

**T.C.
AMASYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**ÜÇÜNCÜ SINIF FEN BİLİMLERİ DERSİ BEŞ DUYUMUZ ÜNİTESİNE
YÖNELİK GELİŞTİRİLEN EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN
AKADEMİK BAŞARILARINA ETKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

AYŞE ÇAKIR

**AMASYA
Ağustos–2022**

**T.C.
AMASYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**ÜÇÜNCÜ SINIF FEN BİLİMLERİ DERSİ BEŞ DUYUMUZ ÜNİTESİNE
YÖNELİK GELİŞTİRİLEN EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN
AKADEMİK BAŞARILARINA ETKİSİ**

**Hazırlayan
Ayşe ÇAKIR**

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Murat KURT**

AMASYA-2022

ETİK BEYAN

Tezimin içerdiki yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadığımı ve bu tezi AÜ Sosyal Bilimler Enstitüsünden başka bir bilim kuruluşuna akademik gaye ve unvan almak amacıyla vermediğimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir, aksinin ortaya çıkması durumunda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. 25/07/2022

İmza

Ayşe ÇAKIR

TEZ ONAY SAYFASI

Ayşe ÇAKIR tarafından hazırlanan “Üçüncü Sınıf Fen Bilimleri Dersi Beş Duyumuz Ünitesine Yönelik Geliştirilen Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi” başlıklı bu çalışma, 25/07/2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda jürimiz tarafından Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak **oy birliği** ile başarılı bulunarak kabul edilmiştir.

Jüri

İmza

Danışman: Doç. Dr. Murat KURT

.....

Üye: Doç. Dr. Hasan BALTACI

.....

Üye: Doç. Dr. M. Akif HAŞILOĞLU

.....

ONAY

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım. 25/07/2022

.....

Doç. Dr. Nevzat AYDIN

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖZET

ÜÇÜNCÜ SINIF FEN BİLİMLERİ DERSİ BEŞ DUYUMUZ ÜNİTESİNE YÖNELİK GELİŞTİRİLEN EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA ETKİSİ

Ayşe ÇAKIR

Amasya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans, Temmuz / 2022

Danışman: Doç. Dr. Murat KURT

Fen bilimleri dersi üçüncü sınıf öğretim programında yer alan “Canlılar ve Yaşam” ünitesindeki duyu organları ve görevleri/beş duyumuz konusunun öğretiminde kullanılan eğitsel oyun yöntemi tekniğinin üçüncü sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına etkisini ve oyunla öğretim sürecine yönelik olarak öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Bu araştırmada yarı deneysel desen kullanılmıştır.

Ders işleme sürecinde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına etkisini incelemek amacıyla nicel araştırma yöntemlerinden ön test son test kontrol grublu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan eğitsel oyunlara yönelik öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim yöntemi kullanılmıştır.

Araştırma Şanlıurfa ilinde iki farklı devlet okulunda öğrenim gören 120 adet üçüncü sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Bu öğrencilerden 60'ı deney grubunu oluştururken 60'ı ise kontrol grubunu oluşturmaktadır. Araştırma 2020-2021 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde üçüncü sınıf fen bilimleri programında yer alan “Beş Duyumuz” konusu seçilmiş ve iki hafta boyunca altı ders saati ve uygulanan ön test-son testler, yarı yapılandırılmış görüşme formu dahilinde toplamda beş haftalık süre içerisinde gerçekleştirilmiştir. Deney grubu olarak seçilen sınıflarda beş duyumuz konusunun öğretimi eğitsel oyunlarla, kontrol grubu olarak seçilen sınıflarda ise beş duyumuz konusunun öğretimi mevcut öğretim programına uygun olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmada veri toplama araçları olarak Akademik Başarı Testi ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Veriler t testi ve içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. Elde edilen sonuçlar bağlamında beş duyumuz konusunun öğretiminde oyunla öğretim yöntemi ve mevcut öğretim programı ile yapılmış olan

eğitimlerin her ikisinde de grupların başarı puanlarını arttırdığı ve istatistiksel olarak da anlamlı bir farkın ortaya çıktığı görülmektedir. Fakat deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Akademik Başarı Testine ilişkin ön test–son test puanlarının ortalamaları arasındaki farka bakıldığında deney grubunun ortalamasının farkı kontrol grubunun ortalamasının farkına göre anlamlı farklılık oluşturduğu tespit edilmiştir. Beş duyumuz konusuna ilişkin olarak deney grubuna uygulanan eğitsel öğretim yöntemlerinin, kontrol grubuna uygulanan mevcut öğretim yöntemlerine kıyasla öğrencilerin başarılarını arttırmada daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırma sonrasında uygulanan görüşme formu sonuçlarının da incelenmesiyle eğitsel oyunlar aracılığıyla eğitimleri yapılmış olan deney grubunun akademik başarılarının artışının yanı sıra derse karşı olan oluştan ilgileri olumlu hale gelmiştir. Hedeflenen kazanımların öğretilmesi esnasında dersten sıkılan ve ilgileri azalan öğrencilerin eğitsel oyunlar sayesinde hedeflenen kazanımları öğrenebilmeleri eğlenceli bir hale gelerek öğrencilerin aktif katılım sağladıkları görülmüştür. Eğitsel oyunlar dersleri öğrenciler açısından daha anlaşılır, etkin ve verimli bir hale dönüştürmüştür. Böylece eğitsel oyunlar aracılığıyla öğrenciler kendi öğrenmelerini gerçekleştirme imkanı kazanarak arkadaşları ile iş birliği, paylaşım, yardımlaşma ve etkili iletişim içerisinde eğlenceli bir şekilde öğrenimlerini gerçekleştirmişlerdir. Eğitsel oyunlarla yapılan öğretimin öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarını arttırmasıyla birlikte eğlenceli bir öğrenme ortamı içerisinde aktif katılım sağladığı için eğitim-öğretim sürecinde kullanılması önerilir.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel oyun, Oyunla öğretim, Fen eğitimi, Akademik başarı, Öğrenci görüşleri

ABSTRACT

THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAMES DEVELOPED FOR THE THIRD GRADE SCIENCE COURSE FIVE SENSE UNIT ON THE ACADEMIC SUCCESS OF STUDENTS

Ayşe ÇAKIR

Amasya University, Institute of Social Sciences

Department of Elementary Education, M.A., July / 2022

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Murat KURT

This study was conducted to determine the effects of the educational game method technique used in the teaching of the sensory organs and their functions/five senses in the "Living Things and Life" unit in the 3rd grade science course curriculum on the academic achievement of the 3rd grade students and to determine the students' views on the teaching process with games. A quasi-experimental design was used in this study.

A quasi-experimental design with pretest posttest control group, one of the quantitative research methods, was used in order to examine the effects of educational games used in the coursework process on the academic success of students. The phenomenology method, one of the qualitative research methods, was used to determine the students' views on the educational games used in the research.

The research consists of 120 3rd grade students studying in two different public schools in Şanlıurfa. While 60 of these students form the experimental group, 60 of them form the control group. In the spring term of the 2020-2021 academic year, the subject of "Our Five Senses" in the 3rd grade science program was selected and six lesson hours and the pre-test-post-tests applied for two weeks were carried out in a total of five weeks within the semi-structured interview form. In the classes selected as the experimental group, the teaching of the subject of our five senses was carried out with educational games, and in the classes selected as the control group, the teaching of the subject of our five senses was carried out in accordance with the current curriculum. Academic Achievement Test and semi-structured interview form were used as data collection tools in the research. Data were analyzed using t-test and content analysis. In the context of the results obtained, it is seen that the achievement scores of the groups increased in both the trainings made with the game teaching method and the current curriculum in the teaching of the subject of our five

senses, and a statistically significant difference emerged. However, when the difference between the average of the pre-test and post-test scores of the experimental and control group students regarding the Academic Achievement Test was examined, it was determined that the difference between the mean of the experimental group and the mean of the control group created a significant difference. Regarding the subject of our five senses, it was concluded that the educational teaching methods applied to the experimental group were more effective in increasing the success of the students compared to the existing teaching methods applied to the control group. By examining the results of the interview form applied after the research, besides the increase in the academic success of the experimental group, whose training was done through educational games, their interest in the lesson became positive. It has been observed that students, who are bored with the lesson and lose interest during the teaching of the targeted acquisitions, can learn the targeted acquisitions thanks to the educational games, and the students provide active participation. Educational games have made lessons more understandable, effective and productive for students. Thus, through educational games, students gained the opportunity to realize their own learning, and they learned in a fun way in cooperation, sharing, cooperation and effective communication with their friends. It is recommended to be used in the education-teaching process, as the teaching with educational games increases the interest and motivation of the students and provides active participation in a fun learning environment.

Keywords: Educational game, Teaching with games, Science education, Academic success, Student opinions

ÖN SÖZ

Çalışmalarımın her aşamasında bana zaman ayıran, değerli bilgileri ile yardım eden ve katkılarıyla beni yönlendiren, motive eden, hoşgörü, sabır, bilgi ve tecrübelerini eksik etmeyen danışmanım, değerli hocam Doç. Dr. Murat KURT'a teşekkürü bir borç bilirim.

Araştırma sırasında bana destek olan dostlarım Ahmet SAYKAL, Şayma KILIÇ ve Aynur UNURLU'ya, araştırma için gerekli verilerin toplanmasında yardımcı olan tüm öğretmenlere, okul yöneticilerine, burada adını sayamadığım emeği geçen herkese ve her zaman desteğiyle bana güç veren sevgili amcam Ramazan ÇAKIR'a, sevgili annem Hacer ÇAKIR'a ve sevgili babam Süleyman ÇAKIR'a teşekkür ederim.

Ayşe ÇAKIR

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN	i
ÖZET	iii
ABSTRACT	v
ÖN SÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar DİZİNİ	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ	HATA! YER İŞARETİ TANIMLANMAMIŞ.
KISALTMALAR DİZİNİ	xii

I. BÖLÜM

1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	5
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Araştırmanın Önemi	6
1.4. Varsayımlar	6
1.5. Sınırlılıklar	7
1.6. Tanımlar	7

II. BÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	9
2.1. Eğitim ve Öğretim	9
2.2. Fen Bilimi	10
2.3. Fen Eğitimi	11
2.3.1. Fen Eğitiminin Amacı ve Önemi	11
2.3.2. Fen Eğitiminin Bireye Katkıları	14
2.3.3. İdeal Fen Eğitimi	15
2.4. Fen Öğretimi	16
2.4.1. Fen Öğretiminde Öğretmenin Görevi	16
2.5. Oyun	17
2.5.1. Oyun Nedir?	18
2.5.2. Oyunun Önemi	21
2.5.3. Oyunun Özellikleri	22
2.5.4. Oyun Çeşitleri/Türleri	23
2.5.5. Oyunun Kuramları	26
2.5.6. Oyunun Eğitimdeki Yeri	29
2.5.7. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanlarına Olan Etkileri	31
2.5.8. Eğitimcilerin ve Filozofların Oyun Hakkındaki Görüşleri	35

2.6. Eğitsel Oyun.....	36
2.6.1. Eğitsel Oyunların Önemi ve Yararları	38
2.6.2. Eğitsel Oyunun Özellikleri	39
2.6.3. Eğitsel Oyunların Öğretiminde Öğretmenin Rolü.....	41
2.6.4. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması	42
2.6.5. Eğitsel Oyunun Sınırlılıkları	45
2.6.6. Eğitsel Oyunların Avantaj ve Dezavantajları.....	46
2.6.7. Eğitsel Oyunlarla Harmanlanmış Fen Bilimleri Dersi	47
2.6.8. Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılan Araştırmalar	48
III. BÖLÜM	
3. YÖNTEM.....	54
3.1. Araştırmanın Modeli.....	54
3.2. Çalışma Grubu	55
3.3. Veri Toplama Araçları	55
3.3.1. Beş Duyumuz Konusu Başarı Testi.....	55
3.3.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu.....	60
3.4. Araştırmanın Uygulama Süreci.....	60
3.5. Araştırmada Elde Edilen Verilerin Analizleri ve Yorumlanması	61
3.5.1. Nicel Verilerin Analizi	61
3.5.2. Nitel Verilerin Analizi	62
IV. BÖLÜM	
4. BULGULAR	63
4.1.Beş Duyumuz Ünitesine Ait Betimsel İstatistikler	63
4.2. Deney ve Kontrol Grubunun Denklğine Dair Bulgular	68
4.3. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formundan Elde Edilen Bulguların İçerik Analizleri	72
4.3.2. İkinci Sorudan Elde Edilen Verilerin İçerik Analizi	73
4.3.3. Üçüncü Sorudan Elde Edilen Verilerin İçerik Analizi.....	73
4.3.4. Dördüncü Sorudan Elde Edilen Verilerin İçerik Analizi	74
V. BÖLÜM	
5. TARTIŞMA.....	76
5.1. Akademik Başarı Testinin Sonuçlarına İlişkin Tartışmalar.....	77
5.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formunun Sonuçlarına İlişkin Tartışmalar ...	87
VI. BÖLÜM	
6. SONUÇ ve ÖNERİLER	90
KAYNAKÇA.....	92
EKLER.....	101

Ek 1. Araştırma, Uygulama, Ölçek, Anket İzni	102
Ek 2. Anket Uygulama İzni	103
Ek 3. Araştırma İnceleme ve Değerlendirme Komisyonu Toplantı Tutanağı ..	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
Ek 4. Beş Duyumuz Akademik Başarı Testi	1106
Ek 5. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
Ek 6. Tasarlanan “Tanı Beni” Adlı Oyun	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
Ek 7. Özgeçmiş Sayfası	110



TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. Akademik Başarı Testine İlişkin Belirtke Tablosu-1.....	56
Tablo 2. Madde Ayırt Edicilik İndeks Değerlerine Göre Madde Seçme Kararı	57
Tablo 3. Madde Güçlük İndeks Değerlerine Göre Madde Seçme Kararı	57
Tablo 4. Akademik Başarı Testi Maddelerinin Güçlük ve Ayırt Edicilik Puanları	57
Tablo 5. Akademik Başarı Testine İlişkin Belirtke Tablosu-2.....	58
Tablo 6. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Deney Grubu Ön Test Betimsel İstatistikleri.....	63
Tablo 7. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Kontrol Grubu Ön Test Betimsel İstatistikleri	64
Tablo 8. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Deney Grubu Son Test Betimsel İstatistikleri.....	64
Tablo 9. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Kontrol Grubu Son Test Betimsel İstatistikleri.....	65
Tablo 10. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Deney Grubu İlk Test-Son Test Betimsel İstatistikleri	66
Tablo 11. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Kontrol Grubu İlk Test-Son Test Betimsel İstatistikler	67
Tablo 12. Grupların Puan Dağılımına İlişkin Normalliği Sınamak İçin Yapılan Tanılayıcı istatistikler ve Kolmogorov-Smirnov Testi Verileri	69
Tablo 13. Deney Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular	70
Tablo 14. Kontrol Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular	70
Tablo 15. Deney ve Kontrol Grubunun Ön Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular	71
Tablo 16. Deney ve Kontrol Grubunun Ön Test-Son Test Fark Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular	71
Tablo 17. Eğitsel Oyunların Öğrenciye Kazandırdıkları	72
Tablo 18. Eğitsel Oyunların Öğrenciye Hissettirdikleri	73
Tablo 19. Eğitsel Bir Oyun Tasarımı.....	74
Tablo 20. Eğitsel Oyunların Hangi Derslerde Olması Gerektiği ve Nedeni.....	74

KISALTMALAR DİZİNİ

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

MEM: Milli Eğitim Müdürlüğü

SPSS: Statistical Package for the Social Sciences



I. BÖLÜM

1. GİRİŞ

Fen Bilimleri yaşamımızın her alanında aktif bir şekilde rol oynamaktadır. Bu nedenle gelişmiş ülkelerin öncelikleri arasında fen eğitiminin kalitesini arttırmak bulunmaktadır. Fen eğitiminin kalitesini arttırmayı planlayan gelişmiş ülkeler dolayısıyla yaşam kalitesini de arttırmayı planlamış olmaktadır (Korkmaz, Tatar, Kıray ve Kibar, 2010).

Fen bilimleri derslerinin gerçekleştirildiği sınıflarda bulunan öğrenci çeşitliliği ile doğru orantılı olarak öğrenme çeşitliliği de bulunmaktadır. Sınıflarda soyut öğrenme becerisini kazanmış öğrenciler bulunmakla birlikte soyut öğrenme becerisini kazanamamış öğrenciler de bulunmaktadır. Bu durum göz önüne alındığında bireysel öğrenme esas alınarak öğretim esnasında anlamlı bir öğrenme gerçekleştirebilmek adına çeşitli yöntem ve teknikler kullanılmalıdır. Kısacası henüz soyut öğrenme becerisi gelişmemiş öğrencilere verimli bir öğretim yapabilmek amacıyla somut materyaller içeren öğretim yöntemleri uygulanmalıdır (Bacanlı, 2001).

Fen Bilimleri bünyesinde soyut ve karmaşık kavramları barındırdığı için öğrenciler tarafından algılaması kolay olmayan bir derstir. Soyut kavramlar barındırması dolayısıyla güçlüklerle algılanan fen bilimleri öğrenciler açısından bu derse karşı olumsuz bir tutum meydana getirmektedir. Geliştirilen bu olumsuz tutum nedeniyle fen bilimleri dersinin öğrenciler açısından öğrenimi güçleşmiştir. Oluşan bu güç durumun giderilebilmesi ve öğrencilerin olumsuz tutumlarının giderilebilmesi için uygulanması gereken yöntemlerden birisi de eğitsel oyunlardır (Altunay, 2004; Demir, 2012).

Çocuklar için en doğal öğrenme ortamı oyunlardır. Çünkü çocuklar kendilerini, deneyimlerini, ilişkilerini, duygu ve düşüncelerini oyun ortamı içerisinde kolaylıkla ifade edebilmektedirler. Bu paylaşımlar doğrultusunda oyunun çocuklara iletişimsel bir ortam sunduğunu söyleyebiliriz (Mangır, 1993).

Çocuğun gelişiminin bir parçası olan oyun belirli bir amaç doğrultusunda fiziksel ve zihinsel aktivitelerin bütünü olarak değerlendirilen bir etkinliktir. Bu etkinlik sayesinde çocuklar arasındaki iletişim daha sağlam ve güçlü bir şekilde kurulmaktadır (Hazar, 2005).

Eğitim içerisine dahil edilen eğitsel oyunlar çocukların sadece bedensel ihtiyaçlarını karşılamakla kalmaz aynı zamanda zihinsel ve sosyal ihtiyaçlar başta olmak üzere birçok

ihtiyacını da karşılar. Öğrenim esnasında çocuğun fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal ihtiyaçlarını giderme konusunda oyunun etkisi fazladır (Dewey, 2004).

Bireyler yaşam boyu öğrenmeye devam etmektedirler. Gelişen teknoloji sayesinde öğrenme ortamları sürekli değişim gösterse de oyun bu öğrenmeler içerisindeki yerini her zaman korumuştur. Hayatımızın ilk anından itibaren oyun sürekli bir şekilde yaşamımızın içerisinde yer almaktadır. Yeni doğan bir bebek kendini tanımak amacıyla elleri ve ayakları ile oynamaya başlar. Bebekler gelişim gösterdikçe farklı eşyalar ve akranlarıyla oynamaya devam ederler. Yetişkinlik çağında da her ne kadar birey farkında olmasa da oyunun etkisi devam etmektedir. Dolayısıyla oyun bu denli hayatımızın içerisindeyken eğitim esnasında da oyuna başvurmamak olanaksız hale gelmiştir. Eğlenerek öğrenme adı altında oyun eğitimin verimliliğini artırıyor olması bakımından eğitimdeki yerini almıştır (Altunay, 2004).

Oyunla öğretim esnasında öğrencilerde gizli öğrenmeler meydana gelmektedir. Bu gizli öğrenmeler sayesinde soyut kavramlar barındıran fen bilimleri dersi öğrencilerde farkında olmadan kavrama yeteneğini geliştirir. Oyunun öğrenciler arasında tekrar oynanması öğretilmesi amaçlanan pekiştirmiş olur. Bilginin verimliliğini arttırarak bilgiyi daha kalıcı hale getirir. Aktif bir şekilde öğrenmenin gerçekleşebilmesi için öğretim sisteminin öğretmen merkezli değil öğrenci merkezli olması gerekmektedir. Bireyin varoluşundan itibaren süregelen öğrenme arzusu sayesinde bireyler yeni bilgileri keşfetme merakı içerisinde yer almaktadırlar. Kısacası öğrenmenin temelinde merak duygusu yatmaktadır. Anlaşılması güç kavramları içeren fen bilimleri dersinin günlük yaşamla ilişkilendirilmesi üzerine aktif öğrenme gerçekleşmiş olur (Boyras ve Serin, 2016).

Oyun oynayan çocuk sadece eğlenmekle kalmaz aynı zamanda benimsetilmesi amaçlanan kazanımlar doğrultusunda motive olur. Farkında olmadan eğlenceli bir biçimde öğrenmeyi gerçekleştirir (Garvey, 1990).

Eğitsel oyunlar kazandırılması amaçlanan hedeflere uygun olarak hazırlanmış olan oyunların eğitim süreci ile harmanlanması sonucunda ortaya çıkan etkinlikler bütünü olarak tanımlanmaktadır. Eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin derse karşı ilgi ve istekleri artmaktadır. Öğrencilerin artan ilgi ve isteği sayesinde yeni bilgileri kendi doğasında var olan merak duygusunun da etkisiyle içselleştirerek öğrenmeyi gerçekleştirmiş olur (Tut, 2018).

Eğlenerek öğrenme ortamı hazırlayan oyun sayesinde çocuklar paylaşma, yardımlaşma, iş birliği, sabır, saygı, karar verme, düşünme gibi birçok beceri ve kavramı da öğrenmiş olurlar. Eğitimin vazgeçilmez bir unsuru haline gelen oyun anlamlı öğrenme ve verimlilik açısından çok önemli bir aktivite olarak kabul edilmiştir (Coşun, Akarsu ve Karaiper, 2012).

Fen öğretiminin etkili ve anlamlı bir şekilde aktarılabilmesi için öğrencileri ezber sisteminden uzak tutmak gerekmektedir. Ezberlenen bilgilerin kalıcılığı sağlam olmadığından konuların öğretimi için olumsuz bir alt yapı oluşturulur. Ezber bilgilerin aksine öğrencilerin bilgileri içselleştirebildikleri ve anlamlandırabildikleri bir sistem gerekmektedir. Böylece içselleştirilen bilgilerin kalıcılığı artacağından sonraki konuların öğrenimi açısından sağlam bir alt yapı oluşturulmuş olur. Dolayısıyla yeni kavramların öğretimi başarılı bir şekilde gerçekleştirilir (Maskan ve Maskan, 2007).

Değişen ve dönüşen toplum ihtiyaçları göz önüne alındığında eğitim sisteminin de bu değişime tabii olduğu görülmektedir. Öğretmenin merkezde olduğu mevcut öğretim yöntemi yerine öğrencinin merkezde olduğu ve verilen bilgileri kendisinin yapılandığı öğrenci merkezli bir sisteme bırakmıştır (Zengin, 2011).

Belirlenen ihtiyaçlar doğrultusunda yenilenen eğitim programları fen öğretimi için yapılandırıcı yaklaşımı uygun görmüştür. Yapılandırmacı yaklaşım öğretmenin rehber konumunda olduğu öğrencinin ise merkezde bulunarak aktif katılım sağladığı bir yaklaşım sistemidir. Merkezde bulunarak aktif bir katılım sağlayan öğrenciler yeni edindikleri bilgileri kendilerinde yer alan bilgiler doğrultusunda yapılandırarak içselleştirmektedirler. Dolayısıyla öğrenim esnasında sorumluluk alan öğrenciler bilgileri daha kolay ve etkin bir şekilde anlamlandırabilmektedirler (Küçükylmaz, 2003).

Yapılandırmacı yaklaşım bünyesinde farklı yöntem ve teknikler barındırır. Öğretimde amaçlanan kazanımları tüm öğrencilerin anlamlı ve verimli bir şekilde kavrayabilmeleri için farklı yöntem ve tekniklerin kullanımı gerekmektedir. Bahsedilen yöntemlerden birisi de oyunla öğretim yöntemidir (Özden, 1999)

Oyun kavramının çocukların yaşamındaki önemi nedeniyle eğitsel oyun yöntemi geliştirilmiştir. Öğrenciye aktarılması hedeflenen kazanım ve beceriler öğretmenlerinin önderliğinde oyunlaştırılarak ders içerisine aktarılmaktadır. Böylece öğrenci edinmesi gereken bilgileri oyun esnasında öğrenmiş olur. Öğretim esnasında ne kadar çok duyguya hitap edilirse o denli anlamlı bir öğrenme gerçekleştirilmiş olur (Küçükahmet, 2011).

Oyunlar çocukların hayal dünyalarını geliştirmektedir. Çocukların oyunlar yoluyla gelişen hayal dünyaları sayesinde yaratıcı düşünme becerileri de gelişim göstermektedir. Bu etkileşim sayesinde oyunun pek çok yönden çocuk gelişimini desteklediği ortaya çıkmaktadır (Ayan ve Dünder, 2009).

Oyunların çocuk gelişiminde çok önemli bir yeri vardır. Çocuk oyun oynarken akranlarıyla etkileşimli bir şekilde hedeflenen kazanımları algılar, anlar ve öğrenir. Oyun çocuğun fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimini olumlu yönde etkiler. Dolayısıyla öğrenmede var olan güçlükler oyun sayesinde giderilebilir. Bu bağlamda çocuklar oyun esnasında

mücadele, yardımlaşma, birlik ve beraberlik gibi pek çok kavramı farkında olmadan gerçekleştirmiş olur (Çoban ve Nacar, 2006).

Oyun çocukların en temel haklarından birisidir. Çocukları kendilerini gerçekleştirebilmeleri oyun sayesinde mümkün hale gelmektedir (Tuğrul ve Metin, 2006).

Oyunun çocuklar açısından önemini ortaya koymaya çalışan birçok araştırmacı bulunmaktadır. Örneğin Hollandalı Tarihçi Huizinga daha önceden tanımlanmış olan insan türlerinden farklı olarak “Homo Ludens” yani “oyun oynayan insan” tabirini ortaya çıkarmıştır. Oyun oynayan insan tabiri çocukların oyun oynarken özgür bir ortamda olduğunu ve kendilerini özgür hissettiklerini öne sürmüştür. Oyun kavramı Huizinga’ya göre önceden belirlenmiş bir amaç doğrultusunda, belirli kurallar, belirli mekanlar çerçevesinde gerçekleşen ve temelinde duyguları barındıran etkinlikler bütünüdür (Huizinga, 2015).

Ellis’e göre ise oyun “insanların karmaşık düşüncelerinin bütünü” olduğundan bu kavramı açıklamanın zor olduğunu dile getirmiştir (Özdoğan, 2004).

Platon çocuklara zorla dayatılan hiçbir kavramın öğretilmeyeceğini ki öğretilse dahi kalıcı olmayacağını dile getirerek eğitimin oyunlaştırılarak öğrenciye sunulmasının gerekliliğini öne sürmüştür (Platon, 2011).

Adler oyunun çocuk için bir tavır sergilemek olmadığını aksine ruh gelişimi açısından son derece önemli olan bir etkinlik olduğunu ve bu nedenle eğitim sisteminde oyunu bir araç olarak kullanmak gerektiğini öne sürmüştür (Adler, 2016).

Dewey’e göre çocuklar oyunlar sayesinde psikolojik durumlarını çevreye yansıtırlar. Dewey çocuğun duygu durumunu yansıtarak kendisini anlatmaya çalıştığı etkinlikler bütününe oyun olarak adlandırır (Dewey, 2008).

Dewey’in oyun kavramı üzerine yaptığı çalışmaların temeli çocuk ruhuna dayanmaktadır. Okula giden çocuğun sadece fiziken orada bulunduğunu ruhen orada olmadığını dile getirmiştir. Çünkü eğitim ortamlarında çocukların ruhuna hitap edebilecek bir aktivite bulunmamaktadır. Eğitimin amacı çocuğun hem fiziken hem de ruhen okulda bulunmasını sağlamak ve aynı zamanda çocuğun okula karşı olan olumsuz tutumunu gidermek olmalıdır. Bu düşünceler bağlamında çocuklarda ilgi uyandıran ve dikkatlerini çeken oynasal etkinlikler okul ile bağdaştırılırsa çocukların ruhen de okulda olacağını ve dolayısıyla eğitimin verimliliğinin de artacağını öne sürmüştür (Dewey, 2008).

Verilen örnekler bağlamında oyun kavramının çocuk üzerindeki etkisini fark eden araştırmacılar oyun hakkında araştırma yapmaktan vazgeçmemişlerdir. Çocukların gelişimlerine büyük katkı sağlayan oyunun eğitim sürecinde vazgeçilmez bir araç olarak kullanımını öne süren araştırmacılar sayesinde oyun kavramı eğitimdeki yerini almıştır. Aslında temel olarak çocuk keyif alarak eğlenceli bir şekilde yerine getirdiği aktiviteleri daha iyi bir şekilde öğrenmektedir. Dolayısıyla oyunu eğitim ile harmanlayarak eğitim sürecine

dahil etmek gerekmektedir. Bu sayede çocuğa eğlenceli bir eğitim ortamı sunulmuş olacağından öğrenme anlamlı, etkin ve verimli bir hale dönüşmüş olacaktır.

1.1. Problem Durumu

Fen bilimleri dersinin daha etkili ve anlamlı bir şekilde işlenilebilmesi için öğrenciler tarafından geliştirilen olumsuz tutumların giderilmesi gerekmektedir (Boyraz, 2015). Geliştirilen olumsuz tutumların sebebi fen bilimleri dersinin içeriğinde fazlasıyla soyut kavram barındırıyor olmasıdır. Soyut kavramları öğrencilerin anlamlandırabilmeleri için farklı yöntem ve teknikler aracılığıyla somutlaştırmak gerekmektedir (Şimşek, 2011).

Oyun çağında olan çocukları hem kendi doğal ortamlarından çıkarmamalı hem de edinmeleri gereken kazanımları da öğrenmeleri için oyun kavramını derslerle harmanlamak gerekmektedir. Öğretilmesi hedeflenen kazanımları oyun ile harmanlayıp ulaşılması gereken öğrenci yelpazesi genişletilmelidir. Oyunla öğretim yöntemi, bünyesinde fazlasıyla soyut kavramlar barındıran fen bilimleri dersini somutlaştırmak için kullanılabilecek en önemli yöntemlerden biridir.

Çalışmada ele alınan araştırma problemi: “Üçüncü Sınıf Fen Bilimleri Dersi Beş Duyumuz Ünitesine Yönelik Geliştirilen Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi Nedir?” şeklindedir. Çalışma için geliştirilen eğitsel oyun aracılığı ile oyunla öğretim yönteminin mevcut öğretim programına kıyasla nasıl bir etkisinin olduğu ele alınarak incelenmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, ilköğretim üçüncü sınıf fen bilimleri dersinde mevcut öğretim programı yerine oyun temelli öğrenme yönteminin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemektir. Ulaşılan verileri desteklemek adına oyun temelli öğrenme yöntemi ile ilgili deney grubunun görüşleri ele alınmıştır. Kısacası çalışmada fen bilimleri derine yönelik geliştirilen eğitsel oyunun öğrencilerin akademik başarılarına nasıl bir etkisi olduğunu araştırmak adına öğretim öncesinde ve öğretim sonrasında uygulamalar yaparak iki durum arasında fark olup olmadığına bakılmıştır. Bu hedefler ışığında ele alınan araştırmanın problemi olarak şu ifade kullanılabilir:

“Üçüncü Sınıf Fen Bilimleri Dersi Beş Duyumuz Ünitesine Yönelik Geliştirilen Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi Nedir?”

Yukarıda belirtilen ana problem doğrultusunda aşağıda verilen alt problemlere cevap aranmıştır:

- Eğitsel oyun yöntemi ile ele alınan derslerde yer alan deney grubu öğrencilerinin ve mevcut öğretim yöntemi ile ele alınan derslerde yer alan

kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı ön test sonuçları arasında fark var mıdır?

