



T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİNDE OYUNLARIN KULLANIMINA
İLİŞKİN ÖĞRETMEN ADAYLARININ GÖRÜŞLERİ

DERYA ÇİNER

İzmir
2022

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİNDE OYUNLARIN KULLANIMINA
İLİŞKİN ÖĞRETMEN ADAYLARININ GÖRÜŞLERİ

DERYA ÇİNER

DANIŞMAN
PROF. DR. NEVZAT GÜMÜŞ

İzmir
2022

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “Sosyal Bilgiler Eğitiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Öğretmen Adaylarının Görüşleri” adlı çalışmanın içerdiği fikri izinsiz başka bir yerden almadığımı; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında ve bölümlerinin yazımında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yaptığımı ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi, ayrıca bu çalışmanın Dokuz Eylül Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve *intihal içermediğini* beyan ederim. Herhangi bir zamanda aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonuca razı olduğumu bildiririm.

25/08/2022

DERYA ÇİNER



DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS/DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU



Tarih: 15/09/2022

Tez Başlığı:

Sosyal Bilgiler Eğitiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Öğretmen Adaylarının Görüşleri

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam **126** sayfalık kısmına ilişkin, **15/09/2022** tarihinde **tez danışmanım tarafından** Dokuz Eylül Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanlığı'nın sağladığı İntihal Tespit Programından (**Turnitin-Tez İntihal Analiz Programı**) aşağıda belirtilen **filtreleme tiplerinden biri** (uygun olanı işaretleyiniz) uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezin **benzerlik oranı % 10_dur**.

- <http://www.kutuphane.deu.edu.tr/turnitin-tez-intihal-analiz-programi/> adresindeki Tez İntihal Analiz Programı Kullanım Kılavuzunu okudum ☒

Filtreleme Tipi 1(Maksimum %15) ☐

Filtreleme Tipi 2(Maksimum %30) ☒

☐ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç, ☐ Kaynakça hariç, ☐ Alıntılar dâhil, ☐ Altı (6) kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç.	☐ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç, ☒ Kaynakça dâhil, ☒ Alıntılar dâhil.
EK 1- İntihal Tespit Programı Raporu İLK SAYFA Çıktısı. ☒ EK 2- İntihal Tespit Programı Raporu (Tümü) Cd İçinde. ☐	

Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esasları'nı inceledim ve yukarıda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Adı Soyadı : Derya ÇİNER
Öğrenci No : 2019950078
Anabilim Dalı : Türkçe Ve Sosyal Bilimler Eğitimi
Programı : Sosyal Bilgiler Öğretmenliği
Statüsü : Yüksek Lisans ☒ Doktora ☐

ÖĞRENCİ

Derya ÇİNER

15/09/2022

DANIŞMAN

PROF. DR. NEVZAT GÜMÜŞ

15/09/2022

Açıklamalar

1: Bu formu teslim etmeden önce sizden istenen bilgileri uygun kutucuğu () işaretleyerek doldurunuz.

Kullanıcı şifre vb. konusunda sorun yaşanması durumunda Üniversitemiz Merkez Kütüphanesinde bulunan Turnitin yetkilisine (Ali Taş Tel: +90 (232) 3018026 veya ali.tas@deu.edu.tr) başvurunuz.

2: Yüksek Lisans/Doktora Tez Çalışması Orijinallik Raporu" formu tezin ciltlenmiş ve elektronik nüshalarının içerisinde ekler kısmında yer alır.

3: Tez savunmasında düzeltme alınması durumunda bu form güncellenerek yeniden hazırlanır.

4: Turnitin-Tez İntihal Analiz Programına yükleme yapılırken Dosya Başlığı (document title) olarak **tez başlığının tamamı**, Yazar Adı (author's first name) olarak **öğrencinin adı**, Yazar Soyadı (author's last name) olarak **öğrencinin soyadı** bilgisini yazınız.

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın gerçekleşmesini sağlayan ve tez araştırmamda akademik olarak bana destek olan, akademik hayata girmemde beni yüreklendiren, yol gösteren değerli danışmanım Prof.Dr. Nevzat GÜMÜŞ’e şükranlarımı ve teşekkürlerimi sunarım.

Sürecin başından sonuna kadar her türlü akademik problemde bana yardımcı olan, her türlü bilgi de bana katkı sağlayan, zorluklarda kolaylaştırıcı olan Dr. Rukiye ADANALI hocama katkıları ve desteğinden dolayı teşekkürümü borç bilirim. Tezime desteklerini esirgemeyen hocalarım, Doç. Dr. Banu ÇULHA ÖZBAŞ, Doç. Dr. Aslı AVCI AKÇALI hocalarıma ve sürecin zorluğunda beni yüreklendiren her türlü desteği sağlayan Araştırma Görevlisi Özdemir DİKİCİGİL hocama teşekkürlerimi borç bilirim. İngilizce makalelerde ve tezlerde bana yardımlarını esirgemeyen arkadaşım Kübra KORUYAN’a ve bu süreçte bana uzaktan desteğini esirgemeyen, her türlü araştırmamda destek olan meslektaşım Muhammet TÜRK’e teşekkürlerimi ve şükranlarımı sunarım.

Tüm bu zorlu süreçte bana maddi manevi desteğini sunan, her zaman yanımda olan başta annem Mevlüde ÇİNER ve babam Hasan ÇİNER olmak üzere aileme destekleri için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Canım Aileme

Derya ÇİNER

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Amaç ve Önem	1
1.2. Problem Cümlesi.....	2
1.4. Sınırlılıklar (Opsiyonel)	3
1.5. Tanımlar	3
1.1. KURAMSAL ÇERÇEVE	5
BÖLÜM III	12
YÖNTEM.....	12
3.1. Araştırmanın Modeli / Deseni	12
3.2. Evren / Örneklem / Çalışma Grubu / Katılımcılar	12
3.3. Veri Toplama Süreci ve Araçları	14
3.4. Verilerin Analizi.....	14
BULGULAR	29
BÖLÜM V	105
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	105
Öneriler	107
Kaynakça.....	109
EK 1.ÖĞRENCİNİN AKADEMİK ÖZGEÇMİŞİ	113
EK 2. GÖRÜŞME SORULARI.....	114
EK 3. DEMOGRAFİK SORULAR	114
EK 4. ETİK İZİN	115
EK 5. UYGULAMA İZİNLERİ	116

TABLÖLAR LİSTESİ

TABLO 1: Çalışma Grubunun Özellikleri

TABLO 2: Oyun ve Eğitsel Oyun Arasındaki Fark

TABLO 3: Eğitimde Oyunların Kullanım Amaçları

TABLO 4: Oyunların Eğitsel Amaçlı Kullanılmasında Fayda ve Zorluklar

TABLO 5: Oyunların Taşınması Gereken Genel Özellikler

TABLO 6: Oyunların Kazandırması Beklenen Beceriler

TABLO 7: Günümüz Uşağının Dijital – Klasik Oyunlara İlgisi

TABLO 8: Öğretmen Adaylarının Bildikleri Klasik Oyunlar

TABLO 9: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunlar İçin Uygun Konu ve Öğrenme Alanları

TABLO 10: Sosyal Bilgiler Eğitiminde Uygun Olmayan Konu ve Öğrenme Alanları

TABLO 11: Oyun Temelli Öğrenme İçin Uygun Sınıf Seviyeleri

TABLO 12: Oyun Temelli Öğrenme İçin Uygun Olmayan Sınıf Seviyeleri

TABLO 13: Oyunun Öğretime Etkisi

TABLO 14: Oyun Kullanımındaki Güçlükler

TABLO 15: Alınan Eğitimin Oyun Temelli Öğrenme Yaklaşımına Etkisi

TABLO 16: Oyun Temelli Öğrenme Yaklaşımında Kendini Yetkin Görme

TABLO 17: Oyun Temelli Öğrenmeye Karşı Tutum

ÖZET

SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİNDE OYUNLARIN KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN ADAYLARININ GÖRÜŞLERİ

Bu çalışmanın amacı Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı'nda öğrenim gören öğretmen adaylarının sosyal bilgiler eğitiminde oyun kullanımına ilişkin görüşlerini belirlemektir. Bu araştırma mevcut çalışmalardan farklı olarak öğretmen adaylarının oyunların sosyal bilgiler eğitiminde kullanımına ilişkin görüşlerini ortaya koymaktadır. Böylelikle üniversitelerin verdiği eğitimde öğretmen adaylarının farklı materyallere ne derece açık hale getirildiği ve çağın getirdiği dijital dünyanın eğitimde ne derece kullanılabileceği açısından yapılacak yeni çalışmalara kaynak oluşturabilecektir. Aynı zamanda literatürde bu anlamda çalışma bulunmaması araştırmacılara ve yeni çalışmalara veri sağlayacaktır.

Bu çalışmanın verileri Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarından sağlanmıştır. Toplamda 36 öğrenci ile görüşülmüştür. Araştırmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiş, verilerin yorumlanmasında betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Yapılan betimsel analiz sonuçlarına göre sosyal bilgiler öğretiminde oyun kullanımına ilişkin görüşler cinsiyete, alınan derslere, sınıf düzeyine, bireysel özelliklere göre farklılık göstermektedir. Yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler ve alt problemler tablolar şeklinde sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Eğitim, Sosyal Bilgiler, Öğretim Programı, Oyun, Eğitsel Oyun

ABSTRACT

PRE-SERVICE TEACHERS' OPINIONS REGARDING THE USE OF GAMES IN SOCIAL STUDIES EDUCATION

The aim of this study is to determine the opinions of candidate teachers who study at Dokuz Eylül University Buca Education Faculty Social Studies Education Department on the use of games in social studies education. This research, unlike existing studies, reveals the opinions of candidate teachers about the use of games in social studies education. Thus, it will be a source for new studies in terms of how the candidate teachers are to different materials in the education given by the universities and to what extent the digital world can be used in education. At the same time, the absence of this kind of studies in the literature will provide data for researchers and new studies.

The data of this study were obtained from social studies candidate teachers at Dokuz Eylül University. Totally, 36 students were interviewed. Qualitative research method was adopted in the research, descriptive analysis method was used in the interpretation of the data. According to the results of the descriptive analysis, opinions on the use of games in social studies teaching differ according to gender, courses taken, grade level, and individual characteristics. The data and sub-problems obtained as a result of the interviews are presented in the form of tables.

Keywords: Education, Social Studies, Curriculum, Game, Education Game

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Amaç ve Önem

Günümüz toplumları, okullarda öğrenim gören bireylerden öğrendikleri bilgileri özümseyerek gerçek yaşamda uygulamaları ve topluma uyum sağlamalarını beklemektedirler. Bu nedenle sadece okul sınırları içerisinde yapılacak bir eğitim, toplumun beklentilerini karşılamaktan uzak olabilecektir. Çünkü okulun dışında dinamik bir toplumsal hayat ve her geçen gün daha da karmaşık hâl alan bir dünya bulunmaktadır. Bu dünya ile temasa girmeyen, keşfetmeyen, incelemeyen öğrenci, zamanı geldiğinde okul dışında var olan dünyaya uyum sağlaması zor ve güç olacaktır (Avcı, 2019: 2). Bu doğrultuda çağın getirdiği yenilik ve teknoloji eğitime entegre edilmelidir.

Eğitim gerekli öğretim, yöntem ve teknikleri ile desteklendiğinde öğrenci için olumlu sonuçlar ortaya koyar. Fiziki ve dijital platformdaki oyunların eğitimde kullanılması bu doğrultuda önemini ortaya koymaktadır. Sosyal bilgiler dersi çerçevesinde kavramların öğretimi, değer, beceri ve tutumların öğrenciye kazandırılması yani etkili öğretimin gerçekleşmesi için destekleyici materyallere ihtiyaç duyulur. Destekleyici materyaller kullanılarak gerçekleştirilen oyunlar eğitim için önemli bir yer tutar.

Öğretmen adaylarının eğitimde oyunların kullanılmasına ilişkin görüşlerinin tespit edilmesi daha çok mevcut literatür incelendikten sonra konu olarak belirlenmiştir. Buradan yola çıkarak mevcut literatür incelendiğinde yapılan çalışmaların daha çok öğretmenler üzerinde yapıldığı tespit edilmiştir. Aynı zamanda mevcut literatürde sosyal bilgiler eğitiminde oyunların kullanımı üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde çoğunlukla oyunların akademik başarıya etkisi üzerinde durulduğu ortaya koyulmuştur.

Genel değerlendirme yapmak gerekirse eğitim ve öğretim programlarına vakıf olan yapılandırmacı yaklaşım çocukların farklılıklarını göz önüne alarak eğitimin gerçekleşmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Farklılıklara ulaşmanın en kolay yolu da farklı materyallerin eğitimde kullanılmasından geçer.

Bu noktada oyunların eğitimde kullanılmasının geleceğin öğretmenleri açısından neyi ifade ettiğini belirlemek literatürdeki boşluğu doldurma adına önem arz etmektedir. Sağladığı yararlar ve kullanımında oluşturduğu olumsuzluklar ötesinde oyunların öğretmen adayları için neyi ifade ettiğini bilmek asıl amacımız olmuştur. Bu çalışma ile birlikte öğretmen adaylarının sosyal bilgiler eğitiminde oyun kullanımına ilişkin temel görüşlerini öğrenmek asıl amacımızı oluşturmuştur.

Çalışılacak bu konu mevcut çalışmalardan farklı olarak öğretmen adaylarının oyunların sosyal bilgiler eğitiminde kullanımına ilişkin görüşlerini ortaya koyacaktır. Böylelikle üniversitelerin verdiği eğitimde öğretmen adaylarının farklı materyallere ne derece açık hale getirildiği ve çağın getirdiği dijital dünyanın eğitimde ne derece kullanılabileceği açısından fikir verme adına yapılacak yeni çalışmalara kaynak oluşturabilecektir. Aynı zamanda literatürde bu anlamda çalışma bulunmaması araştırmacılara ve yeni çalışmalara veri sağlayabilecektir.

1.2. Problem Cümlesi

Bu araştırmada sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sosyal bilgiler derslerinde oyunların kullanımına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

1-Öğretmen adaylarının derslerde oyun kullanımına ilişkin görüşleri nelerdir?

1.3. Alt Problem Cümleleri

1-Öğretmen adaylarının eğitimde oyunların kullanımına ilişkin gerekçeleri nelerdir?

2-Öğretmen adaylarının eğitimde kullanılabilecek oyunların hangi özellikleri taşıması gerektiğine ilişkin görüşleri nelerdir?

3- Öğretmen adaylarının eğitimde oyunların kullanımının hangi öğrenme alanı/ ünite için uygun olduğuna ilişkin görüşleri nelerdir?

4-Öğretmen adayları derslerde oyunların kullanımının öğretimi nasıl etkilediğine dair görüşleri nelerdir?

5-Öğretmen adaylarının derslerde oyun kullanımının ortaya çıkarabileceği güçlükler hakkında görüşleri nelerdir?

6-Öğretmen adaylarının eğitimde oyunların kullanımına yönelik aldıkları eğitime dair görüşleri nelerdir?

1.4. Sınırlılıklar (Opsiyonel)

Araştırma 18 yaş üstü Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalında okuyan öğretmen adaylarının görüşleri ile sınırlıdır. Yapılan araştırmada, Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesinde bulunan 10-15 kişi aralığında Sosyal Bilgiler Öğretmen adayı ile görüşülmesi planlanmıştır. Yapılan görüşme sayısı katılımcı öğretmen adaylarının gönüllü olmasıyla birlikte 53 kişiye ulaşmıştır. Yapılan 50 görüşmenin 36 tanesi verilerin doygunluğa ulaşmasından dolayı bulgular kısmında veri olarak kullanılmıştır.

Çalışma grubunu oluşturan öğretmen adayları sınıf bazında eşit dağılamamıştır. Yapılan görüşme tarihinin vize sonrası olması ve dördüncü sınıftaki öğretmen adaylarının stajda olması nedeniyle görüşme yapılan öğretmen adayları cinsiyet ve sınıf bazında eşit dağılamamıştır.

1.5. Tanımlar

Eğitim: Bireysel ve toplumsal hayatı şekillendirmek, düzenlemek ve kontrol etmek amacıyla, bireysel ya da toplumsal deneyimlerin bilinçli olarak aktarılmasıdır' şeklinde tanımlanmıştır (Aslan, 2004).

Sosyal Bilgiler: Sosyal bilgiler dersi, öğrencilerin vatandaşlık görevlerini ve sorumluluklarını, toplumda insanların birbirleri ile olan ilişkilerini, çevreyi, yurdu ve dünyayı tanıma yeteneklerini geliştirmeye yönelik amaçlara sahiptir' (Erden, 1998).

Öğretim Programı: Öğretim programları ise öğrenci davranışlarında istenilen yönde değişiklikler yapmak amacıyla ayrıntılı olarak yapılan düzenlemelerdir (Tan, Kayabaşı ve Erdoğan, 2002)

Oyun: Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla, gerçek hayattan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belirli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir' (Korcu, 2019).



BÖLÜM II

1.1. KURAMSAL ÇERÇEVE

Gelişen dünya şartları insanların dünyayı algılayışını ve eğitime bakışını şekillendirmiştir. Yaşanan değişimlerle birlikte bireylerin ihtiyaçlarının karşılanması, toplum içindeki rollerinin algılanması da farklılık göstermiştir. Önceleri toplumların eğitilmesi, insanların biyolojik ve toplumsal ihtiyaçlarının giderilmesi aile ve yakın toplumsal çevre tarafından yapılmaya çalışılmıştır. Teknolojinin gelişmesi büyük kent yaşamının yaygınlaşmasını da beraberinde getirmiş, eğitimde aile ve yakın çevre yetersiz kalmaya başlamıştır. Bu karmaşık yapı çevresinde bireyin topluma entegre şekilde eğitilmesi, yeni davranışlar kazanması planlı bir eğitim ortamını zorunlu kılmıştır (Ertürk,1986). Bunlarla birlikte öğrencinin algılanması, öğretmenin görevleri ve eğitimin işlevi dünden bu güne değişmiş ve modernleşmiştir.

Antik Yunan’da eğitimin olabilmesi için öğrenci ve öğretmenin yüz yüze olması yeterli olmuştur. Değişen zaman ve Rönesans’ın etkisiyle kitap öğretmenden daha önemli hale gelmiştir. Teknolojinin eğitime entegrasyonu, aydınlanma çağından sonra internetin her alanda kullanılması eğitimi de modernleştirmiş farklı öğretim yöntemlerini eğitime katmıştır. Eğitimde kullanılan internet, eğitim olabilmesi için var olan mekân kısıtlamasını ortadan kaldırmış eğitimi özgürleştirmiştir (Taylan, 2020).

En geniş anlamıyla eğitim, öğrencileri geleceğe hazırlarken aynı zamanda topluma uyum sağlayan bireyler yetiştirmeyi de amaçlamıştır. Eğitim ‘bireysel ve toplumsal hayatı şekillendirmek, düzenlemek ve kontrol etmek amacıyla, bireysel ya da toplumsal deneyimlerin bilinçli olarak aktarılmasıdır’ şeklinde tanımlanmıştır (Aslan, 2004:26).

Eğitim, belirli hedefler doğrultusunda düzenlenmektedir. Eğitim hedefleri en genel anlamıyla kişide var olmasını istediğimiz davranışlardır (Sönmez, 2010:2). Eğitimin koymuş olduğu hedefler bireyin toplumdaki rolünü belirler, topluma uyumlu bireyler olmasını sağlar. Toplumsal deneyimlerin aktarılmasında ise sosyal bilgiler dersine büyük rol düşer.

Sosyal bilgiler dersi, birey için önemli bir yer teşkil eden, birçok yönden öğrencilere sorumluluk yükleyen ve birçok alana hitap eden amaçlara sahiptir. ‘Sosyal bilgiler dersi, öğrencilerin vatandaşlık görevlerini ve sorumluluklarını, toplumda insanların birbirleri ile olan ilişkilerini, çevreyi, yurdu ve dünyayı tanıma yeteneklerini geliştirmeye yönelik amaçlara sahiptir’ (Erden, 1998). Sosyal bilgiler öğrencilere toplumun etkin bir üyesi olmalarına yardımcı olmak amacıyla gerekli bilgi, beceri ve değerlerin kazandırıldığı bir derstir. Sosyal bilgiler, “değişen ülke ve dünya koşullarında bilgiye dayalı karar alıp problem çözebilen etkin vatandaşlar yetiştirmek amacıyla sosyal ve beşeri bilimlerden aldığı bilgi ve yöntemleri kaynaştırarak kullanan bir öğretim programı” olarak tanımlanmıştır (Öztürk, 2009).

Sosyal bilgiler dersi belli öğretim programları dahilinde kademeli olarak sunulur. Öğretim programları ise öğrenci davranışlarında istenilen yönde değişiklikler yapmak amacıyla ayrıntılı olarak yapılan düzenlemelerdir (Tan, Kayabaşı ve Erdoğan, 2002). Öğretim programları eğitimin planlı ve detaylı şekilde yapılmasını sağlar. Temel eğitim düzeyi olarak kabul edilen, temel öğretimin yapıldığı ilk adım programı ilkokul programıdır. Diğer kademelere hazırlık ve eğitim için yapı taşıdır (Demir, 2010). Sosyal bilgiler dersi ilkokul ve ortaokul programları içerisinde yer alır. Bu öğretim kademesinde çocuklar eğlenmeyi, oyun oynamayı ister.

Dersin hedeflerine ulaşmada oyun etkili bir yöntemdir (Hazar, 1996). Bu kademedeki çocuklar somut öğrenme dönemindedir. Öğrenecekleri kavramları, bilgileri somutlaştırmak önemlidir (Sevinç, 2004). Somutlaşan bilgiler öğrencilerde kalıcı öğrenmeler sağlarken eğlenceli öğrenme ortamı sunar. Bu nedenle oyunun eğitimde büyük önemi vardır ve bu kademedeki oyunun kullanılması tavsiye edilir.

Genel olarak oyun dünden bugüne araştırılan ve üzerinde çeşitli araştırmalar yapılan bir kavramdır. Tarihin ilk araştırmalarından bu güne oyun varlığını koruyan bir yapı içinde ilerlemiştir. Yapılan kazılarda, çeşitli araştırmalarda oyun ve oyuncaklara dair var olan buluntular oyunun geçmişte de var olduğunu ve farklı amaçlarla kullanıldığını ortaya koymuştur. Oyunun varlığına dair çeşitli görüşler olsa da genel anlamda iki görüş kabul görmektedir.

İlk olarak mitolojik kaynaklı hikayeler, destanlar, halkın mektupları ve günlükleri oyunların varlığına kaynaklık ederken ikinci görüş ise göç ve şehirleşmenin etkisiyle kuramsal olarak oyunun tarihsel ele alınışı oyunların varlığına kanıt gösterilmektedir (Kırman A.,2019). Varlığına ait tartışmalar oluşturan oyunun tanımlanmasında da görüşler çeşitlenmiştir. Oyun açıklama alanı çok geniş ve her bir branş için farklı anlamlar ifade eden bir kavramdır.

‘Oyun, bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini geliştirici, yaşantıyı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinliklerdir’ (Bilen, 2002). Oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kurlsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci şeklinde ifade edilmektedir (Coşkun, 1997:5).

Eric Erikson’un (1963) da belirttiği gibi, çocukluk oyunu gerçek hayatın bir benzeridir ve çocuğun geleceği ile arkadaş olmasını sağlamaktadır (Bruce, 1993:237). Çocuğu hayata hazırlayan, çocukların isteklerini, amaçlarını ifade etmede bir araçtır (Turgut ve Yılmaz, 2010).

‘Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla, gerçek hayattan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belirli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir’(Korcu, 2019: 9).

Onay (2017) oyunu, katılımcının keyif almak için içinde bulunduğu, kazanmanın veya kaybetmenin önemli olmadığı aktivite olarak tanımlamıştır.

Turgut ve Yılmaz (2010) ise oyunu çocukları hayata hazırlayan, dünyaya hazırlayan amaçlarını ve isteklerini ifade etmesini sağlayan araç olarak ifade etmiştir.

Eğlenme, güzel zaman geçirme, merak, kendini, duygularını, yeteneklerini ve dünyayı keşfetme, yaşam deneyimi, davranış, bilgi, beceri, kişilik kazanma ve çok daha fazlası oyunun doğası gereği çocuğa sunduğu kazanımlar arasındadır.

Dolayısıyla oyun, çocukla iletişim kurmada, çocuk eğitimi ve öğretiminde, yaşam boyu öğrenme için temel oluşturmada en etkili yoldur' (Kırman, 2019: 8). Headfield (1984: 9) bir oyunu kuralları, bir hedefi ve eğlence ögesi olan bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Kimileri için oyun sadece eğlence aracı olarak algılanırken kimileri için sadece boş zaman etkinliği olarak ele alınır (Buharalı, 2019). Eğlence aracı olarak algılanmasının yanında oyunlar, çocuklarla birlikte yetişkinlerde de farklı birer rol üstlenir. Bu yönüyle oyunlar çocuk veya yetişkinler için farklı amaçlarla farklı fonksiyonlar içerir. Çocuk oyunlarının çocuklar üzerindeki etkilerine bakacak olursak:

- oyun gerilimi azaltır ve duygusal bir dışavurum sağlar,
- oyun çocukların sosyalleşmesinde önemli bir rol oynar,
- oyun öğrenme sürecinin önemli bir parçasıdır,
- oyun, başka bir şekilde, hayal kırıklığına düşülecek durumlardan başarıyla ve kendini gerçekleştirmeye olanak tanıyacak biçimde çıkmasına neden olur,
- oyun zihinsel gelişime katkı sağlar,
- oyun duygusal ve sosyal gelişime katkı sağlar
- oyun fiziksel ve motor gelişimini destekler,
- problem çözme becerisi katar,
- analiz, sentez yapabilmesini kolaylaştırır,
- algılama, yorumlama becerilerini geliştirir (Burgaz Uskan & Bozkuş, 2019) biçiminde sıralanabilir.

Eğitim ve öğretim çerçevesinde kullanılacak oyunlar genelde eğitsel oyunlar kavramı ile tanımlanmıştır.

Eğitsel oyunlar öğrencilerde salt bilgi kalıcılığını sağlamada değil aynı zamanda öğrencilerin bilgilerini sentezleme fırsatı bulup hayal güçlerini geliştirerek ortaya yeni ürünler koymasını da sağlar. Çocuk oyunlarında ki duygusal paylaşımlar, gelecekteki toplumun ruh sağlığı açısından çok büyük önem taşımaktadır. Çocuk oyunda, mutluluk, sevinç, acı, korku, kaygı, kin, nefret, sevgi, sevilme, bağımlılık, bağımsızlık, ayrılık gibi birçok duyguyu öğrenir (Akandere, 2003).

Çocuk bu tepkilerini aynı zamanda oyuna yansıtır. Çocuk oyun içerisinde kendini de tanıyıp, tepkilerini kontrol eder.

Oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur rol oynamaktadır (Huizinga, 1995). Kendisini gerçekleştirebildiğinin ve yapabileceklerinin farkına varan öğrencilerin bunun sonucunda kendilerine olan güvenleri de artar. Başarabildikleri hedefleri arttıkça o derse karşı olan ilgileri de bununla doğru orantılı olarak artacaktır.

Öğrencilerin derse olan ilgilerinin artması akabinde akademik başarıyı da getirecektir. Eğitsel oyun aktivitesi ile öğrencilerin derslere olan ilgilerinin artmasının yanı sıra, oyun boyunca birbirleriyle iş birliği içerisinde olacaklar ve arkadaşları ile daha uyumlu hale geleceklerdir. Ayrıca oyunun kurallarına uyacakları için sorumluluk bilinci de gelişmiş olacaktır (Uygun, Akkeyik, Öztürk, 2018: 77).

