sınıf seviyesine, en az 4. sınıf seviyesine yer verildiği görülmektedir. Öte yandan öğretmen adaylarının hazırladıkları ders planlarında geleneksel çocuk oyunlarını eğitim sürecine dâhil etme noktasında hayat bilgisi, Türkçe ve matematik dersleriyle birlikte kullandıkları tespit edilmiştir. Matematik dersi için sayılar ve işlemler, geometri konularına odaklandıkları görülmektedir. Türkçe dersi için harf öğretimi, eş anlamlı kelimeler, hayat bilgisi dersinde ise güvenli hayat, doğada hayat konularına değinmişlerdir. Geleneksel çocuk oyunları açısından incelendiğinde öğretmen adaylarının birçok farklı oyuna yer verdiği görülmektedir. Örneğin, hayat bilgisi dersi güvenli hayat konusunda istop oyununa, matematik dersi geometri konusunda çuval yarışına, Türkçe dersi harf öğretiminde yerden yüksek, istop gibi oyunlara yer vermişlerdir.

Beceriler açısından incelendiğinde ise öğretmen adayları geleneksel çocuk oyunları ile birlikte çocukların birçok beceriyi elde edebileceği düşüncesiyle ders planlarında bu becerilere yer vermiştir. Örneğin, 5. grup çember çevirme oyununda çocukların akıl yürütme becerilerini kullanacağını düşünmekte ve bu durumu ders planında şöyle açıklamaktadır:

“Çember çevirme anında rakibinden daha hızlı olabilmek ve taşları kolayca dizebilme adına doğru akıl yürütmeler gerçekleştirmelidir.”

7. grup, bazı oyunlarda öğrencilerin takım arkadaşlarıyla birlikte hareket etmelerinin kazanmaları açısından gerekli olduğunu fark ederek iş birliği becerisinin önemine vurgu yapmıştır:

“Öğrencilerin takım halinde oynadığı bu oyunda takım arkadaşlarından haberdar olması ve oyunu kazanmak için iş birliği içerisinde hareket etmesi beklenir.”

Grup 8 ise matematik dersine uyarladıkları sek sek oyununda öğrencilerin doğru stratejiyle oyunu kazanabilecekleri ve bu doğrultu karar vermenin önemi aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Sek sek aşamasında tek grupların tek bir sayıya taşı atması, çift grupların da çift bir sayıya taşı atması. Dizili olan bardaklardan her grubun uygun olanı seçebilmesi ve yine grubuna uygun olan top kutusunu seçmesi karar verme becerisini geliştirir.”

Değerler açısından incelendiğinde ise tüm grupların sorumluluk ve saygı değerine odaklandığı belirlenmiştir. Oyunlarda grup kaptanı veya liderinin seçilmesi, her öğrencinin kendi grubunun kazanabilmesi için sorumluluğu yerine getirmesi, kendi ve diğer gruptaki arkadaşlarına da oyun sırasında saygı duyması gerektiğine vurgu yapılmıştır.

Yardımsızlık değerine vurgu yapan Grup 7'nin açıklaması aşağıdaki gibidir:

“Oyun içerisinde koşma ve yakalama gibi fiziksel aktiviteleri barındırdığından öğrenciler içerisinde sakatlığı ya da belirli bir hastalığı olan öğrencileri oyuna aktif olarak katmak sakıncalı olabilmektedir. Bu gibi durumlarda bu öğrencileri oyun dışı etmek yerine daha az fiziksel katılım sağlayabilecekleri (mendil tutma vb.) görevler verilebilir.” (Grup 7- Mendil Kapmaca)

Kendi kararlarını kendisinin vermesi gerektiğini ve bir sonraki arkadaşını özgürce seçme konusunda Grup 2 arapsaçı oyununda “Yumağı her alan öğrenci ipin bir kısmından tutarak ipi arkadaşına atmalıdır. Öğrenciler istediği oyuncuyu seçmekte özgürdür.” ifadesini kullanmıştır.

Görüşler

Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğrenme Sürecine Entegre Edilmesi

Araştırmada elde edilen veriler doğrultusunda geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecine entegre edilmesinin sınıf öğretmeni adayları açısından nasıl değerlendirildiği ortaya çıkmıştır. Bu kapsamda öncelikle geleneksel çocuk oyunlarının kullanılmasının faydaları daha sonra öğretmen adaylarının ders planları hazırlama sürecine ilişkin görüşleri sunulmuştur. Geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecinde kullanılmasının çocukların eğlenceli zaman geçirmelerinin yanı sıra kültürel öğeleri öğrenmeleri açısından önemli olduğu vurgulanmıştır. Buna ilave olarak takım oyunlarının hem bireysel olarak hem de sınıf iklimi açısından faydalı olduğu ifade edilmiştir. Katılımcılardan K1’in görüşleri bu durumu ortaya koymaktadır.

“Geleneksel çocuk oyunlarını eğitim sürecinde kullanmanın, öğrencilerin kültürel mirasımızla bağ kurmalarını sağladığını düşünüyorum. Bu oyunlar, sadece eğlenceli zaman geçirmek için değil, aynı zamanda öğrencilerin sosyal becerilerini ve takım çalışmasını geliştirmek için de mükemmel araçlar olabilir.”

Bu düşüncelere ilave olarak K1, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin derslere olan ilgisini artıracığını dolayısıyla akademik olarak da faydalı olacağını örnekler sunarak açıklamıştır:

“Türkçe, matematik, fen gibi derslerde geleneksel oyunları kullanmak, öğrencilerin derslere olan ilgisini artırabilir. Örneğin, bir matematik dersinde sayı sayma oyunları veya geometrik şekilleri tanıma oyunları kullanılabilir.”

Katılımcılardan K2, K1’ye benzer şekilde çocukların geleneksel çocuk oyunları ile kültürel öğeleri öğrenmeleri bakımından önemli olduğunu buna ilave olarak çocuklar açısından bütüncül bir gelişim sağladığını belirtmiştir:

“Çocukların kültürel değerleri öğrenmelerini, sosyal becerilerini geliştirmelerini ve fiziksel sağlıklarını korumalarını sağlar. Bu oyunlar, eğitimi daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirir, problem çözme ve yaratıcılığı teşvik eder. Eğitim programlarına entegre edilmeleri, çocukların çok yönlü gelişimine büyük katkı sağlar.”