- Eğitsel oyun yöntemi ile ele alınan derslerde yer alan deney grubu öğrencilerinin ve mevcut öğretim yöntemi ile ele alınan derslerde yer alan kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı son test sonuçları arasında fark var mıdır?
- Deney grubunda yer alan öğrencilerin fen bilimleri dersine yönelik geliştirilen eğitsel oyunların öğretimde kullanılmasına ilişkin görüşleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Fen bilimleri içerisinde soyut kavramlar barındıran bir ders olduğundan öğrenci açısından anlaşılması ve kavranması kolay olmayan bir derstir. Dolayısıyla öğrenciler tarafından Fen Bilimleri dersine yönelik olumsuz tutumlar ve önyargılar meydana gelmektedir. Oluşan önyargıların giderilmesi amacıyla eğitim sürecinde öğrencinin aktif bir rol oynayabileceği farklı öğretim yöntem ve teknikleri kullanılmalıdır. Oyun temelli öğrenme bu yöntemlerde birisidir. Bu yöntemler aracılığı ile akranlar arasında iş birliği, yardımlaşma, saygı, dayanışma, paylaşım, sorumluluk, bireysel gelişim, hoşgörü, birlik ve beraberlik ortamları oluşmaktadır. Oluşan ortam dolayısıyla öğrencilerde oyun sayesinde özgüven gelişimi de sağlanmaktadır.

Oyun çocuklar başta olmak üzere tüm bireylerin yaşamlarında çok önemli bir yere sahiptir. Araştırma oyun çağındaki üçüncü sınıf öğrencilerinin yaşamlarında önem arz eden oyunların Fen Bilimleri dersinde eğitsel oyun olarak tasarlanıp derslerle harmanlanmasının öğrencilerin akademik başarılarına nasıl bir etkisinin olduğunu ortaya koymaya çalışmasından dolayı önem arz etmektedir. Ayrıca çalışmanın sonuçlarının öğretmenlere eğitsel oyunların kullanımı yönünde teşvik edici olması ve araştırmanın literatüre katkısı bakımından önem arz etmektedir.

Bu amaçlar doğrultusunda tasarlanan eğitsel oyunlar yardımıyla öğrencilerin ilgi, motivasyon ve dikkatlerinin artması ile doğru orantılı olarak derslere aktif olarak katılımlarının da artacağı öngörülmektedir. Ayrıca öngörülen bir diğer durum da öğrencilerin okula karşı olan sosyal ve ruhsal tutumlarının da olumlu yönde değişiklik gösterecek olmasıdır.

1.4. Varsayımlar

- Uygulamaya katılan öğrencilerin soruların tümüne içten ve dikkatli cevaplar verdiği varsayılmıştır.

- Araştırmada bulunan deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin bilgi düzeylerinin ve derse olan ilgilerinin aynı olduğu varsayılmıştır.
- Araştırmada yer alan deney ve kontrol gruplarına ait olan öğrencileri etkileyen ve kontrol edilemeyen dış etkenlerin gruplara eşit düzeyde dağıtıldığı varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

- Çalışma 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Şanlıurfa ilinin Birecik ilçesine bağlı iki farklı ilkokulda yer alan deney grubunda 60 ve kontrol grubunda 60 öğrenci olmak üzere üçüncü sınıfta bulunan 120 öğrenci ile sınırlıdır.
- Üçüncü sınıf fen bilimleri dersi içeriğinde bulunan “Beş Duyumuz” ünitesine ait olan üç kazanım ile sınırlıdır.
- Üçüncü sınıf fen bilimleri dersi içeriğinde bulunan “Beş Duyumuz” ünitesi için gerekli olan süre 6 ders saati ile sınırlıdır.
- Gruplara uygulanacak olan yöntemler açısından deney grubuna eğitsel oyun yöntemi, kontrol grubuna ise mevcut öğretim programı ile sınırlıdır.
- Deney ve kontrol gruplarına uygulanacak olan veri toplama aracı geliştirilen başarı testi ve görüşme formu ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Eğitim: Önceden belirlenmiş amaçlar doğrultusunda kişilerin gelişimlerini sağlamak ve kişilerde kendi hayatları yoluyla istendik davranış değişimlerini ortaya çıkarma sürecidir (Sönmez, 2013).

Öğretim: Daha önceden belirlenmiş belirli planlar ve programlar çerçevesinde okul ortamlarında profesyonel yani alanında uzman bireyler aracılığıyla verilmesidir (Sönmez, 2013).

Geleneksel Yöntem/Mevcut Öğretim Yöntemi: Eğitim esnasında çocuğun ilgi ve ihtiyaçları yerine öğretmenin ve müfredatın ön planda tutulduğu bir öğretim yöntemidir (Kafadar, 1997).

Oyunla Öğretim Yöntemi: Eğitim esnasında çocuğun eğlenmesini sağlayan ve ayrıca bilişsel, duyuşsal, psikolojik, sosyal ve fiziksel açılarından gelişimine destek olan ve son zamanlarda eğitim öğretim esnasında sıkça kullanılan bir öğretim yöntemidir (Henniger, 2002; Zu, 2010).

Yapılandırmacı Yaklaşım: Bireyler yaşantılarından yola çıkarak bilgilerini kendileri oluşturur. Kendilerinde var olan bilgilerin yetersizliğinden dolayı yeni bilgi edinirler ve edindikleri bilgiler eski bilgilerine oranla daha anlamlıdır. Kısacası birey kendi

öğrenmesinden sorumludur. Var olan eski bilgileri ile yeni edindikleri bilgileri harmanlayan bireyler bilgilerini yapılandırmış olurlar (Seatter, 2003; Özden, 1999: akt. Kunduz, 2013).

Fen Bilimi: Doğayı, yaşanılan ortamları ve doğal olayları sistematik bir biçimde gözlemlleme ve inceleme sonucunda yeni bilgi üretebilme ve edinilen bilgileri araştırarak yorumlayabilme sürecidir (Çepni, 2014).

Fen Eğitimi: Günlük yaşam içerisinde olup biten olayların bir anlamı olduğunu destekleyen, inceleyen ve gözlemleyen etkinlikler bütününe fen eğitimi denir. Bu bağlamda fen eğitimi öğrencilerin bilgileri kendilerinin anlamlandırabilmelerinde, çevrenin algılanmasında ve yorumlanmasında, öğrencilerin ilgilerinin üzerine yoğunlaşılmasında geçerli bir eğitimidir (Aydın, 2007).

Oyun: Belirlenmiş bir amaç, mekan ve kurallar çerçevesinde çocukların eğlenerek fiziksel, sosyal, bilişsel, duyuşsal gelişimlerini sağlayan etkinlikler bütünüdür (Dönmez, 2000).

Eğitsel Oyun: Kazanımların öğretimi esnasında rahat ve eğlenceli bir ortam hazırlayan ve öğrenmede kolaylık sağlayan bir öğretim yöntemidir (Güler, 2011).

II. BÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde fen eğitimi çerçevesinde eğitsel oyunların kuramsal temelleri ele alınmıştır. Bu temeller doğrultusunda eğitim ve öğretim, fen bilimi, fen eğitimi, fen eğitiminin amacı, önemi, özellikleri, çeşitleri/ türleri, eğitimdeki yeri çocuğun fiziksel, bilişsel, duygusal, psikomotor, sosyal ve dil gelişimine olan etkileri, eğitimcilerin ve filozofların oyun hakkındaki görüşleri, eğitsel oyun kavramı, eğitsel oyunun önemi, yararları, özellikleri, eğitime katkısı, sınıflandırılması, sınırlılıkları, avantaj ve dezavantajları, eğitsel oyunlarla harmanlanmış fen bilimleri dersi ve gerek yurt içinde gerekse yurt dışında eğitsel oyunlarla ilgili yapılan araştırmalar üzerinde durulmuştur.

2.1. Eğitim ve Öğretim

Geçmişten günümüze hayatımızda etkin ve aktif bir yere sahip olan eğitim ve öğretim kavramları hakkında birçok tanımlama bulunmaktadır. Geçmiş yıllarda eğitim kavramı daha çok bireyi yaşama hazırlama süreci olarak ele alınırken günümüzde meydana gelen değişimler sonucunda ise eğitim fonksiyonel özellikler kazanmıştır. Eğitim kavramı temelinde bireyleri barındırır. Bireyler için fizyolojik gereksinimler ne kadar önem arz ediyorsa sosyal hayatın devamlılığı için eğitim kavramı da o denli önem arz etmektedir (Özdemir, 2014).

Bireyin kendi deneyimleri doğrultusunda belli amaçlara göre oluşan ve istendik yönde davranış değişiklikleri meydana getiren süreç eğitim olarak tanımlanmaktadır (Ertürk, 2013). Bireyin bu süreçte elde ettiği davranış ve becerilere ek olarak içerisinde yaşadığı toplumun kültürel özellikleri de kişinin gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır (Güvenç, 1974).

Eğitim ve öğretim kavramları birbirleriyle sıkça karıştırılmakta hatta aynı anlama geldikleri bile sanılmaktadır fakat eğitim ve öğretim kavramları birbirinden farklı iki kavramdır. (Türkoğlu ve ark., 2009). Eğitim, bireylerin yaşamları süresince plansız bir şekilde devam edebilir lakin öğretim, kurumlarda bireylere belirli amaçlar doğrultusunda planlanan programlar çerçevesinde gerçekleştirilen davranış değiştirme süreci olarak tanımlanabilir (Özdemir, 2014)

Bahsedilen eğitim ve öğretim kavramlarının açıklamalarından yola çıkarak eğitim kavramının öğretim ve öğrenme kavramlarını içerisinde barındıran daha kapsamlı bir süreç olduğu sonucuna varılmaktadır (Hesapçioğlu, 1994).

Eğitim kavramının geçmişten günümüze birçok anlamı bulunmaktadır. Eğitim kavramı kelimenin durumuna ve yerine göre hatta kullanım amacına göre dahi değişik anlamlar barındırmaktadır. Örneğin; “terbiye” kavramı manevi eğitim anlamına gelmekle birlikte “Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı” isimlendirilmesinde de görüldüğü gibi günümüzde dahi hala kullanımını sürdürmektedir. Bir diğer eğitim kavramını barındıran kelime ise yetiştirme. Yetiştirme kavramı “Çocuk Yetiştirme Yurtları” isimlendirilmesinde de görüldüğü gibi geliştirme adı altında eğitim niteliği taşımaktadır. Kısacası eğitim kavramı; terbiye, yönlendirme, yetiştirme, şartlandırma, uygulama, alıştırma ve pedagoji gibi birçok kelime içerisinde barınmaktadır (Başaran, 1984).

2.2. Fen Bilimi

Bilimsel yöntemler aracılığıyla sistematik bir şekilde doğruya ve bilgiye ulaşma, ulaşılan bilgileri düzenleme ve hayatı anlamlandırabilme süreci olarak tanımlanmaktadır (Çepni, 2014). Çevreyi, doğayı ve durumları gözlemleyerek incelemek ve gözlemlenemediğinden dolayı incelenemeyen olaylar hakkında ise tahminde bulunma süreci olarak da nitelendirilebilir (Çepni, 2014).

Bireyde var olan bilgi birikimini yorumlayarak yeni bilgilere ulaşma süreci olarak da nitelendirilmektedir (Akdeniz, 2000).

Fen bilimleri geçmişten günümüze yaşamımızın nasıl meydana geldiğini öğrenmemize ve çıkarımlarda bulunmamıza yardımcı olur. Kavram olarak fen bilimlerinin günlük yaşamda sıkça karşımıza çıkması nedeniyle öğrenciler açısından önem arz etmektedir. Fen biliminin bir diğer amacı da nitelikli ve donanımlı bireyler yetiştirmektir (Ayvaci, 2020).

Fen bilimlerinin günlük yaşamla olan ilgisi öğrencilere merak duygusunu aşılarmaktadır ve böylece öğrenciler öğrenmeye güdülenmektedirler. Aynı zamanda fen bilimleri öğrencilerin başta problem çözme becerileri olmak üzere gözlem yapma, analiz etme, hipotez kurma ve sonuç çıkarma gibi birçok beceriyi de geliştirmektedir (Korkmaz ve Kaptan, 2001).

Ülkelerin gelişmişlik düzeylerini etkileyen eylemlerden birisi de fen bilimleridir. Ülkelerin kalkınmasını sağlamak amacıyla fen bilimi eğitiminin kalitesinin artırılması için çalışmalar yapılmaktadır. Örneğin ülkemizde fen bilimi eğitim programı temelinde

yapılandırmacı yaklaşım ele alınmıştır. Programın hedefi ise fen bilimleri üzerine okur-yazar bireyler yetiştirmek olarak belirlenmiştir (Meb, 2018).

2.3. Fen Eğitimi

Bireylerin yaşamlarındaki olayları ve olguları inceleyerek her durumun mutlaka bir anlamının ve açıklamasının olduğunu ifade eden eğitime fen eğitimi denir. Beslendiğimiz gıdaların ve tükettiğimiz sıvıların içeriği, ısı ve ışık kavramlarının varlığı, elektrik enerjisinin üretimi, hareket kavramının bilinmesi ve daha birçok olay fen eğitiminin içeriğini oluşturur. Geçmişten günümüze gelen birçok kuralda dahi fen eğitimi bilmeden bir şekilde fen eğitiminden yararlanılmıştır. Patatesleri pişirmeden önce tuzlamalı, dolapların içerisine naftalin koymak, bitkileri güneş gören mekanlara yerleştirmek, ferahlamak için kolonya dökmek, yoğurdun mayalanmasını sağlamak için var olan sütün içerisine belirli oranda yoğurt ilave etmek ve bu gibi birçok örnek gösterilebilmektedir.

Kısacası fen eğitimi bireylerin günlük yaşamdan yola çıkarak gereksinimleri ve ilgileri doğrultusunda edindikleri bilgileri öğrenmesinde, kavramasında ve anlamlandırabilmesinde gereklidir. Bireylerin bilgileri içselleştirebilmeleri sayesinde doğayı ve çevreyi çözümleyebilmeleri de orantılı olarak kolaylaşmaktadır (Aydın, 2007).

2.3.1. Fen Eğitiminin Amacı ve Önemi

Yapılandırmacı eğitim sistemine dayanan öğretimlerde öğretmenler rehber konumunda bulunurken öğrenciler ise merkezde yer almaktadır. Eğitim sisteminin amacı bilgiyi öğrenciye direkt bir şekilde mevcut öğretim yöntemleriyle vermek yerine öğrencinin bilgiye kendisinin ulaşmasını ve ulaştığı bilgiyi yine kendisinin anlamlandırarak yapılandırması gerekmektedir. Rehber konumunda bulunan öğretmenlerin görevi ise öğrencilere bilgiye ulaşma yolunda yardımcı olmaktır. Öğrencilerin bilgiye kendilerinin ulaşabilmesi için zihinsel beceri kabiliyetlerinin gelişmesi gerekmektedir. Dolayısıyla eğitim sisteminde ezbere dayanan mevcut öğretim yöntemleri yerine ulaşılması hedeflenen bilgileri öğrencilerin kendilerinin kavrama yöntemiyle algılamaları gerekmektedir. Bilgilerin kavrama sonucunda kalıcılığının sağlanması amacıyla yapılandırılması gerekmektedir. Bahsedilen becerilerin sıkça kullanıldığı bir ders de fen bilimleridir. Öğrencilerin fen bilimleri dersi kapsamında çevrelerinde yani doğada bulunan olayları, durumları ya da olguları bilimsel bir şekilde gözlemleyerek ele almaları hedeflenmiştir. Bireylerin içinde bulundukları doğaya kolay bir şekilde adapte olarak uyum sağlayabilmeleri için çevrelerinde gerçekleşen olayları incelemeleri ve gözlemlenen bu olaylar arasında neden sonuç ilişkileri kurmaları gerekmektedir. Kısacası doğada var olan olaylar gözlemlenerek aralarında neden sonuç

ilişkisi kurmak ve nesnel bir şekilde doğru kararlar verme kabiliyeti geliştirilmelidir (Kaptan ve Korkmaz, 2001).

İlköğretimde yer alan öğrenciler için okul, birbirleriyle iletişime ve etkileşime geçtikleri dolayısıyla sosyalleştikleri bir kurumdur. Öğretmenlerin amacı öğrencilerin gereksinimleri doğrultusunda öğrenmelerini sağlamaktır (Harlen, 1997).

Karşılanması hedeflenen gereksinimler doğrultusunda çevremizde bulunan doğa ile bilimsel bir şekilde etkileşim içerisinde olarak iletişim kurma, gözlemler ve incelemeler yapma, çıkarımlarda ve yorumlamalarda bulunma gibi becerilerin kazandırılması hedeflenir. Kazandırılması hedeflenen bu beceriler bilimsel süreç becerileridir (Harlen, 1997). Bilimsel süreç becerileri sayesinde öğrenciler kendi öğrenmelerinde aktif bir rol oynayarak öğrenmelerini kolaylaştırmalarının yanı sıra Fen Bilimleri Eğitiminin kazandırmayı hedeflediği özel amaçlar ve alana özgü beceriler şunlardır (Meb, 2013);

- Bilimsel Süreç Becerileri
- Bilgi
- Yaşam Becerileri
- Mühendislik ve Tasarım Becerileri
- Değerler ve Etik
- Sorunlara Çözüm Üretmek
- Sürdürülebilir Kalkınma Bilinci
- Bilimin Doğası
- Bilim Tarihi
- İlgi, Merak ve Tutum
- Güvenlik Bilinci
- Sorumluluk Alma
- Sosyobilimsel Konular
- Kariyer Bilinci
- Girişimcilik

Sorumluluk alarak bilgilerin kalıcılığını arttırmış olurlar (Ash ve Bell, 1997).

Bireylerin çevrelerinde meydana gelen olayları algılamalarının temelinde gözlem bulunmaktadır. Düşüncelerin başlangıcında bulunan gözlem yapma becerisi devamında yerini hatırlama ve tanımaya bırakır. Yapılan gözlemler yardımıyla hatırlanan ve tanınan olaylar sonucunda elde edilen verilerle karşılaştırmalar yapılarak bireylerin çıkarımlarda bulunmalarına yardımcı olur (Harlen, 1997). Elde edilen çıkarımları önceki bilgilerimizle harmanlayarak kullanmamız için ise açıklama becerisine sahip olmamız gerekmektedir. Temelde bulunan bilgileri ile gözlemler sonucunda elde edilen yeni bilgileri karşılaştırıp

yorum yaparak içselleştirmek gerekmektedir. Bu içselleştirme sonucunda ise fen eğitiminin amaçlarından biri olan öğrencilerin bilgileri kendilerinin yapılandırması kazandırılmış olur. Bilimsel süreç becerileri yardımıyla fen eğitiminin kazandırmayı hedeflediği beceriler ise şunlardır (Harlen, 1997)

- Gözlem Yapabilme
- Açıklama Yapabilme
- Tahmin Yapabilme
- Denence Kurabilme
- Soru Sorabilme
- Araştırma Yapabilme
- Planlayarak Üretebilme
- İletişim Kurabilme

Duyuşsal süreç becerileri yardımıyla fen eğitiminin kazandırmayı hedeflediği beceriler ise şunlardır; (Harlen, 1997)

- Gerçekliklere Uyum Sağlayabilme
- Kanıtlara Saygı Duyuş
- Meraklı Oluş
- Esneklik
- Eleştirel Düşünebilme
- Risk Alabilme
- Sorgulayabilme

Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Bakanlığı tarafından ilköğretim fen ve teknoloji derslerinin yetkinlikleri şunlardır (MEB, 2018);

- Anadilde İletişim
- Yabancı Dilde İletişim
- Matematiksel Yetkinlik ve Bilim/Teknolojide Temel Yetkinlik
- Dijital Yetkinlik
- Öğrenmeyi Öğrenme
- Sosyal ve Vatandaşlıkla İlgili Yetkinlik
- İnisiyatif Alma ve Girişimcilik
- Kültürel Farkındalık ve İfade

Fen eğitimi belirli yetkinliklerle harmanlanmış beceri ve davranışlara sahip kişiler yetiştirmeyi amaçlamaktadır.

Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Bakanlığı tarafından ilköğretim fen ve teknoloji derslerinin genel amaçları şunlardır (MEB, 2006);

- Bireylerin bulundukları çevredeki olay ve olguları anlayarak öğrenmelerini sağlamak,
- FTTÇ (Fen, teknoloji, toplum ve çevre) arasındaki ilişkiyi anlayabilmeyi sağlamak
- Edindikleri yeni bilgiler ile kendi bilgilerini harmanlayarak bilgileri içselleştirebilmelerini sağlamak
- Meslek seçimi konusunda gerekli bilgiyi ve beceriyi sağlayabilmek,
- Değişen ve gelişen yaşamda kendi öğrenmelerini gerçekleştirerek uyum sağlayabilme becerilerini kazandırmak,
- Çevrelerinde meydana gelen sorunların farkına vararak bu sorunlara yönelik sorumluluk alabilme becerisini kazandırmak,
- Bir konu hakkında karar verirken bilimsel süreç becerilerinden uygun olanı kullanmalarını sağlamak,
- Bilmedikleri bir durumla karşılaştıklarında edinmeleri gereken yeni bilgileri fen ve teknoloji yardımıyla öğrenmelerini sağlamaktır.

2.3.2. Fen Eğitiminin Bireye Katkıları

Fen eğitimi kişinin içerisinde bulunduğu çevreyi tanıyarak anlamasını sağlar. Çevresinde gerçekleşen durumları anlamlandırarak o durumlara karşı sorumluluk bilinci kazandırır. Fen eğitimi sayesinde kişiler çevreleri ile iletişim haline geçerek etkileşim kurabilme yetilerini geliştirmiş olur. Çevrelerinde meydana gelen olayları yorumlayabilmeleri sayesinde yaratıcılık ve pratik düşünme becerileri de gelişmiş olur.

Fen eğitimi bireye bir durum hakkında hedeflenen bilgiye ulaşma, ulaşılan bu bilgileri kavrayarak açıklayabilme, kendilerinde var olan eski bilgilerle karşılaştırarak birleştirme ve neden sonuç bağlantısı kurarak bir sonuca ulaşmalarını sağlamaya çalışmaktadır. Bu sayede bireyler bilgileri içselleştirerek öğrenmeyi öğrenmiş olurlar. Ayrıca bireylerin eski bilgi ve yeni bilgi arasındaki bağlantıyı kurabilmeleri esnasında eleştirel düşünebilme, sorgulayabilme, araştırma yapabilme, iletişim kurabilme, risk alabilme ve ulaşılan gerçekliklere uyum sağlayabilme becerileri de gelişmiş olacaktır (Aydın, 2007).

2.3.3. İdeal Fen Eğitimi

Fen eğitimi bireylerin gereksinimleri, hazırbulunuşlukları, ilgileri, istekleri ve içerisinde bulundukları çevrenin şartları doğrultusunda uygun görülen bilimsel yöntem ve tekniklerle verilen eğitimidir.

İdeal fen eğitiminin sağlanabilmesi amacıyla yapılması gerekenler şunlardır (Aydın, 2017);

- Öğretmenlerin kazandırmayı hedeflediği bilgileri öğrenciye vermeden önce onların hazırbulunuşluklarını kontrol etmek amacıyla derse soru sorarak başlamalı ve böylece öğrencilerin dikkatini çekerek ilgi duymalarını sağlamış olurlar.
- Öğretim yöntem ve teknikleri kapsamında önemli bir yere sahip olan kavram haritaları kullanılarak öğrencilerin bilgiye kolay bir şekilde ulaşmaları sağlanmalıdır.
- Soyut kavramları fazlasıyla barındırması nedeniyle fen eğitimde sıkça modelleme ve benzetme yöntemleri kullanılarak konu aktarımının zenginleştirilerek sunulması gerekmektedir.
- Konu anlatımının başında, ortasında ve sonunda öğrencilere sıkça sorular sorarak motivasyonlarını diri tutmalı ve beyin fırtınası yöntemi yardımıyla da öğrencileri düşünceye sevk etmelidir.
- İlköğretim sınıflarında bulunan öğrencilerin soyut düşünme becerileri tam anlamıyla gelişmemiştir. Dolayısıyla öğrencilerin verilen konuları içselleştirebilmeleri için kendilerinin eğitim esnasında aktif rol alabilmelerini sağlayan oyunla öğretim yöntemleri kullanılmalıdır. Böylece öğrencilere eğlenerek öğrenme ortamı sunulmuş olacağından bilgilerin kalıcılığı da artmış olacaktır.
- Konu anlatım esnasında öğretmenler öğrenciye direkt veren sunuş yöntemini kullanmak yerine öğrenme esnasında öğrenciyi aktif kılan buluş yöntemini kullanılmalıdır. Bünyesinde sıkça gözleme dayanan etkinlikler barındıran fen eğitimi için deney yöntemi, öğrenciler açısından fazlasıyla avantajlı bir seçim olacaktır.
- Ödevlendirme esnasında bireysel öğrenme gerektiren görevler yerine grup çalışmaları gerektiren görevlendirmeler verilerek öğrencilerin iletişim ve etkileşim içerisinde iş birliği yapmaları sağlanmış olur.
- Öğrencilerden sıkça dönüt alınmalı ve anlamadıkları kısımlarda bilgileri anlamlandırabilmeleri adına geri dönütler verilmelidir.

- Günlük yaşamlarında yer alan olaylar ile kazandırılması hedeflenen konular arasında bağlantı kurularak bilgiye daha kolay ulaşabilmelerini ve yapılandırabilmelerini sağlamış oluruz.
- İçinde bulundukları doğanın aynı zamanda bir çalışma ortamı olduğu unutturulmamalı ve gözlemler yardımıyla iyi bir araştırmacı olmaları sağlanmalıdır.

2.4.Fen Öğretimi

Fen öğretimi bireylerin kendilerinde var olan önceki bilgilerinin yardımıyla yeni bilgileri keşfetmeleri ve bu keşfedilen yeni bilgilerin gelişimlerine yardımcı olması olarak açıklanabilir. Etkin ve anlamlı bir fen öğretimi için önceki bilgiler önderliğinde yeni bilgileri anlamlandırması gerekmektedir (Koray, Özdemir ve Tatar, 2005) Bünyesinde fazlasıyla soyut kavramları barındıran fen bilimleri dersi için öğrenilmesi hedeflenen kavramların doğru bir şekilde anlamlandırılabilmesi adına uygun olan yöntemi ve teknikleri kullanmak fen öğretimi açısından oldukça önem arz etmektedir.

Fen öğretimi esnasında öğrencilere farklı yöntem ve tekniklerin kullanımı ile kavramların yapılandırılması sağlanmıştır. Yapılandırılan bu kavramların günlük yaşamla bağlantı kurmaları sonucu içselleştirilmesiyle soyut kavramlar somutlaştırılmış olur. Böylece fen öğretimi sayesinde bireyler öğretim sürecinde oluşabilecek zorluklarla başa çıkabilecek konumda olacaktır.

2.4.1. Fen Öğretiminde Öğretmenin Görevi

Fen Bilimleri dersinde öğretmenler sunuş yöntemi yardımıyla geleneksel anlatımdan uzak durarak öğrenciyi merkeze alan ve öğrenme esnasında aktif kılan yöntemler kullanılmalıdır. Öğrenme esnasında öğrencinin aktif ve etkin bir şekilde rol almasıyla kavramları kendilerinin yapılandırması sonucunda öğrencilerin bir üst düzeye çıkmaları sağlanmalıdır.

Öğrencilerin gereksinimlerine göre öğretim yöntemleri oluşturulmalıdır.

İdeal bir fen öğretiminde öğretmenlerin görevi şunlardır (Kaptan, 1999)

- Öğrencilerin öğrenmeye hazır hale gelebilmeleri için motivasyonlarını ve ilgilerini geliştirmek,
- Öğrenme ortamı içerisinde iletişimlerinin ve etkileşimlerinin düzgün olmasını sağlamak,
- Karşılaştıkları yeni sorunlara yönelik pratik çözümler üretebilmelerini sağlamak,

- Fen bilimlerinin amaçlarını idrak etmelerini ve fen bilimi ilkelerini doğru bir şekilde kullanmalarını sağlamak,
- Kazandırılması hedeflenen kavramları öğrenciler için istek uyandırıcı bir hale getirmek,
- Bireysel farklılıkları göz önünde bulundurarak konu öğretimi esnasında farklı yöntem ve teknikler yardımıyla anlatımı zenginleştirmek,
- Yeni bilgilerin var olan mevcut bilgilerle etkileşime girmesi yolunda öğrencilere önderlik etmek,
- Öğrencilerin hazırbulunuşluklarına ve seviyelerine uygun olmak kaydıyla çalışmalarını düzenlemek,
- Konu anlatımı için önem arz eden kavramların öğretimini sağlayabilmek amacıyla öğrencilerin günlük yaşamlarında var olan ve sosyal çevreleri ile ilişkin örneklere yer vererek öğrenmeyi sağlamalıdır.

Kısacası öğretmenler bireylerin tutum ve davranışlarını oluşturma ya da değiştirme esnasında son derece önemli bir konuma sahiptir. Çevrelerinde gerçekleşen durumlardan yola çıkarak öğrenmelerini gerçekleştiren öğrencilere yol haritaları oluşturmak ve öğrenme planlamaları yapmak konusunda akla gelen temel öge öğretmendir (Oktar ve Bulduk, 1999).

2.5. Oyun

Günümüzde öğrencilerden beklenen amaç öğrenmeyi öğrenmektir. Öğrencilerin öğrenmeyi öğrenebilmeleri için değişen ve gelişen toplum şartları nedeniyle eğitim programlarının sürekli bir değişim ve dönüşüm içinde olması gerekmektedir. Eğitim programlarının temeli ise yapılandırmacı yaklaşım dayanağında öğrenci merkezli bir sistem oluşturmaktır. Geleneksel yaklaşımlar yerini ders esnasında birden fazla ve farklı öğretim yöntem ve tekniklerine bırakmıştır. Farklı öğretim yöntem ve tekniklerin kullanım amacı ise ders esnasında öğrencinin aktif bir katılım sağlamalarıdır. Bu aktif katılım sayesinde öğrencilerin bilgileri yapılandırarak anlamlandırmaları sağlanmış olur. Yöntemlerin çeşitliliği öğrencilerin bireysel farklılıklarına ve hazırbulunuşluklarına uygun bir şekilde seçilmelidir. Seçilen yöntemler aracılığıyla konuların öğrenimi kolaylaşmakta ve kalıcılığının artması sağlanmaktadır (Albayrak, 2012)

Fen bilimleri içeriğinde öğrenmesi güç olan soyut kavramları barındıran bir derstir. Soyut kavramlar öğrencilerin bilgileri kavramalarını ve anlamlandırabilmelerini güçleştirmektedir. Dolayısıyla bahsettiğimiz farklı yöntem ve tekniklerin kullanımı ders içeriğini zenginleştirerek soyut kavramları öğrenme konusunda yardımcı olmaktadır.

Öğrencilerin kolay bir şekilde öğrenmelerini gerçekleştirebilmek için onların dünyasına inmek gerekmektedir. Çocukların dünyasının temelinde ise oyun bulunmaktadır.

Oyunlar yardımıyla çocukları daha iyi anlayabilmenin yanı sıra onlarla sağlıklı bir iletişim kurabilmemizi sağlar. Öğrencilerin aktif katılımını sağlayan tekniklerin başında oyunla öğretim yöntemi gelmektedir (Altunay, 2004).

İlköğretim sınıflarında bulunan öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alındığında oyun kavramının onlar için ne kadar önemli olduğunu görebiliriz. Oyunlar yardımıyla öğrencilerin zorlanmadan ve baskılanmadan eğlenceli bir ortam içerisinde öğrenmeleri gerçekleşmiş olur. Hem doğal yaşamlarında hem de öğrenmelerinde oyun kavramı oldukça önemli bir yere sahiptir. Çocukların fiziksel, duygusal, bilişsel, psikomotor, sosyal ve dil gelişimlerine oyunla öğretim yöntemi büyük katkı sağlamaktadır (Egemen, Yılmaz ve Akıl, 2004).

İlköğretim çağında bulunan öğrencilerin problem çözme becerilerinin ve yaratıcılıklarının gelişiminde oyunlar temel anahtar niteliğindedir. Oyunlar yardımıyla çocuklar karşılaştıkları problemlere çözüm üreterek iletişimlerini ve etkileşimlerini güçlendirmektedirler. Kısacası oyun, çocuk yaşamının ayrılmaz bir parçası niteliğindedir (Çavuş, 2011). Böylece çocukların gelişimleri esnasında eğitim ve öğretim içeriğinde oyunların bulunması son derece önemlidir.

2.5.1. Oyun Nedir?

Oyun Yunanca ve Latince sözcüklerin birleşiminden meydana gelen “Ludoloji” kavramından ortaya çıkmıştır. Kelime anlamı olarak ise “gerçek olmayan, gibi” demektir. Oyunun temelinde rastlantısallık kavramı bulunmaktadır (Yengin, 2012).

Oyun kavramının ortaya çıkış tarihi çok eski zamanlara dayanmaktadır. Köklü ve derin bir geçmişe sahip olan oyun kavramının bireylerin gelişim alanlarına etkisi açısından geniş bir açıklama bulunmamaktadır. Özellikle okul öncesi ve ilköğretim çağında bulunan öğrenciler açısından bakıldığında oyun kavramının önemini keşfeden bilim adamları alan yazındaki çalışmaları geliştirerek arttırmak üzerine çalışmalar yapmaya başlamışlardır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

Oyun çocukların kendi tecrübeleri aracılığıyla öğrenmelerini gerçekleştirme yöntemidir (Yavuzer, 2012). Oyunlar, çocukların sadece eğlenmelerini sağlayan bir etkinlik olmamakla birlikte çocukların duygu ve düşüncelerini, ilgi ve isteklerini yansıttıkları eylemler bütünü olarak ele alınmalıdır (Adıgüzel, 2013).