Bununla birlikte fiziki oyunlar dışında dijital platformdaki oyunlarda çocukların motivasyonuna katkı sağlar. Dijital oyunlar, sosyal, bilişsel veya fiziksel olarak var olan becerilerin, eğitsel aktivitelerin teknoloji veya internet yoluyla yapılmasını ifade eder. Koyulan hedefe uygun olarak oynanan dijital oyunlar ilk olarak eğlence amacıyla ortaya çıkmıştır. Teknolojinin her alanda kullanılmasıyla birlikte dijital oyunlar eğitime entegre edilmiştir (İşçi, Yeşiltaş, 2020). Öğretimsel hedeflerin aktarılması noktasında bilgisayar oyunlarının kullanılmasındaki temel amaç; bilgisayar oyunlarını sadece bir eğlence aracı değil, öğrencinin öğrenmesinde ve yaratıcılıklarının gelişmesinde, dikkat, ilgi ve motivasyonunun artırmasında, bilgisayar oyunları aracılığıyla öğretimsel hedeflere ulaşmaktır (Sarıtış ve Üner, 2013).

Bu bağlamda bilgisayar destekli eğitimin bir uygulaması olarak hazırlanan eğitsel oyunlar, öğrenenlerin dikkatini çekmeli ve bu dikkatin devamlılığının sağlanabilmesi için de bu tür eğitim ortamları, öğrenenlerin ihtiyaç ve ilgileri gözeticilerle oluşturulmalıdır (Prensky, 2003).

Bu durumda sosyal bilgiler eğitiminde geleneksel yöntemlerin dışında farklı yöntem ve tekniklerin kullanılması çocuklarda öğrenmeyi kolaylaştırabileceği gibi motivasyonlarında da artış sağlayabilir. Aynı zamanda çocuğun gördüklerini sınıadığı ve pekiştirdiği bir deney alanı olarak tanımlanan oyun geçmiş ile bağ kurmakta, gelecek için kaynak oluşturmaktadır (Doğanay, 1998). Oyun grubu içinde kendi görüşlerini, yaşam felsefesini diğer çocuklarla karşılaştırma olanağı bulur, ayrıntılı olarak tartışır ve düzeltme şansını elde eder (Özdoğan, 1997).

(Yeşilyurt ve İrfan, 2018) yapmış oldukları çalışmada oyunların yararlarına değinirken çevrimiçi oyunların yarattığı olumsuzluklara da değinmişlerdir. Çevrimiçi oyunları;

i Spor oyunları

ii • Araba yarışı oyunları

iii • Aksiyon oyunları

iv • Masa üstü oyunları

v • Simülasyon oyunları

vi • Strateji oyunları

vii • Devasa çevrim içi çok oyunculu oyunlar (Massively multiplayer online games)

viii • Sosyal medya oyunları şeklinde sınıflayarak (Yeşilyurt ve İrfan, 2018), bu oyunların çocuklarda bağımlılık ve şiddete yönelmeyi arttırdığını, özellikle erkek çocuklarında ders başarısını düşürdüğünü ifade etmiştir. Oyunlar eğitim için çok şey ifade eder fakat hedefine uygun şekilde kullanılmayan oyun başarı değil başarısızlık getirir.

1.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Var olan çalışmalar incelendiğinde oyunların sosyal bilgiler eğitiminde kullanımına ilişkin aşağıdaki araştırmalar dikkat çekmiştir. Altınbulak, Emir, Avcı (2006) ‘Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişiyeye Ve Kalıcılığa Etkisi’ adlı çalışmada 5. sınıf öğrencileri üzerinde yapılan eğitsel oyun uygulamaları sonucunda eğitsel oyun ile yapılan eğitimin geleneksel öğretime göre daha etkili ve başarıyı arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Çengelci (2013) ‘Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Sınıf Dışı Öğrenmeye İlişkin Görüşleri’ adlı çalışma da öğretmenlerin geneli sınıf dışı öğrenmenin sosyal bilgiler dersi için uygun olduğunu dile getirmiştir. Doğan (2017), ‘Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi’ adlı çalışmada ön test sonuçlarına göre son test çalışmalarında başarı puanlarında artış olduğu belirlenmiştir.

Uygun, Akkeyik, Öztürk (2018), ‘Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Öğretimine Etkisi: Etkinlik Örneği’ adlı çalışmada öğrencilerin etkinlikten sonra derse katılma isteklerinin arttığını, işbirliği ile öğrenmeye daha istekli olduğu ve arkadaşları ile etkileşimlerinin arttığını ortaya koymuştur. Yapılandırmacı yaklaşımı benimsemeyen öğretmenler ise etkinliklerin derste kullanılmasını zaman kaybı olarak değerlendirmişlerdir.

Yapılan çalışmalar ele alındığında çalışmaların daha çok öğretmenler ile yapıldığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte çalışmaların genelinde oyunların akademik başarıya etkilerinin ölçülmeye çalışıldığı belirlenmiştir. Yapılacak olan bu çalışma literatüre yeni bir çalışma alanı oluşturabileceği gibi öğretmen adaylarının görüşlerinin alınması açısından da yeni bir bakış açısı oluşturacaktır. Oyunların sosyal bilgiler eğitiminde kullanımını ele alan araştırmacılar genel anlamda çocukların fizyolojik ve psikolojik olarak olumlu yönde etkilendiklerini ve oyunların iyi bir insan yetiştirmede etkili olduğunu ortaya koymuştur. Genellikle dil gelişimi, motivasyon ve sosyal beceri kavramları ön plana çıkmıştır.

Aynı zamanda çalışmalarda oyunların akademik başarıya olumlu etkide bulunduğu sonucuna varılmıştır (Doğanay, 1998; Akandere, 2003; Coşkun,1997).

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, evreni, örnekleme, çalışma grubunun özellikleri, demografik sorular, işlem yolu, veri toplama araçları ve veri analiz yöntemi ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli / Deseni

Bu araştırmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. ‘Nitel araştırmaların, yirminci yüzyılın başlarında, insan yaşamının karmaşık doğası, insana dair pozitivist yaklaşımın kabul etmediği olgu ve gizemleri belirleme çalışmaları olarak antropoloji, psikoloji ve sosyoloji bilimlerinde başladığı görülmektedir.

Tarihsel olarak nitel araştırmaya, doğal olguları belirleme uğraşından hareketle ‘doğal araştırma’, probleme ilişkin araştırmacının öznel görüşlerini barındırması sebebiyle ‘yorumlayıcı araştırma’ ve bir konuyu belirli bir sosyal ortam içinde derinlemesine incelemesinden dolayı ‘alan araştırması’ gibi farklı isimler verilmiştir’ (Baltacı, A.2019; 368)

3.2. Evren / Örneklem / Çalışma Grubu / Katılımcılar

Araştırmanın evrenini Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim dalı öğrencileri oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesinde Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalında okuyan toplamda 36 kişi oluşturmuştur.

3.2.1. Çalışma Grubu

Çalışma grubunu Türkiye’de, Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim fakültesinde, 2021-2022 öğretim yılında öğrenim gören Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalında okuyan 1. sınıf, 2. sınıf 3. sınıf ve 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırma grubu kolay ulaşılabilirlik yoluyla belirlenmiştir.

Bu araştırma yöntemi pratik veri toplanmasını sağlamış ve veri toplama sürecine hız kazandırmıştır. Araştırma grubu toplamda 53 kişiden oluşmuştur.

Yapılan 53 görüşmenin 36 tanesi verilerin doygunluk seviyesine ulaşması nedeniyle kullanılmıştır. Görüşmeler rahatlıkla uygulanabileceği için pilot uygulama yapılmamıştır. Toplamda 36 kişinin verisi kullanılmış ve bu veriler yapılandırılmış görüşme formuyla elde edilmiştir. Çalışma grubunu oluşturan 1. sınıf öğrencileri 8 kız 7 erkek toplam 15 kişi, 2. sınıf kız olarak 6 kişi, 3. sınıf olarak 4 kız 9 erkek toplamda 13 kişi ve 4. sınıf erkek 2 kişi olmak üzere toplamda 36 kişidir.

Veri toplama sürecine başlamadan önce çalışmanın amacı ve kapsamı öğretmen adayları ile paylaşılmıştır. Öğretmen adayları gönüllülük esasına dayalı olarak görüşmeye katılmıştır. Görüşmeye katılan öğretmen adaylarının kişisel özellikleri gizli tutulup, tez içeriğinde bilgileri paylaşılmamıştır.

Görüşme yapılan öğretmen adaylarını görüşlerini temsil etmesi amacıyla K1, E2, K3 ve E4 gibi kodlamalar verilmiştir. Başta bulunan K öğretmen adayının kız cinsiyetini temsil ederken E öğretmen adayının erkek cinsiyetini temsil etmektedir. Cinsiyetin yanında bulunan rakamlar öğretmen adayının sınıf düzeyini göstermektedir. K1 ifadesi öğrencinin kız ve 1. sınıf olduğunu, E2 ifadesi erkek ve 2. sınıf olduğunu, K3 ifadesi kız ve 3. sınıf olduğunu ve E4 ifadesi erkek ve 4. sınıf seviyesinde olduğunu temsil etmektedir. K3 veya E4'ün kaçınıcı sırada görüşme yaptığını göstermek amacıyla da başına 1,2,3... gibi rakamlar verilmiştir.

Sonuç olarak 1-K3 ifadesi 1.sırada görüşme yapılan 3.sınıf kız öğrenciyi, 2-E4 ifadesi 2.sırada görüşme yapılan 4.sınıf erkek öğrenciyi temsil etmektedir.

TOBLO 1: ÇALIŞMA GRUBUNUN ÖZELLİKLERİ

1.SINIF 2.SINIF 3.SINIF 4.SINIF

KIZ	8	KIZ	6	KIZ	4	KIZ	0
ERKEK	7	ERKEK	0	ERKEK	9	ERKEK	2

Yapılan görüşmeler sonucunda bazı öğretmen adaylarının yerel çocuk oyunları dersini seçmeli olarak aldığı bilgisine ulaşılmıştır. Toplanan veriler esnasında gayri resmi olarak bazı 3. ve 4. sınıf öğrencilerinin Kamu Personeli Seçme Sınavı kursuna gittikleri öğrenilmiştir.

Hazırlanan görüşme sorularında örneklemelerin tanınması ve öğretmen adaylarının görüşmeye hazır hissetmesi amacıyla demografik sorular başlığı altında sorular sorulmuştur.

3.3. Veri Toplama Süreci ve Araçları

Araştırma kapsamında kuramsal çerçevenin belirlenmesinin ardından sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sosyal bilgiler dersinde oyunların kullanımına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amacıyla yapılandırılmış ve yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır.

Görüşme sorularının hazırlanması sürecinde farklı soru sınıflarını içeren soru havuzu oluşturulmuştur. Soruların belirlenmesi kısmında beş farklı uzmandan uzman görüşü alınmış ve altı görüşme sorusuna karar verilmiştir. Görüşmenin kolay uygulanabilirliği nedeniyle pilot uygulama yapılmamıştır.

Araştırmada öncelikle belirlenecek sınıf düzeylerinden gönüllü olarak katılım sağlamak isteyen öğrenciler belirlenmiştir. Bu öğrencilere hazırlanan görüşme formundaki sorular yöneltilerek oyun kullanımı hakkında görüşleri elde edilmiştir.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmalarda verilerin analizi için betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Görüşme formlarından elde edilen veriler benzerlik ve farklılıklarına göre gruplanmış, bunlar sonucunda kod, kategori ve temalar oluşturulmuştur. Tablo haline getirilen veriler neden-sonuç ilişkisi içerisinde ele alınmış ve sentezlenmiştir.

3.5. Demografik Sorular

- 1- Sosyal bilgiler öğretmenliği bölümünü seçme nedeninizi açıkla mısınız?
- 2-Kayıtlı olduğunuz üniversiteyi seçme nedeninizi açıkla mısınız?
- 3-Öğretimde kullanılabilecek öğretim yöntemlerden birkaç örnek verebilir misiniz?
- 4-Sosyal bilgiler eğitiminin kalıcı şekilde gerçekleştirilebilmesi için neler yapılabilir?

1- Sosyal bilgiler öğretmenliği bölümünü seçme nedeninizi açıkla mısınız?

1-E3.Öğretmen olmak istiyordum, coğrafya öğretmeni olmak istiyordum ama ataması çok azdı Sosyal Bilgilerin daha fazlaydı bu yüzden sosyal bilgileri seçtim

2-K3.İlgi alanım tarih bölümündeydi ataması azdı bu yüzden Sosyal Bilgiler Öğretmenliğini seçtim.

3-E3.İlkokulda Sosyal Bilgileri seviyordum ondan dolayı seçtim.

4-E3.Nedenim yok, Türk edebiyatı bölümünde okuyordum İzmir istiyordum yatay geçişle geldim puanım yettiği için seçtim.

5-E4.Öğretmenlik istiyordum, sınıf öğretmenliği istiyordum o tutmadı ondan Sosyal Bilgilere geldim.

6-E3.Tarih ve coğrafyayı seviyorum öğretmen olmayı istiyordum çocuklar ilgi alanım ondan dolayı sosyal bilgiler öğretmeni oldum

7-E3.Öğretmen olmayı istiyordum tesadüfen oldu tercih hatası oldu, eğitim aldığımda sevdim üç yıl geçti kaldım.

8-K2.Öğretmenliği istiyordum puanım Sosyal Bilgilere yettiği için geldim.

9-E3.Türkçe öğretmenliği istiyordum puanım Sosyal Bilgilere yettiği için geldim çok mutlu değilim, Kütahya'dan geçtim bölüm değiştirmeyi istiyorum.

10-K2.Özel eğitim öğretmenliği istiyordum sosyal bilgileri en alta yazdım ama kayma çok olduğu için geldim, bölümden memnun değilim bir daha sınava hazırlanmak zor geliyor ondan dolayı devam ediyorum.

11-K2.Öğretmenlik çocukluk hayalimdi tarih ve coğrafyaya ilgim olduğu için tercih ettim.

12-K2.Tarihe ilgim vardı puanım buraya yettiği için buraya geldim.

13-K2.Sosyal Bilgiler öğretmenliği aslında gelecek planlarım içinde yoktu. Üniversite sonucum sonrası seçtim ve bu bölüme sıcak bakmaya başladım. Bölüme devam etme sebebim ise bu bölüm tam olarak hayatın içinde, siyaset, tarih, coğrafya, antropoloji gibi bilim dallarına olan ilgim de seçmemde rol oynadı.

14-K2.Nesil, çağ değişti, davranışlarda değişmek zorunda, herkes Matematik veya Türkçe bilmek zorunda gibi ama sosyal bilgiler önemli bir ders. Davranışların temelini oluşturan ders sosyal bilgiler olduğunu düşünüyorum.

15-K1.Uzun zamandır öğretmenlik mesleğinin hayalini kuruyordum, bu nedenle öğretmenlik mesleğini seçmem en mantıklı karardır. Branşı sosyal bilgiler seçmemin sebebi ise kendimi em çok geliştirebileceğim branşın bu olacağına inandım.

16- E1.Sosyal bilgiler bölümü kişisel ilgi alanlarıma uygun olduğu için.

17-K1.Öğretmen olmak her zaman hayalimdi.

18-E1.Tarihe ilgi duyuyordum ve öğretmenliği seviyorum.

19-E4.Çocukluk hayalim.

20- K1.Tarih ve coğrafya eğitimine ilgim olduğu için seçtim.

21-E1.Çok geniş alanı kapsıyor ve donanımlı bir öğretmen olabilmek için bu bölümü seçtim.

22- E1.Çoğu ilgilendiğim alanın bir arada bulunması.

23-K1.Seçme nedenim öğretmenlik istiyordum ama okul öncesi öğretmenliği puanım buna yetti.

24-K1.Çocukları seviyorum, onlarla zaman geçirmek beni mutlu ediyor, bir şey öğretme düşüncesi de inanılmaz derecede iyi hissettiriyor.

25-K1.Öğretmenlik mesleğini yapmak istiyordum ama branş sürpriz oldu, çok istekli tercih etmedim.

26-K1.Ben zaten öğretmenlik mesleği çok istediğim için farklı iki çeşit öğretmenlik alanı yazdım. Sonradan pişman oldum diğer öğretmenlik alanını yazdığımı ama iyi ki sosyal bilgiler öğretmenliği gelmiş. Bu alanı bu bölümü seçtim çünkü sosyal bilgiler ana bilim dalı sadece bir öğretmenlik değil hayat. Bütün yönleriyle ele alan gerek coğrafya eğitimi, antropoloji formasyon dersleriyle öğretmenliği daha içten ve daha donanımlı hazırlayan bir bölüm olduğu için seçtim iyi ki seçtim.

27-E1.Bir alandan daha fazlası olduğu için.

28-E1.Bu bölüm için kendimi hazır ve hevesli hissettim.

29-E1.Tarih ve coğrafya dersini seviyorum o nedenle tercih ettim.

30-E1.Öğretmenlik mesleği benim için çok ön plandaydı ondan dolayı.

31-K3.Puanım yettiği için kendi isteğimle olmadı.

32-E3.Sosyal bilgilere merakımdan dolayı bu bölümü seçtim, özellikle tarih, coğrafya ve psikolojiye ilgim vardı bu nedenle seçtim.

33-K3.Coğrafya seviyorum, coğrafya okumak istedim ama atama olmadığı için Sosyal Bilgiler okudum.

34-E3.Tarih ve coğrafya derslerine olan ilgimden dolayı bu bölümü tercih ettim.

35-K3.Çocukluktan beri öğretmenlik hayalimdi. Sosyal bilgiler öğretmenliği de hayalime ilk adım atışım oldu.

36-E3.Kendime en yakın hissettiğim 2. Bölüm olduğu için seçtim.

2-Kayıtlı olduğunuz üniversiteyi seçme nedeninizi açıkla mısınız?

1-E3.İzmirliyim ailem burada, uşakta okuyordum geiş yaptım İzmir’de olmak istedim, pandemiden sonra orada ev arkadaşı bulmak zor olacaktı o yüzden İzmir’e geiş yaptım

2-K3.Liseden beri ailemden uzağım liseyi de İzmir’de okudum buradan uzaklaşmak istemedim ondan dolayı Ege Üniversitesi ve Dokuz Eylül Üniversitesi arasında kalmıştım Dokuz Eylül Üniversitesinin dersleri bana daha uygun geldi ondan dolayı seçtim.

3-E3.Yedi yıl boyunca İzmir’de yaşadım ondan dolayı İzmir’i seçtim.

4-E3.Ailem İzmir Kemalpaşa’da yaşıyor fazla masraflı olmasın diye burayı seçtim.

5-E4.Kendi isteğimle yazmadım, Manisa’ya edebiyat öğretmenliği için kayıt yaptırmıştım gitmedim daha sonra sınava girdim, 12 tercih yapmıştım edebiyat hocam tercihlerini çoğalt dedi bende burayı yazdım şans eseri geldi.

6-E3.Muğlada oturuyorum çok uzak bir yeri tercih etmek istemedim, Dokuz Eylül Üniversitesi eğitim fakültesinin kalitesini biliyorum en iyi eğitim fakülteleri arasında olduğu için burayı tercih ettim, başka bir üniversite olsaydı sosyal bilgiler öğretmenliği okumazdım Dokuz Eylül Üniversitesinin kalitesi için okuyorum.

7-E3.Memleketime yakın yerleri tercih edecektim rehber öğretmenim yönlendirdi iyi puan aldın iyi bir üniversitede oku dedi Dokuz Eylül Üniversitesi sosyal bilgiler oldu.

8-K2.1. Sınıfı Dumlupınar üniversitesinde okudum Dokuz Eylül Üniversitesi çok istiyordum tercihlerimde vardı ama gelmedi daha sonradan yatay geiş başvurusu yaptım, Dokuz Eylül Üniversitesi ve Osmangazi Üniversitene, Dokuz Eylül Üniversitesini seçtim ve geldim.

9-E3.1.sınıfta Kütahya Dumlupınar üniversitesinde okudum. Kütahya’da okumak istemedim yatay geçiş yaptım önce Isparta geldi kayıt yaptırdım daha sonra yedeklerden Dokuz Eylül Üniversitesi geldi kaydımı sildirerek Dokuz Eylül Üniversitesine yerleştim.

10-K2.İzmirde doğup büyüdüğüm için başka bir şehirde yaşamak istemedim ondan dolayı burayı seçtim.

11-K2.İzmirde rahat olacağımı düşündüm aynı zamanda Dokuz Eylül Üniversitesi köklü bir üniversite ondan dolayı Dokuz Eylül Üniversitesini seçtim.

12-K2.Dokuz Eylül Üniversitesinin kalitesinden dolayı seçtim.

13-K2.Dokuz Eylül Üniversitesi küçüklüğümden beri hayalim olan bir üniversiteydi. Çünkü sosyalleşme açısından ve eğitim açısından da oldukça faydalı olduğunu düşündüğüm üniversitelerden birisiydi burası.

14-K2.Dokuz Eylülü istiyordum ama gelmedi daha sonradan Uşak’ı yazdım kazandım fakat Dokuz Eylül Üniversitesini kazanmayı kafaya koydum. Çünkü köklü bir üniversite, hocaları çok duydum ve arkadaşlarımda var bundan dolayı.

15-K1.En başta İzmir ilini çok seviyordum, İzmir içinden bir üniversite kazanmak istiyordum. Dokuz Eylül’ü seçmemin sebebi ise eğitim fakültesinin çok köklü oluşu ilgimi çekti.

16-E1.Türkiye’nin önde gelen kaliteli üniversitelerinden biri olduğu için seçtim.

17-K1.Evime yakın olması, eğitiminin iyi olduğunun söylenmesinden dolayı tercih ettim.

18-E1.Sosyal bilgiler alanında iyi bir üniversite olduğu için.

19-E4.Üniversite kaliteli olduğu için.

20-K1.Evimle aynı şehirde ve eğitim fakültesinin namı olduğu için seçtim.

21-E1.Eğitimi iyi olduğu için.

22-E1.Ankara istiyordum burası denk geldi.

23-K1.Dokuz eylül Üniversitesi Türkiye çapında bilindik akademik kariyer yapabileceğim bir üniversiteydi.

24-K1.Eğitim kariyerimde bana katkısı ve desteği olacağını düşünüyorum.

25-K1.İzmirde okumak istiyordum, okulun isim olarak prestiji tercihimı etkiledi.

26-K1.Konumu ve herkesçe bilinen bir üniversite olduğu için ve buradaki doktorlar, profesörler fazla iyi bir eğitim verdiklerini duyduğum için Dokuz eylül üniversitesini seçtim.

27-E1.Üniversitenin bilindik bir ismi olduğu için.

28-E1.Eğitim kalitesi çok iyi olduğu için.

29-E1.Yaşadığım şehirde bulunduğu için seçtim.

30-E1.En istediğim sevdiğim üniversite olduğu için.

31-K3.Evime yakın olması.

32-E3.Dokuz Eylül Üniversitesinin hem yurt dışında hem de yurt içinde avantajlarından hem de abimin de Dokuz Eylül Üniversitesinden mezun olmasından dolayı seçtim.

33-K3.Dokuz Eylül üniversitesi iyi kaliteli bir okul olduğu için seçtim.

34-E3.Bulunduğu il ve üniversite akademik kadrosunun yeterli olmasından dolayı Dokuz Eylül Üniversitesini tercih ettim.

35-K3.İzmir’de yaşadığım için ve eğitim fakülteleri arasında en kapsamlı fakülte Dokuz Eylül üniversitesinde olduğu için tercih ettim.

36-E3.Hem farklı şehir olmasından dolayı hem de en başarılı üniversiteler arasında olduğu için.

3-Öğretimde kullanılabilecek öğretim yöntemlerinden birkaç örnek verebilir misiniz?

1- E3.İşbirlikli öğretim yöntemi

Proje tabanlı öğretim yöntemi

Problem çözme yöntemi

Tartışma yöntemi

Örnek olay yöntemi bunlar araştırma yoluyla öğretim yöntemi, buluş yoluyla öğretim yöntemi daha etkili olacağı için eğitim vereceğimiz düzeye daha etkili olacağı için bunları kullanırım.

2-K3.Öğrencilerime önce alt yapı oluşturup daha sonra işbirlikli öğrenme, tartışma yöntemiyle derse katmaya çalışırım, sadece benim verdiğim bilgiyle konuyu içselleştiremezler, kalıcı olmaz ama onlar kendileri yaptıklarında ve görsel desteklerle kalıcı öğretim yapacağımı düşünüyorum.

3-E3.Tartışma yöntemi, örnek nesne gösteriyorum daha çok materyal kullanımını kullanırım, mesela hiç uçlu kalem bilmeyen bir çocuğa uçlu kalem anlatamam ama tahta kalemini biliyorsa ondan yola çıkıp anlatan bilirim, amacım konuyu onun seviyesine indirmek.

4-E3.Altı şapka düşünme tekniği, İstasyon tekniği çocukların ilgisini daha çok çekeceği için bunları kullanmayı düşünüyorum.

5-E4.Staja gidiyorum daha çok çocukların aktif olduğu teknikleri kullanmak istiyorum, stajda da gördüm sınıfta ön plana çıkmış çocuklar derse katılıyor fakat sınıfta sessiz sakin çocuklar derse katılmıyor tüm çocukları derse dahil eden bir ortam oluşturacak yöntemler kullanmak istiyorum.

Bazı yöntemleri kullanmadan önce öğrencilere düz anlatım yapmak şart daha sonra bireysel veya grupça aktif olabilecekleri yaparak yaşayarak öğrenecekleri gerçek hayatıyla ilişkilendirebileceği yöntemler kullanıyorum.

Kendimden de biliyorum sosyal bilgiler içinde bulunan tarih ve coğrafyaya karşı öğrenciler önyargılı bir davranış yapıyor bunu engellemek istiyorum, bunar yanında çok farklı zeka tipleri var, görsel veya işitsel zekası ön plana çıkmış öğrencileri veya diğerlerine yani tüm zeka tiplerine hitap etmeye çalışıyorum bu yüzden belli başlı yöntemleri değil de farklı yöntemlere yönelmeye çalışıyorum.

6-E3.Daha çok dersi somut anlatmaya çalışıyorum yani somut olarak anlatabileceğim yöntem teknikleri seçmeye çalışırım, örneğin materyal tasarımı çok kullanmak istiyorum benim karakterime uygun olarak etkinlik yapıp ve materyali derslerimde sık sık kullanırım.

7-E3.Eğitim sistemimiz ezbere dayalı verilen bilgiler geçici bir şekilde akılda kalıcı olmuyor, kalıcı olabilmesi için öğrenim galerisi, materyal tasarımı, tartışma, soru cevap tekniğini kullanır.

8-K2.Bizim hitap ettiğimiz yaş grubuna en iyi yöntem oyun ve etnikler olur bu yüzden önce bir ders anlatımı yaparım öğrencilerin kafasında genel bir şeyler oluştuktan sonra oyunlarla etniklerle pekiştiririm.

9-E3.Tüm öğrenme yöntemleri aslında fayda sağlıyor ben kendime daha çok işbirlikli öğrenmeyi yakın buluyorum, grup oluşturarak mesela hep birlikte bilgi alış veriş yapma bir konuyu anlamak için daha etkili bir yöntem bundan dolayı işbirlikli öğrenmeyi daha yakın buluyorum kendimde de uyguluyorum öğrenmeyi daha anlamlı hale getiriyor.

10-K2.Bende işbirlikli öğrenme ve oyunlarla etkinliklerle öğrenmeyi derslerimde yoğun olarak kullanmak istiyorum, hoca sadece ders anlatmıyor öğrencide katılıyor bilgi aktarımı oluyor oyunlarda yaş gruplarından dolayı daha ilgili oluyorlar yani hem ilgilerini daha çok çekiyor hem de ders katılımı arttırıyor.