Bir başka katılımcı olan K3 de geleneksel çocuk oyunlarının çocukların bütünsel gelişimini desteklediğini belirtmiş, buna ilave olarak öğrencilerin derslere yönelik motivasyonlarını artırmasında ve öğrencilerin sürece daha çok katılmasında faydalı olduğunu ifade etmiştir:

“Sınıf öğretmeni olarak, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim sürecinde yer almasını çok değerli buluyorum. Bu oyunlar, öğrencilerin fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimlerine büyük katkı sağlıyor. Eğitim sürecini daha eğlenceli ve katılımcı hale getiriyor, öğrencilerin motivasyonunu artırıyor.”

Ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının matematik ve Türkçe öğretiminde bilgilerin somutlaştırılması bakımından etkili olduğunu vurgulamıştır:

“Geleneksel çocuk oyunlarını derslere entegre etmek, konuları somutlaştırarak öğrencilerin anlamasını kolaylaştırıyor. Örneğin, matematik dersinde sayı saymayı oyunlarla öğretmek veya Türkçe dersinde dil becerilerini geliştirmek için hikâye anlatma oyunları kullanmak oldukça etkili oluyor.” (K7)

K4 ise geleneksel çocuk oyunlarının çocukları süreçte etkin kılmasının yanı sıra onlara uygulama imkânı sunması, içeriklerin eğlence olması bakımından mümkün olduğunca derslere bu oyunların kullanılması gerektiğini belirtmiştir. Bu duruma ilave olarak oyunların birden fazla dersin hedeflerine nasıl uygun olduğunu örnekler sunarak açıklamıştır:

“Öğretim sürecinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanılması öğrencileri süreç içinde aktif kılacağından öğrencilerin yaparak yaşayarak, eğlenerek öğrenmesini sağlayacağını bu nedenle farklı derslere olabildiğince entegre edilmesi gerektiğini düşünüyorum. Örneğin geleneksel çocukları matematik dersinde ritmik sayma, dört işlem becerisini geliştirmeyi hayat bilgisi dersinde kurallara uymayı, iş birlikli öğrenmeyi, öğrencileri kendilerini tanımalarını sağlayabilir. Sosyal bilgiler dersinde ise kültürü aktarmayı, öğrencilerin kendi kültürlerini tanımalarını; fen bilimleri dersinde ise doğa ve çevreyle etkileşimlerini arttırarak öğrencilerin öğrenmelerini sağlayabilir.”

K5 geleneksel çocuk oyunları ile birlikte çocuklara uygulamalı bir şekilde öğrenme fırsatı tanınacağını ifade etmiştir. Bununla birlikte öğrenciler oyun esnasında hem öğrenip hem de eğlenme şansı yakalayacakları ifade edilen bir diğer unsurdur:

“Geleneksel çocuk oyunlarının öğretim sürecinde kullanılması öğrenmeyi daha etkili, kalıcı ve eğlenceli hale getirirken öğretim sürecine ait kazanımlarda alışılmış yöntemlerle yapamayacağı kadar pratik yapmasını ve bu pratikler sırasında sosyal etkileşimi ve keyifli vakit geçirmeyi sağlar. Örneğin seksek ile heceden kelime oluşturma, bülbül kafeste ile yuvarlama gibi konular ve daha fazlası birçok geleneksel çocuk oyununa entegre edilebilir.”

K5 geleneksel çocuk oyunları ile birlikte sadece akademik becerilerin gelişmesinin hedeflenmediği buna ilave olarak öğrencilerin hem fiziksel hem de sosyal bakımdan da geliştiğini belirtmiştir. Ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının kültürel aktarım sağlamada da önemli bir araç olduğunu vurgulamıştır:

“Bence geleneksel çocuk oyunlarının sınıfta öğrencilerin katılımının artması için oluşturulan oyunlardan farkı, amacın yalnızca akademik yükseliş değil aynı zamanda fiziksel ve sosyal olarak da öğrencileri ileriye götürmesi ve oyunun kurallarının içinde işlenen derslerin yedirilmesi olmasıdır. Bununla beraber kültürel mirasın devamlılığı ve öğrencilerin kendi miraslarını tanımaları gibi olumlu yönleri de vardır bu yüzden eğitim sürecinde yer almalıdır.”

Son olarak katılımcılardan K6 geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin kültürel öğeleri öğrenmeleri ve bunları yeni nesillere aktarmaları bakımından öğrenme sürecinde yer almasının önemli olduğunu ifade etmiştir:

“Geleneksel oyunları, kültürel mirasımızın bir parçasıdır. Bu oyunlar sayesinde çocuklar, kültürel değerleri ve gelenekleri öğrenir ve bunları sonraki nesillere aktarma fırsatı bulur. Geleneksel çocuk oyunlarının eğitim sürecinde yer alması ise bize bu fırsatı sunar.”

Öte yandan öğretmen adayları ders planı hazırlarken oyunları kazanımlarla eşleştirmenin zor olabildiğini ifade etmişlerdir. Buna ilave olarak geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecine aktarılmasında onların öğretilmesi, oynama süreci ve değerlendirme basamaklarının ders süresi açısından daha uzun zaman aldığı belirtilmiştir. Öğretmen adaylarının görüşleri bu durumu ortaya koymaktadır:

“Geleneksel oyunları ders planlarına dâhil etmek zor olabiliyor. Oyunları öğretmek, oynamak ve değerlendirmek için zaman ayırmak gerekiyor. Ders süresi yetersiz kalabiliyor.” (K2)

“Ders planlarını hazırlarken, bazen oyunların dersin konusuyla doğrudan ilişkilendirilmesi zor olabilir.” (K1)

K3 ise arkadaşlarına benzer bir şekilde geleneksel oyunları derslerin kazanımlarına uyarlama konusunda zorlanmasının yanı sıra oyun esnasında zaman planlanması ve sınıf yönetiminin de zorlayan diğer unsurlar olduğunu ifade etmiştir:

“Bazen oyunların ders konularına entegrasyonunda ve süre yönetiminde zorluklar yaşadım. Örneğin, matematik dersinde bir oyun planlarken, öğrencilerin dikkatini dağıtmadan oyun süresini ayarlamak zor olabiliyor. Bu zorlukları aşmak için oyunları ders hedefleriyle uyumlu hale getirmeye çalışıyorum.”