Oyun bireylerin günlük yaşam telaşlarının dışında kalan vakitlerde önceden hedeflenen eğlence, eğitim gibi durumlara yönelik hazırlanmış, içeriğine ait kurallar barındıran belirli bir yer ve zaman çerçevesi içerisinde bulunan, gönüllülüğe dayanan, bireyin fiziksel, bilişsel, duygusal, sosyal, psikomotor ve dil gelişim becerilerine katkıda

bulunan, sonucunda ise maddi bir kazanım getirmeyen, eğlenceli bir faaliyettir (Hazar, 2000,2015).

İlköğretim çağındaki çocukların temel gereksinimlerinden biri de oyundur. Oyun sayesinde çocuklar kendilerini çevrelerine ifade etme imkânı bulurlar. Oyun esnasında sergiledikleri tutumlar dolayısıyla kazandıkları tecrübeler, çocukların kişisel gelişimlerini pozitif yönde etkilemektedir. Çocukların oyun ihtiyaçlarının giderilmemesi veya engellenmesi durumunda kişilik gelişimleri tam olarak tamamlanamayacağından, kişilikleri açısından olumsuz yönde bir etki meydana gelmiş olacaktır (Demir, 2012).

Oyunlar sadece okul çağında bulunan bireyler için geçerli olmayıp kişilerin hayatları süresince iç içe oldukları ve gelişimleri açısından yararlı olan faaliyetlerdir (Özpektaş, 2017). Geçmişten günümüze dek oyun kavramı insan yaşamı içerisinde önemli bir yere sahip olmuştur (Çoban ve Nacar, 2015).

Geçmişte bulunan insanlar iletişim kurabilmek amacıyla çevrelerinde bulunan varlıkları taklit edip söylemek istediklerini anlatmaya çalışarak bilinçli bir şekilde olmasa da oyun kavramının temelini oluşturmuşlardır (Öz Pektaş, 2017).

Geçmişte ülkemizde bulunan insanlar için taş, oyun için kullanılan en eski temel araçlardan biridir. Ülkemizde taş aracılığıyla oynanan en eski oyun ise beş taş oyunudur. Eski Mısır'da ise oyun oynamak için kullanılan en eski temel araçlardan biri ise tahtadır. Tahta ile yapılmış olan toplar ve bebekler, oyun oynamanın temelini atan araçlardandır. Dolayısıyla geçmişten günümüze kadar uzanan oyun kavramının değişen ve gelişen toplum şartları dolayısıyla kullanılan araç gereçler değişim göstermiş olsa da oyun kavramının varlığı, sürekliliğini koruyan bir faaliyet olarak günümüze ulaşmıştır (Çoban ve Nacar, 2015).

Oyun kavramı, bireylerin doğumlarından itibaren gelişimlerini destekleyen ve kendi öğrenmelerinde bireyleri aktif kılan bir etkinliktir. Çocuklar oyun esnasında paylaşımda bulunma, yardımlaşma, birlik ve beraberlik, iletişim ve etkileşim içinde bulunurlar. Böylece çocukla, farkında olmadan pek çok beceriyi oyun sayesinde kazanmış olurlar. Oyunlar çocukların hayal dünyalarını geliştirmekle birlikte kazandıkları deneyimler sayesinde yaşamları boyunca, karşılaşılabilecekleri sorunlara yönelik pratik çözümler üretebilecek hale gelmiş olurlar (Çoban ve Nacar, 2015).

Çocuklar oyun aracılığıyla kendi yaşamları ve çevreleri arasında bir bağlantı kurarak kendilerini ifade etmektedirler. Çevrelerinde meydana gelen olayları gözlemleyerek oyunlar yardımıyla harmanlayıp algılamış oldukları durumları ifade etmeye çalışırlar (Güler, 2011).

Bir başka tanımlamaya göre ise oyun amaçlı ya da amaçsız bir şekilde tasarlanan, belirli bir kural çerçevesinde ya da kuralları belirli olmayan bir çerçeve içerisinde bulunan çocuğun gönüllü ve istekli bir şekilde katılmasını sağlayan ve aynı zamanda çocuğun

gelişim alanlarına katkıda bulunarak hayatın bir parçası haline gelmiş olan faaliyetler bütünüdür (MEB, 2006).

Oyunlar çocuklar için mutluluk kaynağıdır. Yaşamlarının ilk zamanlarından itibaren oyun ile birlikte olan çocuklar streslerini oyun sayesinde atarak motivasyonlarını olumlu yönde etkilemiş olurlar. Hatta farklı kültürel özelliklere sahip olan çocuklar için dahi oyun kavramı ortak bir amaç içermektedir. Bu ortak amaç ise çevrelerinde meydana gelen olguları oyunlaştırarak anlamlandırmaktır (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

Çevrelerini oyun sayesinde tanıyan çocuklar olaylar arasında neden sonuç ilişkisi kurma, akıl yürütme, pratik çözümler sunabilme gibi pek çok bilişsel gelişim süreç becerilerini farkında olmadan kazanmış olurlar (Ocak, 2013).

Prensky (2008) oyun kavramını farklı açılardan ele alarak açıklamıştır;

- Öğretmenler daha kolay ve anlaşılır bir öğretim gerçekleştirmek adına oyunlara başvurmalarıdır. Eğlenceli bir öğrenme ortamı içerisinde bulunan çocukların motivasyonları gelişerek öğrenmeye istekli bir hale gelirler. Böylece başarılı bir öğretim gerçekleştirilmiş olur.
- Eğitim sistemi içerisinde öğrencileri aktif kılan oyun, eğitim ve öğretimin bir parçasıdır. Hedeflenen kazanımlar oyunlarla harmanlanarak etkin ve eğlenceli bir şekilde verilmiş olur.
- Oyunların temel yapılarından birisini kurallar oluşturur. Kurallar sayesinde oyun belirli bir çerçevede içerisinde oynanır ve böylece tüm katılımcıların aynı yolu izlemeleri sağlanarak oyunda eşitlik sağlanmış olur.
- Oyunların temel yapılarından bir diğeri belirlenmiş olan amaçlardır. Amaçlar sayesinde katılımcılar daha istekli bir hale gelerek kazanmanın verecek olduğu coşkuya motive olurlar. Böylece oyun içerisinde bulunan amaçlar birey için büyük bir motivasyon deposudur.
- Oyunlar sosyal bir varlık olan bireyler için etkileşimli ve iş birliği içeren bir ortam oluşturur. Bireysel oyunlar yerine grup oyunları tercih edilerek katılımcıların sosyalleşmesi sağlanabilir.
- Oyunlar bireylerin seviye ve hazırbulunuşluklarına göre ya da konuların içeriklerine göre uyarlanabilme özelliğine sahiptir. Aynı zamanda oyunların zorluk derecelerini artırma yönünde de uyarlamalar yapılabilir.
- Oyun esnasında katılımcıların aldıkları dönütler ve geri bildirimlere göre öğrenme gerçekleşmiş olur. Oyun sonunda kazanan katılımcılar öğrenmelerini pekiştirirken, kaybeden katılımcılar ise yanlış veya eksik yaptıkları kısımları fark ederek öğrenmelerine yön verirler ve böylece deneme yoluyla öğrenmelerini gerçekleştirmiş olurlar.

- Oyun içerisinde hem kaybetme hem de kazanma duygularını barındırır. Kazanma ve kaybetme duyguları katılımcılar arasında rekabet ortamı oluşturur. Oluşan bu rekabet ortamı nedeniyle katılımcılarda heyecan duygusu sürekli aktif bir halde bulunarak yaratıcılık becerilerinin gelişimine yardımcı olur.
- Kısacası oyun bireylerin etkileşim içinde bulunmalarını sağlayarak kişisel gelişimlerine pek çok yönden katkı sağlar.

2.5.2. Oyunun Önemi

Oyunlar kişilerin kendilerini ifade edebilme, hareket kabiliyetlerini geliştirebilme ve hayal gücünü geliştirebilme faaliyetleri için uygun olan ortamı bireylere sunması açısından son derece önem arz etmektedir.

Oyunların en önemli amacı, çocukların fikirlerini ve duygularını hür bir şekilde ifade edebilmelerini sağlamaktır. Çocukların fiziksel, bilişsel, duygusal, sosyal, psikomotor ve dil gelişimlerine çok büyük bir katkı sağlamaktadır (Kernan, 2007).

Oyunlar yardımıyla çevresi ile etkileşime geçen bireyler etrafında gerçekleşen olayları gözlemleyerek yorumlarda bulunurlar. Bu yorumlar aracılığıyla hayatlarını anlayarak çözümlmeye çalışırlar. Ayrıca oyunu kurgulayan birey uygulama esnasında birçok plan yaparak oyunu yönlendirmeye çalışır. Böylece birey hayal gücünün gelişimi esnasında planlama ve programlama kabiliyetlerini de geliştirir (MEGEP, 2016).

Bireysel farklılıkların gözetilmesi sonucu öğretmenlerin birçok farklı yöntem ve teknik kullanması gerekmektedir. Çocuğun çok yönlü gelişimine etki etmesi açısından oyun, bu öğretim yöntem ve tekniklerin başında gelmektedir. Oyun sayesinde etkin ve anlamlı bir öğrenme gerçekleşmiş olur (Akandere, 2013).

Oyun çocuklar için sosyal bir ortam yaratmaktadır. Oyun esnasında çocuklar kendi aralarında pek çok aktarım yapmaktadırlar. Belirli bir uyum içerisinde iş birliği yaparak hem kendilerini hem de oyun oynayan diğer arkadaşlarını tanıma fırsatı yakalamış olurlar. Oyunlar kolay bir hal aldıkça gerek kurallar gerekse içerik açısından değişim yapmaya itilen birey çözümleri sayesinde kendi sınırını zorlamaktadır. Belirlenen kurallar sayesinde bireylerin hayatlarını kontrol edebilme yetileri de gelişim göstermektedir (Çamlıyer, 1994)

Çocuklar oyunlarını tasarlarken içerisinde bulundukları zamanın şartlarını, geleneklerini, göreneklerini, düşünce ve duygularını, kültürel özelliklerini ve yaşam tarzlarını aktarmaktadırlar. Böylece her oyun farklı kültürlerde bulunan çocuklar tarafından tasarlanmış olsa da kendi içlerinde ulusal motifler barındırmaktadırlar. Dolayısıyla kültürel aktarımın temelinde çocuklar bulunmaktadır (Özdemir, 2006).

Sosyal bir varlık olan çocuklar içerisinde bulundukları toplumun kurallarını direkt bir şekilde kavrayamazlar. Fakat oyun oynarken istemsiz bir şekilde daha önce de yapmış oldukları gözlemlere dayanarak edinmiş oldukları toplum kurallarını oyunlarına yansıtırlar. Böylece oyun aracılığıyla daha kolay bir şekilde toplumun ilkelerini ve ahlaki değerlerini kazanmış olurlar (Yavuzer, 2004).

Oyun esnasında birbirlerini bekleyecek ya da birbirlerine öncelik tanıyarak insanlar arasında olması gereken saygı çerçevesini bilinçsiz bir şekilde oluşturmuş olurlar. Kazanmanın ve kaybetmenin nasıl bir his olduğunu bencillikten uzak bir şekilde empati duyguları yardımıyla kavramış olurlar. Meydana gelen bir haksızlık durumunda kendisini nasıl savunması gerektiğini belirli bir saygı çerçevesi içerisinde kavramış olur. Bu sayede paylaşmayı, savunmayı, saygı ve sevgiyi, dostluğu, toplum kurallarına uymayı gizli bir şekilde öğrenmiş olur (Özhan, 1997).

Çevresinde gözlemlemiş olduğu iyi veya kötü her davranışı oyunları ile harmanlayan çocuklar bu sayede iyi olan davranışlarını pekiştirirken aldıkları dönütler yardımıyla kötü olan davranışlar üzerinde yenileme ve değiştirme yaparak kötü bir gözlemi oyun sayesinde iyileştirmiş olur (Yörükoğlu, 1990).

Oyunun önemine yapılan vurgu Türklere ait olan “Oynamayan at tay olmaz” sözü ile açıklanmaktadır (Soylu, 2001).

2.5.3. Oyunun Özellikleri

Oyun çocukların gönüllü bir şekilde aktif olmak istedikleri ve eğlenerek zaman geçirdikleri faaliyetler bütünüdür. Oyun esnasında çocuklar kazanma ya da kaybetme eylemlerinden nasıl oynadıklarına odaklanmaktadır. Böylece sonuç odaklı değil süreç odaklı olma eylemini kazanmış olan bireyler yetişmiş olur. Oyun oynayarak kendi kişiliklerini yansıtmakla beraber kişiliklerinin dışına çıkarak empati duygusunu da kazanmış olurlar. Kendi kalıplarının dışına çıkmalarına yardımcı olan oyun sayesinde bireyler sıkça doğaçlama yapmalarından ötürü yaratıcılık becerilerini geliştirmiş olurlar (Karlı, 2016).

Oyun çocuklar için zorunlu bir seçenek olmamakla birlikte, kendi özgür iradesiyle katılım sağlayabilecekleri bir etkinliktir. Oyun kavramının kesin olarak bir tanımının yapılmaması ile birlikte başlıca özellikleri şunlardır (Tamer, 1987);

- Bireylerin kendi özgür iradeleri aracılığıyla katılım sağlama,
- Bir veya birden fazla hedefi gerçekleştirebilme,
- Belirlenmiş bir zaman çerçevesi içerisinde gerçekleşme,
- Belirlenmiş bir ortam çerçevesi içerisinde gerçekleşme,
- Belirlenmiş bir kurallar çerçevesi içerisinde gerçekleşme,

- Bireysel ya da grup olarak oynanabilecek olma,
- Sonuç odaklı değil süreç odaklı olma,
- Oyun sonunda maddi bir kazanç sağlamama,
- Yardımlaşma, iş birliği, birlik ve beraberlik duygularını içeren sosyal becerilere katkıda bulunma,
- Hareket, kas gücü dinçlik ve çeviklik kabiliyetlerini içeren psikomotor becerilere katkıda bulunma,
- Oyun esnasında katılımcılar arasında oluşan etkili iletişim yardımıyla dil gelişimine katkıda bulunma,
- Oyun esnasında katılımcılar arasında oluşan saygı, sevgi, empati duygularını içeren duygusal gelişime katkıda bulunma
- Pratik çözümler üretebilme, hayal gücünü geliştirebilme, yaratıcılık becerilerini içeren bilişsel gelişim alanına katkıda bulunma,
- Kendini ifade edebilme yetisi kazanma,
- Bireylerin öğrenmeyi öğrenebilmeleri için eğlenceli bir saha sunabilme,
- Belirlenmiş bir zaman, ortam ve kurallar çerçevesinde olsa da aksi durumlar karşısında esneklik sağlayabilme,
- İlgi ve istek uyandırıcı olma özelliği ile katılımcılara motivasyon sağlama,
- Hem gerçek dünyadan koparak çocukların hayal dünyalarını geliştirebilme hem de çocukların gerçek hayata hazırlayabilme,
- Geçmişten günümüze uzanması nedeniyle evrensel özelliklere sahip olma,
- Gelecek nesillere kültürel olarak birikim sağlama,
- Bireylerin oyun esnasında motor kabiliyetlerini ve koordinasyonlarını içeren fiziksel gelişimlerine katkıda bulunma,
- Oyun esnasında bireylerin sergilemiş oldukları taktik üretme ve rol yapabilme yeteneklerini içeren kavramsallık özelliklerine katkıda bulunma,
- Bireyin dikkatini, konsantrasyonunu arttırabilme ve karar verme, akıl yürütme kabiliyetlerini geliştirebilme,
- Oyun esnasında ve sonrasında verilen dönütler aracılığıyla bireyle doğru ve yanlış ayırt edebilme yetisi kazandırma,
- Kendini gerçekleştirebilme yetisi kazandırma,

2.5.4. Oyun Çeşitleri/Türleri

Oyun kavramı çok eski tarihlere dayanmakla birlikte zaman içerisinde birbirinden farklı birçok oyun tasarlanmış ve oynanmıştır. Oyun çeşitliliğinin fazla olması nedeniyle

araştırmacılar tarafından pek çok farklı biçimde sınıflandırmalar yapılmıştır. Akandere, oyunları iki grup ile sınıflandırmıştır. Bunların ilki geçmişten günümüze gelenek ve göreneklerimizin aktarımını eğlenceli bir şekilde sağlayan çocuk oyunlarıken ikincisi ise eğitim sistemi ile harmanlanarak öğretimi zenginleştirmek ve kolaylaştırmak amacıyla kullanılan eğitsel oyunlardır (Akandere, 2013).

Güneş (2003), oyunları beş grup ile sınıflandırmıştır. Bunlar:

- Öğrenme Oyunları
- Seçim oyunları
- Sınıf ve Salon Oyunları
- Bahçe Oyunları
- Top Aracılığıyla Oynanan Oyunlar

Çakmak ve Elibol (2013) oyunları iki grup olarak sınıflandırmıştır. Bunlardan ilki okul öncesi dönemde bulunan çocukların oynadıkları hayal ürünü olan oyunlardır. Hayal ürünü olan oyunlarda çocuklar benzetme yöntemini kullanarak bir maddeyi başka bir madde yerine koyarak ya da başka bir insanın, hayvanın, bitkinin, mesleğin yerine kendisini koyarak hayal güçlerini devreye geçirirler. Örnek olarak ise bir tahta parçasına iğne görevi yükleyerek doktor rolünü üstlenmesi verilebilir. İkinci oyun türü ise birden fazla kişi ile oynanması gereken saklambaç, ebelemece oyunlarını içeren grup oyunlarıdır.

Boratay (1994), oyun sınıflandırması belirli kurallara göre yapılmıştır. Bu kurallar ise şunlardır;

- Bireylere göre,
- Kullanılan maddelere göre
- Oyunun sergileneceği mekâna göre
- Oyunun sergileneceği zamana göre
- Oyunun amacına göre
- Oyunda kullanılacak olan araç ve gereçlere göre

Uluğ (2007), oyun sınıflandırması şu şekildedir;

- Hareket içeren oyunlar
- Hayal gücü gerektiren oyunlar
- Hislere dayanan oyunlar
- Rol ve taklit yeteneği gerektiren oyunlar
- Grup oyunları
- Rekabete dayanan yarışma oyunları

Doğanay (1998) oyun sınıflandırması şu şekildedir;

- Rol ve taklit oyunları
- Aksiyon içeren oyunlar
- Tabiat içerisinde oynanan oyunlar
- Düşünme becerisi gerektiren oyunlar
- Hayal gücü gerektiren oyunlar
- Yapıcı ve yıkıcı oyunlar.

Piaget, oyun kavramını kişilerin hayatları boyunca süregelen öğrenme sistemi olarak tanımlar. Zihinsel gelişim ve oyun arasındaki bağlantıları ele almıştır. Zihinsel gelişimin temelini oluşturan oyunu üç döneme ayırarak incelemiştir. Bu dönemler;

- Duyu Motor Dönemde İşlevsel (Alıştırmalı) Oyunlar (0-2): 0-2 yaş aralığında olan bu dönem çocukların kendilerini, bedenlerini ve çevrelerini keşfederek tanımaya çalıştıklarını düşünmektedir. Çocuklar bu dönemde duygu ve davranışlarını, bedenleri yardımıyla ifade ederler. Elleri açma, kapama, emme ve bakma gibi davranışları sergileyerek bu davranışların sürekli bir şekilde yenilenmesi alıştırmalı oyunları oluşturmuş olur.
- Simgesel (Sembolik) Oyun: 2-11 yaş grubu aralığında bulunan çocuklar çevrelerinde bulunan insanları, hayvanları, araç ve gereçler arasında bağlantı kurarak onları taklit etmeye başlar. Çocuklar bu dönem içerisinde hayal güçlerini kullanarak yaratıcı düşünme becerisi kazanmaya çalışırlar. Çocuk çevresinde meydana gelen olaylar gözlemleyerek gerçeklik payı gütmekten kurgulama yapar. Kumandayı telefon olarak kullanmak, yastığı direksiyon olarak kullanmak ya da tahta bir çubuğu at yerine kullanmak bu dönemde bulunan çocukların sergileyebilecekleri davranışlardandır.
- Kurallı Oyun: 12 yaş ve sonrasında bulunan çocuklar oyunların kuralları yardımıyla oynanması gerektiğini kavrar. Belirli kurallar çerçevesinde oluşan oyunlar çocuklara iş birliği içerisinde duyarlı bir şekilde hareket etmeleri gerektiğini vurgular (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

Roger Caillois bahsedilen bu özelliklere dayanarak oyunları 4 farklı grup olarak sınıflandırmıştır. Bu gruplar;

- Yarışma Oyunları: Çocukların mücadele içinde bulunarak kazanmayı hedeflediği oyunlardır.

- Şans Oyunları: Belirli bir sabır, tecrübe, beceri gerektirmeyen oyunlardır. Zar oyunları ve yazı tura oyunları bu oyun türüne örnektir.
- Simülasyon: Çocuklar çevrelerinde bulunan kişileri, hayvanları ya da maddeleri taklit eder. Kız çocuklarının annelerini veya öğretmenlerini örnek alarak rol yapmaları ya da erkek çocuklarının babalarını veya askerleri, polisleri örnek alarak rol yapmaları bu oyun türüne örnek olarak sunulabilir.
- Vertigo Hissi: Çocukların anlık olarak oyun içerisinde panik duygusuna ya da duyarsızlık duygusuna düşerler. Çocukların kendi etraflarında belirli bir süre dönmelerinden sonra aniden durmaları üzerine dengelerini kaybetmeleri bu oyun türüne örnektir (Calhoun, 1987).

2.5.5. Oyunun Kuramları

Kuram kelimesi, düşüncelerin bütünü olarak adlandırılmaktadır. Çocukların neden oyun oynamak istediklerini açıklamak amacıyla kuramlar ortaya çıkmıştır.

Hayata Hazırlık Kuramı: Kurucusu Karl Gross olan hayata hazırlık kuramında çocukların neden oyun oynamak istedikleri üzerine incelemeler yapmıştır. Gross'a göre çocukların geçmişte edindikleri alışkanlıkların gelecekte edinecekleri alışkanlıklar üzerinde etkisi olabileceğini öne sürerek oyunun bir hazırlık süreci olduğunu dile getirmiştir (MEB, 2014).

Fazla Enerji Kuramı: Kurucusu Spencer olan fazla enerji kuramına göre çocuklarda var olan fazla enerjilerin oyun yoluyla dışavurumu gerçekleşmelidir aksi takdirde vücutta bulunan fazla enerji çocuk için gerginlik ve stres kaynağı olmaktadır. Enerjilerini oyun sayesinde vücutlarından atan çocukların ileride daha sağlıklı bireyler olabileceklerini ileri sürmüştür (Sevinç, 2004).

Dinlenme Kuramı: Kurucusu Herzinger olan dinlenme kuramında fazla enerji kuramının tam aksine oyunu çocukların dinlenme ve enerji depolama aracı olarak görmüştür. Oyun esnasında meydana gelen dinlenmeler yoluyla vücutlarında bulunan enerjilerin ve gerginliklerin atıldığını öne sürmüştür (Çoban ve Nacar, 2008).

Tekrarlama Kuramı: Kurucusu Hall olan tekrarlama kuramına göre çocuklar atalarından aldıkları genleri yaşamları boyunca oyun sayesinde tekrarlamış olurlar. Çocukların atalarını sadece insan olarak ele almamış aynı zamanda evrim teorisini de baz alarak balık ve maymun geni taşıdıklarını ileri sürmüştür. Çocukların oyun esnasında suda yüzme ya da ağaçlara tırmanma durumlarında elde ettikleri coşkuyu ve mutluluğu balık ve maymun genlerine bağlamaktadır (Ormanlıoğlu ve Uluğ, 2007).

Freud'un Psikanalitik Kuramı: Freud bireyin kişiliğini id, ego ve süperegö sistemlerinin oluşturduğunu öne sürmüştür. Bu sistemlerden ilki olan id, kişinin özünü oluştururken vücutta bulunan gerginlik ve stresten kurtulmak isteyen yapı olarak adlandırılır. Çünkü id haz duyma eylemini bünyesinde barındırır. Sistemlerden ikincisi olan ego doğruluk ve gerçeklik kavramları üzerine oluşmuştur. İletişimi baz alarak id ve süperegö arasındaki vicdan ve gurur gibi duyguları barındırır (Geçtan, 2014).

Çocukların id aracılığıyla yapmamaları gereken davranışları sergileyebilecekleri güvenli bir ortam sunan oyunlar sayesinde gerçekleştirebileceklerini ileri sürmüştür. Ego aracılığıyla çocuklarda iz bırakan durumların yansımaları oyunlar yoluyla gerçekleştirilerek ortaya çıkmaktadır. Kısacası çocukları ilgilerini çeken duyguları oyunlar aracılığıyla ortaya çıkarmaktadır (Doğan, 1998).

Piaget'in Bilişsel Gelişim Kuramı: Piaget'e göre zihinsel gelişimin temelinde kişilerde bulunan ve kabullenilmiş şemalar bulunmaktadır. Yeni edilen bilgilerin temelde bulunan şemaya uymaması halinde kişide dengesizlik meydana gelir. Oluşan bu dengesizliğin giderilmesi için anlama ve anlamlandırma yapılarak bireyin tekrar denge haline kavuşması gerekir (Keklik, 2010).

Piaget bireylerin çevresi ile uyumlu halde olması gerektiğini düşünmektedir. Oyun kavramını uyum olarak açıklayan Piaget'e göre çocuklar çevreden edindikleri yeni bilgileri özümseyerek yaşamlarını algılamaya çalışmaktadırlar. Oyunları, çocukların toplumsal kuralları benimseyebilmeleri açısından önemli bir etken olarak görmektedir (Yavuzer, 1999).

Erikson'un Psikososyal Gelişim Kuramı: Psikososyal gelişim kuramı yaşamı 8 döneme ayırmıştır.

- Temel güvene karşı güvensizlik
- Özerkliğe karşı kuşku ve utanç
- Girişimciliğe karşı suçluluk duygusu
- Çalışkanlığa karşılık aşağılık duygusu
- Kimlik kazanmaya karşı rol karmaşası
- Yakınlığa karşı yalıtılmışlık
- Üretkenliğe karşı verimsizlik
- Benlik bütünlüğüne karşı umutsuzluk

Erikson girişimciliğe karşı suçluluk duygusu basamağını oyun çağı olarak nitelendirmiştir. Çocukların gözlemlene ve keşfetme istekleri sebebiyle hayal güçleri sayesinde oyun oynayarak çevreye uyum sağlamaya çalışırlar. Erikson'un kuramına yakın bir kuram olmasına rağmen gelişimin yalnızca ilk beş yıl içerisinde gerçekleşeceği görüşüne karşı çıkarak gelişimin yaşam boyu devam ettiğini ileri sürmüştür (Bacanlı, 1999).

Vygotsky'nin Sosyo-Kültürel Gelişim Kuramı: Çocukların başka bireylere ihtiyaç duymadan sergiledikleri eylemler gelişimlerini olumlu yönde gerçekleştirmiş olduğunu kanıtlar niteliktedir. Bireyler bulundukları çevreyle sürekli bir şekilde etkileşim içerisinde oldukları için dolayısıyla sosyalleşmenin sonucu değil nedeni gelişime bağlanmaktadır. Bireyin kendi çabaları sonucu elde ettiği başarılar onun gelişim kapasitesini artırır. Çevreden alınan yardımlar sonucunda elde ettikleri başarılar onların yakın gelişim alanlarını oluştururken alınan bilgileri anlamlandırarak yine gelişim kapasitesini arttırmış olur (Yeşilyaprak ve Uçar, 2015).

Vygotsky'e göre oyun bireylerin potansiyellerinin en üstün seviyeye çıkmasını sağlayan bir etkinliktir. Oyun çocukların gelişimlerini pek çok yönden etkilemektedir. Oyun aracılığıyla soyut olan dolayısıyla içerisinde çok önemli bir yeri vardır (Oktay, 2003).

Bandura'nın Sosyal Öğrenme Kuramı: Bireylerin gelişim aşamalarının gerçekleşebilmesi için hem bilişsel becerilerin hem de çevresel faktörlerin bir arada olması gerekmektedir. Albert Bandura sosyal öğrenme kuramında çocukların çevrelerinde gördükleri varlıkları rol model olarak öğrenmelerini gerçekleştirdiklerini ileri sürmektedir. Çocukların rol model olarak aldıkları kişilerin yakın çevrelerinden olduğu bilinmektedir. Annelerinin ya da babalarının davranışlarını tekrarlayarak sosyal bir öğrenme gerçekleştirirler (Yazgan İnanç, Bilgin ve Kılıç Atıcı, 2013).

Sosyal Öğrenme Kuramı bireylerin sadece taktik yetenekleriyle ilgili olmayıp aynı zamanda bilişsel düşünme becerileriyle de ilgilidir. Çocuk rol model olarak kabul ettiği bireylerin hareketlerini gözlemleyerek yorumlar ve davranış haline getirir dolayısıyla çocuğun sosyal çevresinde bulunan kişilere dikkat etmek gerekmektedir (Dönmezer, 2004).

Kohlberg'in Ahlak Gelişimi Kuramı: Kuramın araştırma grubunu sadece erkek bireyler oluşturmaktadır. Bu yüzden de kuramın evrenselliği eleştiri haline gelmiştir. Bireylerin bilişsel gelişimini amaçlayan Kohlberg Ahlakı gelişim sürecini 3 döneme ayırmıştır. Gelenek öncesi, gelenek ve gelenek sonrası olarak ayrılan dönemler bilişsel gelişimin aşamalarına göre devam etmektedir. Kohlberg kişilerin hangi gelişim evresinde olduklarını tanımlayabilmek için kişilere içerisinde cevap vermeleri gereken olayların bulunduğu hikaye kitapları verir. Sorulara verilen yanıtların doğruluğuna ya da yanlışlığına göre değil izlenen yollara göre yorumlamasını yapar. Birey dönem içerisindeki gelişimini tamamlanmadan bir üst evreye geçemez.

- **Gelecek Öncesi Dönem:** Bu dönemde yer alan bireyler ceza sisteminden korktukları için kuralları dikkate alırlar. Çıkarları doğrultusunda kararlar verirler.
- **Geleneksel Dönem:** Temelinde empati duygusu bulunmakla birlikte çevreden kabul görmek isterler ve kararlarını bu yönde verirler.

- Gelenek Sonrası Dönem: Temelinde durumlar bulunmaktadır. Durumlara göre olaylara yaklaşarak doğru ya da yanlış olduklarına karar verirler. Özgürlüğü önemseyerek şartları değerlendirirler (Erden ve Akman, 2007).

2.5.6. Oyunun Eğitimdeki Yeri

Oyun çağında bulunan öğrencilerin derslere odaklanmalarının ve soyut düşünceler için konuları anlamalarının zor olmasından dolayı eğitim sisteminde farklı yöntem ve teknikler kullanılmaktadır. Bu tekniklerin başında ise öğrencinin ilgisini ve dikkatini diri tutan, derse karşı olan motivasyonunu arttıran ve daha basit bir şekilde öğrenimlerini gerçekleştirmelerine yardımcı olan oyunla öğretim yöntemi bulunmaktadır (Sert, 2009).

Oyunla öğretim sayesinde çocuklar hem doğal yaşamlarından ayrılmamakta hem de öğrenmeleri daha kalıcı bir hale gelmektedir. Aktif bir katılım sağlayarak kendi öğrenmelerini gerçekleştirerek eleştirel düşünme, pratik çözüm yolları sunabilme ve bu gibi daha birçok beceriyi de kazanmış olurlar (Can, 2010).

Oyunla öğretim esnasında çocuklar bilinçsiz bir şekilde öğrenmelerini sağlarken aynı zamanda akran iletişim ve etkileşimlerini, yardımlaşmayı, paylaşımda bulunmayı, iş birliğini, hayal gücünü geliştirebilmeyi de sağlamış olurlar (Tural, 2005).

İlköğretim sınıflarında bulunan çocukların oyun çağında olmaları nedeniyle pek çok gelişimini de oyun yardımıyla gerçekleştirmiş olurlar. Bu açıdan bakıldığında oyunun genel anlamda görevleri bulunmaktadır. Bunlar (Başaran, 1969).

