

Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi*

Investigation of Teacher Opinions and Competencies for Educational Games

ORIJİNAL ARAŞTIRMA/ ORIGINAL RESEARCH

Zekihan HAZAR^{1*},
Meryem ALTUN¹

¹Niğde Ömer Halisdemir
Üniversitesi.

Öz

Bu araştırmanın amacı, ortaokul kademesinde öğretmenlik yapan farklı branşlardaki öğretmenlerin “eğitsel oyunlar” konusundaki görüşlerinin incelenerek yeterliliklerinin kendi görüşleri ve deneyimleri doğrultusunda araştırılmasıdır. Araştırma nitel araştırma modelinde olup durum çalışması deseni benimsenmiştir. Araştırmaya, 2015-2016 eğitim-öğretim döneminde Ankara ili Kızılcahamam ilçesinde bulunan Milli Eğitim Bakanlığına bağlı 2 devlet okulunda görev yapmakta olan farklı branşlardan 33 öğretmen katılmıştır. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden yararlanılmıştır. Katılımcılara, araştırmacılar tarafından geliştirilen 6 soru sorulmuş ve görüşmeler sesli olarak kayıt altına alınmıştır. Elde edilen veriler, betimsel analiz ve içerik analizine göre değerlendirilmiştir. Verilerin analizi sürecinde, alan içinden uzman görüşleri alınarak kodların kategorilerle anlamlı bir bütün oluşturup oluşturmadığı noktasında değerlendirmeler yapılmıştır. Bu görüşler doğrultusunda bazı kodların aynı anlamı ifade ettikleri ve bu kodların tek bir kod olarak alınması ve bazı alt kategorilerin tekrardan isimlendirilmesine karar verilmiştir. Araştırmanın güvenilirlik hesaplaması için Miles ve Huberman’ın (1994) önerdiği güvenilirlik formülü (Güvenirlilik = Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) × 100) kullanılmıştır. Yapılan analiz sonucunda güvenilirlik oranı % 89 olarak bulunmuştur. Yapılan analizler sonucunda “oyun”, “eğitsel oyun”, “oyun yoluyla öğretimin önemi”, “oyun yoluyla öğretimi kullanma” ve “öğretmen yeterliliği” olmak üzere 6 kategori ve bu kategorilere ait alt kategoriler ve kodlar bulunmuştur. Araştırma sonuçlarına göre; öğretmenlerin genel olarak “eğitsel oyunlar” konusunda iyi düzeyde literatür bilgisine sahip oldukları görülmüştür. Ancak öğretmenler, uygulama sürecinde kendilerini bu konuda yetersiz gördüklerini ve bu durumun en önemli nedenlerinden birisi olarak da lisans döneminde “oyun yoluyla eğitim” veya “eğitsel oyunlar” gibi önemli bir “öğretim tekniği” eğitimini almadıklarından kaynaklandığını ifade etmişlerdir. Sonuç olarak, öğretmenlerin ders sürecinde “eğitsel oyunları” yeterince kullanamadıkları ve öğretim tekniği açısından bu konuda yetersiz oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Eğitsel Oyun, Öğretmen, Yeterlilik, Branş

Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi: 23.01.2018
Kabul Tarihi: 30.06.2018
Online Yayın Tarihi: 30.06.2018

Abstract

This study is intended to examine opinions of secondary school teachers working in different branches about "educational games" and investigating the competence thereof in line with their opinions and experiences. Qualitative research methodology was utilized and case-study pattern approach was adopted in this study. 33 teachers from different branches working in two state schools within the Ministry of Education in 2015-2016 academic years located in the Kızılcahamam district of Ankara province participated to the study. Semi-structured interview technique was employed in the study. Participants were asked 6 questions developed through the researchers and sound recording of the interviews were conducted. The data obtained were evaluated using descriptive analysis and content analysis. Opinions of the experts in the field were received in the process of data analysis and assessments were made in order to determine if the codes created a meaningful whole with categories. It was found that some codes expressed the same meanings in line with these opinions and it was decided to take these codes as a single code and rename some of the subcategories. Reliability formula suggested by Miles and Huberman, namely (Reliability = Consensus / (Consensus + Dissidence) × 100) was utilized for calculating the reliability of the study (1994). Reliability rate was found to be 89% as a result of the analysis. 6 categories, consisting of "game", "educational game", "significance of teaching through play", "utilization of teaching through play" and "teacher competence" and subcategories of these categories and codes were found as a result of the analyses. It was observed that teachers in general had good literature knowledge about "educational games" according to the results of the survey. However, the teachers considered themselves insufficient in this regard during the application process and stated that one of the most important reasons of this situation was the lack of training of an important teaching technique such as "education through play" or "educational games" during their undergraduate educational period. As a result, it was concluded that teachers could not use "educational games" sufficiently during the process of lessons and they were insufficient in terms of teaching techniques.

Keywords: Games, Educational Games, Teacher Qualifications, Branch

* Sorumlu yazar: Zekihan Hazar,

GİRİŞ

Teknolojinin ilerlemesi ile geçmiş bilgilerin korunması, aktarılması, geliştirilmesi yaşamın gereği haline gelmiş; bu aktarım eğitim yolu ile sağlanmıştır. Şüphesiz insan ihtiyaçları, bilginin eğitim aracılığı ile paylaşılıp çoğaltılmasına yön vermektedir. Öyle ise eğitim, insan ihtiyaçlarının giderilmesi için oluşturulmuş sistemler bütünüdür denilebilir (Erden, 1996). Daha geniş bir anlamda ifade edilecek olunursa eğitim, kişinin davranışında kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istenilen yönde (eğitimin amaçlarına uygun) değişme meydana getirme sürecidir (Ertürk, 1979). Demirel'e göre öğrenme (2015), bireyin yaşantısı sonucu davranışlarında meydana gelen kalıcı ve izli değişikliklerdir.

Öğretim, belirli bir plan program çerçevesinde okullarda yapılan öğretme etkinlikleridir. Öğretme ve öğrenmeyi kapsamaktadır (Tamer ve Pulur, 2001). Yani merkezinde öğrencinin yer aldığı; öğretmen, hedef, kazanım, yöntem ve tekniklerin karşılıklı ilişki içinde olduğu bir süreçtir. Öğrenme, kişinin olgunlaşma düzeyine göre çevresi ile etkileşimi yani tecrübe sonucu davranışlarda oluşan kalıcı değişimlerdir. Öğrenme sonucu meydana gelen davranışlardaki değişikliklerin bir kısmı kişide hayat boyu kalırken bir kısmı kaybolur gibi olmakla birlikte kişi tarafından hatırlanabilir. Öğrenme yeteneği her insanda farklıdır. Bazı insanlar daha kolay ve çabuk öğrenirken bazıları daha geç ve zor öğrenirler. Öğrenme gücü kişinin zeka durumuna, gelişim ve olgunlaşma seviyesine, konuya ve öğrenme ortamına göre değişmektedir (Tamer ve Pulur, 2001). Öğretmenin temel görevi öğrenmeye rehberlik etmek ve öğrenmeyi kolaylaştırmaktır. Etkili öğretim yapabilmek için öğrencilerin nasıl öğrendiklerini, hangi yöntem ve teknikleri kullanacağını bilmek durumundadır (MEB, 2002).