K5, öğretilmek istenen konu ve oyunun bu konuya uyarlanmasının önemli bir zorluk olabileceğini ifade etmiştir. Bu durumu çözmek için karşılaştığı soruna materyal ekleme yöntemini kullandıklarını belirtmiştir. Buna ilave olarak zaman problemi ve sınıf yönetimi öne çıkan sorunlardır:

“Seçtiğimiz kazanımın belirlediğimiz geleneksel çocuk oyununu tam olarak kapsayıp kapsamadığı noktasında sorun yaşadık. Örneğin yağ satarım bal satarım oyununu matematik dersi zihinden toplama işlemi yapar kazanımıyla ilişkilendirmek istedik. Bu kazanımı tam olarak verebilmek için yağ satarım bal satarım oyununa toplama işlemi kartlarını eklemek durumunda kaldık. Bunun haricinde zaman yönünden problem yaşadık. Sınıf mevcudunun fazla olması sınıf yönetimi ve oyunu anlatma konusunda bize biraz zorluk yaşattı.”

K7 arkadaşları gibi hedef konuyla oyun arasındaki bağlantının kurulmasının zorluk olduğunu belirtse de oyunu uygulamanın daha ciddi bir zorluk olduğunu ifade etmiştir:

“Aslında ders planlarını hazırlarken ‘dersle oyun arasında nasıl bir bağlantı kurabilirim?’ düşüncesi biraz zorlayabiliyor. Fakat biraz üstüne düşünüldüğünde halledilmeyecek bir zorluk değil. Ders planından ziyade sınıf yönetimi konusunda daha çok zorluk yaşıyabiliyorum.”

Son olarak hazırladığı oyunu öğretmenlik uygulaması dersi kapsamında uygulamak isteyen K4 materyal eksikliğinin önemli bir sorun olduğunu ifade etmiştir:

“Staj yaptığım okulda gerekli ekipman, materyal olmadığı için istediğim geleneksel oyunu uygulamaya koyamadım.”

Geleneksel Çocuk Oyunlarının Beceri Gelişimine Etkisi

Öğretmen adayları geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecine bütünleştirilmesinin öğrencilerin üst bilişsel, sosyal ve iletişim becerilerine olumlu etkisi olduğunu düşünmektedirler. Üst bilişsel beceriler açısından veriler incelendiğinde öğretmen adayları geleneksel çocuk oyunlarının uygulanması sürecinde çocukların üst bilişsel, sosyal ve iletişim becerilerinin hem çok yönlü hem de eş zamanlı olarak geliştiğini ifade etmişlerdir. Örneğin, K2'nin aşağıda verilen ifadesi geleneksel çocuk oyunlarının birden fazla beceriyi geliştirdiğini ortaya koymaktadır:

“Geleneksel çocuk oyunları, karar verme, iş birliği, akıl yürütme ve problem çözme gibi temel becerileri geliştirir. Ayrıca, sosyal becerileri ve iletişimi güçlendirir, özgüveni artırır.”

K1 bu duruma ilave olarak geleneksel çocuk oyunları ile birlikte öğrencilerin becerilerinin uygulamalı bir şekilde destekleneceğini ifade etmiştir:

“Geleneksel oyunlar, öğrencilerin karar verme, iş birliği yapma, akıl yürütme ve problem çözme gibi temel becerilerini geliştirmede etkili olabilir. Oyunlar, bu becerilerin pratikte kullanılmasına olanak tanır.”

K3 ise geleneksel çocuk oyunlarla birlikte kazanılan becerilerin öğrencilerin günlük yaşamlarına olumlu etkisi olabileceğini düşünmektedir. Buna ilave olarak öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarında problemle karşılaşmaları bunu çözmek için grup arkadaşlarıyla iş birliği içerisinde olmanın aynı zamanda oyunların belli bir süresinin olmasının onları hızlı ve doğru karar verme açısından da desteklediğini belirtmiştir:

“Geleneksel çocuk oyunlarının, öğrencilerin temel becerilerini geliştirmede çok etkili olduğunu düşünüyorum. Oyunlar sırasında çocuklar, iş birliği yapmayı, hızlı ve etkili karar vermeyi, problem çözme ve strateji geliştirme becerilerini öğreniyorlar. Bu beceriler, onların genel yaşamlarına da olumlu yansıyor.”

K6, K3'e benzer şekilde oyun esnasında doğru karar vermenin önemli olduğunu vurgulamıştır. Buna ilave olarak ise geleneksel çocuk oyunlarının gruplar açısından ortak bir hedef oluşturduğunu ve bu hedeflere ulaşmak için öğrencilerin iş birliği içerisinde olması gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca öğrencilerin oyun esnasında karşılaştığı problemler karşısında çözüm yolları aramasının da önemli olduğunu belirtmiştir:

“Bu oyunlar sayesinde öğrenciler oyun içine strateji geliştirmeyi, sonuca ulaşmak için takım arkadaşlarıyla birlikte hareket etmeyi, seçenekler arasında doğru olana karar vermeyi sağlar. Bununla birlikte GÇO, öğrencilere zorlu durumlarla başa çıkmak için çözüm yolları aramalarını sağlayabileceği gibi takım oyunlarında hedefe ulaşmak için anlaşılmadığı arkadaşıyla bile birlikte iş birliği yapmayı sağlar.”

K8 ise iş birliği becerisini ön plana çıkartmıştır. Oyunlar esnasında çocukların grupla birlikte iş birliği içerisinde olmasının önemli olduğunu ifade etmiştir:

“Geleneksel çocuk oyunları karar verme, iş birliği gibi birçok temel beceriyi kapsamaktadır ama bence en önemli temel becerisi iş birliği ile çocukların akranları ile toplu etkinlikler yapmalarını sağlamaktır.”