- Çocuklar vücutlarında bulunan enerji ve gerginliği ders içerisinde atmaya çalışmaktadırlar. Bu durum için ise öğrencilerin aktif katılım sağlayabilecekleri ve enerjilerini atabilecekleri etkinliklerin bulunması gerekmektedir. Öğrenme esnasında kullanılan oyunlar yardımıyla çocuklar enerji aktarım ihtiyaçlarını gidermiş olurlar.
- Mevcut öğretim yöntemleriyle bilgilerin direkt olarak verilmesinden öğrencilerin motivasyonları doğrultusunda eğlenerek öğrenebilmelerini sağlayan oyunusal etkinlikler kullanılmalıdır. Böylece öğrenci keyifli bir şekilde bilgileri yapılandırmış olurlar.
- Oyunlarla harmanlanmış bir şekilde sunulan bazı beceriler vardır. Bunlardan birisi de empati duygusunu kazandırabilmektedir. Öğrencilerin empati kurabileceği faaliyetler yardımıyla kişileri anlamaları ve gelecek yaşamlarında tecrübeleri doğrultusunda zorluk yaşamayacakları ortaya çıkmıştır.

- Bazı oyun içerikleri ise öğrencileri tedavi etme amacı gütmektedir. Öğrencilerin çekindikleri ve gerildikleri durumları oyunlarına yansıtarak o durumların etkililiğini kırmak amaçlanmıştır.

Oyunun eğitim ve öğretime olan etkilerini şu şekilde sıralayabiliriz;

- Oyun çocuklara bilişsel, duygusal, fiziksel, sosyal ve dil gelişimi becerileri açısından pek çok katkı sağlar.
- Oyun çocukların gözlemleri sonucunda deneyimlerini aktardığı oyunlar yardımıyla eleştirel ve pratik düşünme becerilerini kazanmış olur.
- Oyun sayesinde çocuklar edinmiş oldukları önceki bilgiler ile edinmekte oldukları şuanki bilgiler arasında bağlantı kurarak neden sonuç ilişkisi doğrultusunda bilgiler için bir yapılandırma gerçekleştirmiş olur. Dolayısıyla kendi öğrenmelerini gerçekleştirmiş olurlar.
- Çocukların oyunlar sayesinde sanata olan yatkınlıkları ortaya çıkabilir. Sözcüklerle oynayan çocukların şiire, yazıya, romana ilgisi artarken çamurdan kaplar yapan çocukların ise çömlekçiliğe olan ilgisi artar. Böylece oyun sayesinde çocuklar neye karşı ilgilerinin ve yatkınlıklarının olduğunu anlayabilir.
- Çocuk oyunlar sayesinde kendini özgür bir şekilde ifade etmeyi öğrenir. Başarma güdüsüyle kendini kanıtlamaya çalışarak stresini de atmış olur fakat oyunda gerçekleştirilen hatalar için ceza verilmez.
- Oyun çocukların derse karşı olan ilgilerini ve merak duygularını güdüleyen bir etkinlik konumundadır. Çocuklar merak duyguları aracılığıyla anlatılan konuya odaklanır ve böylece öğrenimi başarılı bir şekilde gerçekleştirilmiş olur. Fen bilimlerinde sıklıkla bulunan soyut kavramların algılanmasında kullanılan deney yöntemi aracılığıyla çocuklar meraklı bir şekilde deneyim sonucunu beklerler. Böylece derse karşı olan motivasyonları sağlanarak eğlenceli bir şekilde öğrenmelerini gerçekleştirmiş olurlar (Sawyers ve Rogers, 1994).
- Çocuklar oyun yardımıyla araştırarak ve deneyerek öğrenmeyi sağlarlar. Edinmiş oldukları deneyimleri diğer oyuncularla paylaşarak aynı zamanda akran iletişimini de güçlendirmiş olurlar. Oyunu kazanmanın vermiş olduğu galibiyet sevinci sayesinde özsaygıları da gelişim gösterecektir (Altunay, 2004).

Oyunların eğitim sistemi içerisinde yer almasının en önemli nedenlerinden birisi de soyut kavramların somutlaştırılmasındaki rolüdür. Öğrenciler açısından soyut kavramların anlaşılması ve anlamlandırılarak içselleştirilmesi oldukça güçtür. Özellikle ilköğretim

çağında bulunan çocukların soyut döneme geçişleri gelişimleri açısından henüz sağlanamadığı için oyunlaştırmaya fazlaca ihtiyaç duyarlar. Bu şekilde dersten uzaklaşan ve soğuyan çocukların derse karşı olan tutumları olumlu yönde değişim göstermektedir. Fakat oyunlarda bulunması gereken özellikler sadece eğlence ile sınırlı kalmamalıdır. Öğretilmesi hedeflenen kazanımlara yönelik olması açısından da oyunların önceden planlanması gerekmektedir (Demirel, 2002).

Eğitimin her aşamasında kullanılabilecek olan oyun bir öğretim materyali haline gelmiştir. Öğrenme eylemini gerçekleştirecek olan bireyler bu bilgilere düşünme yoluyla değil deneyim yoluyla ulaşmaktadırlar. Dolayısıyla eğitim sistemi ile harmanlanmış olan oyunlar sayesinde başta kalıcı öğrenme olmak üzere birçok olumlu davranış kazanılmış olacaktır (Aracı, 2000).

Oyunlar yardımıyla çocukların karakterleri hakkında bilgi sahibi olabiliriz. Çünkü çocuklar oyun esnasında ifade edebilme becerileri yardımıyla kendilerini gerçekleştirmiş olurlar. Çocukların karakterini oyun aracılığıyla gözlemlemek ve bu gözlemler sonucunda gerekli düzeltmeleri yapabilmek için büyük bir fırsat kazanmış oluruz. Yapılan düzeltmeler ve yönlendirmeler sayesinde gelişimlerine katkı sağlayabiliriz (Çoban, Nacar, 2008).

Eğitim esnasında öğretmenin hedeflenen kazanımları öğrenciye hangi seviyede vermesi gerektiğine, çocukların hazırbulunuşluklarına, kalıtsal yapıları dolayısıyla öğrenim kapasitelerine göre karar vermelidir. Öğrencilerin sınırlılıklarının ve kapasitelerinin farkında olarak seviyeyi belirlemelidir (Aracı, 1988).

Oyun esnasında öğrencilerin görev alarak aktif bir katılım sağlamaları; fikirlerini ve duygularını özgürce ifade edebilmelerini, grup halinde bulunmaları dolayısıyla takım ruhunu kazanarak sorumluluk alabilmelerini, birbirlerine karşı saygı ve sevgi gösterebilmelerini, paylaşım içerisinde yardımlaşmayı öğrenebilmelerini, kayıplar nedeniyle anlayış göstererek empati kurabilme yetilerinin gelişmesini sağlaması dolayısıyla oyun kavramının eğitim içerisinde çok önemli bir yeri bulunmaktadır (Duman, 2013).

2.5.7. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanlarına Olan Etkileri

Günümüzde bulunan eğitim sistemi mevcut öğretim yöntemlerinin uzağında öğretmenlerin rehber konumunda bulunduğu ve öğrenciyi merkeze alan bir sistemdir. Öğrenme esnasında öğrencilerin aktif katılımını sağlayarak öğrenmelerini kendilerinin gerçekleştirmesini hedefler. Bilgilerin direkt bir şekilde alınmaması ve öğrencinin kavrama ve keşfetme özellikleriyle bilgileri anlayıp yapılandırmaları amaçlanmıştır. Eğitim sisteminin temelinde yapılandırmacı yaklaşımlar kullanılmaktadır. Yapılandırmacı yaklaşım konu anlatımı esnasında bireysel farklılıklar göz önünde bulundurarak birden fazla yöntem ve

teknik kullanılması gerektiğini öne sürer. Farklı yöntem ve tekniklerin kullanımı ise eğitimdeki verimliliği ve kaliteyi arttırmaktadır. Bu açıdan bakıldığında öğretimde kullanılması gereken en önemli yöntem ve tekniklerden birisi de oyun temelli öğretim yöntemidir (Coşkun, 2012).

Oyunlar bireylerin başta kendisi olmak üzere çevresini tanımasını amaçlayan, yetkinliklerinin ve becerilerinin farkına varmasını sağlayan, eğlenmesini sağlarken aynı zamanda öğrenmesini de sağlayan faaliyetler bütünüdür. Oyun çocukların gelişim alanlarını etkileyen önemli bir faktördür. Bu gelişim alanları sırasıyla şöyledir:

- Fiziksel Gelişime Olan Etkiler
- Bilişsel Gelişime Olan Etkiler
- Duygusal Gelişime Olan Etkiler
- Psikomotor Gelişime Olan Etkiler
- Sosyal Gelişime Olan Etkiler
- Dil Gelişime Olan Etkiler

2.5.7.1. Fiziksel Gelişime Olan Etkileri

Oyunlar doğumdan itibaren bireylerin hayatların var olan etkinliklerdir. Bireylerin 0-2 yaş grubu aralığında büyük ve küçük kas kabiliyetleri gelişimlerini göstermeye başlar. Çocukların emme, tutma, bırakma, açma, kapatma, bakma gibi hal ve hareketler küçük kas gelişimine örnektir.

Daha ileriki zamanlarda gerçekleşen koşma, atlama, zıplama, top oynama, ip atlama gibi beceriler de oyunlar sayesinde oluşmaktadır (Akandere, 2013).

Oyunlar oynanırken bireyler sürekli hareket halinde oldukları için kalp atışları yükselirken solunum sayıları da artmaktadır. Oksijen miktarının artışı sağlık açısından oldukça önem arz etmektedir. Oyunlar çocuklar açısından bir kez oynanmak için kurgulanmamıştır. Oyunları öğrenen çocuklar kendi aralarında sıkça oyunları tekrar etmektedirler. Bu tekrarlar sayesinde sergilenen hareketler becerilerin gelişimini hızlandırmakla birlikte tekrarlanan hareketlerin ezberlenmesini sağlamaktadır. Ezberlenen bu hareketler kas hafızasına aktarılır.

Oyunlar bireylerin sadece kas gelişimlerini sağlamakla kalmayıp aynı zamanda bahçe oyunları sayesinde çocukların temiz oksijen almasına ve güneş ışınlarından gelen vitaminleri almalarına olanak sağlamış olur. Enerjilerini oyunlar yardımıyla atan çocuklarda iştah artışlarının meydana gelmesinin yanı sıra belirli bir uyku düzenleri de oluşmaktadır (Çoban ve Nacar, 2008).

Güç gerektiren oyunların çocukların solunum, dolaşım, boşaltım ve sindirim sistemlerinin belirli bir düzen içerisinde sağlıklı bir şekilde çalışmasına yardımcı olur.

Dolayısıyla oyunlar vücutta bulunan sistemlerin düzenli bir şekilde çalışmasını sağlayarak daha sağlıklı bireylerin gelişmesine katkı sağlar (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

Çocuklar oyun esnasında koşma, atlama, zıplama hareketleri dolayısıyla terleme meydana gelerek vücutlarında bulunan fazla atıklardan uzaklaşmasına yardımcı olur (Ertan, 2013).

2.5.7.2. Bilişsel Gelişime Olan Etkileri

Eğitim sisteminde kullanılan oyunlar yardımıyla çocuklar çevrelerinde bulunan maddeleri gözlemleyerek onlar hakkında yorumlar yapar ve böylece çocuk farkında olmadan öğrenmesini gerçekleştirmiş olur. Bu öğrenme esnasında çocuklar karşılına çıkan sorunlar karşısında eleştirel düşünme ve pratik çözüm yolları üretme becerilerini de geliştirmiş olurlar. Oyunlar aracılığıyla daha önceki var olan kendi bilgileri ile yeni edinmiş oldukları bilgiler arasında neden sonuç ilişkisi kurarlar. Öğrenmiş oldukları bilgileri diğer oyunlara aktarabilmek adına akıllarında tutarak hayal güçleri ile yoğururlar (Çakmak ve Elibol, 2013).

Oyunlar çocukların merak duygularını geliştirmelerine yardımcı olurken ne kadar farklı oyunlar oynarlarsa o kadar bilişsel becerilerinde gelişme meydana gelir (Özdoğan, 2000).

Oyunlar sayesinde yeni tecrübeler edinmiş olan çocuklar kazanma ve başarma duygularını algılayarak keyifli bir şekilde gerçekleştirmiş olurlar. Edinmiş oldukları bu tecrübeleri ise yaşamlarına aktararak kendilerini hayat koşullarına hazırlamış olurlar (Doğanay, 1998).

Çocuklar oyunlar aracılığıyla;

- Mantık yürütme,
- Seçimler yapma,
- Dikkatlerini toplayarak odaklanabilme,
- Problem çözme becerisi kazanmak,
- Eleştirel düşünme becerisi kazanmak,
- Neden-sonuç ilişkisini kurabilme (Kolcu, 2014)
- Küçüklük-büüklük, zaman, mekan, ağırlık, renk, yakınlık-uzaklık gibi kavramları algılama (Altunay, 2014)
- Doğada var olan maddenin hallerini duyu organları ile keşfedebilme (Pehlivan, 2014)
- Eleştirme, sınıflandırma yapabilme (Akandere, 2013),

Bloom'un bilişsel alan basamakları şu şekildedir (Dönmez, 1992)

- Bilgi: Hatırlamayı gerektiren basamaktır. Bilgilerin tanımının yapıldığı, eşleştirme ve gösterme eylemlerinin olduğu basamaktır.

- Kavrama: Bilgilerin yorumlandığı, bilgileri dönüştürüp kendi cümleleriyle ifade ettikleri basamaktır.
- Uygulama: Öğrenilen bilgilerin başka durumlara aktarıldığı basamaktır. Çözmek, uygulamak, değiştirmek kavramları bu basamağa aittir.
- Analiz: Öğrenilen bilgiler arasında neden-sonuç ilişkilerinin kurulduğu basamaktır. Çıkarımda bulunmak, ilişkilendirmek kavramları bu basamağa aittir.
- Sentez: Özgün bir ürünün ortaya çıktığı basamaktır. Karşılaştırmak, tahminde bulunmak kavramları bu basamağa aittir.
- Değerlendirme: Bir durum karşısında değer verme basamağıdır.

2.5.7.3. Duygusal Gelişime Olan Etkileri

Çocuklar oyunlar aracılığıyla çevrelerini keşfederlerken öğrenmelerini de gerçekleştirmiş olurlar. Çocuklar oyun esnasında akranlarıyla sürekli bir iletişim ve etkileşim içindedirler. Akranlar arasında kurulan bu iletişimin temeli çocuğun yetişme şekli ve aile ortamından ipuçları taşımaktadır. Oyunlar yardımıyla çocuklar dışlanma, kabullenme, sevgi, saygı, galibiyet, mağlubiyet, empati gibi duyguları tatmış olur (Sevinç, 2004).

Oyunlar çocuklara kendilerini özgürce ifade edebilecekleri bir ortam sunar böylece çocuklar kısıtlanmadan ve baskılanmadan düşüncelerini ifade edebilirler (Çakmak ve Elibol, 2013).

Çocuklar duygularını kontrol edebilme, sıkıntılarını ve sorunlarını yansıtabilme yetilerini oyunlar aracılığıyla gerçekleştirirler (Akandere, 2012).

Çocuklar güven, kin, nefret, korku, mutluluk, sevmek, sevilme, üzüntü gibi pek çok duyguyu oyunlar aracılığıyla keşfedebilmektedirler. Bu keşfedilen duygular sayesinde çocukların duygusal gelişim alanları güçlenmektedir (Mangır ve Aktaş, 1997).

2.5.7.4. Oyunun Sosyal Gelişime Olan Etkileri

Çocuklar oyun esnasında yaptıkları gözlemler sonucuyla içinde yaşadıkları toplumun kurallarını, geleneklerini, göreneklerini, kültürel özelliklerini keşfetme imkanı kazanmış olurlar. Çocukların sıklıkla oynadıkları evcilik oyununun içeriğinde bulunan anne, baba, abi, kardeş, dede, nine ve komşu figürlerini canlandırarak toplumda yakın çevresinde bulunan bireyleri canlandırarak toplumsal normları keşfetmiş olurlar.

Çocuklar tecrübeleri aracılığıyla kendilerine uygun buldukları davranışları içselleştirirler. Haklarını öğrenmeyi, paylaşım ve yardımlaşma içerisinde bulunmayı oyunlar sayesinde anlamlandırmış olurlar. Oyunların tekrarlanması nedeniyle de pekiştirmeler sağlanmış olur (Fişek ve Sükan, 1983).

Çocukların yakın gelişim alanlarında bulunan anne ve babaları çocuklar için rol model olabilecek ilk figürlerdir. Çocuklar onların taklitlerini yaparak toplumsak kimliğine ulaşmaya çalışırlar. Sadece anne ve babalarını değil aynı zamanda çevrelerinde bulunan meslekler hakkında da gözlemler yaparak mesleki kimliklerine de ulaşmaya çalışırlar. Başta kendi hakları olmak üzere akranlarının da haklarını savunmaları gerektiğini kavrarlar (Akandere, 2013).

Oyun çocuklar için etkili bir iletişim aracıdır. Kendilerini ve birbirlerini tanıyabilmeleri adına oyun eşsiz bir fırsattır. Doğrunun ve yanlışın, iyinin ve kötünün ayrımını ilk olarak oyunlar aracılığıyla öğrenmiş olurlar (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

2.5.7.5. Oyunun Dil Gelişimine Olan Etkileri

Oyun içerisinde dile getirilen sayışmalar, tekerlemeler, şarkılar gibi sözel ifade barındıran eylemlerin kullanımı çocukların dil gelişimlerini olumlu yönde etkilemektedir. Çocukların birbirlerine teşekkür etme ya da birbirlerinden özür dileme, rica etme ve birbirlerini dinleme eylemleri ile ifade edilen sözlü duygular yoluyla dilsel gelişimleri güçlenmektedir (Mangır ve Aktaş, 1997).

Oyun içerisinde etkileşim içerisinde olan çocuklar birbirlerinden yeni kelimeler öğrenerek kelime dağarcıklarını geliştirmiş olurlar (Akandere, 2013).

Birbirleriyle iletişim ve etkileşim halinde olan bireyler çevrelerini, duygularını ve düşüncelerini özgür bir biçimde ifade edebilirler. İyi birer konuşmacı olmalarının yanı sıra iyi birer dinleyici de olmuş olurlar. Akranlarını dinleme, anlama ve sonrasında onlara dönütler verebilmesi dil gelişimini olumlu olarak etkilemektedir (Pehlivan, 2016).

Bireyler doğumlarından itibaren çevrelerinde duydukları sesleri taklit ederler. Zaman ilerledikçe kendilerini ifade edebilmek amacıyla cümle kurmaya başlarlar. Küçük yaşlarda bireylere söylenen ninniler dahi dilin gelişimini etkilemektedir. Çevresini daha hızlı bir şekilde anlamaya başlayarak onlar hakkında sözel yorumlar yaparlar. Dolayısıyla oyunun da etkisiyle bireylerin kelime hazneleri ve iletişim becerileri gelişmiş olur (Akandere, 2013).

2.5.8. Eğitimcilerin ve Filozofların Oyun Hakkındaki Görüşleri

Maria Montessori (1870-1952) oyunun çocuğu 0-6 yaş aralığında fazlasıyla etkilediğini ileri sürmüştür. 0-6 yaş aralığındaki çocukların fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal ve dil gelişimleri büyük oranda gelişim göstermektedir. Bu dönemde bulunan çocukların temel görevi çevrelerini gözlemleyerek oyunlar aracılığıyla öğrenmelerini kendilerinin sağlamasıdır (Akandere, 2013).

Gazali (1058-1111) açısından oyun kavramı çocukların enerjilerini ve gerginliklerini atmasını, yenilenmenin getirmiş olduğu çevikliğin ve dinçliğin kazanılmasını sağlayan etkinlikler bütünüdür.

Platon (M.Ö. 427-347) Çocukların oyunlarla sürekli iç içe olması gerektiğini, oyunlar aracılığıyla bilgileri kavrayarak keşfettiklerini ileri sürmüştür. Anlaşılması güç olan kavramların oyunlar yardımıyla mevcut öğretim yöntemine göre daha kısa sürede kavratılabileceğini öne sürmüştür (Akandere, 2013).

Lazarus (1883) oyunların belirli bir amaç çerçevesi içerisinde olmadığını, kurallar aracılığıyla planlanarak değil aksine kendiliğinden oluştuğunu ve çocuklara keyif veren etkinlikler olduğunu ileri sürmüştür (Pehlivan, 2014).

Froebel (1782-1852) oyunu çocukların temel ihtiyacı olarak tanımlamıştır. Öğretim esnasında kullanılan oyunlar yardımıyla öğrenmenin daha kaliteli ve etkili olduğunu düşünmektedir. Oyunlar çocukların gelişim alanlarına katkı sağlamakla birlikte kendilerini ifade edebilmelerine yardımcı olmaktadır.

Freud açısından bilişsel gelişime açılan pencere, Piaget açısından çevreye ve topluma sağlanan uyum, Montaigne açısından çabalanan ve ulaşılması amaçlanan tek gerçek, Gross açısından karşılaşılan krizlere karşı üretilmesi gereken pratik çözümler olarak tanımlanmıştır (Çalışkan ve Karadağ, 2014).

Spencer oyun kavramını çocukların enerji alma araçları olarak tanımlamıştır. Aileler çocukların karşılarına çıkan engelleri çözmek için çabalarken istemeden de olsa çocuğun bu durumlarda pasif kalarak enerji birikimi yapmalarına neden olmaktadır. Biriken bu enerjilerinin atılması için de oyun ihtiyaç duyulan bir faaliyet haline gelmiştir.

Vygotsky açısından oyun çocukların zihinlerinde barındırmış oldukları kötü ve yanlış olan durumları oyunlarına yansıtarak aldıkları geri dönütler aracılığıyla yapılan düzeltmeler olarak tanımlar. Kısacası oyunu daha güvenli ortamlarda öğrenmenin sağlanması olarak ifade etmektedir.

Hall oyunların geçmişten geleceğe kültürel özelliklerin aktarılmasını sağlayan bir köprü görevi gördüğünü düşünmektedir. Oyunları insan gelişiminin özeti olarak tanımlanmaktadır.

Jean Chateau göre ise oyun oynamadan büyüyen çocukların düşünemeyen birer yetişkin olacağını dile getirerek oyunun önemini vurgulamıştır (Akandere, 2013).

2.6. Eğitsel Oyun

Eğitim esnasında öğrencilerin derslere aktif ve etkin bir şekilde katılması gerekmektedir. Aktif katılım sayesinde öğrenciler bilgiye ulaşma yolunda kendi

öğrenmelerini gerçekleştirmiş olurlar. Bireysel farklılıkları ve konuların öğrenim zorluklarını dikkate alarak eğitim sistemi içerisinde farklı yöntem ve tekniklerin kullanılması gerektiği bilinmektedir. Oyunla öğretim yöntemi bireyleri aktif kılan en etkili öğretim yöntem ve tekniklerinden biridir. Oyunlar aracılığıyla zenginleştirilen öğrenmelerin daha keyifli, etkili ve kalıcı olduğu öne sürülmektedir. Öğrencilerin derse karşı olan ilgilerinin, dikkatlerinin ve motivasyonlarının artmasını sağlayan, onlara eğlenceli bir öğretim ortamı sunan, öğrenilmesi zor soyut kavramların somutlaştırılarak anlatılmasına olanak tanıyan eğitsel oyunlar eğitim sisteminin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir (Öz Pektaş, 2017).

Eğitsel oyunlar hem öğrenci açısından hem de öğretmen açısından derslerin işlenişini daha verimli hale getiren etkinliklerdir. Eğitsel oyunlar derslerin tek düze olmasını engelleyen, öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmesine vesile olarak kendi öğrenmelerini sağlayan etkinlik bütünü olarak adlandırılır. Bireysel farklılıklardan dolayı farklı zeka alanlarına hitap eden eğitsel oyunlar hedeflenen kazanımların öğrenilmesinde etkili olan bir yöntemdir (Hazar ve Altun, 2018).

Eğitim sistemi içerisinde kullanılacak olan oyunlar tüm öğrencilere hitap edecek şekilde hazırlanmalı ve öğrencilerin genel seviyelerine uygun bir kolaylıkta olmalıdır.

Öğrencilerde bulunan yetkinlikler ve beceriler birbirlerinden farklı özelliklere sahiptirler. Bu nedenle kurgulanan oyunların birden fazla alanı kapsıyor olması gerekmektedir. Tasarlanan oyunların tüm bireyler için açık, anlaşılır ve basit olmaları için belirli kurallar çerçevesinde hazırlanarak ortak bir amaca yönelik olması gerekmektedir (Dumlu Güler, 2011).

Eğitsel oyunlar çocuklara pek çok yönden gelişim fırsatı sunmaktadır. İçeriğinde bulunan amaçlar ve kurallar aracılığıyla çocukların problem çözme becerilerine katkı sağlamakla birlikte karşılarına çıkan sorunları analiz ederek eleştirel düşünme becerileri de gelişmiş olur. Rekabet esnasında kazanma içgüdüleri etkisiyle kritik düşünme becerilerine katkı sağlamış olurlar.

Mevcut öğretim yönteminin aksine oyunla öğretim yöntemi öğrencileri motivasyonları açısından hazır hale getirmektedir (Halff, 2005).

Eğitim sisteminde etkili bir şekilde kullanılan eğitsel oyunların genel amaçları şunlardır (Dumlu Güler, 2011):

- Öğrencilerde var olan kabiliyet ve yetenekleri meydana çıkarmak,
- Meydana çıkan becerileri günlük yaşamları içerisinde kullanımını sağlamak,
- Var olan eski bilgileri ile edinmiş oldukları yeni bilgiler arasında bağlantı kurabilmelerini sağlamak,
- Tecrübeleri aracılığıyla öğrenmelerini gerçekleştirebilmelerini göstermek,

- Oyun esnasında geliřtirmiş oldukları üst düzey düşünme becerilerinin gelişimini sağlamak,
- Okula karşı olan olumsuz düşünceleri oyunlar aracılığıyla olumlu hale getirebilmek,
- Öğrencilerin hem rekabet ortamı içerisinde hem de iş birliği içerisinde öğrenmelerini sağlamak,
- Öğrenciler arasındaki iletişim ve etkileşimi sağlayarak dilsel gelişimlerine katkıda bulunmaktadır.

2.6.1. Eğitsel Oyunların Önemi ve Yararları

Çocukların eğitiminde eğitsel oyunların yeri çok önemlidir. Çocukların eğitim-öğretimleri süresince kullanılan eğitsel oyunlar keyifli bir öğrenmenin gerçekleşebilmesine olanak sunar (Yamaner, 2001).

Öğretmenler öğrencilere hedeflediği kazanımların öğretilmesi aşamasında oyunla öğretim yöntemini kullanarak yaparak ve yaşayarak öğrenmelerini sağlar (Çangır, 2008).

Etkili öğrenmenin gerçekleşebilmesi amacıyla kullanılan eğitsel oyunların yararları şunlardır (Altunay, 2004):

- Çağdaş bir yaklaşım olan eğitsel oyunların öğrencileri pasif durumdan aktif duruma geçirmesi,
- Öğrencilerin fiziksel, bilişsel, duygusal, sosyal ve dil gelişim alanlarına katkıda bulunması,
- Grup oyunları aracılığıyla öğrencilerin akran iletişiminde etkili ve kaliteli olabilmesi,
- Yarış, yakalama ve ebeleme gibi rekabet içeriği olan oyunlar aracılığıyla öğrencilerin dinç, çevik ve aktif bir vücuda kavuşmalarını sağlama,
- Öğrenciler arasında yardımlaşma, iş birliği ve paylaşım duygularına katkı sağlama,
- Konuların başında kullanılan oyunlar çocukların dikkatlerini ve ilgilerini çekerek derse karşı olan motivasyonlarına olumlu yönde katkı sağlar.
- Öğrenilen konuların sonlarında oynanan oyunlar öğrencilerin bilgileri pekiştirmelerini sağlar.
- Oyunların sonlarında verilen geri dönütler sayesinde öğrenciler yapmış oldukları doğrular üzerinden tatminlik duygusunu yaşarken yapmış oldukları yanlışları da fark ederek düzeltme fırsatı yakalarlar.

- Oyunlar sınıflarda meydana gelen kural ihlallerini ve saygısızlıkları engelleyerek sınıfların disiplinli bir şekilde yönetilebilmesine katkı sağlar.
- Kullanılan etkinlikler ve oyunlar yardımıyla öğretimin kalitesi ve etkililiği artmaktadır.
- Öğrencilerin beceri gelişimlerine katkı sağlayarak onları yaşama hazırlamış olur.
- Oyunların içeriklerine göre çocukların beceri ve kabiliyetleri doğrultusunda hayallerindeki mesleğe ulaşmalarında yardımcı olur. Çamurla bir şeyler inşa eden çocuğun mühendisliğe yatkınlığı ya da çubuklar aracılığıyla kendisine iğne yapan çocuğun doktorluğa yatkınlığı örnek olarak verilebilir.
- Oyunlar çocuklara kaybetmenin ya da kazanmanın belirli bir çaba gerektirdiğinin farkına varmasına yardımcı olur.

Dönmez (2000) açısından eğitsel oyunun yararları şunlardır:

- Öğrencilere rahat hareket alanı tanıyarak derslerin sıkıcı olmamasını sağlamak,
- Kazanımların oyunlar aracılığıyla ilgi çekici hale gelmesini sağlar.
- Çocukların gelişim alanlarına olumlu yönde katkı sağlar.
- Akranları ve çevresi ile iletişimi sonucunda bireylerin sosyalleşmesini sağlar.
- Empati kurabilme becerisini oyunlar aracılığıyla kazanmış olur.
- Saygı ve sevgi içerisinde belirlenen kurallara uyarak yaşamlarında bulunan toplumsal kurallara uyum sağlamayı öğrenir.
- Oyunlara belirtilen zaman çerçevesi aracılığıyla vakitlerini nasıl verimli bir şekilde kullanmaları gerektiğini öğrenir.

2.6.2. Eğitsel Oyunun Özellikleri

Eğitsel oyunlar eğitim sisteminin vazgeçilmez parçalarından biridir. Çocukların doğal yaşam alanlarından çıkmadan öğrenme gereksinimlerinin giderilmesi oyun aracılığıyla gerçekleşmektedir. Öğrenilmiş olan bilgiler ile yeni öğrenilecek bilgiler arasında neden sonuç ilişkisi yardımıyla bağlantı kurulabilmesini sağlayan oyun; bireylerin gelişim alanlarına pek çok yönden katkı sağlamaktadır. Özellikle anlaması güç olan soyut kavramların öğretiminde kullanılan oyun temelli öğretim yöntemleriyle somutlaştırılarak anlamlandırılır ve böylece kalıcı bir öğrenme gerçekleştirilmiş olur (Adıgüzel, 2018).

Fen bilimleri içeriğinde algılaması güç bilgileri barındıran bir derstir. Bu nedenle öğrenciler derse karşı olumsuz bir tutum sergilemekle birlikte derse karşı olan ilgi ve

alakaları da azalmaktadır. Bahsedilen sebepler dolayısıyla öğretmenler bilgileri direkt bir şekilde sunarak öğrencileri dersten uzaklaştırmaktansa onların aktif katılımlarını sağlayacak etkinlikler yardımıyla anlatımını yapmalıdır (Saracaloğlu ve Aldan Karademir, 2009).

Öğrencileri derste aktif kılan etkinliklerin başında oyunlar gelmektedir. Oyunlar yardımıyla çocukların derslere karşı geliştirmiş oldukları olumsuz tutumları kırılarak derse karşı olan ilgi ve alakalarında artış meydana gelmektedir. Derse karşı olan motivasyonlarında olumlu yönde değişiklik meydana gelmesiyle öğrencilerin hem akademik hem de sosyal başarıları artmaktadır (Uskan ve Bozkuş, 2019).

Çangır (2008) açısından eğitsel oyunların özellikleri şunlardır:

- Belirlenmiş kurallar çerçevesinde oynanması
- Belirlenmiş bir mekan çerçevesinde oynanması
- Belirlenmiş bir zaman çerçevesinde oynanması
- Belirlenmiş bir amaca hizmet etmesi
- Gönüllü katılım sağlanmasıyla bireylerin özgürce hareket etmeleri
- Çocukların öğrenmeleri esnasında yararlanılan bir öğretim yöntemi olması
- Çocuklara öğrenim esnasında eğlenceli bir ortam sunması
- Önceden edinilmiş olan bilgilere yönelik olarak hazırlanması
- Oyun sonlarında verilen dönütler yardımıyla hataları düzeltebilme imkanı sunması
- Çocukların dikkatlerini çekerek bilgilerin kalıcılığını arttırmayı sağlaması
- Karşılaşılan problemlere yönelik çok yönlü düşünebilmeyi sağlamasıdır.

