



Sivas Cumhuriyet University Journal of Sport Sciences

| cuspor.cumhuriyet.edu.tr |

Founded: 2020

Available online, ISSN: 2717-8919

Publisher: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi

Physical Education and Sports Teachers' In-Class Game Preferences: An Interpretive Phenomenological Analysis

Rahmi Yıldız^{1,a,*}, Sefa İnce^{2,b}¹Faculty of Education, Sivas Cumhuriyet University, Sivas, Türkiye² Faculty of Education, Sivas Cumhuriyet University, Sivas, Türkiye

*Corresponding author

Research Article

Acknowledgment

History

Received: 09/09/2025

Accepted: 20/10/2025

Copyright © 2017 by Cumhuriyet University, Faculty of Sports Sciences. All rights reserved.

ABSTRACT

This research examines physical education and sports teachers' opinions on the games they prefer in their classes and the factors shaping these preferences using a qualitative approach. The study employed interpretative phenomenological analysis (IPA), and semi-structured interviews were conducted with 16 physical education and sports teachers working in different provinces in 2025 using criterion sampling. Interviews were conducted face-to-face and online, audio recordings were analyzed, and the stages of IPA (familiarity with the data, semantic units, creation of themes, relationships between themes, and interpretation) were followed. Coding was conducted independently by two researchers, and agreement was calculated as Cohen's $\kappa=0.84$. Findings show that play preferences are multidimensionally determined by pedagogical-developmental fit (age, development, readiness), alignment with curriculum and program objectives, social-psychological factors (motivation, self-confidence, classroom management), environmental and practice conditions (physical space, tools and equipment, class size, duration, climate), and cultural and digital dynamics (preservation of traditional games, social media influence, and the visibility of modern sports). Strong determinants included fit with program outcomes, class size and time management, safety and hygiene awareness, and social media-related trends; demographic characteristics were secondary factors mentioned at a lower frequency. The results reveal that play functions as a flexible teaching unit compatible with outcomes and goals, rather than a pleasure-focused activity. In practice, clarification of the play-outcome mapping, scalable adaptations for large classes and limited time, implementation of short-cycle formative assessment mechanisms, and standardization of health, safety, and hygiene protocols are recommended. Adapting digital trends for pedagogical purposes and preserving traditional play repertoires can support participation and cultural continuity.

Keywords: Physical education; play preferences; teacher perspectives; interpretative phenomenology (IPA); program outcomes.

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerinin Ders İçi Oyun Tercihleri: Yorumlayıcı Fenomenolojik Bir Analiz

Bilgi.

*Sorumlu yazar

Süreç

Geliş: 09/09/2025

Kabul: 20/10/2025

Öz

Bu araştırma, beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin derslerde tercih ettikleri oyunlara ilişkin görüşlerini ve bu tercihleri şekillendiren etkenleri nitel bir yaklaşımla incelemektedir. Çalışma yorumsamacı fenomenolojik analiz (IPA) ile desenlenmiş, ölçüt örnekleme yoluyla 2025 yılında farklı illerde görev yapan 16 beden eğitimi ve spor öğretmenleriyle yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler yüz yüze ve çevrimiçi ortamda yürütülmüş, ses kayıtları çözümlenmiş ve IPA'nın aşamaları (veriye aşinalık, anlam birimleri, temaların oluşturulması, temalar arası ilişkiler, yorumlama) izlenmiştir; iki araştırmacı tarafından bağımsız yürütülen kodlamada uyum Cohen's $\kappa=0.84$ olarak hesaplanmıştır. Bulgular, oyun tercihlerinin pedagojik-gelişimsel uyum (yaş, gelişim, hazırlanmışlık), müfredat ve program hedefleriyle hizalanma, sosyal-psikolojik etkenler (motivasyon, özgüven, sınıf yönetimi), çevresel ve uygulama koşulları (fiziksel mekân, araç-gereç, sınıf mevcudu, süre, iklim) ile kültürel ve dijital dinamikler (geleneksel oyunların korunması, sosyal medya etkisi ve modern sporların görünürlüğü) tarafından çok boyutlu biçimde belirlendiğini göstermektedir. Güçlü belirleyiciler arasında program kazanımlarıyla uyum, sınıf mevcudu ve zaman yönetimi, güvenlik ve hijyen duyarlılığı ile sosyal medya kaynaklı eğilimler yer almıştır; demografik özellikler daha düşük frekansta dile getirilen ikincil etkenlerdir. Sonuçlar, oyunun haz odaklı bir etkinlikten çok, kazanım ve hedeflerle uyumlu esnek bir öğretim birimi olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Uygulamada oyun-kazanım eşleşmesinin açıklanması, kalabalık sınıflar ve sınırlı süre için ölçeklenebilir uyarlamalar yapılması, kısa döngülü biçimlendirici değerlendirme mekanizmalarının işletilmesi ve sağlık-güvenlik-hijyen protokollerinin standartlaştırılması önerilmektedir; dijital trendlerin pedagojik amaçlarla uyarlanması ve geleneksel oyun repertuarının korunması katılım ve kültürel sürekliliği destekleyebilir.

Anahtar Kelimeler: Beden eğitimi; oyun tercihleri; öğretmen görüşleri; yorumsamacı fenomenoloji (IPA); program kazanımları.

a rahmiyildiz@cumhuriyet.edu.tr

b https://orcid.org/0000-0001-9789-7157

ince00077@gmail.com

https://orcid.org/0009-0000-5256-9002

How to Cite: Yıldız, R., & İnce, S. (2025). Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerinin Ders İçi Oyun Tercihleri: Yorumlayıcı Fenomenolojik Bir Analiz. *Sivas Cumhuriyet University Journal of Sport Sciences*, 6(3):98-108

Giriş

Oyun, çocukların bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimini destekleyen bir öğrenme bağlamı olarak tanımlanmaktadır (Yogman et al., 2018). Beden eğitimi dersi, bu bağlamın sınıf içinde uygulanması için elverişli bir ortam sağlamaktadır. Oyun süreçlerinde etkileşim, problem çözme, iletişim ve iş birliği gibi temel beceriler doğal biçimde harekete geçirilmektedir. Bu özellik, ders içi kararların niteliğine ve özellikle oyun tercihleri üzerinden belirginleşen öğretimsel seçimlere dikkat çekmektedir. İlgili yapı, yalnızca oyunun derse dâhil edilmesine değil, kullanılan oyunun amaca, bağlama ve koşullara uygunluğuna işaret etmektedir. Alan yazında oyun temelli düzenlemelerin katılım ve hazla ilişkili olumlu çıktılar ürettiği rapor edilmiştir (Dönmez, 1992; Serhatlıoğlu ve Kalo, 2022). Oyunlaştırma yaklaşımlarının güdülenme ve akademik performans göstergeleriyle ilişkilendirildiği bulgular da sunulmaktadır (Özkan ve Samur, 2017). Program dokümanlarında yer alan kazanımların iş birliği, kurala uyum ve strateji geliştirme gibi sosyal-bilişsel hedeflerle eşleştirilebildiği belirtilmektedir (MEB, 2018). Beden eğitimi ve spor derslerinin yapısı gereği hareket ve oyun tabanlı etkinliklere yer verebildiği yönündeki bulgular bu çerçeveyi desteklemektedir (Park, Avcı ve Bayraktar, 2020). Alanyazındaki bu eğilim, öğretmenlerin ders akışında hangi oyunu, hangi gerekçeyle ve hangi koşullarda seçtiği sorusunu öne çıkarmaktadır. Söz konusu soruya verilecek yanıtlar, sınıf içi uygulamanın dayandığı pedagojik akıl yürütmeyi görünür kılmaktadır. Öğretmenlerin oyun tercihleri çoklu etkenlerin etkisiyle oluşmaktadır. Okul altyapısı, sınıf mevcudu, ders süresi ve araç-gereç olanakları karar süreçlerini etkileyebilmektedir. Öğretmenlerin lisans döneminde edindikleri deneyimler ile uygulama yeterliği algıları seçimlere yansıyabilmektedir (Ateş, 2016). Demografik özelliklerle tutum ve uygulama arasındaki ilişkiler belirli örneklemelerde rapor edilmiştir (Aytekin, 2022). Bu tablo, pedagojik gerekçelendirme ile bağlamsal koşulların birlikte değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Ayrıca güvenlik, farklılaştırma ve ölçme-değerlendirme boyutlarının oyun kurgusuyla eşgüdümlü biçimde planlanması beklenmektedir. Böylece oyun, bedensel etkinliğin ötesine taşınarak açık hedeflerle ilişkilendirilen bir öğretim aracına dönüştürülmektedir. Mevcut çalışma, söz konusu gereksinimden hareketle konumlandırılmıştır. Araştırma problemi, beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin derslerinde hangi oyunların tercih edildiği ve bu tercihlerin arkasındaki etkenlerin neler olduğudur. Araştırmanın amacı, öğretmenlerin ders içi oyun seçimlerini ve bu seçimleri şekillendiren pedagojik, kültürel, sosyal ve yapısal etkenleri nitel olarak derinlemesine incelemektir. Bu amaç doğrultusunda öğretmen anlatıları tematik çözümlemeye tabi tutulmuştur. Böylece sınıf içi uygulamayı doğrudan etkileyen seçim gerekçeleri görünür kılınmış; ders akışında oyun uygulama yöntemlerini geliştirmek için gerekli görülen öğretimsel dayanaklar belirlenmiştir. İnceleme, seçimin gerekçesi, uygulama koşulları ve sınıf içi düzenlemeler arasındaki ilişkileri izlemeye odaklanmıştır.

