



**T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**KAZANIM TEMELLİ DİJİTAL OYUNLARIN SINIF
YÖNETİMİNE ETKİSİ KONUSUNDA OKUL ÖNCESİ
ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİ**

YASİN YİYİT

EĞİTİM YÖNETİMİ ve DENETİMİ ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN
Prof. Dr. Mehmet Metin ARSLAN**

KIRIKKALE-2023



**T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**KAZANIM TEMELLİ DİJİTAL OYUNLARIN SINIF
YÖNETİMİNE ETKİSİ KONUSUNDA OKUL ÖNCESİ
ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİ**

YASİN YİYİT

EĞİTİM YÖNETİMİ ve DENETİMİ ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN
Prof. Dr. Mehmet Metin ARSLAN**

KIRIKKALE-2023

Yasin YİYİT tarafından hazırlanan “KAZANIM TEMELLİ DİJİTAL OYUNLARIN SINIF YÖNETİMİNE ETKİSİ KONUSUNDA OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİ” adlı tez çalışması, aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ / OY ÇOKLUĞU ile Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Mehmet Metin ARSLAN

Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı,

Kırıkkale Üniversitesi

İmza.....

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum.

Başkan: Prof. Dr. Mehmet Metin ARSLAN

Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı,

Kırıkkale Üniversitesi

İmza.....

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum.

Üye: Doç. Dr. Ayhan URAL

Gazi Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri,

Gazi Üniversitesi

İmza.....

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum.

Üye: Doç. Dr. Neslin İHTİYAROĞLU

Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı,

Kırıkkale Üniversitesi

İmza.....

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum.

Tez Savunma Tarihi: 7/07/2023

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

.....

Doç. Dr. Abdussamed YEŞİLDAĞ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü



sıradan erkeklerin başarı mimarı
sıradan olmayan kadınlara

ETİK BEYANI

Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Yasin YİYİT

7/07/2023

ÖZET

KAZANIM TEMELLİ DİJİTAL OYUNLARIN SINIF YÖNETİMİNE ETKİSİ KONUSUNDA OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİ

Kırıkkale Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Prof. Dr. Mehmet Metin ARSLAN

Temmuz 2023, 74 Sayfa

Bu araştırma; okul öncesi eğitim kademesindeki kurumlarda görev yapmakta olan okul öncesi öğretmenlerinin, kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkisi hakkındaki görüşlerinin ortaya çıkarılması amacı ile yapılmıştır. Araştırmanın bütününde nitel araştırma yöntemi doğasına uygun hareket edilmiş olup süreçler bu doğrultuda planlanmış ve yürütülmüştür.

Araştırmanın çalışma grubunda Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi okul öncesi kurumlarında görev yapmakta olan okul öncesi öğretmenleri yer almaktadır. Çalışma grubu, amaçlı tipik durum örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenen 20 okul öncesi öğretmeninden oluşmaktadır. Çalışma verileri toplanırken, uzman görüşü alınarak hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formundan yararlanılmıştır. Elde edilen verilerin analizinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır.

Bu araştırma sonucunda ulaşılan veriler ile okul öncesi öğretmenlerinin kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkisi hakkındaki görüşlerinin belirlenmesi ve bu görüşlere yönelik olarak mevcut uygulamanın niteliğini geliştirerek alanyazına katkı sağlamak hedeflenmiştir. Araştırma bulgularında kazanım temelli dijital oyunların okul öncesi sınıf yönetimine etkilerinin olduğu belirlenmiştir. Belirli bir kazanım için uygulanan dijital oyunların, çocukların yaş ve gelişim özellikleri gözetildiğinde, öğretmenler açısından sınıf yönetimi özelinde olumsuz bir durum oluşturmadığı, aksine doğru seçilmiş dijital oyunların okul öncesi öğretmenlerine sınıf yönetimi konusunda kolaylaştırıcı etkisinin olabileceği görülmektedir.

Anahtar kelimeler: Dijital oyun, okul öncesi, sınıf yönetimi, kazanım temelli

ABSTRACT

OPINIONS OF PRE-SCHOOL TEACHERS ON THE EFFECT OF EARNING-BASED DIGITAL GAMES ON CLASSROOM MANAGEMENT

Kirikkale University

Institute of Social Sciences

Department of Educational Administration and Supervision, Master Thesis

Advisor: Prof. Dr. Mehmet Metin ARSLAN

July 2023, 74 Pages

This study was conducted with the aim of revealing the opinions of preschool teachers working in preschool institutions about the effect of acquisition-based digital games on classroom management. In the whole research, the nature of the qualitative research method was followed and the processes were planned and carried out in this direction.

The study group of the research includes preschool teachers working in official preschool institutions affiliated to the Ministry of National Education. The study group consisted of 20 pre-school teachers who were determined using the purposeful typical case sampling method. While collecting the study data, a semi-structured interview form prepared by taking expert opinion was used. Content analysis technique was used to analyse the data obtained.

With the data obtained from this study, it was aimed to determine the views of preschool teachers on the effect of acquisition-based digital games on classroom management and to contribute to the literature by improving the quality of the current practice in line with these views. In the research findings, it was determined that acquisition-based digital games have effects on preschool classroom management. Considering the age and developmental characteristics of children, it is seen that digital games applied for a specific outcome do not create a negative situation for teachers in terms of classroom management, on the contrary, correctly selected digital games may have a facilitating effect on preschool teachers in classroom management.

Keywords: Digital game, preschool, classroom management, purchase-based

TEŞEKKÜR

En fazla ne olabilir ki diyerek başladığım yüksek lisans eğitimim boyunca fikir ve tecrübeleriyle yoluma ışık tutan, düştüğümde kaldırmayıp nasıl kalkılacağını gösteren, her türlü soruma yanıt olan değerli hocam Prof. Dr. Mehmet Metin ARSLAN'a,

Dışarıda kalan bütün organları bıçak gibi kesen soğuk bir 2017 ocağında benimle beraber Kırıkkale'ye gelmek için Ankara'dan yola çıkan ve aradan geçen yıllar boyunca tek sefer bile arabasını kullanmama laf etmeyen, hayatta öğrendiğim her bilginin arka planında olan, ihtiyacım olduğunda gölgemin düştüğü istikamet tersine baktığımda bulabileceğimi bildiğim ustam, babam Cemil'e,

Karnında taşıdığı 9 ay 10 gün yetmeyip üstüne bir de otuz bir yıl boyunca yüreğinde taşıyan, kendisinin üniversite eğitimine fırsat verilse benden çok daha önce akademik alanda ismini duyuracak olan, aç karnına kafanız almaz deyip yemeyip yediren, dert girdi mi çıkmaz deyip giymeyip giydiren, kelimenin tam manasıyla gezmeyip gezdiren, hakkını ödemek için kalkıştığım girişimlerin hiçbirinin sonuç vermeyeceğini bildiğim yaşam koçum, annem Zehra'ya,

Akademik alanda çiçeği burnunda bir tez sahibi olan, kendinden sonraki gelecek nesil için çalışmalarda bulunan, iyi niyetinden asla taviz vermeyen, yardıma ihtiyacım olduğunu hissettiği her an bir şekilde orada bulunan, hayatın toz pembe olduğu zamanlar çıktığım bu yolda yine aynı hayatın tozdan görünmeyen zamanlarını yaşayıp geri dönmeyi düşündüğümde beni tekrar yola koyan, ben kendime inanmayı bırakmışken bana inanmayı bırakmayan, tezin ortaya çıkış sürecinde desteğini hep hissettiğim, sevgili meslektaşım Yeşim KARADAĞ'a,

Hiç bilmediğim Kırıkkale'nin, hiç bilmediğim sokaklarını benimle birlikte bir mihmandar edasıyla arşınlayan, tezin ilk uygulamasından son uygulamasına kadar desteğini bir an olsun benden esirgemeyen sevgili meslektaşım Gülizar BALKAŞ'a,

Lise yıllarında tanıştığım ve tanıştığımız gibi kalma özelliğini asla yitirmeyen kadim dostum, çocukluğum Coşkun DEMİRALTI'ya,

Üniversite yıllarından itibaren açlığı tokluğu, sevmeyi sevmeyi kısaca hayatın kendisini tecrübe ederek öğrendiğimiz kadim dostum Davut BEŞPINAR'a,

Her daim dualarında yer bulduğum, ömürleri yettikçe de o duaların bir bir gerçekleştiğini görmelerini dilediğim dedem Lokman ve babaannem Cennet'e,

Amcaoğlu Ömer'e, halaoğlu Eray'a,

Ve burada ismini sayamadığım ama hayatın bir noktasında denk geldiğimiz güzel insanlara, bazı meslektaşlarıma, bazı çalışma arkadaşlarıma, bazı öğrencilerime, bazı öğretmenlerime, bazı amirlerime çokça teşekkürler.

Siz olmasaydınız belki bu satırlar olmazdı.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

Sayfa

ÖZET.....	IV
ABSTRACT	V
TEŞEKKÜR	VI
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	VII
KISALTMALAR DİZİNİ	IX
1. BÖLÜM.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.3. Araştırmanın Önemi	5
1.4. Varsayımlar	6
1.5. Sınırlılıklar	6
1.6. Tanımlar	6
2. BÖLÜM.....	8
KURAMSAL ÇERÇEVE.....	8
2.1. Sınıf	8
2.2. Kazanım	9
2.3. Oyun	9
2.3.1. Dijital Oyun.....	11
2.3.2. Kazanım Temelli Dijital Oyun.....	13
2.4. Yönetim	14
2.5. Sınıf Yönetimi	15
2.6. Sınıf Yönetimi Yaklaşımları	16
2.6.1. Geleneksel Yaklaşım.....	16
2.6.2. Çağdaş Yaklaşım.....	16
2.7. Sınıf Yönetiminin Boyutları	17
2.7.1. Sınıfın Fiziksel Düzeninin Yönetimi	18
2.7.2. Disiplin-Davranış Yönetimi	18
2.7.3. Sınıf İçi İlişki Yönetimi.....	19
2.7.4. Öğretimin Yönetimi	19
2.7.5. Zaman Yönetimi.....	19
2.8. Sınıf Yönetimi Modelleri	19
2.8.1. Tepkisel Model.....	19
2.8.2. Önlemsel Model	20

2.8.3. Gelişimsel Model	20
2.8.4. Bütünsel Model	21
2.9. Okul Öncesi Eğitiminin Önemi	21
2.10. Okul Öncesinde Sınıf Yönetimi	22
2.11. İlgili Araştırmalar	24
3. BÖLÜM.....	27
YÖNTEM.....	27
3.1. Araştırmanın Modeli	27
3.2. Çalışma Grubu.....	28
3.3. Veri Toplanması ve Analizi.....	28
3.4. Geçerlik ve Güvenirlik	29
4. BÖLÜM.....	30
BULGULAR	30
4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	30
4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	32
4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular	34
4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular	35
5. BÖLÜM.....	38
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	38
5.1. Tartışma ve Sonuç	38
5.2. Öneriler.....	40
KAYNAKLAR.....	42
EKLER.....	52
EK-1 (Pilot Uygulama Formu)	53
EK-2 (Görüşme Formu).....	55
EK-3 (Etik Kurul İzni).....	57
EK-4 (MEB İzni)	59
ÖZGEÇMİŞ.....	61

KISALTMALAR DİZİNİ

BİT	Bilgi ve İletişim Teknolojileri
FATİH	Fırsatları Artırma Teknolojiyi İyileştirme Hareketi
IPA	International Play Association (Uluslararası Oyun Derneği)
MEB	Millî Eğitim Bakanlığı
TDK	Türk Dil Kurumu



1. BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde, kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkisi konusunda okul öncesi öğretmenlerinin görüşlerini ortaya çıkarmak amacıyla yapılan araştırmanın; problem durumuna, amacına, önemine, varsayımlara, sınırlılıklara ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Yaşadığımız yüzyılda teknolojinin gelişmesi ile birlikte insanların bilgisayarlarla olan etkileşimi iyiden iyiye artmıştır. Bilgisayar ve iletişim teknolojisinin (BİT) gelişimi ve insanların bilgisayar teknolojisine yönelik ilgisinin bir sonucu olarak bu cihazlar günden güne küçülerek mobil hâle gelmiş ve insanların vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Öyle ki artık insanlar tek bir ekrandan alışveriş yapma, akıllı ev sistemleri kontrol etme, kalp atışı ve tansiyon gibi sağlık verilerini ölçüp kontrol etme, güvenlik sistemlerini yönetme, bankacılık işlemleri gibi pek çok eylemi herhangi bir özel çaba sarfetmeden kısa sürede gerçekleştirebilmektedirler. Bilgi ve iletişim teknolojileri baz alındığında, günümüz dünyasında bir çırpıda sayabileceğimiz onlarca değişim ve gelişim yaşanmaktadır. Bu hızlı gelişmelerin etkisiyle insan-teknoloji ilişkisini açıklamak ve alanyazına katkıda bulunmak için dijital yerliler ve dijital göçmenler gibi kavramlar ortaya atılmıştır (Prensky, 2009). Ortaya çıkan bu kavramlardan ilki dijital yerlilerdir.

Dijital yerliler, âdeta günümüz teknolojilerinin içine doğmuş olup yaşamlarının hemen her alanında çevrimiçi ağları ve teknolojileri kullanan, gündelik yaşamlarının önemli

bir kısmını bilgi ve iletişim teknolojileri araçlarını kullanarak geçiren 21. yüzyıl çocukları ve gençlerini (Prensky, 2001a; Bilgiç, Duman ve Seferoğlu, 2011) tanımlamak için kullanılan bir ifadedir. Dijital göçmenler ise yaşamlarına gelişmiş teknolojiler ile başlamamış, zaman içerisinde bu teknolojiler ile karşılaşp uyum sağlamaya çalışan kuşağı tanımlamak için kullanılan bir ifadedir (Prensky, 2001a). Şu anki zaman diliminde okul öncesinden yükseköğrenime kadarki öğretim kademelerinde hâlihazırda öğrenim gören öğrenciler dijital yerliler kategorisinde yer almaktadır. Dijital yerlilerin, dijital göçmenlerden farklı olarak bilgiye hızlı ulaşma, metinler yerine görsellerden faydalanma, doğrusal öğrenme yerine modüler öğrenme, klasik yöntemler yerine oyunlarla öğrenme, aynı anda pek çok çalışmayı kısa sürede tamamlama, kendi kendine öğrenme gibi talepleri açığa çıkmaktadır. Dijital yerlilerin, söz konusu gereksinimlerine en iyi şekilde cevap verilebilmesi eğitim-öğretim süreci açısından önem arz etmektedir. Bu gereksinimler, eğitim sistemleri üzerinde birtakım değişikliklere sebep olarak yüzyıllardır süregelen öğretmen-öğrenci etkileşimine dayalı öğrenmeye ek olarak bilgisayar-öğrenen etkileşimli öğrenmenin ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

Bilgisayar-öğrenen etkileşimli öğrenmelerin ortaya çıkmasında dijital yerlilerin beklentilerine ek olarak teknolojik cihazların taşınabilir olması, istenilen içeriğe kısa sürede ulaşma kolaylığı, bu teknolojilerin kullanım kolaylığı, zaman-mekân kısıtlamasının olmaması gibi faktörler de etkili olmuştur. Bilgisayar-öğrenen etkileşimli öğrenme ortamlarının sunduğu pratiklik ve kullanım kolaylığı sayesinde okul öncesinden yüksek öğrenime kadar eğitim öğretimin tüm kademelerinde bilgisayar tabanlı öğrenmenin gerçekleşmesi mümkün olmaktadır (Gültekin Akduman, 2012).

Yapılmış olan pek çok araştırmanın sonucunda sosyal bilimciler, insan yaşamının çok erken yıllarında öğrenmenin önemli bir bölümünün ortaya çıktığı kanısına varmışlardır (Gürkan, 2019). İnsanoğlunun yaşamı bir zaman çizgisi gibi düşünüldüğünde kritik noktaların varlığından söz edilebilir. Özellikle psikolojik ve fizyolojik gelişmeler ele alındığında, kritik dönemlerin önemi daha da artmaktadır. İnsanların bu kritik dönemlerdeki davranışları, duygu ve tutumları, çevresi ile olan etkileşimleri, deneyimleri, gözlemleri etkin ve hızlı öğrenmelerin önünü açmaktadır. İnsan yaşamındaki en önemli kritik dönemlerden biri, erken çocukluk dönemini kapsayan okul öncesi yıllardır. Bu dönemde bireylerin kişilik oluşumu, oluşturulan kişiliğin

şekillendirilmesi, temel düzeyde bilgi beceri ve alışkanlıkların kazanılması ile kazanılan tüm bu özelliklerin gelecek yıllara olan etkisi önemli görülmektedir (Arı, 2003).

Okul öncesi eğitimi, çocuğun doğduğu andan itibaren altı yaşına kadar olan süreci bütünsel olarak kapsayan, çocukların farklı bireysel özelliklerine ve gelişim seviyelerine uygun, çeşitli uyarıcılarla donatılmış bir ortam sunan, çocukları toplumun ihtiyaçları ve kültürel öğeleri doğrultusunda şekillendiren ve bir sonraki eğitim kademesine hazırlayan süreçler bütünüdür (Gültekin Akduman, 2012)

Öğretmenin yarattığı sınıf atmosferinin öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştırmada çok önemli olduğu açıktır. Bu durum özellikle okul öncesi dönem çocukları açısından değerlendirildiğinde öğrenme hayatlarının ilk aşamasında olmaları ve okula karşı olumlu düşünceler geliştirme açısından kritik öneme sahiptir. İlaveten, okul öncesi eğitimi için çocukların ilköğretime geçişinde bir köprü görevi gösterdiği açıktır. Okul öncesi müfredatı ise sürekli etkinliklerden oluşmakta, teneffüs kavramı bulunmamakta ve çocuklar gün boyu öğretmenlerinin yanında bulunmaktadır. Bu durum, okul öncesi eğitim basamağında görev yapan öğretmenin etkili sınıf yönetimi yetisine sahip olmasını daha da önemli hale getirmektedir (Akgün ve Dinçer, 2015).