11-K2.Bence araştırma inceleme yoluyla inceleme çok etkili yöntem kendimde de bunu gözlemledim bir şeyi araştırıp öğrendiğimde hem daha kalıcı oluyor hemde aha etkili olduğunu düşünüyorum.

12-K2.Dersler yeterince sıkıcı program olsun, müfredat olsun çocukların yaşına inerek onlarla oyunlar oynayarak etkinlikler yaparak onları dahil etmeliyiz, işbirlikçi öğrenmede topluma faydalı topluma adapte içinde çok önemli çünkü eğitimin asıl amaçlarından biride bu.

13-K2.Soru cevap tekniği, beyin fırtınası tekniği, tartışma yöntemi.

14-K2.Drama, rol yapma, role girerek empati duygusu oluşur.

15-K1.Uygulamalı öğretim, ezberci öğretim, ceza yöntemli öğretim kullanılabilir.

16-E1.Sınıf içi grup yarışmaları yaptırılıp öğrencilerin derslere olan ilgisi arttırılabilir.

17-K1.Ödev verme, öğrencilerin konuyla ilgili fikirlerini sorduktan sonra öğretime geçme, görsel kullanma.

18-E1.Öğrenciyi esas alacak her türlü teknik kullanılmalı, öğrencinin yeteneklerini göz önüne alıp konuları anlatmak gerekir. Öğrenciler birlikte öğrenmeli işbirliği yapmalı.

19-E4.Anlatım, Örnek olay, Problem çözme, Tartışma.

20-K1.Probleme dayalı öğrenme, oyunla öğrenme.

21-E1.Oyunla öğrenme ve probleme dayalı öğrenme.

22-E1.Gözlemci öğretme, ezberci öğretme yaptırarak öğretmek.

23-K1.Çocuklarda empati yeteneğini geliştirecek teknik kullanılmalı, isim olarak teknik bilmiyorum.

24-K1.Teknik ismi bilmiyorum ama daha çok uygulamalı yoğun teknikler olmalı, öğrencinin aktif şekilde konuşmasını sağlayan teknikler olmalı.

25-K1.Öğretmenin otoritesini sarsmadan öğrenciyle aktif iletişim içerisinde olması taraftarıyım, öğretmen empati kurabilmeli, teknik olarak bunlara göre seçim yapılmalı.

26-K1.Öğretmen ve öğrenci işbirlikli öğrenme, bol diyalog şeklinde bence en etkilisi.

27-E1.Tartışmacı ve deneye dayalı teknikler kullanılmalı.

28-E1.Uygulamalı, soru cevap ve oyunla öğrenme kullanılabilir.

29-E1.1.sınıf olduğum için teknik bilmiyorum ama haritalar üzerinde uygulamalar yapılabilir.

30-E1.Öğretim yöntem olarak bilmiyorum ama zamanı iyi yönetmek ve hangi konuyu nasıl anlatacağıma karar vermeyi planlama sürecini önceden yaparım.

31-K3.Sosyal bilgiler olarak sosyal bilgiler anlayışı ile drama, altı şapka ve istasyon teknikleri kullanırdım.

32-E3.İstasyon, köşeleme, beyin fırtınası teknikleri.

33-K3.İstasyon tekniği, köşeleme, beyin fırtınası, hızlı tur ve drama teknikleri.

34-E3.Köşeleme, hızlı drama, istasyon tekniği kullanılabilir.

35-K3.İstasyon tekniği, beyin fırtınası, köşeleme, drama ve hızlı tur.

36-E3.Şapka tekniği, istasyon, ben kimim gibi teknikler kullanılabilir.

4-Sosyal bilgiler eğitiminin kalıcı şekilde gerçekleştirilebilmesi için neler yapılabilir?

1-E3.Öğretmen rehber olmalı, bilgi aktaran olmamalı, öğrenci aktif olmalı, gerçek hayattan öğrenci düzeyine uygun güncel olaylarla öğrenciler karşılaştırılmalı bu ortam sağlanmalı.

2-K3.Öncelikle öğretmen sınıfın düzeyini sınıfın hazır bulunuşluk seviyelerini çok iyi tanıyor olmalı, buna göre sınıfa göre öğretim yöntem teknikleri kullanıyor olması gerekiyor yani çocukların neye ihtiyacı varsa onu vermesi gerekir.

3-E3.Bence kodlama yoluyla öğretim yapılmalı, kodlamadan kastı daha önceden öğrendiği bir şeyden yola çıkarak yeni öğrenilecek şeyi öğretirse daha kalıcı hale gelir, veya bir güneşten bahsedilecekse portakal gösterilebilir daha önceden öğrendiği şeyin üzerine eklenerek öğretim yapılmalı bütünleşerek öğretmeli.

4-E3.Konuyla ilgi günlük hayattan örnek verilmesi, oyunlarla desteklenmesi kalıcı hale getirir diye düşünüyorum.

5-E4.Sosyal bilgiler eğitiminde kalıcı öğrenme olabilmesi için öğrencinin yaşayarak öğrenmesi gerekiyor, sadece öğrenciler üzerinde değil gündelik hayatta yaşayarak öğrenme çok büyük kalıcılık sağlar, belli başlı ilkeler kullanılmalı mesela yakından uzağa ilkesi kullanılmalı, yakınında gördüğü şeyi ve kafasında canlandırdığı şeyi görüp unutması çok kolay olmuyor, yakındaki obje veya olayla iç içe olması gerekir, hayatına entegre edilmesi günlük hayatında kullanılması sadece bilgiyi okul için kullanabileceği değil de günlük hayatında da kullanabileceği bilgiler şeklinde ifade etmeliyiz, genel not: baktığımızda yaptığım bu genel yorumları bizim eğitim sistemimizde yapmak çok mümkün olduğunu düşünemiyorum.

Sosyal bilgiler eğitiminde uygulamak çok kolay değil gerçekçi bakmak gerekir, nedeni ise şu sosyal bilgiler dersinin haftalık ders saatinde çok büyük bir sıkıntı var 4 ve 5. Sınıfta bunları yapabilmek kolay hafif konular var zorlanma olmaz ama özellikle 7 ve 8 konularında baktığımızda konular çok yoğun direkt bilgi verilmek zorunda müfredatın yetişmesini de ele alırsak uygulaması çok zor, biraz gerçekçi bakmak gerekirse düşüncelerimiz farklı etkinlikleri düşünmek hoş ama uygulaması çok zor.

6-E3.Kalıcı öğrenme için en önemlisi İnfomal öğrenme alanları okul dışı öğrenme ortamları çok önemli, aktif olarak öğrendiği bilgiler günlük hayatında kullanabilmeli, öğrenci yaşayarak öğrenmeli öğrenciyi hayata hazırlamalıyız.

7-E3.Sosyal bilgiler konuları hepsi somutlaştırmaya yönelik olduğu için doğru tespitle konuları somutlaştırma üzerine anlatırım, görseller kullanarak, materyal kullanarak hayatla bağdaştırarak somutlaştırmaya çalışırım.

8-K2.Elimden geldiğince öğrencilere ezber yaptırmamaya çalışırım, öğrenciyi daha aktif hale getirmeye çalışırım böyle daha iyi olacağını düşünüyorum.

9-E3.Bence hem öğretmen hem de müfredat olarak değişiklikler yapılmalı yani ders tek düze olarak anlatılmamalı, daha çok ezberci öğrenme var gördüğüm üzere, daha çok materyal kullanılmalı daha çok etkinlik yapılmalı daha aktif şekilde öğretim yapılmalı.

10-K2.Kalıcı olabilmesi daha çok hayatın içinde yer alması gerekiyor yani sadece sınıfın içinde işleyip o hafta o dersi bitirmek için işlenmemeli yani tarihe değiniyorsa ailesinde yada geçmişindeki yerleri incelemesi veya tarihi mekanlara gitmeli, coğrafya dersi işleniyorsa dışarı çıkıp bunları gözlemlemeleri kalıcı olabilmesi için gerekli olduğunu düşünüyorum.

11-K2.Bence öğretmen rehber öğrenci aktif olmalı ezbere dayalı olmamalı, öğrenci aktif olduğunda kalıcı öğrenme gerçekleşir diye düşünüyorum.

12-K2.Ben coğrafyayı anlamıyorum anlaşılmasını zor buluyorum mesela coğrafyada kayaçlar konusunda bir kayaca bakarak ona dokunmak onu incelemek daha çok materyal kullanmak gerekiyor, mesela bakıyı anlatırken veya diğer konuları anlatırken materyalle desteklenmeli.

13-K2.Sosyal bilgiler eğitiminin kalıcı olması için özellikle 4, 5.sınıflarda konuların öğrencinin zihninde somutlaştırılması gerektiğini düşünüyorum çünkü bu dönemdeki yaş grubu anlatılan konuyu somut bir varlıkla nitelendirirse konuyu çok daha iyi anlayacaktır. Aynı zamanda 6 ve 7. Sınıflarda örneğin insanlar yerler konusu coğrafya ağırlıklıdır. Harita ve görsellerle konular desteklenmelidir.

14-K2.Çocuklara konuyu anlattıktan sonra ödev veya proje olarak onların anlatmasını isterim veya arkadaşlarına anlatmasını isterim çünkü konuyu öğrenmişlerse anlatabilirler.

15-K1.Tarih alanında her öğrenciden sunum hazırlamasını istemek, coğrafya alanında derste anlatılanları daha iyi kavrayabilmek amacıyla doğal ortamda birleşmek.

16-E1.Dersin günlük hayata pekiştirilip öğretilmesi kalıcı olmasını sağlayabilir.

17-K1.Şifreleme yani kodlama gibi mini tekerlemeler, öğrencilere sunum hakkı vermek, geziler yapmak.

18-E1.Öğrenci ile aktif bir şekilde etkileşimde olma, bir konuyu bir olayı tartışma ortamında işleme, öğrenci odaklı olma.

19-E4.Öğrenci merkezli ders işleyişi ile ona uygun öğretim yöntem ve tekniği kullanmak

Eğitim teknolojilerinin etkin kullanımı (Akıllı Tahta, Projeksiyon, Sanal Müzeler, Google Earth gibi Web sayfaları)

Eğitim materyallerinin kullanımı(Çalışma Yaprakları, Harita, Atlas)

Yazılı ve görsel materyal kullanımı(Belgesel, Film, Video, Müzik, Gazete)

Sınıf dışı öğrenmenin kullanılması(Müzeler, Kale-Sur, Tabiat Parkları, Kültür Mirası Alanları)

Drama, Eğitsel oyunlar ve Bilgi Yarışmalar

20-K1.Kodlama yöntemi ve canlandırma yöntemi kullanılabilir.

21-E1.Dersler düz anlatım yerine uygulamalı olarak anlatılabilir.

22-E1.Çocuklara tarihi olayları mantıklı ve eğlenceli bir şekilde öğretmek gerekir. Yapılan anlatımlar neden sonuç bağlamı içerisinde anlatılmalı.

23-K1.Tarihi anlatırken çocuklara gezi düzenleyerek, tarihi gezilerle, slaytlarla, hafta hafta konu dağılımı yaparak çocuklara ders anlattırarak, öğrencinin isteğini göz önüne alarak.

24-K1.Sözel dersler olduğu için kalıcı olması ve öğrenciye geçmesi zor oluyor, daha çok uygulamalı olmalı.

25-K1.Öğrenciye yeterince alan açılmalı, akademik başarıdan çok iletişim becerisi önemli hale getirilmeli.

26-K1.Bence sosyal bilgiler eğitiminin kalıcı olması öncelikle öğrencinin isteği ve çabası sonucu gerçekleşir fakat öğretmenin öğrenci merkezli bir ders anlatımı, öğrencinin aktif olduğu bir eğitim verilirse kalıcı olacağını düşünüyorum. Ezbercilikten uzak sadece kalıp bilgiler değil hayatla bağdaştırarak anlatılırsa daha etkili ve kalıcı olabilir.

27-E1.Verilen eğitimin teoriden çok pratiğe dayanması eğitimi kalıcılaştırır.

28-E1.Yüz yüze ve uygulamalı dersler arttırılabilir.

29-E1.Etkinliklere yoğunluk verilerek eğitim yapılmalı.

30-E1.Öğretmenin değil de öğrencinin iyi çalışması gerekir, iyi çalışırsa kalıcı öğrenme sağlanır.

31-K3.Kazanımlara uygun etkinlikler yapılabilir, etkinlikler eğlenceli hale getirir.

32-E3.Öğrencilere sevdirecek etkinlikler şeklinde anlatılması daha kalıcı olabilir. Kitap, defter veya yazdırmak yerine oyunlarla, grup etkinlikleri ile anlatılması çok daha kalıcı olabilir.

33-K3.Görsel içerikli sunumlar, oyunlar, dramalar ile daha akılda kalıcı olması için.

34-E3.Anlatım görsellerle zenginleştirilebilir, oyunla öğrenme tekniği kullanılabilir, öğrencinin aktif olarak derse katılımı sağlanabilir.

35-K3.Öğrencilerin hazır bulunuşluk seviyesine göre başta konu aktarımı yapılabilir ve daha sonra öğrenci katılımlı eğitim gerçekleştirilebilir.

36-E3.İlkokuldan beri verilen derslerin kalıcı olması için uygulamalı olarak yapılmalıdır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde öğrencilere uygulanan görüşme sorularının analiz sonuçları yer almaktadır. Yapılan görüşmenin sonuçları benzerlik ve farklılıklarına göre kategori, tema ve kodlara ayrılmıştır. Görüşler ve bu görüşlerin frekansları bulunmuştur. Her bir öğrencinin temsil ettiği görüşler 2-E4, 1-K2.. gibi kodlarla ifade edilmiştir. Görüşme sonucunda elde edilen veriler araştırma soruları doğrultusunda betimsel analize tabi tutulmuş ve 12 kategoriye ulaşılmıştır:

1-Öğretmen adaylarının eğitimde oyunların kullanımına ilişkin gerekçeleri nelerdir? sorusuna verilen yanıtlar doğrultusunda “Öğretmen adaylarının Eğitimde oyunların kullanım amaçları” teması oluşturulmuş, bu tema altında **Oyun ve Eğitsel Oyun Arasındaki Fark, Öğretmen Adaylarının Eğitimde Oyunların Kullanım Amaçları ve Oyunların Eğitsel Amaçlı Kullanılmasındaki fayda ve zorluklar kategorilerine ulaşılmıştır.**

Kategori A. Oyun ve Eğitsel Oyun Arasındaki Fark **kategorisi** altında *A1. Aralarında Fark Var; A2. Aralarında Fark Yok* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 2:

TEMA 1: Oyun ve Eğitsel Oyun Arasındaki Fark

KATEGORİ A. Oyun ve Eğitsel Oyun Arasındaki Fark			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
A1. Aralarında Fark Var	Öğrenciler oyun ve eğitici oyun arasındaki farkta oyunların ‘eğlendirme amacı’, eğitici oyun ise ‘öğretme amacı’ olduğu yorumunu yaptı.	34	12,24
A2. Aralarında Fark Yok	Öğrenciler oyun ve eğitici oyun arasında fark olmadığı yorumunu yaptı.	2	0,72

A1. Aralarında Fark Var kodu altında bazı öğrenci yorumları şöyledir:

1-E3: ‘‘Eğitsel oyun belli bir amaca hizmet etmektedir. Bireye belirlenmiş bilgi, beceri ve tutumları kazandırmayı amaçlar. Fakat oyun ise bazı noktalarda bu noktadan ayrılır. Herhangi bir çerçeveye sığdırılan, belirli kurallar yada süreç amaçsızca da tasarlanabilir. Yani bir birey veya toplu bir ortam eğlenmek için, vakit geçirmek için ya da sırf bundan haz duyduğu için oyunları uğraş haline getirebilir. Bu uğraş her zaman olumlu katkı sağlamayabilir böyle bir zorunluluk yok fakat eğitsel oyunlar olumlu katkı sağlamak zorundadır.’’

Oyun ve eğitsel oyun arasında belirgin fark var mıdır? şeklinde yöneltilen görüşme sorusuna cevap veren öğrenci (1-E3) oyun ve eğitsel oyun arasında belirgin bir fark olduğu yorumunu yapmıştır. Oynanan oyunlar her zaman bireye fayda sağlamazken eğitsel oyunların olumlu katkı sağlayacağı yorumu oyun ve eğitsel oyun arasındaki farkı ortaya koymuştur.

5-E4: ‘‘Eğitsel oyun ile oyun arasındaki fark, oyun çocukların eğlendiği kendi kurallarını kendilerinin belirlediği oyunlar iken eğitsel oyun ise yine çocukların eğlendiği ancak sonucuna bir şeyler öğrendiği belirli kuralları olan oyunlardır.’’

Yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (5-E4) oyun ve eğitsel oyunun ikisinin de eğlendirdiği yorumunu yaparken aradaki farkın kural bakımından olduğunu, eğitsel oyunların oyunlara göre daha net kurallar içerdiğini açıkladı.

10-K2: ‘‘Oyunun salt amacı eğlenmek ama eğitsel oyun eğlenerek öğretmeyi amaçlar. Eğitsel oyun kuralları daha esnek olabilir çünkü öğretmek için daha az keskin kurallar koyulabilir ama normal oyunlarda kurallar daha serttir.’’

Yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (10-K2) oyunların sadece eğlendirdiğini ve kurallarının eğitsel oyunlara göre daha sert olduğunu açıklamıştır. Eğitsel oyunların ise öğretme amacı olduğu için daha esnek kuralları olduğu yorumunu yapmıştır.

12-K2: “Oyun çok önemli bir çocuk için çocuğun karakterini, ahlakını aileden aldığı davranışları eğitimi de ortaya koyar aslında oyuna yansıtır. Oyun çocuğu gözlemleyebilmek için çok önemli kendi kurallarını da kendileri koyabiliyorlar eğitsel oyunda ise öğretmenler kuralları koyuyor çocuk ona uymak zorunda, oyun evet bize paylaşmayı falan öğretir ama eğitsel oyun daha bilgi ağırlıklı.”

Oyun ve eğitsel oyun farkına cevap veren öğrenci (12-K2) oyunun bireysel olarak kazandırdığı davranışları ifade ederken eğitsel oyunun daha çok bilgi sağladığı yorumunu yapmıştır. Diğer bir fark olarak öğrenci, oyunlarda kuralları çocuklar kendi koyar bu nedenle çocuklar daha özgür hisseder, eğitsel oyunda ise kurallar öğretmen tarafından koyulur bu nedenle öğrenciyi zorunda hissettirir şeklinde açıklamalarda bulunmuştur.

13-K2: “Oyun ve eğitsel oyun arasında farkı şu şekilde açıklayabilirim. Bireyler normal oyunlar oynarken amaçları kalıcı izli öğrenmeler yaşamak değildir. Oradaki amaç vakit geçirmek, eğlenmek ve sosyalleşmektir. Eğitsel oyunlarda ise eğlenirken aynı anda öğrenme işlevi de gerçekleşmektedir.”

Kız ikinci sınıf öğrencisi (13-K2) oyunun daha çok eğlence ve sosyal boyutuna dikkat çekerken eğitsel oyunlarda bu boyutların yanına öğrenme işlevini de katmıştır.

34-E3: “Eğitsel oyun bireyi hem eğlendirip hem de öğrenmesini sağlarken, oyun sadece bireyin eğlenmesini sağlar.”

Oyun ve eğitsel oyun arasındaki farkı açıklayan üçüncü sınıf öğrencisi (34-E3) ikisinin de eğlendirdiğini fakat eğitsel oyunun eğlendirirken öğrettiğini vurgulamıştır.

A2.Aralarında Fark Yok kodu altında bazı öğrenci yorumları şöyledir:

30-E1: “Büyük fark yok ikisinde de bir şeyler öğreniliyor.”

Oyun ve eğitsel oyun arasında belirgin bir fark olmadığını belirten öğrenci (30-E1) oyunun da eğitsel oyunun da bir şeyler öğrettiğini aralarında fark olmadığını söylemiştir.

18-E1: “İkisinin de amaçları aynı.”

Yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (18-E1) aralarında fark olmadığını ikisinin de amacının aynı olduğunu ifade etmiştir.

Kategori B. Öğretmen Adaylarının Eğitimde oyunların kullanım amaçları **kategorisi** altında B1. *Kalıcı Öğretim Sağlar*; B2. *Eğlenceli Öğrenme Ortamı Sağlar*; B3. *Dersi Monotonluktan Kurtarır*; B4. *Aktif Öğrenme Ortamı Sunar*; B5. *Dersi İlgi Çekici Hale Getirir* ve B6. *Klasik Düz Anlatımı Engeller* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 3:

TEMA2: Eğitimde Oyunların Kullanım Amaçları

KATEGORİ B. Eğitimde Oyunların Kullanım Amaçları			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
B1. Kalıcı Öğretim Sağlar	Öğrenciler kullanılan oyunların amaca uygun olmak koşuluyla, kalıcı öğretim sağlayacağı yorumunu yapmıştır.	16	5,76
B2. Eğlenceli Öğretim Ortamı Sağlar	Öğrenciler eğitimde oyun kullanımının eğlenceli öğretim ortamı sunacağı yorumunu yapmıştır.	15	5,4
B3-Dersi Monotonluktan Kurtarır	Öğrenciler eğitimde oyun kullanımının dersi monotonluktan kurtaracağı yorumunu yapmıştır.	4	1,44
B4-Aktif Öğrenme Ortamı Sunar	Öğrenciler eğitimde oyun kullanımının derste aktif öğrenme ortamı sunacağı yorumunu yapmıştır.	3	1,08
B5-Dersi İlgi Çekici Hale Getirir	Öğrenciler eğitimde oyun kullanımının dersi ilgi çekici hale getireceği yorumunu yapmıştır.	8	2,88
B6-Klasik Düz Anlatımı Engeller	Öğrenciler eğitimde oyun kullanımının klasik düz anlatımı engelleyeceği yorumunu yapmıştır.	3	1,08

B1-Kalıcı Öğretim Sağlar kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

5-E4: “Oyunların eğitime kullanılması kesinlikle kalıcı öğrenmeyi olumlu etkiler. Çocuklar aktif olarak katılacağı için unutmaya zor olur.”

Oyunların eğitimde kullanılmasının amaçları nedir? şeklinde yöneltilen görüşme sorusuna cevap veren öğrenci (5-E4) oyunların eğitimde kalıcılığı olumlu etkileyeceği yorumunu yaparken, eğitimde kullanılan oyunun öğrencilerin unutmalarını da zorlaştıracaklarını söylemiştir.

8-K2: “*Bence oyunların eğitimde kullanılması kalıcı öğrenmeyi etkiler ve destekler çünkü oyun kavramı çocukların hayatında önemli bir konumda ve ilgilerini çeken bir eylem örneğin bir konunun öğretmen tarafından anlatılması değil de bir konunun oyun şeklinde oynatılarak kavranmaya çalışılması daha kalıcı olacaktır.*”

İkinci sınıf öğrencisi (8-K2) oyunun çocuklar için önemine vurgu yaparak öğrencilerde kalıcı öğrenmeyi sağlayacağı yorumunu yapmıştır.

9-E3: “*Klasik ve ezberci eğitim kalıcı bir öğrenmeden ziyade geçici bilgiler sağlamaktadır. Oyunlarla öğrenciler çok daha motive ve istekli olur. Bu yüzden bilginin çok daha kalıcı olacağını düşünüyorum.*”

Üçüncü sınıf öğrencisi (9-E3) öğretmenin ders anlatmasını klasik eğitim olarak ifade etmiş ve bu anlatım tarzının öğrencilerde kalıcı eğitim sağlamadığını, oyun tekniği kullanılan derslerde öğrencilerin daha kalıcı bilgilere sahip olacağını ifade etmiştir. Ayrıca öğrenciler derslere daha ilgili olacak ve motivasyonları yüksek olacağı için derse katılmak isteyeceklerini de belirtmiştir.

3-E3: “*Konuyu oldukça kalıcı bir hale getireceğini düşünüyorum çünkü öğrencinin ileriki zamanlarda benim sözlü anlattığım bir konuyu değil de şu konuda şu oyunu oynamıştık, ben bu oyunda böyle bir şey yaşamıştım diyerek hatırlayabilmesi daha muhtemel olur.*”

Üçüncü sınıf öğrencisi (3-E3) düz anlatım yerine çocukların dahil olduğu oyunların daha kalıcı olacağını ifade etmiştir. Daha somut davranışlar sunacağı için çocuklar oynadıkları oyunları hiç unutmaz ifadelerini kullanmıştır.

26-K1: *“Yani bu kişiye göre değişir, eğer birey oyunlarda aktif ise kalıcı öğrenme buna bağlı olarak gerçekleşir.”*

Yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (26-K1) kalıcı öğrenme konusunda farklı bir yorum yapmıştır. Bu öğrenci oyunların kalıcı öğrenmeye katkı sağladığını ifade etmiş fakat bunun kişiden kişiye farklılık gösterdiğini eklemiştir. Kalıcı öğrenme olması için dersi alan öğrencilerin oyuna ilgili olması gerektiğini söylemiştir.

B2-Eğlenceli Öğrenme Ortamı Sağlar kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

10-K2: *“Konuları oyunla anlatmak çocuklara eğlenceli eğitim sunar...”*

Oyunların eğlenceli öğrenme ortamı sunacağı cevabını veren öğrenci (10-K2), oyunların derste kullanılmasının eğlenerek öğrenme ortamı sunacağını ifade etmiştir.

30-E1: *“Dersi eğlenceli hale getirir...”*

Yöneltilen soruya cevap veren erkek öğrenci (30-E1) öğrenme ortamını eğlenceli hale getirerek derse ilgiyi arttıracığı yorumunu yapmıştır.

12-K2: *“Öğrenmeyi olumlu etkiler çünkü çocuğun ilgisini çekmişsindir, daha eğlenceli olur, bir sonraki dersi merakla bekler.”*

Oyunların derste kullanılmasının derse eğlence katacağını söyleyen ikinci sınıf öğrencisi (12-K2), çocukların bu şekilde derslere ilgilerinin artacağını da eklemiştir. Bu şekilde öğrenciler bir sonraki dersi merakla bekler yorumunu da yapmıştır.

B3-Dersi Monotonluktan Kurtarır kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

4-E3: *“ Dersi monotonluktan kurtarır bana göre daha kalıcı hale getirir, hatırladığında tebessüm ettirir.”*

Yöneltilen soruya dördüncü sırada cevap veren öğrenci (4-E3) derste oyun kullanımının dersi sıradan bir havadan kurtaracağını, bu sayede daha kalıcı öğrenmelerin olacağını söylemiştir. Kalıcı öğrenmelerin olması öğrencilerde mutluluk hissettireceğini de yorumlarında eklemiştir.

29-E1: “Dersleri sıkıcı olmaktan kurtarır.”

Yirmi dokuzuncu sırada cevap veren öğrenci (29-E1) oyunların derste kullanılmasının dersi sıkıcı havadan çıkaracağını ifade etmiştir.

18-E1: “Bence olumlu bir şekilde etkiler, böylelikle derslerin sadece sıkıcı bir anlatım olmadığı anlaşılır.”

Sorulan soruya cevap veren öğrenci (18-E1) oyunların eğitimde kullanılmasının öğrenmeyi olumlu etkileyeceğini, bu olumlu havanın dersi sıkıcılıktan kurtaracağını ifade etmiştir.

B4-Aktif Öğrenme Ortamı Sunar kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

19-E4: “Yaparak yaşayarak öğrenmeye katkı sağlar etkileşim ve çağrışım yönü sayesinde bilginin uzun belleğe kodlanması sağlanır.”