Araştırmanın kuramsal katkısı, oyun tercihlerini yalnızca bireysel eğilimlere indirgeyen açıklamaların sınırlılıklarını göstermesiyle ilişkilendirilmektedir. Bağlamsal değişkenlerin (altyapı, mevcudiyet, süre, donanım) öğretim süreci üzerindeki etkisi örüntü düzeyinde sınanmaktadır. Pedagojik akıl yürütme ile ortam koşulları arasındaki etkileşim, öğretmen söylemlerinden hareketle ayrıştırılmaktadır. Uygulama katkısı, ders tasarımında kanıta dayalı karar vermeyi destekleyecek somut ipuçlarının üretilmesidir. Oyun seçimi ile kazanım-hedef eşleşmesinin netleştirilmesi ve sınırlı kaynak koşullarına uygun uyarlama stratejilerinin tanımlanması bu kapsamda önem taşımaktadır. Ayrıca güvenli yürütme, akran geri bildirimi ve kısa döngülü biçimlendirici değerlendirme gibi süreç unsurlarının oyun kurgusuyla ilişkilendirilmesi beklenmektedir. Alanyazındaki boşluk, araştırmanın gerekliliğini pekiştirmektedir. Oyun temelli öğrenmenin yararları kapsamlı biçimde belgelenmiş olmasına karşın, öğretmenlerin belirli oyunları seçme nedenleri konusunda doğrudan öğretmen görüşlerine yaslanan nitel kanıtların sınırlı olduğu görülmektedir. Söz konusu sınırlılık, sınıf içi karar mantığının yeterince görünür hâle gelmesini güçleştirmektedir. Öğretmenlerin seçim desenlerinin ve bu desenleri taşıyan bağlamsal gerekçelerin ortaya konması, uygulama alanı için öncelikli bir gereksinim olarak değerlendirilmektedir. Bu yaklaşım, program hedeflerinin sınıf içi karşılıklarının daha somut biçimde izlenmesine imkân vermektedir. Bu bağlamda çalışma, üç eksen üzerinde ilerlemektedir. Birinci eksen seçim gerekçeleri (kazanım uyumu, güvenlik, farklılaştırma, ölçme-değerlendirme) açıklığa kavuşturulmaktadır. İkinci eksen uygulama koşulları (mevcudiyet, süre, mekân, donanım) ile oyun kurgusu arasındaki ilişki çözümlenmektedir. Üçüncü eksen mesleki deneyim ve yeterlik algısı gibi öğretmene özgü değişkenlerin seçime yansıma biçimleri betimlenmektedir. Üç eksen birlikte ele alındığında, öğretimsel kararların nasıl verildiğine ve hangi sınırlar içinde sürdürülebildiğine ilişkin bütüncül bir resim elde edilmektedir. Bu resim, izleyen bölümlerde ayrıntılandırılacak yöntem tercihleri ve veri çözümleme stratejileri için zemin oluşturmaktadır. Sonuç olarak çalışma, öğretmenlerin oyun tercihlerini açıklayan etkenleri ayrıntılı ve bağlama duyarlı bir çerçevede ele almaktadır. Bulguların, oyun türlerinin amaç-kazanım eşleşmesiyle ilişkilendirilmesine, derse entegrasyon adımlarının sistematikleştirilmesine ve farklı bağlamlarda uygulanabilir uyarlamaların tanımlanmasına katkı sağlaması beklenmektedir. Kuramsal ve uygulamaya dönük çıkarımlar Tartışma bölümünde yapılandırılacak; genel değerlendirme ve kapsam Sonuç bölümünde sunulacaktır. Bu konumlandırma, araştırmanın yöntem bölümüne geçiş için işlevsel bir ara basamak sağlamaktadır.

Yöntem

Bu araştırma, beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin derslerde oyun tercihlerini etkileyen faktörleri anlamaya yönelik olarak nitel bir desende yapılandırılmıştır.

Araştırma Modeli

Çalışma, beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin ders akışında oyun seçimlerine ilişkin yaşantılarını ve bu yaşantılara yüklenen anlamları açığa çıkarmak amacıyla Yorumlamacı Fenomenolojik Analiz (Interpretative Phenomenological Analysis; IPA) yaklaşımıyla desenlenmiştir. IPA’da amaç, katılımcıların öznel deneyimlerini kendi bağlamları içinde kavramak ve bu deneyimlere ilişkin anlam katmanlarını araştırmacının yorumlayıcı katkısıyla temalaştırmaktır (Shinebourne, 2011; Eatough & Smith, 2017). Bu yönelim, betimlemenin ötesine geçerek bireysel deneyimlerin pedagojik, sosyal ve kültürel bağlamlarla ilişkilendirilmesini mümkün kılar (Smith & Osborn, 2015). Bu çalışmada, öğretmenlerin derslerde hangi oyunları neden ve nasıl tercih ettiklerine ilişkin anlatıları yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla derlenmiş, elde edilen nitel veriler IPA’ya özgü yorumlayıcı tematik analiz adımlarına göre işlenmiştir. Analiz, Smith, Flowers & Larkin’ın (2009) önerdiği aşamalı sürece uygun biçimde yürütülmüştür: (i) veriye aşinalık (deşifrelerin bütüncül okunması ve ilk notların alınması), (ii) anlam birimlerinin belirlenmesi (ifade kümelerinin işaretlenmesi ve ön kodların oluşturulması), (iii) temaların oluşturulması (yakın kodların alt temalara, ardından üst temalara dönüştürülmesi), (iv) temalar arası ilişkilerin kurulması (örüntülerin ve hiyerarşik bağların sınanması) ve (v) yorumlama (temaların araştırma soruları ve bağlamla ilişkilendirilerek kanıtlayıcı alıntılarla sunulması). Bu çerçevede, çalışma tasarımı ile analiz yaklaşımı arasında

yöntemsel tutarlılık gözetilmiş; “içerik analizi” terimine yer verilmemiş, analiz süreci IPA’nın yorumlayıcı tematik karakteri ile uyumlu biçimde raporlanmıştır. Elde edilen temalar, öğretmenlerin seçim gerekçeleri ile bağlamsal koşullar arasındaki ilişkileri görünür kılacak şekilde bütüncül olarak sunulmuştur.

Araştırma Grubu

Araştırmacının çalışma grubunu, amaçlı (ölçüt) örnekleme yoluyla seçilen beden eğitimi ve spor öğretmenleri oluşturmaktadır. Ölçüt, derslerde oyun uygulamalarına düzenli yer verme koşuludur. Bu kapsamda 2025 yılında farklı illerde görev yapan 16 öğretmen ile görüşülmüştür. Cinsiyet dağılımı dengelidir (8 kadın, 8 erkek). Yaş aralığı 30–45 olup, katılımcılar ağırlıklı ortaokul düzeyinde, kalanları lise düzeyinde görev yapmaktadır. Eğitim durumu çoğunlukla lisans, bir kısmı lisansüstü düzeydedir.