Okul öncesi eğitim sürecindeki çocuklar, çevreyi tanımak ve etkileşim kurmayı eğlenceli hâle getirmek için oyunlar oynamaktadırlar. Eğitim sisteminin ilk kademesini oluşturan okul öncesi eğitiminin, bu yaş grubundaki çocuklara kazandırmak istediği hedef davranışları gerçekleştirmenin en iyi yolu çocukların çevreyi anlamlandırmak için kullandığı yöntem olan oyunlardan faydalanmaktan geçer. Oyunlar, çocuğun fiziksel, duyuşsal, psikolojik, bilişsel ve sosyal gelişim alanlarının; öğrenme, yaratıcılık, problem çözme, kuralları içselleştirme, duygusal ve sosyal kişilik gelişimi, ahlak ve vicdan gelişimi, cinsel kimlik gelişimi ile toplumsal ve kültürel gelişimlerinin desteklenmesinde önemli rol oynamaktadır (Sevinç, 2004).

Oyunlar, çocukların farklı rollere bürünmelerini, farklı bakış açılarına sahip olmasını, oyunda ondan beklenen istekleri gerçekleştirmek için çaba sarfetmesini, duygusal ve zekâ bakımından pratiklik kazanmasını sağlamaktadır. Çocuklar oyun oynarken kendilerinden beklenen bilgi, beceri ve davranışları kendiliğinden öğrenirler. Çocukların insanlarla iletişim kurma, yardımlaşma, hoşgörü, deneyim kazanma, bilgi ve beceri edinme, yaşama dair çeşitli çıkarımlarda bulunma, öğrendiklerini benimseme

ve pekiştirme fırsatı bulması sebebiyle çocuk oyunları, toplumsal ve kültürel açıdan önemli olduğu kadar eğitim ve psikoloji alanlarından da oldukça önemli bir yere sahiptir. Dijital yerliler kategorisinde yer alan okul öncesi çağındaki çocuklar, bilgi ve iletişim teknolojilerinin içine doğması sebebiyle küçük yaşlardan itibaren geleneksel oyunların ötesinde dijital oyunlar oynamaktadır (Seyrek ve Sun, 2003).

Dijital oyun, en basit tanımıyla bilgi işlem teknolojilerini kullanan oyunları ifade etmektedir (Mayra, 2008). Temelde dijital oyunlar, monitör, ekran, televizyon, etkileşimli tahta, tablet gibi görsel bir çıktı alınabilecek aygıtlar ve bu aygıtların kontrol edilmesini sağlayan klavye, fare, joystick, dokunmatik yüzey, sanal gerçeklik gözlüğü veya oyun kolu gibi araçlarla gerçekte var olmayan ortamlarda oynanan oyun türüdür (Dönmez, 2012). Dijital oyunlar bireylere çeşitli yaşantılar ve öğrenme ortamları sağlar. Bu sayede kişilerin kendilerini geliştirmelerine ve akademik anlamda başarı elde etmelerine yardımcı olur. Dijital oyunlar yapısı gereği bireylerin karşısına çıkardığı zorlukların çözülmesiyle ilerleyen bilgisayar temelli eğlence araçlarıdır. Böylece kullanıcıların soyut düşünme becerilerini, hızlı karar verebilme yeteneğini, stratejik düşünme becerilerini geliştirdiği çeşitli çalışmalarla ortaya konmuştur. Bu sebeptendir ki dijital oyunlar akademik alanda eğitsel amaçlı kullanılmaktadır (Cicioğlu, 2022).

Ayrıca aşağıda maddeler halinde verilen alt problemler de araştırmanın problem durumunu gösterir niteliktedir:

- Kazanım temelli dijital oyunların sınıflarda hangi amaçla kullanıldığı,
- Kazanım temelli dijital oyunların öğrencilerin; dilsel, bedensel, duygusal, psikomotor gelişimlerine sağladığı katkıların neler olduğu,
- Kazanım temelli dijital oyunlar etkinlik için uygulandığında, uygulama yapılan sınıf ortamı için değerlendirmeler,
- Kazanım temelli dijital oyunların, öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılaması konusundaki öğretmen görüşleri nelerdir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada, okul öncesi öğretmenlerinin kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkisi hakkındaki görüşleri toplanarak okul öncesi dönemde sınıf

yönetiminin daha nitelikli duruma gelebilmesi için öneriler sunmak ve ilgili alanyazına katkıda bulunmak amaçlanmıştır. Ayrıca okul öncesi öğretmenleri tarafından eğitsel faaliyet kapsamında kazanım temelli dijital oyunların kullanılması esnasında, sınıf yönetimi açısından ne gibi durumların ortaya çıktığını sunmak amaçlanmıştır. Araştırmada, kazanım temelli dijital oyunların, sınıf yönetim sürecine etkilerini ortaya koyarak sürecin daha yeterli ve daha etkin yürütülmesine yönelik öneriler geliştirmek amaçlanmıştır. Yine araştırmanın alt problem durumları, araştırmanın alt amaçlarını göstermektedir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Oyunu temele alan eğitim-öğretim stratejileri incelendiğinde; öğrenenlerin daha rahat ve eğlenceli bir ortamda öğrenme gerçekleştirdiği, bireysel öğrenme ihtiyaçlarına cevap verebildiği, öğrenenin kendi hızında ilerleyebildiği, gerçekleştirilen etkinlik türüne göre yeni bilgi öğretmenin yanında öğrenilmiş olan eski bilgileri de pekiştirme imkânı tanıyan, ders programında yer alan kazanımların gerçekleştirilmesini sağlayan bir sistem olduğu görülmektedir. Problem çözme becerisini geliştiren kazanım temelli dijital oyunların sıklıkla kullanıldığı alanlara bakıldığında; dil öğrenimi, tıp eğitimi, mühendislik çalışmaları, fen-matematik öğretimi, algoritma geliştirme, stratejik düşünme yetisini güçlendirme gibi disiplinler göze çarpmaktadır. Tüm bunlara ek olarak oyunlar için öğrenciye güdülenmişlik sağlama, öğrenebileceğine olan inancını güçlü tutma, öğrenmeyi isteme, rahatlık ve motivasyon sağlama, derse karşı olan tutumunu iyileştirme gibi araştırma sonuçları literatürde kendine yer bulmuştur (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Bu araştırmanın; okul öncesi öğretmenlerinin kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkileri bazında ortaya çıkabilecek durumların belirlenmesi, olumsuz durumları önleyici stratejilerin sunumuyla beraber ilgili alanyazınına ve mevcut sınıf yönetim politikalarına katkı sağlaması önem arz etmektedir. Okul öncesi öğretmenlerinin sınıf yönetimi konusunda alanyazında çeşitli araştırmalar bulunmaktadır ancak kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkisi hakkında araştırmanın olmaması ve yapılacak olan bu araştırmanın nitel bir görüşü benimsemesi açısından araştırma önemli görülmektedir.

1.4. Varsayımlar

Araştırmanın varsayımları aşağıda maddeler halinde verilmiştir.

- i. Kullanılan veri toplama araçlarının, kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkisi konusunda okul öncesi öğretmenlerinin görüşlerini alabilmek için yeterli olduğu varsayılmıştır.
- ii. Araştırmaya katılan okul öncesi öğretmenlerinin kendilerine yöneltilen sorulara verdikleri cevapların, öğretmenlerin saf, gerçek duygu ve katışıksız düşüncelerini yansıttığı varsayılmıştır.
- iii. Araştırmaya gönüllü olarak katılan okul öncesi öğretmenlerinin, kullanılan ölçeklere ait maddeleri cevaplandıracak zihinsel olgunluk düzeyinde oldukları varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Araştırmanın sınırlılıkları aşağıda maddeler halinde verilmiştir.

- i. Araştırma Kırıkkale ilinde bulunan resmi okul öncesi kurumlarıyla sınırlıdır.
- ii. Araştırma çalışma grubunda bulunan 20 okul öncesi öğretmeni ile sınırlıdır.
- iii. Çalışma kapsamında kullanılan veri toplama araçları ile sınırlıdır.
- iv. Uygulama yapılan süreç boyunca görüşme formundan elde edilen veriler ile sınırlıdır.
- v. MEB'in belirlemiş olduğu 2022-2023 eğitim-öğretim yılı ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Araştırma boyunca söz edilecek olan, yanlış anlama ve değişik yorumlara neden olabileceği düşünülen terimler bu bölümde tanımlanmıştır.

Eğitsel oyun: Eğitsel oyunlar, öğrenenlere önceden belirlenmiş hedefleri gerçekleştirebilmek için gerekli olan işlem basamaklarını içeren sanal ortamlardır. Öğrenenler bu sanal ortam ile etkileşim içerisinde. Bu etkileşim sırasında ortamdaki dönüt alabilirler. Mevcut bilgi ve becerileri kendilerine sunulan ortamdaki görevleri tamamlamak için kullanırlar. Süreç içerisinde öğrenenler genellikle bir öğrenme

sürecinde içerisinde ilerlediklerinin farkına varmazlar (Akgün, Çınar, Galip, Nuhoglu ve Tüzün, 2011).

Önceden belirli kurallar çerçevesinde, istedik davranışı kazandırmaya yönelik uygulanan, yapılabirlik içeren oyunlardır. Örnek olması açısından dil eğitimi sürecinde sıklıkla kullanılan eğitsel oyunlardan bazıları şöyle sıralanabilir: Kelime oyunları, kafiyeli kelimeler oyunları, yasak kelimeleri kullanılmadan hedeflenen kelimeyi anlatma oyunları, resimden yola çıkarak kelime tahmin etme oyunu, eş ve zıt anlam kelimelerle ilgili oyunlar, karışık sırada verilen harflerden anlamlı kelime türetme oyunları (Aytaş ve Uysal, 2017).

Kazanım temelli oyun: Eğitsel oyunlar yapı olarak incelendiğinde *kazanım temelli oyunların* çoğunu kapsadığı görülmektedir. Kazanımlar, bir alt disiplinin konusu olabileceği gibi istedik davranışı kazanması beklenen bireyin temel yeterliliği olarak da ifade edilebilmektedir. Kazanım temelli eğitsel oyunlar, diğer oyun türlerinden farklı olmayarak gerilim üzerine kuruludur. Bu gerilim anına çatışma adı verilir ve çatışma, oyunu kazanmak ya da kaybetmek olarak adlandırılır (Aytaş ve Uysal, 2017).

Dijital oyun: Eğitsel bilgisayar oyunları kategorisinde değerlendirilebilen dijital (sayısal) oyunlar, bilgisayar oyunlarının doğası gereği barındırdığı eğlendirici ve motive edici özellikleri, diğer öğretim yöntemlerine alternatif, tamamlayıcı veya geliştirici olarak öğretim ve eğitim amaçlı kullanılabilir (Çankaya ve Karamete, 2008).

2. BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde oyun, dijital oyun, kazanım, sınıf, yönetim, sınıf yönetimi, sınıf yönetimi yaklaşımları, sınıf yönetiminin boyutları, sınıf yönetimi modelleri ve okul öncesi eğitimi konuları üzerinde durulmuştur. Ayrıca bu konuların birbirleriyle ilişkileri ile daha önce yapılmış çalışmalara da yer verilmiştir.

2.1. Sınıf

Türk Dil Kurumu (TDK) Güncel Türkçe Sözlüğü'ne bakıldığında sınıf kelimesi için “*öğrencilerin yıllık öğrenime göre ayrıldıkları bölümlerden her biri*” karşılığının verildiği görülmektedir. Ayrıca yine sınıf kelimesi için “*çeşitli amaçlarla oluşmuş kümeler*” ve “*derslik*” anlamlarına da yer verilmiştir (TDK, 2022b). Sınıf kavramı okul öncesi eğitiminde ele alındığında öğrencilerin bir arada oyun oynadıkları bir alan olarak da tanımlandığı görülmüştür (Bilgin ve Uyanık Balat, 2018). Sınıf kavramı; amaçları öğrenmek olan bir grup öğrencinin bir araya geldiği yer değil, içerisinde bulunan öğrencilerle birlikte öğrenme ve öğretme faaliyetlerinin yapıldığı yer ya da oda anlamında kullanılmaktadır (Toprakçı, 2013). Literatür incelendiğinde, sınıf için çocukların gelişimlerini şekillendiren ortamlar bütünüdür tanımlaması da görülmektedir (Hamre, Jerome ve Pianta, 2009). Yine sınıf için öğretmen ve öğrencilerin özel yaşam alanları olduğu ve eğitim öğretim etkinlikleri için bir arada bulunan mekanlar tanımı yapılabilmektedir (Sadık, 2018). Özyürek (2001) sınıf için ilk akla gelen derslik kavramının yanı sıra, o derslik içerisinde bulunan ve eğitim için olmazsa olmaz statüsündeki öğretmen, öğrenci, ders araç gereçlerinin de anlaşılması

gerektiğini vurgulamıştır. Çünkü sınıf, birtakım özellikleri ortak olan öğrencilere, önceden planlanmış davranışların kazandırılması adına eğitim verilen mekandır. Ve bu mekandaki her şeyin birleşimi sınıfı oluşturmaktadır.

2.2. Kazanım

Öğrenme kazanımlarının tanımlanması konusunda alanyazında kısmi bir uzlaşmanın olduğu söylenebilir. Öğrenme kazanımları, bir dersle ilgili olarak yazılmaktadır. Öğrenme sürecinin sonunda, o dersi alan bir öğrenciden; bilmesi, yapması ve uygulaması gereken bilgi, beceri ya da tutumları göstermektedir. Bir başka deyişle, dersin bitiminde öğrencilerden sergilenmesi umulan özellikler kazanımları ifade etmektedir (Atalay, Başbay, Kömleksiz ve Yurdakul, 2010).

Eğitim bilimleri açısından bakıldığında Donnelly ve Fitzmaurice (2005)'ye göre öğrenme kazanımının tanımı; öğrenme işi sonunda öğrenciden beklenen bilme, anlama, yapabilme gibi davranışları ifade eden kavramdır. Öğrenme kazanımlarının en belirgin özelliği, öğrenciden neyi başarmasının beklendiği ve beklenen bu başarıyı nasıl dışa vuracağını açık olarak ifade etmesidir. Senemoğlu (2012)'na göre öğretim programları, ulaşılmak istenen hedeflerin teorik olarak düzenlenmesidir. Bu hedeflere ulaşmak için kullanılan öğretim faaliyetleri; hazırlık, öğrenme-öğretme ve değerlendirme etkinliklerinin tamamını kapsamaktadır. Etkinlikler ise öğrencilerin kazandığı ya da öğrencilere kazandırılması beklenen bilgi, beceri, ilgi, yeti, tutum, alışkanlık, davranışa çevirme, yetenek gibi özelliklerdir (Çelik, 2006; Atalay, Başbay, Yurdakul, ve Kömleksiz, 2010). Bahsi geçen özellikler, öğretim programında kendilerine amaçlar, hedefler, kazanımlar olarak yer bulmaktadır (Alev, Ayvacı ve Yıldız, 2014).

2.3. Oyun

Oyun, güncel Türkçe sözlükteki anlamıyla, “*yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir*” (TDK, 2022a) olarak tanımlanmaktadır. Çocuklar için oldukça önemli bir yere sahip olan oyunlar; onların öfke, sevgi arayışı, paylaşımcılık, nefret, saldırganlık ve mutluluk gibi duygularını dışa vurmasına yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda oyunlar çocukların dış dünya ile iletişim hâlinde olmasına, kendini ifade etmesine ve kişilik gelişimine katkı sağlamaktadır. Her ne

kadar oyunlar eğlenceli vakit geçirme aracı olarak algılansa da çocukların bedensel, psikolojik ve sosyal gelişimini de destekleyen önemli bir aktivitedir (Ulutaş, 2011).

Uluslararası bir sivil toplum örgütü olan International Play Association (IPA), Türkçe adıyla Uluslararası Oyun Derneği, 1961’de İskandinavya’da kurulmuştur. Bu örgüt, Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmesi 31. Maddesi’nde kabul edilen çocuğun oyun hakkının korunmasını, her çocuğun oyun oynamasının desteklenmesini ve oyunların yaygınlaştırılmasına yönelik çalışmalar yürütmektedir. IPA (2014)’nın yayınladığı güncellenmiş Oyunun Önemi Beyannamesi içinde göze çarpan bazı detaylar bulunmaktadır. Oyun oynamak bir çocuğun özgür, açık, sınırsız ve kendi kendini kontrol eden bir etkinliğidir. Oyun yoluyla çocuklar kendileriyle, başkalarıyla ve içinde yaşadıkları dünyayla arasındaki farkları keşfederler. Bu keşifler onların bağımsız, kendi kendine yeten ve özerk bireyler olmalarına yardımcı olur. Oyun, çocukların doğal yaşamları içerisindeki bir süreçtir. Çocuğun sağlıklı ve her yönden gelişiminin desteklenebilmesi için oyun oynayabilmesi ve buna zaman ayırabilmesi gerekmektedir.