Beyazıtöğlu, 1996; Bulman, 1999; Şaşmaz ve Erduran, 2004 açısından eğitsel oyunun özellikleri şunlardır;

- Eğlenerek öğrenebilme
- Çocukların seviyesine uygun olabilme
- Konunun içeriğine uygunluk sağlama
- Kişi sayısına (Bireysel/Grup Oyunları) uygun olabilme
- Dikkat ve ilgi çekebilme
- Olgunlaşma sağlayabilme
- Belirlenen amaca uygunluk gösterebilme
- Strateji geliştirebilme
- Amaçlanan kavramların öğretimine uygun olması
- Kritik düşünme becerisi kazandırabilme

- Problem çözme becerisi kazandırabilme

Adıgüzel (2018) açısından eğitsel oyunun özellikleri şunlardır:

- Belirli kurallara göre hazırlanması,
- Belirlenmiş bir başlangıç ve bitişinin bulunması
- Yaşanılan evren ile tasarlanmış evren arasında gerçekleşebilmesi gerekmektedir.

Aykaç ve Köğce (2020) açısından eğitsel oyunların özellikleri şunlardır:

- Eğlenceli ve samimi bir öğretim ortamı sunması
- İlgi çekerek aktif katılımı sağlayabilmesi
- Bireylerin sosyal becerilerine katkı sağlayabilmesi
- Grup oyunları aracılığıyla iş birliği duygusunu kazandırmayı sağlayabilmesi
- Sosyal bir birey olduğunu anlatabilmesi
- Bireyler arasında paylaşım ve dayanışmalar kurabilmesi
- Eleştirel düşünme, pratik çözüm yolları sunabilme ve seçim yapabilme becerilerini kazandırabilmesidir.

Kaptan ve Korkmaz (1999) açısından eğitsel oyunların özellikleri şunlardır:

- Amaçlanan davranışları kazandırabilecek yapıda olma
- Hitap ettiği aralığın yanına ve seviyesine uygunluk
- Çocuklar için basit ve anlaşılabilir olma
- Çocukların keyifle öğrenebilmesini sağlama
- Gereken önlemlerin sağlanmış olması
- Hedeflenen kazanımların sürelerine uygun olma

Bağcı (2011) açısından eğitsel oyunların özellikleri şunlardır:

- Öğrencilerin kendilerini tanıtmalarına olanak sağlama
- Öğretmenlerin öğrenciler hakkında bilgi olmalarını sağlama
- Derse uyum sağlayamayan öğrencileri aktif hale getirmek
- Sınıfın tamamına hitap edebilme
- Akran iletişimini güçlendirme
- Çocukların gelişim alanlarına olumlu yönde katkı sağlamaktır.

2.6.3. Eğitsel Oyunların Öğretiminde Öğretmenin Rolü

Çocukların oyun öğretimi esnasında belirlenen kazanımları öğrenebilmeleri yolunda öğretmenlerin görevleri şunlardır (Öztürk Coşan, 2018);

- Oyunu planlamak
- Planlanan oyun için uygun ortamı hazırlamak
- Planlanan oyun için gerekli olan araç gereçleri hazırlamak
- Oyunları öğrencilerin hazırbulunuşluklarına ve bireysel farklılıklarına uygun olarak hazırlamak
- Oyunları öğrencilerin belirlenen kuralları öğrencilere kavratılabilmek
- Sınıfta bulunan tüm öğrencileri aktif ve etkin kılabilmek
- Öğrencilerin dikkatlerini ve ilgilerini çekebilecek bir oyun tasarlayabilmek
- Durumlara ve şartlara göre oyunun mekanını, zamanını ve kurallarını değiştirebilmek
- Tasarlanan oyunu öğretmen anlatımı esnasında ilk olarak kendisinin canlandırabilmesi
- Oyun sonrasında başarılı olanları ödüllendirerek taktir etmek
- Oyun sonrasında başarısız olanlara geri dönütler vererek yanlışlarını düzeltme olanağı tanımak
- Grup oyunlarına ağırlık vererek öğrencilere sosyal beceriler kazandırmaktır.

Özenç (2007) açısından eğitsel oyunların öğretiminde öğretmenlerin görevleri şunlardır:

- Oyunu öğrencilere aktarmadan önce etkisiz bir şekilde önce kendisinin kavraması
- Oyunun planını ve işlenişini ayarlayabilme
- Oyunda ihtiyaç duyulacak olan materyalleri temin ederek öğrencilere materyaller hakkında bilgi vermek
- Eşit şartlar altında oynanabilmesi için öğrencileri düzenleyebilme
- Oyunun amacını ve kurallarını anlaşılır bir şekilde öğrenciye ifade edebilme
- Kazanılmayan kısımlar için tekrar anlatımın sağlanması
- Oyun sonunda verilen dönütler yardımıyla düzeltmelerin yapılması gerekmektedir.

2.6.4. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Geçmişten günümüze kadar ulaşılabilen ve hala etkililiğini koruyan hatta giderek önemini arttıran oyun kavramının araştırmacılar tarafından pek çok sınıflandırmaları bulunmaktadır.

Oyunlar çocukların günlük yaşamlarında oynadıkları çocuk oyunları ve eğitim sisteminde verimliliği arttırmayı sağlayan eğitsel oyunlar olarak ikiye ayrılmaktadır (Karaağaçlı, 2005).

Eğitsel oyunları diğer oyun türlerinden farklı kılan bazı özellikler mevcuttur. Kazandırılması planlanan bilgiler hedefinde hazırlanması ve kurallar çerçevesi içerisinde önceden planlanarak hazırlanmış olması bu özelliklerdendir (Sönmez, 2010).

Özen ve diğ., (2012) açısından eğitsel oyunların sınıflandırılması şu şekildedir:

- 1) Yaş Gruplarına Göre
 - Okul Öncesi
 - Temel Eğitim
 - Yetişkinlik
 - Yaşlılık
- 2) Oyun Alanlarına Göre
 - Sınıf
 - Salon
 - Bahçe
 - Kış
 - Su
- 3) Oyuncu Sayılarına Göre
 - Bireysel
 - İkili
 - Takım
- 4) Oyun Araç Gereçlerine Göre
 - Araç Gerektiren
 - Araç Gerektirmeyen
- 5) Oyun Düzenlerine Göre
 - Çizgide Oynan
 - Çemberde Oynanan
 - Dağınık Halde Oynanan
- 6) Oyunun Amacına Göre
 - Eğlence Amaçlı
 - Eğitim Amaçlı
 - Sağlık Amaçlı
- 7) Oyunun İçeriğine Göre
 - Taklit

- Mücadele
- Sportif

Eğitim sisteminde yer alan oyunların eğitsel nitelik taşıyabilmesi için belirli aşamaları barındırması gerekmektedir.

Açıkgöz, 2003 ve Sevinç, 2004 açısından eğitsel oyun basamakları şu şekildedir:

- Tasarlanmış olan oyunun tanıtımının yapılması
- Tasarlanmış olan oyunun kurallarının belirlenmesi
- Teşvik edici mekanların hazırlanması
- Bireysel farklılıkları olan çocuklara uygunluk sağlayabilmesi
- Oyun sonunda ödüllendirmenin yapılması
- Çocukların rekabet duygularını güdüleyici olması
- Oyun sonunda öğrencilere geri dönütlerin sağlanması
- Oyun sonunda başarılı olan oyunların bildirilmesi şeklindedir.

Akandere (2013) açısından eğitsel oyunların basamakları şu şekildedir:

- Oyunun tanıtılması
- Oyunun kurallarının öğrenciye açıklanması
- Oyunun uygulanması

Demirel (2002) açısından eğitsel oyunların basamakları şu şekildedir:

- Oyunun Planlanması: Oyuncu sayısı, oyunun düzeyi, içeriği, konusu, zamanı ve mekanı belirlenmelidir.
- Oyun Seçimi: Tüm öğrencilerin aktif katılımını sağlamalı, kendi öğrenmelerini gerçekleştirmek için imkan sunmalı, fazla kural içermemeli ve eğlenerek dostluğu öğrenebilmelidir.
- Oyunun Tanıtılması: Çocuklar açısından dikkat çekici bir adının olması gerekmektedir.
- Oyunun Kurallarının Açıklanması: Gönüllü katılım sağlanarak oyuncuların görevleri açıklanmalıdır. Katılmak istemeyen öğrencileri oyuna özendirmek gerekmektedir.
- Oyunun Uygulanması: Tasarlanan oyun deneme amaçlı bir kez oynanmalı ve fark edilen eksiklikler giderilmelidir. Oyun esnasında tezahüratların yapılmasına izin verilmelidir.

- Tüm bireylerin katılımı sağlanmalı ve motivasyonlarını artırıcı yönde oynanmalıdır.

Gül Özenç (2007) açısından eğitsel oyunların hazırlanış aşamalarında şu durumlara dikkat edilmelidir:

- Tasarlanacak olan oyunla ilgili bir plan yapılmalıdır.
- Öğrenciye aktarılmadan önce öğretmen tarafından oyunun tam olarak anlaşılması gerekmektedir.
- Oyunu öğrencilere anlatmadan önce oyunda kullanılacak araç gereçler hazırlanmalı, oyun esnasında bu araç gereçler öğrencilere gösterilerek anlatılmalıdır.
- Anlatılacak olan oyun için öğrenciler belirli ve eşit bir düzende bulunmalıdır.
- Tüm oyunun adı ve kuralları anlaşılır bir şekilde açıklanmalıdır.
- Oyunun anlatımı bittikten sonra öğrencilerden anlamadıkları kısımları sorarak o kısımlar üzerinden bir kez daha geçilmelidir.
- Seviyeler halinde hazırlanan oyunlar arasından basit olandan başlanmalıdır.
- Belirlenen amaçlara ulaşılmalıdır.

Malone ve Lepper eğitsel oyunların hazırlanmasında dikkat edilmesi gereken dört kavramı şu şekilde açıklamıştır (Güngörmüş, 2007).

- Yaratıcılık/Hayal Gücü: Öğrencilerin ilgilerini ve dikkatlerini çekerek öğrenilen bilgilerin kalıcılığını arttırmaktadır.
- Merak: Oyunun her aşamasında bulunarak öğrencilerin bilinmeyene ulaşma arzusunu harekete geçirmelidir.
- Mücadele: Öğrenciler oyunun zorluklarına karşı gelebilmeli ve akranlarıyla rekabet içerisinde bulunmalıdır.
- Kontrol: Öğrencilerin oyunda karşılarına çıkan problem veya güç durumlara çözüm yolları üretebilmelerine imkan tanıyabilmelidir.

2.6.5. Eğitsel Oyunun Sınırlılıkları

- Öğrenme biçimlerinden uygun olanı seçilmelidir, tümü uygun değildir.
- Oyun esnasında rekabet içerisinde olan çocuklar arasındaki iletişim ve etkileşim olumsuz bir hal alabilir.
- Belirlenen zaman aralığında gerçekleştirilmelidir.

- Tasarlanan oyunda deęişiklik yapmak ya da oyun satın almak maddi açıdan zor olabilir.
- Daha önceden oyunun amacının ve içeriğinin biliniyor olması dolayısıyla öğrenciler arasındaki eşitlik durumunu bozabilir.
- Grup oyunlarında aynı bölümlerin aynı gruplarla oynanması eşitliği bozabilecek bir diğer sorundur.
- Bireysel olarak deęil de grup olarak oynanacak olan oyunlarda alınan galibiyetler ya da mağlubiyetler sonucunda çocukların bireysel durumları hakkında bilgi alınamaz (Pehlivan, 2014).

2.6.6. Eğitsel Oyunların Avantaj ve Dezavantajları

Gelişim çağında bulunan çocuklar için eğitsel oyunlar gelişimlerine büyük oranda katkı sağlayan etkinliklerdir. Oyunlar aracılığıyla çocukların kişisel gelişimleri yön kazanır. Oyunlar yardımıyla özgür bir şekilde öğrenmelerini gerçekleştiren çocuklar kendilerini kanıtlamış olurlar. Akranları ile birlikte etkileşime geçerek yardımlaşma, hoşgörü, paylaşım, empati, birlik ve beraberlik, saygı, sevgi ve güven duygularını kazanarak kişilik gelişimlerinde meydana gelen deęişiklikler çocukların ileriki yaşamlarına yansır. Böylece gelecek yılların temelini oyunlar aracılığıyla atmış olurlar (Jersild, 1979).

Eğitim sisteminin vazgeçilmez temellerinden biri haline gelmiş olan eğitsel oyunların hem öğrenciler açısından hem de öğretmenler açısından pek çok avantajları bulunmaktadır. Eğlenceli ve keyiflendirici bir öğretim ortamı sunarak derslerin monoton ve tek düze geçmesini önler. Dikkat çekici özellięi bakımından tüm öğrencilerin aktif katılımını sağlar.

Çocukların oyun esnasında akranlarıyla kurdukları iletişim ve etkileşim sayesinde sosyal becerileri gelişim gösterir. Oyunlarda sergiledikleri tavırlar yardımıyla öğretmenlerin öğrencileri tanıma fırsatı oluşmuş olur. Oyunlar esnasında karşılaşmış oldukları zorluklar yaratıcı, eleştirel ve pratik düşünme becerilerine katkı sağlar (Tan ve dię., 2004).

Oyun içerisinde birbirlerine saygı duymayı ve bu saygı çerçevesinde birbirlerinin haklarını korumayı öğrenirler. Oyun içerisinde var olan kuralları benimsemeleri, toplumda var olan genel kuralları benimseyebilmeleri için temel oluşturur (Özen ve dię., 2018).

Eğitsel oyunların avantajları bulunduğu gibi bazı dezavantajları da bulunmaktadır. Tasarlanan oyunlar sadece bilgiye ya da sadece kas gücüne ait olmamalıdır. Rastgele bir şekilde şansa göre hazırlanan içerikler barındırmamalıdır. Tasarlanan oyun için belirlenmiş olan kurallar oyuna başlamadan önce açık ve anlaşılır bir şekilde ifade edilmelidir aksi takdirde oyun içerisinde anlaşmazlıklar ortaya çıkabilir. Öğrencilerin oyun içerisinde karşılaştıkları zorluklara öğretmenlerin müdahalesi olmadan kendilerinin çözüm yolları

bulmaları gerekmektedir. Öğretmenlerin dahil olduğu ve çözüm önerileri sunduğu durumlarda öğrencilerin pratik düşünme ve karar verme becerilerinin gelişimi olumsuz yönde gerçekleşmiş olur. Tasarlanan oyunların hazırlık aşaması ciddi bir planlama ve zaman gerektirmektedir. Oyun esnasında kullanılacak olan materyallerin bulunması hem zaman açısından hem de maddi açıdan zorluklar doğurabilir (Gençer, 2016).

Kazandırılması amaçlanan davranış ve beceriler ile uyumlu olmayan içeriğin hazırlanması öğrencilerde yanlış öğrenmelere neden olabilmektedir (Üsküdar, 2016).

Grup dağılımlarında eşit şartlarda ve seviyelerde olmayan öğrencilerin bulunması öğrenmeyi olumsuz yönde etkilenmekle birlikte öğrencilerde oyuna karşı olumsuz tutumlar gelişebilmektedir (Coşkun, 2012).

2.6.7. Eğitsel Oyunlarla Harmanlanmış Fen Bilimleri Dersi

Fen bilimleri dersine karşı gösterir önemi günümüzde tartışma konusu olduğu bilinmektedir. Bu nedenle fen bilimi öğretmenlerine ders işleme esnasında bireysel farklılıkları göz önüne alarak birden fazla yöntem ve tekniğin kullanılması gerektiği söylenmektedir. Öğrenme esnasında öğretmenlerin sadece yönlendiren bir rehber konumunda olması gerektiği fikri öne sürülmektedir. Öğretmenlerin rehber konumunda olmaları sonucunda öğrenciler özgür bir şekilde kendi öğrenmelerini gerçekleştirmiş olacaklardır. Birden fazla yöntem ve teknikler kullanılarak farklı zeka türlerine sahip olan öğrencilere de ulaşılmış olacaktır. Eğitsel oyunlar yardımıyla aktarılması hedeflenen kazanımların öğretimi daha eğlenceli ve basit hale gelmiş olacaktır. Eğitsel oyunlarla zenginleştirilmiş konularda ve kalıcılık artmış olacaktır (Önen ve diğ., 2012).

Fen bilimleri dersi ile harmanlanmış olan eğitsel oyunlar aracılığıyla çocukların ilgileri ve dikkatleri çekilerek soyut kavramların somutlaştırılması kolaylaşmaktadır. Fen bilimleri dersine karşı olan olumsuz tutumları eğitsel oyunlar yardımıyla olumlu hale dönüştürülmektedir (Önen, 2005; Çavuş ve diğ., 2011).

İlköğretim çağında bulunan çocukların soyut düşünme becerileri tam anlamıyla gelişimlerini tamamlamıştır. Soyut düşünme becerileri tamamlanmayan öğrenciler için ise bünyesinde fazla olarak soyut kavramlar ve anlaşılması güç konular barındırması nedeniyle fen bilimleri dersine karşı öğrenciler açısından olumsuz düşünceler meydana gelmektedir. Bu oluşan olumsuz tutumların giderilerek olumlu hale dönüştürülmesi eğitim sistemimizde bulunan eğitsel oyun yönteminin kullanımına bağlıdır. Eğitsel oyunların kullanımı ile birlikte çocuklar günlük yaşamlarından koparılmadan eğlenceli bir şekilde öğrenimlerini gerçekleştireceklerinden fen bilimleri dersine karşı olan olumsuz tutumları giderilerek olumlu hale getirilmiş olacaktır (Altunay, 2004; Demir, 2012).

2.6.8. Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılan Araştırmalar

2.6.8.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Hanbaba (2011) “Oyunla Öğretim Yönteminin İlköğretim üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı ve Tutumuna Etkisi” isimli yüksek lisans tezini, Sakarya’nın Hendek ilçesinde bulunan üçüncü sınıf öğrencileri ile çalışmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilmiş olan başarı testi aracılığıyla grupların başarıları ölçülmüştür. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda oyunla öğretim yönteminin geleneksel yöntemlere kıyasla daha anlaşılır ve etkili bir öğretimin gerçekleştirilmesine yardımcı olduğunu ve böylece çocukların akademik başarılarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

Sevim (2019), “Eğitsel Oyunlar Aracılığıyla Kelime Öğretiminin 5.Sınıf Öğrencilerinin Anlama Becerilerine Etkisi” isimli yüksek lisans tezini, Erzurum’un Yakutiye ilçesinde bulunan 5. Sınıf öğrencileri ile çalışmıştır. Oluşturulan deney ve kontrol gruplarından elde edilen sonuçlara göre her iki grubun da anlama becerilerinde artış olduğu sonucuna varılmıştır. Fakat deney grubunda bulunan öğrencilerin anlama becerilerinde anlamlı bir değişikliğin olduğu görülmüştür. Kontrol grubuna uygulanan mevcut öğretim yöntemi sonucunda öğrencilerin bir süre sonra derse karşı olan ilgilerinin koptuğu ve motivasyonlarının düştüğü görülmüştür. Ayrıca deney grubu ile yapılan görüşmeler sonucunda uygulanmış olan oyunla öğretim yönteminin yardımıyla derse olan aktif katılımlarının arttığı, eğlenerek öğrenme ortamlarının olduğu ve böylece Türkçe dersinde kullanılması gereken etkili bir yöntem olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Nur (2019) “Madde ve Isı Ünitesinin Öğretiminde Eğitsel Oyunları Kullanmanın Öğrencilerin Akademik Başarısı Üzerine Etkisi ve Sürece Yönelik Öğrenci Görüşleri” isimli yüksek lisans tezini, Iğdır’ın Tuzluca ilçesinde bulunan 6. Sınıf öğrencileri ile çalışmıştır. Oluşturulan deney ve kontrol gruplarına hem süreç öncesinde hem de süreç sonrasında “Madde ve Isı Başarı Testi” uygulamıştır. Yapılan uygulamalar sonucunda mevcut öğretim yöntemlerinin kullanıldığı kontrol grubu ile eğitsel oyunlarla zenginleştirilmiş yöntemlerin kullanıldığı deney grubu öğrencileri arasında akademik başarı farkının anlamlı bir farklılık oluşturduğu sonucuna varılmıştır. Eğitsel oyun yönteminin kullanıldığı deney grubunun akademik başarısında önemli bir artış meydana gelmiştir. Ayrıca deney grubu ile yapılan görüşme sonucunda eğitsel oyunların öğrencilere başarılı ve eğlenceli bir öğrenme ortamı sunması dolayısıyla olumlu etkilerinin olduğu görülmüştür.

Karayılan-Tunç (2019) “Oyunlaştırma Unsurlarının Fen Başarısına ve Kalıcılığına Etkisi: Bitki ve Hayvanlarda Üreme, Büyüme ve Gelişme Ünitesi” isimli yüksek lisans tezini 6.sınıf öğrencileri ile çalışmıştır. Deney ve kontrol grupları oluşturularak beş haftalık bir

çalışma programı oluşturulmuştur. Eğitsel oyun yöntemi aracılığıyla ders anlatımları yapılan deney grubu öğrencilerinin, mevcut öğretim yöntemi aracılığıyla ders anlatımları yapılan kontrol gruplarına oranla akademik başarılarının daha fazla arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Erkin (2019) "Ortaokul Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Depreme Yönelik Tutum ve Akademik Başarılarında Eğitsel Oyunların Etkisinin İncelenmesi" isimli yüksek lisans tezini Çanakkale'nin merkez ilçesinde bulunan 5.sınıf öğrencileri ile çalışmıştır. Deney ve kontrol grupları oluşturularak çalışmalara başlanmıştır. Deney grubunun ders anlatımında eğitsel yöntemi kullanılırken kontrol grubunun ders anlatımında mevcut öğretim yöntemleri kullanılmıştır. Deney ve Kontrol Gruplarının başarılarını ölçmek amacıyla "Doğal Afet Başarı Testi" uygulanırken, tutumlarını ölçmek amacıyla ise "Depreme Yönelik Tutum Ölçeği" uygulanmıştır. Bu uygulamalar sonucunda ise eğitsel oyun yöntemleri aracılığıyla ders anlatımları yapılan deney grubu öğrencilerinin mevcut öğretim yöntemi aracılığıyla ders anlatımları yapılan kontrol gruplarına oranla daha başarılı olduğu sonucuna varılmıştır.

Yıldırım (2017) "Fen Bilimleri Dersi Maddenin Değişimi Ünitesinde Eğitsel Oyunların Kullanılmasının Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Derse Karşı Tutumuna Etkisi" isimli yüksek lisans tezini İstanbul'un Sultanbeyli ilçesinde bulunan 5.sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Deney ve kontrol grupları oluşturularak deney gruplarına eğitsel oyun yöntemi, kontrol grubuna ise mevcut öğretim yöntemi aracılığıyla konu anlatımı yapılmıştır. Çalışmanın sonunda uygulanmış olan başarı testi ve tutum ölçeğinde elde edilen bulgulara göre eğitsel oyunların uygulanmış olduğu deney grubu öğrencilerinin fen bilimlerine karşı olan başarı ve tutumlarının, kontrol grubu öğrencilerine oranla anlamlı bir farklılık elde ettiği öne sürülmektedir.

Sungur (2006) "Harfli ifadeler ve Denklemler Konusunun Oyun ve Bulmacalarla Öğretilmesinin Öğrencilerin Matematik Başarı Düzeylerine Etkisi" isimli yüksek lisans tezini; İstanbul'un Gaziosmanpaşa ilçesinde bulunan 8.sınıf öğrencileri ile çalışmıştır. Deney ve kontrol grupları oluşturularak bu gruplara çalışma öncesinde; "Matematik Başarı Testi" isimli bir ön teste "Harfli İfadeler ve Denklemler Testi" isimli bir son test ve iki gruba da matematik dersine karşı olan tutumlarını ölçmek amacıyla bir tutum ölçeği uygulanmıştır. Oyunlar aracılığıyla öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla öğretim yapılan kontrol grubu öğrencilerinin sonuçlarına bakıldığında, deney grubunda yer alan öğrencilerin hem matematik başarıları üzerinde hem de matematik dersine karşı olan tutumları üzerinde olumlu farklılıkların meydana geldiği sonucuna ulaşılmıştır.

Altınbulak, Emir ve Avcı (2006) "Sosyal Bilgiler Eğitiminde Eğitsel Oyunların Erişmeye ve Kalıcılığa Etkisi" isimli çalışmasını Bolu'nun merkez ilçesinde bulunan 5.sınıf öğrencileri ile gerçekleştirmiştir. Deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Deney grubunda yer alan

öğrencilere sosyal bilgiler dersi eğitsel oyunlar aracılığıyla öğretilirken kontrol grubunda yer alan öğrencilere sosyal bilgiler dersi mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla öğretilmiştir. Çalışma sonunda elde edilen verilere göre eğitsel oyunlar aracılığıyla ders anlatımı yapılan deney grubu öğrencilerinin kontrol grubunda yer alan öğrencilere göre bilgilerinin kalıcılığı ve başarılarının artışı yönünde anlamlı bir farklılık olduğu ortaya çıkmıştır.

Kaya (2007) "İngilizce Dersinde Oyun Tekniği Ağırlıklı Yöntemin Geleneksel Yönteme Kıyasla Erişkiye Etkisi" adlı çalışmasını 5.sını öğrencileri ile gerçekleştirmiştir. Çalışma için belirlenen konuların kontrol grubunda bulunan öğrencilere mevcut öğretim yöntemleri ile deney grubunda bulunan öğrencilere ise eğitsel oyun yöntemi aracılığıyla öğretimi yapılmıştır. Çalışma sonunda elde edilen verilere göre bu eğitsel oyunlar öğretimleri yapılan deney grubu öğrencilerinin kontrol grubunda yer alan öğrencilere göre daha başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Çangır (2008) "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı" isimli çalışmasını Tuzla ilçesinde bulunan Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenleri ile yapılan görüşmeler aracılığıyla gerçekleştirmiştir. Çalışma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun yönteminin yeterince kullanılmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Eğitsel oyunların yeterince kullanılamama sebebi olarak öğretmenler oyunların oynatılması esnasında sınıfta disiplinin sağlanamaması ve dolayısıyla yorucu olması gerekçelerini sunmuşlardır. Ayrıca öğretmenlerin eğitsel oyunlarla öğretim yöntemlerine tam olarak hakim olamadıkları sonucuna da ulaşılmıştır.

Gökçen (2009) "6. Sınıf Matematik Dersinde Ortak Katlar ve Bölenler Konusunun Oyun Temelli Yöntemle Öğretiminin Başarı ve Kalıcılık Üzerine Etkisi" isimli çalışmasını Çanakkale'nin Ecebat ilçesinde bulunan 6. Sınıf öğrencileri ile gerçekleştirmiştir. Yansız atama yoluyla deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Konunun öğretimi deney grubuna oyunlar aracılığıyla yapılırken kontrol grubuna mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla yapılmıştır. Çalışma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda eğitsel oyun yöntemiyle yapılmış olan öğretimin hem başarıyı hem de kalıcılığı arttırmış olduğu sonucuna varılmıştır.

Torun (2011) "Çocuk Hakları Öğretiminde Oyun Yönteminin Başarıya, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi" isimli çalışmasını Adıyaman'ın merkez ilçesinde bulunan 5.sınıf öğrencileri ile gerçekleştirmiştir. Oluşturulan deney ve kontrol gruplarına konunun öğretimleri esnasında farklı yöntem ve teknikler kullanılmıştır. Deney grubunda yer alan öğrencilerin öğretimi esnasında öğretmen ders kitabına ek olarak eğitsel oyun yöntemini de kullanırken kontrol grubunda yer alan öğrencilere ise öğretmen ders kitabına ek olarak mevcut öğretim yöntemleri kullanılmıştır. Deney ve kontrol gruplarına başarı testi ve çocuk hakları tutum ölçeği uygulanmıştır. Ek olarak deney grubunda bulunan öğrencilerin öğrenimleri esnasında günlük yazmaları istenmiştir. Çalışmanın öncesinde deney ve kontrol grupları arasında

anlamalı bir farka ulaşılmazken çalışmanın sonrasında uygulanan başarı ve tutum ölçekleri oyunla öğretimin sağlandığı deney grubu öğrencilerinin kontrol grubunda yer alan öğrencilere kıyasla daha başarılı oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

2.6.8.2. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Klepper (2003), kelime öğretiminde oyunun etkinliğini ölçmek amacıyla “Bingo” adlı oyun aracılığıyla bir çalışma yapmıştır. Oluşturmuş olduğu deney ve kontrol gruplarıyla yaptığı çalışma sonucunda Bingo oyununun kelime öğretiminde etkililiği olduğunu gözlemlemiştir ama ulaşılan bu etkinin anlamalı bir fak oluşturmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Romine (2004), ele aldığı araştırmasında eğitsel oyunların öğrencilerin motivasyonuna, aktif katılımına ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığına etkisini incelemiştir. 4.sınıfta bulunan öğrencilerden deney ve kontrol grupları oluşturularak yağmur ormanları dersini ele almıştır. Oluşturulan kontrol grubunda yağmur ormanları dersini soru-cevap yöntemine göre işlerken deney grubunda ise eğitsel oyun yardımıyla işlemiştir. Çalışmanın sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda eğitsel oyunların öğrenci motivasyonu, aktif katılımlarının ve öğrenilen bilginin kalıcı olduğunu saptamıştır.

Kebritchi, Hirumi ve Bai (2010), bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik başarıları ve motivasyonu üzerine etkisini ele almıştır. Araştırmada 190 öğrenci ve 10 öğretmen bulunmaktadır. Deney ve kontrol grupları oluşturulurken öğretmenler gruplara plansız bir şekilde yerleştirilmiştir. Kontrol grubuna normal ders anlatımı yapılırken deney grubuna bilgisayar oyunları aracılığıyla ders anlatımı yapılmıştır. Çalışma sonucunda elde edilen verilere göre matematik başarıları deney grubunda artarken motivasyon etkileri arasında anlamalı bir farklılık bulunmamıştır.

Holmes (2012), araştırmasında oyunların fen başarılarına, ilgi alanlarına ve öğrenci tutumlarına olan etkisini ele almıştır. Araştırma ortaokulda ve lisede bulunan 1200 öğrencinin üç aylık bir eğitim almasıyla oluşturulmuştur. Çalışmanın sonunda elde edilen veriler doğrultusunda öğrencilerin fen derslerine yönelik olan başarılarına, ilgilerine ve tutumlarına oyunun olumlu yönden etkisinin olduğu kanısına varılmıştır.

Zhong (2017), “Acid-Base Poker: A Card Game Introducing The Concepts Of Acid And Base At The College Level” isimli çalışmasında birinci sınıf kimya öğrencilerine asitleri ve bazları öğretmek amacıyla bir kart oyunu tasarlamıştır. Çalışma esnasında kullanılan kart oyunları aracılığıyla kimya öğretiminin daha etkili ve verimli öğretilbileceği sonucuna varılmıştır.

Boyras ve Serin (2017), “Science Instruction Through The Game And Physical Activities Course An Interdisciplinary Teaching Practive” isimli araştırmasında fen öğretimi esnasında eğitsel oyunların kullanımının ders başarısına ve bilgilerin kalıcılığına etkisini

öğrenmek amaçlanmıştır. Üçüncü sınıf öğrencilerinden oluşan üçlü deneysel biri kontrol grubu olmak üzere çalışmanın katılımcıları belirlenir ve beş hafta süren bir eğitim alırlar. Çalışmanın sonunda elde edilen veriler doğrultusunda deney grubunda yer alan öğrencilerin ders başarılarında ve bilgilerin kalıcılığında artışın meydana geldiği saptanmıştır.

Divjak ve Tomic (2011), oyunlar üzerine yayımlanmış makaleler aracılığıyla oyunların eğitim ve öğretim sürecinde bulunmalarının gerektiğini öne sürmüşlerdir. Bilgisayar oyunlarının matematik dersine öğrenciler açısından olumlu etkilerinin olduğunu ve aktif katılımlarını sağlayarak eğitimin vazgeçilmez bir parçası haline geldiğini ifade etmişlerdir.

Rouse (2013) araştırmasında fen öğretiminde kullanılan oyunların öğrencilerin başarısına, tutumlarına ve motivasyonlarına olan etkisini ele almıştır. Çalışmasında mikrobiyoloji dersi için hazırlanmış olan oyunun öğrencilerin ders başarısının, derse olan tutum ve motivasyonlarının olumlu yönde etkilendiğini öne sürmüştür.

Hong ve Masood (2014) araştırmasında oyunla öğretim yönteminin ortaokulda bulunan öğrencilerin derse karşı olan motivasyon, tutum ve aktif katılım oranlarını etkilemesini ele almıştır. Araştırmasında oluşturmuş olduğu deney ve kontrol gruplarının arasında anlamlı bir farklılığın olduğunu gözlemlemiştir. Deney grubunu oluşturan öğrencilerin oyunla öğretim yöntemi aracılığıyla derse karşı olan motivasyon, tutum ve aktif katılım oranlarının olumlu yönde artış gösterdiği sonucuna ulaşmıştır.