Yöneltilen soruya aktif öğrenme ortamı sunar cevabını veren dördüncü sınıf öğrencisi (19-E4) öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmeyi etkinleştireceğini ifade etmiştir. Yaparak yaşayarak öğrenme ortamının öğrenciyi aktifleştireceğini, öğrencinin kendisinin aktif olması öğrencide kodlamayı da kolaylaştıracağını söylemiştir.

5-E4: *“Oyunların kullanılması öğrencileri yaparak yaşayarak öğrenmesine katkıda bulunur bunun yanı sıra sınıfın sosyalleşmesini ve birlikte bir şeyler yapmasını sağlar.”*

Öğrenci (5-E4) oyunların öğrenme ortamını aktifleştirip öğrencilere yaparak yaşayarak öğrenme ortamı sunacağını ifade etmiştir. Bu ortamın öğrencinin sosyalleşmesini sağlayacağını, öğrencilerin birlikte hareket etmesini kolaylaştıracağını söylemiştir.

B5-Dersi İlgi Çekici Hale Getirir kodu altında bazı öğrenci görüşleri şunlardır:

19- *“E4: Genellikle derse olan ilgiyi artırmak ve dikkat çekmek ve konunun eğlenceli şekilde anlaşılmasını sağlamak”.*

Sorulan soruya cevap veren erkek dördüncü sınıf öğrencisi (19-E4), oyunların derste kullanılmasının dersi ilgi çekici hale getireceğini ifade etmiştir. Bunun yanında oyunların derslerde kullanılmasının diğer bir yararı konuyu eğlenceli hale getirmiş olmasıdır.

12-K2: *“Öğrenmeyi olumlu etkiler çünkü çocuğun ilgisini çekmiştir, daha eğlenceli olur, bir sonraki dersi merakla bekler”.*

Oyunların derste kullanılması öğrenmeyi olumlu etkiler yorumunu yapan öğrenci (12-K2), oyunların çocukların ilgisini de çekeceğini de eklemiştir. Aynı zamanda eğlenceli öğrenme ortamı sunacağını ifade etmiştir.

B6-Klasik Düz Anlatımı Engeller kodu altında bazı öğrenci görüşleri şunlardır:

18-E1: *“Daha uygulamadığım için belli bir oran söyleyemiyorum ama düz anlatıma göre etkili olacağını düşünüyorum.”*

Yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (18-E1) oyunların eğitimde kullanılması konusunda henüz öğretmenliğe başlamadığım için net cevap veremiyorum cevabını vermiştir. Buna ek olarak düz anlatımı engelleyeceğini ifade etmiştir.

32-E3: “Eğitsel oyunların öğretimde düz anlatıma göre daha etkin olduğunu düşünüyorum.”

Oyunların eğitimde kullanılmasına yorum yapan öğrenci (32-E3) oyunun düz anlatıma göre daha etkili olacağını söylemiştir.

6-E3: “ Oyun temelli öğrenmenin nitelik, nicelik bakımından yüzde yüz yeterli olduğunu düşünmüyorum ama düz anlatıma nazaran daha kalıcı olacağına inanıyorum.”

Sorulan soruya cevap veren üçüncü sınıf öğrencisi (6-E3) oyun temelli öğretimin derslerde her açıdan yeterli olmayacağını ifade etmiştir. Bu yoruma ek olarak oyunun derslerde kullanılmasının düz anlatıma göre daha etkili olacağını söylemiştir.

Kategori C. Oyunların Eğitsel Amaçlı Kullanılmasındaki fayda ve zorluklar **kategorisi** altında *C1. Faydalar; C2.Zorluklar* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 4:

TEMA 3: Oyunların Eğitsel Amaçlı Kullanılmasındaki Fayda ve Zorluklar

KATEGORİ C. Oyunların Eğitsel Amaçlı Kullanılmasındaki Fayda ve Zorluklar			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
C1. Faydalar	Öğrenciler kullanılan oyunların amaca uygun olmak koşuyla, kalıcı öğrenme sağlaması, öğrenciyi derste aktif etmesi, yaparak yaşayarak öğrenme ortamı sağlaması, öğrencilerin sosyalleşmesini sağlaması, verimi, motivasyonu artırması ve öğrencilerin hızlı öğrenmesini sağlaması açısından faydalı olacağı yorumunu yapmışlardır.	21	7,56
C2. Zorluklar	Öğrenciler kullanılan oyunların, anlatılan konuyu yetiştirme sorunu oluşturması, çocuklar arasında rekabet ortamı oluşturması, sınıf yönetimini zorlaştırması, öğrencilerin şımarmasına neden olması ve öğrencileri oyun olmadan anlatılan derslere karşı ilgisiz hale getirmesi nedeniyle zararlı buldukları yorumunu yapmışlardır.	15	5,4

C1.Faydalar kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

4-E3:“ Sınıf ortamında yararları; öğrenmeye katkı sağlar, öğrencileri derse aktif eder, derse katılım artar.”

Oyunların eğitsel amaçlı kullanılmasındaki fayda nedir? sorusuna cevap veren öğrenci (4-E3) öğrenme esnasında öğrencileri derste aktif edeceğini, derse olan katılımın artacağını ifade etmiştir. Aynı zamanda öğrenmeye de katkı sağlayacağını söylemiştir.

5-E4: “Oyunların kullanılması öğrencileri yaparak yaşayarak öğrenmesine katkıda bulunur bunun yanı sıra sınıfın sosyalleşmesini ve birlikte bir şeyler yapmasını sağlar.”

Oyunların sınıfta eğitim amaçlı kullanılması sorusuna beşinci sırada cevap veren öğrenci (5-E4) oyunların kullanılmasının öğrencilere aktif öğretim ortamı sunacağını, bunu yaparken sınıfta öğrencilerin sosyalleşmesini de sağlayacağını söylemiştir. Öğrencilerin birlikte hareket etmesi, birlikte bir şeyler yapması gerektiğini ifade etmiştir.

7-E3: “Oyuna ayrılan süre haricinde bir zararı olacağını düşünmüyorum. Fayda bakımından oyunların oynatılması öğrencilerin kaynaşmasını sağladığı için sınıf içinde öğrencilerin birbiriyle etkileşim içinde olması bence derse daha aktif katılım sağlamalarına olanak sağlar.”

Yöneltile soruya cevap veren öğrenci (7-E3) oyunların öğrencileri birbirleriyle yakınlaştıracaklarını, sınıfın kaynaşmasını sağlayacağını bu nedenle de aktif bir öğrenme ortamının oluşacağını ifade etmiştir. Bu yorumlara ek olarak oyunların zaman alma konusunda sorun oluşturacağını da yorumlarında belirtmiştir.

C2.Zorluklar kodu altında öğrenci görüşleri şöyledir:

8-K2: “Oyunlar sürekli oynanırsa öğrenciler tarafından ders ciddiye alınmayabilir bu açıdan zararlı bir yapıya bürünebilir.”

Oyunların derslerde kullanılmasının ne gibi zorluklar oluşturacağı sorusuna cevap veren öğrenci (8-K2), sürekli oyun kullanımının derslerin ciddiye alınmasını engelleyeceğini söylemiştir.

12-K2: “Zarar açısından öğrenciler kaynatmaya çalışabilir, sürekli oyun oynayalım algısı oluşabilir yani eğitsel boyutunu kaçırabilir sadece oyuna odaklanabilir.”

Sorulan soruya on ikinci sırada cevap veren öğrenci (12-K2) öğrencilerin oyun algısına odaklanıp oyunun asıl amacını göremeyeceklerini, eğitim boyutunu kaçıracaklarını ifade etmiştir. Oyun esnasında arkadaşlarıyla dersi kaynatmaya çalışacaklarını da eklemiştir.

27-E1: “Zararlı olacağını düşünmüyorum tamamen faydalı.”

Oyunların oluşturacağı zorluklara farklı bir yorum getiren öğrenci (27-E1), eğitimde oyun kullanımının hiçbir zorluk oluşturmayacağı yorumunu yapmıştır.

2- Öğretmen adaylarının eğitimde kullanılabilecek oyunların hangi özellikleri taşıması gerektiğine ilişkin görüşleri nelerdir? sorusuna verilen yanıtlar doğrultusunda “Oyunların taşıması gereken özellikler” teması oluşturulmuş, bu tema altında **Oyunların Taşınması Gereken Temel Özellikler ve Oyunlardan Kazandırması Beklenen Beceriler kategorilerine ulaşılmıştır.**

Kategori Ç. Oyunların taşıması gereken temel özellikler **kategorisi** altında *Ç1.Konuya Uygun Olmalı; Ç2.Eğitici Olmalı; Ç3.Rahatlatici Olmalı; Ç4.Dil Gelişimini Desteklemeli; Ç5.Kurallara Uymayı Öğretmeli; Ç6.Öz Güven; Ç7.Empati* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 5:

TEMA 1. Oyunların Taşınması Gereken Temel Özellikler

KATEGORİ Ç. Oyunların Taşınması Gereken Temel Özellikler				
KOD	AÇIKLAMA	f	%	
Ç1.Konuya Uygun Olmalı	Öğrenciler eğitimde kullanılacak oyunların konuya uygun olması gerektiği yorumunu yapmıştır.	4	1,44	
Ç2.Eğitici Olmalı	Öğrenciler eğitimde kullanılacak oyunların eğitici olması gerektiği yorumunu yapmıştır.	7	2,52	
Ç3. Rahatlatıcı Olmalı	Öğrenciler eğitimde kullanılacak oyunların rahatlatıcı olması gerektiği yorumunu yapmıştır.	9	3,24	
Ç4. Dil Gelişimini Desteklemeli	Öğrenciler eğitimde kullanılacak oyunların dil gelişimini desteklemesi gerektiği yorumunu yapmıştır.	1	0,36	
Ç5.Kurallara Uymayı Öğretmeli	Öğrenciler eğitimde kullanılacak oyunların kurallara uymayı öğretmesi gerektiği yorumunu yapmıştır.	8	2,88	
Ç6. Öz Güven	Öğrenciler eğitimde kullanılacak oyunların özgüven vermesi gerektiği yorumunu yapmıştır.	6	2,16	
Ç7. Empati	Öğrenciler eğitimde kullanılacak oyunların empati yapmayı öğretmesi gerektiği yorumunu yapmıştır.	2	0,72	

Ç1-Konuya Uygun Olmalı kodu altında bazı öğrenci görüşleri şunlardır:

31-K3: *“Oyunlar kazanıma ve konuya uygun kullanılırsa yararlı kullanılmazsa zararlı olacaktır bundan dolayı oyunları kuralına uygun oynamak gerekir ve konuya uygun oyun seçilmelidir.”*

Eğitimde kullanılacak oyunların özellikleri neler olmalı sorusuna cevap olarak öğrenci (31-K3), eğitimde kullanılan oyunun yararlı ve etkili olabilmesi için konuya uygun şekilde seçilmesi gerektiğini ifade etmiştir. Konuya uygun olmayan oyunun yararlı olmayacağını eklemiştir.

33-K3: *“Konuya uygun oyun seçilmeli, önceden plan yapılmalı.”*

Yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (33-K3) oyunların konuya uygun olarak seçilmesi gerektiğini, bunun içinde öncesinde iyi bir planlama yapılması gerektiğini ifade etmiştir.

32-E3: *“Her konuda kullanılabilir, sadece konuya uygun konu seçilmeli.”*

Oyunların taşınması gereken özelliklere görüş belirten öğrenci (32-E3), oyunların her konuda uygulanabileceğini ölçüt olarak ise konuya uygun oyun seçilmesi gerektiğini ifade etmiştir.

Ç2-Eğitici Olmalı kodu altında bazı öğrenci görüşleri şunlardır:

5-E4: *“Klasik ve dijital oyunların tümü olmamak kaydıyla eğitsel anlamda uygun ve öğretici oyunlar öğrencilerin derse olan tutumunu olumlu etkiler bu da öğrencilerin aktif olabileceği bir sınıf ortamının oluşmasını sağlar.”*

Eğitim ortamında kullanılacak oyunların eğitsel olması gerektiğini ifade eden öğrenci (5-E4) bu durumun derse olan tutumları olumlu etkileyeceğini söylemiştir. Eğitim ortamının tutum olarak olumlu olmasını da öğrencilerin aktifleşmesi olarak yorumlamıştır.

12-K2: “Oyun çok önemli bir çocuk için çocuğun karakterini, ahlakını aileden aldığı davranışları eğitimi de ortaya koyar aslında oyuna yansıtır. Oyun çocuğu gözlemleyebilmek için çok önemli kendi kurallarını da kendileri koyabiliyorlar eğitsel oyunda ise öğretmenler kuralları koyuyor çocuk ona uymak zorunda, oyun evet bize paylaşmayı falan öğretir ama eğitsel oyun daha bilgi ağırlıklı. Derslerde eğitsel oyun daha etkili olur.”

Öğrenci (12-K2) oyunların sağlamış olduğu bireysel faydayı açıklamış ve oyunun öğrenciler için çok önemli olduğunu ifade etmiştir. Eğitsel oyunun oyuna göre daha bilgi verdiğini, eğitimde eğitsel oyun kullanılması gerektiğini söylemiştir. Soruya ek olarak oyunlarda öğrencilerin kuralları kendilerinin koyması öğrenciyi bireysel olarak daha olumlu etkiliyor yorumu yapılabilir. Eğitsel oyunda ise bir zorunlulukla karşılaşıyorlar ve koyulan kurallara uymak zorunda kalıyorlar denilebilir.

28-E1: “Oyun bir hedefe yönelik gelişim sağlamamasının yanında zamanın büyük bir çoğunluğunun boşa gitmesine sebep olabiliyor. Eğitsel oyun belirlenen hedef kitlede olumlu bir gelişime yol açıyor.”

Oyunların bir amaca yönelik olmamasını ve bu nedenle zamanı boşa harcadığını ifade eden öğrenci (28-E1), salt oyunun eğitimde yararlı olamayacağını eğitsel oyunun hedefe yönelik olduğu için eğitimi daha olumlu etkileyeceğini ifade etmiştir.

Ç3-Rahatlatıcı Olmalı kodu altında bazı öğrenci görüşleri şunlardır:

4-E3: “Oyunu rahatlamak amacıyla oynuyorum, yeterince her şey stresli. Oyun rahatlatmalı.”

Oyunların sağlaması gereken özelliklere rahatlatıcı olmalı yorumunu yapan (4-E3) öğrenci, her şeyin stresli olduğunu oyunun bu noktada rahatlatması gerektiğini ifade etmiştir.

20-K1: “Rahatlamak ve kafa dağıtmak amacıyla oynuyorum.”

Birinci sınıf öğrencisi (20-K1) oyunları kafa dağıtmak için oynadığını ifade etmiştir. Buradan oyunların rahatlatıcı olması gerektiği çıkarımını yapmak mümkündür.

26-K1: “Belli bir zaman bireyi yalnız bırakmak doğru bir yaklaşımdır. Ama konu dijital oyunlar ise bunun bir zaman kısıtlaması olması zorunda. Ben bu tarz yaklaşımları süre kısıtlı olarak rahatlamak, boş zamanları değerlendirmek için oynuyorum.”

Oyunları rahatlamak ve boş zamanları değerlendirmek amacıyla oynayan öğrenci (26-K1) zamanın da kısıtlanması gerektiğini ifade etmiştir.

28-E1: “Hayatımın her alanında kullanırım. Öğrenme, öğretme, kalıcılık sağlama, eğlenceli vakit geçirme ve rahatlama gibi konularda.”

Oyunları farklı amaçlarla kullanan öğrenci (28-E1) eğlenceli zaman geçirme ve rahatlama amacını da ifade etmiştir. Buradan oyunların rahatlatıcı özellikte olması gerektiği yorumu yapılabilir.

2-K3: *“Bana göre oyunun amacı iyi vakit geçirmek, günlük kaygılardan uzaklaşmak için vakit geçirme aracı.”*

Yöneltile soruya yorum yapan öğrenci (2-K3), oyunları iyi vakit geçirmek ve günlük kaygılardan uzaklaşmak için bir araç olarak gördüğünü ifade etmiştir. Buradan yorumdan oyunların rahatlatıcı boyutu olması gerektiğini anlayabiliriz.

Ç4 -Dil Gelişimini Desteklemeli kodu altında bazı öğrenci görüşleri şunlardır:

15-K1: *“Dijital oyunlar dil gelişimi, motor gelişimi daha çok sözel kelime öğrenme gibi katkılar sağlar.”*

Oyunların sahip olması gereken özelliklere sağladığı yararlar şeklinde yorum yapan öğrenci (15-K1) oyunların dil gelişimine katkı sağlayacağını ifade etmiştir.

Ç5-Kurallara Uymayı Öğretmeli kodu altında bazı öğrenci görüşleri şunlardır:

12-K2: *“Dijital oyunlar bence çok eğitici olduğunu düşünmüyorum sizin sorularından sonra dijital oyunlara bir tepkim olduğunu farkettim, dijital oyunlar sadece teknolojik aletleri kullanmayı öğretiyor bence, klasik oyunlar işbirliğini, grupta hareket etmeyi, sınırlar çizmeyi, kurallara uymayı öğretiyordur.”*

Oyunların taşınması gereken özelliklere dijital ve klasik oyun ayrımıyla cevap veren öğrenci (12-K2) dijital oyunların eğitici boyutunun olmadığını ifade etmiştir. Dijital oyunların sadece teknolojik aletleri kullanmasını öğrettiğini söyleyen öğrenci, klasik oyunların daha öğretici olduğunu, bununla birlikte kurallara uymayı da öğrettiğini de eklemiştir.

18-E1: “Öğrenimin daha hızlı olmasını sağlar, hızlı düşünürler, kurallara uymayı sağlarlar.”

Yöneltelen soruya cevap veren birinci sınıf öğrencisi (18-E1) oyunların hızlı öğrenmeyi sağladığını ve kurallara uymayı öğrettiğini ifade etmiştir.

13-K2: “Klasik oyunlar yönetimi sağlayabilir, liderlik özelliği katabilir, aynı zamanda grupta hareket etmeyi öğretir kurallara uymayı sağlar.”

Oyunların taşınması gereken özelliklere kurallara uymayı öğretir cevabını veren öğrenci (13-K2), klasik ve dijital oyunları ayırarak ifade etmiştir. Daha çok klasik oyunlar tarafından yorum yapan öğrenci klasik oyunların yönetmeyi ve liderlik özelliğini de kazandırdığını eklemiştir.

22-E1: “Rekabet ederek başarıyı ister, adillik, kurallara uyma becerileri kazandırır.”

Sorulan soruya cevap veren erkek birinci sınıf öğrencisi (22-E1) oyunların rekabet ortamı sağladığını ve öğrencilere kurallara uyma becerisi sağladığını ifade etmiştir. Buradan hareketle, oyunların taşınması gereken özellik olarak kurallara uyma becerisi kazandırıyor diyebiliriz.

Ç6- Özgüven kodu altında bazı öğrenci görüşleri şunlardır:

6-E3: “Oyun insana eğlence, sosyalleşme, mutluluk vb kazandırırken eğitsel oyun ise bilgi, beceri, özgüven, dil becerileri, motor becerileri kazandırır farkının bu olduğunu düşünüyorum.”

Yöneltlen soruya cevap veren öğrenci (6-E3) oyunun daha çok sosyal yararlarına dikkat çekerken, eğitsel oyunun dil becerisi, motor becerisi ve özgüven kazandırdığını ifade etmiştir. Bu yorumlardan yola çıkıp oyunun taşınması gereken özellik olarak özgüven çıkarımını yapabiliriz.

19-E4: “Motor becerileri artar, özgüven, hayal gücü, ifade becerisi, empati artırır.”

Öğrenci (19-E4), oyunların motor becerileri arttırdığını, hayal gücünü geliştirdiğini, ifade ve empati becerisi sağladığını ve özgüven kattığını ifade etmiştir. Buradan hareketle oyunların taşınması gereken özelliklere özgüven cevabını verebiliriz.

7-E3: “Aktif olarak düşünme becerisi, motor becerileri, özgüven gibi becerileri kazandırır.”

Yöneltlen soruya cevap veren öğrenci (7-E3), oyunların aktif olarak düşünme becerisi sağladığını, motor becerileri geliştirdiğini ve özgüveni arttırdığını ifade etmiştir. Bu kapsamda oyunların taşınması gereken özelliklere özgüven cevabını verebiliriz.

29-E1: “Derse ilgiyi, motivasyonu ve özgüveni artırır.”

Oyunların taşınması gereken özelliklere öğrenci (29-E1), ilgiyi, motivasyonu arttırırken özgüven de kazandıracağını ifade etmiştir.

Ç7-Empati kodu altında bazı öğrenci görüşleri şunlardır:

33-K3: “Klasik oyunlar çocukların sosyalleşmesini, empati kurabilmesini geliştirir.”

Öğrenci (33-K3), oyunların taşınması gereken özelliklere klasik oyun ve dijital oyun ayrımı yaparak cevap vermiştir. Yukarıda ifade edilen şekliyle yorum yapacak olursak oyunların taşınması gereken özelliklere empati cevabını verebiliriz.

Kategori D. Oyunların kazandırması beklenen beceriler **kategorisi** altında *D1.Günlük Yaşam Becerisi Sağlamak; D2.Sosyalleşme Becerisi Sağlamak; D3.İletişim Becerisi; D4. İş Birliği Kurma Becerisi Sağlamalı; D5. Stratejik Düşünme Becerisi Sağlamalı; D6. Psikomotor Beceriler Sağlamalı* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 6:

TEMA 2: Oyunlardan Kazandırması Beklenen Beceriler

KATEGORİ D. Oyunlardan Kazandırması Beklenen Beceriler				
D1.Günlük Yaşam Becerisi	Öğrenciler dijital oyunların öğrencilere eğitsel olarak katkısı olarak ‘günlük yaşam becerisi’ yorumunu yaptı.	4	1,44	
D2.Sosyalleşme Becerisi	Öğrenciler dijital oyunların öğrencilere eğitsel olarak katkısı olarak ‘sosyalleşme becerisi’ yorumunu yaptı.	15	5,4	
D3. İletişim Becerisi	Öğrenciler dijital oyunların öğrencilere eğitsel olarak katkısı olarak ‘iletişim becerisi’ yorumunu yaptı.	5	1,8	
D4.İş Birliği Kurma Becerisi	Öğrenciler dijital oyunların öğrencilere eğitsel olarak katkısı olarak ‘iş birliği kurma beceriler’ yorumunu yaptı.	6	2,16	
D5.Stratejik Düşünme Becerisi	Öğrenciler klasik ve dijital oyunların öğrencilere kattığı beceriler olarak ‘stratejik düşünme becerisi’ yorumunu yaptı.	3	1,08	
D6. Psikomotor Beceriler Sağlamalı	Öğrenciler klasik ve dijital oyunların öğrencilere kattığı beceriler olarak ‘psikomotor beceriler’ yorumunu yaptı.	3	1,08	

D1. Günlük Yaşam Becerisi Sağlamalı kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

4-E3: *“Oyunlarda işlenen senaryo ile gerçek yaşamda karşılaşırsa daha da soğukkanlı davranabilir. Yani günlük yaşam becerilerini geliştirir.”*

Oyunların sağlamış olduğu beceriler nelerdir? sorusuna yönelik olarak üçüncü sınıf öğrencisi (4-E3), oyunlarda işlenen senaryoların gerçek yaşam becerileri kazandırdığını ifade etmiştir.

D2. Sosyalleşme Becerisi Sağlamalı kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

5-E4: *“Oyunların kullanılması öğrencileri yaparak yaşayarak öğrenmesine katkıda bulunur bunun yanı sıra sınıfın sosyalleşmesini ve birlikte bir şeyler yapmasını sağlar.”*

Yöneltilen soruya yönelik beşinci sırada yorum yapan öğrenci (5-E4), oyunların sınıf ortamında kullanılması öğrencilerin birlikte hareket etmesini sağladığı için sosyalleşme becerisi kazandıracağını ifade etmiştir.

7-E3: *“Klasik oyunlar öğrencilerin akranlarıyla ilişkilerini güçlendirir. Sosyalleşme sağlar. Dijital oyunun öğretimde kullanıldığını görmedim.”*

Oyunların sağladığı becerilere klasik ve dijital oyun ayrımıyla cevap veren öğrenci (7-E3), eğitimde dijital oyunların kullanılmadığı ifade etmiştir. Ayrıca klasik oyunların öğrencilere sosyalleşme becerisi kazandıracağını söylemiştir.

8-K2: *“Dijital oyunlar düşünme becerisi klasik oyunlar sosyalleşme becerisi kazandırır diye düşünüyorum.”*

Sorulan soruya cevap veren öğrenci (8-K2), dijital ve klasik oyun ayrımı yapmıştır. Dijital oyunların düşünme becerisi kazandırdığını ifade ederken klasik oyunların sosyalleşme becerisi kazandırdığını ifade etmiştir.

11-K2: *“Klasik oyunlar öğrencilerin arkadaşlarıyla yaptıkları oyunlardır sosyalleşmelerini sağlar, dijital oyunlar ise daha çok bilişsel olarak gelişim sağlar.”*

Kız ikinci sınıf öğrencisi (11-K2), klasik oyunların sosyalleşme becerisi kazandıracağını dijital oyunların ise bilişsel beceriler sağlayacağını ifade etmiştir.

36-E3: *“Klasik oyunlar sosyalleşmeyi sağlar dijital oyunlar sosyalleşmeyi engeller.”*

Yöneltilen soruya farklı yorum getiren öğrenci (36-E3), klasik oyunların sosyalleşme becerisi kazandıracağını söylemiştir. Dijital oyunların ise sosyalleşmeyi engelleyeceğini ifade etmiştir.

D3. İletişim Becerisi Sağlamalı kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

3-E3: *“Dijital oyunlar bir katkı sağlamıyor çünkü öğrenci dijitalde eğitsel oyunlardan çok şiddet içerikli oyunlara yanaşiyor. Klasik oyunlarsa öğrenci işbirlikli çalışmayı, iletişim kurmayı ve nasıl sosyalleşebileceğini öğreniyor.”*

Öğrenci (3-E3), dijital oyunların bir katkısı olmadığını ifade etmiştir. Klasik oyunlar ise işbirlikli çalışmayı, sosyalleşme becerisini ve iletişim kurma becerisini kazandırır yorumunu yapmıştır.

14-K2: “Klasik oyunlar stratejik düşünme, birlikte işbirliği kurma, sosyal etkileşim kurma yani iletişim bilgisi katıyor.”

Yöneltilen soruya on dördüncü sırada cevap veren öğrenci (14-K2), klasik oyunların sağladığı becerilere stratejik düşünme becerisi, birlikte işbirliği kurma becerisi ve iletişim becerisi yorumunu yapmıştır. Dijital oyunlara ise yorum yapmamıştır.

22-E1: “Dijital oyunlar çocuklara yabancı dil öğretir, birlikte hareket etmeyi, iletişim kurmayı öğretir.”

Sorulan soruya cevap veren öğrenci (22-E1), dijital oyunların çocuklara dil öğreteceğini, birlikte hareket etme becerisi sağladığını ve iletişim becerisi kazandırdığını ifade etmiştir. Klasik oyunlarla ilgili yorum yapmamıştır.

31-K3: “Sosyal bilgiler adına olan tüm öğrenme becerilerini algılar, iletişim becerisi, sosyalleşme gibi birçok beceriyi kazanırlar.”

Öğrenci (31-K3), sosyal bilgiler adına tüm becerileri kazanacağını, buna ek olarak iletişim becerisi ve sosyalleşme becerisi kazanacağını ifade etmiştir.

33-K3: “Dijital oyunlarda küçük yaşta çocuklar çok erken bilgisayara adapte olabiliyor. Bu da iletişim becerilerini, sosyal katılım becerilerini geliştirir.”