IPA yaklaşımına uygun olarak, örneklem anlam üretmeye elverişli ölçüde sınırlı ve görece homojen tutulmuştur; bu tercih, derinlemesine yorumlamayı kolaylaştırmayı ve bağlama duyarlı temaların açığa çıkarılmasını amaçlamaktadır. Katılımcılara erişim, okul yönetimleri üzerinden sağlanmış; gönüllü katılım esas alınmış; görüşmeler öncesinde aydınlatılmış onam alınmıştır.

Tablo 1. Katılımcı özellikleri

Kod	Yaş	Cinsiyet	Meslek	Çalıştığı Kurum	Eğitim Durumu
K1	30	Erkek	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Ortaokul	Lisans
K2	42	Erkek	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Lise	Lisans
K3	34	Kadın	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Ortaokul	Lisans
K4	44	Erkek	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Ortaokul	Lisans
K5	36	Kadın	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Lise	Lisansüstü
K6	35	Erkek	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Lise	Lisans
K7	37	Kadın	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Ortaokul	Lisans
K8	45	Erkek	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Lise	Lisans
K9	45	Kadın	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Ortaokul	Lisans
K10	35	Erkek	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Ortaokul	Lisansüstü
K11	35	Erkek	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Ortaokul	Lisans
K12	30	Kadın	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Lise	Lisansüstü
K13	37	Kadın	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Ortaokul	Lisans
K14	36	Erkek	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Lise	Lisans
K15	34	Kadın	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Lise	Lisans
K16	32	Kadın	Beden eğitimi ve Spor Öğretmeni	Ortaokul	Lisansüstü

Katılımcıların yaşları 30 ile 45 arasında değişmektedir ve çoğunluğu orta yaş grubundadır. Cinsiyet dağılımı dengelidir; katılımcıların yarısı kadın, yarısı erkektir. Tüm katılımcılar beden eğitimi ve spor öğretmeni olup, yarıdan fazlası ortaokul düzeyinde, geri kalanı ise lise düzeyinde görev yapmaktadır. Katılımcıların büyük bölümü lisans mezunu, bir kısmı ise lisansüstü eğitim düzeyine sahiptir.

Veri Toplama Aracı ve Süreci

Veri toplama, araştırma problemine dayalı yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak yürütülmüştür. Görüşme soruları, öğretmenlerin ders içi oyun seçim gerekçelerini ve bu seçime eşlik eden uygulama koşullarını görünür kılacak biçimde açık uçlu olarak tasarlanmıştır. Taslak form, alan uzmanlarının görüşleriyle dil-kapsam-odak bakımından gözden geçirilmiş; öneriler doğrultusunda sorular sadeleştirilmiş ve örtüşen maddeler birleştirilmiştir. Başlangıçtaki altı soru, dört temel soruda odaklanacak biçimde yapılandırılmıştır. Ardından küçük ölçekli bir pilot uygulanmış; ifadelerin anlaşılabilirliği, yönlendiricilik riski ve görüşme akışı hakkında geri bildirim alınmıştır. Pilot sonrasında, soruların sıralaması ve ifadelendirilmesi küçük revizyonlarla netleştirilmiştir.

Asıl uygulama Haziran 2025'te gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler yüz yüze ve çevrimiçi (Zoom) biçimde yürütülmüştür. Katılımcılardan aydınlatılmış onam alınmış, görüşmeler ses kaydı ile kayıt altına alınmıştır. Her görüşme yaklaşık 40-45 dakika sürmüştür. Kayıtlar aynen deşifre edilmiş, kimlikler kodlarla gizlenmiştir. Ortam seçimi, mahremiyet ve kesintisiz akışı destekleyecek şekilde planlanmıştır.

Araştırma Yayın Etiği: Araştırma, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Araştırmaları Etik Kurulu tarafından 25.05.2025 tarihli, 250501 başvuru numarası ve 01 sayılı karar ile onaylanmıştır. Tüm katılımcılardan gönüllü-aydınlatılmış onam alınmıştır. Veriler gizlilik ilkesi çerçevesinde işlenmiş; kimlikler katılımcı kodları ile anonimleştirilmiştir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Analiz, Yorumsamacı Fenomenolojik Analiz (IPA) yaklaşımına uygun yorumlayıcı tematik analiz olarak yürütülmüştür (Smith, Flowers & Larkin, 2009). Süreç şu aşamalardan oluşmuştur: (i) Veriye aşinalık: Deşifrelerin bütüncül okunması ve ilk analitik notların alınması. (ii) Anlam birimleri: Anlamlı ifade kümelerinin işaretlenmesi ve ön kodların üretilmesi. (iii) Temaların oluşturulması: Yakın kodların alt temalara, alt temaların üst temalara dönüştürülmesi. (iv) Temalar arası ilişkiler: Örüntülerin, hiyerarşik bağların ve karşılıklı çağrışımların sıranması. (v) Yorumlama: Temaların araştırma soruları ve bağlamla ilişkilendirilerek kanıtlayıcı alıntılar ile sunulması. Kodlama ve tema geliştirme süreci, MaxQDA yazılımı desteğiyle yürütülmüştür. Bulgular, IPA'nın yorumlayıcı doğasına uygun biçimde, seçim gerekçeleri-uygulama koşulları-pedagojik dayanaklar eksenlerinde bütüncül olarak raporlanmıştır. "İçerik analizi" terimi kullanılmamış; betimleyici çerçeve, IPA'nın anlam katmanlarını açığa çıkaracak şekilde yorumlayıcı olarak yapılandırılmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik Çalışmaları

İnandırıcılık (credibility): Kodlama iki araştırmacı tarafından bağımsız yürütülmüş, kod-tema eşleştirmeleri karşılaştırılmış, uyum Cohen's $\kappa = 0.84$ olarak hesaplanmıştır. Görüş ayrılıkları uzlaşa oturumlarıyla giderilmiştir. Bulgular doğrudan alıntılar ile desteklenmiştir. Teyit edilebilirlik (confirmability): Analiz boyunca denetim izi (karar günlüğü, kod kitabı, tema evrimi) tutulmuştur. Kod-tema kararları ve dönüşümleri arşivlenmiştir. Katılımcı teyidi (member checking): Tematik özetler üç katılımcı ile paylaşılmış; ifade tutarlılığına yönelik geri bildirimler doğrultusunda küçük düzeltmeler yapılmıştır. Aktarılabilirlik (transferability): Katılımcı ve bağlam özellikleri ayrıntılı biçimde raporlanmıştır. Görüşme akışına örnek madde seti sunulmuştur. Tutarlılık (dependability): Süreç akran denetimi ile gözden geçirilmiş; kod-tema mantığı ve veri-yorum iz düşümü kontrol edilmiştir.

Bulgular

Bu bölümde araştırmada elde edilen bulgular kapsamında, beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin oyun tercihlerine ilişkin tema, kategori ve kodlar Tablo 2 ve Şekil 1’de sunulmuştur.

Tablo 2. Beden eğitimi ve öğretmenlerinin oyun tercihlerine ilişkin tema, kategori ve kodlar