Oyun tanımının yapıldığı bir araştırmada; “kendine has kurallar bütünü ve sistematığı olan, katılımın gönüllülük esasına göre yapıldığı; çocukların bedensel, psikolojik, zihinsel ve sosyal yönlerini geliştirmek amacıyla yapılan bireysel veya grup etkinliğidir” ifadesine yer verilmiştir. Yine aynı araştırmaya göre, çocuğun her şeyinin oyun olduğu ifade edilmektedir. Hayatı algılayış biçimi, varlık sebebi, içerisinde yer aldığı dünyayı adlandırması hep oyun aracılığıyla gerçekleşmektedir. Yalnızca eğlenceli bir etkinlik olmakla kalmayıp; çocuğun istek ve ihtiyaçlarını dışa vuran, hedeflerini betimleyen, toplumsal yaşamdaki düzeni benimseten, sosyal uyum ve zekâ alanlarına katkı sağlayan, el-göz koordinasyonunu geliştiren, yeri ve zamanı belli olan etkinliklerdir (Gürkan, Özer ve Ramazanoğlu, 2006).

Oyun, genellikle çocukları içine alan, yetişkinlerin de az da olsa katılımlarını yadsımayan, gündelik telaşları ve hayatın içerisindeki üretim zorunluluklarını göz ardı ederek, yalnızca içinde bulunulan zamanı eğlenceli bir hâle çevirmeye yarayan, ruhen ve bedenen dinlenmeyi sağlayan etkinlikler bütünüdür (Hazar, 1996).

Oyun insan yaşamının ilk yıllarından itibaren özellikle çocukluğu içine alan dönemde, çocuğun çevresini anlamlandırması, içerisinde yaşadığı duyguları dış dünyaya aktarması, kendini kendi dışındaki insanlara açıklaması açısından önem arz eden bir

etkinliktir. Çocuğun zihinsel işlemleri öğrenmesi, uzay-zaman, renk-doku, geometrik nicelik, aritmetik nicelik gibi kavramları öğrenmesine oyun aracılık etmektedir (Aktaş Arnas, 2000). Her çocuğun oyun oynarken dış dünyaya yansıttığı davranışlar aynı değildir. Aynı yaş ve benzer sosyoekonomik durumda olan çocukların oyun oynama davranışlarını etkileyen öğeler bulunmaktadır. Bu öğeler oyun ortamı ile başlayıp oynanan oyun materyaline, çocuğun yaşına, öğretmene, ebeveynlere ve teknolojiye göre değişiklik göstermektedir (Saracho, 2002; Budak, 2017).

Oyun, Akandere (2013) tarafından, çocuğun en temiz, en arı duygularıyla işlediği, psikolojik anlamda ise en çok doyuma ulaşmasını sağlayan bir meşgale olarak tanımlanmaktadır. Yine Akandere (2002)'ye göre, oyun aracılığıyla çocuklara bazı duyguların hissettirilmesi istenmektedir, bu duygular; oyunun doğası gereği heyecan, zafer ve mutluluk hissi olarak örneklenmektedir.

Oyunun çocukların gelişim alanlarından bedensel, psikolojik ve ahlaki değerlerin gelişimini desteklediği, olumlu alışkanlık kazandırmada ve pozitif davranışlar sergilemelerinde etkili olduğu bilinmektedir (Sel, 1995). Oyunlar çocukların düşünce yapısını da geliştiren etkinliklerdir. Her oyunun kendine özgü kuralları olduğunu benimseyen çocuklar, hedefe ulaşmada kuralları ve değişken durumdaki şartları analiz ederek yeni bir düşünce sistemi geliştirirler (Kale, 2003).

2.3.1. Dijital Oyun

Tarih boyunca oyun ve oyuncaklar çocuklar için keyifli zaman geçirme aracı olarak kullanılmıştır. Geçmiş zamanlardaki oyuncaklar incelendiğinde karşımıza askerler, bebekler, bebek evleri, mekanik ve teneke oyuncaklar; oyunlar incelendiğinde ise sokak oyunları, kutu ve masa oyunları, oyun kartları, yapbozlar çıkmaktadır (Onur, 1992). Tarihçiler, sosyologlar, antropologlar ve arkeologlar gibi farklı disiplinlerin ortak araştırmaları sonucunda tarihin ilk çağlarından bu yana neredeyse tüm kültürlerde çocuk oyunlarının hayatın bir bölümünde yer aldığını destekleyen ciddi kanıtlara ulaşılmıştır (Tuğrul, 2017). Günümüze bakacak olursak çocukların; oyun konsolu, bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi dijital oyun materyallerini geleneksel oyunlara tercih ettiğini görmeyi beklese de (Işıkoğlu Erdoğan, 2019) çocukların sanılanın aksine dijital oyunlar ve geleneksel oyunlar arasında dengeli bir tercihte bulunduğu görülmektedir (Aytekin Dülger, Bayraktaroğlu, Işıkoğlu, 2021).

Hızla gelişen teknolojinin sonuçlarından biri olarak dijital oyunlar, geleneksel oyunların yerini yavaş yavaş almaktadır. İlerleyen süreçte dijital oyunların çocukların hayatına iyiden iyiye girmesiyle ilk tercih edilen oyun türlerinden olması beklenmektedir. Bilgi teknolojilerindeki rekabetin büyümesi, pazarın gelişmesi ve yaygınlaşması dijital oyunlara erişimi daha kolay hale gelmektedir. Çocuklar tarafından boş zamanları değerlendirme aracı olarak kullanılan dijital oyunların faydaları arasında yorgunluk atma, stres boşaltma gibi rahatlama unsurları sayılabiliyor olmasına karşın; şiddet unsurları barındıran dijital oyunların şiddeti normalleştirebileceği unutulmamalıdır (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Analog oyunlar gibi dijital oyunlar da karmaşık ve farklı yetenekleri aynı anda kullanıp hızlı karar verebilme becerisini kullanmayı gerektiriyor. Fiziksel olmayan sanal dünyanın içine girmeyi, orada kalabilmeyi, hızlı düşünmeyi, stratejik planlar yapabilmeyi, her zaman bir kaçış planını hazırda tutmayı ve daha da önemlisi bu sanal dünya ile etkileşime geçmeye gerektiriyor. Dijital oyunu oynayan kişi oyunun türüne göre değişkenlik gösteren oyundaki kahramanın yerine kendisini koyarak onun gibi düşünme, onun gibi davranma ve onun gibi tepkiler vermeye gayret ediyor (Bostan ve Tingöy, 2015).

Verilen bilgiler ışığında Frasca (2001) dijital oyunu serbest zaman değerlendirme aktivitesi yazılımı olarak görmektedir. Bu yazılım, bir ya da birden çok kişinin tek başına, bilgisayar olarak adlandırılan yapay zekaya karşı ya da karşılıklı olarak çevrim içi ağ üzerinden birbirleriyle etkileşim kurması mantığına dayanmaktadır. Sayın (2016) ise dijital oyunları kısaca, dijital oyun yazılımını çalıştıran kullanıcıların birbirleriyle veya önceden programlanmış yapay zekaya karşı etkileşimine imkân tanıyan programlar bütünü olarak tanımlamaktadır.

Dijital oyunlar, pek çok araştırmacı tarafından çalışılmış ve tanımlanmış olsa da oldukça farklı disiplinler tarafından incelenen bu fenomenin üzerinde uzlaşılmış genel-geçer bir tanımının bulunmadığı görülmektedir. Buradan hareketle, dijital oyunları; *“sayısal bilgisayar teknolojileriyle üretilen görsel ve işitsel öğelerin belirli zaman, alan ve kurallar dahilinde, çeşitli donanımlar aracılığıyla hem sunulduğu hem de etkileşim yoluyla kontrol edilmesine imkân tanındığı simülasyonlar”* olarak tanımlamak mümkündür (Erbay, 2021).

2.3.2. Kazanım Temelli Dijital Oyun

Dijital oyunlar, oyun kelimesini içerisinde bulundurması nedeniyle ve oyunun doğası gereği öncelikli olarak eğlence amacına hizmet etmektedir. Oyunun yalnızca eğlence amaçlı kullanımı çok uzun sürmemiş ve zamanla bu durum eğlence fonksiyonunun yanında eğitsel amaçları da beraberinde getirmiştir. Eğitsel amaçla kullanılan oyunlar giderek yaygınlaşmış ve belirli kazanımların oyunu oynayan kişilere verilebilmesini amaçlamıştır. Eğitsel oyunlar özellikle eğitimsel hedefler olan kazanımlara yönelik; bilişsel, duyuşsal, davranışsal, sosyal gelişim alanlarına yönelik hazırlanmış olan bireysel ya da grupta oynanabilen oyunlar olarak tanımlanabilir (Çetin, 2013).

Kazanım temelli dijital oyunlar incelendiğinde, dijital oyuna maruz kalan öğrencileri motive ettiği ve öğrencilerde öğrenmeye yönelik bilinçli bir istek oluşturduğu görülmektedir. Kazanım temelli dijital oyunlarda genellikle oyuncuyu içine çeken bir hikâye ya da anlatı ve genellikle bu hikayeye eşgüdüm gösteren bir fantezi unsuru bulunmaktadır. Böylece oyuncu öğrenme aktivitesinin içine çekilmiş olur.

Özellikle okul öncesi dönemde yoğun olarak kullanılan oyun temelli öğrenmenin başarısı oldukça yüksektir. Bu başarı; öğrencilerin, öğrenme nesnesi olan kazanım temelli dijital oyun deneyiminin tam merkezinde olması, öğrenme nesnesiyle bire bir etkileşim kurulması, aktif olarak öğrenme etkinliği içerisinde kendilerine rol bulmalarıyla ilintilidir.

Oyun, dijital oyun ve eğitsel oyun kavramları incelendiğinde eğitsel dijital oyun, diğer bir ifadeyle kazanım temelli dijital oyun, teknolojik araçlar vasıtasıyla hazırlanan, uygulanan, değerlendirilebilen; bilişsel, duyuşsal, sosyal, davranışsal boyutlara sahip belirli bir hedefe, belirli bir kazanıma yönelik olarak öğrenme ortamı sağlayan oyunlar olarak tanımlanabilir (Çetin, 2013).

Prensky (2001b)'nin, oyunun hayatlarımızda etkili olmasının 12 nedenini açıkladığı araştırması incelendiğinde aslında kazanım temelli dijital oyunların da günümüzde öğrenme ortamlarında kullanılma sebeplerinden bazılarını şöyle sıralamıştır:

- Dijital oyunlarda etkileşim vardır
- Dijital oyunlarda geri bildirim vardır
- Dijital oyunlarda problem çözme vardır
- Dijital oyunlarda amaç vardır

- Dijital oyunlarda eğlence ve yarışma vardır.

Verilen maddeler incelendiğinde, özellikle geri bildirimin bulunması, kazanıma yönelik iyileştirici önlemlerin alınması ve uygulanması noktasında kritik öneme sahip olduğu görülmektedir.

Dijital oyunlar özelinde eğitsel amaçlı kullanılan dijital oyunlar incelendiğinde; grafik, ses, animasyon, video, 3D objeler, artırılmış gerçeklik gibi teknolojik imkanları barındırdıkları görülmektedir. Kazanım temelli dijital oyunların görsel ve işitsel öğrenme deneyimine katkı sağlamasının yanı sıra, oynayan kişiyle olan etkileşim, dijital geri dönütler ve karar vermeye olanak sağlayan mekanizmalarıyla öğreneni, oynayanı, öğrenme yaşantısının tam merkezine almaktadır (Çoban, Güler, Güzel, Kaya ve Savaş, 2021).

2.4.Yönetim

Türk Dil Kurumu'nun Güncel Türkçe Sözlüğü (2022c)'ne göre yönetim kelimesinin anlamları arasında; yönetme işi, çekip çevirme ve idare kavramları dikkat çekmektedir. Yönetim kelimesi genellikle bir kuruluştaki en kıdemli kişilerle ilişkilendirilir. Sıradan çalışanların günlük işleri yürütmesi beklenirken, daha iyi maaş alan üstleri onları 'yönetiyor' olarak algılanır. Öğretmenlik mesleğinin ise bu eski klişeden farklı olarak yönetimde söz sahibi bir konumu vardır. Nitelikli öğretmenlerin dahi 'yönetecekleri' çok fazla alan vardır. Kariyerlerinin başından sonuna kadar öğretmenler, yaptıkları eğitsel işlerin yanı sıra, yönetmekten ve yönetimden sorumludur. Öğretmenlerin yönetim ile ilgili alanları şu şekilde sıralanabilir:

- Kaynaklar ve araç gereçler
- Zaman ve mekân
- Öğretme ve öğrenme stratejileri
- Öğrencilerin davranışları, güvenlikleri ve esenlikleri, diğerleriyle etkileşimleri
- Süreç
- Ebeveynler, destek personeli ve diğer kurumlar dahil olmak üzere okul içi ve okul dışı ilişkiler (Wragg, 2002).

İyi bir yönetim, sürecin başındaki amaçların gerçekleştirilebilmesi adına kaynakların en üst verimlilik düzeyinde kullanılması ile doğrudan ilişkilidir. Bu açıdan bakıldığında yönetim, örgüt amaçlarını gerçekleştirmede kullanılan kaynakların verimli, etkin ve etkili şekilde organizesi, bu kaynakları planlama, yönlendirme ve kontrol edilmesidir (Sabancı, 2014).

2.5. Sınıf Yönetimi

Etkili veya etkisiz bir sınıf yönetiminden bahsedebilmek için öncelikle eğitim-öğretim sürecinde öğrenmelerden sorumlu, öğrenmeye kılavuzluk eden kişiden, yani öğretmenden bahsetmek gerekir. Bu bağlamda, 1739 sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu'na göre öğretmenlik mesleği “Devletin eğitim ve öğretim ve bununla ilgili yönetim görevlerini üzerine alan özel bir ihtisas mesleğidir.” ifadesiyle tanımlanmaktadır. Görüldüğü üzere öğretmen yalnızca eğitim veren kişi değil aynı zamanda yönetimden de sorumlu bir uzmandır. Bir öğretmenin en temel yönetim göreviyse sınıfta başlar. Başar (2016) ve Erdoğan (2016)'a göre eğitim yönetiminin başlangıcı sınıf yönetimidir. Sınıf, içerisinde; eğitimin birincil kaynakları sayılan öğrenci, öğretmen, ders materyali, eğitim programı ve istendik davranışları ihtiva eden canlı bir sistemdir. Sınıf yönetiminin başarısı ve kalitesi doğrudan ve/veya dolaylı olarak okul yönetiminin, ardından da eğitim yönetiminin başarısını belirleyecektir. Bu yüzden sınıf yönetimi öğretim çalışmalarının en önemli bileşenleri arasında ilk sıralarda yer alır. İyi planlanmış bir öğretimin başarıya ulaşması iyi bir sınıf yönetimiyle mümkündür. Bu sebeple sınıf yönetimi, etkili ve başarılı bir öğretim çıktısının en temel belirleyicisidir.

Bu denli hayati öneme sahip olması dolayısıyla, eğitim fakültelerinin yeniden yapılanması amacıyla başlatılan çalışmalar neticesinde, sınıf yönetimi dersi 1997-1998 öğretim yılından başlanarak amacı öğretmen yetiştirmek olan programlara zorunlu ders olarak eklenmiştir (Arslan ve Çalık, 2021).

Sınıf yönetimi kavramının, yalnızca öğrencilerin istenmeyen davranışlarına odaklanmak, derslik içerisindeki fiziksel düzeni sağlamak veya uygun eğitim tekniğinin seçilmesi olarak görülmesi yanlış olacaktır. Zira, ortak bir amaç için bir araya gelmiş olan öğrencilere, önceden planlanan kazanımları en üst düzeyde öğretmek öğretmenin sorumluluğundadır. Bu sorumluluk da her ne kadar alan bilgisi

güçlü olursa olsun, öğretmenin sınıf yönetim becerisiyle doğrudan ilişkilidir. Öğrenciler öğrenmeye, bilgiye yönlendirilmezse ve öğretmen bilgiye ulaşmadaki rehberlik görevini yerine getirmemesinin yanında sınıfın kontrolünde de istenilen düzeyde tutamazsa öğretim beklentileri başarısızlıkla sonuçlanacaktır (Celep, 2002).

Sınıf yönetimi, bu açıdan bakıldığında, eğitim öğretim faaliyetlerinin amaçlarına ulaşabilmesi için sınıf atmosferini gerekli tüm stratejiler ile donatan davranışlar bütünüdür (Anonim, 2013).

2.6. Sınıf Yönetimi Yaklaşımları

Sınıf yönetimi yaklaşımları temelde, geleneksel yaklaşım ve çağdaş yaklaşım olarak iki ayrı başlıkta incelenebilir.

2.6.1. Geleneksel Yaklaşım

Sınıf yönetiminin merkezine öğretmeni alan yaklaşımdır. Öğretmenin baskıcı ve katı davranışlar sergilediği, otoriter bir sınıf atmosferi vardır. Sınıfta kural belirleyici öğretmendir, öğrencilerden bu kurallara uymaları beklenir. Disiplin anlayışı olarak ödül ve ceza benimsenmiştir. Öğrencilerden çok öğretmenin istek ve beklentileri ön plandadır. Öğretim anlayışı yargılama ve suçlama üzerine kuruludur. Öğretmen, bilgiyi aktaran; öğrenci, aktarılan bilgiyi sorgulamadan kabul eden rollere sahiptir. Bilgiyi aktaranın öğretmen olması sonucunda ezbere dayalı bir öğretim atmosferinden söz edilir (Sarıçoban, 2005; Bayındır ve Uyanık Balat, 2018; Sadık, 2018).