Yöntem, bir konuyu öğrenmek ya da öğretmek gibi amaçlara ulaşmak için bilinçli olarak seçilen ve izlenen düzenli yoldur. Kazanımlar doğrultusunda seçilir. Teknik, seçilen yöntemin uygulanma şeklidir. Bunu iyi bir şekilde uygulayabilen birey, hedeflere daha kısa sürede daha az emek harcayarak ulaşır. Bu genelleme öğretim yöntemleri için de geçerlidir. Öğretim yöntemleri hedeflere en uygun, en kısa yolu; teknikler ise yöntemlerin uygulanma şeklini belirtir (Karaağaçlı, 2011).

Öğretim tekniklerini bireysel, grupla ve sınıf dışı olmak üzere üç sınıfta ele alınır. Bunlar:

A. Sınıf Dışı Öğretim Teknikleri: Gözlem, Gezi, Sergi, Görüşme

B. Bireysel Öğrenim Teknikler: Programlı Öğretim, Bireyselleştirilmiş Öğretim, Tutor Destekli Öğretim

C. Grupla Öğretim Teknikleri: Drama, Soru-Cevap, Anlatım (Takrir), Beyin Fırtınası, Rol Yapma (Psiko-drama), Gösteri (Demonstrasyon), Mikro Öğretim, Benzetim (Simülasyon), Deney, Büyük/Küçük Grup Tartışması, Altı Şapkalı Düşünme ve Eğitsel Oyunlardır.

Eğitsel Oyunlar Tekniği; öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan bir öğretim tekniğidir. Oyun bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini geliştirici, yaşantıyı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinliklerdir. Oyun sayesinde öğretim daha kalıcı ve zevkli olmaktadır. Eğitsel oyunları seçerken; hedef davranışları kazandıracak nitelikte olmasına, öğrencilerin yaşına, cinsiyetine uygun olmasına, sınıf ortamında uygulanacak nitelikte olmasına, öğrencilerce çabuk anlaşılır ve uygulanabilir olmasına, fazla zaman almamasına, öğrencilerin istedik davranışlar kazanmalarını sağlamasına, öğrencinin zevk almasına ve eğlenmesine dikkat edilmesi gerekmektedir. Eğitsel Oyunlar Tekniği öğrenmeyi hızlandırır, ilgi uyandırır, güdüleyicidir, unutmayı azaltır, etkin katılımı özendirir (Erçetin, 2007).

Tarihsel süreç içerisinde oyunla ilgili görüşlere bakıldığında, oyunun önemi hep vurgulanmış ve oyunla öğretime gereken önemin verilmesi vurgulanmıştır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Oyunun bugünkü eğitsel temelini bilimsel yönden ilk ele alan Alman filozofu GutsMuts (1796) olmuştur. Oyunun sosyal, pedagojik ve politik açıdan değerini anlatmıştır. Çağdaş eğitimde çocuğun beden, ruhen ve fikren çok yönlü ve düzenli gelişmesine yararlı olan tüm beden eğitimi uğraşlarında oyunun önemi vurgulanmıştır. Mükemmel bir toplum bedenlen ve ruhen sağlıklı, fikren eğitilmiş, milli hisleri kuvvetli bireylerden oluşur. Oyun bir eğitim aracıdır. Oyunlar, ister sahalarda hareket halinde isterse sınıfta oturarak değişik türde oynansınlar, çocuğun hayal kurmasını olumlu yönde etkilemektedir. Eğitim açısından oyun; kurallara uyma, grup içinde başkalarının haklarına saygılı ve dürüst olma özelliklerini kazandırdığı gibi bellek, kavrama, beraber düşünme ve karar verme yeteneklerini de geliştirmektedir. Toplu halde iş görme ve belirli bir amaç etrafında gruplaşma oyunla kolaylaşmaktadır (Aslan, 1977).

Vygotsky, oyunun öğrenmede ve bilişsel gelişimde önemli bir role sahip olduğunu düşünmektedir. Oyun her zaman bir öğrenme etkinliğidir, çünkü öğrenmeyi, kuralları kavramayı,

onların bir sistem oluşturduğunu görmeyi, onları inceleyerek biçimlendirmeyi ve oluşturdukları çeşitli alıştırmaya biçimlerinde ustalaşmayı gerektirmektedir. Piaget oyun gelişiminin saf bireysel süreçlerden ve doğuştan gelen özel sembollerden, toplumsal oyuna ve ortak sembolizme doğru ilerlediğini belirtmektedir. Oyun, çocuğun zihinsel yapısından kaynaklanır ve ancak bu yapı tarafından açıklanabilir (Nicolopoulou, 1993-2004). Beden, eğitsel oyunlar sırasında tutkuların ve toplumsal ilişkilerin nasıl işe karıştığını yansıtır. Yakınlaşmaları, gerilimleri, çatışmaları, yerel coşkuların nasıl boşaltıldığını ya da davranış biçimlerinin toplumsal olarak çok çeşitli kategorilere bölündüğü bir toplumda farklılıkların nasıl sergilendiğini gösterir (Corbin ve Vigarello, 2008). Öğretmenler sayıca az ve basit davranış kurallarını izlemeyi hatırlamalıdır. Çocuklar kuralları bozarlar. Bu, onların mızıkçı veya huysuz oldukları anlamına gelmez. Onlar sadece ne yapmak istediklerini düşünürken aynı zamanda kuralları hatırlayamazlar (Charles, 2003). Eğitsel Oyun, hem öğretmenin hem de çocuğun dikkatini odaklamasına yardımcı olur. Oyunun adı eğitimidir (Hallowell ve Ratey, 2013).

Mackey, Hill, Stone, Bunge (2011), oyun yöntemini kullanarak 8 hafta boyunca uyguladıkları eğitim programının bilişsel testlerde 13 puanlık bir artış sağladığı dolayısıyla akıl yürütme, işlem hızı gibi bilişsel süreçlerin oyun eğitimiyle değiştirilebilir ve geliştirilebilir olduğunu kanıtlamışlardır. Benigno ve Farrar'ın (2012) 32 kardeş çifti üzerinde yaptığı araştırma bulgularına göre, kardeş oyunları vasıtasıyla oynanan oyunların dikkat gelişimini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

Eğitimde kullanılacak farklı ders ve araçlar sayesinde bireyler ulaşılması hedeflenen özelliklere sahip olacaklardır. Genel anlamda oyun, bu amaca hizmet eden araçlardır (Dempsey, Hasey, Lucassen, Casey, 2002). Kirriemur ve McFarlane (2004) oyunun stratejik düşünme, planlama, iletişim, sayılarla ilgili uygulama yapma, tartışma, grupça karar verme, veri işleme gibi becerilerin geliştirilmesinde son derece önemli olduğuna değinmişlerdir. Oyunun eğitimle ilgili yararlarının yanı sıra motivasyonu arttırma (Rosas ve ark., 2003), öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirme (Lou, Abrami & D'Apollonia, 2001) gibi davranışa yönelik katkılarından da söz edilmektedir.

Eğitimdeki yeni yaklaşımların öğrenciyi merkeze almasıyla birlikte öğrencilerin ilgi, merak ve istekleri daha önemli hale gelmiştir. Öğrenci katılımının öğrenmeyi olumlu yönde etkilediği yapılan araştırmalarla ortaya konmuştur. Öğrenciler oyun oynarken eğlendikleri için

eğitimin içine oyunu katmak, onları eğlendirirken derse olan katılımlarını da artırmaktır. Öğrenmenin kalıcı olabilmesi ve daha etkili öğrenmenin gerçekleşmesi için eğitimciler, pedagoglar, psikologlar çeşitli çalışmalar yürütmektedirler. Bu çalışmalar sonucunda günümüzde gelinen noktada geleneksel sınıf ortamlarında gerçekleşen öğretmen merkezli eğitimlerin yeterli olmadığı görülmektedir. Bu doğrultuda yeni yaklaşımlar ortaya konmaktadır (Kukul, 2013). Bunlardan biri de Eğitsel Oyunlardır (Oyun Yoluyla Eğitim).