K13 diğer öğretmen adaylarından farklı olarak geleneksel çocuk oyunlarının empati becerisi ve fiziksel açıdan da fayda sağladığını ifade etmiştir. Bu durumu açıklarken ise oyunların hangi becerileri etkilediğini örnekler sunmuştur. Bireysel ve hızlı düşünmeyi gerektiren oyunlarda karar alma becerisinin, takım oyunlarında iş birliğinin, daha çok fiziksel aktivite barındıran oyunlarda beden koordinasyonunun gelişeceğini şöyle açıklamıştır:

“Geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin temel beceri gelişimine önemli ölçüde katkı sağladıklarını düşünüyorum. Saklambaç ve körebe gibi oyunlarda karar alma becerisi ön planda iken, yakan top gibi oyunlarda iş birliği, dokuz taş ya da ip atlama gibi oyunlarda akıl yürütme ve beden koordinasyonu gibi becerilerin ön planda olduğu geliştiği söylenebilir. Ayrıca geleneksel çocuk oyunları öğrencilerin birbirleriyle sürekli olarak etkileşimde olmaları durumundan iletişim ve empati becerilerin de gelişimine katkı sağlar.”

K12 arkadaşlarına ilave olarak geleneksel çocuk oyunlarını sıklıkla oynayan çocukların girişimcilik, atılganlık gibi becerilerinin gelişeceğini düşünmektedir:

“Oyunlar oynanırken farklı problem durumları ile karşılaşan öğrenciler hem bu problemlerin olası çözümlerini düşünebilecek hem de karar verme, akıl yürütme gibi becerileri de gelişmiş olacak. Geleneksel çocuk oyunlarını sıkça oynayan ya da hayatında bu oyunlara yer veren çocukların girişimcilik, atılgan olma gibi becerilerinin de daha gelişmiş olduğunu düşünüyorum.”

Son olarak K11, geleneksel oyunları oynarken öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirmesinin yanı sıra oyun esnasında karşılaştıkları zorlukları aşmak için çözüm yolları aradıkları, plan yapmak durumunda kaldıklarını vurgulayarak eleştirel düşünme becerilerine de olumlu katkısı olabileceğini ifade etmiştir:

“Çocukların oyun sırasında karşılaşılan zorlukları aşmak için stratejiler geliştirmeleri gerekmektedir, bu da çocukların eleştirel düşünme yeteneklerini arttırabilir. Ayrıca bu oyunların genellikle grup halinde oynanması çocukların sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Paylaşma, iş birliği yapma, empati kurma ve takım çalışması gibi beceriler bu süreçte öğrencilerin geliştirmesine yardımcı olur.”

Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitime Etkisi

Öğretmen adayları geleneksel çocuk oyunlarının öğrenim süreciyle bütünleştirilmesinin değer eğitimi açısından faydalı olduğuna değinmişlerdir. Örneğin, K2 geleneksel çocuk oyunlarının saygı, sorumluluk gibi değerleri uygulamalı bir şekilde öğrenmeleri açısından önemli olduğunu belirtmiştir:

“Değerler eğitimi için çok etkilidir. Bu oyunlar, çocukların öz denetim, saygı, sorumluluk, empati, adalet, iş birliği ve dürüstlük gibi temel değerleri öğrenmelerine yardımcı olur. Oyunlar aracılığıyla bu değerleri içselleştirir ve günlük yaşamlarında uygulamayı öğrenirler.”

K1 ise geleneksel çocuk oyunlarında sıra beklemenin öğrencilere hem öz denetimlerinin gelişmesinde hem de onlara sabırlı olmayı kazandırma açısından faydalı olacağını ifade etmiştir:

“Oyunlar, öğrencilere öz denetim, saygı ve sorumluluk gibi değerleri öğretmede kullanılabilir. Örneğin, sıra beklemeyi gerektiren oyunlar sabır ve öz denetimi teşvik edebilir.”

Geleneksel çocuk oyunlarının kurallarının olması ve grupta oynanan oyunlarda çocuklarının arkadaşlarıyla iş birliği içerisinde hareket etmesinin grup arkadaşlarına saygı duyma, grup içerisindeki görevlerini yerine getirmesi bakımından uygulamalı bir şekilde değerleri kazandığı öğretmen adayları tarafından belirtilen bir diğer husustur. K3'ün görüşleri bu durumu ortaya koymaktadır:

“Bu oyunlar, öğrencilere öz denetim, saygı ve sorumluluk gibi değerleri öğretmede çok yardımcı oluyor. Oyun kuralları ve ekip çalışması, çocukların bu değerleri günlük yaşamlarında uygulamalarını da sağlıyor.”

K7 de arkadaşlarına paralel olarak her oyunun farklı bir yapısı ve kuralları olduğunu buna ilave olarak takımlar halinde oynanan oyunlarda ortak hedefe ulaşabilmek için iş birliği içerisinde hareket etmeyi, hoşgörülü olmayı, diğerlerinin düşüncelerine saygılı olmayı desteklediğini vurgulamıştır:

“Her oyun içerisinde farklı bir dünyayı ve farklı kuralları barındırır. Çocuklar bu oyunlarda grupça hareket ederek üzerlerine düşen sorumluluğu yerine getirebilir, arkadaşına saygı duymayı öğrenebilir, kendisinden farklı olan kişilere hoşgörü ile yaklaşabilir.”

K5 arkadaşlarının belirttiği değerleri örneklerle destekleyerek açıklamıştır. Ona göre, oyunların oynanabilmesi için öğrencilerin birbirlerine saygı duymalarının temel olduğunu ifade etmiştir. Buna ilave olarak takım oyunlarının sorumluluk açısından önemli olduğunu körebe gibi oyunların da sabırlı olmayı öğretmesi açısından faydalı olduğunu ifade etmiştir:

“Öğrencilerin birlikte oynamaları için birbirlerine karşı saygı duymaları temel şarttır, bununla birlikte özellikle takım oyunlarında bir öğrencinin takımı için adımlar atması sorumluluk bilincini geliştirirken, körebe gibi oyunlarla kendi kontrolünü ve sabrını düzenleyerek öğrencinin öz denetim becerileri gelişmiş olur.”