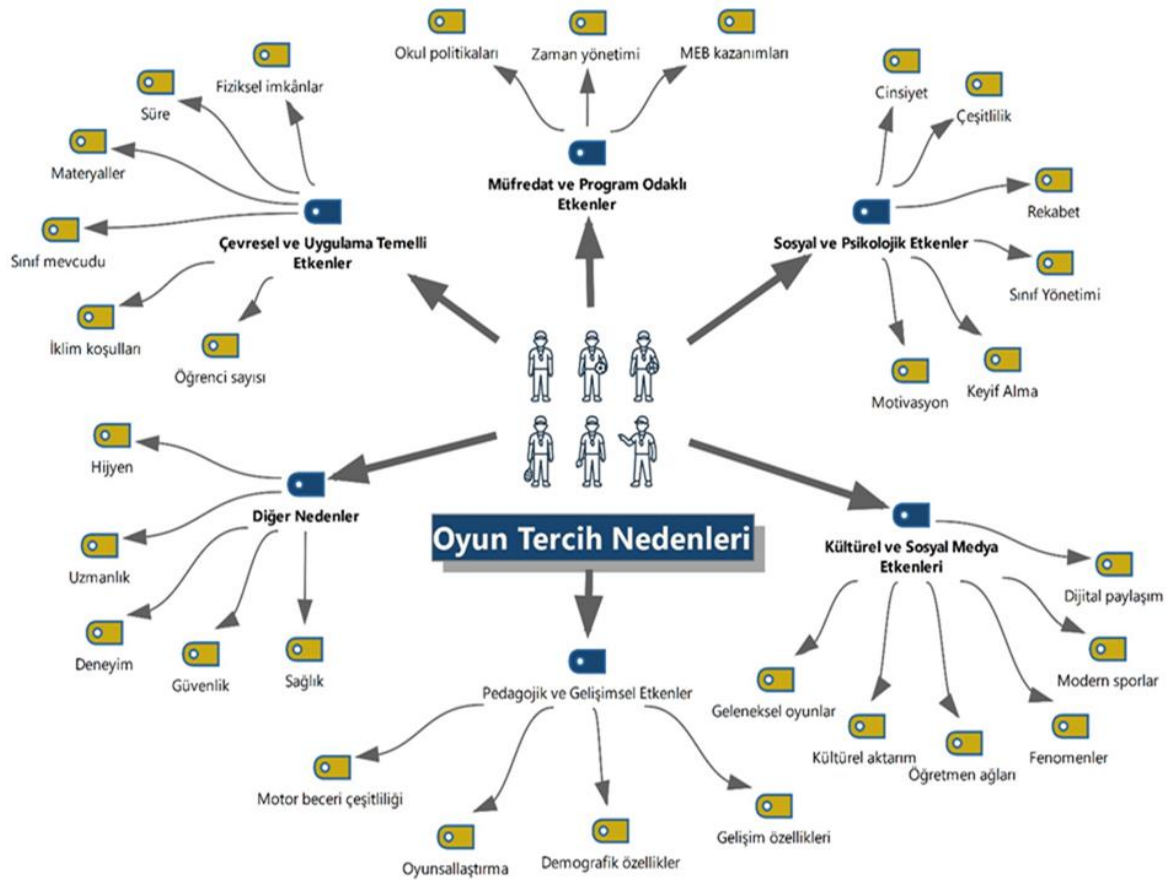
Tema	Kategori	Kodlar	F
Oyun Tercih Nedenleri	Pedagojik ve Gelişimsel	Gelişim özellikleri	8
		Oyunsallaştırma	11
		Motor beceri çeşitliliği	9
		Demografik özellikler	5
	Müfredat ve Program Odaklı	MEB kazanımları	12
		Zaman yönetimi	8
		Okul politikaları	13
	Sosyal ve Psikolojik	Motivasyon	5
		Keyif alma	10
		Rekabet	7
		Özgüven	5
		Cinsiyet	11
		Çeşitlilik	9
		Sınıf yönetimi	9
	Çevresel ve Uygulama Temelli	Fiziksel imkânlar	13
		Materyaller	9
		Sınıf mevcudu	11
		Öğrenci sayısı	13
		Zaman – Süre	8
		İklim koşulları	9
	Kültürel ve Sosyal Medya	Geleneksel oyunlar	6
		Kültürel aktarım	6
		Toplumsal değerler	9
		Sosyal medya trendleri	12
		Rol modeller-Fenomenler	9
		Dijital paylaşım	13
		Öğretmen paylaşım ağları	13
		Modern sporlar	8
	Diğer Nedenler	Deneyim-Uzmanlık	10
		Sağlık	10
		Güvenlik	14
		Hijyen	6

Tablo 2 incelendiğinde, beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin oyun tercihlerinin çok boyutlu bir yapı tarafından şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların “Beden eğitimi ve spor derslerinde oyun tercihlerini etkileyen nedenler nelerdir?” sorusuna verdikleri yanıtlar

doğrultusunda, “Oyun Tercih Nedenleri” başlıklı bir tema oluşturulmuş ve bu tema altında altı kategori belirlenmiştir.

Pedagojik ve Gelişimsel Etkenler kategorisinde gelişim özellikleri, oyunsallaştırma, motor beceri çeşitliliği ve demografik özellikler öne çıkmıştır. Müfredat ve Program Odaklı Etkenler ise Milli Eğitim Bakanlığı kazanımları, zaman yönetimi ve okul politikalarıyla ilişkili nedenleri kapsamaktadır. Sosyal ve Psikolojik Etkenler, motivasyon, keyif alma, rekabet, özgüven, cinsiyet, çeşitlilik ve sınıf yönetimi boyutlarında öğretmenlerin oyun tercihlerine yön vermektedir. Çevresel ve Uygulama Temelli Etkenler, okulun fiziki imkânları, materyal yeterliliği, sınıf mevcudu, öğrenci sayısı, süre ve iklim koşullarıyla ilişkilendirilmiştir. Kültürel ve Sosyal Medya Etkenleri kategorisi, geleneksel oyunlar, kültürel aktarım, toplumsal değerler, sosyal medya trendleri, rol modeller, fenomenler, dijital paylaşım, öğretmen ağları ve modern sporların etkisini

deneyim ve uzmanlık, sağlık, güvenlik ve hijyen unsurları ön plana çıkmıştır. Bulgular, öğretmenlerin oyun tercihlerini şekillendiren en güçlü belirleyicilerin özellikle müfredat hedefleri, sınıf mevcudu ve öğrenci sayısı, sosyal medya etkisi ve güvenlik unsurları olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, demografik özellikler (yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik durum) ve hijyen koşulları daha düşük frekanslarda dile getirilmiş olsa da, oyun tercihlerinde göz ardı edilmeyen ikincil etkenler olarak değerlendirilmektedir. Genel olarak, araştırma bulguları beden eğitimi derslerinde oyun tercihlerinin yalnızca pedagojik veya program odaklı gerekçelere dayanmadığını; bunun yanında sosyal, çevresel, kültürel ve güvenlik temelli dinamiklerin de etkisiyle şekillenen çok boyutlu ve kapsamlı bir süreç olduğunu ortaya



İçermektedir. Son olarak, diğer nedenler kategorisinde koymaktadır.

Resim 1. Beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin oyun tercihlerine ilişkin tema, kategori ve kodlar

Araştırmada, katılımcıların beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin oyun tercihlerine ilişkin görüşleri temalar, kategoriler ve kodlar doğrultusunda sistematik biçimde analiz edilmiş; öğretmenlerin oyun tercihlerini şekillendiren etkenler bu yapılar çerçevesinde ele alınmış ve her bir kod, ilgili örnek katılımcı görüşleriyle desteklenmiştir.

Pedagojik ve Gelişimsel Etkenler

Araştırmaya katılan 16 beden eğitimi ve spor öğretmeni, oyun tercihlerinde en sık vurguladıkları

unsurlardan birinin pedagojik ve gelişimsel etkenler olduğunu ifade etmişlerdir. Katılımcılar, özellikle öğrencilerin gelişim özelliklerinin dikkate alınmasının oyun seçimini doğrudan etkilediğini belirtmişlerdir. Öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişim düzeylerine uygun oyunların tercih edilmesinin, öğrenme sürecinin niteliğini artırdığı ve öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını yükselttiği öne çıkmıştır. Bu tema altında öne çıkan kodlardan biri olan gelişim özellikleri, öğretmenlerin farklı yaş gruplarında oyun tercihlerinde belirleyici bir unsur olarak dikkat çekmiştir. Katılımcılar,

ilkokul düzeyinde (5, 6, 7 ve 8. sınıflar) daha basit kurallı ve eğlence temelli oyunların tercih edildiğini, ortaöğretim düzeyinde (9, 10, 11 ve 12. sınıflar) ise işbirliği, strateji ve rekabet unsurlarının öne çıktığını vurgulamışlardır. Bir diğer önemli kod olan oynusallaştırma, öğrenme sürecini eğlenceli hale getirme ve öğrencilerin derse aktif katılımını sağlama amacıyla öne çıkmaktadır. Katılımcılar, oyunlaştırmanın dersleri monotonluktan uzaklaştırdığı ve öğrencilerin ilgisini artırarak daha kalıcı öğrenme sağladığını ifade etmişlerdir. Ayrıca motor beceri çeşitliliği, öğretmenlerin oyun tercihinde dikkate aldıkları bir diğer faktör olmuştur. Katılımcılar, denge, hız, çeviklik ve koordinasyon gibi farklı motor becerileri geliştiren oyunların öğrencilerin çok yönlü gelişimine katkı sunduğunu belirtmişlerdir. Son olarak, demografik özellikler (yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik durum) oyun tercihlerinde etkili bir değişken olarak öne çıkmıştır. Öğretmenler, kız ve erkek öğrencilerin oyunlara yönelik farklı eğilimler gösterebildiğini, sosyo-ekonomik durumun ise öğrencilerin daha önce deneyimledikleri oyun türlerini etkileyebildiğini ifade etmişlerdir.