Eğitsel oyunlar, gerek öğrenci gerekse öğretmen açısından öğretim sürecinin daha verimli geçmesi ve hedeflenen kazanımlara ulaşmada önemli bir öğretim tekniğidir. Öğrenci açısından değerlendirilecek olursa eğitsel oyunlar, dersi monotonluktan kurtaran, öğrenci dikkat ve motivasyon düzeyini arttıran, öğrenciye yaparak-yaşayarak öğrenme imkanı sunmanın yanında kalıcı öğrenmeye katkı sağlayan, eğlenirken öğrenme - öğrenirken eğlenme gibi önemli fırsatlar sunan ve böylelikle ders işleme süresini arttıran önemli bir öğretim tekniğidir. Öğretmen açısından değerlendirilecek olursa eğitsel oyunlar, farklı oyun türleriyle öğrencilerin farklı zeka alanlarına kolayca hitap edebilme, bireysel farklılıkları değerlendirebilme, öğrenciyi derse aktif olarak katma ve öğretim sürecinde öğrencilerle birlikte eğlenerek öğretme gibi önemli fırsatlar sunmaktadır.

Bu araştırmanın amacı, ortaokul kademesinde öğretmenlik yapan farklı branşlardaki öğretmenlerin “eğitsel oyunlar” konusundaki görüşlerinin incelenerek yeterliliklerinin araştırılmasıdır. Yapılan literatür incelemesinde ülkemizde bu alanda yapılmış sınırlı sayıda araştırmanın bulunduğu gözlenmiştir. Literatürdeki çalışmaların büyük bir bölümünün ise tek branşa özgü olarak yapılmış olması bu araştırmanın önemini ortaya koymaktadır (Bulak, Emir ve Avcı, 2006; Uğurel ve Moralı, 2008; Er, 2008; Hanbaba ve Bektaş, 2010; Gürsoy ve Arslan, 2011; Coşkun, Akarsu ve Kariper, 2011).

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma modeli benimsenmiştir. Nitel araştırma; görüşme, gözlem ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırmada durum çalışması deseni benimsenmiştir. Durum çalışmaları, özellikle değerlendirme süreçleri gibi birçok alanda

kullanılan, araştırmacının bir durumu, sıklıkla da bir programı, olayı, eylemi, süreci ya da bir veya daha fazla bireyi derinlemesine analiz ettiği bir araştırma desendir (Creswell, 2014).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2015-2016 Eğitim Öğretim yılında Ankara İli Kızılcahamam ilçesinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı Kızılcahamam İmamhatip Ortaokulu ve Orhan Gazi Ortaokulunda görev yapmakta olan (Türkçe, Beden Eğitimi ve Spor, Yabancı Dil, Sosyal Bilgiler, Teknoloji ve Tasarım, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi, Matematik, Görsel Sanatlar, Fen Bilimleri, Müzik, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım) 33 öğretmen oluşturmaktadır. Her branştan üçer öğretmen çalışmaya katılmıştır. Araştırmada katılımcıların branşları ve numaralar kullanılmıştır (Örneğin; Beden Eğt.1). Görüşme soruları hakkında yeterli ve gerçekçi verilere ulaşılabileceği düşünülerek görüşmeler kayıt altına alınmıştır. Görüşmeler en fazla 20 dk, en az 10 dk sürmüştür. Farklı okullardan ve değişik branşlardan katılımcıların alınmasındaki amaç, farklı görüş ve yaklaşımlara ulaşmaktır. Araştırmada olgular üzerinde durulması ve araştırmanın etik ilkeleri açısından katılımcıların isimleri verilmemiştir.

Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı oluşturulurken yerli ve yabancı literatür taraması yapılarak on maddelik bir soru havuzu oluşturulmuş, eğitsel oyunlar ve nitel araştırma alanlarından uzman görüşleri alınarak 6 maddelik yarı yapılandırılmış görüşme formuna son hali verilmiştir. Görüşme, nitel araştırmada kullanılan en yaygın veri toplama yöntemlerinden birisidir. Bunun nedeni, konuşmayı temel alarak, katılımcıların duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini ortaya çıkarma yönünden güçlü olmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Yarı yapılandırılmış görüşme yönteminde görüşme kılavuzu yarı yapılandırılmış görüşme sorularını içerir. Sorular esnek ve genellikle her katılımcıdan spesifik veriler toplanır. Önceden belirlenmiş ifade ve soru yanıtları yoktur (Merriam, 2015). Araştırma soruları aşağıdaki gibidir;

1. Size göre oyun nedir?
2. Size göre eğitsel oyun nedir?
3. Eğitsel oyunlarla öğretim hakkında ne düşünüyorsunuz?

4. Derslerinizde eğitsel oyunları kullanıyor musunuz?
5. Eğitsel oyunlarla neleri kazandırmayı hedefliyorsunuz?
6. Eğitsel oyunlarla eğitim tekniğinde kendinizi ne kadar yeterli görüyorsunuz?

Verilerin Analizi

Verilerin analizinde; araştırma yarı yapılandırılmış tekniğine/desenine göre tasarlandığı için betimsel ve içerik analizinin kullanılması en doğru yöntem olarak düşünülmüştür. Betimsel analizde, elde edilen veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Betimsel analizde görüşülen ya da gözlenen bireylerin görüşlerini yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilir. Bu tür analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). İçerik analizinin tercih edilmesindeki sebep söz konusu yöntemin toplanan verilerle hedefler arasındaki ilişkiyi açıklamada kavramsal bağlantıların kurulmasını sağlamasıdır (Büyüköztürk, 2013).

Bu süreçte önceden belirlenen temalarla birlikte, verilerin analizinde “kodlama” yoluna gidilerek, kodlardan anlamlı alt kategorilere ulaşılmış ve alt kategorilerden ana kategorilere ulaşılmıştır. Verilerin analizi sürecinde, alan içinden uzman görüşleri alınarak kodların kategorilerle anlamlı bir bütün oluşturup oluşturmadığı noktasında değerlendirmeler yapılmıştır. Bu görüşler doğrultusunda bazı kodların aynı anlamı ifade ettikleri ve bu kodların tek bir kod olarak alınması ve bazı alt kategorilerin tekrardan isimlendirilmesine karar verilmiştir. Araştırmanın güvenilirlik hesaplaması için Miles ve Huberman (1994)’ ın önerdiği güvenilirlik formülü ($\text{Güvenirlik} = \frac{\text{Görüş Birliği}}{(\text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı})} \times 100$) kullanılmıştır. Yapılan analiz sonucunda güvenilirlik oranı %89 olarak bulunmuştur. Bir diğer güvenilirlik yöntemi olan “doğrudan alıntı” yönteminden de yararlanılarak çalışmada doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Analiz sürecinin sonunda veriler kategori, alt kategoriler ve kodlar olarak anlamlı tablolar haline dönüştürülmüştür.

BULGULAR

Araştırmanın bulguları, veri toplama aracında yer alan soruların sıralamasına göre ve veri analizlerinin anlamlı bütünler oluşturacak şekilde kategori, alt kategoriler ve kodlar haline getirilerek, kodlar frekans değerlerine göre sıralanmıştır. Bütünlük oluşturması açısından araştırmanın tartışma ve sonuç kısmında tablo yorumları ve bu yorumlara ilişkin sonuçlar birlikte verilmiştir.