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Mevcut araştırma sınıf öğretmeni adaylarının geleneksel çocuk oyunlarının öğretim sürecine aktarılmasına yönelik hazırladıkları ders planlarını ve sürece yönelik görüşlerini incelemeyi amaçlamıştır. Bu amaçla elde edilen bulgulara göre öğretmen adaylarının geleneksel çocuk oyunlarını hayat bilgisi, Türkçe ve matematik dersleri öğretim sürecine dahil edebildikleri sonucuna ulaşılmıştır. Oyun üzerine yapılan araştırmaların daha çok Türkçe ve sosyal bilgiler dersi alanında yapıldığı (Dündar, 2022) göz önüne alındığında bu çalışmada onlardan farklı olarak öğretmen adaylarının matematik dersine de geleneksel oyunları entegre ettikleri görülmüştür. İlkokulda ana derslerden olan matematik, Türkçe, fen bilimleri, hayat bilgisi ve sosyal bilgiler derslerinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanılmasını önemlidir. Bununla birlikte geleneksel çocuk oyunlarının dersin amacına,

öğrencilerin seviyesine uygun olarak seçilmesi, uygun materyallerin kullanılması ve ders kapsamında oynatılacak oyunun iyi planlanması ve yönergelerin eksiksiz verilmesi gerekmektedir (Topan, 2024).

Geleneksel çocuk oyunları, empati, saygı, iş birliği, sabır gerektirdiğinden öğrencilerin bu değerleri oyun oynayarak daha kolay edinmesini sağlar. Çünkü geleneksel çocuk oyunları, öğrencilerin kendi davranışlarını kontrol etmesini, her öğrencinin grup içinde bir sorumluluğu olduğunu, kurallara uymayı vb. birçok konuda öğrencilerin deneyim yaşamasını sağlar. Öğrenciler bu oyunlar sayesinde toplumda yaşamayı, düzene uymayı, bir başkasına saygı duymayı, davranışlarının bir sonucu olduğunu anlarlar. Elde edilen bu sonucun oyunların çocuk gelişimine olan faydaları göz önünde bulundurulduğunda önemli olduğu düşünülmektedir. Çünkü oyunlar çocukların öğrenmesinde kritik bir rol oynamakla birlikte (Tobias vd., 2014) öğrendiklerinin de kalıcı olmasını sağlamaktadır (Karakoç vd., 2022). Ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının öğrencinin başarısını arttırdığı da belirtilmiştir (Dündar, 2022). Geleneksel çocuk oyunları belirtilen bu faydaları ve akademik becerileri kazandırmasının yanı sıra kültürel mirasın aktarılması açısından ve çocukların sosyal beceri ve yaşadıkları toplumun değerlerini kazanmasında da etkilidir (Girmen, 2012). Geleneksel çocuk oyunlarının toplumsal yaşamı desteklemeye ilişkin bu yapısı, eğitimin, çocuğun içinde bulunduğu topluma, yaşama ve yaşadıkları çağın özelliklerine uygun bireyler yetiştirme özelliğiyle örtüşmektedir. Çünkü günümüz için gerekli olan becerilerin kazandırılmasında geleneksel çocuk oyunları önemli bir araçtır.

İyi tasarlanmış geleneksel oyunlar, üst düzey düşünme becerilerini teşvik etmek için etkili bir strateji olduğu belirtilmiştir (Aisyah vd., 2024). Bu çalışmada öğretmen adayları karar verme, akıl yürütme, iş birliği ve problem çözme gibi çeşitli 21. yüzyıl becerilerine ders planlarında vurgu yapmıştır. Alanyazın incelendiğinde geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin takım çalışması ve karar verme (Yıldız ve Koçak, 2022), eleştirel düşünme (Şimşek, 2021) sosyal (Altın, 2023; Ramayenda, 2020) iletişim, empati ve dil (Erol vd., 2022; Türkoğlu, 2016), iş birliği, yenilikçi düşünme, yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, analitik düşünme, girişimcilik (Erol vd., 2022) gibi birçok beceriyi geliştirdiği belirtilmiştir. Aksoy (2014) çocuk oyunlarını incelemiş ve “kibrit oyununda” her eşyanın azami şekilde kullanılmasını veya üç taşın rakibin hamlesine göre hareket etmesini yaratıcılık becerisi, “deve kurdu” oyunun iletişim ve iş birliği becerisi üzerinde etkili olduğunu belirtmiştir. Benzer şekilde Sallabaş (2020), öğretim programlarında öğrencilerin kazanması hedeflenen 21. yüzyıl becerilerini kazandırmada en etkili araçlardan birinin geleneksel çocuk oyunları olduğunu vurgulamıştır.

Geleneksel çocuk oyunları çocukların sadece akademik ve 21. yüzyıl becerilerini desteklemekle birlikte bunlara ilave olarak değer eğitiminde de önemli bir rolü bulunmaktadır. Yılmaz vd. (2022), geleneksel çocuk oyunlarına aktif olarak katılımın çocukların değer algılarını olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Öyle ki Sümbüllü ve Altınışık (2016) oyunların değer öğretiminde en iyi araç olduğunu

belirtmiş ve yaptıkları çalışmada geleneksel çocuk oyunlarının hangi değerleri kazandığına ilişkin örnekler sunmuştur. Bunlardan bir tanesi “El sık selam ver koş” oyunudur. Bu oyun Sümbüllü ve Altınışik (2016) tarafından toplumsal açıdan selamlaşmanın önemli olduğunu insanların birbirine hâl hatır sormalarının önemli olduğunun bir yansıması olarak ele alınmıştır. Nitekim bu araştırmada da öğretmen adayları el sık selam ver koş oyununu matematik dersiyle ilişkilendirmiş ve birbirine saygı duymayı hedef değer olarak ele almışlardır. Aypay (2016) tarafından yapılan çalışmada ise Türkiye’de yayımlanmış bilimsel çalışmalarda yer almış geleneksel çocuk oyunları ve çalışmalarda bu oyunlarda hangi değerlerin ön plana çıkardığı incelenmiştir. Sonuç olarak ise araştırmalarda oyunların haz, güç, başarı gibi değerleri ön plana çıkardıkları iyilikseverlik, uyumluluk, gibi değerlere hiç değinilmediğini tespit etmiştir. Bunun aksine mevcut araştırmada öğretmen adayları yardımseverlik veya uyumlu olmasıyla paralel olarak sorumluluk gibi değerlere oldukça yer vermişlerdir. Aypay (2016), aynı çalışmasında geleneksel çocuk oyunlarının değer öğretimi açısından önemli bir fırsat olduğunu ifade ederken çalışmalarda hep benzer değerlere değinilmesinin önemli bir eksiklik olduğunu vurgulamaktadır. Fakat bu araştırmada öğretmen adaylarının hazırladığı ders planlarında çeşitli değerlere yer verildiği görülmektedir. Bu bağlamda geleneksel çocuk oyunlarının eğitim öğretim sürecinde uygulanmasına yönelik daha nitelikli eğitimlerin verilmesinin süreçte daha çok değer yer alması açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Benzer şekilde yurtdışında yapılan çalışmalarda da farklı kültürlerin benzer değer öğretiminde geleneksel çocuk oyunlara yer verilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Örneğin, Nyota ve Mapara (2008) Güney Afrika’daki geleneksel çocuk oyunlarını incelediği çalışmasında sorumluluk, iyi davranma gibi değerleri kazandırmada önemli olduğunu vurgulamaktadır. Dolayısıyla geleneksel çocuk oyunlarının hem evrensel hem de yerel değerleri öğretme noktasında çok önemli bir araç olduğu görülmektedir.