Oyunların kazandırdığı becerilere örnek olarak dijital oyunların sağladığı becerileri ifade eden öğrenci (33-K3) klasik oyunlar hakkında yorum yapmamıştır.

D4. İş Birliği Kurma Becerisi Sağlamalı kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

3-E3: “Dijital oyunlar bir katkı sağlamıyor çünkü öğrenci dijitalde eğitsel oyunlardan çok şiddet içerikli oyunlara yanaşılıyor. Klasik oyunlardaysa öğrenci işbirlikli çalışmayı, iletişim kurmayı ve nasıl sosyalleşebileceğini öğreniyor.”

Öğrenci (3-E3), dijital oyunların bir katkısı olmadığını ifade etmiştir. Ayrıca klasik oyunlar ise işbirlikli çalışmayı, sosyalleşme becerisini ve iletişim kurma becerisini kazandırır yorumunu yapmıştır.

10-K2: “Dijital oyunlar daha çok stratejik düşünme becerisi katarken klasik oyunlar daha çok işbirliği becerisi, sosyalleşme becerisi katar.”

Öğrenci (10-K2), dijital oyunların stratejik düşünme becerisi kazandıracığını ifade ederken klasik oyunların ise işbirliği becerisi ve sosyalleşme becerisi kazandıracığını ifade etmiştir.

12-K2: “Dijital oyunlar bence çok eğitici olduğunu düşünmüyorum sizin sorularından sonra dijital oyunlara bir tepkim olduğunu farkettim, dijital oyunlar sadece teknolojik aletleri kullanmayı öğretiyor bence, klasik oyunlar işbirliğini, grupta hareket etmeyi, sınırlar çizmeyi, kurallara uymayı öğretiyordur.”

Oyunların kazandırdığı becerilere dijital ve klasik oyun ayrımıyla cevap veren öğrenci (12-K2), dijital oyunların eğitici boyutunun olmadığını ifade etmiştir. Dijital oyunların sadece teknolojik aletleri kullanmasını öğrettiğini söyleyen öğrenci, klasik oyunların daha öğretici olduğunu, bununla birlikte kurallara uymayı ve işbirliği ile öğrenmeyi öğrettiğini de eklemiştir.

14-K2: “Klasik oyunlar stratejik düşünme, birlikte işbirliği kurma, sosyal etkileşim kurma yani iletişim bilgisi katıyor.”

Yöneltile soruya cevap veren öğrenci (14-K2), klasik oyunların sağladığı becerileri stratejik düşünme, birlikte işbirliği kurma ve iletişim olarak yorumlamıştır. Dijital oyunlara ise yorum yapmamıştır.

D5. Stratejik Düşünme Becerisi Sağlamalı kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

14- K2: “Dayanışma, yardımlaşma, stratejik düşünme gibi beceriler sağlar. Klasik oyunlar bunları sağlarken dijital oyunlar stratejik düşünmeye daha çok katkı sağlar.”

Öğrenci (14-K2), öğrencilere dayanışma, yardımlaşma, stratejik düşünme gibi beceriler sağlar, özellikle dijital oyunlar stratejik düşünme becerisi katar ifadesini kullanmıştır.

17-K1: “Klasik oyunlarda motor becerileri geliştirilebilir, dijital oyunlarda stratejik düşünme becerisi kazandırılabilir.”

Oyunların kazandırdığı becerilere örnek veren öğrenci (17-K1), klasik ve dijital oyun ayrımı yapmıştır. Klasik oyunların sağladığı becerilere daha çok motor becerileri söylerken, dijital oyunun sağladığı becerilere ise stratejik düşünme becerisi örneğini vermiştir.

D6. Psikomotor Beceriler Sağlamalı kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

4-E3: “Oyunlar öğrencilerin yeni terimler öğrenmesinde ve psikomotor gelişimlerinde oldukça etkilidir.”

Yöneltlen soruya dördüncü sırada cevap veren öğrenci (4-E3), oyunların yeni terimler öğrettiğini ve psikomotor davranışları geliştirdiğini ifade etmiştir.

32-E3: “Dijital oyunlar bilgi kullanımı ve psikomotor beceriler kazandırır.”

Öğrenci (32-E3), dijital ve klasik oyun ayrımı yapmıştır. Dijital oyunların sağladığı becerilere örnek olarak bilgi kullanımı ve psikomotor beceri yorumu yapan öğrenci klasik oyunlarla ilgili yorum yapmamıştır.

35-K3: “Dijital oyunlar psikomotor becerilerini geliştirirken, klasik oyun her ikisini gerçekleştirir.”

Oyunların sağladığı beceriler nelerdir? sorusuna cevap veren kız üçüncü sınıf öğrencisi dijital oyunların psikomotor becerileri geliştirdiğini ifade ederken klasik oyunların psikomotor beceriler dışında farklı becerileri de kazandırdığını söylemiştir.

3- Öğretmen adaylarının eğitimde oyunların kullanımının hangi öğrenme alanı/ ünite için uygun olduğuna ilişkin görüşleri nelerdir?

sorusuna verilen yanıtlar doğrultusunda “Oyunların uygun olduğu konular” teması altında **Günümüz Kuşağının Dijital- Klasik Oyunlara İlgisi, Öğretmen Adaylarının En Bildikleri Oyun Türleri, Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunlar İçin Uygun Konu ve Öğrenme Alanları, Sosyal Bilgiler Eğitiminde Uygun Olmayan Konu ve Öğrenme Alanları, Oyun Temelli Öğrenme İçin Uygun Sınıf Seviyeleri ve Oyun Temelli Öğrenme İçin Uygun Olmayan Sınıf Seviyeleri** kategorilerine ulaşılmıştır.

Kategori E. Günümüz kuşağının dijital- klasik oyunlara ilgisi **kategorisi** altında *E1.Klasik Oyun (dijital oyun dışındaki her oyun); E2.Dijital oyun* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 7:

TEMA 1: Günümüz Kuşağının Dijital- Klasik Oyunlara İlgisi

KATEGORİ E. Günümüz Kuşağının Dijital- Klasik Oyunlara İlgisi			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
E1.Klasik Oyun (dijital oyun dışındaki her oyun)	Öğrenciler günümüz kuşağının klasik oyunları dijital oyunlara göre daha çok tercih ettikleri yorumunu yaptı.	0	0
E2.Dijital oyun	Öğrenciler günümüz kuşağının dijital oyunları klasik oyunlara göre daha çok tercih ettikleri yorumunu yaptı.	36	12,96

E1.Klasik Oyun (dijital oyun dışındaki her oyun) kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

- Veri elde edilememiştir.

E2.Dijital oyun kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

1-E3: “Günümüz çocukları dijital oyunlarla daha fazla vakit geçirmekte. Yüz yüze etkileşimli oyunlar tamamen terkedilmiş değil fakat önemini kaybetmekte. Bu durumda bireyselliği ön plana çıkartıyor yani bireyleri yalnızlaştırma gibi olumsuz etkiler doğururken bir yandan da bireylerin teknoloji ve dijital okuryazarlığını geliştirmek gibi olumlu katkıları beraberinde getiriyor.”

Öğretmen adaylarının eğitimde oyunların kullanımının hangi öğrenme alanı/ ünite için uygun olduğuna ilişkin görüşleri nelerdir? sorusuna net şekilde ulaşabilmek için öğrencilerin dijital ve klasik oyunlara bakış açısını anlayacak soru yöneltilmiştir. Yöneltile soruya cevap veren erkek öğrenci (1-E3) günümüz kuşağının dijital oyunlara ilgilerinin arttığını, klasik oyunlara olan ilginin ise giderek azaldığını ifade etmiştir. Dijital oyunlara artan ilginin bireyselliği arttırdığını ve bireylerin teknolojik aletleri daha iyi kullanmaya başladığını da eklemiştir.

12-K2: “Çocuklar çok fazla dijitalle kaymaya başladı, çevremde de var tiktok videoları izleyip o dansları yapıyorlar, bizde ise daha çok sokakta oyun oynanırdı, kendi eğlencemiz kendi sınırlarımız vardı, sokakta gidebileceğimiz mesafe kısıtlıydı ama dijital platformda öğrendikleri çok sınırsız öğrenmek istemediklerini bile öğrenebiliyor çocuklar, dijital oyunlarda çocuklar hem fiziken hem zeka anlamında durağanlaştı çünkü kurallar veriliyor çocuk o kuralların dışına çıkamıyor ama klasik oyunlarda yaratıcılığını da kullanabiliyorlar ama teknoloji oyunlarında çocuğun yaratıcılığını kapatıyor. Evet teknoloji güzel ama oyunun içine girmemeli.”

Sorulan soruya cevap veren öğrenci (12-K2), dijital oyunların klasik oyunlara göre daha çok tercih edildiğini ifade etmiştir. Dijital oyunlara artan ilginin çocuklarda oluşturduğu olumsuzluklara da değinen öğretmen adayı, öğrencilerde zihinsel ve fiziksel durağanlık oluşturduğunu söylemiştir.

19-E4: “Yükselen apartmanlar, teknolojik gelişmeler, zayıflayan insan iletişimi ve mahalle kültürünün zayıflaması sonucu klasik-yüz yüze etkileşimli oyunlar yerini bireysel asosyal ve sanal ortamlardan oluşan dijital oyunlara bırakmıştır.”

Klasik oyunlara olan ilginin giderek azalmasını, mahalle kültürünün zayıflamasına ve yüz yüze iletişimin zayıflamasına bağlayan öğrenci (19-E4), bu durumun bireyselliği de arttırdığını ifade etmiştir. Bir eleştiri olarak da asosyallik kattığını söylemiştir.

32-E3: “Günümüz artık teknoloji çağı olduğu için ben olumlu değerlendiriyorum, yüz yüze oyunlar biraz daha dijital oyunlara göre daha arka planda kalmıştır.”

Dijital oyunlara artan ilgiyi olumlu değerlendiren öğrenci klasik oyunlara olan ilginin azaldığını söylemiştir.

35-E3: “Günümüz kuşağı daha çok dijital oyunlara ilgili ama arada yüz yüze oyunlara da ilgileri kayabiliyor.”

Üçüncü sınıf öğrencisi (35-E3), günümüz kuşağının dijital oyunlara ilgisinin arttığını söylerken klasik oyunlara ilgilerinin kayabileceğini de eklemiştir.

Kategori F. Öğretmen adaylarının en bildikleri oyun türleri **kategorisi** altında **F1.Klasik oyun türleri** Sek Sek, Voleybol Basketbol Futbol, Yerden Yüksek, Saklambaç, Ebelemece, Kovalamaca, İstop/ yakar top, Vampir Köylü Oyunu, İp atlama, Simit oyunu, On Bölük, Beş Taş, Köşe Kapmaca, Mendil Kapmaca, Körebe; **F2.En bilinen dijital oyunlar** PUBG FİFA LOL Canter Strike Valorant CS GO, Savaş Oyunları/Strateji Brawl Stars, Subway Surfers, Çiftlik Oyunları, Pes, Heart of iron, Eba Oyunları, RPLOX, GTA kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 8:

TEMA 2: Öğretmen Adaylarının Bildikleri Klasik Oyunlar

KATEGORİ F. Öğretmen Adaylarının Bildikleri Klasik Oyunlar			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
F1. En bilinen klasik oyunlar	Sek Sek, Voleybol, Basketbol, Futbol, Yerden Yüksek, Saklambaç, Ebelemece, Kovalamaca, İstop/ yakar top, Vampir Köylü Oyunu, İp atlama, Simit oyunu, On Bölük, Beş Taş, Köşe Kapmaca, Mendil Kapmaca, Körebe	25	9
F2. En bilinen dijital oyunlar	PUBG, FİFA, LOL, Canter Strike, Valorant, CS GO, Savaş Oyunları/Strateji, Brawl Stars, Subway Surfers, Çiftlik Oyunları, Pes, Heart of iron, Eba Oyunları, RPLOX, GTA	65	23,4

F1.Klasik oyun türleri kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

1-E3: “3. Sınıf olduğum için henüz öğrencilerim yok fakat aşına olduğumuz kadarıyla konuşacak olursam buna örnek olarak, futbol, saklambaç, sek sek, yerden yüksek gibi oyunları gösterebiliriz.”

Öğrencilerin dijital ve klasik oyunlara bakış açısını değerlendirebilmek için yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (1-E3), oynanan klasik oyun türlerine çevresinde oynanan oyunlardan yorum yapmıştır. Bu oyunlardan bazıları futbol, saklambaç, sek sek ve yerden yüksektir.

2-K3: “Daha çok futbol, basketbol, voleybol ve saklambaç oynuyorlar.”

Oynanan klasik oyunlara kız öğrenci (2-K3), futbol, basketbol, voleybol ve saklambaç cevabını vermiştir.

3-E3: “Erkek öğrenciler genelde futbol, kız öğrenciler ise voleybol gibi top ile oynanan oyunları tercih ediyorlar.”

Yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (3-E3), erkeklerin genelde futbol, kızların ise voleybol gibi oyunlar oynadığı yorumunu yapmıştır.

4-E3: “Öğrenciler klasik oyun olarak sek sek ve istop oynamaktadır.”

Erkek öğrenci (4-E3), oynanan klasik oyunlara örnek olarak sek sek ve istop cevabını vermiştir.

5-E4: “Klasik oyun olarak ebelemece yerden yüksek ve futbol oynuyorlar.”

En bilinen klasik oyunlara öğrenci (5-E4), yerden yüksek ve futbol cevabını vermiştir.

F2. En bilinen dijital oyunlar kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

1-E3: “Daha çok şiddet, silah içerikli ve futbol içerikli dijital oyunların oynandığı görülmektedir. Özellikle Pubg, fifa gibi oyunlar örnek gösterilebilir.”

En çok oynanan dijital oyunlar nelerdir? sorusuna cevap veren öğrenci (1-E3), daha çok şiddet içeren, futbol içerikli oyunlar cevabını vermiştir. Oyunlara Pubg, fifa örneğini vermişlerdir.

2-K3: “Lol, Canter strike gibi savaş ve strateji ağırlıklı oyunlar ya da pes, fifa gibi konsol oyunları oynuyorlar.”

Yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (2-K3), Lol, Canter Strike gibi savaş oyunlarını ve Fifa gibi futbol oyunlarını en çok oynanan dijital oyun olarak ifade etmiştir.

6-E3: “Öğrenciler daha çok silah oyunlarını oynamayı tercih ediyorlar. Lol, Pubg, CS Go, Volorant savaş oyunlarını oynarlar.”

Erkek öğrenci (6-E3), dijital oyun olarak Lol, Pubg, Cs Go ve Volorant cevaplarını vermiştir. Buna ek olarak daha çok savaş ve silah oyunları oynandığını da belirtmiştir.

20-K1: “Öğrencim yok ama genel çevremdeki o yaş grubu Pubg veya CS Go gibi öldürmeye, savaşmaya dayalı oyunlar oynuyorlar.”

Sorulan soruya kendi çevresindeki çocuklardan yola çıkıp cevaplayan öğrenci (20-k1) daha çok savaş oyunu oynadıkları yorumunu yapmıştır. Savaş oyunu olarak Pubg ve Cs Go örneğini vermiştir.

28-E1: “Hala öğrenci olduğumdan dolayı tecrübem yok. Genelde çocuklar Pubg oynuyor.”

Öğrenci (28-E1), tecrübesi olmadığını ifade etmiştir. Buna ek olarak Pubg oyununu söylemiştir.

30-E1: “Genelde savaş oyunları oynanıyor çevremden biliyorum.”

En çok oynanan dijital oyunlara savaş oyunları şeklinde cevap veren öğrenci (30-E1) çevresinden bildiğini de eklemiştir. Öğrenciler kendi ortaokul dönemleri ve yakın çevre gözlemlerine dayanarak bu tür yorumlarda bulunmuşlardır.

Kategori G. Sosyal bilgiler öğretiminde oyunlar için uygun konu ve öğrenme alanları **kategorisi** altında **G1.Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişim; G2.Küresel Bağlantılar; G3.İnsanlar, Yerler ve Çevreler; G4.Üretim, Dağıtım ve Tüketim; G5.Birey ve Toplum; G6.Kültür ve Miras; F7.Tarih Konularını İçeren Tüm Öğrenme Alanlarında; G8.Coğrafya Konularını İçeren Tüm Öğrenme Alanlarında; G9.Demokrasi Konularını İçeren Tüm Öğrenme Alanlarında** kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 9:

TEMA 3: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunlar İçin Uygun Konu Ve Öğrenme Alanları

KATEGORİ G. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunlar İçin Uygun Konu ve Öğrenme Alanları			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
G1. Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişim	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle ‘bilim teknoloji ve sosyal değişim’ öğrenme alanında oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	3	1,08
G2. Küresel Bağlantılar	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle ‘küresel bağlantılar’ öğrenme alanında oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	1	0,36
G3. İnsanlar, Yerler ve Çevreler	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle ‘insanlar, yerler ve çevreler’ öğrenme alanında oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	3	1,08
G4. Üretim, Dağıtım ve Tüketim	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle ‘üretim, dağıtım ve tüketim’ öğrenme alanında oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	1	0,36
G5. Birey ve Toplum	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle ‘ birey ve toplum’ öğrenme alanında oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	2	0,72
G6. Kültür ve Miras	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle ‘kültür ve miras’ öğrenme alanında oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	2	0,72
G7. Tarih Konuları	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle ‘tarih konularında’ oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	22	7,92
G8. Coğrafya Konuları	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle ‘coğrafya konularında’ oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	8	2,88
G9. Demokrasi Konuları	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle ‘demokrasi ve etkin vatandaşlık konularında’ oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	1	0,36

G1.Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişim kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

1-E3:“*Geniş çerçevede ele alınırsa bilim teknoloji ve toplum öğrenme alanı ve küresel bağlantılar öğrenme alanında oyun temelli yaklaşım kullanılabilir.*”

Öğrencilerden birinci sıradaki öğrenci (1-E3), oyunların uygulanması gereken öğrenme alanlarına bilim teknoloji ve toplum ve küresel bağlantıları örnek vermiştir.

8-K2:“*Oyun temelli yaklaşım coğrafya, bilim teknoloji toplum gibi konularında kullanılamaz bence.*”

Öğrenme alanları sorusuna farklı bir yorum getiren öğrenci (8-K2), coğrafya ve bilim teknoloji toplum konularında oyun kullanılamayacağını ifade etmiştir.

19-E4:“*Değerler, Ülkeler, Etkin Vatandaşlık, Tarihe Yolculuk, Bilim Teknoloji, Yönetime Katılıyorum.*”

Yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (19-E4), değerler, ülkeler, etkin vatandaşlık, tarihe yolculuk, bilim teknoloji, yönetime katılıyorum konu ve öğrenme alanlarında oyunların kullanılabileceğini ifade etmiştir.

G2.Küresel Bağlantılar kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

1-E3:“*Geniş çerçevede ele alınırsa bilim teknoloji ve toplum öğrenme alanı ve küresel bağlantılar öğrenme alanında oyun temelli yaklaşım kullanılabilir.*”

Öğrencilerden üçüncü sınıf öğrencisi (1-E3), oyunların uygulanması gereken öğrenme alanlarına bilim teknoloji ve toplum ve küresel bağlantıları örnek vermiştir.

G3.İnsanlar, Yerler ve Çevreler kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

31-K3: “Özellikle insanlar yerler çevreler ve birey ve toplum öğrenme alanlarında oynanmalı diye düşünüyorum, diğer öğrenme alanlarında da doğru şekilde doğru oyunlar seçilirse oynanabilir.”

Yöneltilen soruya cevap veren kız öğrenci (31-K3), öğrenme alanı olarak insanlar yerler çevreler ve birey ve toplum öğrenme alanlarında oynanmalı yorumunu yapmıştır. Buna ek olarak diğer öğrenme alanlarında da uygulanabileceğini eklemiş koşul olarak ise doğru oyun seçilmesi gerektiğini belirtmiştir.

13-K2: “Sosyal bilgiler eğitiminin kalıcı olması için özellikle 4, 5.sınıflarda konuların öğrencinin zihninde somutlaştırılması gerektiğini düşünüyorum çünkü bu dönemdeki yaş grubu anlatılan konuyu somut bir varlıkla, oyunla nitelendirirse konuyu çok daha iyi anlayacaktır. Aynı zamanda 6 ve 7. Sınıflarda örneğin insanlar yerler konusu coğrafya ağırlıklıdır. Harita ve görsellerle konular desteklenmelidir.”

Sorulan soruya cevap veren öğrenci (13-K2), özellikle küçük yaş gruplarında somutlaştırmanın önemli olduğunu, bunun nesne veya oyunla sağlanması gerektiğini ifade etmiştir. Oyunlaştırma ve somutlaştırmanın da coğrafya konusunu içeren insanlar yerler ve çevreler öğrenme alanında yapılması gerektiğini söylemiştir.

G4.Üretim, Dağıtım ve Tüketim kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

3-E3: “İnsanlar, yerler ve çevreler; bilim, teknoloji ve toplum; üretim, dağıtım ve tüketim konularında konudan çok fazla sapmayacak tarzda oyunlar oynatılabilir.”

Yöneltilen soruya cevap veren üçüncü sınıf öğrencisi (3-E3), insanlar, yerler ve çevreler; bilim, teknoloji ve toplum; üretim, dağıtım ve tüketim konularında oyunların oynatılması gerektiğini ifade etmiştir. Buna ölçüt olarak oyunların konuyu amacından saptırmaması gerektiğini söylemiştir.

G5.Birey ve Toplum kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

13-K2: ‘‘Birey ve toplum, insanlar, yerler ve çevreler gibi öğrenme alanlarında oyunlar oynanabilir. 4-5-6. sınıf seviyelerinde kullanılabilir.’’

Oyunların kullanılması gereken öğrenme alanlarına birey ve toplum, insanlar, yerler ve çevreler örneklerini veren öğrenci (13-K2), oyunların 4., 5. ve 6. sınıflarda kullanılması gerektiğini ifade etmiştir.

31-K3: ‘‘Özellikle insanlar yerler çevreler ve birey ve toplum öğrenme alanlarında oynanmalı diye düşünüyorum, diğer öğrenme alanlarında da doğru şekilde doğru oyunlar seçilirse oynanabilir.’’

Yöneltilen soruya cevap veren üçüncü sınıf öğrencisi (31-K3), öğrenme alanı olarak insanlar yerler çevreler ve birey ve toplum öğrenme alanlarında oynanmalı yorumunu yapmıştır. Buna ek olarak diğer öğrenme alanlarında da uygulanabileceğini eklemiş koşul olarak ise doğru oyun seçilmesi gerektiğini belirtmiştir.

14-K2: ‘‘Özellikle birey ve toplum öğrenme alanında kullanılmamalı çünkü bu öğrenme alanında bireysellik, empati, farklılıklara saygı becerileri kazandırılıyor. Mesela oyunda drama kullanılıyor engelli birey taklidi yapılıyor çocuklar dalga geçebilir. 7 ve 8 de kullanmamalı.’’

Yöneltilen soruya farklı bir yorum yapan öğrenci (14-K2), özellikle oyunların birey ve toplum öğrenme alanında kullanılmaması gerektiğini ifade etmiştir. Öğrencilerin bu öğrenme alanında bireysellik kazandığını, farklılıklara saygıyı gözden kaçırabileceklerini ve birbirleriyle dalga geçebileceklerini sebep olarak göstermiştir.

G6.Kültür ve Miras kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

14-K2: ‘‘Kültür ve miras öğrenme alanında tarih sıkıcı geliyor ondan dikkat çekici hale getirmeye çalışılmalı.’’

Oyunların kültür ve miras öğrenme alanında kullanılması gerektiğini söyleyen öğrenci (14-K2), bu öğrenme alanını seçme nedenini de tarih konularının sıkıcı olması şeklinde açıklamıştır.

34-E3: ‘‘Yerel çocuk oyunları dersinde yaptığımız ödevde tabıyla kültür miras etkinliği yapmıştım. Bunu derslerimde uygulamak isterim. Yani özellikle kültür miras konusu diyebilirim.’’

Öğrenci (34-E3), yerel çocuk oyunları dersinde oyunları kullandıklarını buna bağlı olarak kültür ve miras konusunda oyunların kullanılabileceğini ifade etmiştir.

G7. Tarih Konularını İçeren Tüm Öğrenme Alanlarında kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

18-E1: ‘‘Tarih konuları işlenmeli daha sonra tekrar amaçlı oyunlar oynanmalı diye düşünüyorum.’’

Oyunların kullanılması gereken öğrenme alanları sorusuna erkek öğrenci (18-E1), tarih konularını içeren tüm öğrenme alanlarında kullanılmalı cevabını vermiştir.

21-K1: ‘‘Canlandırma oyunları olabilir. Tarih konularında yapılabilir.’’

Yöneltilen soruya cevap veren birinci sınıf öğrencisi (21-K1), oyunların tarih konularında kullanılması gerektiğini ifade etmiştir. Buna ek olarak kullanılması gereken oyun türü olarak canlandırma oyunlarını örnek vermiştir.

29-E1: *“Her konuda bulmaca ve tabu oynatılabilir. Özellikle tarih konularında.”*

Oyun kullanımına ilişkin yorum yapan öğrenci (29-E1), her konuda oyun oynanabileceği yorumunu yapmıştır. Yukarıda ifade edildiği gibi özellikle tarih konularında oynanması gerektiğini de belirtmiştir.

35-K3: *“Aslında her oyunu sosyal bilgiler eğitimine entegre edebiliriz. Ama tarih konularında işlense daha verimli olur.”*

Her oyunun sosyal bilgiler eğitiminde kullanılabileceğini söyleyen öğrenci (35-K3), oyunun özellikle tarih konularında işlenmesinin daha verimli olacağını belirtmiştir.

8-K2: *“Oyun temelli yaklaşım tarih konuları, kültür ve miras gibi konularla kullanılabilir.”*

Öğrenci (8-K2), sorulan soruya cevap olarak oyunların tarih konularında ve kültür ve miras öğrenme alanında kullanılması gerektiğini ifade etmiştir.

9-E3: *“4,5 ve 6. sınıflarda özellikle tarih konularında kullanılabilir.”*

Oyunların tarih konularında kullanılması gerektiğini ifade eden öğrenci (9-E3), cevaplarına ek olarak oyunların 4., 5. ve 6. Sınıf düzeylerinde kullanılabileceğini söylemiştir.

10-K2: *“Bence tarih konularında kullanılmaz bir video veya drama olsa çocuklar konuları daha net anlar .”*

Öğrenci (10-K2), oyunların tarih konularında kullanılmaması gerektiğini ifade ederek farklı bir yorum getirmiştir. Buna ek olarak tarih konularında video veya drama kullanılmasının daha iyi olacağını ifade etmiştir.

G8. Coğrafya Konularını İçeren Tüm Öğrenme Alanlarında kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

7-E3: “Bizim dersimiz için etkinlikler kullanılırsa çok daha etkili olur diye düşünüyorum materyalle desteklenmiş anlatım akılda kalıcı olur özellikle coğrafya dersleri çok etkili olurdu.”

Yöneltelen soruya cevap veren öğrenci (7-E3), oyunların yanında materyalle desteklenmiş coğrafya derslerinin daha kalıcı olacağını ifade etmiştir.

9-E3: “Tarih, Coğrafya gibi derslerde kelime oyunu, bulmaca, bilgi yarışması. Coğrafyada online harita üzerinde şehir, coğrafi şartlar ve iklim eşleştirmeli oyunlar olabilir.”

Oyunların özellikle tarih ve coğrafya derslerinde kullanılması gerektiğini ifade eden öğrenci (9-E3), bu oyunlara örnekler de vermiştir. Tarih ve coğrafya derslerinde kelime oyunu, bulmaca, bilgi yarışması oynanabilirken özellikle coğrafya dersinde eşleştirmeli oyunlar oynanabilir yorumunu yapmıştır.