Örnek Katılımcı Görüşleri

K1: “Ortaokul öğrencileri için daha basit kurallı, eğlenceye dayalı oyunları tercih ediyorum. Ortaöğretim ise işbirliği ve strateji gerektiren oyunlara yöneliyorum. Bu şekilde onların gelişim düzeyine uygun hareket etmiş oluyorum.”

K7: “Derslerde oynusallaştırma unsurlarını kullanmak öğrencilerin motivasyonunu ciddi anlamda artırıyor. Basit bir koşu etkinliğini bile oyunlaştırdığımda katılımın yükseldiğini gözlemliyorum.”

K12: “Motor becerilerin gelişmesi için farklı alanlara hitap eden oyunlar seçiyorum. Örneğin, ip atlama dengeyi, yakar top çevikliği geliştiriyor. Öğrencilerin bu becerileri farklı oyunlarla desteklemesi çok önemli.”

K16: “Sınıfta kız öğrenciler daha çok işbirliğine dayalı oyunlardan hoşlanırken, erkek öğrenciler rekabet içeren oyunlara ilgi duyuyor. Bu nedenle oyun seçiminde cinsiyet dağılımını dikkate alıyorum.”

Müfredat ve Program Odaklı Etkenler

Oyun tercihinde müfredat ve program odaklı etkenlerin belirleyici olduğu görülmektedir. Öğretmenler, seçtikleri oyunların yalnızca öğrencilerin ilgisini çekmekle kalmayıp aynı zamanda dersin hedef ve kazanımlarına uygun olmasına dikkat etmektedir. Bu durum, oyun tercihinin pedagojik bir araç olmanın ötesinde, programın amaçlarıyla doğrudan ilişkili olduğunu göstermektedir. En fazla vurgulanan kodlardan biri MEB kazanımları ve program hedefleriyle uyum olmuştur. Oyunların öğrencilerin psikomotor becerilerini geliştirmesi, işbirliği ve takım çalışmasını teşvik etmesi gibi programda yer alan kazanımlar ile örtüşmesi, tercih sürecinde belirleyici bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Bir diğer kod olan zaman yönetimi, oyunların ders süresine uygunluğu açısından önemli görülmektedir. Ders sürelerinin sınırlı olması ve sınıf mevcutlarının kalabalık olması, kısa sürede organize edilebilen ve uygulanması kolay oyunların daha çok tercih

edilmesine yol açmaktadır. Son olarak okul politikaları, oyun tercihlerinde etkili olan bir diğer unsur olarak dikkat çekmektedir. Okul yönetiminin vizyonu, eğitim anlayışı ve disiplin beklentileri, öğretmenlerin oyun seçiminde yönlendirici rol oynamaktadır. Özellikle yönetim tarafından desteklenen ve güvenli bulunan oyunların daha fazla tercih edildiği ifade edilmektedir.

Örnek Katılımcı Görüşleri

K5: “Seçtiğim oyunların mutlaka MEB kazanımlarıyla örtüşmesine dikkat ediyorum. Programın hedeflerini desteklemeyen bir oyunun dersin amacına katkı sağlamadığını düşünüyorum.”

K10: “Sınıflar kalabalık ve süre kısıtlı olunca daha kısa sürede organize edilebilecek oyunları tercih ediyorum. Bu şekilde hem zamanı verimli kullanabiliyor hem de öğrencilerin hepsini derse katabiliyorum.”

K14: “Okul yönetiminin vizyonu a oyun seçiminde etkili oluyor. Özellikle disiplinli, güvenli ve kurallara uygun oyunlar tercih etmemiz gerektiği sık sık vurgulanıyor.”

Sosyal ve Psikolojik Etkenler

Öğretmenlerden elde edilen yanıtların analizi, oyun tercihlerini etkileyen sosyal ve psikolojik faktörlerin önemli bir belirleyici olduğunu ortaya koymuştur. Katılımcıların görüşleri doğrultusunda bu kategori, “motivasyon ve keyif alma”, “rekabet ve özgüven”, “cinsiyet ve çeşitlilik” ve “sınıf yönetimi” kodları altında sınıflandırılmıştır. Motivasyon ve keyif alma kodu kapsamında öğretmenler, öğrencilerin eğlenceli oyunlar aracılığıyla derse daha aktif katılım gösterdiklerini ve motivasyonlarının arttığını belirtmiştir. Eğlence ve mutluluk unsurlarının öğrencilerin öğrenmeye yönelik ilgilerini artırdığı, bu nedenle oyunların motivasyon aracı olarak işlev gördüğü ifade edilmiştir. Rekabet ve özgüven kodu, oyunların öğrencilerde başarı hissi ve özgüven gelişimini desteklediğini göstermektedir. Katılımcılar, rekabet unsuru içeren oyunların öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine ve yeniden deneme konusunda cesaret kazanmalarına yardımcı olduğunu vurgulamışlardır. Cinsiyet ve çeşitlilik kodu, oyunların kapsayıcı niteliğini öne çıkarmaktadır. Öğretmenlerin ifadelerine göre kız ve erkek öğrencilerin ilgi alanları farklılık gösterebilmekte ve bu durum oyun tercihlerini şekillendirmektedir. Bu nedenle öğretmenler, cinsiyet farklılıklarını dikkate alarak tüm öğrencilerin katılımını destekleyen oyunları tercih etmektedir. Son olarak, sınıf yönetimi kodu öne çıkmıştır. Kalabalık sınıflarda düzenin sağlanması ve öğrencilerin tamamının aktif tutulabilmesi için kolay organize edilebilen ve disiplin sorunlarını azaltan oyunların seçildiği belirlenmiştir.

Örnek Katılımcı Görüşleri

K2: “Öğrenciler eğlendiklerinde derse daha çok katılıyorlar. Oyunlardan keyif almaları, motivasyonlarını ciddi şekilde artırıyor.”

K6: “Rekabet içeren oyunlar öğrencilerin özgüvenini artırıyor. Kazandıklarında mutlu oluyorlar,

kaybettiklerinde ise tekrar denemek için çaba gösteriyorlar.”

K11: “Kız öğrenciler daha çok işbirliğine dayalı oyunlardan hoşlanırken, erkek öğrenciler rekabeti tercih ediyor. Bu nedenle oyun seçerken kapsayıcı olmaya dikkat ediyorum.”

K15: “Kalabalık sınıflarda düzeni sağlamak zor oluyor. Bu yüzden tüm öğrencileri aynı anda aktif tutabilecek oyunları tercih ediyorum.”

Çevresel ve Uygulama Temelli Etkenler

Öğretmenlerin görüşlerinden elde edilen bulgular, oyun tercihlerini şekillendiren önemli unsurlardan birinin çevresel ve uygulama temelli etkenler olduğunu ortaya koymaktadır. Bu kategori altında öğretmenlerin yanıtları, “fiziksel imkânlar ve materyaller”, “sınıf mevcudu ve öğrenci sayısı”, “zaman ve süre” ile “iklim ve mevsim koşulları” kodları altında toplanmıştır. Fiziksel imkânlar ve materyaller kodu, öğretmenlerin oyun seçiminde okulun altyapısı ve araç-gereç yeterliliğini dikkate aldıklarını göstermektedir. Spor salonu, açık saha, kullanılan ekipmanların çeşitliliği ve niteliği, oyunların uygulanabilirliğini doğrudan etkilemektedir. Araç-gereç eksikliği veya mekânsal kısıtlılık, öğretmenleri daha az malzeme gerektiren oyunlara yönlendirmektedir. Sınıf mevcudu ve öğrenci sayısı kodu, oyun tercihlerinde sıklıkla dile getirilen bir diğer unsurdur. Kalabalık sınıflarda tüm öğrencilerin aktif katılımını sağlamak amacıyla, daha basit kurallı ve toplu katılıma uygun oyunların tercih edildiği görülmektedir. Bu yaklaşım, öğrencilerin pasif kalmasını önleyerek sınıf yönetimini kolaylaştırmaktadır. Zaman ve süre kodu, öğretmenlerin ders süresine uygun oyun seçimi yaptıklarını göstermektedir. Katılımcılar, sınırlı süre içerisinde hem organize edilmesi kolay hem de öğrenme kazanımlarını destekleyen oyunlara öncelik verdiklerini belirtmişlerdir. Son olarak, iklim ve mevsim koşulları kodu öne çıkmaktadır. Katılımcılar, oyunların açık veya kapalı alan koşullarına uyarlanabilir olmasının tercihlerini etkilediğini ifade etmişlerdir. Özellikle kış aylarında kapalı alanlara uygun oyunlara yönelim olduğu, yaz aylarında ise açık saha imkânlarının daha çok kullanıldığı belirlenmiştir.