Sonuç olarak geleneksel çocuk oyunları çocukların fiziksel, psikolojik ve sosyal gelişimine olanak sağlayarak (Bozkurt, 2019; Iwandana vd., 2018) farklı derslere entegre edilmesi, öğrencilerin çeşitli becerilerinin geliştirilmesi ve değerler eğitimi için önemli rol oynamaktadır. Ayrıca geleneksel çocuk oyunları öğrencilerin motivasyonlarını arttırarak (Topan, 2024; Yöndemli ve Taş, 2018) motor becerilerini, koordinasyonlarını, hızlarını ve strateji belirleme, uzamsal zekâ ve durum analizi gibi bilişsel yönlerini geliştirmektedir (Aliriad vd., 2024). Dolayısıyla geleneksel çocuk oyunlarının bir ders olarak eğitim fakültesindeki tüm bölümlerde yer alması, hali hazırda eğitim öğretime devam eden okullarda geleneksel oyunlara yönelik yarışmalar düzenleyerek ve okul yöneticileriyle iş birliği yaparak geleneksel çocuk oyunlarının okul ortamına yayılması ve devam ettirilmesi önerilmektedir. Ayrıca bu araştırmada öğretmen adaylarının geleneksel çocuk oyunları ile tasarladıkları ders planları incelenmiş olup bundan sonraki çalışmalarda bu ders planlarının uygulanması, ayrıca farklı alanlarda çalışacak

öğretmen adaylarıyla, daha büyük bir örneklem grubuyla çalışılması ve geleneksel çocuk oyunlarının ilkökul öğrencilerine yansımalarının incelenmesi önerilmektedir.

Kaynaklar

- Adnan, M., Shaharudin, S., Abd Rahim, B. H., & Ismail, S. M. (2020). Quantification of physical activity of Malaysian traditional games for school-based intervention among primary school children. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 15(6), 486-494.
- Aisyah, S., Tatminingsih, S., Chandrawati, T., & Novita, D. (2024). Stimulating strategy high-order thinking skills in early childhood education by utilizing traditional games. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 64-80. <https://doi.org/10.21009/IPUD.181.05>
- Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili yörük çocuk oyunları. *Milli Folklor*, 26(101), 265-276.
- Aliriad, H., Adi, S., Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024). Improvement of motor skills and motivation to learn physical education through the use of traditional games. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), 32-40. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Altın, S. (2023). *Geleneksel çocuk oyunlarının 60-72 aylık çocukların sosyal becerilerine etkisinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Asmawi, M., Dlis, F., Sumarno, A., & Gustiawati, R. (2022). Development of fundamental tournament learning model for elementary school children in limited face-to-face learning. *3rd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2021 (BIS-HSS 2021)* içinde (s. 555-559). Atlantis.
- Aypay, A. (2016). Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 62, 283-300. <http://dx.doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14>
- Bodnar, C. (2020). *Activities for teaching innovation: Game-based learning in the classroom*. Venturewell. <https://venturewell.org/game-based-learning/> sayfasından erişilmiştir.
- Bozkurt, E. (2019). Perceptions of classroom teachers about traditional children's games. *International Online Journal of Educational Sciences*, 11(4), 277-295.
- Böke, H., Doğan, A., & Tüfekçi, Ş. (2021). Geleneksel oyun kültüründe yer alan topaç oyunu ve çeşitleri. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 8(1), 1-12. <https://dergipark.org.tr/en/pub/inubesyo/issue/62031/890434> sayfasından erişilmiştir.
- Creswell, J. W. & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design choosing among five approaches*. Sage.

- Csapo, B. & Funke, J. (2017). The development and assessment of problem solving in 21st-century schools. B. Csapo & J. Funke (Ed.), *Educational research and innovation: The nature of problem solving report* içinde (s. 19–32). OECD.
- Çetin-Dağ, N., Turkkan, E., Kacar, A., & Dag, H. (2021). Children's only profession: Playing with toys. *Northern Clinics of Istanbul*, 8, 414–420. <https://doi.org/10.14744/nci.2020.48243>
- Dichev, C. & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1-36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Dündar, F. (2022). 5. sınıf alan ve uzunluk ölçme konusunun geleneksel çocuk oyunları ile öğretiminin başarıya etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Erbay, A. E. (2021). İletişim biliminde dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaların betimsel analizi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademisi Dergisi*(5), 519-556. <https://doi.org/10.47994/usbad.817988>
- Erol, M., Akbakra, M. U., & Karabıçak, N. (2022). Sınıf öğretmenleri adaylarına göre geleneksel çocuk oyunları. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 20(44), 491-517. <https://doi.org/10.34234/ded.1166387>
- Esener, P. (2021). İlkokul üçüncü sınıf hayat bilgisi dersinde kavram öğretiminin etkinliklerle desteklenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Girmen, P. (2012). Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü. *Milli Folklor*, 24(95), 263-273.
- Girmen, P. (2013). Türkçe eğitiminde atasözleri ve değer eğitimi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25), 117-142. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/302424> sayfasından erişilmiştir.
- Gray, C. & MacBlain, S. (2015). *Learning theories in childhood*. Sage.
- Guan, X., Sun, C., Hwang, G. J., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: A systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 534-556. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>
- Hacısalıhoğlu-Karadeniz, M. (2017). Kâğıt katlama yöntemi ile matematik öğretimi. *İlköğretim Online*, 16(2), 663-692. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2017.304726>
- Irawan, F. A., Permana, D. F. W., Hidayah, T., Putri, W. K., Huang, W. C., Prastiwi, T. A. S., ..., & Suciati, N. (2023). The implementation of traditional games in NTUNHS Taiwan sit-in students in Indonesia. *Journal of Sport Education*, 6(1), 39-48. <http://dx.doi.org/10.31258/jope.6.1.39-48>
- Irawan, F. A., Setiawati, A. S., Permana, D. F. W., Aditya, L., Rahesti, N., & Ghassani, D. S. (2024). Slingshot accuracy in traditional games: What is the ideal grip in shooting? *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(54), 554-560. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index> sayfasından erişilmiştir.