2.6.2. Çağdaş Yaklaşım

Geleneksel yaklaşımın aksine eğitim öğretim faaliyetlerinin merkezine öğrenciyi konumlandıran yaklaşımdır. Sınıf atmosferinin demokratik olduğu, öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenle iletişimlerinin özgür, esnek bir şekilde devam ettiği anlayış hakimdir. Sınıf içerisindeki bireysel farklılıklara dikkat edilir. Sınıfta tek kural koyucu öğretmen değildir, öğrencilerle birlikte demokratik bir kurallar silsilesi hazırlanır. Her görüşe saygı duyulur. Öğretim anlayışı iletişim ve anlayış üzerine kuruludur. Öğrencilerin gelişim özellikleri ve beklentileri önceliklidir. Öğretmen bu yaklaşımda bilgiyi aktaran olmaktan çıkıp bilgiye giden yolu gösteren bir rehber konumunda bulunmaktadır. Öğrenci bilgiyi kendi araştırdığı, bulduğu ve sorguladığı için daha etkili ve kalıcı öğrenmeler gerçekleşir. Çağdaş yaklaşımın benimsendiği, demokratik

atmosferin bulunduğu eğitim-öğretim ortamlarında daha az disiplin sorunu çıkmaktadır. Aynı zamanda öğrenciyi merkeze alan bu yaklaşım, yapılandırmacı eğitim felsefesinin de temelini oluşturmaktadır (Celep, 2002; Akın, 2006; Aydın, 2019).

2.7. Sınıf Yönetiminin Boyutları

Öğrenmenin büyük bir çoğunluğunun gerçekleştiği yer sınıf ortamıdır. Sınıflar ise toplumdaki herhangi bir ortamdan oldukça farklı ve özeldirler. Sınıf sadece fiziksel ortam olmakla kalmayıp aynı zamanda sosyal bir ortamdır. Bu yüzden sınıfın kendine özgü niteliklerinin olduğu kabul edilir. Sınıfın fiziksel özellikleri bir kenara konulup yapısal özellikleri incelenecek olursa karşımıza; çok boyutluluk, süreklilik, eş zamanlılık, anındalık (çabukluk), öngörememe (kestiremezlik, tahmin edilemezlik), gizliliğin olmaması (açıklık) ve ortak geçmiş (tarih) kavramları çıkmaktadır. Bu kavramlar sınıfın kendine özgü özellikleri olduğu için onu diğer sosyal ortamlardan ayırır. Sınıfta aynı anda birden çok olay yaşanabilmektedir. Yaşanan bu olaylar tüm sınıfı etkilemektedir. Sınıf içerisinde yaşanan tek bir olayın birden çok sonucu ortaya çıkabilmektedir. Bu da sınıfı çok boyutlu bir ortam yapmaktadır (Anonim, 2013; Aksoy, 2014).

Öğretmen sınıfta yalnızca ilgili kazanımın etkinliğine vakit ayırmaz yeri geldiğinde öğrenci ve veli görüşmesi yapabilir. Öğrenciler de birbirleriyle ve öğretmenle iletişime geçerler. Yine öğrencilerin bilişsel davranışlarının yanı sıra duyuşsal davranışlarında da birtakım değişiklikler meydana gelmektedir. Tüm bu durumlar ve daha fazlası sınıfın çok boyutlu yapısını yansıtmaktadır.

Sınıfın yapısal özelliklerinden olan süreklilik ise öğretmen ve öğrencilerin bütün bir ders yılı boyunca ders saatleri içerisinde sınıfta mevcut bulunmalarıyla ilgilidir.

Sınıfta bulunan her birey farklı davranış sergileyebilir, yani sınıfta birden fazla olay aynı anda yaşanabilir. Öğretmenin yaşanan bu olaylara aynı anda müdahale etmesi gerekmektedir. Tüm bu davranış şekilleri eş zamanlılık ile ilgili özelliklerdir.

Kısa sürede pek çok olayın peşi sıra yaşandığı sınıflarda, öğretmenin olaylara müdahale etmek için düşünecek yeterli vaktinin olmadığı ve anında karar vermesi gerektiğini ifade eden çabukluk; sınıfın kendine özgü özelliklerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapılan bir araştırmaya göre öğretmenler ortalama olarak

saatte 15.89, günde 87 ve yılda 16.000 kez öğrenci davranışlarına tepki ve karar vermektedir.

Sınıfta eğitim öğretim etkinlikleri içinde ve dışında meydana gelen olayları önceden tahmin etmek olanaksızdır. Olaylar en beklenmedik anlarda en beklenmedik şeyler olabilir. Bu durum sınıf yönetiminin tahmin edilmezliğiyle açıklanmaktadır.

Sınıf içerisinde yaşanan her olay bütün öğrencilerin gözünün önünde gerçekleşen aleni olaylardır. Sınıf gizli veya saklı yaşantıların olmadığı bir alandır. Öğretmenin bir öğrenci için verdiği tepki diğer öğrenciler açısından alenidir ve sır olamaz. Öğretmen, öğrenciler tarafından davranış ve tepkiler bakımından sürekli gözlem altındadır.

Sınıf, öğretmen ve öğrencilerin ilk ders yaşantısının başlamasıyla kendi ortak tarihini oluşturmaya başlar. İkinci ders ilk dersin, üçüncü ders ilk iki dersin ortak tarihi üzerine kuruludur. Bu süreç bütün bir ders yılı boyunca üst üste eklenerek hafızalara kaydedilir (Anonim, 2013; Aksoy, 2014; Başar, 2016; Erdoğan, 2016; Aydın, 2019).

Çağdaş sınıf yönetiminin çok yönlü bir kavram olması dolayısıyla, etkili bir sınıf yönetimi; fiziksel düzen, disiplin-davranış düzeni, sınıf içi ilişkiler düzeni, öğretim yöntemi ve ders hazırlığı düzeni ile birlikte zaman yönetiminin düzenlenmesi boyutlarıyla doğrudan ilişkilidir (Demirtaş, 2007; Başar, 2016).

2.7.1. Sınıfın Fiziksel Düzeninin Yönetimi

Sınıfta etkili bir öğrenme ortamının oluşabilmesi için gerekli olan tüm fiziki faktörler bu grupta değerlendirilir. Bunlar; sınıfın büyüklüğü, öğrenci sayısı, ortamın ısısı, ortamdaki ışık miktarı, sınıfın oturma düzeni, ortamın temizliği, sınıfın duvarlarının rengi, öğretmen masasının yerleşimi, sınıf içi trafiğinin düzeni, sınıfta bulunan eğitsel araçlar, sınıfta sesin duyulabilir olması gibi faktörlerdir (Başar, 2016; Özdemir, 2017; Sabancı, 2018).

2.7.2. Disiplin-Davranış Yönetimi

Sınıfta bulunan öğretmen ve öğrencilerin eğitimin amacına uygun şekilde davranışlarda bulunmasını amaçlar. İstenmeyen davranışların ortaya çıkmasını engellemeye yönelik strateji belirleme ve böyle bir durumla karşılaşıldığında bu stratejiyi kullanmayla ilgili planları içerir (Başar, 2016; Özdemir, 2017; Sabancı, 2018; Baş, 2019).

2.7.3. Sınıf İçi İlişki Yönetimi

Bu boyut öğrencilerin birbirleriyle ve öğrencilerin öğretmenleriyle olan ilişkilerinin düzenlenmesini ele almaktadır. Sınıf kuralları öğrencilerin katılımıyla oluşturulduğunda bu kuralları daha iyi içselleştirebileceklerdir. Böylece sınıf içerisinde eğitim öğretim faaliyetlerinin kolaylaştığı ve ilişkilerin olması gerektiği düzeyde kaldığı bir atmosfer elde edilebilir (Başar, 2016; Özdemir, 2017; Sabancı, 2018; Baş, 2019).

2.7.4. Öğretimin Yönetimi

Plan program etkinliklerini içeren bu boyutta, öğretmenin etkin bir öğretim lideri olarak görev aldığı, kazanımları temele alarak hazırlamış olduğu günlük, yıllık planlar dâhilinde öğrencilerin gelişimini izleyip değerlendirdiği adımlar bulunmaktadır (Başar, 2016; Özdemir, 2017; Sabancı, 2018; Taşkaya, 2020).

2.7.5. Zaman Yönetimi

Sınıf içerisinde eğitim ve öğretim faaliyetlerine ayrılan zamanın verimli kullanılmasıyla ilgilidir. Öğretmenin planlama aşamasında ne kadar zamanı hangi etkinliklere ayıracağını belirlenmesi zaman yönetimi konusunda verimli bir ders saati geçirmesine olanak tanır (Başar, 2016; Özdemir, 2017; Sabancı, 2018; Taşkaya, 2020).

2.8. Sınıf Yönetimi Modelleri

Eğitim alanında yapılan çalışmalar ve sürekli gelişim gösteren alanyazına bağlı olarak sınıf yönetim modelleri de çeşitlilik göstermektedir. Son yıllarda sınıf yönetimi modelleri otoriter yaklaşımdan demokratik yaklaşıma, öğretmen merkezli öğrenci merkezliye, sonuç yaklaşımından süreç yaklaşımına doğru gelişme göstermiştir (Sadık, 2018).

Sınıf yönetimi modelleri; tepkisel model, önlemsel model, gelişimsel model ve bütünsel model olarak dört grupta özetlenebilir (Toprakçı, 2013).

2.8.1. Tepkisel Model

Bilinen en temel, en klasik sınıf yönetim şeklidir (Başar, 2016). Sınıf iklimi ödül ve ceza ikilisinden oluşmaktadır. Sınıfta meydana gelen istenmeyen davranış ortaya çıktıktan sonra, ödül-ceza ağırlıklı olarak olumlu veya olumsuz pekiştiriciler

kullanılarak tepki verilmesi esasına dayanmaktadır (Demirtaş, 2005). Ortaya çıkan istenmeyen davranışın meydana gelme sebebinden ziyade bu davranışın sonucuna odaklanan bir sistemdir. Bu yöntemin, okul öncesi kurumlardaki sınıflarda uygulamaya konması önerilmemektedir (Uyanık Balat, 2010). Ödül, her ne kadar okul öncesi yaş gurubundaki çocukların davranış değişikliği konusundaki olumlu pekiştireç olsa da modelin ceza ile birinci derece olumsuz yaşantıları da benimsemesinden ötürü tercih edilmemesi gerekmektedir (Bayındır ve Uyanık Balat, 2018).

2.8.2. Önlemsel Model

Önlemsel modelin asıl kullanım amacı, tepkisel modele olan ihtiyacın azaltılmasıdır. Bilinmeyen gelecekte ortaya çıkabileceğine inanılan sorunlu davranışları önceden tahmin edip davranış ortaya çıkmamışken önlem almaya odaklıdır. Çünkü önlemsel model, sınıf ikliminde öğretmeni merkeze almak yerine öğrenciyi merkeze alarak ona sorumluluk yükler. Bu modelin öğretmene biçtiği görev; öğrenciler arasındaki her türlü insan ilişkilerinin sağlıklı bir şekilde yürütüldüğünden emin olunması ve olumlu bir sınıf atmosferi oluşturmaya yönelik adımların atılması yönündedir (Çelik, 2003; Toprakçı, 2013; Başar, 2016; Sadık, 2018). Ayrıca önlemsel modeli daha önemli bir noktaya taşıyan etmen, istenmeyen davranışın ortaya çıkmasının altında yatan nedenleri irdelemesidir. Böylelikle sınıf içinde meydana gelmesi olası davranışların ortadan kaldırılması adına ileriye dönük planlar yapılabilmektedir (Sadık, 2018). Önlemsel modeli okul öncesi dönemdeki öğrencilerin bulunduğu sınıflarda uygulamaya koymak ve bu yaklaşımdan yararlanmak faydalı olarak görülmektedir. Zira okul öncesi öğretmenleri de tıpkı diğer branş öğretmenleri gibi eğitim programında nelerin öğrenciler açısından sorun çıkarabileceğini önceden kestirip buna uygun planlama yapabilmelidir (Bayındır ve Uyanık Balat, 2018).

2.8.3. Gelişimsel Model

Sınıf yönetimi ilkelerinin, planlamalarının ve davranış şekillerinin belirlenmesinde öğrencilerin bulunduğu gelişimsel dönemleri ve bu dönemlerin özelliklerini dikkate alınması gerektiğini savunur. Sınıfın düzeyi ve öğrencilerin fiziksel, ruhsal, duygusal, dilsel, ahlaki, sosyal vb. gelişim dönemlerinin gerektirdiği şekilde uygulamada değişikliğe gidilmesini öngörür. Mevcut eğitim sistemimiz içerisinde; okul öncesi, ilkökul, ortaokul ve lise kademeleri bulunmaktadır. Her kademedeki öğrencinin birbirinden farklı gelişim gösterdiğine vurgu yapan bu model, öğretmenin de sınıf

yönetimi biçimini öğrencinin bulunduğu kademe ve gelişim alanına göre düzenlemesini vurgular (Çelik, 2003; Toprakçı, 2013; Başar, 2016; Sadık, 2018). MEB (2013)'in 2013 yılında yürürlüğe koyulan okul öncesi eğitim programı, basitten karmaşığa giden ve öğrencilerin tüm gelişim alanlarının desteklenmesi yönünde oluşturulmuş bir gelişimsel programdır. Okul öncesi ve ilköğretimin ilk yıllarını içine alan gelişimsel dönemdeki öğrencilerin bulunduğu sınıflarda öğretmenler sınıf yönetimi konusunda zorlanabilmektedirler. Bahsedilen dönem öğrencilerin 10 yaşına kadar olan süreyi kapsamaktadır. Bu yaş grubunda çocuklar soyut düşünme becerilerini henüz tamamlamamış durumdadır. Bu da sınıf yönetimini zorlaştıran bir etkidir zira çocuk yapacağı davranışın sonuçlarını kestirememektedir. Aynı şekilde kuralları da içselleştiremedikleri görülmektedir. Bu sebeplerden ötürü okul öncesinde sınıf yönetiminin temelleri çocuğun gelişimi üzerine kurgulanmaktadır (Bayındır ve Uyanık Balat, 2018; Sadık, 2018).

2.8.4. Bütünsel Model

Tüm modelleri tek bir model altında birleştiren sentez bir model olarak adlandırılabilir. Sınıf yönetiminde yer, zaman, durum ve olay gibi değişkenleri göz önünde bulundurarak bütün modellerin kullanılması esasına dayanır (Gündüz, 2004). Öğrencileri yalnızca sınıf içi durumlarıyla ele almakla kalmayıp aynı zamanda öğrencilerin, okul, aile ve arkadaş çevresini de sisteme dahil eder. Önlemsel model bu modelin ilk aşamasıdır. Öğrencilerin gelişim düzeyleri göz önünde bulundurularak etkinlik sürecindeki davranışlar hazırlanıp sunulur. Grup yanında bireysel farklılıklara ve bireysel özelliklere önem vermesi önlemsel modelden ayrıldığı noktadır. Alınan bütün önlemlere rağmen ortamda istenmeyen davranışın hâlen görüldüğü durumlarda tepkisel modele geçiş yapılır (Saritaş, 2003; Başar, 2016; Sadık, 2018). Bu model sınıf yönetiminin sistem modeli olarak da adlandırılır. Sistem, toplumsal beklenti ve toplum ihtiyacına yönelik bireyler geliştirmek için hedefleri gerçekleştirebilecek tüm iş ve dış girdileri kullanmaktadır (Bayındır ve Uyanık Balat, 2018).

2.9. Okul Öncesi Eğitiminin Önemi

Erken çocukluk dönemi olarak da adlandırılan okul öncesi dönem, doğumdan itibaren başlayan ve yedi yaşına kadar olan süreci kapsayan bir dönemdir. Bu süre zarfında çocuklar gelişim aşamalarının önemli bir bölümünü tamamlama eğilimindedir

(Bredekamp ve Copple, 2009). Okul öncesi kurumlarla ilk kez karşılaşan çocukların okula ve formal eğitime olan duygu ve tutumlarının belirleyicisi olarak sınıf ve sınıf yönetimi gösterilebilmektedir. Çünkü çocuklar alacakları erken çocukluk eğitimiyle kendi potansiyellerinin sınırlarını görebileceklerdir (Bayındır ve Uyanık Balat, 2018; Toran, 2021). Kayta (2005) tarafından yapılan araştırma sonuçları göstermiştir ki, okul öncesi dönem veya erken çocukluk döneminde yapılan bir birimlik yatırım ileriki yıllarda yedi birim olarak geri dönmektedir. Yine bu araştırmayı destekler nitelikte sonuçları olan bir başka araştırmaya göre (Baydar, Bekman, Cemalcılar, Kağıtçıbaşı ve Sunar, 2009) erken çocukluk dönemine yapılan yatırımların ekonomik olarak da ileriki yıllarda faydasının görüleceğinden bahsetmektedir. Zira okul öncesi dönemde verilen iyi bir eğitim sonraki yıllarda sağlık sektöründen turizme, eğitimden sosyalleşmeye, akademik alanda başarıdan istihdamın genişlemesine kadar pek çok alanda kendini gösterecektir. Okul öncesi eğitime daha geniş bir pencereden bakıldığında tüm bu amaçları yerine getirmeye yönelik çalışmaların bir bütün hâli olduğunu görmekteyiz (Bayındır ve Uyanık Balat, 2018). İyi kurgulanmış bir sistemle bu evrensel amaçlara ulaşmak için etkili okul öncesi öğretmenleri gerekmektedir. Çünkü okul öncesi eğitim, kurum merkezli başarıya sahiptir ve bu başarılarla asıl rolü olanlar etkili sınıf yönetim becerilerine sahip olan öğretmenlerdir. Sınıf yönetim becerileri son derece iyi olan okul öncesi öğretmenleri, sınıf yönetiminin boyutlarını her an göz önünde bulundurarak hareket eder. Sınıfın fiziki düzenini o anki yapılacak olan etkinliğe göre düzenlenmesi, ders planının yapılması, her çocuğun ihtiyacına göre öğretim yönteminin belirlenmesi gibi değişkenleri aynı anda planlayıp işe koşan okul öncesi öğretmenin etkin bir sınıf yönetim becerisine sahip olduğu söylenebilmektedir (Bredekamp ve Copple, 2009). Çocukların okul öncesi kuruma adım attıkları ilk saniyeden okuldan ayrıldıkları süre arasında kalan zaman dilimi oldukça önemlidir. Bu zaman diliminde çocukların okul öncesi eğitim kurumuna güven duyması, olumlu tutum geliştirmesi yapılan etkinlikler, oynanan oyunlar ve okul öncesi öğretmenin sınıf yönetimin becerisinden geçmektedir (Bulut Özsezer, 2018).