Örnek Katılımcı Görüşleri

K3: “Okulun spor salonu ve araç-gereç durumu oyun seçiminde çok etkili oluyor. Eğer malzeme yetersizse daha basit oyunlara yönelmek zorunda kalıyoruz.”

K9: “Sınıflar kalabalık olduğu için bütün öğrencilerin katılabileceği oyunları tercih ediyorum. Böylece hem düzen sağlanıyor hem de kimse dışarıda kalmıyor.”

K12: “Ders süresi kısıtlı olduğundan hızlıca organize edilebilecek oyunlar seçiyorum. Zamanı verimli kullanmak bizim için çok önemli.”

K16: “Kışın kapalı spor salonunu kullanıyoruz, bu yüzden daha az hareket alanı gerektiren oyunlara yöneliyoruz. Havalar ısındığında açık sahadaki farklı oyunları uygulamak daha kolay oluyor.”

Kültürel ve Sosyal Medya Etkenleri

Öğretmenlerden elde edilen yanıtlar, oyun tercihlerini etkileyen faktörlerden bir diğerinin kültürel unsurlar ve sosyal medya etkileri olduğunu göstermektedir. Bu kategori altında öğretmenlerin görüşleri “geleneksel oyunlar”, “kültürel aktarım”, “toplumsal değerler”, “sosyal medya trendleri”, “rol modeller ve fenomenler”, “dijital paylaşım ve öğretmen ağları” ile “modern sporlar” kodları altında toplanmıştır. Geleneksel oyunlar ve kültürel aktarım kodları, öğretmenlerin beden eğitimi derslerinde yerel ve kültürel değerleri yaşatmaya önem verdiklerini göstermektedir. Katılımcılar, yakan top, mendil kapmaca ve sek sek gibi oyunların kültürel kimliği yansıttığını ve öğrenciler aracılığıyla gelecek nesillere aktarıldığını ifade etmişlerdir. Toplumsal değerler kodu, dayanışma, yardımlaşma, sorumluluk ve fair play gibi değerlerin oyunlar aracılığıyla öğrencilere kazandırılabilceğini ortaya koymuştur. Öğretmenler, oyunların yalnızca fiziksel becerileri geliştirmede, aynı zamanda öğrencilerin toplumsal rolleri ve değerleri öğrenmelerinde önemli bir işlev gördüğünü belirtmişlerdir. Sosyal medya trendleri ile rol modeller ve fenomenler kodları, güncel dijital kültürün öğrencilerin oyun tercihlerini etkilediğini göstermektedir. TikTok veya YouTube gibi platformlarda öne çıkan oyun türleri ya da “challenge” etkinliklerinin öğrenciler tarafından sınıfa taşındığı, sporcular veya sosyal medya fenomenlerinin de öğrencilerin oyun algılarını etkilediği dile getirilmiştir. Dijital paylaşım ve öğretmen ağları kodu, öğretmenlerin oyun seçiminde meslektaşlarından ve çevrim içi platformlardan faydalandıklarını ortaya koymaktadır. Katılımcılar, sosyal medya gruplarında paylaşılan oyun önerilerinin uygulamaya aktarıldığını, bu sayede farklı ve güncel oyunların sınıf ortamına taşındığını ifade etmişlerdir. Son olarak, modern sporlar kodu öne çıkmıştır. Katılımcılar, sosyal medya aracılığıyla tanıtımı yapılan ve geleneksel olarak yaygın olmayan floorball, frisbee gibi spor türlerinin öğrenciler arasında ilgi gördüğünü ve derslerde zaman zaman tercih edildiğini belirtmişlerdir.

Örnek Katılımcı Görüşleri

K4: “Yakan top ve mendil kapmaca gibi geleneksel oyunları özellikle tercih ediyorum. Hem öğrenciler eğleniyor hem de kültürel değerlerimizi öğreniyorlar.”

K8: “Oyunların öğrencilerde yardımlaşma, paylaşma ve sorumluluk bilinci geliştirdiğini düşünüyorum. Bu nedenle toplumsal değerleri yansıtan oyunları tercih ediyorum.”

K13: “YouTube, Instagram, TikTok ve Facebook’ta popülerleşen bazı oyunlar öğrenciler tarafından sınıfa taşınıyor. Biz de zaman zaman bu oyunları uyarlayarak derslerde kullanıyoruz.”

K15: “Öğretmen gruplarında paylaşılan oyun önerileri benim için çok faydalı oluyor. Böylece farklı oyunları sınıfa taşıyabiliyorum.”

K16: “Son dönemde öğrenciler kriket, ragbi, frisbee ve floorball temelli oyunlara ilgi göstermeye başladı. Bu oyunları sosyal medyada görmeleri, ilgilerini artırıyor ve derste de bu tür modern oyunları denemek istiyorlar.”

Diğer Nedenler

Öğretmenlerin yanıtlarının analizi, oyun tercihlerinde pedagojik, program odaklı, sosyal, çevresel ve kültürel etkenlerin dışında bazı ek unsurların da dikkate alındığını göstermektedir. Bu kategori, “deneyim ve uzmanlık”, “sağlık durumu”, “güvenlik” ve “hijyen” kodları altında sınıflandırılmıştır. Deneyim ve uzmanlık kodu, öğretmenlerin kendi bilgi birikimleri, geçmiş deneyimleri ve hâkim oldukları oyunları tercih etmeye eğilimli olduklarını ortaya koymaktadır. Katılımcılar, daha önce uygulama fırsatı buldukları ve başarılı sonuç aldıkları oyunları yeniden tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Sağlık durumu kodu, öğrencilerin fiziksel yeterlilikleri ve sağlık koşullarına uygun oyunların seçilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Katılımcıların ifadelerine göre kronik rahatsızlığı veya özel sağlık durumu bulunan öğrenciler için daha az risk içeren oyunlar ön plana çıkmaktadır. Güvenlik kodu, öğretmenlerin oyun seçiminde yaralanma riskini en aza indirmeyi önemsediklerini göstermektedir. Bu kapsamda kolay kontrol edilebilen, çarpışma ve sakatlanma ihtimali düşük olan oyunların tercih edildiği belirtilmiştir. Son olarak, hijyen kodu özellikle kapalı alanlarda oynanan oyunlarda öne çıkmaktadır. Katılımcılar, salgın hastalık dönemlerinde ya da kalabalık ortamlarda, temasın az olduğu veya hijyen açısından daha güvenli kabul edilen oyunlara yöneldiklerini ifade etmişlerdir.

Örnek Katılımcı Görüşleri

K2: “Daha önce uyguladığım ve öğrencilerin severek katıldığı oyunları tekrar tercih ediyorum. Deneyimim bu noktada belirleyici oluyor.”

K6: “Bazı öğrencilerin sağlık sorunları olabiliyor. Bu nedenle herkese uygun, risk oluşturmeyen oyunları seçmeye çalışıyorum.”