Fan, Xiao ve Su (2015) araştırmasında anlamlı öğrenmenin oyunlar aracılığıyla başarı arasında bulunan ilişkiyi ele almıştır. Kan dolaşımı konusunun materyaller yardımıyla dahi anlaşılmasının güç olmasından dolayı konuyla ilgili bir oyun tasarlanmıştır. Tasarlanan oyun oluşturulan deney grubunda konu anlatımı için kullanılırken kontrol grubunda oyun kullanılmamıştır. Araştırma sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda deney grubunda bulunan öğrenciler oyunlar aracılığıyla anlamlı öğrenmeleri gerçekleştirirken ders başarılarında artışın meydana geldiği gözlemlenmiştir. Sonuç olarak deney grubunda anlamlı bir farklılığın ortaya çıktığı kanısına varılmıştır.

Chang, Evans, Kim, Norton ve Samur (2015) araştırmalarında The Math App'in ortaokulda bulunan öğrencilerin matematik yeterliliği üzerine olan etkinliği ele alınmıştır. Oluşturulan deney ve kontrol gruplarında kesirler konusunun öğretimi amaçlanmıştır. Deney grubunda bulunan öğrencilere oyun aracılığıyla kontrol grubunda bulunan öğrencilere ise kağıt ve kalem koşulları aracılığıyla inceleme yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda oyunla öğretimin gerçekleştirilmiş olduğu deney grubunun matematik yeterliliklerinde artışın meydana geldiğini öne sürmüşlerdir.

Rosyid, Palmerlee ve Chen (2018) "Eğitim Materyallerini, Eğitsel Oyunların Geliştirilmesi İçin Oyun İçeriğine Dağıtma Bir Örnek Olay İncelemesi" isimli araştırmada fen

bilimleri dersine ait olan atom ve bileşiklerin özelliklerini içeren bir eğitsel oyun tasarlanmıştır. Geliştirmiş oldukları oyun aracılığıyla konunun öğrenilmesinin daha anlaşılır ve eğlenceli olduğu kanısına varılmıştı.



III. BÖLÜM

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Fen bilimleri dersi üçüncü sınıf öğretim programında yer alan “Canlılar ve Yaşam” ünitesindeki duyu organları ve görevleri/beş duyumuz konusunun öğretiminde kullanılan eğitsel oyun yöntemi tekniğinin üçüncü sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına etkisini belirlemek amacıyla yarı deneysel yöntem kullanılmıştır. Deneysel araştırma yöntemi belirlenen değişkenler arasındaki sebep-sonuç ilişkisini inceleyerek ulaşılan verileri etkileyen nedenlerin meydana çıkmasını sağlayan bir araştırma yöntemidir (Çepni, 2005). Çalışmada ön test ve son test kontrol gruplu yarı deneysel araştırma deseni kullanılmıştır. Ön test ve son test kontrol gruplu yarı deneysel desenlerde, birbirlerine benzer ve yakın olması amaçlanarak oluşturulan iki gruptan hangisinin deney grubu hangisinin kontrol grubu olacağı tarafsızlık ilkesine dayanarak rastgele bir şekilde belirlenir. Deney ve kontrol gruplarının seçilmesinin ardından uygulama öncesinde hem deney grubuna hem de kontrol grubuna ön testler aynı anda uygulanır. Deney grubu olarak seçilen sınıflarda beş duyumuz konusunun öğretimi eğitsel oyunlar aracılığıyla, kontrol grubu olarak seçilen sınıflarda ise beş duyumuz konusunun öğretimi mevcut öğretim programı aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

Mevcut öğretim programı; merkezinde öğretmenlerin bulunduğu öğrencilerin ise pasif bir şekilde rol aldığı bir sistemdir. Öğretim esnasında başvuru kaynaklar başta ders kitapları olmak üzere sonrasında dahil olan yardımcı kitaplar ile sınırlıdır. Mevcut öğretim programı kapsamında kullanılan yöntem ve teknikler bir çeşitlilik barındırmamaktadır. Öğretmenlerin merkezde olduğu ve yardımcı kaynaklar aracılığıyla öğrencilerin öğretimlerini gerçekleştirdikleri bir sistemdir.

Her iki gruba da ön test ve son test olarak araştırmacılar tarafından hazırlanan akademik başarı testi hazırlanmıştır. Çalışmanın bağımlı değişkeni, öğrencilerin beş duyumuz konusuna yönelik olan akademik başarılarıyken bağımsız değişkeni ise eğitsel oyun etkinlikleri ve mevcut öğretim yöntemi etkinlikleri olarak kullanılan tekniklerdir. Uygulama iki hafta boyunca altı ders saati ve uygulanan ön test-son testler, yarı yapılandırılmış görüşme formu dahilinde toplamda beş haftalık süre içerisinde gerçekleştirilmiştir.

Uygulama öncesinde belirlenen iki farklı okuldan iki şube 3/A (deney grubu) ve iki şube 3/B (kontrol grubu) sınıflarına geliştirilen akademik başarı testi ön test olarak uygulanmıştır. Uygulanan ön test sonrasında deney grubuna eğitsel oyunlar aracılığıyla kontrol grubuna ise mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla konu anlatımı yapılmıştır. Konu anlatımı sonrasında deney ve kontrol gruplarına son test olarak yine ön test olarak uygulanan akademik başarı testi uygulanmıştır. Yapılan bu uygulamaların amacı eğitsel oyun yöntemlerinin öğrencinin akademik başarıları üzerine olan etkisini incelemektir.

Araştırma sürecine ilişkin öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla araştırmacılar tarafından hazırlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formu (Ek-5) deney grubundan gönüllülük esasına göre seçilen 10 öğrenci ile yapılmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Araştırma 2020-2021 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde Şanlıurfa ili Birecik ilçesine bağlı iki farklı devlet okulunda gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunun A İlkokulunda ve B İlkokulunda öğrenim gören üçüncü sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubunda toplam 120 kişi bulunmaktadır. Araştırma süreci öncesinde İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gereken yasal izinlerin alınmış olduğu çalışmada rastgele olarak deney ve kontrol grupları belirlenirken dört farklı sınıf arasından iki sınıf kontrol grubu iki sınıf deney grubu olacak şekilde oluşturulmuştur. A Okulu 3/A ve B Okulu 3/A sınıflarında bulunan 60 öğrenci deney grubunu oluştururken, B Okulu 3/B ve B Okulu 3/B sınıflarında bulunan 60 öğrenci kontrol grubunu oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubunu oluştururken deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin hepsinin üçüncü sınıf olmaları nedeniyle yaş özellikleri bakımından benzerlik göstermektedirler. Ayrıca deney ve kontrol grubu öğrencileri sınıf mevcudu bakımından da benzerlik göstermektedirler. Araştırmanın nitel bölümünde ise deney grubunda yer alan 10 öğrenci rastgele bir şekilde belirlenmiş ve bu belirlenen 10 öğrenci ile araştırmacılar tarafından geliştirilmiş olan yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla görüşmeler yapılarak nitel verilere ulaşılmıştır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verilerini elde etmek amacıyla “Beş Duyumuz” konusuna yönelik olarak hazırlanmış “Akademik Başarı Testi” ile yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

3.3.1. Beş Duyumuz Konusu Başarı Testi

Akademik başarı testi üçüncü sınıf fen bilimleri dersi canlılar ve yaşam ünitesi içerisinde bulunan beş duyumuz konusunu içeren üç kazanım kapsamında araştırmacılar aracılığıyla geliştirilmiştir. Ders kitapları ve yardımcı kaynaklar incelenerek amaçlanan kazanımlara yönelik 50 soruluk bir havuz oluşturulmuştur. Oluşturulmuş olan soru havuzundan 5 sınıf öğretmenin de görüşleri alınarak 27 soru seçilip, kapsam geçerliliği de sağlanarak Bloom'un Bilişsel Alan Taksonomisi basamaklarına göre kazanımlarla uygun olacak şekilde belirtke tablosu aşağıda verilen Tablo 1'deki gibi hazırlanmıştır. Oluşturulan başarı testi için iki konu alan uzmanının görüşü ve dil ve anlatım özelliği açısından anlaşılabilirliğini belirlemek amacıyla bir Türkçe öğretmenin görüşlerine başvurulmuştur. Başvurulan görüşler doğrultusunda gereken düzeltmeler yapılmıştır.

Tablo 1. Akademik Başarı Testine İlişkin Belirtke Tablosu-1

Kazanımlar	Hatırlama	Anlama	Uygulama	Analiz	Değerlendirme	Yaratma
F.3.2.1.1. Duyu organlarının önemini fark eder. Duyu organlarının yapısal ayrıntısına girilmez.		1,4,7,10 13,15,18 19,21,25				
F.3.2.1.2. Duyu organlarının Temel görevlerini açıklar. Duyu organları arasındaki ilişki açıklanır.		3,5,8,11 14,17,18 20,22,23 25				
F.3.2.1.3 Duyu organlarının Sağlığını korumak için yapılması gerekenleri açıklar. Duyu organların ait Hastalıklara girilmez.		2,6,9,12 16,24,26 27				

Geliştirilen başarı testinin geçerlik ve güvenirlik tespitini yapmak amacıyla 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Şanlıurfa ili Birecik ilçesinde MEB'e bağlı bir devlet okulunda bulunan ve konu hakkında bilgi sahibi olduğu düşüncesi ile önceki yıl bu dersi almış olan 75

dördüncü sınıf öğrencisi ile uygulama yapılmıştır. Pilot uygulamadan elde edilen verilere göre güvenirlik analizleri yapılarak testte bulunan maddelerin madde güçlük indekslerine ve madde ayırt edicilik indeksleri hesaplanmıştır. Hazırlanan testin Cronbach's alfa güvenirlik katsayısı 0,73 olarak bulunmuştur.

Ölçekte bulunan 27 sorudan oluşan akademik başarı testinin madde güçlük indeksi ortalaması $p=0,60$ madde ayırt edicilik ortalaması ise $d=0,49$ olduğu görülmektedir. Madde ayırt edicilik indeks değerlerine göre madde seçme kararlarının nasıl olması gerektiği Tablo 2'de belirtilmektedir.

Tablo 2. Madde Ayırt Edicilik İndeks Değerlerine Göre Madde Seçme Kararı

Madde Ayırt Edicilik İndeks Değerleri	Değere Göre Alınması Gereken Karar
0,19 veya daha küçük	Teste alınmamalıdır
0,20 ile 0,29 aralığı	Düzeltilmeler sonrasında teste alınabilir
0,30 ve daha yüksek	Teste alınabilir

Madde güçlük indeks değerlerine göre madde seçme kararlarının nasıl olması gerektiği Tablo 3'te belirtilmektedir.

Tablo 3. Madde Güçlük İndeks Değerlerine Göre Madde Seçme Kararı

Maddenin güçlük değeri	Değere Göre Alınması Gereken Karar
0,61 veya daha büyük	Kolay güçlükte
0,60 ve 0,40 aralığı	Orta güçlükte
0,39 veya daha küçük	Zor güçlükte

Pilot uygulama sonucunda akademik başarı testinin madde güçlük ve ayırt edicilik indeksi analizlerine göre testten çıkarılması gereken maddeler bulunmaktadır. Akademik Başarı Testinde bulunan sorular yukarıda verilen kararlar doğrultusunda değerlendirilerek madde güçlük indeksleri ve madde ayırt edicilik indeksleri ile ilgili değerlendirme sonuçları Tablo 4'te belirtilmektedir.

Tablo 4. Akademik Başarı Testi Maddelerinin Güçlük ve Ayırt Edicilik Puanları

MADDE NO	MADDE GÜÇLÜK İNDEKSİ	MADDE AYIRT EDİCİLİK İNDEKSİ
----------	----------------------	------------------------------

1	0,828	0,315
2	0,636	0,287
3	0,714	0,467
4	0,722	0,404
5	0,721	0,416
6	0,731	0,289
71	0,727	0,328
8	0,524	0,372
9	0,620	0,426
10	0,833	0,339
11	0,758	0,396
12	0,725	0,346
13	0,649	0,326
14	0,724	0,362
15	0,613	0,427
16	0,751	0,376
17	0,736	0,494
18	0,715	0,496
19	0,731	0,367
20	0,837	0,396
21	0,736	0,389
22	0,729	0,302
23	0,532	0,467
24	0,636	0,397
25	0,733	0,286
26	0,188	0,272
27	0,152	0,213

Madde güçlük analizi sonucunda madde ayırt edicilik değeri 0,30 altında bulunan değerlere ait olan 26 ve 27 numaralı maddeler testten çıkarılmıştır. Çıkarılan maddeler sonrasında elde edilen belirtke tablosu Tablo 5'te belirtilmektedir.

Tablo 5. Akademik Başarı Testine İlişkin Belirtke Tablosu-2

Kazanımlar	Hatırlama	Anlama	Uygulama	Analiz	Değerlendirme	Yaratma
------------	-----------	--------	----------	--------	---------------	---------

F.3.2.1.1.		
Duyu organlarının	1,4,7,10	
önemini fark eder.	13,15,18	
Duyu organlarının	19,21,25	
yapısal ayrıntısına		
girilmez.		
F.3.2.1.2.		
Duyu organlarının	3,5,8,11	
Temel görevlerini	14,17,18	
açıklar. Duyu	20,22,23	
organları arasındaki	25	
ilişki açıklanır.		
F.3.2.1.3		
Duyu organlarının		
Sağlığını korumak	2,6,9,12	
için yapılması	16,24	
gerekenleri açıklar.		
Duyu organların ait		
Hastalıklara girilmez.		

Çıkarılan maddeler dahilinde son hali verilen akademik başarı testinde yer alan maddelerin madde güçlük değerleri 0,52 ile 0,83 aralığında bulunmaktadır. Belirtilen aralık akademik başarı testinde yer alan maddelerin ortalama güçlük seviyesinde olduğunu göstermektedir. Maddelerin ayırt edicilik değerleri ise 0,28 ile 0,49 aralığında bulunmaktadır. Belirtilen aralık akademik başarı testinde yer alan maddelerin madde ayırt edicilik değerlerinin yüksek olduğunu göstermektedir. Elde edilen veriler doğrultusunda akademik başarı testinde yer alan tüm maddelerin hedefe hizmet ettiği görülmektedir.

Ek 4 incelendiğinde son hali verilen ölçekte bulunan 25 sorudan oluşan akademik başarı testinin güvenirlik katsayısı 0,73'tür ve böylece testin güvenirlik katsayısının 0,70'in üzerinde olması nedeniyle testten alınan sonuçların güvenirliğinin yüksek olduğu görülmektedir. Akademik başarı testinin madde güçlük indeks ortalaması $p=0,61$ ve madde ayırt edicilik ortalaması ise $d=0,50$ olduğu görülmektedir. Elde edilen veriler doğrultusunda hazırlanmış olan başarı testinin güvenirliğinin yüksek olmasıyla birlikte öğrencileri ayırt etmiş olduğu ve ölçekte bulunan soruların aynı davranışları ölçmek üzere uygun olduğu sonucuna varılmıştır.

Son hali verilerek 25 adet çoktan seçmeli sorudan oluşan akademik başarı testi deney ve kontrol gruplarına hem ön test hem de son test olarak uygulanmıştır. Testte bulunan her soruya 4 puan verilmekle birlikte en fazla 100 puan alınırken en az 0 puan alınmaktadır.

3.3.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Araştırmanın nitel verilerini elde etmek amacıyla kullanılan veri toplama aracı ise, öğrencilerin eğitsel oyunlarla konu öğretimi süreci hakkında sahip oldukları düşünceleri öğrenebilmek amacıyla hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formudur. Görüşme formları belirlenmiş bir konu üzerine derinlemesine soru sorma ve alınan cevapların yetersizliği ya da anlaşılabilirliğinin düşük olması nedeniyle yardımcı sorular yönelterek sorulara daha anlaşılır ve net cevaplar almayı amaçlaması açısından güçlü ve avantajlı bir araştırma yöntemidir (Çepni, 2009). Görüşme formu araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. Hazırlanan görüşme formu uzmanlara sunulmuş ve uzmanlardan gelen dönütler doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Uygulama öncesinde hazırlanmış olan görüşme formu üçüncü sınıfta öğrenim gören üç öğrenciye uygulanmış ve uygulanan görüşmeler sonucunda öğrencilerden gelen dönütlere göre de değişiklikler yapılarak yarı yapılandırılmış görüşme formunun son hali hazırlanmıştır. Uygulama esnasında deney grubunda yer alan 10 öğrenciye gereken fiziki şartların sağlanması ve yeterli olan zamanın verilmesi ile elde edilen veriler gerekli izinler doğrultusunda kayıt altına alınarak sonrasında metin haline getirilmiştir.

Araştırmanın nitel verilerini elde etmek amacıyla hazırlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formunun soruları aşağıda verilmiştir.

- Eğitsel oyunlarla ders işlemek sana ne kazandırdı?
- Eğitsel Oyunlarla ders işlemek sana ne hissettirdi?
- Kendi oyununu tasarlamak istesen nasıl bir oyun tasarlamak isterdin?
- Başka hangi derslerde oyun etkinliklerinin olmasını isterdin? Neden?

3.4. Araştırmanın Uygulama Süreci

Araştırma 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Şanlıurfa ilinin Birecik ilçesinde bulunan üçüncü sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma öncesinde belirlenen iki farklı okuldan iki şube 3/A (Deney Grubu) ve iki şube 3/B (Kontrol Grubu) sınıflarına geliştirilen Akademik Başarı Testi ön test olarak uygulanmıştır. Uygulama sonrasında deney grubunda bulunan öğrencilere beş duyumuz konusunun öğretimi tasarlanmış olan eğitsel oyun yardımıyla gerçekleştirilirken kontrol grubunda yer alan öğrencilere ise beş duyumuz konusunun öğretimi mevcut öğretim programları aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Yapılan öğretimler her iki grup için de 6 ders saati içerisinde tamamlanmıştır. Gerçekleştirilen öğretimler sonrasında her iki grupta bulunan öğrencilere ön test olarak uygulanan akademik başarı testi son test olarak da uygulanmıştır. Araştırmanın nitel verilerini elde etmek

amacıyla ise deney grubu içerisinde seçilmiş olan 10 öğrenciye eğitsel oyun sürecine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Uygulamalar iki hafta boyunca 6 ders saati ve yapılan ön test-son test, görüşme formunun uygulanması dahilinde 5 haftalık bir süre içerisinde gerçekleştirilmiştir.

3.5. Araştırmada Elde Edilen Verilerin Analizleri ve Yorumlanması

3.5.1. Nicel Verilerin Analizi

Araştırmaya dair veriler uygulama öncesinde ön test ve uygulama sonrasında son test olarak toplanmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen verileri analiz etmek için SPSS programı ile istatistiksel olarak çözümler yapılmıştır. Öğrencilerin araştırmada kullanılan akademik başarı testine vermiş oldukları cevapların genel dağılımlarının yorumlanması ve elde edilen nicel verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini araştırmak amacıyla betimsel istatistik yöntemlerine başvurulmuştur.

Araştırmada seçkisiz olarak belirlenen deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ölçeklere ilişkin puanlarının dağılımlarını belirlemek için test puanları analize tabi tutulmuştur. Grupların test puanlarına ilişkin verilerin normal dağılım gösterip göstermediği Kolmogorov-Smirnov testi ile sınanmıştır. Normalliğin Kolmogorov-Smirnov testi ile sınanmasının nedeni gruplarda bulunan öğrenci sayısının 30 ve 30'un üstünde ($n_{deney}=30$, $n_{kontrol}=30$) olmasıdır (Ak, 2008; Akt. Can, 2016: 69). Yapılan Kolmogorov-Smirnov testi sonuçları " $p>.05$ olduğu durumlarda gruplara ait puanlar normal dağılım göstermektedir." şeklinde yorumlanmaktadır (Can, 2016: 118). Ancak normalliğe ilişkin kararı verebilmek için gruplara ait puanların çarpıklık ve basıklık katsayılarına da bakılmaktadır. George ve Mallery'e (2010) göre çarpıklık ve basıklık katsayısı -2 ve +2 aralığında ise değişkenlerin normal dağılım gösterdiği varsayılmıştır (Eraslan, Karafil, Akgül ve Korkmaz, 2008: 407). Elde edilen verilerin çarpıklık ve basıklık değerleri incelendiğinde $\pm 1,5$ aralığında olduğu görülmüştür. Bu değerlerden hareketle verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilerek parametrik testlerin yapılması uygun bulunmuştur (Eraslan, Karanfil, Akgül ve Korkmaz, 2008: 407).

Deney grubunun akademik başarı testinden aldığı ön test-son test puanlarının ya da kontrol grubunun akademik başarı testinden aldığı ön test-son test puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulguları elde etmek amacıyla tek yönlü t testi uygulanmıştır. Ayrıca deney ve kontrol grubunun ön test-son test puanlarının farkını karşılaştırmaya ilişkin bulguları elde etmek amacıyla ise bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır.

3.5.2. Nitel Verilerin Analizi

Araştırmada yer alan nitel veriler deney grubu içerisinde seçilen 10 öğrencinin süreçte kullanılan eğitsel oyunlarla ilgili görüşlerini belirlemek için yarı yapılandırılmış görüşme formunda bulunan sorulara verdikleri yanıtlardan elde edilmiştir. Elde edilen verileri çözümlmek için içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi yapılırken görüşme yapılan öğrenciler için O1, O2, O3 vb. kodları kullanılmaktadır. İçerik analizinde amaç elde edilen verileri açıklayabilecek olan kavramlara ulaşmak ve birbirine benzeyen kavramları belirli temalar çerçevesinde bir araya getirerek anlaşılabilir şekilde düzenledikten sonra yorumlayabilmektir (Yıldırım ve Şimşek 2018). Ayrıca fazla yer kaplayan nitel verilerin anlamlandırılabilmesi ve bağlantı kurulabilmesi içerik analizi ile mümkündür (Patton, 2015). Yapılan görüşmelerden elde edilen veriler sorularda belirtilen temalara uygun bir şekilde gruplandırılarak frekans/yüzde dağılımları tablolar halinde ve direkt yapılan alıntılar ise metin halinde verilmiştir.



IV. BÖLÜM

4. BULGULAR

Araştırmadan elde edilen nicel ve nitel verilerin analizlerine bu bölümde açıklanmaktadır.

4.1.Beş Duyumuz Ünitesine Ait Betimsel İstatistikler

Bu bölümde toplanan verilerin istatistiksel analizlerine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

4.1.1. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Deney Grubu Ön Test Betimsel İstatistikleri

Tablo 6. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Deney Grubu Ön Test Betimsel İstatistikleri

	SORU NO	DC	YC	%	DC %
Deney Grubu Ön Test Verileri(N=60)	S1	40	20	66,66	%69,6
	S2	42	18	70	
	S3	36	24	60	
	S4	46	14	76,66	
	S5	42	18	70	
	S6	39	21	65	
	S7	40	20	66,66	
	S8	44	16	73,33	
	S9	37	23	61,66	
	S10	50	10	83,33	
	S11	31	29	51,66	
	S12	37	23	61,66	
	S13	36	24	60	
	S14	41	19	68,33	
	S15	40	20	66,66	
	S16	38	22	63,33	
	S17	43	17	71,66	
	S18	40	20	66,66	
	S19	43	17	71,66	
	S20	49	11	81,66	
	S21	48	12	80	
	S22	46	14	76,66	
	S23	53	17	88,33	
	S24	40	20	66,66	
	S25	43	17	71,66	

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beş duyumuz ünitesi öğretiminde deney grubuna ait ön test başarı testinin ilk uygulamasında 25 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması %69,6 olarak tespit edilmiştir.

4.1.2. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Kontrol Grubu Ön Test Betimsel İstatistikleri

Tablo 7. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Kontrol Grubu Ön Test Betimsel İstatistikleri

	SORU NO	DC	YC	%	DC %
Kontrol Grubu Ön Test Verileri(N=60)	S1	43	17	71,66	%70
	S2	42	18	70	
	S3	39	21	65	
	S4	47	13	78,33	
	S5	44	16	73,33	
	S6	43	17	71,66	
	S7	43	17	71,66	
	S8	45	15	75	
	S9	42	18	70	
	S10	50	10	83,33	
	S11	30	30	50	
	S12	34	26	56,66	
	S13	35	25	58,33	
	S14	39	21	65	
	S15	39	21	65	
	S16	34	26	56,66	
	S17	42	18	70	
	S18	40	20	66,66	
	S19	42	18	70	
	S20	48	12	80	
	S21	49	11	81,66	
	S22	45	15	75	
	S23	51	9	85	
	S24	41	19	68,33	
	S25	43	17	71,66	

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beş duyumuz ünitesi öğretiminde kontrol grubuna ait ön test başarı testinin ilk uygulamasında 25 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması %70 olarak tespit edilmiştir. Testte yer alan 25 soruya verilen doğru cevaplar deney grubunda %69,6; kontrol grubunda %70; tüm öğrencilerde %69,8 düzeyindedir. Ön test puanlarına göre iki grubun aynı düzeyde başladığı, sınıfların başarı seviyelerinin birbirine çok yakın olsa bile %100 aynı düzeyde olmayışı bir dış etkenden kaynaklandığı gözlemlenmiştir.

4.1.3. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Deney Grubu Son Test Betimsel İstatistikleri

Tablo 8. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Deney Grubu Son Test Betimsel İstatistikleri

	SORU NO	DC	YC	%	DC %
Deney Grubu Son Test Verileri(N=60)	S1	57	3	95	%87,6
	S2	55	5	91,66	
	S3	55	5	91,66	
	S4	51	9	85	
	S5	53	7	88,33	
	S6	56	4	93,33	
	S7	50	10	83,33	
	S8	52	8	86,33	
	S9	53	7	88,33	
	S10	56	4	93,33	
	S11	47	13	78,33	
	S12	53	7	88,33	

S13	51	9	85
S14	50	10	83,33
S15	49	11	81,66
S16	55	5	91,66
S17	51	9	85
S18	53	7	88,33
S19	54	6	90
S20	56	4	93,33
S21	53	7	88,33
S22	54	6	90
S23	55	5	91,66
S24	46	14	76,66
S25	46	14	81,66

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beş duyumuz ünitesi öğretiminde deney grubuna ait son test başarı testinin uygulamasında 25 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması %87,6 olarak tespit edilmiştir. Deney grubunun beş duyumuz ünitesine ait ön test ortalaması %69,6 olarak tespit edilmiştir. Bu ortalamalar dikkate alındığında deney grubunun son test ortalamasının ön test ortalamasından yüksek olduğu görülmektedir.

4.1.4. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Kontrol Grubu Son Test Betimsel İstatistikleri

Tablo 9. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Kontrol Grubu Son Test Betimsel İstatistikleri

	SORU NO	DC	YC	%	DC %
Kontrol Grubu Son Test Verileri(N=60)	S1	53	7	88,33	%79,52
	S2	49	11	81,66	
	S3	48	11	80	
	S4	51	9	85	
	S5	49	11	81,66	
	S6	50	10	83,33	
	S7	50	10	83,33	
	S8	52	8	86,66	
	S9	47	13	78,33	
	S10	55	5	91,66	
	S11	38	22	63,33	
	S12	50	10	83,33	
	S13	41	19	68,33	
	S14	43	17	71,66	
	S15	46	14	76,66	
	S16	44	16	73,33	
	S17	49	11	81,66	
	S18	44	16	73,33	
	S19	44	16	73,33	
	S20	51	9	85	
	S21	52	8	86,66	
	S22	48	12	80	
	S23	52	8	86,66	
	S24	44	16	73,33	
	S25	43	17	71,66	

YC: Yanlış cevap sayısı DC: Doğru cevap sayısı %: Doğru cevap yüzdesi

Beş duyumuz ünitesi öğretiminde kontrol grubuna ait son test başarı testinin uygulamasında 25 soruya doğru cevap veren öğrenci sayı ortalaması %79,52 olarak tespit

edilmiştir. Kontrol grubunun beş duyumuz ünitesine ait ön test ortalaması %70 olarak tespit edilmiştir. Bu ortalamalar dikkate alındığında kontrol grubunun son test ortalamasının ön test ortalamasından yüksek olduğu görülmektedir.

4.1.5. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Deney Grubu İlk Test-Son Test Betimsel İstatistikleri

Tablo 10. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Deney Grubu İlk Test-Son Test Betimsel İstatistikleri

Öğrenci No	DG İlk Test Doğru Cevap	%	Toplam %	DG Son Test Doğru Cevap	%	Toplam %
Ö1	18	72	69,6	24	96	87,6
Ö2	15	60		21	84	
Ö3	12	48		18	72	
Ö4	17	68		23	92	
Ö5	12	48		17	68	
Ö6	14	56		18	72	
Ö7	12	48		18	72	
Ö8	15	60		21	84	
Ö9	16	64		21	84	
Ö10	12	48		18	72	
Ö11	18	72		22	88	
Ö12	15	60		21	84	
Ö13	18	72		22	88	
Ö14	15	60		20	80	
Ö15	14	56		20	80	
Ö16	18	72		22	88	
Ö17	19	76		22	88	
Ö18	16	64		21	84	
Ö19	18	72		22	88	
Ö20	14	56		20	80	
Ö21	20	80		24	96	
Ö22	17	68		22	88	
Ö23	23	92		23	92	
Ö24	14	56		18	72	
Ö25	20	80		23	92	
Ö26	16	64		20	80	
Ö27	13	52		17	68	
Ö28	18	72		23	92	
Ö29	22	88		24	96	
Ö30	20	80		24	96	
Ö31	22	88		25	100	
Ö32	16	64		22	88	
Ö33	23	92		25	100	
Ö34	21	84		25	100	
Ö35	14	56		21	84	
Ö36	22	88		25	100	
Ö37	21	84		24	96	
Ö38	23	92		25	100	
Ö39	19	76		23	92	
Ö40	13	52		21	84	
Ö41	18	72		23	92	
Ö42	13	52		19	76	
Ö43	17	68		22	88	
Ö44	22	88		25	100	
Ö45	19	76		24	96	
Ö46	20	80		23	92	

Deney
Grubu İlk
Test-Son
Test
Verileri(N
=60)

Ö47	21	84	24	96
Ö48	22	88	25	100
Ö49	22	88	25	100
Ö50	18	72	23	92
Ö51	15	60	21	84
Ö52	24	96	25	100
Ö53	18	72	23	92
Ö54	13	52	21	84
Ö55	19	76	23	92
Ö56	14	56	20	80
Ö57	20	80	23	92
Ö58	12	48	17	68
Ö59	17	68	22	88
Ö60	15	60	21	84

Beş duyumuz ünitesi öğretiminde deney grubuna ait ilk test ve son test başarı testinin uygulamasında 25 soruya cevap veren 60 öğrencinin ilk test sorularına verdikleri doğru cevap sayısı ve yüzdelik ortalaması %69,6'dur. Son test ile karşılaştırıldığında son teste verdikleri doğru cevap sayısı ve yüzdelik ortalamasının %87,6 yükseldiği görülmektedir.

4.1.6. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Kontrol Grubu İlk Test-Son Test Betimsel İstatistikleri

Tablo 11. Beş Duyumuz Ünitesine Ait Kontrol Grubu İlk Test-Son Test Betimsel İstatistikleri

Öğrenci No	KG İlk Test Doğru Cevap	%	Toplam %	KG Son Test Doğru Cevap	%	Toplam %
Ö1	20	80		22	88	
Ö2	14	56		18	72	
Ö3	13	52		17	68	
Ö4	21	84		21	84	
Ö5	11	44		15	60	
Ö6	14	56		16	64	
Ö7	13	52		18	72	
Ö8	12	48		15	60	
Ö9	14	56		16	64	
Ö10	14	56		17	68	
Ö11	20	80		22	88	
Ö12	10	40		15	60	
Ö13	21	84		22	88	
Ö14	13	52		17	68	
Ö15	15	60		16	64	
Ö16	17	68		19	76	
Ö17	17	68		21	84	
Ö18	17	68		18	72	
Ö19	21	84		23	92	
Ö20	15	60		19	76	
Ö21	16	64		19	76	
Ö22	14	56		17	68	
Ö23	21	84		23	92	
Ö24	13	52		15	60	
Ö25	24	96		25	100	
Ö26	17	68		19	76	
Ö27	14	56		13	52	
Ö28	16	64		20	80	

Kontrol Grubu İlk Test-Son Test Verileri (N=60)	Ö29	13	52	70	15	60	79,52
	Ö30	22	88		24	96	
	Ö31	25	100		25	100	
	Ö32	14	56		19	76	
	Ö33	25	100		25	100	
	Ö34	22	88		24	96	
	Ö35	16	64		21	84	
	Ö36	24	96		24	96	
	Ö37	24	96		25	100	
	Ö38	24	96		25	100	
	Ö39	22	88		24	96	
	Ö40	17	68		20	80	
	Ö41	16	64		18	72	
	Ö42	12	48		16	64	
	Ö43	15	60		18	72	
	Ö44	22	88		24	96	
	Ö45	21	84		23	92	
	Ö46	19	76		20	80	
	Ö47	23	92		25	100	
	Ö48	24	96		24	96	
	Ö49	23	92		24	96	
	Ö50	21	84		23	92	
	Ö51	14	56		15	60	
	Ö52	22	88		24	96	
	Ö53	12	48		15	60	
	Ö54	12	48		17	68	
	Ö55	21	84		24	96	
	Ö56	13	52		16	64	
	Ö57	21	84		23	92	
	Ö58	14	56		17	68	
	Ö59	15	60		18	72	
	Ö60	15	60		20	80	

Beş duyumuz ünitesi öğretiminde kontrol grubuna ait ilk test ve son test başarı testinin uygulamasında 25 soruya cevap veren 60 öğrencinin ilk test sorularına verdikleri doğru cevap sayısı ve yüzdelik ortalaması %70'dir. Son test ile karşılaştırıldığında son teste verdikleri doğru cevap sayısı ve yüzdelik ortalamasının %79,52'ye yükseldiği görülmektedir.