2.10. Okul Öncesinde Sınıf Yönetimi

Sınıf yönetimi geleneksel anlamda öğretmen tarafından sınıfın idare edilmesi (Başar, 2016; Turan, 2022), modern görüşler görece daha rahat ve olumlu bir sınıf

ortamında öğrencinin kendi davranışlarının sorumluluğunu üstlenmesi olarak vurgulanmaktadır (Sadık, 2018). Öğrencilerin yaştan bağımsız olarak iyi bir öğrenme yaşantısı elde edebilmesinin ve etkin bir öğrenme sürecinin gerçekleşebilmesi için sınıf yönetimi önemli bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır (Marzano, Marzano ve Pickering, 2003). Çağdaş sınıf yönetimi yaklaşımı gereği, çocuğu merkeze alan uygulamalar, yapılandırmacı yaklaşımın temel felsefesi olarak literatürde kendine yer bulmaktadır. MEB'in 2013 yılında yürürlüğe koyduğu okul öncesi eğitim programı incelendiğinde, yapılandırmacı yaklaşımın bir benzeri olarak çocuğun merkeze alındığı demokratik bir sınıf yönetimi anlayışının benimsendiği görülür (Bayındır ve Uyanık Balat, 2018).

Okul öncesi eğitim kurumlarında sınıf yönetimi ele alındığında; oyunu temele alan bir eğitim anlayışının, çocuğun ilgi ve temel ihtiyaçlarına göre düzenlenmiş bir eğitim programıyla, uygun fiziki şartlar altında, çocuğu merkeze alarak tüm gelişim alanlarına yönelik etkinliklerin ustaca uygulanabilmesi adına yapılan her türlü yönetsel ve karar verme süreçlerini barındıran davranışlar bütünüdür tanımlaması yapılabilir (Uyanık Balat, 2010). Okul öncesi öğretmenlerinin sınıflarında uygulamaya koyduğu sınıf yönetimi stratejilerinin, çocukların okula karşı olan tutumlarının değişimine, onların akademik başarılarının desteklenmesine, çocukların öğrenmeye daha açık hale gelmesine etkisinin olduğu bilinmektedir (Reid ve Webster-Stratton, 2004). Ülkemizde yapılan benzer bir araştırma (Akgün, Dinçer ve Yazar, 2011) okul öncesi öğretmenlerinin uygulamaya koydukları sınıf yönetimi stratejilerinin; çocukların problem çözme, etkili iletişim başlatma, öz düzenleme becerisi edinme, sınıf-toplum kurallarını içselleştirme, çevreye-topluma karşı duyarlı ve sorumlu hissetme gibi becerilerinin kazandırılmasında ve sürdürülmesinde etkili olduğunu ortaya çıkarmıştır. Erken çocukluk dönemi olarak kabul edilen sıfır ile yedi yaş aralığında çocuklar hızlı bir fiziksel ve zihinsel (psikolojik) gelişim sergilerler. Bu hızlı ve farklı gelişim alanlarını etkileyen değişimler süresince çocukların çevre ile etkileşimleri ve davranışları derinden etkilenir. Yetişkinlerin bu davranışları tanımlama biçimi istenmeyen davranışlar olsa da gerçekte bu davranışlar çocuğun yaş ve gelişim alanlarının etkisiyle göstermiş olduğu normal davranışlar olabilir (Campbell, 1995). Normal yaş ve gelişim dönemine uygun olmayan bir davranışın sınıf içerisinde istenmeyen davranış olarak nitelendirilebilmesi için eğitim sürecini aksatması, istenmeyen davranışta bulunduğu düşünülen çocuğun kendisiyle beraber

sınıfta bulunan akranlarının öğrenme sürecini engellemesi, istenmeyen davranışta bulunduğu düşünülen çocuğun kendisine veya çevresinde bulunanlara fiziksel veya psikolojik tehlike yaratıyor olması, çevreye-topluma maddi-manevi zarar veriyor olması gerekmektedir (Levin ve Nolan, 2014). Okul öncesi kurumlarına devam eden çocuklar başta olmak üzere tüm çocukların sık beslenme ve bol dinlenme ihtiyaçları vardır. Dinlenmeden kasıt 40 dakikalık ders süreci boyunca çocuğun tek bir yerde oturması değildir. Bir okul öncesi öğretmenin, sınıftaki çocukları ders süresi boyunca yerlerinden kalkmaksızın oturtmaya çalışması istenmeyen davranışlara davetiye çıkaracaktır. Çocukların hareket etmesi, onların ince-kaba motor kaslarının güçlenmesi gibi fiziksel gelişimlerinin yanı sıra psikolojik olarak da rahatlamalarına imkân tanımaktadır. Bu sebeple de okul öncesi öğretmenlerinden etkili bir sınıf yönetimi becerisi sergilemeleri adına programa mümkün olduğunca hareket ve oyun temelli etkinlikler eklemeleri beklenmektedir. Özellikle oyunlar hem fiziksel hem de psikolojik gelişim etkinliklerini bir arada sunmalarıyla birlikte istenmeyen davranışların ortaya çıkmasına engel olmaktadır (Boesser ve Fields, 2017; Özgün, 2018).

2.11. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

Son yıllarda yapılan araştırmalar, okul öncesi öğretmenlerinin sınıf yönetimine yönelik müdahale programları vasıtasıyla; okul öncesi dönemdeki öğrencilerin istenmeyen davranışlarının önlenmesi veya azaltılması, istendik davranışların sınıf içerisinde geliştirilmesi ve okul öncesi öğrencilerinin sosyal becerilerinin geliştirilmesi açısından önem arz ettiğini göstermiştir. Öğretmenlerin aldıkları eğitim çerçevesinde uygulamaya koydukları beceriler ve sınıf yönetimi konusundaki olumlu algılarının, izleme çalışmaları ile devam ettiği de ortaya konulmuştur (Carter ve Doyle, 2006; Driscoll, Wang, Mashburn ve Pianta, 2011).

MEB, Temel Eğitim Genel Müdürlüğü tarafından 2013 yılında okul öncesi eğitim programı güncellenmiştir. Güncellenen okul öncesi eğitim programının amaçları içerisinde; çocukların beden, zihin ve duygu gelişimini ve iyi alışkanlıklar kazanmasını sağlamak, onları ilkokula hazırlamak, şartları elverişsiz çevrelerden ve ailelerden gelen çocuklar için ortak bir yetiştirme ortamı yaratmanın yanı sıra

çocukların Türkçeyi doğru ve güzel konuşmalarını sağlamak gösterilmiştir. Güncellenen okul öncesi programının temel ilkeler kısmında ise *“Oyun bu yaş grubundaki çocuklar için en uygun öğrenme yöntemidir. Bütün etkinlikler oyun temelli düzenlenmelidir.”* maddesi yer almıştır.

Çocukların gelişim aşamalarını inceleyen bir dizi araştırmanın sonucunda, oyunların bir raddeye kadar başarıma ve ilerleme ihtiyacına yanıt verdiği, el-göz koordinasyonu ile problem çözme becerisini geliştirdiği bulunmuştur (Tüzün, 2006). Yalnızca analog oyunlar değil bunun yansira dijital oyunlar da çocukların gelişim alanlarını etkilemektedir. İçerisinde yaşamış olduğumuz dijital çağ (Bennett, Entman ve Norris, 2001; Parlak, 2017) gereği çocukların oyunları da günden güne dijitalleşmektedir. Bu değişim ve dijital oyunların nicelik yönünden artışa geçmesi bu konu hakkında araştırma yapanların sayısının da hızla artmasına neden olmuştur (Budak, 2017).

Eğitimde teknolojinin kullanımı son yıllarda okul öncesi eğitimde de yoğun şekilde artış göstermiştir. Bu alanda yapılan araştırmalar, bilgi işlem teknolojisi araçlarının doğru kullanımında okul öncesi dönemi çocuklarında gelişim ve öğrenmeleri desteklediğini ortaya koymuştur (Bers, 2010; Clarke-Midura, Hamilton, Lee ve Shumway 2020; De Jong, Maureen ve Van der Meij, 2020). Benzer alanda yapılan çalışmalar bilgi işlem teknolojileriyle donatılmış oyunlarla etkileşime giren çocukların; gelişim alanlarından biri olan bilişsel gelişimlerine olumlu yönde etki ettiği, öğretmenden bağımsız olarak küçük gruplar halinde çalışabildikleri, kalıcı öğrenmelerin meydana geldiği akran öğretiminden faydalandıkları ve programda belirtilen eğitimsel amaçlara kolaylıkla ulaşabildikleri görülmüştür (Gulliford, Outhwaite ve Pitchford, 2017; Bayraktaroğlu, Dülger ve Işıkoğlu, 2021).

Okul öncesi dönemde bulunan çocuklara oyun temelli eğitim yaklaşımıyla verilen robotik ve kodlama eğitimleri sonucunda, çocukların bilgi işlemsel düşünme becerilerini geliştirdiği, ince motor becerilerinde artışın sağlandığı, el ve göz koordinasyonunun geliştirildiği ortaya çıkarılmıştır (Bers, Lee ve Sullivan, 2013). Dijital oyunların yapısı gereği içerisinde bulunan anında geri bildirim mekanizması sayesinde yanlış yapıldığında yapılan yanlışın tekrarlanmasının engellenmesi çocukların daha az zaman harcayarak doğru öğrenme yaşantılarını desteklemektedir. Böylece çocuklar öğrenmeye karşı korku duygusundan sıyrılmakta, öğrenme için daha istekli olmaktadır (Gündoğan, 2014). Dijital yerli olarak adlandırılan okul öncesi dönemdeki çocuklarla yapılan bilgisayar destekli zaman ve mekân kavramlarının

öğretildiği çalışmada eğitim aracı olarak tablet kullanılmıştır. Çalışma sonucunda daha etkili ve daha nitelikli öğrenmenin sağlandığı tespit edilmiştir. Ayrıca okul öncesi dönemdeki çocukların eğitim aracı olarak tablet kullanmaları onların yaratıcılıklarını ve kendilerini ifade etme becerilerini geliştirdiği yapılan bu araştırma ile tespit edilmiştir (Ergüleç ve Kiremit, 2019). Yine tablet ve akıllı uygulamaların ön planda olduğu erken okuryazarlık becerilerinin incelendiği bir araştırmaya göre, okul öncesi dönemdeki çocukların alfabe bilgisi, yazı kavramı ve isim yazma becerilerinin bu uygulamaları kullanmayan çocuklara nazaran geliştiği görülmüştür (Neumann, 2018).

Sağlık Bakanlığı (2018)'nin yapmış olduğu dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonrasında yayınlanan sonuç raporu, dijital oyunların; çocukların gelişim alanlarından olan bilişsel, motor becerileri, psikososyal, duyuşsal, ve dilsel gelişimleri üzerinde katkı sağladığını göstermektedir. Aynı çalıştayın çıktılarına göre çocukların yararına olduğu düşünülen gelişimler aşağıda maddeler hâlinde verilmiştir:

- i. Etkileşimli dijital oyunlar aracılığıyla çocuklarda sosyalleşme sağlanabilmektedir.
- ii. Çocuklar arası sosyal becerilerin gelişimine etki ettiği görülmektedir.
- iii. Çocuğun keşfederek öğrenmesi vesilesiyle birinci elden yaşantıların oluşturulması öğrenmeyi daha kalıcı kılmaktadır.
- iv. Uzay-şekil-matematik oyunları ve yabancı dil oyunları gibi etkileşimli içeriklerdeki başarı duygusu akademik başarıyı da desteklemektedir.
- v. Çocukların; problem çözme becerisini, sebep sonuç ilişkisi kurma yeteneğini, yaratıcılığını, strateji oluşturma becerilerini, yabancı dil gelişimini desteklemektedir.
- vi. Dijital oyunlar onları kontrol etmek için kullanılan; dokunmatik ekranlar, fare, oyun kolu, tuş takımı, sanal gerçeklik gibi araçlarla el-göz koordinasyonunun gelişimini desteklemekte; ince motor becerilerinde, görsel dikkat ve uzamsal yetenekleri geliştirmede destekleyici olduğu görülmektedir.
- vii. Kendini ifade edebilme, empati kurabilme, sorumluluk kazanma, öz güvenin güçlenmesi, hızlı düşünüp hızlı karar verebilme yetisini geliştirdiği görülmektedir.

3. BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması ve analizi, veri toplama araçlarının geçerliliği ve güvenilirliği tasarımı ve kullanılan tekniklere yer verilmiştir.

Araştırmaya ait etik kurulu izni, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kurulunun 18.01.2023 tarihli ve 45 sayılı onayı ile alınmıştır (Bkz. Ek-3).

Araştırmanın Millî Eğitim Bakanlığı'nın resmî okul öncesi kurumlarında uygulanıp verilerin toplanabilmesi için gerekli olan uygulama izni Kırıkkale Valiliği tarafından alınmıştır (Bkz. Ek-4)

3.1. Araştırmanın Modeli

Kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkisi konusunda okul öncesi öğretmenlerinin görüşlerini ortaya çıkarmak amacıyla yapılan bu çalışmada nitel veri toplama yöntemlerinden biri olan görüşme kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemi için tanımlama yapmak gerekirse: Görüşme, gözlem, belge analizi gibi nicel olmayan veri toplama araçlarının kullanıldığı ve olayların doğal ortamındaki işleyişini müdahale olmaksızın ortaya konulmasına yönelik süreçler bütünüdür (Şimşek ve Yıldırım, 1999).

Araştırmada, veri toplama sürecini oluşturmak için görüşme kullanılmıştır. Araştırma örnekleminde yer alan araştırma grubunun, yapılacak olan araştırma hakkında bilgi,

duygu ve düşüncelerini dile getirebildiği, yer yer hayatından kesitlere alan açtığı veri toplama tekniği görüşme olarak isimlendirilmektedir (Baltacı, 2019). Bu yöntem kendi kendine cevaplanan anket tekniğinin aksine görüşmeciye kaynak kişiden anında cevap alma imkânı sunar. Ayrıca bu yöntem araştırmacıya; hangi tür soruların, hangi sırada, ne şekilde sorulup, hangi verilerin toplanacağını ayrıntılı biçimde ele almasını sağlayan esnek bir görüşme yöntemidir (Karasar, 2009; Akgün, Büyüköztürk, Demirel, Karadeniz ve Kılıç, 2017).

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, Kırıkkale ilindeki okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapmakta olan lisans veya yüksek lisans mezunu öğretmenlerden oluşturmaktadır. Çalışmanın katılımcılarını, 2022-2023 eğitim öğretim yılı içerisinde Kırıkkale ilinde resmi okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapmakta olan 20 (19 kadın, 1 erkek) okul öncesi öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında ulaşılan toplam 20 okul öncesi öğretmenin 10 tanesi Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde 2022-2023 eğitim-öğretim yılı içerisinde tezsiz yüksek lisans eğitimlerine devam etmektedir. Böylece araştırmaya katkılarının en üst seviyede olacağı düşünülmektedir. Bu araştırmada yer alan 20 okul öncesi öğretmenin yaş aralığı 25 ile 48 arasında değişmektedir.

3.3. Veri Toplanması ve Analizi

Araştırma sürecinin başında ilk olarak veri toplama araçlarının 2022-2023 eğitim öğretim yılında Kırıkkale'deki resmi okul öncesi kurumlarında uygulanabilmesi için Millî Eğitim Bakanlığı'ndan gerekli izinler alınmıştır (Bkz. Ek-4). Alınan izinlerden sonra resmi okul öncesi kurumlarının müdürleriyle bilgilendirme toplantıları yapılmış ve ardından eğitim öğretim sürecini aksatmadan okul öncesi öğretmenleri ile görüşülmüştür. Çalışmanın verileri, yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Görüşme formunun hazırlanmasındaki esas amaç, farklı kaynak kişilerden aynı tür bilgiyi elde etmektir. Bunun bir yolu olarak görüşmeci, görüşme süreci devam ederken kaynak kişiye yönlendirdiği soruların sırasını değiştirebilir, soru cümlelerinin yapısını değiştirebilir hatta bazı konularda ayrıntıya inebilir. Böylelikle araştırmacıya zaman esnekliği sağlanmış olur. Ayrıca önceden belirli bir biçime göre

hazırlanan görüşme formları, farklı kaynak kişilerden alınan bilgilerin daha sistematik ve karşılaştırılabilir olmasını sağlar (Şimşek ve Yıldırım, 2018).

Görüşme formunda katılımcıların, kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkisi bağlamındaki görüşlerine yönelik sorulara (10 soru) yer verilmiştir. Araştırmanın amacına uygun olarak hazırlanmış görüşme formu Eğitim Yönetimi alanında uzman iki öğretim üyesine yapı, kapsam ve dil geçerliği temelinde incelenmiştir. Uzman görüşü alınarak hazırlanan görüşme formu beş okul öncesi öğretmenine uygulanarak soruların uygulanabilirliği gözlenmiştir. Uygulamadan alınan dönütler dikkate alınarak forma son şekli verilmiştir. Katılımcılara, yapılacak olan araştırma ile ilgili ön bilgi verildikten sonra gizlilik ve gönüllülük esasına göre görüşme soruları yöneltmiştir. Bu işlem sonrası toplamda 20 okul öncesi öğretmeninden toplanan veriler analiz edilmek üzere değerlendirmeye alınmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi tekniği kullanılarak çözümlenmiş, elde edilen bulgular esas alınarak kodlar oluşturulmuştur.