Tablo 1. Size göre “oyun” nedir?

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)	
Oyun	Tanım Olarak Oyun	Eğlenceli zaman aktiviteleridir	16	
		Yaşa göre değişen etkinliktir	2	
		Öğrenmenin ilk adımıdır	2	
		Kurallı ya da kuralsız etkinliklerdir	1	
		Hayata hazırlıktır	1	
		Hayatın eğlenceli kopyasıdır	1	
		Gerçek hayatın provasıdır	1	
		Toplam	24	
		Araç Olarak Oyun	Bir öğrenme aracıdır	3
			Hayal dünyasının aynasıdır	2
	Mutluluk kaynağıdır		2	
	Psikomotor becerileri geliştirir		1	
	İletişim kurma aracıdır		1	
	Enerjiyi atma aracıdır		1	
	Toplam		10	
	Oyunu Gereklilik Olarak Görme	Çocuğun olmazsa olmazıdır	1	
		Ruhsal ihtiyaçtır	1	
		Fiziksel ihtiyaçtır	1	
		Toplam	3	
	Genel Toplam	37		

Araştırmanın 1. sorusu olan “Size göre oyun nedir?” sorusuna katılımcıların vermiş oldukları cevaplar ve kodlamalar doğrultusunda “Oyun” kategorisi ve üç farklı alt kategori oluşmuştur. Katılımcıların cevapları, “Oyun” kategorisinin birinci alt kategorisini “Oyunun tanımı” olabilecek ifadelerden oluşmaktadır;

Beden Eğt.1. “*Öğrenmenin ilk adımıdır oyun.*”

Bilişim Tek.3. "*Hayatın eğlenceli kopyasıdır.*"

Oyun kategorisinin ikinci alt kategorisini ise katılımcılar “Araç olarak oyun” şeklinde ifade etmişlerdir;

İngilizce.2. *"Oyun çocuğun hayal dünyası ile gerçek dünya arasında bir köprü görevindedir."*

Matematik.4. *"Bana göre oyun, çocukların eğlenceli vakit geçirdikleri faaliyetlerdir."*

Müzik.1. *"Oyun çocuğun enerjisini bir şekilde atma aktivitesidir. Ondan hem zevk alacak hem de bu zevki alırken de vücudundaki bu enerjiyi atacağı bir aktivite olarak düşünüyorum. Yaş guruplarına göre de değişen bir aktivite olarak düşünüyorum."*

Oyun kategorisinin üçüncü alt kategorisini ise “Oyunu gereklilik olarak görme” kategorisi oluşturmaktadır;

Din Kült.1. *"Çocuklar için özellikle o yaşların olmazsa olmazlarıdır. Bir çocuğun hem ruhen hem fiziken sağlıklı büyüebilmesi için oyun o çocuğun olmazsa olmazıdır."*

Tablo 2. Size göre “eğitsel oyun” nedir?

Kategori	Kodlar	(f)
Eğitsel Oyun	Eğlendirirken öğretmektir	11
	Öğretim amaçlarını vermede bir araçtır	8
	Oyunun içine eğitimi katabilmektir	6
	Ders anlatmanın en etkili yoludur	1
	Öğrencinin kendi yeteneklerini keşfetmesini sağlayan etkinliklerdir	1
	Toplam	27

Araştırmanın 2. sorusu olan “Size göre eğitsel oyun nedir?” sorusuna katılımcıların vermiş oldukları cevaplar ve kodlamalar doğrultusunda, “Eğitsel oyun” kategorisi altında eğitsel oyunun tanımını oluşturabilecek beş farklı kod yer almıştır.

Teknoloji Tas.1. *"Eğitsel oyun, insan hayatında bu kadar önemli olan bir kavramın içine eğitimi de katabilmektir yani bu yolla eğitim verebilmektir. Oyunların belli bir amaca göre planlanmasıdır diye düşünüyorum."*

Din.2. *"Oyunun içinde öğretmektir."*

Görsel San.2. *"Öğretilmek istenilenlerin eğlenceli hale getirilerek öğretilmesidir."*

Sosyal Bilg.1. “Eğlenceli vakit geçirirken belirlediğiniz hedefe ulaşmak için kullanılan bir yöntem.”

İngilizce.1. “Eğitsel oyun belli bir amaca yönelik tasarlanmış olan ve çocukların eğlenerek uyguladıkları etkinlikler olarak tanımlayabilirim.”

Tablo 3. Eğitsel oyunlarla öğretim hakkında ne düşünüyorsunuz?

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)
Eğitsel Oyunların Eğitimdeki Önemi	Öğrenen Açısından Önemi	Kalıcı öğrenmeyi sağlama	9
		Dersi eğlenceli hale getirme	6
		Dikkat süresini arttırma	6
		Motivasyonu arttırma	4
		Yaparak-yaşayarak öğrenme fırsatı sunma	3
		Hızlı/Kolay öğrenmeyi sağlama	3
		Öğrencinin kendini ifade etmede bir araç	2
		Yaratıcılığı artırma	2
		Gizil öğrenmeyi sağlama	1
	Toplam	36	
	Öğreten Açısından Önemi	Planlı ve kontrollü olmalıdır	4
		Öğretmen yeterli donanıma sahip olmalıdır	2
		Bireysel farklılıklarda kullanabilme	2
		Sınıf kontrolünü sağlama	1
		Derse etkin katılımı sağlama	1
		Dersi sevdirmeye	1
		Konuları somutlaştırma	1
		Toplam	12
		Genel Toplam	51

Araştırmanın 3. sorusu olan “Eğitsel oyunla öğretim hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna katılımcıların vermiş oldukları cevaplar ve kodlamalar doğrultusunda “Eğitsel oyunların eğitimdeki önemi” kategorisi altında “Öğrenen açısından önemi”, “Öğreten açısından önemi” olmak üzere iki alt kategori ve bu kategorilere ait kodlar yer almıştır. Katılımcılar, oyunun öğrenen açısından önemini şu ifadelerle belirtmişlerdir;

Matematik.4. "Konunun pekişmesi açısından yararlı olacağını düşünüyorum." "Derse karşı en ilgisiz öğrenci bile bu yöntemle etkin hale geliyor."

Beden Eğt.1. “Özellikle ilkokul ve ortaokulda ilk başvurulması gereken yöntemlerden birisidir oyun. Yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı veriyor çocuğa.”

Bilişim Tek. 2. "Çocuk oyunla öğrendiğini kolay unutmaz."

Bir diğer alt kategori ise oyunun öğretici açısından önemini ifade etmektedir;

İngilizce.2. “Kontrollü ve planlı olduğu sürece yani önceden tasarlanarak eğitime dahil edildiği sürece çok katkısı olduğunu düşünüyorum. Ama burada şöyle bir risk te var kontrolsüz olarak sadece derse dahil edilirse faydalı olacağını düşünmüyorum. “

Türkçe.3. "Bu yöntem sayesinde konuları öğrencilere somutlaştırarak verebiliyorum."

Sosyal Bilg.1. “Bence güzel bir yöntem hem eğlenceli vakit geçirirken hem de öğretmeye çalışıyorsunuz. Çocukların motive olabilmeleri açısından çok önemli diye düşünüyorum.”

Müzik.3. “Ben de öğretirken oyunlaştırarak anlatıyorum öğreteceğim bazı şeyleri örneğin notaları öğretirken öğrenciyi kukla gibi yapıyorum ve elini kolunu ben oynatıyorum ve bu durum öğrencilerin dikkatini daha çok çekiyor. Bu bütün derslerde bir öğretim yöntemi metodu haline getirilebilse bence çok işe yarar."