4.2. Deney ve Kontrol Grubunun Denkliğine Dair Bulgular

Araştırmada seçkisiz olarak belirlenen deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ölçeklere ilişkin puanlarının dağılımlarını belirlemek için test puanları analize tabi tutulmuştur. Grupların test puanlarına ilişkin verilerin normal dağılım gösterip göstermediği Kolmogorov-Smirnov testi ile sınanmıştır. Normalliğin Kolmogorov-Smirnov testi ile sınanmasının nedeni gruplarda bulunan öğrenci sayısının 30 ve 30'un üstünde ($n_{deney}=60$, $n_{kontrol}=60$) olmasıdır (Ak, 2008; Akt. Can, 2016: 89). Yapılan Kolmogorov-Smirnov Testi sonuçları " $p>.05$ olduğu durumlarda gruplara ait puanlar normal dağılım gösterirken, $p<.05$ olduğu durumlarda gruplara ait puanlar normal dağılım göstermemektedir." şeklinde yorumlanmaktadır (Can, 2016: 118). Ancak normalliğe ilişkin kararı verebilmek için gruplara ait puanların çarpıklık ve basıklık katsayılarına da bakılmaktadır. George ve Mallery'e

(2010) göre çarpıklık ve basıklık katsayısı -2 ve +2 aralığında ise değişkenlerin normal dağılım gösterdiği varsayılmıştır (Eraslan, Karanfil, Akgül ve Korkmaz, 2008: 407).

4.2.1. Grupların Puan Dağılımına İlişkin Normalliği Sınamak İçin Yapılan Tanılayıcı İstatistikler ve Kolmogorov-Smirnov Testi Verileri

Tablo 12. Grupların Puan Dağılımına İlişkin Normalliği Sınamak İçin Yapılan Tanılayıcı İstatistikler ve Kolmogorov-Smirnov Testi Verileri

		N	Min	Max	$\bar{x}$	S	Çarpıklık	Basıklık	Kolmogorov-Smirnov	
									İstatistik	P
Deney Grubu	Ön Test	60	0,48	0,96	0,696	0,136	0,082	1,071	,109	,073
	Son Test	60	0,68	1	0,876	0,092	-0,527	-0,491	,133	,010
Kontrol Grubu	Ön Test	60	0,4	1	0,7	0,172	0,22	-1,345	,159	,001
	Son Test	60	0,52	1	0,7953	0,141	-0,002	-1,36	,144	,003
Ön Test		120	10	25	17,45	3,865	,184	-1,164	129	,000
Son Test		120	13	25	20,89	3,143	-,458	-886	,140	,000
Ön Test-Son Test Fark		120	-1,00	8,00	3,441	1,850	,017	-,465	,115	,005

*Çarpıklık ve basıklık katsayıları -2 ile +2 aralığında olmadığından dağılımın normal olmadığı kabul edilmiştir.

Grupların test puanları deney grubu ön test (0,082; -1,071), deney grubu son test (-0,527; -0,491), kontrol grubu ön test (0,22; -1,345), kontrol grubu son test (-0,002; -1,36), deney ve kontrol grubu ön test (,184; -1,164), deney ve kontrol grubu son test (-,458; -886), deney ve kontrol grubu ön test-son test farkı (,017; -,465), puanlarının çarpıklık ve basıklık değerleri incelendiğinde $\pm 1,5$ aralığında olduğu görülmüştür. Bu değerlerden hareketle verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilerek parametrik testlerin yapılması uygun bulunmuştur (Eraslan, Karanfil, Akgül ve Korkmaz, 2008: 407).

4.2.2. Deney Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Tablo 13. Deney Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

	N	$\bar{x}$	s	Sd	t	p
ÖN TEST	60	0,696	0,136	59	15,124	0,00
SON TEST	60	0,876	0,092			

Tablo 13'te tek yönlü t testi sonuçlarına göre deney grubundan son testte elde edilen ortalamanın ön testten istatistiksel olarak farklı olup olmadığı araştırılmıştır. Görüldüğü üzere deney grubundaki öğrencilerin başarı puanlarında deneysel işlem sonrasında anlamlı bir artış gözlenmiştir. Öğrencilerin deneysel işlemden önce puan ortalaması $\bar{x}=0,696$ iken, deneysel işlemden sonra $\bar{x}=0,876$ 'ya yükselmiştir. Bu bulguya dayanarak beş duyumuz ünitesinde oyunla öğretim yöntemi kullanılmasının öğrencilerin başarısını arttırmada etkili olduğu söylenebilir. İstatistiki olarak da test puanları ortalaması arasında anlamlı fark bulunmaktadır ($t_{59}=15,124$; $p<0,05$).

4.2.3. Kontrol Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Tablo 14. Kontrol Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

	N	$\bar{x}$	s	sd	T	P
ÖN TEST	60	0,7	0,172	59	5,212	0,00
SON TEST	60	0,79	0,141			

Tablo 14'te tek yönlü t testi ile kontrol grubunun son testinden elde edilen ortalamanın ön testten istatistiksel olarak farklı olup olmadığı araştırılmıştır. Görüldüğü üzere kontrol grubundaki öğrencilerin başarı puanlarında mevcut öğretim yöntemi sonrasında anlamlı bir artış gözlenmiştir. Öğrencilerin ön test puan ortalaması $\bar{x}=0,7$ iken, mevcut öğretim yöntemi ile yapılan eğitimden sonra $\bar{x}=0,79$ 'ya yükselmiştir. Bu bulguya dayanarak beş duyumuz ünitesinin öğretiminde mevcut öğretim yöntemi kullanılmasının öğrencilerin başarısını arttırmada etkili olduğu söylenebilir. İstatistiki olarak da test puanları ortalaması arasında anlamlı fark bulunmaktadır ($t_{59}=5,212$; $p<0,05$).

Tablo 13 ve Tablo 14'teki veriler incelendiğinde beş duyumuz ünitesinin öğretiminde oyunla öğretim yöntemi ve mevcut öğretim programı aracılığıyla yapılan öğretimin her ikisinde de grupların başarı puanlarının arttığı ve istatistiksel olarak anlamlı farkın olduğu görülmektedir. Fakat grupların ön test ve son test puanlarının ortalamaları arasındaki farka bakıldığında deney grubu ortalaması farkı kontrol grubuna göre daha fazladır. Bu durumda oyunla öğretim yapmanın başarıya katkısının daha büyük olacağı söylenebilir.

4.2.4. Deney ve Kontrol Grubunun Ön Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Tablo 15. Deney ve Kontrol Grubunun Ön Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

		N	$\bar{x}$	s	Sd	t	P
ÖN TEST	Deney Grubu	59	17,40	3,86	118	,141	,888
	Kontrol Grubu	59	17,50				

Tablo 15 incelendiğinde bağımsız örneklem t testi sonuçlarına göre deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ($t_{118}=,141$; $p>0,05$). Grupların ön test puan ortalamaları incelendiğinde deney öncesi birbirine çok yakın olduğu görülmektedir. Deney öncesi deney grubu ve kontrol grubu puanlarının birbirlerine yakın olmaları uygulanacak yöntemin başarısında denk grupların kullanılacağını göstermektedir.

4.2.5. Deney ve Kontrol Grubunun Ön Test-Son Test Fark Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Tablo 16. Deney ve Kontrol Grubunun Ön Test-Son Test Fark Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

		l	$\bar{x}$	s	sd	t	p
ÖN TEST- SON TEST FARK	Deney Grubu	9	4,5	1,85	118	7,62	,000
	Kontrol Grubu	9	2,38				

Tablo 16 incelendiğinde bağımsız örneklem t testi sonuçlarına göre deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin ön test ve son test puanları arasındaki farkta istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($t_{118}=7,62$; $p<0,05$). Bir önceki tabloda

grupların ortalamaları arasında önemli bir farklılığın bulunmaması ve istatistiki olarak da anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Bu tabloda gruplar arasındaki ön test ve son test verileri arasındaki farka bakıldığında deney grubunun fark ortalamasının kontrol grubundan yüksek çıkması ve istatistiki olarak da anlamlı farklılık olması beş duyumuz ünitesinin öğretiminde oyunla öğretim yönteminin mevcut öğretim yöntemlerine göre öğrenme üzerinde daha etkili olduğu söylenebilir.

4.3. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formundan Elde Edilen Bulguların İçerik Analizleri

Fen Bilimleri beş duyumuz konusunun öğretimi deney grubunda eğitsel oyunlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırma sürecine ilişkin eğitsel oyunlar ile ilgili öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen görüşmeler sonrasında elde edilen verilerin içerik analizi sonuçları bu bölümde yer almaktadır.

4.3.1. Birinci Sorudan Elde Edilen Verilerin İçerik Analizi

Öğrencilere yöneltilen “Eğitsel oyunlar ile ders işlemek sana ne kazandırdı?” sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen veriler Tablo1’de gösterilmektedir.

Tablo 17. Eğitsel Oyunların Öğrenciye Kazandırdıkları

Tema	Alt Temalar	f	%
Eğitsel Oyunların Öğrenciye Kazandırdıkları	Paylaşım	4	40
	Yardımlaşma	6	60
	İş Birliği	3	30
	Hızlı Öğrenme	6	60
	Aktif Katılım	7	70
	Derse Karşı İstek ve Motivasyon	8	80

Tablo17’de görüldüğü gibi görüşmeye katılan öğrencilerin “Eğitsel oyunlar ile ders işlemek sana ne kazandırdı?” sorusuna verdikleri yanıtlar incelendiğinde; en fazla bahsedilen açıklamanın derse karşı istek ve motivasyon olmasının yanı sıra devamında ise sırasıyla aktif katılım, hızlı öğrenme, yardımlaşma, paylaşım ve iş birliği kavramlarına değinildiği görülmektedir.

Öğrenci görüşlerinden direkt olarak alınan örnek ifadeler:

Ö1: “Öğretmenimiz dersi yarışmalarla işlediği zamanlarda derse daha çok katılmak istiyorum ve okula daha çok gelmek istiyorum.”

Ö5: “Öğretmenimiz dersi bize oyunlarla anlattığı zaman okula daha çok gelmek istiyorum ve her oyunda olmak istiyorum çünkü daha iyi öğreniyorum.”

Ö7: “Öğretmenimiz konuları oyunlarla anlattığı zaman daha hızlı anlıyorum ve arkadaşlarımla birlikte çok güzel vakit geçiriyorum.”

4.3.2. İkinci Sorudan Elde Edilen Verilerin İçerik Analizi

Öğrencilere yöneltilen “Eğitsel oyunlar ile ders işlemek sana ne hissettirdi?” sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen veriler Tablo2’de gösterilmektedir.

Tablo 18. Eğitsel Oyunların Öğrenciye Hissettirdikleri

Tema	Alt Temalar	f	%
Eğitsel Oyunların Öğrenciye Hissettirdikleri	Mutluluk	10	100
	Heyecan	9	90
	Üzüntü	6	60
	İstek	7	70
	Hırs ve Azim	6	60

Tablo 18’de görüldüğü gibi görüşmeye katılan öğrencilerin “Eğitsel oyunlar ile ders işlemek sana ne hissettirdi?” sorusuna verdikleri yanıtlar incelendiğinde en fazla bahsedilen açıklamanın mutluluk olmasının yanı sıra devamında ise sırasıyla heyecan, istek, üzüntü hırs ve azim kavramlarına değinildiği görülmektedir.

Öğrenci görüşlerinden direkt olarak alınan örnek ifadeler:

Ö6: “Oyunlarla ders işlediğimiz zaman hiç sıkılmıyorum ve çok mutlu oluyorum bir de çok heyecanlanıyorum.”

Ö4: “Öğretmenimiz dersi oyunlarla yaptığı zaman çok heyecanlanıyorum ve hep kazanarak mutlu olmak istiyorum.”

Ö9: “Öğretmenimiz derste oyun oynattığı zaman çok mutlu oluyorum ve hep okula gelmek istiyorum ama kaybedince üzülüyorum.”

4.3.3. Üçüncü Sorudan Elde Edilen Verilerin İçerik Analizi

Öğrencilere yöneltilen “Kendi oyununu tasarlamak istesen nasıl bir oyun tasarlamak isterdin?” sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen veriler Tablo 19’da gösterilmektedir.

Tablo 19. Eğitsel Bir Oyun Tasarımı

Tema	Alt Temalar	f	%
Eğitsel Bir Oyun Tasarımı	Top İle Oynanan Oyunlar	5	50
	Yarışma İçerikli Oyunlar	8	80
	Bahçe Oyunları	7	70
	Ödüllü Oyunlar	9	90
	Sayılarla İlgili Oyunlar	4	40
	Kelimelerle İlgili Oyunlar	3	30

Tablo 19’da görüldüğü gibi görüşmeye katılan öğrencilerin “Kendi oyununu tasarlamak istesen nasıl bir oyun tasarlamak isterdin?” sorusuna verdikleri yanıtlar incelendiğinde en fazla bahsedilen açıklamanın ödüllü oyunlar olmasının yanı sıra devamında ise sırasıyla yarışma içerikli oyunlar, bahçe oyunları, top ile oynanan oyunlar, sayılarla ve kelimelerle ilgili oyunlar olarak ifade edildiği görülmektedir.

Öğrenci görüşlerinden direkt olarak alınan örnek ifadeler:

Ö8: “Yarışmalı oyunlar yapmak isterdim ve sonunda kazananlara hediye verirdim.”

Ö2: “Arkadaşlarımla bahçede yarışabileceğim ödüllü oyunlar yapmak isterdim.”

Ö10: “Sayılarla ve kelimelerle oynayabileceğimiz oyunlar yapmak isterdim.”

4.3.4. Dördüncü Sorudan Elde Edilen Verilerin İçerik Analizi

Öğrencilere yöneltilen “Başka hangi derslerde eğitsel oyunların olmasını isterdin? Neden?” sorularına verilen yanıtlardan elde edilen veriler Tablo 20’de gösterilmektedir.

Tablo 20. Eğitsel Oyunların Hangi Derslerde Olması Gerektiği ve Nedeni

Tema	Alt Temalar	f	%
Eğitsel Oyunların Hangi Derslerde Olması Gerektiği	Türkçe	8	80
	Matematik	10	100
	Hayat Bilgisi	7	70
	İngilizce	9	90

Nedeni	Zor Olması	8	80
	Okumaktan Sıkılması	6	60
	Yazmaktan Sıkılması	9	90
	Eğlenme İsteği	10	100
	Daha İyi Anlama İsteği	7	70

Tablo 20’de görüldüğü gibi görüşmeye katılan öğrencilerin “Başka hangi derslerde eğitsel oyunların olmasını isterdin?” sorusuna verdikleri yanıtlar incelendiğinde en fazla bahsedilen dersin matematik olmasının yanı sıra devamında ise sırasıyla İngilizce, Türkçe ve hayat bilgisi olarak ifade ettikleri görülmektedir. “Neden?” sorusuna verdikleri yanıtlar incelendiğinde en fazla bahsedilen açıklamanın eğlenme isteği olmasının yanı sıra devamında ise sırasıyla yazmaktan sıkılmalarını, derslerin zor olmasını, oyunlarla daha iyi anladıklarını ve okumaktan sıkıldıklarını ifade etmektedirler.

Öğrenci görüşlerinden direkt olarak alınan örnek ifadeler:

Ö3: “Matematik ve İngilizce derslerinde oyunlar olsun isterdim çünkü bu dersler zor ama oyunlar olursa eğlenceli olur.”

Ö8: “Matematik, İngilizce ve Türkçe dersinde oyunlar olsun isterdim çünkü yazmaktan ve okumaktan sıkılıyorum ama oyunlar olursa eğleniriz.”

Ö4: “Bütün dersler oyunla olsun isterdim çünkü yazı yazmayı sevmiyorum ama oyun olunca arkadaşlarımla eğlenebiliyorum ve daha kolay öğreniyorum.”

V. BÖLÜM

5. TARTIŞMA

Bu bölümde araştırmada elde edilen bulgulara dayalı olarak ulaşılan sonuçlara, bahsedilen konu hakkında daha önce yapılan araştırmalar ile elde edilen verilerin tartışılmasına ve araştırma sonuçlarına dayanarak diğer araştırmacılara yol gösterebilmek adına önerilere yer verilmiştir.

Bu çalışmanın amacı ilköğretim fen bilimleri dersinde eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımının öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisini araştırmaktır. Araştırmada eğitsel oyunlarla zenginleştirilmiş konu anlatımının ilkök öğrencilerinin akademik başarılarına etkisini saptayabilmek amacıyla nicel yöntemlerden ön test-son test gruplu yarı deneysel desen kullanılırken, öğrencilerin eğitim sürecinde bulunan eğitsel oyunlar hakkındaki görüşlerini belirleyebilmek için ise nitel yöntemlerden yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

Çalışma 2020-2021 eğitim öğretim yılında, Şanlıurfa ili Birecik ilçesinde bulunan Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı iki farklı devlet okulunda yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu A ilkökulu ve B ilkökulunda öğrenim gören üçüncü sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışmada rastgele olarak belirlenen deney ve kontrol grupları 4 farklı sınıf arasından 2 sınıf kontrol grubu ve 2 sınıf deney grubu olacak şekilde oluşturulmuştur. A ilkökulu 3/A ve B ilkökulu 3/A sınıflarında bulunan 60 öğrenci araştırmanın deney grubunu oluştururken A ilkökulu 3/B ve B ilkökulu 3/B sınıflarında bulunan 60 öğrenci ise araştırmanın kontrol grubunu oluşturmaktadır. Araştırma kapsamına deney grubu (N=60) ve kontrol grubu (N=60) olmak üzere toplam 120 öğrenci bulunmaktadır. Eğitsel oyunların üçüncü sınıf öğrencilerin akademik başarısına etkisini belirtmek amacıyla beş duyumuz konusu seçilmiş ve iki hafta boyunca 6 ders saati ve uygulanan ön test – son test, görüşme formu dahilinde toplamda 5 haftalık bir süre içerisinde gerçekleştirilmiştir. Deney ve kontrol gruplarına geliştirilen Akademik Başarı Testi ön test olarak uygulanmıştır. Uygulanan ön test sonrasında deney grubuna eğitsel oyunlar aracılığıyla kontrol grubuna ise mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla konu anlatımı yapılmıştır. Konu anlatımı sonrasında deney ve kontrol gruplarına ön test olarak kullanılan Akademik Başarı Testi son test olarak da kullanılmıştır. Araştırmanın nicel verilerini desteklemek amacıyla nitel verilere başvurulmuştur. Araştırma

sürecine ilişkin öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu deney grubundan gönüllülük esasına dayalı olarak seçilen 10 öğrenci ile yapılmıştır.

5.1. Akademik Başarı Testinin Sonuçlarına İlişkin Tartışmalar

Araştırmada eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımı yapılan deney grubu ile mevcut öğretim programları aracılığıyla konu anlatımı yapılan kontrol grubu öğrencilerine uygulanmış olan akademik başarı testi ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Deney grubunun ön test puanlarının ortalaması %69,6 iken kontrol grubunun ön test puanlarının ortalaması %70'dir. Grupların ön test sonuçlarının birbirine yakın olması dolayısıyla başarı açısından denk gruplar oldukları görülmektedir. Böylece deney ve kontrol gruplarının karşılaştırılmalarının uygun olduğu tespit edilmiştir.

Araştırma sonucunda deney grubu ön test puan ortalaması %69,6 iken eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımı yapıldıktan sonra uygulanan son test puan ortalaması %87,6 olarak tespit edilmiştir. Ortalamalar dikkate alındığında deney grubunun son test ortalamasının ön test ortalamasından yüksek olduğu görülmektedir. Böylece araştırmada beş duyumuz konusuna yönelik geliştirilen Akademik Başarı Testinin deney grubu ön test-son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna varılmıştır.

Araştırma sonucunda kontrol grubu ön test puan ortalaması %70 iken mevcut öğretim programları aracılığıyla konu anlatımı yapıldıktan sonra uygulanan son test puan ortalaması %79,5 olarak tespit edilmiştir. Ortalamalar dikkate alındığında kontrol grubunun son test ortalamasının ön test ortalamasından yüksek olduğu görülmektedir. Böylece araştırmada beş duyumuz konusuna yönelik geliştirilen Akademik Başarı Testi kontrol grubu ön test-son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Elde edilen sonuçlar bağlamında beş duyumuz konusunun öğretiminde oyunla öğretim yöntemi ve mevcut öğretim programı ile yapılmış olan eğitimlerin her ikisinde de grupların başarı puanlarını arttırdığı ve istatistiksel olarak da anlamlı bir farkın ortaya çıktığı görülmektedir. Fakat deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Akademik Başarı Testine ilişkin ön test-son test puanlarının ortalamaları arasındaki farka bakıldığında deney grubunun ortalamasının farkı kontrol grubunun ortalamasının farkına göre anlamlı farklılık oluşturduğu tespit edilmiştir. Bu tespitler sonucunda beş duyumuz konusuna ilişkin olarak deney grubuna uygulanan eğitsel öğretim yöntemlerinin, kontrol grubuna uygulanan mevcut öğretim programına kıyasla öğrencilerin başarılarını arttırmada daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Dolayısıyla bir dersten verim alabilmenin ilk koşulu öğrencilerin kendi öğrenmelerini kendilerinin gerçekleştirdiği ve öğretim süreci içerisinde aktif bir rol

oyunlarıdır (Çetinkaya ve Gülmez, 2002). Çocukların pek çok yönden gelişimine etki eden oyunlar konuların ve kavramların öğretilmesinde günlük hayattan bağlantılar kurarak öğrenme ortamlarını zenginleştirmesinden dolayı öğrencilere süreç içerisinde dönütler vermeye olanak sunar (Henry, 1997). Öğrencilerin ders sürecinde oyunlar aracılığıyla öğrenimlerinin yapılması derse karşı olan ilgi ve motivasyonlarını yükselterek bunun sonucunda akademik başarılarının artışına katkı sağlamaktadır (Yurt, 2007). Öğretim sürecinde kullanılan eğitsel oyunlar esnasında öğrenciler birbirleriyle sürekli bir şekilde etkileşim halindedirler. Etkileşimleri sonucunda iş birliği, paylaşım, yardımlaşma, hoşgörü kavramları akran öğretimine alt yapı oluşturduğundan öğrencilerin başarılarının artmasında etkilidir (Hewitt, 1997). İçeriğinde soyut kavramları fazlasıyla barındırması nedeniyle öğrencilerin fen bilimleri dersine karşı olumsuz bir tutumları bulunmaktadır. Oyunlar aracılığıyla zenginleştirilen ders içerikleri aynı zamanda var olan soyut kavramları somutlaştırması nedeniyle öğrenme gücünü bulunduran öğrencilerin de ilgisini çekerek akademik başarının artmasına yardımcı olmaktadır (Charlton, Williams ve McLaughlin, 2005).

Bahsedilen sonuçlar doğrultusunda literatür incelendiğinde bu sonuçları destekleyen pek çok araştırma bulunmaktadır. Yıldız, Şimşek ve Araz (2016) araştırmalarında 6. sınıf Dolaşım Sistemi konusunun mevcut öğretim yöntemleri yerine eğitsel oyunlar aracılığıyla işlenmesiyle birlikte eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarında anlamlı bir artış meydana getirdiği sonucuna varılmıştır. Dumlu Güler (2011) araştırmasında 6. sınıf Hücre ve Organelleri konusunun öğretiminde oyunla öğretim yöntemini kullanmıştır. Ele alınan araştırmada konunun öğretimi deney grubuna eğitsel oyunlar aracılığıyla yapılırken kontrol grubuna ise mevcut öğrenme yöntemleri uygulanmıştır. Araştırma sonucunda eğitsel oyunlar aracılığıyla öğretimleri yapılan deney grubunun akademik başarılarında artış meydana gelmiştir. Elde edilen sonuca göre anlamlı bir farklılığın bulunması sebebiyle eğitsel oyunların başarıyı arttırmada etkili olduğu tespit edilmiştir.

Rouse (2013) araştırmasında fen eğitiminde kullanılan eğitsel oyunların akademik başarıyı arttırdığını tespit etmiştir. Ayan ve Dünder (2009) araştırmalarında eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda eğitsel oyunların öğrencilerin başarılarını arttırdığını tespit etmişlerdir. Alıcı (2016) araştırmasında 8. sınıf fen bilimleri “Hücre Bölünmesi ve Kalıtım” ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarısına etkisini incelemiştir. Uygulama 6 haftalık bir süreç içerisinde tamamlanmıştır. Uygulama sonunda eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımları yapan deney grubunun akademik başarılarında kontrol grubuna göre anlamlı bir farklılığın elde edildiği tespit edilmiştir. Holmes (2012)

araştırmasında fen bilimleri öğretiminin eğitsel oyunlar aracılığıyla işlenmesinin öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisini incelemiştir. Uygulama 26 öğretmen ve 1191 adet de katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonucunda eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun akademik başarı puanlarında artış olduğu gözlemlenmiştir. Gençer (2016) araştırmasında “Yaşamımızdaki Elektrik” ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunlarla harmanlanmış 5E modelinin öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisini incelemiştir. Uygulama öncesinde eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımı yapılan deney grubu ile yapılandırmacı yaklaşım metodu aracılığıyla konu anlatımları yapılan kontrol grubunun ön test sonuçları arasında farklılık bulunmamaktadır. Ancak uygulama sonrasında grupların son test puanları birbirinden farklıdır. Eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımı yapılan deney grubunun uygulanan ön test–son test sonuçlarının akademik başarılarında anlamlı bir farklılık gözlemlenmiştir. Böylece eğitsel oyunların akademik başarıyı artırıyor oluşu istatistiksel olarak tespit edilmiştir.

Sevim (2019) araştırmasında 6. sınıf Türkçe dersinde kelime öğretiminin eğitsel oyunlar aracılığıyla yapılmasının öğrencilerin anlama becerilerine etkisini incelemiştir. Uygulama deney ve kontrol grubu olarak toplam 86 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonucunda eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun anlama becerilerinin olumlu yönde gelişim gösterdiği sonucuna varılmıştır. Koç (2019), ele aldığı çalışmasında 5. Sınıf öğrencilerin konu öğretimleri esnasında eğitsel oyunların kullanılmasının akademik başarıyı olumlu yönde etkilediğini ileri sürmüştür. Göv (2019), araştırmasında 6. Sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına olan etkisini incelemiştir. Uygulama 94 katılımcı kapsamında 10 haftalık bir süreç içerisinde gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonrasında elde edilen veriler eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarında artış meydana geldiği ve bilgilerin kalıcılık kazandığı tespit edilmiştir. Song (1993), araştırmasında “Kesirler” konusunun öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencilerin akademik başarılarına olan etkisini incelemiştir. Uygulama sonrasında eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun başarılarında artış bulunmakta birlikte öğrencilerin derse karşı olan ilgi ve motivasyonlarını da arttırdığı sonucuna varılmıştır. Dijvak ve Tomic (2011), araştırmasında öğrencilerin soyut kavramları algılamasının kolay olmadığını öne sürerek soyut kavramları somutlaştıran eğitsel oyunların öğretimi esnasında etkili olduğunu ve başarıyı arttırdığını ileri sürmüştür. Demir (2012), araştırmasında oyun tabanlı öğrenme yönteminin öğrencilerin akademik başarılarına, tutumlarına ve kalıcılığına etkisini incelemiştir. Oluşturulan deney ve kontrol gruplarına uygulama öncesinde yapılan ön test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Anlamlı bir farklılığın bulunmaması grupların başarıları açısından

birbirlerine denk olduklarını kanıtlamaktadır. Uygulama sonrasında oyun tabanlı öğrenme yönteminin kullanıldığı deney grubunun kontrol grubuna göre akademik başarısında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Can (2010), araştırmasında 8. Sınıf “Maddenin Yapısı ve Özellikleri” konusunun öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin hem akademik başarılarını arttırdığını hem de fen bilimleri dersine karşı olan olumsuz tutumu kırarak olumlu bir tutum sergilediklerini ileri sürmüştür. Elde edilen akademik başarının nedeni ise öğrencilerin oyun esnasında birbirleriyle olan iletişimlerine, aktif katılım sağlamış olmalarına ve hazırlanan etkinliklerin öğrencilerin pek çok gelişim alanına etki ettiğine değinerek oyunun etkililiğini tespit ederek açıklamıştır. Eltem (2018) ve Korkmaz (2018), araştırmalarında 7. Sınıf “Maddenin Tanecikli Yapısı” konusunun öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların akademik başarıyı arttırdığını gözlemlemişlerdir.

Şaşmaz Ören ve Erduran Avcı (2004), araştırmalarında fen bilimleri dersi “Güneş Sistemi ve Gezegenler” ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanımının akademik başarı üzerindeki etkisini incelemişlerdir. Uygulama üç haftalık bir süreçte tamamlanmıştır. Uygulama öncesinde deney ve kontrol grubuna uygulanan ön test sonuçlarına göre deney grubunun başarı ortalaması kontrol grubuna göre yüksek olmasına rağmen t testi sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda gruplar arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır. Uygulama esnasında deney grubuna eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımı yapılırken kontrol grubuna mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla konu öğretimi yapılmıştır. 3 haftalık uygulama sonrasında deney grubunun akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılığın elde edildiği tespit edilmiştir. Luchi, Cardozo ve Marcondes (2019), araştırmalarında eczacılık eğitiminin eğitsel oyunlar aracılığıyla yapılmasının öğrencilerin akademik başarı puanlarına etkisini incelemişlerdir. Uygulama sonucunda eğitsel oyunlar aracılığıyla öğretimleri yapılan deney grubunun, kontrol grubuna göre akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmasının yanı sıra bilgilerin kalıcılığına da olumlu etkisinin olduğu tespit edilmiştir. Haneci (2018), araştırmasında 7. Sınıf “Element ve İyon” konusunun öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların sadece akademik başarıyı arttırmakla kalmayıp aynı zamanda öğrencilerin derse karşı olan motivasyonlarının artışı ve sahip oldukları olumsuz tutumların olumlu hale geldiğini de ileri sürmüştür. Elde edilen veriler doğrultusunda eğitsel oyunların öğrencilerin duyuşsal alanını etkilediğini ve birçok gelişim alanlarını da olumlu yönde etkilediğini tespit etmiştir.

Yücel Yumuşak (2014), araştırmasında 4. Sınıf matematik dersi “Kesirler” konusunun öğretimini oyun destekli bir matematik eğitimi ile yapmanın öğrencilerin akademik

başarılarına ve kalıcılığına etkisini incelemiştir. Oluşturulan deney ve kontrol grubu toplam 56 katılımcıdan oluşmakta ve 6 haftalık bir süreç içerisinde gerçekleşmektedir. Uygulama öncesinde uygulanan ön test uygulama sonrasında uygulanan son test ve 2 hafta sonra uygulanan kalıcılık testi sonucunda elde edilen veriler oyun destekli matematik eğitimleri yapılan deney grubunun akademik başarısında anlamlı bir farklılık oluşmakla birlikte kalıcılığının da sağlandığı tespit edilmiştir. Fırat (2011), araştırmasında matematik eğitiminin eğitsel bilgisayar oyunları aracılığıyla işlenmesinin öğrencinin akademik başarısına etkisini incelemiştir. Uygulama deney ve kontrol grubu olarak 6. Sınıfta bulunan toplam 90 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonrasında eğitsel bilgisayara oyunları aracılığıyla öğretimleri yapılan deney grubunun mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla öğretimleri yapılan kontrol grubuna göre akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu ileri sürülmüştür. Işık ve Semerci (2016), araştırmalarında üçüncü sınıf İngilizce dersinde kelime öğretimi esnasında eğitsel oyun kullanmanın akademik başarıya etkisini incelemişlerdir. Oluşturmuş oldukları deney ve kontrol gruplarına uygulama öncesinde yapılan ön testlerin karşılaştırılmasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Fakat uygulama sonrasında eğitsel oyunlar aracılığıyla kelime öğretimleri yapılan deney grubu için anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu bağlamda eğitsel oyunlar aracılığıyla deney grubunun akademik başarısını artırıcı anlamlı bir etkisinin olduğu tespit edilmiştir.