3.4. Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel araştırmalarda katılımcıların görüşlerinin yorum yapılmadan doğrudan sunulması, araştırmanın güvenilirliğine olumlu katkı sağlamaktadır (Creswell, 2014). Araştırmanın güvenilirliğini sağlamak için verilerin analizi sonucu elde edilen öğretmen görüşleri üzerinde herhangi bir değişiklik yapılmadan katılımcılar Ö1, Ö2, Ö3, ...Ö11 şeklinde kodlanmıştır. Kodlamanın güvenilirliğini belirlemek amacıyla, Huberman ve Miles (1994) tarafından önerilen, $[Güvenirlik = \frac{Görüş\ Birliği}{(Görüş\ Birliği + Görüş\ Ayrılığı)}] \times 100$, formülü uygulanmıştır Huberman ve Miles (1994)'a göre, %70'in üzerindeki uyum yüzdesi yeterli bir güvenilirlik değeri olarak kabul edilmektedir. Bu çalışmada görüşme sorularının güvenilirlik yüzdeleri her soru için ayrı ayrı hesaplanmış ve ortalama değer %87 çıkmıştır.

4. BÖLÜM

BULGULAR

Toplanan verilerden elde edilen bulgular, araştırma soruları doğrultusunda bu bölümde açıklanmıştır.

4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Görüşme formunun birinci maddesinde araştırmaya katılmaya gönüllü olan okul öncesi öğretmenlerine dijital oyunları sınıfta hangi amaçla kullandıkları sorusu yöneltilmiştir.

Görüşme formunun birinci maddesine 20 okul öncesi öğretmeninden yanıt alınmıştır. Alınan yanıtlara ait kodlar Tablo 4.1’de verilmiştir. Yanıtların çoğunluğunun kavram öğretimi, bilişsel öğrenmelerin tekrarı, dikkat çekme, çocuklarla eğlenceli ve keyifli vakit geçirme, pekiştireç ve hareket amaçlı şeklinde olduğu görülmektedir. Dijital oyunların dersin başlangıç, derinleşme ve ders sonunda kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 4.1 Dijital oyunların sınıfta hangi amaçla kullanıldığına ilişkin görüşler

Kullanım amacı	f	Dersin kullanıldığı alanı
Kavram öğretimi	8	Başlangıç, derinleşme
Bilişsel öğrenmelerin tekrarı	5	Başlangıç, son
Dikkat çekme	6	Başlangıç
Eğlenceli vakit geçirme	6	Başlangıç, derinleşme, son
Pekiştireç	4	Başlangıç, derinleşme, son
Hareket amaçlı	6	Başlangıç, derinleşme

Kavram öğretimi amacıyla kullanıldığını söyleyen öğretmenlerin görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Ö11: *“Öğrenilen kavramları ve konuları pekiştirme amaçlı, konu girişlerinde dikkat çekmek amaçlı kullanıyorum.”*

Ö15: *“Dijital oyunları sınıfımda spor etkinliğinde ve kavram öğretiminde kullanıyorum.”*

Ö19: *“Uzaktan eğitim dönemimde çeşitli kavramların tekrarı amacı ile kullanmışım.”*

Bilişsel öğrenmelerin tekrarı ve dikkat çekme amacıyla kullanıldığını söyleyen öğretmenlerin görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Ö1: *“Bilişsel öğrenmelerin tekrarı, öğrenmelerin kalıcı hâle gelmesi ve çocuklarla keyifli, verimli zaman geçirmek amacıyla kullanıyorum.”*

Ö4: *“Dijital oyunları yaptığım etkinliklerle bütünleştirerek bazen öğrenme amaçlı bazen de pekiştirme amaçlı kullanıyorum. Aynı zamanda çocukların dikkatini konuya çekmek için de kullanıyorum.”*

Ö13: *“Dijital oyunları sınıflarımıza etkinlikler arası geçişlerde, öğretilmek istenen kazanım ve göstergelerin pekiştirilmesinde, ders başlangıcında öğrencilerin ilgisini çekmek için ve gün/etkinlik sonu değerlendirmelerinde kullanıyorum.”*

Çocuklarla eğlenceli ve keyifli vakit geçirme amacıyla kullanıldığını söyleyen öğretmenlerin görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Ö1: *“Bilişsel öğrenmelerin tekrarı, öğrenmelerin kalıcı hâle gelmesi ve çocuklarla keyifli, verimli zaman geçirmek amacıyla kullanıyorum.”*

Ö2: *“Öğrenmenin kalıcı hale gelmesi ve çocuklarla keyifli verimli zaman geçirmek amacıyla kullanıyorum.”*

Ö17: *“Dijital oyunları, plan uygularken bazı etkinliklere destek verdiği için ve eğlenerek öğrenmeye katkıda bulunduğu için kullanmayı tercih ediyorum.”*

4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Görüşme formunun ikinci maddesinde araştırmaya katılmaya gönüllü olan okul öncesi öğretmenlerine dijital oyunların öğrencilerin; dilsel, bedensel, duygusal, psikomotor gelişimlerine katkısının olup olmadığı, ayrıca katkısının olduğunu düşünen öğretmenlere ne gibi katkısının olduğu sorusu yöneltilmiştir.

Görüşme formunun ikinci maddesine 20 okul öncesi öğretmeninden yanıt alınmıştır. Alınan yanıtlara ait kodlar Tablo 4.2’de verilmiştir. Yanıtların çoğunluğu; okul öncesi eğitiminin temel amacının çocuğun bütün gelişimsel alanlarını aynı anda desteklemek ve bu gelişim alanlarına olumlu katkıda bulunmanın önemini göstermiştir. Bu açıdan ele alındığında dijital oyunların çocuklara yeni kelime öğretmek için kullanıldığında dilsel gelişimlerini desteklediği; dans veya beden perküsyonu gibi amaçlar için kullanıldığında bedensel ve psikomotor gelişimine katkı sağladığı; bir oyundaki karakter ile eşgüdüm duyguları hissetmesi duygusal gelişim alanında fark yarattığı; eşleştirme veya kart açma gibi oyunlar ile hem psikomotor gelişimleri hem de ince kas becerilerinin gelişimine katkı sağladığı yönünde olmuştur.

Tablo 4.2 Dijital oyunların gelişim alanlarına etkisine ilişkin görüşler

Gelişim alanı	f	Kullanım şekli
Bütünsel gelişim alanı	8	
		Hareketli oyun etkinlikleri
Psikomotor gelişim alanı	6	Dans El-göz koordinasyonu
		Söylenileni tekrar etme
Dilsel gelişim alanı	6	Terim ve sözcük öğretimi Telaffuz çalışmaları Yabancı dil çalışmaları
Duygusal gelişim alanı	3	Oyun karakteriyle empati
		Problem çözme etkinlikleri
Bilişsel gelişim alanı	10	Parça-bütün etkinlikleri Kavram öğretimi
Sosyal gelişim alanı	2	Çevrim içi sohbet Oyun içi etkileşimler

Okul öncesi eğitimin amacının çocuğun bütün gelişimsel alanlarını aynı anda desteklemek olduğunu bu yüzden yapılan etkinliğe göre desteklenen alanların değişiklik gösterdiğini belirten öğretmenlerin görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Ö1: *“Okul öncesi eğitimin temel amacı çocukların bütün gelişim alanlarını aynı anda geliştirmek olduğundan bütün gelişim alanlarına olumlu katkılar sağladığını düşünüyorum.”*

Ö4: *“Dilsel gelişime sağladığı katkının diğerlerine oran ile daha az olduğunu düşünüyorum. Yeni kelimeler, kavramlar öğrenebilir, söylenilenin aynısını tekrar edebilir. Bedensel gelişim açısından dijital oyunlar genel anlamda oturarak ve sadece elleri, parmakları kullanılarak oynanıyor. Küçük kas gelişimini de çok fazla desteklemiyor. Sınıflarımızda oynadığımız dijital oyunlarda en fazla aynısı yapma, tekrar yapma durumlarına başvuruyoruz. Zıplama, sürünme, koşma vb. gelişimine katkı sağlıyor. Duygusal gelişim alanında en fazla oyundaki karakter gibi düşünüp empati yeteneği gelişiyor ve olaylara tepkisini görüyoruz.”*

Ö9: *“Birlikte hareket etme, tekrar etme, paylaşımcı olma, eşgüdümlü çalışma ve (görsel deneylerde) yapılması zor olan durumlarda bilişsel düzeyde katkı sağlar.”*

Ö11: *“Oyunlara bağlı olarak farklı gelişim alanlarını etkilemek. Örneğin dijital puzzle psikomotor gelişimi desteklediği gibi parça bütün ilişkisini kullanmasını sağlayarak bilişsel gelişimini desteklemekte. Müziksel oyunlar dil gelişimine telaffuz katkı sağlamakta.”*

Ö13: *“Dijital oyunlar ile kısa zamanda daha çok bilginin öğrenilebilmesi mümkün olabilmektedir. Çocukların dilsel becerilerinin gelişimine olumlu katkı sağlamaktadır.”*

Ö15: *“Dijitalite yaşadığımız dönemde çok geliştiği için çocukların tüm gelişim alanlarına olumlu katkı sağlayacak etkinlikler mevcut. Örneğin dijital sporlar çocukların koordinasyonlu çalışabilmesine, dijital eşleştirme oyunları zihinsel gelişimi destekliyor.”*

Ö19: *“Bilişsel gelişimlerine katkı sağladığını düşünüyorum (kavram-renk-şekil vb.). Başarı duygusu ile özgüven gelişimine katkı sağladığını, çevrim içi sohbetlerle sosyal gelişime katkı sağlayabilir. Aynı zamanda sıra bekleme, oyun kurallarına uyma gibi günlük yaşam becerilerine etki edebilir.”*

Ö20: “Çocuğun gelişim alanlarının hepsine yararı olabilir. Dikkatli uygun şekilde kullanılırsa. Kavram öğretimi ile bilişsel gelişimi. Oyun etkinlikleri ile psikomotor gelişimi. Oyun içinde etkileşim kurarak sosyal-duygusal-dil gelişimine katkı sağlar.”

4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Görüşme formunun üçüncü maddesinde araştırmaya katılmaya gönüllü olan okul öncesi öğretmenlerine dijital oyunların sınıf içi etkinliklerde kullanıldığı durumlarda, uygulama yapılan sınıfın iklimine etkilerinin neler olduğu sorusu yöneltilmiştir.

Görüşme formunun üçüncü maddesine 20 okul öncesi öğretmeninden yanıt alınmıştır. Görüşmeye katılan altı okul öncesi öğretmeni sınıflarındaki teknik ve teknolojik alt yapının yetersiz olduğundan bahsetmiştir. Alınan yanıtlara ait kodlar Tablo 4.3’te verilmiştir. Yanıtların çoğunluğunun verimli bir öğrenme ortamını oluşturduğu, hem gerçek hem de uzaktan eğitimde karşımıza çıkan sanal sınıflarda kullanılabildiği, öğrencilere birinci elden deneyimler sunduğu ve aktif katılımın en üst seviyede yaşandığı şeklinde olduğu görülmektedir.

Tablo 4.3 Dijital oyunların sınıfta iklimine etkisine ilişkin görüşler

Sınıf iklimi	f	Öğrencideki etkisi
Verimli öğrenme ortamı	11	Keyifli zaman geçirme
		Güven ortamı
		Merak duygusunun doyumu
		Kazanıma uygun oyunlar
		Soyut kavram öğretimi
		Görsel zenginlik
		Yabancı kültür öğretimi
		İlgi çekici materyaller
		Odaklanma
		Dinleme becerisi
Sosyal öğrenme ortamı	6	Dinleme, paylaşımda bulunma
		Aktif katılım
Uzaktan öğrenme ortamı	2	Pandemi dönemi kullanımı
Beyan edilmemiş	6	Teknik alt yapı yetersizliği

Dijital oyunların uygulandığı sınıflardaki iklimin birinci elden öğretmen görüşleri aşağıda sunulmuştur.

Ö13: “Öğrencilerin bireysel ve grup içerisindeki gelişimlerine olumlu katkı sağlamaktadır. Öğretmene başka yerleri başka kültürleri sınıf ortamına taşımada kolaylık sağlamaktadır.”

Ö16: “Dijital uygulamalar dönem çocuklarının büyük ölçüde dikkatlerini çekebilmektedir. Sınıf içerisindeki canlılığı koruma, aktif katılım sağlayabilme açısından kullanımı oldukça etkili olabiliyor.”

Ö17: “Dijital oyunlar, etkinlikleri uygularken zengin içerikleri sayesinde çocukların katılımını artırdığını düşünüyorum.”

Ö20: “Şu an okulunda kullanamıyorum ama uzaktan eğitimde kullandığımda, çocuklarda merak duygusunu uyandırdığını, sıra bekleme duygusu kazandırdığını gördüm. Odaklanma ve dinleme becerisini artırıyor.”

4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Görüşme formunun dördüncü maddesinde araştırmaya katılmaya gönüllü olan okul öncesi öğretmenlerine, dijital oyunların öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılaması konusundaki fikirlerinin neler olduğu sorusu yöneltilmiştir. Görüşme formunun dördüncü maddesine 20 okul öncesi öğretmeninden yanıt alınmıştır.

Alınan yanıtlara ait kodlar Tablo 4.4’te verilmiştir. Yanıtların çoğunluğunun olumlu yönde olduğu görülmektedir. Dijital oyunların okul öncesi eğitim basamağında tek başına yeterli olmadığı da alınan görüşler arasındadır.

Tablo 4.4 Dijital oyunların öğrenme ihtiyaçlarını karşılamasına ilişkin görüşler

İhtiyacı karşılama yönü	f	Sebebi
Olumsuz yön	1	Yetersiz olarak nitelendirme
Tek başına yetersiz	7	Destek yöntem olarak kullanma Yaş ve seviyeye uygunluk

Tablo 4.4 Dijital oyunların öğrenme ihtiyaçlarını karşılamasına ilişkin görüşler
(devamı)

Olumlu yön	16	Merak duygusunu destekleme
		Fazla enerjiyi boşaltma
		Kendi kendine öğrenme
		Dijital pekiştirme
		Öğretmenin işini kolaylaştırma
		Dikkat çekme
		Aktif katılım sağlama
		İstekli katılım
		Fiziksel ve bilişsel gelişim
		Eğlenerek öğrenme
		Kendi hızında öğrenme

Okul öncesi öğretmenleri, erken çocukluk dönemi eğitiminde dijital oyunların öğrenme sürecine mutlaka dahil edilmesinin gerektiği vurgulamışlardır. Ayrıca dijital oyunların tek başına asla yeterli olmayacağı yönünde de fikir beyan etmişlerdir. Okul öncesi öğretmenlerinden alınan yanıtlar arasında; okul öncesi dönemdeki çocukların gelişim özelliği ve yaşına uygun dijital oyunların velileri tarafından çocuklara sunulmadığı ifadesi dikkat çekmektedir. Yanlış öğrenmelerin önüne geçmek için ebeveynlerin, okul dışında oynanacak dijital oyunları çocuğun yaş ve gelişim özelliklerine göre seçmesinin önem arz ettiği alınan yanıtlar arasındadır.

Dijital oyunların okul öncesi dönem eğitiminde tek başına yeterli olmayacağını, mevcut etkinlikleri desteklemek, dikkat çekmek, konuyu pekiştirmek amaçlı kullanımının daha yararlı olduğu alının yanıtlardan çıkarılabilmektedir. Bunlara ek olarak bireysel öğrenme hızını ve aktif katılımı desteklediğini düşünen öğretmenlerin görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Ö4: “Öğrenme ve kendilerini geliştirmeleri, öğrendiklerini pekiştirmesi için güzel bir platform. Ancak kontrollü ve çok uygulanmadığı sürece. Ama dijital oyunlar hiçbir zaman tek başına öğrenme ihtiyacını karşılayamaz. Bence destek yöntem olarak kullanılması öğrenmede katkı sağlayacaktır.”

Ö10: “Ölçüyü kaçırmazsak faydalı olabilir ve sevilen oyunların türü ve içeriği de çok dikkat edilmeli. Çok kısa ve dikkat çekmek için kullanılabilir.”

Ö11: “Tek başına yeterli olmuyor tabii ki. Ama konuya girişte dikkat çekme ya da konu pekiştirme amaçlı çok kullanışlı.”

Ö15: “Dijital oyunlar amacına uygun planlandığında öğrenme ihtiyaçlarının kolay ve hızlı olarak tamamlayabilir. Çocuklar sevdiği karakterlerin olduğu oyunlara daha istekli katılıyor.”

Ö16: “Dijital oyunlar günümüzde maalesef çocuğun yaşına, gelişim özelliğine göre seçilmediği için evden getirdikleri bazı yanlış uygulamaları sınıfa yansıtabilmektedirler. Okulda kullanılan dijital içerikler yaş ve gelişim seviyesine uygun ve çocuğun aktif katılımını sağlayıcı etkinlikler olduğu ölçüde yarar sağlayacaktır. Öğrenmelerini destekleyecektir.”

Ö17: “Dijital oyunların; öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak konusunda etkili olduğunu, ancak içeriklerin çocukların yaş ve gelişim seviyelerine uygun seçilmesine dikkat edilmesi gerektiğini düşünüyorum.”