12-K2: “Bence tarih konularında çok kullanılamaz daha çok coğrafya dersinde kullanılmalıdır, coğrafi şekilleri anlatırken özellikle kullanılabilir çok kalıcı olur.”

Öğrenci (12-K2), oyunların coğrafya derslerinde kullanılması gerektiğini ifade ederken tarih konularında kullanılmaması gerektiğini söylemiştir.

22-E1: “Coğrafya derslerinde özellikle yer şekillerini anlatırken veya şehir bulma oyunu oynanabilir.”

Özellikle yer şekilleri konusunda ve coğrafya derslerinde oyun kullanılması gerektiğini söyleyen öğrenci (22-E1), şehir bulma oyununun oynanabileceğini ifade etmiştir.

G9.Demokrasi Konularını İçeren Tüm Öğrenme Alanlarında kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

33-K3: ‘‘Demokrasi konularında canlandırma yapılabilir, eşitlik, özgürlük, empati gibi değerlerde canlandırma yapılabilir.’’

Oyunların kullanılması gereken konu ve öğrenme alanları sorusuna demokrasi konularında kullanılmalı cevabını veren öğrenci (33-K3), değerler konusunda da canlandırma yapılabileceğini ifade etmiştir.

Kategori H. Sosyal bilgiler öğretiminde oyunlar için uygun olmayan konu ve öğrenme alanları **kategorisi** altında *H1.Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişim; H2.Tarih Konuları; H3.Coğrafya Konuları; H4.Birey ve Toplum; H5.Hiçbir Konuda Kullanılmamalı* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 10:

TEMA 4: Sosyal Bilgiler Eğitiminde Uygun Olmayan Konu ve Öğrenme Alanları

KATEGORİ H. Sosyal Bilgiler Eğitiminde Uygun Olmayan Konu ve Öğrenme Alanları		F	%
H1.Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişim	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle ‘bilim, teknoloji ve sosyal değişim’ öğrenme alanında oyun kullanılmamalı yorumunu yapmıştır.	2	0,72
H2.Tarih Konuları	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitiminde özellikle ‘tarih konularında’ oyun kullanılmamalı yorumunu yapmıştır.	6	2,16
H3.Coğrafya Konuları	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitiminde özellikle ‘coğrafya konularında’ oyun kullanılmamalı yorumunu yapmıştır	1	0,36
H4.Birey ve Toplum	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitiminde özellikle ‘birey ve toplum konularında’ oyun kullanılmamalı yorumunu yapmıştır.	1	0,36
H5. Her Konu ve Öğrenme Alanında Kullanılır	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitiminde her konuda ve öğrenme alanında oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	12	4,32

H1.Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişim kodu altında öğrenci görüşleri şöyledir:

8-K2:“Oyun temelli yaklaşım coğrafya, bilim, teknoloji ve toplumsal değişim gibi konularında kullanılamaz bence.”

Öğrenci, (8-K2) oyunların kullanılmaması gereken öğrenme alanları sorusuna bilim teknoloji ve toplumsal değişim cevabını vermiştir.

H2.Tarih Konuları kodu altında öğrenci görüşleri şöyledir:

12-K2:“*Daha çok ergenlikten dolayı 8. Sınıflarda kullanılmamalı ve tarih derslerinde kullanılmamalı diye düşünüyorum, verimli olmaz gibi geliyor.*”

Yöneltilen soruya tarih konularında kullanılmamalı cevabını veren öğrenci (12-K2), ek olarak kullanılmaması gereken sınıf düzeyini de belirtmiştir. Sekizinci sınıflarda ergenlikten dolayı kullanılmaması gerektiğini ifade etmiştir.

21-K1:“*Özellikle tarih konularında uygulanamaz bence. 7 ve 8. Sınıflarda uygulanmamalı.*”

Oyun tarih konularında uygulanmaz diyen öğrenci (21-K1), yedinci ve sekizinci sınıflarda uygulanmamalı yorumunu yapmıştır.

22-E1:“*Ortaokul seviyesinde tarih konularında.*”

Yöneltilen soruya tarih konularında cevabını veren öğrenci (22-E1), seviye olarak ortaokul kademesini söylemiştir.

28-E1:“*Tartışmaya açık olmayan bilgi odaklı konularda kullanılmamalı tarih gibi.*”

Öğrenci (28-E1), oyunların tartışmaya açık olmayan konularda kullanılmaması gerektiğini ifade etmiştir. Tartışmaya açık olmayan ders olarak da tarih dersini örnek vermiştir.

H3. Coğrafya Konularında kodu altında öğrenci görüşleri şöyledir:

8-K2:“*Oyun temelli yaklaşım coğrafya, bilim teknoloji toplum gibi konularında kullanılamaz bence.*”

Öğrenme alanları sorusuna farklı bir yorum getiren öğrenci (8-K2), coğrafya ve bilim teknoloji toplum konularında oyun kullanılamayacağını ifade etmiştir.

H4. Birey ve Toplum kodu altında öğrenci görüşleri şöyledir:

14-K2: “Özellikle birey ve toplum öğrenme alanında kullanılmamalı çünkü bu öğrenme alanında bireysellik, empati, farklılıklara saygı becerileri kazandırılıyor. Mesela oyunda drama kullanılıyor engelli birey taklidi yapılıyor çocuklar dalga geçebilir. 7 ve 8 de kullanmamalı.”

Yöneltilen soruya yorum yapan öğrenci (14-K2), özellikle oyunların birey ve toplum öğrenme alanında kullanılmaması gerektiğini ifade etmiştir. Öğrencilerin bu öğrenme alanında bireysellik kazandığını, farklılıklara saygıyı gözden kaçırabileceklerini ve birbirleriyle dalga geçebileceklerini sebep olarak göstermiştir.

H5. Her Konu ve Öğrenme Alanında Kullanılır kodu altında öğrenci görüşleri şöyledir:

2-K3: “Spesifik bir örnek vermek yanlış olabilir, doğru oyun ve ortam yaratıldığında her konuya uyarlama yapılabilir.”

Oyunların kullanılmaması gereken öğrenme alanı veya konu hangisidir? sorusuna örnek vermenin yanlış olduğunu ifade eden öğrenci (2-K3), uygun şartların sağlandığında oyunun her konuya uygulanabileceğini ifade etmiştir.

3-E3: “Bence her konuda düzgün bir şekilde kullanılırsa, oyun öğrenciye yarar sağlar. Sınıf düzeyi olarak 7. ve 8. Sınıflar biraz daha ben büyüdüm kafasında oldukları için oyunla öğretilen bilgiyi ciddiye almayabilirler.”

Yöneltilen soruya her konuda oyun kullanılabilir cevabını veren öğrenci (3-E3), cevaba ek olarak yedinci ve sekizinci sınıflarda kullanılmaması gerektiğini ifade etmiştir.

Kategori I. Oyun temelli öğrenme için uygun sınıf seviyeleri **kategorisi** altında *I1.4.sınıf; I2.5.sınıf; I3.6.sınıf; I4.7.sınıf; I5.Her Sınıf Düzeyinde* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 11:

TEMA 5: Oyun Temelli Öğrenme İçin Uygun Sınıf Seviyeleri

KATEGORİ I. Oyun Temelli Öğrenme İçin Uygun Sınıf Seviyeleri			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
I1.4.sınıf	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle 4.sınıf düzeyinde oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	6	2,16
I2.5.sınıf	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle 5.sınıf düzeyinde oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	19	6,84
I3.6.sınıf	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle 6.sınıf düzeyinde oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	15	5,4
I4.7.sınıf	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle 7.sınıf düzeyinde oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	6	2,16
I5.Her Sınıf Düzeyinde	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle her sınıf düzeyinde oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	14	5,04

11.4.sınıf kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

2-K3: ‘‘4, 5, 6 ve 7. Sınıflar için uygun olabilir her konuya ve kazanıma uygun oyunlar üretilebilir.’’

Oyun temelli öğrenme için uygun sınıf seviyeleri nelerdir? sorusuna cevap veren öğrenci (2-K3), 4., 5., 6. ve 7. sınıflarda oyunların rahatlıkla uygulanabileceğini ifade etmiştir.

6-E3: ‘‘Sosyal bilgilerde konuların hepsinin oyunlara uyarlanabileceğini düşünüyorum. Yalnız sınıf düzeyi 4,5 ve 6 sınıflara uygulanırsa daha iyi olacağını düşünüyorum. 7 ve 8. Sınıflarda kontrolün sağlanmasında sıkıntı olabileceğini düşünüyorum.’’

Yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (6-E3), her konuda oyunların kullanılabilceğini ifade etmiştir. Düzey olarak 4., 5. ve 6. sınıflarda kullanılmasının uygun olacağını söyleyen öğrenci 7. ve 8. sınıflarda uygulanmasını sıkıntılı bulmuştur.

9-E3: ‘‘4,5 ve 6. sınıflarda özellikle tarih konularında kullanılabilir.’’

Oyunların tarih konularında kullanılması gerektiğini ifade eden öğrenci (9-E3), cevaplarına ek olarak oyunların 4., 5. ve 6. sınıf düzeylerinde kullanılabilceğini söylemiştir.

14- K2: ‘‘4, 5, ve 6. Sınıflarda özellikle oyun kullanılabilir, 7. Sınıflarda ise ergenlik olduğu için sıkıntı olur, onlar oyunu çocukça bulabilir.’’

Oyunların 4., 5. ve 6. sınıflarda kullanılmasını daha uygun bulan öğrenci (14-K2), ergenlikten dolayı 7. sınıflarda kullanılmasını uygun bulmamıştır.

12.5.sınıf kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

11-K2: “Özellikle 5. Sınıfların oyun temelli öğrenme yaklaşımından keyif alacağını düşünüyorum.”

Öğrenci oyunların 5. sınıfta kullanılmasının daha doğru olacağını ifade etmiştir.

13-K2: “Konuya entegre edilmiş her oyun 4,5, ve 6. Sınıflarda her konuda kullanılabilir.”

Öğrenci (13-K2), konuya uygun olan oyunun, 4., 5. ve 6. sınıflarda kullanılabileceğini söylemiştir.

26-K1: “5, ve 6. Sınıflarda ortaokul düzeyinde oyun temelli öğrenme kullanılabilir. Özellikle tarih ve coğrafya derslerinde kullanılabilir.”

Oyun temelli öğrenmenin hangi sınıf kademelerinde kullanılması gerektiği sorusuna cevap veren öğrenci (26-K1), oyunların 4. ve 5. sınıflarda kullanılmasının uygun olacağı yorumunu yapmıştır. Ders olarak tarih ve coğrafya dersinde kullanılması gerektiğini ifade etmiştir.

31-K3: “Daha çok 4, Ve 5. Sınıf gibi alt sınıflarda oynanmalı diye düşünüyorum.”

Yukarıda belirtilen yorumda gözüktüğü üzere oyunların 4. ve 5. sınıflarda uygulanması gerektiğini ifade eden öğrenci (31-K3), daha küçük sınıflar olduğu için uygulanması gerektiğini belirtmiştir.

35-K3: “Özellikle 4, ve 5. Sınıflarda kullanabiliriz, daha çok oyun odaklı seviyede oldukları için konu olarak örneğin Orta Asya devletleri, Mezopotamya ve Anadolu medeniyetleri konusunda kullanılabilir.”

Sorulan soruya cevap veren öğrenci (35-K3), sınıf seviyesi olarak 4. ve 5. sınıflarda kullanılabileceğini ifade etmiştir. Sınıf kademesine ek olarak Orta Asya devletleri, Mezopotamya ve Anadolu Medeniyetleri konusunda oyunlar kullanılabilir yorumunu yapmıştır.

13.6.sınıf kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

32-E3: *“4, 5, ve 6. Sınıfta daha ağırlıklı kullanılabilir, her konuda kullanılabilir.”*

Oyunların kullanılacağı sınıf kademesine 4., 5. ve 6. sınıflar cevabını veren öğrenci (32-E3), konu olarak her konuda kullanılabilir yorumunu yapmıştır.

19-E4: *“5,6,7 / Değerler, Ülkeler, Etkin Vatandaşlık, Tarihe Yolculuk, Bilim Teknoloji, Yönetime Katılıyorum.”*

Öğrenci (19-E4), oyunların kullanılması gereken sınıf düzeyine 5., 6. ve 7. sınıflar cevabını vermiştir. Cevaplara ek olarak oyunun kullanılması gereken öğrenme alanı ve konuya değerler, ülkeler, etkin vatandaşlık, tarihe yolculuk, bilim teknoloji, yönetime katılıyorum cevaplarını eklemiştir.

17-K1: *“Tüm konularda 5 ve 6. Sınıflarda kullanılabilir.”*

Oyunların tüm konularda kullanılması gerektiğini ifade eden birinci sınıf öğrencisi (17-K1), sınıf kademesi olarak 5. ve 6. sınıfları belirtmiştir.

12-K2: *“8. Sınıflar ergenliğe giriyorlar, hocaya kafa tutuyor havalı tavırları oluyor genelde, ben bilirim tavırlarına giriyor bu nedenle oyun olacağını düşünmüyorum ama 4,5, ve 6 da rahat şekilde oyun oynanabilir diye düşünüyorum.”*

Öğrenci (12-K2), oyunların kullanılması gereken sınıf kademsine 4., 5. ve 6. sınıflar cevabını vermiştir. Sekizinci sınıflarda kullanılmaması gerektiğini vurgulayan öğrenci, bunun nedenini o yaş grubunun asiliğine ve ergenliğine bağlamıştır.

14.7.sınıf kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

2-K3: “4, 5, 6, ve 7. Sınıflar için uygun olabilir her konuya ve kazanıma uygun oyunlar üretilebilir.”

Oyun temelli öğrenme için uygun sınıf seviyeleri nelerdir? sorusuna cevap veren öğrenci (2-K3), 4., 5., 6. ve 7. sınıflarda oyunların rahatlıkla uygulanabileceğini ifade etmiştir.

19-E4: “5,6,7 / Değerler, Ülkeler, Etkin Vatandaşlık, Tarihe Yolculuk, Bilim Teknoloji, Yönetime Katılıyorum.”

Dördüncü sınıf öğrencisi (19-E4), oyunların kullanılması gereken sınıf düzeyine 5., 6. ve 7. sınıflar cevabını vermiştir. Cevaplara ek olarak oyunun kullanılması gereken öğrenme alanı ve konuya değerler, ülkeler, etkin vatandaşlık, tarihe yolculuk, bilim teknoloji, yönetime katılıyorum cevaplarını eklemiştir.

15.Her Sınıf Düzeyinde kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

23-K1: “Her konuda her sınıf düzeyinde kullanılabilir.”

Oyunların kullanılacağı sınıf kademesine ve konuya birinci sınıf öğrencisi (23-K1), her konuda ve her sınıf düzeyinde kullanılabilir cevabını vermiştir.

28-E1: “Mezopotamya uygarlıkları ve Osmanlı tarihi konularında olabilir. Her sınıf düzeyinde kullanılabilir.”

Yöneltilen soruya birinci sınıf öğrencisi (28-E1), oyunların kullanılacağı konuya Mezopotamya Uygarlıkları ve Osmanlı Tarihi cevabını verirken, sınıf kademesine her sınıf düzeyinde kullanılır cevabını vermiştir.

29-E1: “Özellikle coğrafya derslerinde kullanılmalı, her sınıf seviyesinde kullanılabilir.”

Öğrenci (29-E1), konu olarak oyunların coğrafya konularında kullanılması gerektiğini ifade ederken, sınıf kademesine her sınıf seviyesi cevabını vermiştir.

7-E3: “5. Sınıftan 8. Sınıfa kadar her sınıf düzeyinde her konuda doğru şekilde uygulanabilirse kullanılabilir.”

Üçüncü sınıf öğrencisi (7-E3), doğru şekilde uygulanırsa her sınıf kademesinde uygulanabileceğini ifade etmiştir. Öğrenciler kendi ortaokul dönemleri ve yakın çevre gözlemlerine dayanarak bu tür yorumlarda bulunmuşlardır. Katılan 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin çoğu ile yapılan görüşmelerde, öğrenciler Kamu Personeli Seçme Sınavı için kurs veya dershaneye gittiklerini belirtmişlerdir. Dolayısıyla öğretmen adaylarının öğretim programı ve öğrenci seviyelerine hakkında kendi gözlemlerinden yararlandığı görülmektedir.

Kategori İ. Oyun Temelli Öğrenme İçin Uygun Olmayan Sınıf Seviyeleri kategorisi altında *İ1.7.Sınıf; İ2.8.Sınıf ve İ3.Her Sınıf Düzeyinde Kullanılmalı* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 12:

TEMA 6: Oyun Temelli Öğrenme İçin Uygun Olmayan Sınıf Seviyeleri

KATEGORİ İ Oyun Temelli Öğrenme İçin Uygun Olmayan Sınıf Seviyeleri		F	%
İ1.7.sınıf	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle 7.sınıf düzeyinde oyun kullanılmamalı yorumunu yapmıştır.	8	2,88
İ2.8.sınıf	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında özellikle 8.sınıf düzeyinde oyun kullanılmamalı yorumunu yapmıştır.	22	7,92
İ3.Her Sınıf Düzeyinde Kullanılmalı	Öğrenciler sosyal bilgiler eğitimi konularında her sınıf düzeyinde oyun kullanılmalı yorumunu yapmıştır.	6	2,16

İ1.7.Sınıf kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

3-E3: “Bence her konuda düzgün bir şekilde kullanılırsa, oyun öğrenciye yarar sağlar. Sınıf düzeyi olarak 7. ve 8. Sınıflar biraz daha ben büyüdüm kafasında oldukları için oyunla öğretilen bilgiyi ciddiye almayabilirler.”

Yöneltilen soruya her konuda oyun kullanılabilir cevabını veren öğrenci (3-E3), cevaba ek olarak yedinci ve sekizinci sınıflarda kullanılmaması gerektiğini ifade etmiştir.

9-E3: “7 ve 8. Sınıflarda sınavdan kaynaklı olarak oyunların zaman alacağını düşünüyorum bundan dolayı bu sınıf kademelerinde hiçbir konuda uygulanmamalı diye düşünüyorum.”

Oyun temelli öğrenme için uygun olmayan sınıf seviyeleri hangileridir? sorusuna dokuzuncu sırada cevap veren öğrenci (9-E3), 7. ve 8. sınıflarda oyunun kullanılmaması gerektiğini ifade etmiştir. Bu sınıf seviyelerinde kullanılmamasının nedenini öğrencilerin sınav döneminde olmaları olarak açıklamıştır.

10-K2: *“Bence tarih konularında kullanılmaz bir video veya drama olsa çocuklar konuları daha net anlar, 7 ve 8. Sınıflarda ergenlik ve sınav kaygısından dolayı kullanılmamalı.”*

Öğrenci (10-K2), oyunların kullanılmaması gereken sınıf seviyelerine 7. ve 8. Sınıf olarak cevap vermiştir. Bunun nedenini ergenlik ve sınav kaygısı olarak açıklamıştır.

İ2.8.Sınıf kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

11-K2: *“8.sınıf konularında uygulanmasını doğru bulmuyorum, zaten liseye geçiş sınavı öğrencisi sınav kaygısı var, oyunlarla uğraşmak zaman kaybı hissettirir.”*

Öğrenci (11-K2), oyunların sekizinci sınıflarda kullanılmaması gerektiğini ifade etmiştir. Buna sebep olarak öğrencilerin sınav kaygısı olduğunu, oyunlarla uğraşmanın zaman kaybı olacağını söylemiştir.

12-K2: *“Daha çok ergenlikten dolayı 8. Sınıflarda kullanılmamalı ve tarih derslerinde kullanılmamalı diye düşünüyorum, verimli olmaz gibi geliyor.”*

Yöneltilen soruya tarih konularında kullanılmamalı cevabını veren öğrenci (12-K2), ek olarak kullanılmaması gereken sınıf düzeyini de belirtmiştir. Sekizinci sınıflarda ergenlikten dolayı kullanılmaması gerektiğini ifade etmiştir.

13-K2: *“Özellikle 8. Sınıflarda kullanılmamalı, hem liseye geçiş sınavı var hem de ergenlikten dolayı ters davranabilirler.”*

Öğrenci (13-K2), oyunların sekizinci sınıflarda kullanılmaması gerektiğini söylemiştir. Bu kapsamda çocukların ergenlik döneminde oldukları için ters davranabileceklerini eklemiştir.

17-K1: ‘‘Her konuda uygulanır ama 7 ve 8. Sınıflarda sınav çocukları oldukları için oyun zaman kaybı olur.’’

Oyunların tüm konularda kullanılması gerektiğini ifade eden öğrenci (17-K1), sınıf kademesi olarak 7. ve 8. Sınıflarda kullanılmaması gerektiğini söylemiştir. Bu kapsamda öğrencilerin sınav döneminde olduğunu, bu nedenle oyun oynanmasını zaman kaybı olarak göreceğini ifade etmiştir.

İ3. Her Sınıf Düzeyinde kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

15-K1: ‘‘Her sınıf seviyesinde kullanılması gerektiğini düşünüyorum.’’

Öğrenci (15-K1), oyunların her sınıf seviyesinde kullanılması gerektiğini ifade etmiştir.

16-E1: ‘‘Her sınıf seviyesinde her konuda kullanılabilir.’’

Yöneltilen soruya cevap veren birinci sınıf öğrencisi (16-E1), oyunların her sınıf seviyesinde ve her konuda kullanılabileceğini söylemiştir.

19-E4: ‘‘Her sınıf seviyesinde kullanılabilir.’’

Dördüncü sınıf öğrencisi (19-E4), oyunların her sınıf seviyesinde kullanılabileceğini ifade etmiştir.

4- Öğretmen adayları derslerde oyunların kullanımının öğretimi nasıl etkilediğine dair görüşleri nelerdir? sorusuna verilen yanıtlar doğrultusunda “Oyunun öğretime etkisi” teması oluşturulmuş, bu tema altında **Oyunun öğretime etkisi kategorisine** ulaşılmıştır.

Kategori K. Oyunun öğretime etkisi kategorisi altında *K1-Kalıcı Öğretim Sağlar; K2-Eğlenceli Öğrenme Ortamı Sağlar; K3-Dersi Monotonluktan Kurtarır; K4-Aktif Öğrenme Ortamı Sunar; H5-Dersi İlgi Çekici Hale Getirir; H6-Klasik Düz Anlatımı Engeller* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 13:

TEMA 7: Oyunun Öğretime Etkisi

KATEGORİ K. Oyunun Öğretime Etkisi			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
K1. Kalıcı Öğretim Sağlar	Öğrenciler klasik ve dijital oyunların öğrencilere eğitsel olarak katkısı olarak ‘kalıcı öğrenmeyi sağlar’ yorumunu yaptı.	16	5,76
K2.Eğlenceli Öğrenme Ortamı Sağlar	Öğrenciler klasik ve dijital oyunların öğrencilere eğitsel olarak katkısı olarak ‘eğlenceli öğrenme ortamı sağlar’ yorumunu yaptı.	5	1,8
K3. Dersi Monotonluktan Kurtarır	Öğrenciler klasik ve dijital oyunların öğrencilere eğitsel olarak katkısı olarak ‘dersi monotonluktan kurtarır’ yorumunu yaptı.	4	1,44
K4. Aktif Öğrenme Ortamı Sunar	Öğrenciler klasik ve dijital oyunların öğrencilere eğitsel olarak katkısı olarak ‘aktif öğrenme ortamı sunar’ yorumunu yaptı.	3	1,08
K5. Dersi İlgi Çekici Hale Getirir	Öğrenciler klasik ve dijital oyunların öğrencilere eğitsel olarak katkısı olarak ‘dersi ilgi çekici hale getirir’ yorumunu yaptı.	8	2,88
K6. Klasik Düz Anlatımı Engeller	Öğrenciler klasik ve dijital oyunların öğrencilere eğitsel olarak katkısı olarak ‘klasik düz anlatımı engeller’ yorumunu yaptı.	2	0,72

K1-Kalıcı Öğretim Sağlar kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

1-E3: “Öğrencilere kalıcı öğrenme konusunda büyük katkı sağlar çünkü çocuklar içinde bulundukları hiçbir şeyi unutmazlar bundan dolayı dahil oldukları şeyleri seviyorlar.”

Öğretmen adayları derslerde oyunların kullanımının öğretimi nasıl etkilediğine dair görüşleri nelerdir? sorusuna üçüncü sınıf öğrencisi, öğrencilere kalıcı öğrenme sağlayacağını, çocukların içinde bulundukları hiçbir şeyi unutmayacaklarını ifade etmiştir. Bu sebeplerden dolayı oyunların kalıcı öğrenme sağlayacağını ifade etmiştir.

5-E4: “Oyunların eğitimde kullanılması kesinlikle kalıcı öğrenmeyi olumlu etkiler. Çocuklar aktif olarak katılacağı için unutmaya zor olur.”

Yöneltilen soruya cevap veren dördüncü sınıf öğrencisi (5-E4), oyunların kullanılmasının kalıcı öğrenmeyi olumlu etkileyeceğini ifade etmiştir. Çocukların öğrenme ortamına aktif katılması çocukların unutmamasını zorlaştıracaktır yorumunu da yapmıştır.

8-K2: “Bence oyunların eğitimde kullanılması kalıcı öğrenmeyi etkiler ve destekler çünkü oyun kavramı çocukların hayatında önemli bir konumda ve ilgilerini çeken bir eylem örneğin bir konunun öğretmen tarafından anlatılması değil de bir konunun oyun şeklinde oynatılarak kavranmaya çalışılması daha kalıcı olacaktır.”

Oyunların eğitimde kullanılmasının sağladığı katkılara öğrenci (8-K2), kalıcı öğrenmeyi etkiler yorumunu yapmıştır. Buna ek olarak çocuklar için oyunun çok önemli olduğunu, düz anlatıma göre çok daha etkili olabileceğini ifade etmiştir.

26-K1: *“Yani bu kişiye göre değişir, eğer birey oyunlarda aktif ise kalıcı öğrenme buna bağlı olarak gerçekleşir.”*

Öğrenci (26-K1), kalıcı öğrenme konusunda farklı bir yorum ifade etmiştir. Oyunların kalıcı öğrenmeye katkı sağladığını ifade etmiş fakat bunun kişiden kişiye farklılık gösterdiğini eklemiştir. Kalıcı öğrenme olması için dersi alan öğrencilerin oyuna ilgili olması gerektiğini söylemiştir.

32-E3: *“Bence daha kalıcı olmasını sağlıyor. Eğitsel oyunların öğretimde düz sıradan anlatıma göre daha etkin olduğunu düşünüyorum.”*

Derslerde kullanılan oyunların eğitimde kalıcı öğrenmeyi sağladığını ifade eden öğrenci (32-E3), düz anlatıma göre daha etkili olduğunu da eklemiştir.

K2-Eğlenceli Öğrenme Ortamı Sağlar kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

7-E3: *“Her sınıf düzeyinde uygulanabilir ama özellikle 8. Sınıf konularında uygulanmalı çünkü çocuklar zaten liseye geçiş sınavında stresliler eğlenceli olur.”*

Öğrenci (7-E3), oyunların kullanılmasının sağladığı katkılara eğlenceli olacağı yorumunu yapmıştır. Özellikle sekizinci sınıflarda oyun kullanılmasını ekleyen öğrenci, çocukların stresli olduğunu bu nedenle eğlenceli bir öğretim ortamı olması gerektiğini ifade etmiştir.