Tablo 4. Derslerinizde eğitsel oyunları kullanıyor musunuz?

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)	
Derslerde Eğitsel Oyunları Kullanma	Eğitsel Oyunları Kullanma Sıklığı	Nadiren	12	
		Zaman zaman	11	
		Genelde kullanıyorum	9	
		Toplam	32	
	Eğitsel Oyunların Seçimindeki Kriterler		Konuya-Kazanıma göre	19
			Öğrenci isteğine göre	6
			Cinsiyete göre	4
			Öğrenci özelliklerine göre	2
			Oyun süresi, uygulanabilirliği	2
			Yaşa göre	1
			Kültüre göre	1
			Çevreye göre	1
			Öğretmen isteğine göre	1
			Okul kurallarına göre	1
			Toplam	38
			Genel Toplam	70

Araştırmanın 4. sorusu olan “Derslerinizde eğitsel oyunları kullanıyor musunuz?” sorusuna katılımcıların vermiş oldukları cevaplar ve kodlamalar doğrultusunda, “Derslerde eğitsel oyunları kullanma” kategorisi altında “Eğitsel oyunları kullanma sıklığı”, “Eğitsel oyunların seçimindeki kriterler” olmak üzere iki alt kategori ve bu kategorilere ait kodlar yer almıştır. Eğitsel oyunları derslerde kullanma sıklığını katılımcılar şu şekilde ifade etmişlerdir;

Matematik.3. “Çok fazla kullanmıyorum. Zihinleri çok yorulduğu zamanlarda kullanıyorum o da dinlenme amaçlı. Daha çok konuya göre oyunları seçiyorum.”

Din.3. "Sıklıkla kullanmaya çalışıyorum. Bütün öğrencileri oyunun içine katmaya çalışıyorum. Kazandırmak istediğim kazanımlara dikkat ediyorum."

İngilizce.1. “Çok sık olmasa da zaman zaman kullanıyorum. O anki konunun amacına göre oyunları seçiyorum. Her ünite için kitaplarda tasarlanmış oyunlar var böylece iki üç haftada bir oyun oynatıyorum. İngilizce olduğu için daha çok kelime ve harf oyunları oynatıyorum (adam asma gibi).”

Derslerde eğitsel oyunları kullanma kategorisinin ikinci alt kategorisini ise “Eğitsel oyunların seçimindeki kriterler” oluşturmaktadır. Katılımcılar bu kriterleri şu şekilde ifade etmişlerdir;

Bilişim Tek.3. "Oyun tercihimde öğrencilerin seviyesine uygun olmasına ve anlatmak istediğim konuyu verebilmesine dikkat ediyorum." "Öğrenciye hitap etmesi önemlidir diye düşünüyorum."

Matematik.2."Oyunları her derste değil de öğrencilerin zorlandığı konular olduğunda kullanıyorum."

Din Kült.2. “Evet kullanıyorum. Hepimizin bildiği “istop” oyununu kendi dersime uyarlayarak oynatıyorum. Bilgileri pekiştirmek için özellikle oyunu kullanıyorum. Konuya göre seçiyorum oyunlarımı, okul kurallarına ve çevreye uygun olmasına göre, cinsiyete göre, yaş gurubuna göre, kültüre göre seçiyorum oyunlarımı. Kendi tasarladığım “istop” oyununu oynatıyorum daha çok.”

Tablo 5. Eğitsel oyunlarla neleri kazandırmayı hedefliyorsunuz?

Kategori	Kodlar	(f)
Eğitsel Oyunların Hedefleri	Bilişsel gelişimi sağlama	11
	Öğrenciyi derse katma	5
	Öğrencileri hayata hazırlama	4
	Kendini ifade edebilme	3
	Özgüven kazandırma	2
	Ahlaki ilkeleri benimsetme	2
	Empati kurmayı öğrenme	1
	Yardımlaşma	1
	Duyuşsal gelişim	1
	Mutlu olma	1
	Kurallara uyma	1
	Dersi sevdirmeye	1
	Toplam	33

Araştırmanın 5. sorusu olan “Eğitsel oyunlarla neleri kazandırmayı hedefliyorsunuz?” sorusuna katılımcıların vermiş oldukları cevaplar ve kodlamalar doğrultusunda, “Eğitsel oyunların hedefleri” kategorisi altında on bir farklı kod yer almıştır.

Fen.3."Her öğrencinin dönüşümlü olarak oyuna dahil olmasını hedefliyorum." "Konuyu hayatla ilişkilendirip zevkli ve etkili öğrenmeyi hedefliyorum."

Türkçe.1. “Kendini ifade edebilme, iletişim becerileri ve özgüveninin gelişmesini hedefliyorum temel olarak.”

Müzik.3. "Öğrenciyi derse motive etmeyi amaçlarım." "Öğrencinin sosyalleşmesini ve öğrenmenin kalıcı hale gelmesini hedefliyorum."

Teknoloji Tasarım.2. "Eğlenceli bir öğrenme-öğretme süreci yaşatmayı hedefliyorum."

İngilizce.4."Yabancı dile ilgisini ve sevgisini artırmayı hedeflerim."

Tablo 6. Eğitsel oyunlarla eğitim” tekniğinde kendinizi ne kadar yeterli görüyorsunuz?

Kategori	Kodlar	(f)
Öğretmen Yeterliliği	Lisans Döneminde Oyun Yoluyla Öğretim Eğitimi Verilmelidir	36
	Öğretmenlere Konuyla İlgili Hizmet içi Eğitimi Verilmelidir	36
	Lisans Döneminde Oyun Yoluyla Öğretim Eğitimi Almadım	32
	Kendini Yetersiz Görme	28
	Kendini Yeterli Görme	8
	Lisans Döneminde Oyun Yoluyla Öğretim Eğitimi Aldım	8
	Toplam	148

Araştırmanın 6. sorusu olan “Eğitsel oyunlarla eğitim tekniğinde kendinizi ne kadar yeterli görüyorsunuz?” sorusuna katılımcıların vermiş oldukları cevaplar ve kodlamalar doğrultusunda, “öğretmen yeterliliği” kategorisi altında altı farklı kod yer almıştır.

Din.3."Bu konuda yetersizim. Bu yöntemin çok gerekli olduğunu düşünüyorum ve bu konuyla ilgili eğitim almayı çok isterim."

Fen.2."Yetersizim. Lisans döneminde bu yöntemle ilgili eğitim almadım. Bu konuda ciddi eğitimler ve seminerler verilmelidir."

Bilişim Tek.3. "Yetersizim. Lisans döneminde bu yöntemle ilgili eğitim almadım. Bu konuda eğitim almak isterim, yeniliğe açığım, kendimi geliştirmek istiyorum."

Görsel Sanatlar.2. *"Kendimi çok yeterli görmüyorum. Lisans döneminde bu yöntemle ilgili eğitim almadım. Kesinlikle eğitimde kullanılması gereken bir yöntem ve bu yöntemle ilgili hizmet içi eğitimler verilmelidir."*

Türkçe.1. *"Kendimi yeterli buluyordum ama uygulamadığının farkına vardım. Çok ta yeterli görmüyorum kendimi. Evet lisans döneminde böyle bir eğitim aldık ve bütün öğretmen adaylarına da bu eğitim verilmeli. Hizmet içi eğitim veya kurs ta verilmeli diye düşünüyorum."*

Beden Eğt.2. *"Lisans döneminde bu eğitimi aldığım için kendimi yeterli görüyorum. Her ders için hizmet içi eğitim seminerleri veya kursları verilmeli diye düşünüyorum."*

TARTIŞMA VE SONUÇ

Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin incelendiği bu çalışmada; araştırmanın birinci alt problemi olarak katılımcıların oyun algılarının incelenmesi amaçlanmış ve araştırmanın birinci sorusu olan "size göre oyun nedir?" sorusuna verilen cevaplar analiz edilerek "Oyun" kategorisi altında "Tanım olarak oyun", "Araç olarak oyun" ve "Gereklilik olarak oyun" olmak üzere üç alt kategori oluşturabilecek şekilde veriler elde edilmiştir.