- Iwandana, D., Sugiyanto, S., & Hidayatullah, F. (2018). Traditional games to form children's characters in Dieng Plateau Banjarnegara Central Java Indonesia. *Journal of Education, Health and Sport*, 8(11), 407-415.
- Kacar, D. & Ayaz-Alkaya, S. (2022). The effect of traditional children's games on internet addiction, social skills and stress level. *Archives of Psychiatric Nursing*, 40, 50-55. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2022.04.007>
- Karakaya, M. & Türkoğlu, B. (2024). Okul öncesi öğretmen adaylarının geleneksel oyunlara yönelik görüşlerinin incelenmesi. *İZÜ Eğitim Dergisi*, 6(1), 31-52. <https://doi.org/10.46423/izujed.1385901>
- Karakoç, B., Eryılmaz, K., Turan-Özpolat, E., & Yıldırım, İ. (2022). The effect of game-based learning on student achievement: A meta-analysis study. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 207-222. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09471-5>
- Karamustafaoğlu, O. & Aksoy, S. (2020). "Canlıların Sınıflandırılması" konusunda geliştirilen eğitsel oyunla ilgili öğretmen görüşleri. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 90-109.
- Madondo, F. & Tsikira, J. (2021). Traditional children's games: Their relevance on skills development among rural zimbabwean children age 3–8 years. *Journal of Research in Childhood Education*, 36(3), 406-420. <https://doi.org/10.1080/02568543.2021.1982084>
- Magpusao, J. R. (2024). Gamification and game-based learning in primary education: A bibliometric analysis. *Computers and Children*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.29333/cac/14182>
- Merriam, S. B. & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Jossey Bass.
- Nyota, S. & Mapara, J. (2008). Shona traditional children's games and play: Songs as indigenous ways of knowing. *Journal of Pan African Studies*, 2(4), 189-202. https://www.jpanafrican.org/docs/vol2no4/2.4_Shona_Traditional_Children.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Özalp-Gerçeker, G. O., Kahraman, A., Yardımcı, F., & Bolışık, B. (2014). An analysis of the recognition of traditional child games among primary school students and associated factors. *International Journal of Family Child and Education*, 2, 49–62. <https://doi.org/10.17359/ACED.201439232>
- Özdemir, M. (2017). Artırılmış gerçeklik teknolojisi ile öğrenmeye yönelik deneysel çalışmalar: sistematik bir inceleme. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 609-632. <https://doi.org/10.17860/mersinefd.336746>
- Öztürk, F. O. & Ayaz-Alkaya, S. (2021). Internet addiction and psychosocial problems among adolescents during the COVID-19 pandemic: A cross-sectional study. *Archives of Psychiatric Nursing*, 35, 595–601. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2021.08.007>

- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The impact of video games on the players behaviors: A survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575–582. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077>
- Ramayenda, N. (2020). Social emotional development of early childhood through traditional games in PAUD Terpadu Hauriyah Halum City of Padang. *International Conference of Early Childhood Education* (ICECE 2019) içinde (s. 13-16). Atlantis.
- Russo, J., Kalogeropoulos, P., Bragg, L. A., & Heyeres, M. (2024). Non-digital games that promote mathematical learning in primary years students: A systematic review. *Education Sciences*, 14(2), 200-219. <https://doi.org/10.3390/educsci14020200>
- Russo, J. A., Roche, A., Russo, T., & Kalogeropoulos, P. (2024). Examining primary school educators' preferences for using digital versus non-digital games to support mathematics instruction. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology, Early View*, 1-26. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2024.2361699>
- Sallabaş, M. (2020). Halk biliminin işlevleri bağlamında geleneksel çocuk oyunları: RTÜK çocuk oyunları. *Millî Folklor*, 16(126), 99-109.
- Suits, B. (1967). What is a game? *Philosophy of Science*, 34(2), 148–156. <https://doi.org/10.1086/288138>
- Sümbüllü, Y. Z. & Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85. <https://dergipark.org.tr/en/pub/etusbed/issue/35461/393987> sayfasından erişilmiştir.
- Şimşek, A. (2021). *Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasa katkısı ve eğitsel yönünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi-Mersin ili örneği*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı. (2023). 21. Yüzyıl Becerilerine ve Değerlere Yönelik Araştırma Raporu. https://ttkb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2023_05/11153521_21.yy_becerileri_ve_degerlere_yonelik_arastirma_raporu.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-based learning. J. Spector, M. Merrill, J. Elen, & M. Bishop (Ed.) *Handbook of research on educational communications and technology* içinde (s. 485-503). Springer.
- Topan, B. (2024). Geleneksel çocuk oyunlarının matematik öğretiminde kullanılması hakkında ilköğretim matematik öğretmeni adaylarının görüşleri. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education*, 43(2), 1205-1262. <https://doi.org/10.7822/omuefd.1346259>
- Turan, B. N., Gözler, A., Turan, M. B., İncetürkmen, M., & Meydani, A. (2020). Geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğretmen görüşleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(3), 231-241. <https://doi.org/10.31680/gaunjss.757332>