10-K2: *“Konuları oyunla anlatmak çocuklara eğlenceli eğitim sunar, olumsuz olarak zaman kısıtlı çocuklar sadece oyunla konuları tam anlamayabilir, konu eksikliği yaşayabilir.”*

Oyunların eğlenceli öğrenme ortamı sunacağı cevabını veren kız öğrenci (10-K2), oyunların derste kullanılmasının eğlenerek öğrenme ortamı sunmasının yanında zaman problemi olabileceğini ifade etmiştir.

Bu yoruma ek olarak oyunla anlatılan dersin olumsuz yanına değinen öğrenci, konu eksikliği yaşanabileceği yorumunu da yapmıştır.

12-K2:“Öğrenmeyi olumlu etkiler çünkü çocuğun ilgisini çekmiştir, daha eğlenceli olur, bir sonraki dersi merakla bekler.”

Oyunların derste kullanılmasının derse eğlence katacağını söyleyen öğrenci (12-K2), çocukların bu şekilde derslere ilgilerinin artacağını da eklemiştir. Bu şekilde öğrenciler bir sonraki dersi merakla bekler yorumunu da yapmıştır.

21-K1:“Kolay ve eğlenceli yoldan öğrenmeyi sağlar, çocuklar derse daha ilgili olurlar.”

Öğrenci (21-K1), oyunların derste sağladığı katkılara eğlenceli ve kolay yoldan eğitim yapılabilceği yorumunu yapmıştır. Buna ek olarak çocukların derse ilgilerini de arttıracakını ifade etmiştir.

K3-Dersi Monotonluktan Kurtarır kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

4-E3:“Dersi monotonluktan kurtarır bana göre daha kalıcı hale getirir, hatırladığında tebessüm ettirir.”

Derslerde kullanılan oyunların dersi monotonluktan kurtaracağını, dersi daha kalıcı hale getireceğini ifade etmiştir. Öğrenci (4-E3), dersin oyunla anlatıldığında yüzde tebessüm oluşturacağı yorumunu yapmıştır.

18-E1: *“Bence olumlu bir şekilde etkiler, böylelikle derslerin sadece sıkıcı monoton bir anlatım olmadığı anlaşılır.”*

Sorulan soruya cevap veren birinci sınıf öğrencisi (18-E1), oyunların eğitimde kullanılmasının öğrenmeyi olumlu etkileyeceğini, bu olumlu havanın dersi sıkıcılıktan kurtaracağını ifade etmiştir.

K4-Aktif Öğrenme Ortamı Sunar kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

5-E4: *“Klasik ve dijital oyunların tümü olmamak kaydıyla eğitsel anlamda uygun ve öğretici oyunlar öğrencilerin derse olan tutumunu olumlu etkiler bu da öğrencilerin aktif olabileceği bir sınıf ortamının oluşmasını sağlar.”*

Yöneltilen soruya cevap veren dördüncü sınıf öğrencisi (5-E4, tüm oyunların eğitime katkısı olmadığını, eğitsel anlamda uygun olan oyunların derse olumlu katkısı olduğunu ifade etmiştir. Eğitsel anlamda uygun olan oyunların kullanılması, öğrencileri aktifleştirir ve aktif öğrenme ortamı sunar yorumunu yapmıştır.

4-E3: *“Sınıf ortamında yararları; öğrenmeye katkı sağlar, öğrencileri derse aktif eder, derse katılım artar, zararları; gürültü oluşabilir, bir yarış ortamı oluştursa kavga veya tartışmaya sebebiyet verebilir.”*

Oyunların eğitsel amaçlı kullanılmasındaki fayda nedir? sorusuna dördüncü sırada cevap veren erkek üçüncü sınıf öğrencisi (5-E4), öğrenme esnasında öğrencileri derste aktif edeceğini, derse olan katılımın artacağını ifade etmiştir. Aynı zamanda öğrenmeye de katkı sağlayacağını söylemiştir.

7-E3: *“Oyuna ayrılan süre haricinde bir zararı olacağını düşünmüyorum. Fayda bakımından oyunların oynatılması öğrencilerin kaynaşmasını sağladığı için sınıf içinde öğrencilerin birbiriyle etkileşim içinde olması bence derse daha aktif katılım sağlamalarına olanak sağlar.”*

Öğretmen adayları derslerde oyunların kullanımının öğretimi nasıl etkilediğine dair görüşleri nelerdir? sorusuna cevap veren öğrenci (7-E3), oyunların öğrencileri birbirleriyle yakınlaştıracaklarını, sınıfın kaynaşmasını sağlayacağını bu nedenle de aktif bir öğrenme ortamının oluşacağını ifade etmiştir. Bu yorumlara ek olarak oyunların zaman alma konusunda sorun oluşturacağını da yorumlarında belirtmiştir.

K5-Dersi İlgi Çekici Hale Getirir kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

14-K2:“ Sunum olabilir, oyunla eğitim olur çünkü öğrenci eğlenir, dikkat çeker. Birlikte öğrenip ortak düşünce paylaşabilirler, iş birlikli öğretim yapılabilir.”

Derslerde oyun kullanımının sağladığı yararları cevap veren ikinci sınıf öğrencisi (14-K2) , dersleri ilgi çekici hale getireceği, birlikte öğrenme ortamı sunacağı ve iş birlikli öğretim yapılabileceği yorumunu yapmıştır.

31-K3:“Evet teknikler yararlı olabilir ama bence asıl faydalı olan oyun. Oyunlar öğrencilerin dikkatini mutlaka çeker, grup oyunları çocukları dahil eder.”

Eğitimde kullanılan teknik ve oyunların yararlı olabileceğini ifade eden öğrenci (31-K3), oyunların daha etkili olacağı yorumunu yapmıştır. Derslerin ilgi çekici hale geleceğini ve grup oyunlarının çocukları derste aktif edeceğini ifade etmiştir.

19-E4:“Genellikle / Derse olan ilgiyi artırmak ve dikkat çekmek ve konunun eğlenceli şekilde anlaşılmasını sağlamak.”

Erkek dördüncü sınıf öğrencisi (19-E4), oyunların kullanılmasının genelde ilgiyi arttırdığını, dikkati çektiğini ve konunun eğlenceli şekilde anlatılmasını sağladığını ifade etmiştir.

K6-Klasik Düz Anlatımı Engeller kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

6-E3: “Oyun temelli öğrenmenin nitelik, nicelik bakımından yüzde yüz yeterli olduğunu düşünmüyorum ama düz anlatıma nazaran daha kalıcı olacağına inanıyorum.”

Erkek üçüncü sınıf öğrencisi (6-E3), oyun temelli öğretimin derslerde her açıdan yeterli olmayacağını ifade etmiştir. Bu yoruma ek olarak oyunun derslerde kullanılması düz anlatıma göre daha etkili olacağını söylemiştir.

12-K2: “Sürekli oyun oynarsak öğrencide fazla cıvıma olur diye düşünüyorum, dersi anlatıp oyun o şekilde olmalı sırf oyun olmamalı. Önce düz anlatım yapıp daha sonra etkinlik yapılmalı bence.”

Öğrenci (12-K2), oyunların eğitimde kullanılmasına farklı bir yorum yapmıştır. Sürekli oyun kullanıldığında öğrencilerin cıvıdığını, önce düz anlatım yapılması gerektiğini daha sonra etkinlik yapılması gerektiği ifade etmiştir.

5-Öğretmen adaylarının derslerde oyun kullanımının ortaya çıkarabileceği güçlükler hakkında görüşleri nelerdir? sorusuna verilen yanıtlar doğrultusunda “Oyun kullanımındaki güçlükler” teması oluşturulmuş, bu tema altında **Oyun kullanımındaki güçlükler kategorisine** ulaşılmıştır.

Kategori L. Oyun kullanımındaki güçlükler kategorisi altında L1-Konuyu Dağıtır; L2-Oyun Her Çocuğun İlgisini Çekmeyebilir; L3-Zaman Sorunu Yaşanır; L4-Öğretmen Sınıf Yönetimi Konusunda Zorluk Yaşar/Rekabet Ortamı Oluşur; L5-Öğrenciler Konudan Çok Oyuna Odaklanır; L6-Öğrenciler Her Derste Oyun Oynamak İster kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 14:

TEMA 8: Oyun Kullanımındaki Güçlükler

KATEGORİ L. Oyun Kullanımındaki Güçlükler			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
L1-Konuyu Dağıtır	Öğrenciler derste kullanılan klasik veya dijital oyunların ‘konuyu dağıtabileceği’ yorumunu yapmıştır.	4	1,44
L2-Oyun Her Çocuğun İlgisini Çekmeyebilir	Öğrenciler derste kullanılan klasik veya dijital oyunların ‘her çocuğun ilgisini çekmeyebileceği’ yorumunu yapmıştır.	2	0,72
L3-Zaman Sorunu Yaşanır	Öğrenciler derste kullanılan klasik veya dijital oyunların konuların yetiştirilmesinde ‘zaman sorunu oluşturacağı’ yorumunu yapmıştır.	12	4,32
L4-Öğretmen Sınıf Yönetimi Konusunda Zorluk Yaşar/Rekabet Ortamı Oluşur	Öğrenciler derste kullanılan klasik veya dijital oyunların ‘öğretmene sınıf yönetimi konusunda sorun çıkartacağı ve rekabet ortamı oluşturacağı’ yorumunu yapmıştır.	11	3,96
L5-Öğrenciler Konudan Çok Oyuna Odaklanır	Öğrenciler derste kullanılan klasik veya dijital oyunların öğrencileri’ konudan uzaklaştırıp oyuna odaklayacağı’ yorumunu yapmıştır.	3	1,08
L6-Öğrenciler Her Derste Oyun Oynamak İster	Öğrenciler derste kullanılan klasik veya dijital oyunların ‘oyun oynanmayan derslerde de oyun oynanmasını isteyeceği’ yorumunu yapmıştır.	4	1,44

L1-Konuyu Dağıtır kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

10-K2: ‘‘Konuları oyunla anlatmak çocuklara eğlenceli eğitim sunar, olumsuz olarak zaman kısıtlı çocuklar sadece oyunla konuları tam anlamayabilir, konu eksikliği yaşayabilir. ’’

Öğretmen adaylarının derslerde oyun kullanımının ortaya çıkarabileceği güçlükler hakkında görüşleri nelerdir? sorusuna cevap olarak öğrenci (10-K2), oyunların kullanımının konuyu dağıtacağını ifade etmiştir. Kullanılan oyunların eğitim ortamını eğlenceli hale getireceğini ifade ederken, çocukların konuları tam anlayamayacağını söylemiştir.

30-E1: ‘‘Dersi eğlenceli hale getirir ama zarar açısından konuyu öğretmez bence. ’’

Yöneltilen soruya cevap veren birinci sınıf öğrencisi (30-E1), oyunların konuyu öğretemeyeceğini ifade etmiştir. Bu yoruma ek olarak oyunun dersleri eğlenceli hale getireceğini söylemiştir.

31-K3: ‘‘Oyunlar kazanıma ve konuya uygun kullanılırsa yararlı kullanılmazsa zararlı olacaktır bundan dolayı oyunları kuralına uygun oynamak gerekir ve konuya uygun oyun seçilmelidir. ’’

Yöneltilen soruya cevap olarak öğrenci (31-K3), eğitimde kullanılan oyunun yararlı ve etkili olabilmesi için konuya uygun şekilde seçilmesi gerektiğini ifade etmiştir. Konuya uygun olmayan oyunun yararlı olmayacağını eklemiştir

L2-Oyun Her Çocuğun İlgisini Çekmeyebilir kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

1-E3: ‘‘Sınıf ortamında oyun kullanımı büyük oranda olumlu katkı sağlar. Çünkü her çocuk oyun sever ve bu sayede kalıcı öğrenmeler gerçekleşir. ’’

Fakat her oyun her çocuğa hitap etmeyebilir. Bu durumda oyunun hitap edemediği öğrencilerde tam olarak öğrenme gerçekleşmeyebilir. Amacına net ulaşamayabilir.’’

Öğrenci (1-E3), sınıf ortamında oynanacak oyunların olumlu etki sağlayacağını ifade etmiştir. Fakat her çocuğun oyunlara aynı ilgiyle cevap veremeyeceğini, öğrenmenin tam gerçekleşemeyeceğini ve amaca net ulaşamayacağını söylemiştir.

L3-Zaman Sorunu Yaşanır kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

9-E3: ‘‘Faydalı olduğunu düşünüyorum çünkü öğrenciler için okul çok sıkıcı ve katı. Sosyal bilgiler konularında daha çok tarih konuları yorucu geliyor oyunun burada kullanılması yararlı olacaktır. Zararı ise zaman açısından sıkıntı olacaktır.’’

Oyunların genel olarak faydalı olduğunu söyleyen öğrenci (9-E3), okulun sıkıcı ve katı olduğunu, yorucu olan tarih konularının oyunlarla anlatılması gerektiğini ifade etmiştir. Öğrenci sadece zaman konusunda sıkıntı olduğu yorumunu yapmıştır.

10-K2: ‘‘Konuları oyunla anlatmak çocuklara eğlenceli eğitim sunar, olumsuz olarak zaman kısıtlı çocuklar sadece oyunla konuları tam anlamayabilir, konu eksikliği yaşayabilir.’’

Oyunların eğlenceli öğrenme ortamı sunacağı cevabını veren öğrenci (10-K2), oyunların derste kullanılmasının eğlenerek öğrenme ortamı sunmasının yanında zaman problemi olabileceğini ifade etmiştir. Bu yoruma ek olarak oyunla anlatılan dersin olumsuz yanına değinen öğrenci, konu eksikliği yaşanabileceği yorumunu da yapmıştır.

13-K2: ‘‘Sınıf ortamında oynanan oyunlarda zararlı olarak öğrenciler amaçtan sapabilir, rekabete bürünebilir, kazanan kaybeden takımlar birbirlerine olumsuz duygular besleyebilir.’’

Aynı zamanda oyunlar kalabalık sınıflarda zaman sıkıntısı da yaşatabilir, faydalı olarak ise öğrenciler bir arada iken nasıl davranmaları gerektiğini öğrenir, eğlenirken öğrenir.’’

Öğretmen adaylarının derslerde oyun kullanımının ortaya çıkarabileceği güçlükler hakkında görüşleri nelerdir? sorusuna cevap veren ikinci sınıf öğrencisi (13-K2), oyunların hem yararlarını hem de zararlarını ifade etmiştir. Yararlarına; eğlenceli öğrenme ortamı sunar ve birlikteyken nasıl davranacaklarını öğrenirler cevabını verirken, zararlarına; amaçtan sapabilir, rekabete bürünebilir, kazanan kaybeden takımlar birbirlerine olumsuz duygular besleyebilir, aynı zamanda oyunlar kalabalık sınıflarda zaman sıkıntısı da yaşatabilir, cevaplarını vermiştir.

19-E4: *‘‘Eğitim öğretim açısından faydalıdır, zaman açısından sorun oluşturur.’’*

Oyunların eğitim açısından faydalı olacağını ifade eden öğrenci (19-E4), zaman açısından sorun oluşturacağını söylemiştir.

L4-Öğretmen Sınıf Yönetimi Konusunda Zorluk Yaşar/Rekabet Ortamı Oluşur kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

3-E3: *‘‘Öğrenciye kalıcı bir öğretim sağlayacağı için oldukça faydalı olduğunu düşünüyorum. Dersten kopmalar ve çok gürültülü bir ortam oluşturması da zararı olabilir.’’*

Öğrenci (3-E3), oyunların faydalı olduğunu düşünürken, sınıfta gürültülü ortam oluşturacağını ve derslerde kopmalara neden olacağını ifade etmiştir.

4-E3: *‘‘Sınıf ortamında yararları; öğrenmeye katkı sağlar, öğrencileri derse aktif eder, derse katılım artar, zararları; gürültü oluşabilir, bir yarış ortamı oluştursa kavgaya veya tartışmaya sebebiyet verebilir.’’*

Erkek üçüncü sınıf öğrencisi (4-E3), öğrenme esnasında öğrencileri derste aktif edeceğini, derse olan katılımın artacağını ifade etmiştir. Aynı zamanda öğrenmeye de katkı sağlayacağını söylemiştir. Zararları olarak ise gürültü oluşabilir, bir yarış ortamı olursa kavga veya tartışmaya sebebiyet verebilir yorumlarını yapmıştır.

5-E4: “Oyunların kullanılması öğrencileri yaparak yaşayarak öğrenmesine katkıda bulunur bunun yanı sıra sınıfın sosyalleşmesini ve birlikte bir şeyler yapmasını sağlar. Olumsuz olarak da denetimin elden geçirilmesi sonucunda sınıfın hakimiyeti kaybedilebilir bu da derslerin aksamasına sebep olabilir.”

Öğrenci (5-E4), oyunların öğrenme ortamını aktifleştirip öğrencilere yaparak yaşayarak öğrenme ortamı sunacağını ifade etmiştir. Bu ortamın öğrencinin sosyalleşmesini sağlayacağını, öğrencilerin birlikte hareket etmesini kolaylaştıracağını söylemiştir. Oyunların oluşturabileceği zararlara, denetimin elden geçirilmesi, sınıf hâkimiyetinin kaybedilmesi ve derslerin aksaması şeklinde yorumlamıştır.

13-K2: “Sınıf ortamında oynanan oyunlarda zararlı olarak öğrenciler amaçtan sapabilir, rekabete bürünebilir, kazanan kaybeden takımlar birbirlerine olumsuz duygular besleyebilir, aynı zamanda oyunlar kalabalık sınıflarda zaman sıkıntısı da yaşatabilir, faydalı olarak ise öğrenciler bir arada iken nasıl davranmaları gerektiğini öğrenir, eğlenirken öğrenir.”

Öğretmen adaylarının derslerde oyun kullanımının ortaya çıkarabileceği güçlükler hakkında görüşleri nelerdir? sorusuna cevap veren ikinci sınıf öğrencisi (13-K2), oyunların hem yararlarını hem de zararlarını ifade etmiştir. Yararlarına ise eğlenceli öğrenme ortamı sunar ve birlikteyken nasıl davranacaklarını öğrenirler cevabını verirken, zararlarına; amaçtan sapabilir, rekabete bürünebilir, kazanan kaybeden takımlar birbirlerine olumsuz duygular besleyebilir, aynı zamanda oyunlar kalabalık sınıflarda zaman sıkıntısı da yaşatabilir, şeklinde yanıt vermiştir.

22-E1: “*Küçük çocuklarda aşırı rekabet ortamı oluşabilir, oyunlar unutmayı zorlaştırır.*”

Oyunların oluşturduğu zorluklara küçük yaşlarda aşırı rekabet ortamı oluşabilir cevabını veren öğrenci (22-E1), oyunların yararları olarak unutmayı zorlaştırır ifadesini kullanmıştır.

L5-Öğrenciler Konudan Çok Oyuna Odaklanır kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

12-K2: “*Zarar açısından öğrenciler kaynatmaya çalışabilir, sürekli oyun oynayalım algısı oluşabilir yani eğitsel boyutunu kaçırabilir sadece oyuna odaklanabilir, yani her şey ders değildir öğreten rol model olmalıdır, oyunda da insan olarakta geliştirme yapabiliriz, toplum içinde doğru hareket etmesine bu şekilde de katkı sağlayabiliriz.*”

Öğrenci (12-K2), öğrencilerin oyun algısına odaklanıp oyunun asıl amacını göremeyeceklerini, eğitim boyutunu kaçıracaklarını ifade etmiştir. Oyun esnasında arkadaşlarıyla dersi kaynatmaya çalışacaklarını da eklemiştir.

L6-Öğrenciler Her Derste Oyun Oynamak İster kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

12-K2: “*Zarar açısından öğrenciler kaynatmaya çalışabilir, sürekli oyun oynayalım algısı oluşabilir yani eğitsel boyutunu kaçırabilir sadece oyuna odaklanabilir, yani her şey ders değildir öğreten rol model olmalıdır, oyunda da insan olarakta geliştirme yapabiliriz, toplum içinde doğru hareket etmesine bu şekilde de katkı sağlayabiliriz.*”

İkinci sınıf öğrencisi (12-K2), öğrencilerin oyun algısına odaklanıp oyunun asıl amacını göremeyeceklerini, eğitim boyutunu kaçırabileceklerini ifade etmiştir. Oyun esnasında arkadaşlarıyla dersi kaynatmaya çalışacaklarını da eklemiştir.

6-Öğretmen adaylarının eğitimde oyunların kullanımına yönelik aldıkları eğitime dair görüşleri nelerdir? sorusuna verilen yanıtlar doğrultusunda “Alınan eğitimin oyun temelli öğrenme yaklaşımına etkisi” teması oluşturulmuş, bu tema altında **Alınan eğitimin oyun temelli öğrenme yaklaşımına etkisi kategorisine** ulaşılmıştır.

Kategori M. Alınan eğitimin oyun temelli öğrenme yaklaşımına etkisi kategorisi altında *M1. Lisans Derslerini İşlerken Oyunu Kullandık; M2. Lisans Derslerini İşlerken Sadece Yerel Çocuk Oyunları Dersinde Oyunu Kullandık; M3. Lisans Derslerini İşlerken Oyunu Kullanmadık* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 15:

TEMA 1: Alınan Eğitimin Oyun Temelli Öğrenme Yaklaşımına Etkisi

KATEGORİ M. Alınan Eğitimin Oyun Temelli Öğrenme Yaklaşımına Etkisi			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
M1. Lisans Derslerini İşlerken Oyunu Kullandık	Öğrenciler lisans derslerini işlerken oyun tekniğini kullandıkları yorumunu yaptı.	9	3,24
M2. Lisans Derslerini İşlerken Sadece Yerel Çocuk Oyunları Dersinde Oyunu Kullandık	Öğrenciler lisans derslerini işlerken oyun tekniğini sadece yerel çocuk oyunları dersinde kullandıkları yorumunu yaptı.	9	3,24
M3. Lisans Derslerini İşlerken Oyunu Kullanmadık	Öğrenciler lisans derslerini işlerken oyun tekniğini kullanmadıkları yorumunu yaptı.	27	9,72

M1. Lisans Derslerini İşlerken Oyunu Kullandık kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

3-E3: ‘‘Yok denecek gibiydi sadece bir hoca uyguluyordu çok nadir, oyunlarla işlenen dersten çok memnunum çok eğlenceli geçiyordu.’’

Öğretmen adaylarının eğitimde oyunların kullanımına yönelik aldıkları eğitime dair görüşleri nelerdir? sorusuna yönelik üçüncü sınıf öğrencisi (3-E3), lisans derslerinde oyunları çok az kullandıklarını ifade etti. Oyunları sadece bir derste kullandıklarını, oyunla işlenen bu derslerde çok keyif aldıklarını söyledi.

4-E3: ‘‘Hocalarımız tarafından kullanılmıyor sadece bir hocamız kullanıyordu onun dışında kullanan yoktu.’’

Erkek üçüncü sınıf öğrencisi (4-E3), oyunların lisans derslerinde kullanılmadığını, sadece bir derste kullanıldığını, bir ders dışında kullanılmadığını ifade etmiştir.

9-E3: ‘‘Genelde oyun her dersimizde yok belli başlı hocalar oyunu kullanıyor çok etkin değiliz.’’

Oyunların lisans derslerinde hiç kullanılmadığını ifade eden öğrenci (9-E3), oyunlar konusunda çok etkin olmadıkları yorumunu da yapmıştır.

M2. Lisans Derslerini İşlerken Sadece Yerel Çocuk Oyunları Dersinde Oyunu Kullandık kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

34-E3: ‘‘Sadece lisans derslerinde aldığımız yerel çocuk oyunları dersinde oyun temelli öğrenme kullanmıştık.’’

Oyunların lisans derslerindeki yerini öğrenmek amacıyla yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (34-E3), oyunları sadece yerel çocuk oyunları dersinde kullandıklarını ifade etmiştir.

36-E3: “*Sadece yerel çocuk oyunları dersinde aldım onun dışında görmedim.*”

Öğrenci (36-E3), oyunları sadece yerel çocuk oyunları dersinde kullandıklarını ifade etmiş, bu ders dışında oyunları görmedikleri yorumunu yapmıştır.

10-K2: “*Seçmeli çocuk oyunları dersini alıyorum orada oyunu aktif şekilde kullanıyoruz orada zaten konumuz oyunlar onun dışında oyunu kullanmıyoruz.*”

Seçmeli çocuk oyunları dersini alan ikinci sınıf öğrencisi (10-K2), derslerde oyunların aktif şekilde kullanıldığını ifade etmiştir.

2-K3: “*Oyunu çok fazla kullanmıyoruz, sadece yerel çocuk oyunları dersi olduğu için bu derste kullanıyoruz bu ders dışında oyun oynamıyoruz.*”

Öğrenci (2-K3), oyunu sadece yerel çocuk oyunları dersinde kullandıklarını, onun dışında oyun oynamadıklarını ifade etmiştir.

M3. Lisans Derslerini İşlerken Oyunu Kullanmadık kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

15-K1: “*Oyun temelli öğretim derslerimizde hiç kullanılmıyor düz anlatım yapılıyor.*”

Öğrenci (15-K1), oyunların hiçbir derste kullanılmadığını, derslerin düz anlatım yoluyla anlatıldığını söylemiştir.

16-E1: “*Oyun temelli eğitim derslerimizde kullanılmıyor.*”

Yöneltilen soruya cevap veren birinci sınıf öğrencisi (16-E1), derslerinde oyun temelli öğretim yöntemini kullanmadıklarını ifade etmiştir.

17-K1: “Kullanılmıyor şu an normal düz anlatım yapılıyor.”

Öğrenci (17-K1), derslerinde düz anlatım yöntemi kullanıldığını, oyun yöntemini kullanarak ders anlatmadıklarını ifade etmiştir.

18-E1: “1. Sınıfım ve oyun temelli öğretimi hiçbir dersimde görmedim.”

Birinci sınıf öğrencisi (18-E1), derslerinde oyun temelli öğretim yöntemini hiç kullanmadıklarını ifade etmiştir.

35-K3: “Sadece derste anlatılmakla sınırlıydı. Yani derslerde nasıl kullanabiliriz boyutuyla anlatıldı. Derslerimizde uygulamadık.”

Öğrenci (35-K3), derslerinde oyun temelli öğretimi kullanmadıklarını, derslerinde gördükleri oyun yöntemini nasıl uygulamaları gerektiği boyutuyla öğrendiklerini ifade etmiştir. Derslerinde düz anlatım yöntemini uyguladıklarını da eklemiştir.

KATEGORİ N. Oyun temelli öğretimde kendini yetkin görme kategorisi altında *N1.Kendimi Yetkin Görüyorum; N2.Kendimi Yetkin Görmüyorum* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 16:

TEMA 2: Oyun Temelli Öğrenme Yaklaşımında Kendini Yetkin Görme

KATEGORİ N. Oyun Temelli Öğrenme Yaklaşımında Kendini Yetkin Görme			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
N1. Kendimi Yetkin Görüyorum	Öğrenciler meslek hayatlarında oyun temelli öğrenme yaklaşımını iyi şekilde uygulayabileceklerini düşünmektedirler.	15	5,4
N2. Kendimi Yetkin Görmüyorum	Öğrenciler meslek hayatlarında oyun temelli öğrenme yaklaşımını uygulamada zorluk yaşayabileceklerini düşünmektedirler.	21	7,56

N1.Kendimi Yetkin Görüyorum kodu altında öğrenci görüşleri şöyledir:

10-K2: Kendimi oyunlarla aktif öğrenme noktasında yetkin görüyorum ben oyun oynamayı çok seviyorum ileride de oynamaya ve oynatmaya devam edeceğime eminim oyun her yaş grubuna hitap ediyor çünkü. ”

Oyun temelli öğrenme yaklaşımında kendini yetkin görme konusunda yöneltilen soruya cevap veren öğrenci (10-K2), oyun kullanımı konusunda kendisini yetkin gördüğünü söylemiştir. Oyun oynamayı sevdiğini söyleyen öğrenci, oyunların her yaş grubunda etkin şekilde kullanılabileceğini de ifade etmiştir.