Katılımcıların vermiş oldukları cevapların en yoğun şekilde toplandığı alt kategori "Tanım olarak oyun" kategorisidir. Katılımcıların verdikleri cevapların literatürde yer alan oyun tanımlarıyla büyük ölçüde örtüştüğü ve katılımcıların "oyun" kavramı hakkında iyi derecede literatür bilgisine sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Örneğin; Müzik.1. *"Oyun çocuğun enerjisini bir şekilde atma aktivitesidir"* Türkçe.2. *"Özellikle çocukların hayal dünyasını yansıttıkları ve öğrendikleri bir araçtır"* Beden Eğt.3. *"Öğrenmenin ilk adımıdır oyun"* Teknoloji Tasr.2. *"Oyun yaşa göre değişen bir etkinlik. Bebeklerde, çocuklarda ve yetişkinlerde farklı bir kavram ama çocukların en çok ilgisini çeken bir etkinlik hatta bizim yaşlarımızda bile bunu değişik şekillere görmek mümkün maç seyretmek gibi, şans oyunları oynamak gibi"* şeklinde ifade etmişlerdir.

Colliois'e göre oyun, serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü hareket ya da faaliyetlerdir (Akt: Pehlivan, 2012).

Katılımcıların vermiş oldukları cevaplarından yola çıkarak, oyunun birtakım hedeflere ulaşmada veya bir takım çıkarımlar yapmada bir araç olabilecek şekilde yorumlanması dikkat çekmektedir. Örneğin İngilizce.2'nin, "*Oyun çocuğun hayal dünyası ile gerçek dünya arasında bir köprü görevindedir*" cevabı literatürde yer alan şu tanımla örtüşmektedir; "Çocuk oyun yolu ile yalandan rol yapma yeteneği edinir. Oyun gerçek ile bağlantılı, gerçeğe uygun fakat bir rol yapma sürecidir. Oyunda çocuk gerçekle birlikte birtakım fantezilerini ortaya koyar. Fanteziler dünyası içindeki yaşantılar çocuğun yalandan rol yapma becerisini ortaya koyar (Yıldız'dan akt. Pehlivan, 2012).

Oyun kategorisinin son kategorisini ise "Gereklilik olarak oyun" kategorisi oluşturmuştur. Katılımcılar oyunu, çocuğun farklı yaş dönemlerinde farklı gelişim alanları için bir gereklilik olarak ifade etmişlerdir. Bu ifadeler literatür tanımlarıyla paralellik göstermektedir. Oyun, çocukluğun gereği ve yakışığıdır. Çocukluk döneminde oyun, temel yaşam ihtiyaçları kadar önemli ve vazgeçilmez olduğu gibi bilişsel, duyuşsal, sosyal ve fiziksel gelişimin en temel aracıdır.

Araştırmanın ikinci alt problemi olarak katılımcıların eğitsel oyun algılarının incelenmesi amaçlanmış ve araştırmanın ikinci sorusu olan "size göre eğitsel oyun nedir?" sorusuna verilen cevapların analizi sonucunda öğretim sürecinin eğlenceli ve daha etkili bir şekilde yürütülebilmesi için eğitim ve oyunun bir birleşimi olarak cevaplandırmışlardır. Ayrıca eğitim hedeflerine ulaşmada önemli bir teknik olarak da değerlendirmişlerdir. Örneğin; Teknoloji Tas.1. "*Eğitsel oyun, insan hayatında bu kadar önemli olan bir kavramın içine eğitimi de katabilmektir yani bu yolla eğitim verebilmektir. Oyunların belli bir amaca göre planlanmasıdır diye düşünüyorum.*" Müzik.3. "*Öğreteceğimiz bir şeyi oyunlaştırarak anlatmak olarak düşünüyorum.*"

Akandere'ye göre (2013) eğitsel oyunlar, eğitimin amaçlarına yönelik oynanan oyunlardır. Eğitsel oyunlarda iki çeşit amaç vardır; birincisi oyuncunun amacı olarak belirginleşir ki, oyuncu oyunun çekiciliği ve zevk verme özelliği içinde oyunu kazanmayı, üstün gelmeyi amaç edinir. İkincisi ise oyunu seçen ve yönetenin amacıdır ki, oyunu planlayan ve uygulayan, oyuncuların kazanma arzularından ve mücadelelerinden faydalanarak, oyunculara bazı yetenekleri kazandırmayı ve geliştirmeyi amaçlar (Hazar, 2000).

Araştırmanın üçüncü alt problemi olarak katılımcıların eğitsel oyunla öğretim hakkındaki görüşleri araştırılmış elde edilen verilerin analizi sonucunda "Eğitsel oyunların eğitimdeki önemi"

kategorisi altında “Öğrenen açısından önemi” ve “Öğreten açısından önemi” olmak üzere iki alt kategori oluşmuştur. Eğitsel oyunların eğitim sürecinde öğrenen açısından çok önemli etkiye sahip olduğunu vurgulayan katılımcılar, özellikle kalıcı öğrenmeyi sağlama, dersi eğlenceli hale getirme, motivasyonu artırma ve öğrenciye yaparak-yaşayarak öğrenme imkânı sunması açısından eğitsel oyunların önemli bir işleve sahip olduğunu vurgulamışlardır. Örneğin; Müzik.3. *"Öğrenmeyi eğlenceli ve kalıcı hale getirmektedir. "Matematik. 4. "Konunun pekişmesi açısından yararlı olacağını düşünüyorum." "Derse karşı en ilgisiz öğrenci bile bu yöntemle etkin hale geliyor. "Sosyal Bilg.4."Bence güzel bir yöntem hem eğlenceli vakit geçirirken hem de öğretmeye çalışıyorsunuz. Çocukların motive olabilmeleri açısından çok önemli diye düşünüyorum."*

Gürsoy ve Arslan’ın (2011) çalışmasında; yabancı dil öğrenirken unutmayı engelleyen en önemli unsur öğrenilenlerin kullanılması ve özellikle dil öğrenen kişinin günlük ihtiyaçlarına cevap veriyor olmasıdır. Öğrenilenlerin oyun içinde kullanılması öğrencilerin dikkatlerini çekeceğini belirtmişlerdir. Bulak vd.’nin (2006) çalışmasında; eğitsel oyunların kullanıldığı grubun başarı ve kalıcılık puanları ortalaması ile geleneksel öğretimin uygulandığı grubun başarı ve kalıcılık puanları ortalaması anlamlı düzeyde farklılık göstermiştir.