TARTIŞMA

Tartışma bulguların, beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin oyun tercihlerini tek bir nedene indirgemediğini; pedagojik-gelişimsel, müfredat temelli, sosyal-psikolojik ve çevresel etkenlerin etkileşimiyle karar verildiğini göstermektedir. Katılımcı anlatılarında oyun, haz üreten bir etkinlikten ziyade öğrenme çıktılarıyla hizalanabilen, esnek ve amaç taşıyan bir öğretim birimi olarak anlamlandırılmıştır. Bu yaklaşım, oyunun bilişsel, duyuşsal ve psikomotor boyutları birlikte desteklediğine yönelik alanyazınla uyumludur (Dönmez, 1992; Park, Avcı ve Bayraktar, 2020; Albayrak, 2019). Öğretmenler yaş ve gelişim düzeyini birincil eşik olarak betimlemiş; ilköğretimde basit kurallı ve eğlence odaklı, ortaöğretimde ise işbirliği, strateji ve rekabet içeren seçeneklere yönelmiştir. Bu örüntü, oyunun gelişim evrelerine duyarlı biçimde farklı işlevler üstlenebildiğini göstermekte; öğrenen özelliklerine dayalı uyarlamaların kapsayıcılığı artırdığına işaret etmektedir (Ateş, 2016; Aytekin, 2022). Katılımcı deneyimlerinde “oyunsallaştırma” düzeneklerinin katılımı ve ilgi sürekliliğini yükselttiği ifade edilmiştir; bu gözlem, motivasyon ve bağlılık artışını raporlayan çalışmalarla kesışmektedir (Özkan ve Samur,

K11: “Oyun seçiminde güvenlik çok önemli. Çarpışma riski olan veya kontrol etmesi zor oyunları tercih etmiyorum.”

K14: “Kapalı spor salonunda temasın fazla olduğu oyunlardan kaçınıyorum. Hijyen koşullarına daha uygun olan oyunları seçmek daha güvenli oluyor.”

Temalar Arası Bağlantılar ve Ayrışan Görüşler

Bağlantılar. Pedagojik uyum (Tema 2) ile program hedefi (Tema 3) çoğunlukla aynı yönde hareket etmektedir; ancak lojistik kısıtların ağır bastığı durumlarda (Tema 5) “hedefe kısmi hizmet eden, hızlı organize edilen” oyunlara pragmatik kayış gözlenmektedir. Sosyal-psikolojik motivasyon (Tema 4) ile kültürel-dijital çekim (Tema 6), katılımı sürdürme ortak paydasında birleşmektedir. Ayrışan görüşler. Rekabet vurgusuna olumlu bakan katılımcılar yanında, kapsayıcılığı önceleyip rekabetin dozunu sınırlayan anlatılar da yer almaktadır. Benzer biçimde, sosyal medya etkisini “güncelleme kanalı” olarak görenler ile pedagojik süzgeçten geçirmeden sınıfa taşımaya temkinli yaklaşanlar ayrışmaktadır. Bu farklılaşmalar, tercihin bağlam ve öğretmen ajansı ile kurulduğunu göstermektedir.

Tema Sonuçları: Kısa Analitik Değerlendirme

Anlatılar, oyunu gelişimsel uyum ve katılım için esnek bir araç; program hedeflerini taşıyan bir pedagoji birimi; uygulanabilirlik yönü güçlü bir düzenleme; kültürel süreklilik ve güncel çekicilik arasında köprü; risk-sağlık-hijyen açısından ise filtrelenmiş bir etkinlik olarak konumlandırmaktadır. Çıkarımlar, katılımcı ifadeleriyle sınırlıdır; genelleme amacı taşımamaktadır. Temalar arası bağlar, uygulamada hedef-katılım-lojistik dengesinin dinamik biçimde kurulduğunu göstermektedir.

2017). Müfredat temelli gerekçelendirmede oyunların Millî Eğitim Bakanlığı (2018) kazanım ve hedefleriyle açık hizalanması belirginleşmiştir. Öğretmenler süreçte program çıktılarıyla doğrudan ilişkili seçimler yaptıklarını, ders süresi ve kalabalık sınıf gibi kısıtların kısa sürede organize edilebilen, malzeme bağımlılığı düşük oyunlara yönelimi artırdığını belirtmiştir. Bu durum, beden eğitimi dersinde oyunun araçsal değerinin bağlamla sürekli pazarlık içinde kurulduğunu göstermektedir (MEB, 2018; Park, Avcı ve Bayraktar, 2020). Okul politikaları ve güvenlik yönergeleri, seçim kümesini daraltan kurumsal kısıtlar olarak deneyimlenmiştir. Sosyal-psikolojik dinamiklerde motivasyon ve keyif alma, katılımın sürekliliğini sağlayan temel mekanizma olarak tanımlanmıştır. Rekabet ve başarı yaşantısı öz güveni destekleyen bir kaldıraç olarak betimlenmiş; kalabalık sınıflarda eşzamanlı katılımı mümkün kılan oyunların sınıf yönetiminde düzen kurucu bir rol üstlendiği görülmüştür. Bu bulgular, oyun-temelli uygulamaların güdülenme ve derse bağlılık üzerindeki olumlu etkilerine ilişkin kanıtlarla paraleldir (Özkan ve Samur, 2017; Dönmez, 1992). Çevresel ve uygulama koşullarında fiziksel altyapı, araç-gereç, alan büyüklüğü ve iklim koşulları tercih eşliğini belirleyen başlıca değişkenler olarak tanımlanmıştır. Öğretmenler malzeme gereksinimi

düşük, hızlı kurulabilen ve kalabalık grupları aynı anda etkin kılan seçenekleri daha uygulanabilir bulmuştur. Bu eğilim, farklı donanım düzeylerine sahip okullarda işlevsel eşdeğer oyunların dolaşıma alınmasıyla sonuçlanmaktadır. Kültürel ve dijital etkiler birlikte çalışmış; geleneksel oyunlar kültürel aktarım ve değer eğitimi bağlamında tercih edilirken, sosyal medyada görünürlük kazanan etkinliklerin pedagojik süzgeçten geçirilerek uyarlanabildiği ifade edilmiştir. Böylece aidiyet üretimi ile çekicilik ve güncellik aynı tasarımda birleştirilebilmiştir. Sağlık, güvenlik ve hijyen değişkenleri, özellikle kapalı alan ve temasın görece yoğun olduğu etkinliklerde eleme filtresi olarak çalışmış; risk azaltımı amacıyla temas yoğunluğu düşük varyantlara geçiş yapılmıştır. Öğretmen deneyimi ve önceki başarı yaşantıları, belirli oyunlara yeniden yönelimi kolaylaştıran pratik bir kestirme olarak görünmüştür. Bulguların anlamlandırılmasında alternatif açıklamalar dikkate alınmalıdır. Okul türü ve donanım düzeyi uygulama olanaklarını değiştirebilmekte; öğretmen kıdemi ve mesleki öz yeterlik belirli oyunlara eğilimi etkileyebilmektedir. Sosyo-kültürel çevre geleneksel oyunların çekiciliğini artırabilmekte ya da dijital trendlere duyarlılığı güçlendirebilmektedir. Bu olasılıklar, sonuçların bağlama duyarlı ve genellemeden kaçınan bir çerçevede yorumlanmasını gerektirir. Bununla birlikte çalışma, sosyal medya etkisinin karar mantığına görünür biçimde yerleşmesi, hijyen-güvenlik duyarlılığının seçimde birincil filtre olarak konumlanması ve demografik farkların kapsayıcı düzenlemelerle ikincil düzeye çekilebilmesi bakımından literatüre katkı sunmaktadır. Söz konusu katkı, oyunun pedagojik ve kültürel işlevlerini, uygulama gerçekliğinin dayattığı kısıtlarla birlikte düşünmeye imkân veren bir “tasarım aklı” önermektedir (MEB, 2018; Park, Avcı ve Bayraktar, 2020; Albayrak, 2019). Uygulama sonuçları doğrultusunda, oyunların yaş, gelişim ve hazırbulunuşluk özellikleriyle ve dersin kazanım-hedef yapısıyla açık biçimde hizalanması; kalabalık sınıflar ve sınırlı süre koşullarında hızlı kurulumu ve düşük malzeme gereksinimine sahip seçeneklerin önceliklendirilmesi; her oyun için kısa amaç-kazanım-değerlendirme notlarının tutulması ve kısa döngülü biçimlendirici geri bildirim mekanizmalarının düzenli işletilmesi önerilmektedir. Sağlık-güvenlik-hijyen protokollerinin standartlaştırılması, temas yoğun etkinliklerde uyarılama yapılması ve risk azaltımının öğretim tasarımının yerleşik bir bileşeni haline getirilmesi uygun olacaktır. Dijital trendlerin pedagojik süzgeçten geçirilerek amaç-kazanım çerçevesine oturtulması ve geleneksel oyun repertuarının korunması, hem katılımı hem de kültürel sürekliliği destekleyecektir. Bu öneriler, katılımcı anlatılarında görünürleşen karar mantığıyla doğrudan ilişkilidir ve program hedeflerine bağlı, bağlama duyarlı bir oyun tasarımının temel ilkelerini işaret etmektedir (MEB, 2018; Özkan ve Samur, 2017; Ateş, 2016; Aytekin, 2022).