12-K2: “Öğrenciyle aramdaki mesafeye bağlı samimiyete bağlı öğrenci beni ciddiye alıyor olmalı, o samimiyet aşırıya kaçarsa ortada yetkinlik kalmaz bu olursa başarılı olacağımı düşünüyorum. ”

Öğrenci (12-K2), oyun temelli öğrenme konusunda kendisini yetkin görmesini şartlı olarak ifade etmiştir.

Yetkin olmasını öğrenciyle arasındaki mesafeye bağlı olduğunu açıklayan öğrenci, çocukların fazla samimiyetten dolayı öğretmeni ciddiye almayabileceklerini söylemiştir.

5-E4: “Biz ikinci sınıftan itibaren eğitim ağırlıklı dersler görüyoruz öğrenciye aktif olarak uygulayabileceğimiz bir alan yok şu an staj yapıyorum gördüğümüz öğrendiğimiz etkinlikleri uygulayabilirim özellikle yerel çocuk oyunlarında gördüğümüz etkinlikleri uygulayabiliyorum.”

Dördüncü sınıf öğrencisinin (5-E4), yapmış olduğu açıklamadan oyunları yetkin şekilde kullanabileceği yorumunu yapabiliriz. Staj yapan öğrenci özellikle yerel çocuk oyunları dersinde görmüş olduğu etkinlikleri uyguladığını ifade etmiştir.

3-E3: “Yöntemleri 6. Ve 7. Sınıflara kadar rahatlıkla uygulayabilirim diye düşünüyorum.”

Öğrenci (3-E3), görmüş olduğu yöntemleri 6. ve 7. sınıflara uygulayabileceğini ifade etmiştir.

N2.Kendimi Yetkin Görmüyorum kodu altında öğrenci görüşleri şöyledir:

2-K3: “Güzel yönetirim bir süre sonra kendimde dahil olacağım için yönetimi elden kaçırabilirim biraz o yüzden kendimi çok yetkin görmüyorum.”

Öğrenci (2-K3), eğitimde oyun kullanımı konusunda kendisini yetkin görmediğini ifade etmiştir. Buna neden olarak da oyun oynatırken zamanla kendisinin de dahil olacağını bu sebeple yönetimi elden kaçıracağını söylemiştir.

7-E3: “Şu an kendimi öğretim yöntem ve teknikleri açısından da oyun açısından da yetkin görmüyorum üzerine farklı birer eğitim almam gerektiğini düşünüyorum.”

Öğrenci (7-E3), derslerinde oyunu ve teknikleri kullanamayacağını ifade etmiştir. Teknik ve oyunları kullanması için ek bir eğitim alması gerektiği yorumunu da yapmıştır.

8-K2: ‘‘Kendimi hiç yetkin görmüyorum hiç sorumluluk alacak şekilde görmüyorum sürekli gelişmem gerekiyor.’’

İkinci sınıf öğrencisi (8-K2), oyun kullanımında kendisini yetkin görmediğini, sürekli olarak kendisini geliştirmesi gerektiğini ifade etmiştir. Buna ek olarak sorumluluk alamayacağı yorumunu yapmıştır.

20-K1: ‘‘Şu an yetkin görmüyorum ama eğitimini aldıktan sonra göreceğime eminim.’’

Öğrenci (20-K1), oyunları derslerinde kullanamayacağını, kendisini yetkin görmediğini, eğitim aldıktan sonra kullanabileceğini ifade etmiştir.

KATEGORİ O. Oyun temelli öğrenmeye karşı tutum **kategorisi** altında *O1.Oyun Tekniğini Kullanırım; O2.Bilmiyorum; O3.Oyun Tekniğini Kullanmam* kodlarına ulaşılmıştır.

TABLO 17

TEMA 3: Oyun Temelli Öğrenmeye Karşı Tutum

KATEGORİ O. Oyun Temelli Öğrenmeye Karşı Tutum			
KOD	AÇIKLAMA	f	%
O1. Oyun Tekniğini Kullanırım	Öğrenciler ders anlatımlarında oyunu sıklıkla kullanırım yorumunu yaptı.	16	5,76
O2. Bilmiyorum	Öğrenciler ders anlatmadıkları için oyun ne sıklıkla kullanacakları sorusuna bilmiyorum yorumunu yaptı.	7	2,52
O3. Oyun Tekniğini Kullanmam	Öğrenciler ders anlatımlarında oyunu sıklıkla kullanmam yorumunu yaptı.	13	4,68

O1.Oyun Tekniğini Kullanırım kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

17-K1: “Oyunla eğitim hiç almadım hiç eğitim vermedim bilmiyorum ama özellikle zor konularda kullanırım.

Oyun temelli öğrenmeye karşı tutum sorusu altında cevap veren öğrenci (17-K1), oyunları özellikle zor konularda kullanacağını ifade etmiştir. Ek olarak oyunlarla ilgili bir eğitim almadığını ve ders vermediğini ifade etmiştir.

1-E3: “Derslerimde oyun temelli öğrenme yaklaşımına tabi ki yer vermeyi düşünüyorum. Özellikle sosyal bilgiler öğretiminde oyun kullanmaya uygun, yenilikçi oyunlar tasarlayarak veya hali hazırda oluşturulmuş olan kullanıma uygun oyunlardan entegre edilebilir.

Öğrenci (1-E3), derslerde oyun kullanacağını, özellikle var olan oyunları sosyal bilgiler eğitimine entegre edebileceğini veya yeni oyunlar üretebileceğini ifade etmiştir.

5- E4: *“Derslerimde her konu bitiminde müfredatın da yetişmesi kaydıyla tüm sınıfın etkin olacağı öğretici oyunlar oynatırım.*

Öğrenci (5-E4), oyunların ders bitiminde kullanılması gerektiğini, tüm sınıfın katılabileceği oyunların oynanması gerektiğini ifade etmiştir.

13-K2: *“Konuların içeriğine yönelik olarak eğer kazanım içeriği oyun oynama konusunda uygunsa kullanmaya çalışıyorum. Öğrencinin aktif olduğu bu yöntemde kalıcı öğrenmeler sağlanıyor.*

Yöneltilen soruya yönelik on üçüncü sırada cevap veren öğrenci (13-K2), kazanımların oyun kullanımına uygun olması gerektiğini, kullanılan oyunların kalıcı öğrenmeler sağlayacağını ifade etmiştir.

31-K3: *“Derslerimde % 20 oranında kullanırım diye düşünüyorum yetiştirmem gereken bir müfredat var çünkü bu nedenle yoğun oluyor ve yetiştiremem diye düşünüyorum.*

Öğrenci (31-K3), oyunları belli oranda kullanacağını, yetiştirmesi gereken müfredat yoğunluğundan dolayı konuları yetiştiremeyeceğini ifade etmiştir.

O2.Bilmiyorum kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

27-E1: *“Oyunla hiç ders işlemedim bilmiyorum.”*

Oyun temelli öğrenmeye karşı tutumların öğrenilmesi amacıyla yöneltilen soruya öğrenci (27-E1), oyunlarla ders işlemediğini ve bu nedenle bilmediğini ifade etmiştir.

15-K1: “Henüz öğrencilerim yok ve oyun adına eğitim almadığım için bilmiyorum.”

Oyunların eğitimde kullanılması konusunda yöneltilen soruya on beşinci sırada cevap veren öğrenci (15-K1), öğrencileri olmadığından ve oyunla ilgili eğitim almadığından bilmiyorum cevabını vermiştir.

O3.Oyun Tekniğini Kullanmam kodu altında bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

10-K2: “Çok sık kullanmak isterim ama maalesef ders saatimiz çok az bu nedenle daha çok tekrar derslerinde veya sınava yakın derslerde kullanıp onlara hatırlatma yapabilirim.”

Kız ikinci sınıf öğrencisi (10-K2), oyunları derslerinde kullanmak istediğini fakat ders saatinin azlığından dolayı etkin şekilde kullanamayacağını, daha çok tekrar derslerinde kullanabileceğini ifade etmiştir.

12-K2: “Sürekli oyun oynarsak öğrencide fazla cıvıma olur diye düşünüyorum, dersi anlatıp oyun o şekilde olmalı sırf oyun olmamalı. Önce düz anlatım yapıp daha sonra etkinlik yapılmalı bence.”

Kız ikinci sınıf öğrencisi (12-K2), oyunların sık sık kullanılmasının öğrencilerde disiplinsiz davranışlara yol açabileceğini ifade etmiştir. Dersleri öncelikle düz anlatım yoluyla işleyip daha sonra etkinlik yapılması gerektiği yorumunu yapmıştır.

BÖLÜM V

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüz kuşağı için oyunlar hem eğlendirici hem de öğretici bir etkiye sahiptir. Çağın teknoloji çağı olması, teknolojinin her alanda kullanılması klasik oyunlara olan ilgiyi azaltmış, beraberinde dijital oyunlara olan ilgiyi arttırmıştır. Yapılan görüşmelerde öğrencilere ‘Günümüz kuşağının klasik-yüz yüze etkileşimli ve dijital oyunlara ilgisini nasıl değerlendirirsiniz?’ araştırma sorusu yöneltilmiş, sosyal bilgiler öğrencilerinin tamamı günümüz kuşağının dijital oyunlara yöneldiğini, klasik oyunların artık eskisi kadar oynanmadığını ifade etmiştir. Bu sorudan yola çıkarak öğrencilere ‘Öğrencileriniz özellikle hangi dijital oyunları oynuyorlar? Gözlemlediğiniz belli bir oyun var mı?’ görüşme sorusu sorulmuş ve erkek öğrencilerin çoğu Pubg, Lol, Canter Strike gibi oyunları söylerken kız öğrencilerin çoğu bilmediklerini ve oyunlarla ilgili olmadıkları cevaplarını vermişlerdir.

Dijital oyunlar konusunda cinsiyete göre inceleme yapıldığında erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha ilgili oldukları kız öğrencilerin oyunlarla ilgilenmedikleri gözlemlenmiştir. İşçi ve Yeşiltaş (2020) yapmış oldukları çalışmada dijital oyunlara karşı erkek öğrencilerin dijital oyunlara daha ilgili olduğuna, kız öğrencilerin ise dijital oyunlara daha ilgisiz olduğu sonucuna ulaşmış bu haliyle söz konusu araştırma tezimizin sonuçlarıyla benzerlik göstermiştir. Alkan ve Mertol (2019) ise çalışmalarında kız öğrencilerin dijital oyunları kullanmada erkeklere göre daha ilgili olduğunu belirterek araştırmamızın ulaştığı sonuca zıt bir sonuç ortaya koymuştur.

‘Öğretmen adayları derslerde oyunların kullanımının öğretimi nasıl etkilediğine dair görüşleri nelerdir?’ alt problemine ait öğretmen adayları ile yapılan görüşmeler sonucunda kalıcı öğretim sağlar, eğlenceli öğrenme ortamı sunar, dersi monotonluktan kurtarır, aktif öğrenme ortamı sunar, dersi ilgi çekici hale getirir ve klasik düz anlatımı engeller sonuçlarına ulaşılmıştır. İşçi ve Yeşiltaş (2020) yapmış olduğu görüşmelerde benzer sonuçlara ulaşmış ve dersi ilgi çekici hale getireceği, çocuklara akademik başarı sağlayacağı, eğitimi eğlenceli hale getireceği yorumlarını yapmıştır.

Taşdemir ve Şüyun (2016) da yapmış olduğu çalışmada eğitsel oyunların eğitimde eğlenceli bir ortam sunacağı yorumunu yaparak toplamış olduğumuz veriyle benzerlik göstermiştir. ‘Öğretmen adaylarının derslerde oyun kullanımının ortaya çıkarabileceği güçlükler hakkında görüşleri nelerdir?’ alt problemine ait öğretmen adaylarının görüşleri ise ‘konuyu dağıtır, oyun her çocuğun ilgisini çekmeyeceği, zaman sorunu yaşanır, öğretmen sınıf yönetimi konusunda zorluk yaşar, rekabet ortamı oluşur, öğrenciler konudan çok oyuna odaklanır, öğrenciler her derste oyun oynamak ister ve oyun olmayan derslere ilgi düşer’ olmuştur (Kebritchi, Hirumi, Kappers, & Henry, 2009). Özellikle dijital oyunların getireceği olumsuzluklar üzerinde durmuş ve öğretmenlerin yeterli bir donanımda olmayabilecekleri için sağlıklı bir eğitim ortamı olmayacağı yorumunu yapmıştır. Bununla birlikte Akıncı yazmış olduğu tezde teknik sorunlardan kaynaklanan internet kesintisi, tablet ve bilgisayara her öğrencinin ulaşamama konusunun üzerinde durmuştur.

‘Öğretmen adaylarının eğitimde kullanılabilecek oyunların hangi özellikleri taşıması gerektiğine ilişkin görüşleri nelerdir?’ alt problemine ait öğretmen adaylarının cevapları doğrultusunda ‘konuya uygun olmalı, eğitici olmalı, beceriler öğretmeli ve rahatlatıcı olmalı’ sonuçlarına ulaşılmıştır.

Bayat, Kılıçaslan, Şentürk (2014), yapmış oldukları çalışmada özellikle fen eğitiminde dijital oyunların sağladığı beceriler üzerinde durmuşlar ve akademik başarı becerilerine katkı sağladığını vurgulamışlardır. ‘Öğretmen adaylarının eğitimde oyunların kullanımının hangi öğrenme alanı/ ünite için uygun olduğuna ilişkin görüşleri nelerdir?’ alt problemine cevap olarak öğretmen adaylarının çoğunluğu tarih ve coğrafya konularının olduğu tüm öğrenme alanlarında kullanılması gerektiği yorumunu yapmıştır. Öğrenme alanı olarak öğretmen adayları Kültür ve Miras, Birey ve Toplum, Üretim Dağıtım ve Tüketim, İnsanlar Yerler ve Çevreler, Bilim Teknoloji Sosyal Değişim ve Küresel Bağlantılar cevaplarını vermişlerdir.

Direkt öğrenme alanı ismi vermeyen öğretmen adayları ise tarih ve coğrafya konularında özellikle oyun kullanılması gerektiği cevaplarını vermişlerdir.

Sosyal bilgiler eğitiminde oyun tekniği konusunda genel bir literatür taraması yapıldığında Uygun, Akkeyik ve Öztürk'ün (2018) ve Korcu'nun (2019) Kültür ve Miras alanında oyun tekniği kullanarak deneysel çalışma yaptığı sonucuna ulaşılmıştır. Yeşilkaya (2013) ise bilim teknoloji ve toplum öğrenme alanında deneysel çalışma örneği sunmuştur. Yapılan literatür çalışmaları sonucunda oyun kullanımının daha çok kavram öğretimi noktasında biriktiği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmalarda oyunlar, çocuklara kavram öğretimini sağlamak için genelde deneysel ve eylem araştırması şeklinde uygulanmıştır.

Size göre oyunların eğitimde kullanılması kalıcı öğrenmeyi nasıl etkiler? alt problemine ait öğretmen adaylarının cevapları doğrultusunda 'oyunların kalıcı öğrenmeye çok büyük katkıları var' sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmen adayları öğretimde oyunların kullanılmasının; 'öğrencilerde unutmayı zorlaştıracığı, derse ilgiyle katılacağı, derste aktif öğretimin oluşacağı, dersin düz anlatımdan kurtulacağı, düz anlatımın vermiş olduğu monoton ve sıkıcı havayı dağıtacağı, eğlenceli öğrenme ortamı sunacağı ve öğrenmeyi hızlandıracağı' yorumlarını yapmışlardır.

Kalıcı öğrenmeyi olumlu etkileyecek yorumların yanı sıra olumsuz yorumlarda yapılmıştır. Öğrencilerin yaşlarının küçük olmasından kaynaklı konudan uzaklaşıp öğrenme yerine oyuna odaklanabileceklerini, oyunun verilmek istenen kazanımı veremeyip konuyu dağıtacaklarını söylemişlerdir.

Öneriler

- Sosyal Bilgiler Eğitimi lisans programlarında oyun kullanımına yönelik özel bir ders olmadığı için öğretmenler eğitim hayatına girdiğinde oyunların derslerde kullanımına ilişkin zorluk yaşayabilirler. Bunu azaltma adına Milli Eğitim Bakanlığı tarafından öğretmenlere hizmet içi eğitim verilebilir.
- Bu çalışma Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalında okuyan öğretmen adaylarıyla yapılmıştır. Yapılan bu çalışma diğer branşlara kaynak oluşturabilir ayrıca diğer branşlarda da benzer çalışmalar yapılabilir.

- Çalışmada nitel yöntem tercih edilmiştir, farklı yöntemlerle benzer detaylı çalışmalar yapılabilir.
- Çalışmanın örneklemini Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Anabilim Dalında okuyan 36 öğretmen adayı oluşturmuştur. Yapılacak yeni çalışmalarda okul ve örneklem çeşitliliği-sayısı artırılabilir.
- Sosyal bilgiler eğitiminde kullanılacak oyunlar kazanımın vermek istediği mesajı vermeli.
- Oyunlar dersin hedef ve kazanımlarına hizmet edecek şekilde seçilmeli.
- Öğretmenler önceden eğitim almalı ve oyunları profesyonel şekilde kullanabilmelidir.
- Eğitimde kullanılacak oyunlar doğru seçilmeli.
- Oyunlar öğrencinin yaş seviyesine uygun olmalı.
- Oyunların eğitici boyutu vurgulanmalı.
- Üniversitelerde oyun destekli eğitim artırılmalı.

Bu çalışma kullanılacak oyunların akademik olarak başarıyı arttıracak, öğrencilerde kalıcı öğrenmeleri sağlayacağını ortaya koymuştur. Bu noktada eğitimde oyun kullanımı artırılmalı, öğretmenler kendilerini geliştirmelidir.

Kaynakça

- Alkan, A., & Mertol, H.(2019). Teacher Candidates' State of Using Digital Educational Games. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 344-350:8:2.
- Akandere, M. (2003). Eğitici Okul Oyunları. *Nobel Yayın Dağıtım*, 1. Basım.
- Altınbulak, D., Emir, S., & Avcı, C. (2006). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişkiye ve Kalıcığa Etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35-51:2:2.
- Aslan , C. (tarih yok). Kırşehir Eğitim Fakültesi ve as.
- Aslan, C. (2004). *Kırşehir Eğitim Fakültesi ve Kastamonu Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Programı Son Sınıf öğrencilerinin Görüşlerine Göre Avrupa Birliği Eğitim Politikalarının İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersinin Genel Amaçlarına Etkisi*. Ankara.
- Avcı , G. (2019). *Sınıf Dışı Eğitimin İlkokul Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum, Başarı ve Hatırd Tutma Düzeyine Etkisi* . İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi.
- Baltacı, A. (2017). Nitel Veri Analizinde Miles-Huberman Modeli. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*.
- Bayat, S., Kılıçarslan, H., & Şentürk , Ş. (2014). Fen ve Teknoloji Dersinde Eğitsel Oyunların Yedinci Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisinin İncelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 204-216:14:2
- Bilen, M.(2002). Plandan Uygulamaya. Ankara: Anı Yayıncılık
- Burgaz Uskan, S.,& Bozkuş, T. (2019). Eğitimde Oyunun Yeri. *International Journal of Contemporary Educational Studies (IntJCES)*, 123-131:5:2

- Buharalı, S. (2019). *Çocukların Sosyal Uyum ve Duygu Düzenleme Düzeylerinin Gelişiminde Çocuk Merkezli Oyun Terapisinin Etkililiği*. İstanbul: Arel Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Buruce, T. (1993). For Parents Particularly: The Role Of Play İn Children's Lives. *Childhood Education*, 237-238:69.
- Çengelci, T. (2013). *Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Sınıf Dışı Öğrenmeye İlişkin Görüşleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Coşkun , N. (1997). *Okul Öncesi Çağda İşitme Engelli Çocuğu Olan Normal İşiten Bir Annenin Grup Oyunu Esnasında Kullandığı Stratejilerin İncelenmesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Demir, A. (2010). *İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine İlişkin Tutumları ile Akademik Başarıları Arasındaki İlişki*. Şanlıurfa: Harran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Doğan , E. (2017). Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*.
- Doğanay, J. (1998). *Anasınıfına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Erden, M.(1998). Sosyal Bilgiler Öğretimi. İstanbul: *Alkım Yayınevi*.
- Ertürk, S. (1986). Eğitimde Program Geliştirme. *Ankara Hacettepe Üniversitesi Yelkentepe Yayınları*, 4.Baskı.
- Hazar, M. (1996). Oyunla Eğitim. *Tübitak Yayınları Ankara*.
- Headfield, J. (1984). Elementary Communication Games. *Longman, London*.
- Huizinga, j., & (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). (1995). Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. *Homo Ludens* , 1.Basım .

- İşçi , T., & Yeşiltaş , E. (2020). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Dijital Oyun Geliştirme Yazılımı Kullanımı ve Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Buna İlişkin Görüşleri. *TÜBAD*, 2.Sayı.
- Kebritchi, M., & Hirumi, A. (2008). Examining The Pedagogical Foundations of Modern Educational Computer Games to Inform Research And Practice. *Computers & Education*, 1729-1743:51:4.
- Kebritchi, M., Hirumi, A., Kappers, W., & Henry, R. (2009). Analysis of The Supporting Websites For The Use of Instructional Games in K-12 Settings. *British Journal of Educational Technology*, 733-754:40:4.
- Kırman, A. (2019). *Çocuk Kitaplarında Oyun Ve Oyuncak Kavramının İncelenmesi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Doktora Tezi.
- Korcu, H. (2019). *Sosyal Bilgiler Dersi Tarih Konularının Öğretiminde Oyunla Öğretim Uygulamaları (DeneySEL Bir Çalışma)*. Balıkesir: Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Onay, C. (2007). *İlköğretim Okulları İçin 100 Eğitsel Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Özdoğan, B. (1997). *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Öztürk, C. (2009). Sosyal Bilgiler: Toplumsal Yaşama Disiplinlerarası Bir Bakış. *Sosyal Bilgiler Öğretimi*, 4.
- Prensky, M. (2003) “Digital Game- Based Learning. *Computers İn Entertainment*” (CIE), 2
- Sarıtaş, M. Üner, N.(2013) “Eğitimdeki Yenilikçi Teknolojiler: Bulut Teknolojisi”, *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4.
- Sevinç, M. (2004). Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun. *Morpa Yayınları İstanbul*.
- Sönmez, V. (2010). Öğretim İlke ve Yöntemleri. *Anı Yayıncılık Ankara*, 4.Basım.

- Taşdemir, Ş., & Şuyün, S. (2016). Bilgisayar Oyun Tasarımı Ve Eğitsellik Kazandırılmasına Yönelik Bir Yaklaşım. *Selçuk Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Dergisi*.
- Taylan, G. Ö. (2020). Eğitim Amaçlı İnternet Kullanımı. *Nobel Akademik Yayıncılık*, 1.Basım.
- Turgut, H., & Yılmaz , S. (2010). Ekolojik Temelli Çocuk Oyun Alanlarının Oluşturulması. *III. Ulusal Karadeniz Ormancılık Kongresi*.
- Uygun, K., Akkeyik, U., & Öztürk, C. (2018). Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Öğretimine Etkisi: Etkinlik Örneği. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*.
- Uygun, U. A. (2018). Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Öğretimine Etkisi: Etkinlik Örneği. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 77.
- Yeşilkaya, İ. (2013). 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Zaman İçinde Bilim” Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi. Isparta: İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

EKLER

EK 1.ÖĞRENCİNİN AKADEMİK ÖZGEÇMİŞİ

Kişisel Bilgiler			
Adı ve Soyadı	Derya ÇİNER		
E-postası/Web Sayfası			
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce		
Uzmanlık Alanı	Sosyal Bilgiler		
Öğrenim Bilgileri			
	Üniversite	Bölüm	Yıl
Lisans	Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Fakültesi	Sosyal Bilgiler Öğretmenliği	2015-2019
Tez Başlığı	SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİNDE OYUNLARIN KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN ADAYLARININ GÖRÜŞLERİ		
Tez Danışmanı	Prof.Dr. Nevzat GÜMÜŞ		
Alanıyla İlgili Aldığı Ödüller			
Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölüm Birinciliği			

EK 2. GÖRÜŞME SORULARI

- 1-** Aldığınız lisans eğitiminizi, derslerde kullanılan aktif öğretim yaklaşımı açısından nasıl değerlendirirsiniz?
- 2-** Öğrencilerin bilgi, beceri ve değer temelli kalıcı öğrenmeler sağlamalarında size göre özellikle hangi öğretim yöntem ve teknikleri kullanılmalı?
- 3-** Size göre Oyun ve Eğitsel oyun arasında nasıl bir fark var?
- 4-** Size göre oyunların eğitimde kullanılması kalıcı öğrenmeyi nasıl etkiler?
- 5-** Size göre Sosyal bilgiler eğitiminde özellikle hangi konularda nasıl oyunlar kullanılabilir?
- 6-** Size göre oyunların eğitime entegre edilmesi nasıl gerçekleşir?

EK 3. DEMOGRAFİK SORULAR

- 1-** Sosyal bilgiler öğretmenliği bölümünü seçme nedeninizi açıklayınız?
- 2-** Kayıtlı olduğunuz üniversiteyi seçme nedeninizi açıklayınız?
- 3-** Öğretimde kullanılabilecek öğretim yöntemlerinden birkaç örnek verebilir misiniz?
- 4-** Sosyal bilgiler eğitiminin kalıcı şekilde gerçekleştirilebilmesi için neler yapılabilir?

EK 4. ETİK İZİN



T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
HUKUK MÜŞAVİRLİĞİ

Sayı : E-87347630-659-207817
Konu : ETİK KURUL İZNİ- DERYA ÇİNER

ACELE
04.03.2022

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 24.02.2022 tarihli ve E-67493393-302.08.01-203929 sayılı yazınız.

İlgide kayıtlı yazınıza istinaden Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulunun 01.03.2022 tarihli toplantısında alınan 20 sayılı karar ile Enstitünüz Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Yüksek Lisans Programı öğrencisi Derya ÇİNER'in, "Sınıf Dışı Eğitim: Sosyal Bilgiler Eğitiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Öğretmen Adaylarının Görüşleri" başlıklı çalışması kapsamında yapacağı uygulamanın etik açıdan uygun olduğuna karar verilmiş olup, alınan karar Makamınızca onaylanmıştır.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof.Dr. Nükhet HOTAR
Rektör

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Doğrulama Kodu: 90D55CDA-B46A-43EF-9294-39DB83B56C9A Doğrulama Adresi: <https://turkiye.gov.tr/dokuz-eylul-universitesi-ebys>
Adres: Kültür Mahallesi, Cumhuriyet Bld No:144, 35220 Konak/İzmir Bilgi için:Pelin ALTIN
KEP Adresi : dokuzeyluluniversitesi@hs01.kep.tr Memur



EK 5. UYGULAMA İZİNLERİ



T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
BUCA EĞİTİM FAKÜLTESİ
Öğrenci İşleri Birimi



Sayı : E-85316909-806.01.03-217497

17.03.2022

Konu : Tezler (Derya ÇİNER)

HUKUK MÜŞAVİRLİĞİNE

İlgi : 04.03.2022 tarihli ve E-87347630-659-207831 sayılı yazımız.

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Yüksek Lisans Programı öğrencisi Derya ÇİNER'in "Sınıf Dışı Eğitim: Sosyal Bilgiler Eğitiminde Oyunların Kullanımına İlişkin Öğretmen Adaylarının Görüşleri" başlıklı tez çalışması kapsamında Fakültemizde uygulama yapmak isteği Dekanlığımızca uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Prof.Dr. Esra BUKOVA GÜZEL
Dekan