“Eğitsel oyunların eğitimdeki önemi” kategorisinin bir diğer alt kategorisini ise “Öğreten açısından önemi” kategorisi oluşturmaktadır. Katılımcılar eğitsel oyunların derslerde kullanılmasının bir çok yararlarından bahsederken, ders sürecinde oyunların belirli bir plan ve program dahilinde yürütülmesi gerektiğini, aksi takdirde beklenen sonucun tam tersi bir sonuç elde edilebileceği yönünde önemli uyarılarda bulunmuşlardır. Örneğin; Din Kült.4. *"Sürekli oyunla eğitim ve öğretim yapmak biraz sıkıntılı. Çok fazla olmasa da aralıklarla kullanmak lazım. Her şeyi oyunla öğretmek için uğraşırsak, o zamanda oyunların çok fazla bir kıymeti kalmıyor. Eğitim öğretimde oyunu ölçülü kullanmak lazım."* İngilizce. 2. *"Kontrollü ve planlı olduğu sürece yani önceden tasarlanarak eğitime dahil edildiği sürece çok katkısı olduğunu düşünüyorum. Ama burada şöyle bir risk te var kontrolsüz olarak sadece derse dahil edilirse faydalı olacağını düşünmüyorum."*

Uğurel ve Morali’nin (2008) çalışmasında; oyunun hem genel olarak bireyin eğitim hayatında(özellikle bilişsel gelişimde) hem de özelde matematik öğreniminde etkili ve fonksiyonel bir modern öğretme-öğrenme aracı olduğu ifade edilmiştir.

Araştırmanın dördüncü alt problemi olarak katılımcıların derslerinde eğitsel oyunları kullanıp kullanmadıklarına yönelik görüşleri incelenmiş, verilen cevaplar doğrultusunda elde edilen veriler analiz edilerek “Derslerde eğitsel oyunları kullanma” kategorisi altında “Eğitsel oyunları kullanma sıklığı” ve “Eğitsel oyunların seçimindeki kriterler” olmak üzere iki alt kategoriye ulaşılmıştır. Katılımcıların çoğunluğu eğitsel oyunları derslerinde "nadiren, zaman zaman ve genelde kullanıyorum” şeklinde ifadeler kullanmışlardır. Nadiren ve zaman zaman ifadelerini kullanan öğretmenler, eğitsel oyunları genellikle her ünite başına bir oyun düşecek şekilde kullandıklarını belirtirken, “genellikle kullanıyorum” ifadesini kullanan katılımcılar konunun özelliğine bağlı olarak hemen her derste kullandıklarını ifade etmişlerdir. Örneğin; İngilizce.1. *“Çok sık olmasa da zaman zaman kullanıyorum. O anki konunun amacına göre oyunları seçiyorum. Her ünite için kitaplarda tasarlanmış oyunlar var böylece iki üç haftada bir oyun oynatıyorum.”* Matematik.2. *“Çok fazla kullanmıyorum. Zihinleri çok yorulduğu zamanlarda kullanıyorum o da dinlenme amaçlı. Daha çok konuya göre oyunları seçiyorum.”*

“Derslerde eğitsel oyunları kullanma” kategorisinin diğer alt kategorisi ise “eğitsel oyunların seçimindeki kriterler” kategorisidir. Katılımcılar derslerinde kullandıkları eğitsel oyunların seçiminde birtakım kriterleri göz önünde bulundurduklarını ifade etmişleridir. Örneğin; Din Kült.2. *“Bilgileri pekiştirmek için özellikle oyunu kullanıyorum. Konuya göre seçiyorum oyunlarımı, okul kurallarına ve çevreye uygun olmasına göre, cinsiyete göre, yaş gurubuna göre, kültüre göre seçiyorum oyunlarımı. Kendi tasarladığım “istop” oyununu oynatıyorum daha çok.”* Sosyal Bilg.2. *“Çok sık olmamakla birlikte kullanmaya çalışıyorum. Konuya göre daha çok seçiyorum ya da kendi isteğime göre belirliyorum.”*

Seçilen oyunun dersin hedeflerine ve öğrencilerin düzeyine uygun olması gereklidir. Oyun sonunda çıkarılması gereken sonuç iyi tasarlanmalıdır. Aksi takdirde çocuk sadece oyun olarak ele alır ve hedeflenen mesajı alamaz. Eğitsel oyunları seçerken; hedef davranışları kazandıracak nitelikte olmasına, öğrencilerin yaşına, cinsiyetine uygun olmasına, sınıf ortamında uygulanacak nitelikte olmasına, öğrencilerce çabuk anlaşılır ve uygulanabilir olmasına, fazla zaman almamasına, öğrencilerin istedik davranışlar kazanmalarını sağlamasına, öğrencinin zevk almasına ve eğlenmesine dikkat edilmesi gerekmektedir. Eğitsel Oyunlar tekniği öğrenmeyi hızlandırır, ilgi uyandırır, güdüleyicidir, unutmayı azaltır, etkin katılımı özendirir (Erçetin, 2007).

Araştırmanı bir diğer dikkat çeken sonucu ise, oyun kriterlerini belirlemede öğretmenlerin o anki psikolojik durumlarının önemli olduğu görüşleridir. Örneğin; Müzik.1. *“Oyun seçimini yaparken aslında beni o anki psikolojim çok önemli sınıfın durumu da çok önemli çünkü her sınıfta o havayı yakalayamıyorsunuz. Sanırım konuya göre daha çok yapıyorum ama her konuya uymuyor bu yöntem. En sık tercih ettiğim oyun çocuğu öğretmen ve kukla yaparak oynatıyorum.”* Bu sonuç eğitim-öğretim sürecinde öğretmenin rolünün ne kadar önemli olduğunun bir göstergesidir.

Araştırmanın beşinci alt problemi olarak eğitsel oyunlar aracılığıyla hedeflenen kazanımların neler olduğuna yönelik katılımcıların görüşleri doğrultusunda verilen cevaplar analiz edilerek “Eğitsel oyunların hedefleri” kategorisi ve bu kategoriye ait kodlar elde edilmiştir. Katılımcıların verdikleri cevapların en çok olarak “Bilişsel gelişimi sağlama” kodunda yoğunlaşması, eğitsel oyunların eğitim-öğretim sürecinin temel hedeflerini gerçekleştirmede ne kadar önemli bir role sahip olduğunu göstermektedir. Örneğin; Müzik.2. *“Öğrenciyi derse motive etmeyi amaçlarım.” “Öğrencinin sosyalleşmesini ve öğrenmenin kalıcı hale gelmesini hedefliyorum.”* “Matematik.1. *“Empati kurmayı öğrenmelerini hedefliyorum öncelikle. Öğrenilenlerin pekişmesi. Yardımlaşarak eksik öğrenmeleri tamamlama.”* “Teknoloji Tasr.1. *“Belli disiplinleri kazandırmayı hedefliyorum. Doğru davranış alışkanlıklarını kazandırmayı hedefliyorum ve bu davranışların kazandırılması bu yolla mümkün diye düşünüyorum.”*