- Türkoğlu, B. (2016). *Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi*. (Doktora Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Uygun, Ö. Ü. N. & Hakkoymaz, Ö. G. S. (2019). *Hakeke: Gaziantep geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla Türkçe ve matematik öğretimi*. Hiperlink.
- Yang, L., Li, R., & Zhou, Y. (2024). Research trends of game-based language learning in K-12 education: A systematic review of SSCI articles during 2009–2022. *Journal of Computer Assisted Learning*, 3(40), 931-1346. <https://doi.org/10.1111/jcal.12944>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.
- Yıldız, R. & Koçak, Ç. V. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının ilkökul öğrencilerinin karar verme becerilerine etkisi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 38-44.
- Yılmaz, E. & Griffiths, M. D. (2023). Children's social problem-solving skills in playing videogames and traditional games: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 28(9), 11679-11712. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11663-2>
- Yılmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. D. (2022). Comparison of value perception of children in playing video games and traditional games: Turkish and British samples. *Eğitim ve Bilim*, 47(210), 41-66. <https://doi.org/10.15390/eb.2022.10574>
- Yin, R. K. (2014). *Case study methods: Design and methods* (5. b.). Sage.
- Yöndemli, E. N. & Taş, İ. D. (2018). Zekâ oyunlarının ortaokul düzeyindeki öğrencilerde matematiksel muhakeme yeteneğine olan etkisi. *Turkish Journal of Primary Education*, 3(2), 46-62.

Extended Summary

Traditional children's games are one of the important tools used to transfer existing culture and values to future generations. While helping to teach abstract concepts such as culture by making them concrete and fun for children, it also provides children with opportunities to engage in activities, gain experience and develop their emotions (Karakaya and Türkoğlu, 2024). Traditional games are closely related to the cultural heritage of a society as they teach the values of the social life in which they exist (Irawan et al., 2023). Playing traditional games improves children's motor skills, speech development, knowledge acquisition process, curiosity, senses, posture and balance. In addition, children learn about themselves (self-awareness), others and the environment through traditional games (Adnan et al., 2020). Traditional children's games not only protect children's physical, emotional and spiritual health, but also enhance their learning, creativity, imagination and social connections (Madondo and Tsikira, 2021).

The gradual forgetting of traditional games means not only the loss of cultural heritage but also the neglect of their physical, psychological, cognitive and social benefits (Şimşek, 2021). By including traditional games, which are cultural heritage, in education, it can be ensured that the games are not

lost and transferred to future generations (Hacısalıhoğlu-Karadeniz, 2017). While traditional games ensure the transfer of cultural heritage through education, they also help the teaching of courses such as Turkish, mathematics, life sciences and social studies. In this context, traditional games used in mathematics lessons,

- develop a positive attitude towards mathematics,
- improve problem solving skills,
- help to teach and reinforce mathematical concepts.

Traditional games in Turkish class,

- improve understanding and expression skills,
- develop imitation skills,
- enable the development of memorization and vocabulary (Uygun and Hakkoymaz, 2019).

Traditional games used in life science and social studies lessons,

- prepare children for social life,
- enable children to socialize,
- help students to learn about their culture and ensure that it is passed on from generation to generation,
- facilitate the teaching of concepts in life sciences and social studies courses (Esener, 2021).

Within the scope of this literature, it is very important to determine the views of prospective teachers, who are the teachers of the future, on the integration of traditional children's games into the learning process. In this context, the aim of this study was to examine in depth how pre-service primary school teachers integrate traditional children's games into the teaching process and their views on this process. For this purpose, answers to the following questions were sought.

1. How did pre-service primary school teachers include traditional children's games in their lesson plans?
2. What are the opinions of prospective primary school teachers about the inclusion of traditional children's games in the education process?

In this study, it was aimed to examine in depth how primary school teacher candidates integrate traditional children's games into the teaching process and their views on this process. For this reason, case study method, one of the qualitative research designs, was preferred. The study group consisted of 57 prospective primary school teachers who were studying in the primary school teaching program and had successfully completed the related course. Data collection tools included the lesson plans form and the interview questions included in the form. In the analysis of the data obtained within the scope

of the research, the lesson plans were analyzed by document analysis method and the data obtained from the interviews were analyzed by descriptive analysis method.

In the lesson plans prepared by the prospective teachers, it was seen that the target grade levels were mostly included in the 2nd grade level and at least in the 4th grade level. On the other hand, in the lesson plans prepared by the prospective teachers, it was determined that they used traditional children's games together with life science, Turkish and mathematics lessons at the point of including them in the education process. For the mathematics course, it was seen that they focused on numbers and operations, geometry. For the Turkish lesson, they mentioned letter teaching, synonyms, and in the life science lesson, they mentioned safe life and life in nature. When analyzed in terms of traditional children's games, it was seen that pre-service teachers included many different games. For example, they included the game of "istop" in the life science lesson on safe life, sack race in the mathematics lesson on geometry, and games such as high off the ground and "istop" in the Turkish lesson on letter teaching.

It was emphasized that the use of traditional children's games in the learning process is important for children to learn cultural elements as well as having fun. Pre-service teachers think that integrating traditional children's games into the learning process has a positive effect on students' metacognitive, social and communication skills. When the data were analyzed in terms of metacognitive skills, pre-service teachers stated that children's metacognitive, social and communication skills developed both multi-directionally and simultaneously during the implementation of traditional children's games. When prospective teachers evaluate the effect of traditional children's games on values education, they think that games are useful in teaching values such as respect, benevolence and justice.

As a result, integrating traditional children's games into different courses plays an important role in developing students' various skills and teaching values to students. Therefore, it is recommended that traditional children's games should be included as a course in all departments in the faculty of education, and traditional children's games should be spread and continued in the school environment by organizing competitions for traditional games in schools that are currently continuing education and by cooperating with school administrators. In addition, in this study, the lesson plans designed by prospective teachers with traditional children's games were examined. Based on the results of the study, it is recommended that these lesson plans should be implemented in future studies. Also, for the future researchers, it is recommended to work with prospective teachers who will work in different fields, with a larger sample group and to examine the reflections of traditional children's games on primary school students.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Bu araştırmanın planlanması, yürütülmesi ve yazılı hale getirilmesinde araştırmacılar eşit oranda katkı sağlamıştır.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Bu araştırmada herhangi bir kurum, kuruluş ya da kişiden destek alınmamıştır.

Çatışma Beyanı

Araştırmacıların araştırma ile ilgili diğer kişi ve kurumlarla herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması yoktur.

Etik Kurul Beyanı

Bu araştırma, İstanbul Aydın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Etik Kurulunun 30.04.2024 tarih ve 118268 sayılı onayı ile yürütülmüştür.