Ö20: “Bireysel öğrenmeleri için, bireysel farklılıklar yaşayan çocuklar için (öğrenme hızlarına göre ayarlayabilirler) oldukça yararlı olduğunu düşünüyorum. Günümüz teknoloji dünyasında teknoloji bağlantılı oyunlar oynayarak teknolojik gelişimi de yakalayabilirler. Öğrenme ve yararlı zaman geçirmek için yararlı olduğunu düşünüyorum.”

5. BÖLÜM

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmadan elde edilen veriler üzerinde yapılan analizler doğrultusunda ulaşılan bulgular ile alanyazında bulunan benzer çalışmalardan elde edilen veriler karşılaştırılmış olup araştırma sonuçları doğrultusunda elde edilen sonuçlar sunulmuş ve öneriler ortaya konmuştur.

5.1. Tartışma ve Sonuç

Bu çalışma; uzman görüşü alınarak oluşturulan görüşme formundan elde edilen verilerin analizi ve çalışma boyunca gözden geçirilen alanyazın ışığında değerlendirildiğinde, erken çocukluk dönemi olarak da alanyazında kendine yer bulan okul öncesi eğitim basamağında dijital oyun kullanımının sınıf yönetimine etkisinin ne denli önemli olduğuna vurgu yapmaktadır.

Erken çocukluk döneminde yaparak yaşayarak kazanılan her deneyim, beyin gelişimi açısından çok önemlidir. Çünkü öğrenme deneyimlerinin, beyin gelişimi üzerinde etkisinin incelendiği araştırmalar pozitif yönde sonuçlar doğurmuştur (Dowburd-Young, 2007). Dijital oyunların; önceden öğrenilmiş bilgilerin pekiştirilmesi ve yeni kazanımlar elde etmede okul öncesi öğretmenlerinin sahip olduğu sınıf yönetimi becerilerini kolaylaştırdığı, hem fiziki hem de sanal sınıflarda uygulanabilirliğinin yüksek olması, neredeyse kazandırılmak istenen her davranış için uygun dijital oyunlara kolay erişimin olması, okul öncesi dönemdeki çocukların aktif katılımı sağlandığı için sınıf içerisinde istenmeyen davranışlara harcanan zamanın bunun

yerine eğitim öğretim faaliyetlerine ayrılabilirdi için sınıf yönetimine kolaylaştırıcı etkisinin olduğu öğretmen görüşlerine yansımıştır.

Ayrıca araştırma süresince görüşlerine başvuru okul öncesi öğretmenlerinin, sınıflarında teknolojiye ve teknolojinin getirilerinden biri olan dijital oyunlara daha fazla yer açmaya istekli, kazanımları geleneksel ve dijital oyunların harmanlandığı bir sınıf atmosferinde vermeye meyilli oldukları görülmektedir. Ayrıca, okul öncesi öğretmenlerinin, dijital oyunlara karşı tutumları ve okul öncesi eğitim kurumlarının imkânları, dijital oyunların sınıf içerisinde aktif kullanımının kolaylaştırıcı veya duruma göre zorlaştırıcı unsurlar olduğu karşımıza çıkmaktadır. Eğer bir okul öncesi öğretmeni çağın gereksinimi olan dijital dünyaya kendini kapatmışsa, sınıfında da dijital materyallerden faydalanmak istememektedir. Dijital oyunların boşa zaman israfı olduğunu, hiçbir faydasının olmadığını savunmaktadır.

Okul öncesi eğitim, çocuğun ilköğretime başlayana kadar yaşadığı tüm deneyimleri içeren etkileşimli bir süreçtir (Oktay, 2005). Okul öncesi dönem, çocuğun bilişsel özelliklerine ve gelişim düzeyine uygun, uyarıcı ortamlar için zengin fırsatlar sunar. Kültürel değerlere ve toplumsal özelliklere göre çocukların gelişimini en iyi yönlendiren eğitim sürecidir (Gürel ve Oğuzkan, 1996). Özellikle erken çocukluk döneminde, okul öncesi eğitime devam eden çocuklar için bütün gelişim alanlarını aynı oranda desteklemek okul öncesi eğitimin temel amacı olarak alanyazında kendine yer bulmaktadır. Bu açıdan bakıldığında araştırma verilerine yansıyan sonuçlardan biri de dijital oyunların okul öncesi çocukların bütün gelişimsel alanlarına destek olduğu yönündedir. Çocuklar; kazanım temelli dijital oyunlarla keyifli vakit geçirirken, problem çözme becerilerini geliştirmekte, hızlı düşünüp çabuk karar verebilmekte, el-göz ve ince kas becerilerini üst seviyelere çıkarmakta, birlikte oynanan dijital oyunlarla sosyalleşebilmekte, derse katılımları en üst seviyelere çıkabilmekte, aktif katılım sağladıkları için yaparak yaşayarak daha kalıcı öğrenmeler sağlayabilmektedir görüşü de yine okul öncesi öğretmenlerinin bulunduğu ortak payda olarak araştırma sonuçlarına yansımıştır.

Goodwin (2008)'e göre öğretmenler; ilgi çekici materyaller kullanarak, öğrenenlerin yaş ve gelişim özelliklerine uygun sorular sorarak ve çocukların düşünceleri için gereken zamanı onlara sunarak, öğrenenlerin farkındalık düzeylerini artırmanın önemine vurgu yapmıştır. Ayrıca öğretmenlerden çocukların kendi kendine öğrenme yaşantısını kontrol etmesi ile bir yetişkinin yönlendirmesi ve desteği arasında bulunan

hassas dengeyi iyi kurmalarını beklemektedir. Okul öncesi dönemdeki çocukların derse dikkatini çekebilene, öğrenme ve başarıma güdüsünü destekleyen, problem çözerek ilerlenebilen, istenilen hedefe ulaşabilmek için çok yönlü düşünmeyi gerektiren, hızlı karar alma ve uygulamaya geçirebilmede destek olan, birinci kaynaktan öğrenmelerin elde edilebildiği dijital oyunlar; okul öncesi öğretmenlerinin sınıf yönetim becerilerini kolayca ortaya koymasına yardımcı olduğu alınan görüşlerin arasında gösterilebilir. Dijital oyunların, çocukların hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştirdiği, sosyal ilişkileri ve yardımlaşma etkileşimini artırdığı okul öncesi öğretmenleri tarafından dile getirilmiştir. Okul öncesi öğretmenleri, hem öğrenme ve öğrenmeyi destekleyici hem de keyifli zaman geçirme etkinliği olarak dijital oyunlardan faydalanmaktadır. Dijital oyunlarla desteklenen sınıf ortamı çocuklar için daha ilgi çekici hâle bürünmektedir. Böylece sınıfta disiplin anlamında istenmeyen davranışların görülmediği ve eğitim öğretime ayrılan sürenin daha fazla olduğu araştırma sonuçlarına yansımıştır.

Çalışma, faydaları açısından değerlendirildiğinde, okul öncesi öğretmenlerine okul öncesi eğitim kurumlarında yeni kazanımların dijital oyunlar aracılığıyla verilebileceğini, sınıf yönetimi konusunda endişelenecek bir durum olmadığını öğretmen görüşlerine dayanarak göstermiştir. Ayrıca çocuğun yaş ve gelişim özelliklerine göre seçilmiş dijital oyunların okul öncesi öğretmenlerine sınıf yönetimi konusunda yardımcı olabileceği yine okul öncesi öğretmenleri tarafından dile getirilmektedir. Araştırma sonucunda okul öncesi öğretmenleri dijital oyunların, bilişsel, duyuşsal, sosyal, psikomotor gibi gelişim basamakları açısından okul öncesi dönemdeki çocukların gelişimini desteklediğini düşündüklerini belirtmişlerdir.

5.2. Öneriler

Araştırma bulguları ve sonuçları ele alındığında; takip eden öneriler araştırmacılar, uygulayıcılar ve politika yapıcılar için sunulmuştur.

1. Yapılan araştırmada kaynaştırma öğrencileri ile ilgili sorulan sorulara yanıt alınamamıştır. Farklı demografik yapıdaki kurumlarda mevcut ilişkinin ortaya çıkarılabilmesi için araştırma yapılabilir.
2. Yapılan bu çalışma nitel bir desen takip edilerek ortaya çıkarılmıştır. Nicel olarak da benzer çalışmanın yapılması istatistiki bilgi elde etmede faydalı olabilir.

3. Yapılan çalışmanın bir benzeri olarak deney ve kontrol gruplarıyla çalışarak sınıf yönetimi konusunda araştırma derinleştirilebilir.
4. Çalışma süresince resmi okul öncesi kurumlarıyla iş birliği yapılmıştır ve özel okul öncesi kurumları bu çalışmanın dışında tutulmuştur. Yeni yapılacak araştırmalara özel okul öncesi kurumlar da dahil edilebilir.
5. Bu çalışma yalnızca okul öncesi öğretmenleri ile okul öncesi kurumlarda yapılmıştır. Konunun daha derinlemesine irdelenmesi adına ilkokul ve ortaokul düzeyinde de benzer akademik çalışmalar yapılması yararlı olabilir.
6. Okul öncesi öğretmenlerinin görüşlerini yansıtan bu çalışmanın sonuçları, aktif öğretmenlik yaşantıları devam eden okul öncesi öğretmenleri tarafından dikkate alınabilir ve buna göre bir sınıf yönetimi stratejisi belirleyebilirler.
7. Bu tezin yayınlanmasından sonraki süreçte aynı veya benzer alanda akademik çalışma yapacak kişiler tezin sonuçlarından ve görüşme formlarından yararlanabilirler.
8. Dijital oyunların çocuk gelişimi üzerine etkileri, eğitim amaçlı kullanılması, dijital oyunlardaki kalıp yargılar gibi alanlarda da araştırmaların derinleştirilmesi alanyazına katkı sağlamak açısından önemli olabilir.

KAYNAKLAR

Akandere, M. (2002). *Sportif oyunlara hazırlayıcı toplu eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Akgün, E., & Dinçer, Ç. (2015). Developing a classroom management skills inventory for preschool teachers and the correlation of preschool teachers' classroom management skills with different variables. *Eğitim ve Bilim*, 40(177). Doi: <http://dx.doi.org/10.15390/EB.2015.2346>

Akgün, E., Çınar, M., Galip, K., Nuhoglu, P. & Tüzün, H. (2011). Bir eğitsel oyun tasarımı modelinin geliştirilmesi. *Eğitim Teknolojisi kuram ve uygulama*, 1(1), 41-61.

Akgün, E., Dinçer, Ç. ve Yazar, M. (2011). Okul öncesi öğretmenlerin sınıf içi etkinliklerde kullandıkları sınıf yönetimi stratejilerinin incelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 1(3), 1-9.

Akın, U. (2006). Öğretmenlerin sınıf yönetimi becerileri ile iş doyumları arasındaki ilişki. Yüksek Lisans Tezi. *Gaziosmanpaşa Üniversitesi*, Tokat.

Aksoy, N. (2014). Sınıf içi kurallar. İçinde E. Karip (Edt.), *Sınıf yönetimi* (ss. 11-31). Ankara: Pegem Akademi.

Aktaş Arnas, Y. (2000). Okulöncesi dönemi çocuklarında sayı kavramının kazanılması. *Çoluk Çocuk Dergisi*, 5(5), 14-17.

Alev, N., Ayvaci, H. Ş. & Yıldız, M. (2014). Öğrenme kazanımlarının tasarlanma sürecine ilişkin lisansüstü öğrencilerinin zihinsel modellerini belirlemeye yönelik bir çalışma. *K. Ü. Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(3), 1013-1030.

Anonim (2013). KPSS Sınıf Yönetimi. *Pegem Akademi*, Pegem Akademi, Ankara.

- Arslan, M. M. & Çalık, T. (2021). Ön söz. İçinde M. M. Arslan ve T. Çalık (Edt.), *Sınıf yönetimi* (ss. iii – iv). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Atalay S., Başbay A., Kömleksiz M. & Yurdakul B. (2010). Ege Üniversitesi Bologna Süreci Uyum Çalışmaları, *Program Çıktıları Ders Öğrenme Çıktıları Hazırlama ve Öğrenci İş Yükü Hesaplama Kılavuzu*. <http://www.ege.edu.tr/files/bologna.pdf> İndirilme Tarihi: 02.02.2023.
- Aydın, A. (2019). *Sınıf yönetimi* (20. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık. Doi: 10.14527/9786055885083
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Journal of International Social Research*, 8(36).
- Ayekin Dülger, D. N., Bayraktaroğlu, E. ve Işıkoğlu, N. (2021). Çocukların dijital veya dijital olmayan oyun tercihleri ve davranışları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 53, 150-174. doi: 10.9779/pauefd.758529.
- Aytaş, G., & Uysal, B. (2017). Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675-690.
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: nitel bir araştırma nasıl yapılır?. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5 (2), 368-388. Doi: 10.31592/aeusbed.598299
- Baş, O. (2019). Sınıf yönetiminde temel kavramlar, ilkeler, modeller, yaklaşımlar ve sınıf yönetiminin boyutları. İçinde O. Sarıgöz, R. Tösten ve M. Baş (Edt.), *Sınıf yönetimi* (ss. 8-20). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Başar, H. (2016). *Sınıf yönetimi* (20. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Baydar, N., Bekman, S., Cemalcılar, Z., Kağıtçıbaşı, Ç., Sunar, D. (2009). Continuing effects of early enrichment in adult life: The Turkish early enrichment project 22 years later. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30(6), 764-779.
- Bayındır, D., & Uyanık Balat, G. (2018). Okul öncesi eğitimde sınıf yönetiminin kritik rolü, tanımı ve önemi. İçinde G. Uyanık Balat ve H. Bilgin (Edt.), *Erken çocukluk eğitiminde sınıf yönetimi* (ss. 1-21). Ankara: Anı Yayıncılık.

- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(33), 41-54.
- Bayraktaroğlu, E., Dülger, D. N. A. & Erdoğan, N. I. (2021). Çocukların Dijital veya dijital olmayan oyun tercihleri ve davranışları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (53), 150-174. Doi: doi.org/10.9779/pauefd.758529.
- Bennett, W. L., Entman, R. ve Norris, P. (2001). Digital divide: civic engagement, information poverty, and the internet worldwide. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bers, M. U. (2010). The TangibleK robotics program: Applied computational thinking for young children. *Early Childhood Research & Practice*, 12(2), n2.
- Bers, M. U., Lee, K. T. & Sullivan, A. (2013). Collaboration by design: Using robotics to foster social interaction in kindergarten. *Computers in the Schools*, 30(3), 271-281. Doi: doi.org/10.1080/07380569.2013.805676.
- Bilgin, H., & Uyanık Balat, G. (2018). Erken çocukluk eğitiminde sınıf yönetimi (1. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Bostan, B., & Tingöy, Ö. (2015). Dijital oyunlar: Tasarım gereksinimleri ve oyuncu psikolojisi. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 6(19), 7-21.
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*. National Association for the Education of Young Children. 1313 L Street NW Suite 500, Washington, DC 22205-4101.
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, (13), 158-172.
- Bulut Özsezer, M. S. (2018). Okul öncesi sınıflarında zaman yönetimi. İçinde Y. Aktaş Arnas ve F. Sadık (Edt.), *Okul öncesinde sınıf yönetimi* (ss. 103-120). Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Campbell, S. B. (1995). Behavior problems in preschool children: A review of recent research. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 36(1), 113-149.

Carter, K. & Doyle, W. (2006). Classroom management in early childhood and elementary classrooms. İinde C. M. Evertson, ve C. S. Weinstein, (Edt.), *Handbook of classroom management: research, practice, and contemporary issues*, (ss. 373-406). New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Celep, C. (2002). *Sınıf ynetimi ve disiplin*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Ciciođlu, H. İ. (Edt.) (2022). *Spor, e-spor ve dijital oyun bađımlılıđı ile x y ve z kuřađındaki e-sporcuların arpıcı yorumları*. Ankara: Gazi Kitabevi.

Clarke-Midura, J., Hamilton, M., Lee, V. R. & Shumway, J. F., (2020). An emerging technology report on computational toys in early childhood. *Technology, Knowledge and Learning*, 25(1), 213-224.

Creswell, J. W. (2016). *Arařtırma deseni: Nitel, nicel ve karma yntem yaklařımları*. (2. Baskı). Ankara: Eđiten Kitap. (Orijinal alıřma basım tarihi 2014.).

ankaya, S., Karamete, A. (2008). Eđitsel bilgisayar oyunlarının đrencilerin matematik dersine ve eđitsel bilgisayar oyunlarına ynelik tutumlarına etkisi. *Mersin niversitesi Eđitim Fakltesi Dergisi*. 4(2), 115-127.

elik, F. (2006). Trk eđitim sisteminde hedefler ve hedef belirlemede yeni ynelimler. *Burdur Eđitim Fakltesi Dergisi*, 6(11), 1-15.

elik, V. (2003). *Sınıf ynetimi*. Ankara: Nobel Yayın Dađıtım.

etin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. İinde M. A. Ocak (Edt.), *Eđitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama* (ss. 2-18). Ankara: Pegem Akademi.

oban, G., Gler, O., Gzel, M. S., Kaya, K. & Savař, S. (2021). Eđitimde dijital oyunlar ve oyun ile đrenme. *International Journal of Active Learning*, 6(2), 117-140.

De Jong, T., Maureen, I. Y. & Van der Meij, H. (2020). Enhancing storytelling activities to support early (digital) literacy development in early childhood education. *International Journal of Early Childhood*, 52, 55-76.

Demirtaş, H. (2005). Sınıf yönetiminin temelleri. İçinde H. Kıran (Edt.), *Etkili sınıf yönetimi* (ss. 1-34). Ankara: Anı Yayıncılık.

Demirtaş, H. (2007). Sınıf yönetiminin temelleri. İçinde H. Kıran (Edt.), *Etkili sınıf yönetimi* (ss. 1-34). Ankara: Anı Yayıncılık.