Araştırmanın altıncı alt problemi olarak katılımcıların eğitsel oyunlarla öğretim tekniği konusundaki yeterliliklerinin ne düzeyde olduğu sorusuna cevap aranmış ve katılımcıların vermiş oldukları cevapların analizi doğrultusunda “Öğretmen yeterliliği” kategorisi ve bu kategoriye ait kodlar oluşturulmuştur. Araştırma sonuçlarına göre, Beden Eğitimi ve Türkçe öğretmenleri dışındaki öğretmenler, lisans döneminde “eğitsel oyunlar” konusunda herhangi bir eğitim almadıklarını, bu nedenle eğitsel oyunları derslerinde kullanma açısından kendilerini yetersiz gördüklerini ifade etmişlerdir. Katılımcıların hepsi lisans döneminde öğretmen adaylarına “eğitsel oyunlar” konusunda eğitim verilmesi gerektiğini ifade etmiş ve bu eğitimlerin özellikle alana özgü olması gerektiğini vurgulamışlardır. Araştırmanın bir diğer önemli sonucu ise, katılımcıların hepsinin “eğitsel oyunlar” konusunda bir hizmet içi eğitim veya kursun verilmesi gerektiği noktasında görüş bildirmişlerdir. Örneğin; İngilizce.1. *“Temel bazı şeyler biliyorum ama çok yeterli olduğumu söyleyemem. Lisans döneminde böyle bir eğitim almadım. Öğretmen adaylarına lisans döneminde bu eğitimin verilmesi gerektiğini düşünüyorum.”* Matematik.4. *“Kendimi fazla*

yeterli görmüyorum. Lisans döneminde böyle bir eğitim almadım. Lisans döneminde öğretmen adaylarına böyle bir eğitim verilmeli çünkü öğrencilerin hepsi aynı şekilde öğrenemiyor hepsinin farklı bir öğrenme stili var belki öğrenciler oyunla öğretimle daha başarılı olabilir.” “Müzik.2. “Kendimi yeterli görmüyorum çünkü bu konuda eğitim almadım sadece doğaçlama bizim yaptığımız ve sürekliliği yok ve böyle olduğu için çok sık kullanmıyoruz. Lisans dönemindeki öğretmen adaylarına kesinlikle böyle bir eğitim verilmeli ve aday öğretmen eğitimi sürecinde de verilmeli ve bütün branşlara. Ayrıyeten hizmet içi eğitim seminerleri ve kursları da düzenlenmeli diye düşünüyorum.”

Araştırma sonuçlarına göre öğretmenlerin “eğitsel oyunlar” konusunda genel olarak iyi düzeyde literatür bilgisine sahip oldukları ancak uygulama sürecinde kendilerini yetersiz gördükleri ve bunun nedeninin ise lisans döneminde böyle bir eğitim almadıklarından kaynaklandığı, dolayısıyla ders sürecinde öğretmenlerin “eğitsel oyunları” yeterince kullanamadıkları ve öğretim tekniği açısından bu konuda yetersiz oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Bir diğer önemli sonuç ise öğretmenlerin “eğitsel oyunlar” ile ilgili hizmet içi eğitim seminerleri veya kurslara ihtiyaçları olduğunu belirtmeleridir.

Sonuç olarak; öğrenci merkezli eğitim anlayışına göre düzenlenmiş olan bir eğitim sisteminde, öğrencinin eğitim sürecinde aktif olmasına, yaparak-yaşayarak öğrenmesine imkan sunan ve bütün gelişim alanlarına doğrudan hitap eden (bilişsel, duyuşsal, sosyal, devinimsel) en önemli öğretim tekniklerinden biri olan “eğitsel oyunlar” eğitim sürecinin en önemli argümanlarından biridir. Eğitimcilerin ise hedeflenen kazanımlara ulaşabilmede bu tekniği iyi derecede bilmesi ve uygulaması önemlidir. Bu araştırmanın, konu ile ilgili sonraki dönemlerde yapılacak olan çalışmalara yol göstermesi amaçlanmıştır.

- Konu ile ilgili okulların materyal ve fiziki şartlarını araştırarak çalışmalar yapılmalıdır
- Konunun bir diğer hedef gurubunu akademisyenlerin oluşturduğu bir çalışma yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel.
- Aslan, N. (1977). *Oyunla eğitim, 100 küçük oyun*. Ankara: Bilim Matbaası.
- Benigno, J. P., & Farrar, M. J. (2012). Determinants of Joint Attention in Young Siblings' Play. *Infant and Child Development*, 21(2), 160-174.
- Bulak, D. A., Emir, S., ve Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitimsel oyunların erişkiye ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 35-51.
- Büyükköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Charles, C. M. (2003). *Öğretmenler için piaget ilkeleri*. (çev. G. Ülgen). (4. baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Corbin, A., & Vigarello, J. J. C. G. (2008). *Bedenin tarihi 1, Rönesans'tan Aydınlanma'ya*. (çev.S. Özen). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Coşkun, H., Akarsu, B., ve Kariper, İ. A. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitimsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 13 (1), 93-109.
- Creswell, J.,W. (2014). *Araştırma yaklaşımının seçimi*. Demir, A.B. (Ed.). Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları Araştırma Deseni. Ankara: Eğiten
- Demirel, Ö. (2015). *Öğretim ilke ve yöntemleri öğretme sanatı*. Ankara: Pegem Akademi Dempsey, J. V.,Haynes, L. L., Lucassen, B. A., Casey, M. S. (2002). Forty simple computer games and what they could mean to educators. *Simulationand Gaming*,33(2),157-168.
- Er, A. (2008). Çocuklara yabancı dil öğretiminde sınıf içi etkinlik olarak oyun kullanımı. *KKEFD*, 17, 301-310.
- Erçetin, Ş. (2007). *KPSS eğitim bilimleri*. Ankara: Arın Yayınları.
- Erden, M. (1996). *Sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Alkım Kitabevi.
- Ertürk, S. (1979). *Eğitimde program geliştirme*. Ankara: Yelkenstepe Yayınları.
- Gürsoy, A. ve Arslan, M. (2011). *Eğitimsel oyunlar ve etkinliklerle yabancılara Türkçe öğretim yöntemi*. 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics Sarajevo, 177-185.
- Hallowell, E. M., ve Ratey, J. J. (2013). *Dikkat eksikliği bozukluğu: çocuktan yetişkinliğe dikkat eksikliği bozukluğunu tanımak ve onunla başa çıkmak*. (çev. İ. K. Yücel). İstanbul: Pozitif Yayınları.
- Hanbaba, L., ve Bektaş, M. (2010). Oyunla öğretim yönteminin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (1), 115-128.
- Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay.
- Karağaçlı, M. (2011). *Öğretimde kuramlar ve yaklaşımlar*. Ankara: Sage Yayıncılık.
- Kirriemuir, J. ve McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning, report 8, Futurelabseries. [http://admin.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Games_Review.pdf], Erişim Tarihi: 27 Eylül 2016.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitimsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Kukul, V. (2013). *Eğitimsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama: Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar*. (s.20-31). M. A. Ocak (Eds.) içinde. Ankara: Pegem
- Lou, Y., Abrami, P., & D'Apollonia, S. (2001). Small group and individual learning with technology: a meta-analysis. *Review of Educational Research*, 71(3), 449-521.
- Mackey, A. P., Hill, S. S., Stone, S. I., & Bunge, S. A. (2011). Differential effects of reasoning and speed training in children. *Developmental Science*, 14(3), 582-590. [http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-7687.2010.01005.x], Erişim Tarihi: 04.02.2016.

- MEB. (2002). *Öğretmen yeterlilikleri. öğretmen yetiştirme ve eğitimi genel müdürlüğü*. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.
- Miles, M.B., & Huberman, A. M. (1994), *Qualitative data analysis. international educational and professional publisher*. Thousand Oaks London New Delhi: SAGE
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: piaget, vygotsky ve sonrası. (çev. M. T. Bağlı). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37 (2), 137-169.
- Pehlivan, H. (2012). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V., Rodriguez, P. & Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computer & Education*, 40 (1), 71-94.
- Sarahan, B. M. (2015). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber*. Selahattin Turan (Eds). Ankara: Nobel.
- Tamer, K., ve Pulur, A. (2001). *Beden eğitimi ve sporda öğretim yöntemleri*. Ankara: Kozan Ofset Mat. San. ve Ti. Ltd. Ş.
- Uğurel, I., ve Moralı, S. (2008). Matematik ve oyun etkileşimi. *GÜ, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), 75-98.
- Yıldırım, H., ve Şimşek, A. (2012). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.