Kaynaklar

- Albayrak, H. (2019). *İlkokul beden eğitimi ve oyun dersi “Oyun Oynuyorum” derleme kitapçığında yer alan çocuk oyunlarının değerler açısından incelenmesi ve buna yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşleri* [Yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Albayrak, M. (2019). Beden eğitimi derslerinde oyun uygulamaları üzerine öğretmen görüşleri. *Eğitim ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(2), 112–125.
- Hortigüela-Alcalá, D., & Hernando-Garijo, A. (2017). Teaching games for understanding in physical education: A comprehensive approach to increase students' motivation. *Journal of Human Kinetics*, 59, 17–27. <https://doi.org/10.1515/hukin-2017-0144>.
- Almonacid-Fierro, A., Mondaca Urrutia, J., Sepúlveda-Vallejos, S., & Valdebenito, K. (2021). Social representations of physical education teachers concerning the game: A qualitative study in Chile. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 25(6). <https://doi.org/10.15561/26649837.2021.0606>.
- Ateş, H. (2016). *İlköğretim beden eğitimi derslerinde oyun temelli öğretim yöntemlerinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Gazi Üniversitesi.
- Ateş, M. A. (2016). *Üniversitelerin eğitim fakültelerinin farklı bölümlerinde okuyan öğrencilerin oyun algılarının incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Doğu Akdeniz Üniversitesi]. Doğu Akdeniz Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Araştırma Enstitüsü.
- Aytekin, Z. (2022). Ortaokul beden eğitimi öğretmenlerinin oyun tercihleri üzerine nitel bir araştırma. *Millî Eğitim Dergisi*, 51(234), 44–59.
- Beni, S. (2022). Barriers to meaningful PE implementation. *Research in Education*, [Eksik cilt/sayı/sayfa].
- Beni, S., Fletcher, T., & Ní Chróinín, D. (2017). Meaningful experiences in physical education and youth sport: A review of the literature. *Quest*, 69(3), 291–312. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1224192>
- Camacho-Sánchez, R. (2023). Game-based learning and gamification in physical education: Impacts on motivation and engagement. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>
- Civelek, P. (2022). *Farklı eğitim ortamlarında uygulanan oyun temelli hareket eğitim programının sedanter 5 yaş çocukların motor gelişimleri, fiziksel aktiviteleri ve sosyal becerilerinin gelişimine etkisi* [Doktora tezi, Marmara Üniversitesi]. Marmara Üniversitesi.
- Dönmez, N. B. (1992). *Üniversitede çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. Bayrak Matbaası.
- Eatough, V., & Smith, J. A. (2017). Interpretative phenomenological analysis. In C. Willig & W. Stainton-Rogers (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research in psychology* (pp. 193–211). SAGE.
- Glen, J., Smith, T., & Robinson, M. (2012). The role of play in child development. *Journal of Early Childhood Research*, 10(3), 213–229.
- Glenn, N. M., Knight, C. J., Holt, N. L., & Spence, J. C. (2013). Meanings of play among children. *Childhood*, 20(2), 185–199. <https://doi.org/10.1177/0907568212454751>.
- Gözler, A., Turan, B., & Turan, M. (2020). Çocuk oyunlarının ilkökul öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerine etkisi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 14(2), 186–201.
- Gündüz, N., & Atav, S. (2023). Beden eğitimi ve sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersindeki oyun tercihlerinin incelenmesi. *Journal of Global Sport and Education Research*, 6(3), 57–73.

- Güler, H., Hacıoğlu, M., & Taşkın, Ö. (2015). Beden eğitimi derslerinde oyunların rolü. *Uluslararası Spor Bilimleri Dergisi*, 6(2), 88–103.
- Güler, M., Güler, M., & Tuncel, S. (2015). Beden eğitimi öğretmenlerinin derslerinde oyun tercihleri. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 55–70.
- Hazar, M. (1996). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Saray Matbaası.
- Hazar, M. (1997). Çocuk oyunları ve gelişim. *Gazi Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2(1), 45–59.
- Jenkinson, K. A., & Benson, A. C. (2010). Barriers to Providing Physical Education and Physical Activity in Victorian State Secondary Schools. *Australian Journal of Teacher Education*, 35(8). <https://doi.org/10.14221/ajte.2010v35n8.1>.
- Johnson, B. R. (1997). Examining the validity structure of qualitative research. *Education*, 118(3), 282–292.
- Kerkez, F. (2006). *Oyun ve egzersizin yuva ve anaokuluna giden 5–6 yaş grubu çocuklarda fiziksel ve motor gelişime etkisinin araştırılması* [Doktora tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi]. Karadeniz Teknik Üniversitesi.
- Kılıçoğlu, A. (2006). Oyunun eğitimdeki yeri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 39(1), 67–80.
- Landis, J. R., & Koch, G. G. (1977). The measurement of observer agreement for categorical data. *Biometrics*, 33(1), 159–174. <https://doi.org/10.2307/2529310>
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2012). *Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı 29.08.2012 tarihli ve 139 sayılı karar*. http://tegm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2013_03/06051805_cilt1.pdf
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2018). *Beden eğitimi ve oyun öğretim programı*. <https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20181023115223781-06.%20Beden%20E%C4%9Ftimi%20ve%20Oyun%202018-124%20Eki%20C3%96P.pdf.pdf>
- Mo, W., Saibon, J. B., Li, Y., Li, J., & He, Y. (2024). Effects of game-based physical education program on enjoyment in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *BMC public health*, 24(1), 517.
- Mössig, S., & Beni, S. (2022). Nonlinear processes in PE teachers' innovation practices. *Teaching and Teacher Education*, 112, 103635. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103635>
- Özkan, Z., & Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 857–886. <https://doi.org/10.19126/eed.379582>
- Özsaydı, Ş. (2024). Beden eğitimi derslerinde öğretim yaklaşımlarının öğrenci motivasyonu ve katılımı üzerindeki etkileri. *Spor Eğitim Dergisi*, 8(3), 191–199.
- Park, İ., Avcı, P., & Bayrakdar, A. (2020). Beden eğitimi ve oyun dersi kapsamında oyun ve fiziksel etkinlik kartının geliştirilmesi. *Herkes İçin Spor ve Rekreasyon Dergisi*, 2(2), 95–100.
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE.
- Sandelowski, M. (1986). The problem of rigor in qualitative research. *Advances in Nursing Science*, 8(3), 27–37.
- Sarışık, S., Akça, E., Karasu, C., & Karabacak, K. (2023). İlkokullarda uygulanan beden eğitimi ve oyun dersinin sınıf öğretmenlerinin görüşlerine göre incelenmesi. *Göbeklitepe Eğitim ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 82–96.
- Serhatlıoğlu, B., & Kalo, F. (2022). İlkokul öğrencilerinin beden eğitimi ve oyun dersine ilişkin görüşleri. *Turkish Journal of Educational Studies*, 9(2), 133–157.
- Shinebourne, P. (2011). The theoretical underpinnings of interpretative phenomenological analysis (IPA). *Existential Analysis*, 22(1), 16–32.
- Smith, J. A., & Osborn, M. (2015). Interpretative phenomenological analysis as a useful methodology for research on the lived experience of pain. *British Journal of Pain*, 9(1), 41–42.
- Smith, J. A., Flowers, P., & Larkin, M. (2009). *Interpretative phenomenological analysis: Theory, method and research*. SAGE.
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058.
- Zhou, Y., et al. (2025). Associations between class-level factors and student MVPA. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 22, Article 1.

Araştırmannın Etik Taahhüt Metni

Yapılan bu çalışmada bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulduğu; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifatın yapılmadığı, karşılaşılabilecek tüm etik ihlallerde “Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi ve Editörünün” hiçbir sorumluluğunun olmadığı, tüm sorumluluğun Sorumlu Yazara ait olduğu ve bu çalışmanın herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiş olduğu sorumlu yazar tarafından taahhüt edilmiştir.