Donnelly, R., & Fitzmaurice, M. (2005). Designing modules for learning. *Emerging issues in the practice of university learning and teaching*, 99-110.

Dowburd-Young, J. (2007). *Students' responsiveness to using a multisensory approach and strategies in writing*. (Unpublished Doctorate Thesis). Arcadia University, Florida.

Dönmez, A. (2012). *Savaş temalı dijital oyunlarda egemen ideolojinin temsili*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Driscoll, K. C., Wang, L., Mashburn, A. J., & Pianta, R. C. (2011). Fostering supportive teacher-child relationships: Intervention implementation in a state-funded preschool program. *Early Education & Development*, 22(4), 593-619.

Erbay, A. E. (2021). İletişim biliminde dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaların betimsel analizi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, (5), 519-556. DOI: 10.47994/usbad.817988

Erdoğan, İ. (2016). *Sınıf yönetimi* (16. Baskı). İstanbul: Alfa Yayıncılık.

Ergüleç, F. & Kiremit, R. F. (2019). Tablet bilgisayarların okul öncesi dönemde resim çiziminde kullanılması. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 15(1), 17-36. Doi: doi.org/10.17244/eku.447167.

Fields, M. V., & Boesser, C. (2017). *Constructive guidance and discipline*. New Jersey: Pearson.

Frasca, G. (2001). Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*, 12(3), s. 167-174. Doi: https://doi.org/10.1076/digc.12.3.167.3225.

Gulliford, A., Outhwaite, L. A. & Pitchford, N. J. (2017). Closing the gap: Efficacy of a tablet intervention to support the development of early mathematical skills in UK primary school children. *Computers & Education*, 108, 43-58.

- Gültekin Akduman, G. (2012). Okul öncesi eğitimin tanımı ve önemi. İçinde G. Uyanık Balat (Edt.), *Okul öncesi eğitime giriş* (ss. 1-17). Ankara: Pegem Yayınları.
- Gündoğan, A. (2014). Okul öncesi dönemde bilgisayar destekli eğitim projeleri. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(3), 437-449. Doi: doi.org/10.17152/gefad.45761.
- Gündüz, H. B. (2004). Eğitim okul ve sınıf yönetimi. İçinde S.S. Erçetin ve Ç. Özdemir (Edt.), *Sınıf Yönetimi* (ss.7-22), Ankara: Asil Yayın Dağıtım.
- Gürkan, A. C., Özer, A. & Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4 (3), 54-57.
- Gürkan, T. (2019). Neden okul öncesi eğitim?. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 15 (2), 215-219. DOI: 10.1501/Egifak_00000000899
- Gürel, O. Ve Oğuzkan, Ş. (1996). *Okul öncesi eğitim*, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Goodwin, P. M. (2008). *Sensory experiences in the early childhood classroom: teachers' use of activities, perceptions of the importance of activities, and barriers to implementation*. (Unpublished Master's Thesis). The Oklahoma State University, Oklahoma.
- Hazar, M. (1996). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay Yayıncılık.
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage
- Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17. doi: 10.9779/pauefd.446654.
- Jerome, E. M., Hamre, B. K., & Pianta, R. C. (2009). Teacher–child relationships from kindergarten to sixth grade: Early childhood predictors of teacher-perceived conflict and closeness. *Social development*, 18(4), 915-945. Doi: https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2008.00508.x

- Kale, R. (2003). *Okul öncesi dönemde beden eğitimi ve oyun öğretimi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, (19. Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaytaz, M. (2005). *Türkiye'de Okul Öncesi Eğitiminin Fayda-Maliyet Analizi*. İstanbul: Anne Çocuk Eğitim Vakfı.
- Levin, J., & Nolan, J. F. (2014). *Principles of classroom management: A professional decision-making model*. New Jersey: Pearson.
- Marshall, M. N. (1996). Sampling for qualitative research. *Family practice*, 13(6), 522-526. Doi: <https://doi.org/10.1093/fampra/13.6.522>
- Marzano, R. J., Marzano, J. S., & Pickering, D. J. (2003). *Classroom management that works: Research-based strategies for every teacher*. New York: Pearson Education.
- Mayra, F. (2008). An introduction to game studies. *An Introduction to Game Studies*. New York: Sage.
- MEB (2013). Okul öncesi eğitim programı. <https://tegm.meb.gov.tr/> İndirilme Tarihi: 25.12.2022.
- Neumann, M. M. (2018). Using tablets and apps to enhance emergent literacy skills in young children. *Early Childhood Research Quarterly*, 42, 239-246. Doi: doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.10.006.
- Oktay, A. (2005). Okul öncesi eğitimin önemi ve yaygınlaştırılması. İçinde A. Oktay, Ö. P. Unutkan (Edt.), *Okul öncesi eğitimde güncel konular*. (ss. 11-24). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Onur, B. (2019). Tarih boyunca oyunlar ve oyuncaklar. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 25(2), 365-386. DOI: 10.1501/Egifak_00000000594
- Özdemir, S. M. (2017). Sınıf yönetimine ilişkin temel kavramlar. İçinde G. Yüksel ve S. Büyükalın Filiz (Edt.), *Sınıf yönetimi* (ss. 3-21). Ankara: Pegem Akademi.

- Özgün, Ö. (2018). Sınıfta istenmeyen davranışlar, nedenleri, yönetimi. İçinde Y. Aktaş Arnas ve F. Sadık (Edt.), *Okul öncesinde sınıf yönetimi* (ss. 140-160). Ankara: Pegem Akademi.
- Özyürek, M. (2001). *Sınıf yönetimi*. Ankara: Karatepe Yayınları.
- Parlak, B. (2017). Dijital çağda eğitim: Olanaklar ve uygulamalar üzerine bir analiz. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 22(Kayfor 15 Özel Sayısı), 1741-1759.
- Prensky, M. (2001a). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6. doi:10.1108/10748120110424816.
- Prensky, M. (2001b). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. *On the horizon*, 9(6), 1-6.
- Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: journal of online education*, 5(3).
- Sabancı, A. (2018). Sınıf yönetiminin temelleri. İçinde M. Çelikten ve M. Teyfur (Edt.), *Yapılandırmacı yaklaşıma göre sınıf yönetimi* (ss. 1-23). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Sadık, F. (2018). Sınıf yönetiminde temel kavramlar. İçinde F. Sadık ve Y. Arnas Aktaş (Edt.), *Okul öncesinde sınıf yönetimi* (ss. 1-20). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Sağlık Bakanlığı (2018). Dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonuç raporu. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/YVWJq.pdf> İndirilme Tarihi: 12.12.2022.
- Saracho, O. N. (2002). *Developmental play theories and children's pretend play*. Contemporary perspectives in early childhood curriculum. Greenwich: Information Age Publishing.
- Sarıçoban, A. (2005). Classroom management skills of the language teachers. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 1(1), 1-11.

- Sarıtaş, M. (2003). Sınıf yönetimi ve disiplini ile ilgili kurallar geliştirme. İçinde L. Küçükahmet (Edt.), *Sınıf Yönetiminde Yeni Yaklaşımlar* (ss. 45-83). Ankara: Nobel Yayınları.
- Sayın, M. E. D. (2016). Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması. Doktora Tezi. *Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Sel, R. (1995). *Okulöncesi çocuklarına oyunlar-rondlar*. İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama.
- Sevinç, M. (2004). Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Seyrek H., Sun M. (2003). Okul öncesi eğitiminde oyun. İzmir: MEY Yayınları.
- Şimşek, H., & Yıldırım, A. (1999). *Qualitative research methods in social sciences*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Şimşek, H., & Yıldırım, A. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Taşkaya, S. M. (2020). Sınıf yönetiminin temelleri. İçinde B. Dilmaç ve H. Ekşi (Edt.), *Sınıf yönetimi* (ss. 3-33). Ankara: Pegem Akademi.
- Toprakçı, E. (2013). *Sınıf yönetimi (1. Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Toran, M. (2021). Okul öncesi eğitimde olumlu sınıf ve öğrenme ikliminin oluşturulması. İçinde N. Ünver ve M. Ergün (Edt.), *Erken çocukluk eğitiminde sınıf yönetimi* (ss. 261-278). Ankara: Pegem Akademi.
- Tuğrul, B. (2017). Dünya oyunun gücünde uzlaştı şimdi bu gücü çocukların yararına kullanma zamanı: Hadi Türkiye. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2), 259-266. DOI: 10.24130/eccd-jecs.196720171228
- Turan, S. (2022). Sınıf yönetiminin temelleri. İçinde M. Şişman ve S. Turan (Edt.), *Sınıf yönetimi* (ss. 2-17). Ankara: Pegem Akademi.

Türk Dil Kurumu (2022a). Türkçe sözlük. <https://sozluk.gov.tr/> İndirilme Tarihi: 31.12.2022.

Türk Dil Kurumu (2022b). Türkçe sözlük. <https://sozluk.gov.tr/> İndirilme Tarihi: 31.12.2022.

Türk Dil Kurumu (2022c). Türkçe sözlük. <https://sozluk.gov.tr/> İndirilme Tarihi: 31.12.2022.

Tüzün, H. (2006). Eğitsel bilgisayar oyunları ve bir örnek: quest atlantis. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30(30), 220-229.

Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(6), 236. doi:1308-9196

Uyanık Balat, G. (2010). Sınıf yönetimi kavramı ve sınıf yönetimi modelleri. İçinde G. Uyanık Balat ve H. Bilgin (Edt.), *Okul öncesi eğitimde sınıf yönetimi* (ss. 1-11). Ankara: Eğiten Kitap.

Webster-Stratton, C., & Reid, M. J. (2004). Strengthening social and emotional competence in young children—The foundation for early school readiness and success: Incredible years classroom social skills and problem-solving curriculum. *Infants & Young Children*, 17(2), 96-113.

Wragg, E. C. (2002). *Class management in the primary school*. London: RoutledgeFalmer.



EKLER

EK-1 (Pilot Uygulama Formu)

Değerli katılımcı,

Aşağıda yer alan sorulara vereceğiniz cevaplardan gerçekleştirilecek olan yüksek lisans tez çalışmasında yararlanılacaktır. Sorulara verilen cevaplar genel olarak değerlendirileceği için isminiz istenmeyecektir. Formun amacı, kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkileri açısından öğretmen görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Bu bir ön uygulama olup içtenlikle vereceğiniz cevaplarınıza istinaden araştırma soruları yeniden şekillendirilecektir. Araştırmaya katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.

Yasin YİYİT

Kırıkkale Üniversitesi

Eğitim Yönetimi ve Denetimi Yüksek Lisans Öğrencisi

- 1) Sınıf yönetiminin boyutları göz önüne alındığında kazanım temelli dijital oyunların zaman yönetimine etkileri nelerdir?
- 2) Dijital oyunları sınıfınızda hangi amaçla kullanıyorsunuz?
- 3) Dijital oyunlar etkinlik için uygulandığında, uygulanan sınıf ortamı için değerlendirmeleriniz nelerdir?
- 4) Dijital oyunların, öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılaması konusundaki fikirleriniz nelerdir?
- 5) Öğrencilerin gelişim dönemleri ve bu dönemlerin ortaya çıkardığı kişisel özelliklere yönelik olarak, dijital oyun seçiminde göz önünde bulundurduğunuz faktörler nelerdir?
- 6) Dijital oyunların kaynaştırma programında daha verimli olması için fikirleriniz nelerdir?
- 7) Grupla çalışma tekniklerinde dijital oyunlardan nasıl faydalaniyorsunuz?
- 8) Dijital oyunlar ile yaptığınız etkinliklerde sınıf içinde öğrenci davranışını nasıl kontrol ediyorsunuz?
- 9) Dijital oyunların öğrencilerin; dilsel, bedensel, duygusal, psikomotor gelişimlerine sağladığı katkılar nelerdir?
- 10) Dijital oyunların sınıf içi iletişim sürecine etkileri nelerdir?

EK-2 (Görüşme Formu)

Değerli katılımcı,

İçinde bulunduğumuz yüzyılın hızla gelişen teknolojik ve kültürel alt yapısına koşut olarak etkili bir okul yönetimi yanında etkili bir sınıf yönetiminin desteklenmesi kaçınılmazdır. Etkili bir sınıf yönetimi olmaksızın öğretilmek istenen kazanımların ve davranışların öğrencilerde istenilen düzeyde gerçekleşmesi beklenemez. Hareketli çalışmalarda sıklıkla müzik ve oyuna başvurulduğu okul öncesi dönemde, bu yöntemler okul öncesi öğretmeni olarak sizler tarafından, sınıf yönetimi becerileri açısından en çok tatmin eden yöntemler arasında en üst sırada gösterilmiştir. Bu gerçeklerden hareketle yapacağım araştırmada amaç, okul öncesi öğretmenlerinin kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkisi hakkındaki görüşleri ile ortaya çıkabilecek durumları ortaya koymaktır. Aşağıda yer alan dört adet soruya vereceğiniz cevaplar genel olarak değerlendirileceği için isminiz istenmeyecektir. Formun amacı, kazanım temelli dijital oyunların sınıf yönetimine etkileri açısından öğretmenlerin görüşlerini ortaya çıkarmaktır.

Bu bilgiler ışığında görüşme sorularına vereceğiniz cevaplar, tamamen bilimsel amaçlar için kullanılacaktır. Zaman ayırıp araştırmaya katkı sağladığınız için teşekkür ederim.

Saygılarımla...

Yasin YİYİT

Kırıkkale Üniversitesi

Eğitim Yönetimi ve Denetimi Yüksek Lisans Öğrencisi

- 1) Dijital oyunları sınıfınıza hangi amaçla kullanıyorsunuz?
- 2) Dijital oyunların öğrencilerin; dilsel, bedensel, duygusal, psikomotor gelişimlerine sağladığı katkılar nelerdir?
- 3) Dijital oyunlar etkinlik için uygulandığında, uygulama yapılan sınıf ortamı için değerlendirmeleriniz nelerdir?
- 4) Dijital oyunların, öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılaması konusundaki fikirleriniz nelerdir?

EK-3 (Etik Kurul İzni)

T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI
ETİK KURULU TOPLANTISI

KARAR TARİHİ : 18.06/2023
OTURUM NO : 01
TOPLANTI SAATİ : 12.30

Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu, Kurul Başkanı Prof. Dr. Şahin AHMETOĞLU başkanlığında gündemdeki maddeleri görüşmek üzere toplanarak aşağıdaki kararları almıştır.

- GÜNDEM** 45-Kırıkkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Öğretim Üyesi Prof. Dr. Mehmet Metin ARSLAN'ın danışmanı olduğu Yasin YIYIT tarafından yürütülen "Kazanım Temelli Dijital Oyunların Sınıf Yönetimine Etkisi Konusunda Okul Öncesi Öğretmenlerinin Görüşleri" konulu proje başvurusunun görüşülmesi.
- KARAR** 45- Kırıkkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Öğretim Üyesi Prof. Dr. Mehmet Metin ARSLAN'ın danışmanı olduğu Yasin YIYIT tarafından yürütülen "Kazanım Temelli Dijital Oyunların Sınıf Yönetimine Etkisi Konusunda Okul Öncesi Öğretmenlerinin Görüşleri" konulu proje başvurusu incelenmiş olup, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmalar Etik Kurulu Yönergesinde belirtilmiş olan Etik İlkelerine uygun olduğuna karar verildi.

EK-4 (MEB İzni)



T.C.
KIRIKKALE VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-79140815-605.01-74144690
Konu : Anket İzni (Yasin YİYİT)

11/04/2023

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21.01.2020 tarih ve 81576613-10.06.02-E.1563890 ve 2020/2 Sayılı Genelgesi.
b) Kırıkkale Üniversitesi Rektörlüğü Genel Sekreterliğinin 07/04//2023 tarih ve 044-164492 sayılı yazısı.

Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Yönetimi ve Denetimi Ana Bilim Dalı tezli yüksek lisans programı öğrencisi Yasin YİYİT'in; "**Kazanım Temelli Dijital Oyunların Sınıf Yönetimine Etkisi Konusunda Okul Öncesi Öğretmenlerinin Görüşleri**" konulu yüksek lisans tezi kapsamında Müdürlüğümüze bağlı il merkezinde bulunan resmi anaokullarında görev yapan ana sınıfı öğretmenleri üzerinde 05.05.2023 - 31.05.2023 tarihleri arasında anket uygulaması yapılabilmesi için ilgi (b) yazı ile izin talep edilmektedir.

Tüm sorumluluğun okul yönetiminde olmak üzere, ilgi (a) genelge doğrultusunda gönüllük esasına uyularak uygulama yapması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Hayati TELEFONCU
Millî Eğitim Müdürü

OLUR
Ahmet Sait KURNAZ
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek: İlgi (b) yazı ve ekleri

Adres : Hükümet Konağı B/blok 2. Kat No:207

Telefon No : 0 () _ _ _ _

E-Posta:

Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: Murat ÖZTÜRK

Unvan : Bilgisayar İşletmeni

İnternet Adresi:

Faks:

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 0124-7688-361a-93c4-ebc8 kodu ile teyit edilebilir.

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Yasin YİYİT
Doğum Tarihi :
Yabancı Dil : İngilizce (B1)
Eğitim Durumu : (Kurum ve Yıl)
Lisans :
Çalıştığı Kurum/Kurumlar ve Yıl/Yıllar :
Yayınları (SCI) : Yiyit, Y. (2023). Kazanım Temelli Dijital Oyunların Okul Öncesi Sınıf Yönetimine Etkisinin İncelenmesi. 3. *Uluslararası Bilimsel Araştırmalar ve Yenilikçi Çalışmalar Sempozyumu*. Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi, Balıkesir, Türkiye, 15-18 Mart.
Yayınları (Diğer) :
Araştırma Alanları :