Kaya ve Elgün (2015), araştırmalarında 4. Sınıf fen bilimleri dersinde “Gezeganimiz Dünya” ünitesinin öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemişlerdir. Uygulama sonrasında eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımları yapılan deney grubunun başarı puanlarının artışında anlamlı bir farklılığın görüldüğü tespit edilmiştir. Griva ve Semoglou (2012), araştırmalarında yabancı dil eğitimi eğitsel oyunlar aracılığıyla gerçekleştirmenin öğrencilerin akademik başarısına etkisini incelemişlerdir. Uygulama deney ve kontrol grubu olarak 2. Sınıfta öğrenim gören 44 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda eğitsel oyunlar aracılığıyla öğretimleri yapılan deney grubunun dil becerilerinin gelişmesine destek olarak derse karşı olan moral ve motivasyonlarının da artışı gözlemlenerek ileri sürülmüştür. Karaduğan (2003), “İlköğretim İkinci Kademe Sanatın Öğretiminde Eğitsel Oyunların Uygulanması ve Sonuçları” adlı araştırmasında 8. Sınıf öğrencilerinden oluşturulan deney ve kontrol gruplarına ön test ve son test uygulamaları yapılmıştır. Uygulama sonucunda eğitsel oyunlar aracılığıyla öğretimleri gerçekleştirilen deney grubunun lehine anlamlı bir farklılık olduğu ileri sürülmüştür. Yıldırım (2004) ve Obut (2005), araştırmalarında kullanılan eğitsel oyunların akademik başarıyı olumlu yönde etkilediğini ileri sürmüşlerdir. Obut (2005) öğrencilerde meydana gelen başarı artışının

sebebini açıklarken eğitsel oyunların öğrencilerin derse karşı olan ilgi ve motivasyonlarını olumlu yönde etkilediğini ileri sürmüştür. Ceylan (2018), araştırmasında “Tepkimelerde Hız ve Denge” konusunun öğretimi için eğitsel bilgisayar oyunları ile harmanlanan 5E modelinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Uygulama deney ve kontrol grubu olarak üç farklı liseden toplam 99 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonucunda eğitsel bilgisayar oyunları ile harmanlanmış 5E modelinin kullanıldığı deney grubunun akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Korkmaz (2018), araştırmasında eğitsel oyunların etkililiğinden bahsederek öğretim esnasında kullanılan eğitsel oyunların öğrenimi kolaylaştırdığını ve dolayısıyla akademik başarıyı da arttırdığını ileri sürmüştür. Saraçoğlu ve Aldan Karademir (2009), araştırmalarında 7. Sınıf fen bilimleri “Kuvvet ve Hareket” ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Deney grubuna konunun anlatımı eğitsel oyunlar aracılığıyla yapılırken kontrol grubunda konunun anlatımı mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla yapılmıştır. Uygulama sonucunda eğitsel oyunlarla konu anlatımları yapılan deney grubu öğrencilerinin derse karşı daha ilgili ve istekli olduklarını belirterek akademik başarılarında kontrol grubuna göre anlamlı bir farklılığın tespit edildiği görülmektedir. Songur (2006), araştırmasında 8. Sınıf matematik dersi “Harfli İfadeler ve Denklemler” konusunun eğitsel oyunlar aracılığıyla anlatılmasının öğrencilerin akademik başarısına etkisini incelemiştir. Uygulama deney ve kontrol grubu olarak toplamda 90 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonrasında eğitsel oyunlar ve bulmacalar aracılığıyla öğretimleri yapılan deney grubunun mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla öğretimleri yapılan kontrol grubuna göre akademik başarı puanlarının artış gösterdiği tespit edilmiştir.

Can ve Yıldırım (2017), araştırmalarında “Maddenin Değişimi” ünitesinin anlatımı için deney ve kontrol grupları oluşturarak deney grubuna eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımı yaparken kontrol grubuna ise mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla konu anlatımı yapmıştır. Araştırmasını 120 öğrenci ile 5 hafta içerisinde gerçekleştirmiştir. Uygulama öncesinde deney ve kontrol grubuna yapılan ön test sonuçlarına göre grupların başarı ortalamalarının denk olduğunu fakat uygulama sonrasında eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımları yapılan deney grubunun başarısının kontrol grubuna kıyasla arttığını öne sürerek eğitsel oyunların akademik başarıyı arttırdığını tespit etmiştir. Yien ve diğ., (2011), araştırmalarında beslenme eğitiminin eğitsel oyunlar aracılığıyla verilmesinin öğrencilerin akademik başarısına etkisini incelemiştir. Uygulama deney ve kontrol grubu olarak üçüncü sınıfta bulunan 66 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonucunda eğitsel oyunlar aracılığıyla eğitimleri verilen deney grubunun kontrol grubuna göre akademik başarı

puanlarının artış gösterdiği sonucuna varılmıştır. Serdaroğlu (2019), araştırmasında 6. Sınıf “Bitki ve Hayvanlarda Üreme, Büyüme ve Gelişme” ünitesinin öğretiminde deney grubunda kullanılan eğitsel oyunların akademik başarıyı olumlu yönde etkilediğini tespit etmiştir. Şentürk (2014), araştırmasında 7. Sınıf “Maddenin Tanecikli Yapısı” ünitesinin öğretimini eğitsel oyunlar yardımıyla gerçekleştirmiş. Ulaşılan sonuçlar doğrultusunda eğitsel oyunları akademik başarıyı arttırmada etkili olduğunu ileri sürmüştür. Hatta öğrencilerin öğrenmiş oldukları eğitsel oyunları sonrasında kendilerinin canlandırması üzerine bilgileri pekiştirdiklerini gözlemlemiştir. Öztürk Çoşan (2018), araştırmasında 9. Sınıf “Canlı Alemi” konusunun öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin hem akademik başarılarını arttırdığını hem de öğrencilerin bilgilerinin kalıcılığının arttığını öne sürerek eğitsel oyunların önemini vurgulamıştır. Çetinbaş Gazeteci (2014), araştırmasında 8. Sınıf “Maddenin Yapısı ve Özellikleri” ünitesinin öğretimini eğitsel oyunlar aracılığıyla gerçekleştirmiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda eğitsel oyunların öğrenci başarılarını arttırdığını ve problem çözme becerilerini geliştirdiğini tespit etmiştir. Clark, Melson, Chang, Martien Garza, Slack ve D’angelo (2011), araştırmalarında fizik dersinde kullanılan oyunların öğrenci üzerindeki etkisini incelemişlerdir. Öğrencilerin fizik dersine karşı olan olumsuz tutumlarını oyunlar aracılığıyla kırarak tutumlarını olumlu hale getirmiştir. Oyunlar yardımıyla öğrencilerin fizik dersine karşı olan ilgi ve motivasyonlarının arttığını ve böylece akademik başarılarının da artmış olduğunu ileri sürmüşlerdir.

Karamustafaoğlu ve Kaya (2013), ele aldıkları araştırmada “Optik” konusunun öğretiminde eğitsel oyun yöntemini kullanmışlardır. Eğitsel oyunların kavramları somutlaştırmasından dolayı öğrencilerin öğrenimlerinin daha etkili ve kolay olduğunu ileri sürerek eğitim-öğretim sisteminde eğitsel oyunların başarıyı arttırdığını ve öğrenimlerini olumlu yönde etkilediğini tespit etmişlerdir. Torun ve Duran (2014), araştırmasında eğitsel oyunlar aracılığıyla çocuk haklarının öğretiminin akademik başarıya etkisini incelemiştir. Uygulamada deney ve kontrol grubu olarak toplamda 56 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama öncesinde deney ve kontrol grubuna uygulanan ön test sonuçlarında anlamlı bir farklılık elde edilmezken uygulama sonrasında uygulanan son teste göre eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık elde edilmiştir. Yapıcıoğlu (2018), araştırmasında 6. Sınıf sosyal bilgiler dersinde bilgisayar destekli eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini ve bilgilerin kalıcılığı incelenmiştir. Uygulama deney ve kontrol grubu olarak toplamda 60 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonrasında bilgisayar destekli eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun mevcut öğretim yöntemlerinin kullanıldığı kontrol grubuna göre akademik başarı puanlarında anlamlı bir farklılık oluşmakla birlikte bilgilerin kalıcılığı

konusunda artışın meydana geldiği tespit edilmiştir. Nur (2019), araştırmasında 6. Sınıf fen bilimleri dersi “Madde ve Isı” konusunun öğretiminde eğitsel oyunlar kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi incelenmiştir. Uygulama deney ve kontrol grubu olarak toplamda 31 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. İnal (2014) tarafından geliştirilen “madde ve Isı Başarı Testi” aracılığıyla deney ve kontrol grubunun verileri elde edilmiştir. Uygulama sonrasında eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılığın meydana geldiği ileri sürülmüştür. Erkin (2019), araştırmasında 5. Sınıf öğrencilerine deprem konusunun eğitimini eğitsel oyunlar aracılığıyla işlenmesinin öğrencilerin akademik başarısına etkisini incelemiştir. Uygulama deney ve kontrol grubu olarak toplamda 82 katılımcı aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada Karataş (2011) tarafından geliştirilen “Doğal Afetler Başarı Testi” aracılığıyla veriler toplanmıştır. Uygulama sonrasında eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun akademik başarı puanlarının artış göstermesinin yanı sıra öğrencilerin derse karşı olan motivasyonlarında artış gösterdiği tespit edilmiştir. Karayılan Tunç (2019), araştırmasında 6. Sınıf fen bilimleri dersinde eğitsel öğretim yöntemlerinin öğrenci başarısına etkisi incelenmiştir. Uygulama deney ve kontrol grubu olarak toplamda 63 katılımcı ile 5 haftalık bir süreç içerisinde gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonucunda eğitsel oyunlar aracılığıyla öğrenimleri yapılan deney grubunun mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla öğrenimleri yapılan kontrol grubuna göre akademik başarı puanlarında artışın meydana geldiği ileri sürülmüştür. Zylka ve Nutzinger (2010), araştırmasında eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına etkisi incelenmiştir. Oluşturulan deney grubunda eğitsel oyunlar kullanılırken kontrol grubunda ise mevcut öğretim yöntemi kullanılmıştır. Uygulama sonucunda deney grubunun akademik başarıyı olumlu yönde etkilediği tespit edilmiştir.

Öcal ve Doğan (2015), araştırmasında 6. Sınıf fen bilimleri dersi “Dolaşım Sistemi” konusunun öğretimi esnasında kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Oluşturulan deney ve kontrol gruplarına uygulama öncesinde yapılan ön test sonuçlarına göre kontrol grubunun başarısının deney grubuna göre daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. Fakat uygulama sonunda yapılan son test sonuçlarına göre eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımları yapılan deney grubunun mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla konu anlatımları yapılan kontrol grubuna göre akademik başarısında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bozoğlu (2013), araştırmasında 7. Sınıf matematik dersi “Alan ve Çevre İlişkisi” konusunun öğretimi esnasında oyun temelli öğretimin ve etkinlik temelli eğitimin öğrencilerin akademik başarılarına olan etkisini incelemiştir. Uygulama esnasında deney grubunun konu anlatımı oyun temelli bir etkinlik ile yapılırken kontrol grubunun konu anlatımı için etkinlik temelli bir eğitim yapılmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen veriler oyun temelli eğitimin yapıldığı deney grubunun akademik başarı artışının anlamlı bir farklılık oluşturduğu tespit edilmiştir. Akkuş Sevigen (2013), araştırmasında oyun temelli matematik eğitiminin öğrencilerin matematiksel gelişimleri üzerindeki etkisini incelemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda oyun temelli matematik eğitiminin yapıldığı deney grubunun matematiksel gelişimlerinin anlamlı bir farklılık oluşturduğunu ve aynı zamanda uygulanan eğitimin kalıcılığının da bulunduğunu tespit etmiştir. Kara ve Akın (2018), araştırmalarında 6. Sınıf Türkçe dersi kelime öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Uygulama 48 katılımcı kapsamında oluşturulan deney ve kontrol grupları dahilinde gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonrasında eğitsel oyunlar aracılığıyla eğitimleri yapılan deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarında artışın meydana geldiği tespit edilmiştir. Coşkun, Akarsu ve Kariper (2012), araştırmalarında fen dersinde kullanılan bilimsel öykü içerikli oyunların öğrenci başarıları üzerindeki etkisini incelemiştir. Oluşturulan deney ve kontrol gruplarına uygulama öncesinde yapılan ön test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Anlamlı bir farklılığın bulunmaması grupların başarı açısından birbirlerine denk olduklarını kanıtlamaktadır. Uygulama sonrasında bilimsel öykü içerikli eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun uygulanan son test sonuçlarına göre kontrol grubuna kıyasla daha etkili olduğu tespit edilerek anlamlı bir farklılık elde edilmiştir.

Literatür incelendiğinde elde edilen araştırma sonuçlarını desteklemeyen çalışmalar da bulunmaktadır.

Hanbaba ve Bektaş (2007), araştırmalarında üçüncü sınıf hayat bilgisi dersinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Uygulama esnasında deney grubunda eğitsel oyunlar aracılığıyla eğitim verilirken kontrol grubunda ise mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla eğitim verilmiştir. Uygulama sonucunda deney ve kontrol grupları ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı tespit edilmiştir. Ural (2009), araştırmasında eğitsel bilgisayar destekli oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Uygulama sonucunda eğitsel oyunların öğrencilerin derse karşı olan ilgi ve motivasyonlarını sağladığını fakat deney ve kontrol grubu akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılığın görülmediği tespit edilmiştir. Şahin (2016), araştırmasında 5. Sınıf matematik dersinde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi incelenmiştir. Uygulama kontrol grubu ve deney grubu olmak üzere toplam 38 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonucunda eğitsel bilgisayar oyunları aracılığıyla öğrenim gören deney grubu ile mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla öğrenim gören kontrol grubu akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Bahsedilen

araştırmanın sonucu elde edilen verilerin sonuçları ile örtüşmemektedir. Kanbir (2018), araştırmasında fiziksel etkinlik kartlarında yer alan oyunların öğrencilerin problem çözme becerilerine etkisini incelemiştir. Uygulama sonrasında fiziksel etkinlik kartları aracılığıyla eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile kontrol grubu arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilerek eğitsel oyunların öğrencilerin problem çözme becerilerine etki etmediği sonucuna ulaşılmıştır.

Arslan (2017), araştırmasında 4. Sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinin eğitsel oyunlar aracılığıyla işlenmesinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Uygulama 76 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonucunda elde edilen veriler din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanılan eğitsel oyunlar öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmamıştır. Bu araştırmanın sonucu elde edilen verilerin sonuçları ile benzerlik göstermemektedir. Ülküdar (2016), araştırmasında fen bilimleri dersi madde ve ısı ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Uygulama sonucunda eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımları yapılan deney grubu ile mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla konu anlatımları yapılan kontrol grubu arasında akademik başarı açısından anlamlı bir farklılığın olmadığı tespit edilmiştir. Yavuzylmaz (2018), araştırmasında eğitsel oyun destekli takım oyunu turnuva yönteminin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Uygulama sonucunda eğitsel oyun yönteminin kullanıldığı deney grubu ile mevcut öğretim yönteminin kullanıldığı kontrol grubu akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Böylece eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına etki etmediği sonucuna varılmıştır. Şahin (2015), araştırmasında 5. Sınıf fen bilimleri dersinin öğretiminde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Uygulama deney ve kontrol grubunda üç haftalık bir süreç içerisinde gerçekleştirilmiştir. Uygulama sonucunda eğitsel oyunlar aracılığıyla öğrenim gören deney grubu ile mevcut öğretim yöntemleri aracılığıyla öğrenim gören kontrol grubu akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. Bayırtepe ve Tüzün (2007), araştırmalarında bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin bilgisayar dersine yönelik akademik başarılarına etkisini incelemişlerdir. Uygulama esnasında deney grubuna eğitsel oyun yöntemi uygulanırken kontrol grubuna ise sunuş yöntemi uygulanmıştır. Uygulama sonucunda deney ve kontrol gruplarının ön test-son test sonuçlarında artışın meydana geldiği fakat meydana gelen bu artışın anlamlı olmadığı sonucuna varılmıştır. Arslan Akın ve Atıcı (2015), araştırmalarında konu anlatımının eğitsel bilgisayar destekli oyunlar aracılığıyla yapılmasının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemişlerdir. Uygulama sonucunda eğitsel bilgisayar destekli oyunların kullanıldığı deney grubu ile

mevcut öğretim yöntemlerinin kullanıldığı kontrol grubu akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

5.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formunun Sonuçlarına İlişkin Tartışmalar

Yapılan araştırmada nicel verileri desteklemek adına nitel verilere başvurulmuştur. Araştırmanın nitel kısmını öğretim sürecine yönelik eğitsel oyunlar ile ilgili başvuru öğrenci görüşleri oluşturmaktadır. Araştırmacılar tarafından oluşturulmuş yarı yapılandırılmış görüşme formu sürece yönelik olarak 4 adet sorudan meydana gelmektedir. Görüşme sonucunda elde edilen veriler içerik analizi aracılığıyla değerlendirilmiştir.

Öğrencilere yöneltilen ilk soru: “Eğitsel oyunlar aracılığıyla ders işlemek sana ne kazandı?” şeklindedir. Görüşmeye katılan öğrencilerin verdikleri yanıtlar incelendiğinde; en fazla bahsedilen açıklamanın derse karşı istek ve motivasyon olmasının yanı sıra devamında ise sırasıyla aktif katılım, hızlı öğrenme, yardımlaşma, paylaşım ve iş birliği kavramlarına değinildiği görülmüştür.

Öğrencilere yöneltilen ikinci soru: “Eğitsel oyunlar ile ders işlemek sana ne hissettirdi?” şeklindedir. Görüşmeye katılan öğrencilerin verdikleri yanıtlar incelendiğinde; en fazla bahsedilen açıklamanın mutluluk olmasının yanı sıra devamında ise sırasıyla heyecan, istek, üzüntü, hırs ve azim kavramlarına değinildiği görülmüştür.

Öğrencilere yöneltilen üçüncü soru: “Kendi oyununu tasarlamak istesen nasıl bir oyun tasarlamak isterdin?” şeklindedir. Görüşmeye katılan öğrencilerin verdikleri yanıtlar incelendiğinde; en fazla bahsedilen açıklamanın ödüllü oyunlar olmasının yanı sıra devamında ise sırasıyla yarışma içerikli oyunlar, bahçe oyunları, top ile oynanan oyunlar, sayılarla ve kelimelerle ilgili oyunlar olarak ifade edildiği görülmüştür.

Öğrencilere yöneltilen dördüncü soru: “Başka hangi derslerde eğitsel oyunların olmasını isterdin? Neden?” şeklindedir. Görüşmeye katılan öğrencilerin verdikleri yanıtlar incelendiğinde; en fazla bahsedilen dersin matematik olmasının yanı sıra devamında ise sırasıyla İngilizce, Türkçe ve hayat bilgisi olarak ifade ettikleri görülmektedir. “Neden?” sorusuna verdikleri yanıtlar incelendiğinde en fazla bahsedilen açıklamanın eğlenme isteği olmasının yanı sıra devamında ise sırasıyla yazmaktan sıkılmalarını, derslerin zor olmasını, oyunlarla daha iyi anladıklarını ve okumaktan sıkıldıklarını ifade etmişlerdir.

Yapılan görüşmeler sonrasında fen bilimleri dersinin içeriğinde bulunan soyut kavramlar öğrencilerin derse karşı olan ilgi ve motivasyonlarını olumsuz yönde etkileyerek dersten uzaklaşmalarına neden olmaktadır. Eğitsel oyunlar aracılığıyla soyut kavramların somutlaştırılması sağlanarak öğrencilerin bilgileri anlamlandırmasında ve kendi öğrenmelerini sağlamaları açısından eğitsel oyunlar son derece önem taşımaktadır.

Araştırma sonrasında uygulanan görüşme formu sonuçlarının da incelenmesiyle eğitsel oyunlar aracılığıyla eğitimleri yapılmış olan deney grubunun akademik başarılarının artışının yanı sıra derse karşı olan olumsuz tutumları da olumlu hale gelmiştir. Hedeflenen kazanımların öğretilmesi esnasında dersten sıkılan ve ilgileri azalan öğrencilerin eğitsel oyunlar sayesinde hedeflenen kazanımları öğrenebilmeleri eğlenceli bir hale gelerek öğrencilerin aktif katılım sağladıkları görülmüştür.

Eğitsel oyunlar dersleri öğrenciler açısından daha anlaşılır, etkin ve verimli bir hale dönüştürmüştür. Böyle eğitsel oyunlar aracılığıyla öğrenciler kendi öğrenmelerini gerçekleştirme imkanı kazanarak arkadaşları ile iş birliği, paylaşım, yardımlaşma ve etkilim iletişim içerisinde eğlenceli bir şekilde öğrenimlerini gerçekleştirmişlerdir.

Bahsedilen sonuçlar doğrultusunda literatür incelendiğinde bu sonuçları destekleyen birçok çalışma bulunmaktadır.

Koç (2019), araştırmasında 5. Sınıflara eğitsel oyunlar ile ilgili bir görüşme formu uygulanmıştır. Uygulanan görüşme formu sonuçlarından elde edilen verilere göre eğitsel oyunların öğrenci başarısına olan etkisinin yanı sıra oyunla ders işleme konusuna öğrencilerin olumlu bir yaklaşım içerisinde olduklarını gözlemleyerek derse yönelik olan tutumları etkilediğini öne sürmüştür. Gürpınar (2017), araştırmasında öğretmen adaylarına uygulamış olduğu eğitsel oyunların dersi daha eğlenceli hale getirmesi, öğrencilerin ders esnasında gönüllü katılımlarının fazla olması dolayısıyla aktif bir katılımın sağlanması, süreyi etkin ve verimli bir şekilde kullanabilmeleri ve fen bilimlerine karşı olan tutumlarının olumlu yönde değişim gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Serdaroğlu (2019), araştırmasında görüşme formu aracılığıyla elde edilen sonuçların öğrencilerin gelişim alanlarına etkisi açısından önemli olduğu çıkarılmıştır. Öğrencilerin eğitsel oyunlar aracılığıyla ders işlemekten memnun kaldıklarını, konuyu daha anlaşılır bir şekilde öğrendiklerini ve bu bağlamda öğrenilen bilgilerin kalıcılığının da fazla olduğunu, akran öğretimi sayesinde kendilerine ve arkadaşlarına olan güvenlerinin artmasının yanı sıra iş birliği içerisinde sosyalleştiklerini de öne sürmüşlerdir. Hong ve Masood (2014), araştırmasında eğitsel oyunlar aracılığıyla zenginleştirilen ders ortamının öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarını arttırdığını böylece derse katılımlarının da eğitim öncesine oranla artış gösterdiğini tespit etmiştir. Rosario ve diğ., (2018), araştırmasında eğitsel etkinlik kullanımının öğrencilerin matematik algılarına ilişkin olumlu etkilerinin olduğunu gözlemlemiştir. Öztürk Çoşan (2018), araştırmasında öğrencilerin eğitsel oyunlar hakkında eğlendirme, düşündürme, pekiştirme, hızlı öğrenme sağlayabilme ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığının da sağlanması yönünde olumlu düşünceleri olduğunu tespit etmiştir. Kaplan (2006), araştırmasında eğitsel

oyun içerikli ev ödevlerinin verilmesinin öğrenci açısından olumlu sonuçlar meydana getirdiğini ileri sürmüştür. Rouse (2013), Çavuş ve Balçın (2017) ve Tezel ve Aksoy (2020), araştırmalarında eğitsel oyunlar aracılığıyla yapılan konu anlatımının fen bilimleri dersi açısından öğrencilerin ilgi, istek ve motivasyon artışlarını sağlaması nedeniyle eğitsel oyunlar eğitim sisteminin vazgeçilmez bir parçası haline geldiğini ileri sürülmüştür. Soydan (2019), araştırmasında eğitsel oyunların matematik derslerinde kullanılmasının sonucu olarak öğrencilerin matematik başarıları açısından bir artış meydana gelmesinin yanı sıra öğrencilerin matematik dersine karşı olan tutumlarının da olumlu yönde değişim gösterdiği tespit edilmiştir.



VI. BÖLÜM

Araştırmanın bu bölümünde; elde edilen bulgulara dayanarak ulaşılan sonuçlara ve bu sonuçlara ilişkin olarak geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

6. SONUÇ ve ÖNERİLER

Araştırma ilköğretim fen bilimleri dersi beş duyumuz konusunun öğretiminde eğitsel oyunlar aracılığıyla konu anlatımı yapmanın öğrencilerin akademik başarılarına etkisini ve uygulama sonrasında eğitsel oyun sürecine ilişkin öğrenci görüşlerini tespit etmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın bahsedilen amaçlar doğrultusunda elde edilen verilerine ve bu araştırmayı destekleyen çalışmaların verilerine göre ulaşılan sonuçlar şu şekildedir:

- Araştırmada yer alan deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin ön test ortalamaları ele alındığında; deney grubunun ön test ortalaması %69,6 iken kontrol grubunun ön test ortalaması %70 olarak tespit edilmiştir. Ön test puanlarına göre deney ve kontrol grubunun puan ortalamalarının birbirine yakın olması grupların denk olduğunu, aynı düzeyde başladıklarını ve sınıfların başarı düzeylerinin birbirlerine yakın olduklarını göstermektedir.
- Araştırmada yer alan deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin son test ortalamaları ele alındığında; deney grubunun son test ortalaması %87,6 iken kontrol grubunun son test ortalaması %79.5 olarak tespit edilmiştir. Son test puanlarına göre deney ve kontrol grubunun puan ortalamalarında artış meydana gelmiştir.
- Araştırmada yer alan deney ve kontrol gruplarının ön test son test puan ortalamaları ele alındığında; deney grubunun ön test puan ortalaması %69,6 iken uygulanan son teste göre puan ortalaması %87,6'ya yükselmiştir. Kontrol grubunun ön test puan ortalaması %70 iken kontrol grubunun son teste göre puan ortalaması %79,5'e yükselmiştir. Veriler incelendiğinde beş duyumuz ünitesinin öğretiminde oyunla öğretim yöntemi ve mevcut öğretim programlarıyla yapılan öğretimin her ikisinde de grupların başarı puanlarının arttığı ve istatistiksel olarak da anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir. Fakat grupların ön test ve son test puanlarının ortalamaları arasındaki farka

bakıldığında deney grubu ortalaması farkı kontrol grubu ortalaması farkına göre daha fazladır. Bu durumda eğitsel oyunlar aracılığıyla yapılan eğitimin öğrenci başarısına etkisinin mevcut öğretim yöntemlerine göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

- Öğretim sürecine yönelik eğitsel oyunlar ile ilgili yapılan öğrenci görüşmeleri sonucunda; öğrencilerin genel anlamda ders sürecinde kullanılan eğitsel oyunların mevcut öğretim programına göre daha etkili ve verimli olduğu tespit edilmiştir. Ders sürecinde kullanılan eğitsel oyunlar hedeflenen kazanımların öğrenimlerini daha anlaşılır bir hale getirmekle birlikte öğrenciyi derste aktif kılarak kendi öğrenmelerini sağlamalarına olanak sunmuştur. Bu bağlamda ders sürecinde uygulanan eğitsel oyunlara karşı öğrencilerin olumlu düşünceleri bulunmakla birlikte oyunlar aracılığıyla daha hızlı ve etkili bir öğrenme gerçekleştiği sonucuna varılmıştır.

Bahsedilen sonuçlara ilişkin olarak geliştirilen öneriler ise şu şekildedir:

- Eğitsel oyunlar çocukların kendi öğrenmelerini eğlenceli bir şekilde gerçekleştirebilmeleri açısından son derece önem arz etmektedir. Dolayısıyla fen bilimleri dersinde soyut kavramları içeren diğer konuların anlatımında da eğitsel oyunlar geliştirilerek ders süreci ile harmanlanabilir.
- Eğitsel oyunlar yardımıyla artan öğrenci başarısını göz önüne alırsak bu yöntemin ders esnasında daha fazla kullanılması önerilebilir.
- Tasarlanan eğitsel oyunların başka kazanımlara ya da başka derslere uyarlanabilmesi amacıyla değişiklikler yapılabilir.
- Eğitsel oyunların sadece öğrencilerin akademik başarılarına etkisini değil aynı zamanda tutum, motivasyon ve ilgi gibi farklı değişkenlere yönelik olarak da hazırlanabilir.
- Ele alınan çalışmada da görüldüğü gibi eğitsel oyun yönteminin farklı diğer ders işleme yöntemleri ile kıyaslanarak öğrenci üzerindeki etkileri araştırılabilir.
- Fiziksel hareketlilik gerektiren eğitsel oyunlar için ortamın güvenliğini sağlamak adına önlemler alınmalıdır

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, Ü.K. (2003). *Etkili öğrenme ve öğretme*. İzmir: Kanyılmaz.
- Adıgüzel, Ö. (2013). *Eğitimde yaratıcı drama (4.bs.)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Adler, A. (2016). *Çocuk Eğitimi. (K. Şipal, Çev.)* İstanbul: Say Yayınları.
- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Akdeniz, A.R. (2000). *Fen bilimleri öğretiminde bütünleştirici öğrenme kuramına uygun örnek rehber materyallerin geliştirilmesi*. 19. Fizik Kongresi, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Albayrak, Y. (2012). *Yapılandırmacı Paradigma Bağlamında Öğretmenin Rolünün İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aracı, H. (1998). *Öğretmenler ve öğrenciler için okullarda beden eğitimi*. Ankara: Yardımcı Ofset Yayınları
- Aracı, H. (2000). *Okullarda beden eğitimi*. Ankara: Bağırhan Yayınevi.
- Ash, D. ve Bell, B.K. (1997) "Identifying Inquiry in the K-5 Classroom" <http://www.nsf.gov/pubs/2000/nsf99148/ch>
- Aydın, Z. (2007). *Isı ve sıcaklık konusunda rastlanan kavram yanlışları ve bu kavram yanlışlarının giderilmesinde kavram haritalarının kullanılması*. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Ayvacı, H. Ş. (Ed.). (2020). *İlkokulda temel fen bilimleri*. Pegem Akademi.
- Bacanlı, H. (1999). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Bacanlı, H. (2001). *Gelişim ve Öğrenme*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Bağcı, E. (2011). İlköğretim 1., 2. ve 3. sınıf türkçe dersi öğretmen kılavuz kitaplarında yer verilen eğitsel oyun etkinliklerinin incelenmesi ve alternatif etkinlik önerileri. *Sosyal Bilimler Dergisi* Prof. Dr. Mahmut Kaplan Armağan Sayısı, (2), 487-497.
- Başaran, İ. E. (1984). *Eğitime Giriş*. Gal Yayınevi. Ankara, 14-15 s.
- Bayazıtöğlu, E. N. (1996). *İlköğretim ikinci sınıf hayat bilgisi dersinde eğitsel oyunlar, erişimi ve kalıcılık*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Boyras, C. (2015). *Oyun ve fiziki etkinliklere dayalı fen eğitimi: Disiplinlerarası öğretim uygulaması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

- Boyraz, C. ve Serin, G. (2016). *İlkokul düzeyinde oyun temelli fiziksel etkinlikler yoluyla kuvvet ve hareket kavramlarının öğretimi*. Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 6(1), 89-101.
- Bulman, D. (1999). *Sanat Öğretiminde Oyun Yöntemi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Calhoun, D.W. (1987). *Sports culture and personality*. Second Edition, Glinois.
- Can, G. (2000). *Çocuk gelişimi kuramları*. E. Ceyhan (Ed.), *Çocuk gelişimi ve psikolojisi* (ss. 53-72). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Can, I. (2010). *İlköğretim fen ve teknoloji öğretiminde oyunlarla fen öğretiminin "maddenin yapısı ve özellikleri" ünitesi için 8. sınıf öğrencilerinin başarı ve tutumuna etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Can, A. (2016). *SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi*. (4. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Coşkun, H. (2012). *Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Coşkun, H., Akarsu, B. ve Karaiper, A.İ. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 13(1), 93- 109.
- Çakmak, A., ve Elibol, F. (2013). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Çalışkan, N. ve Karadağ, E. (2014). *Eğitimde Drama Teorik Temelleri ve Uygulama Örnekleri* (3. Baskı). Ankara: Anı.
- Çamlıyer, H. (1994). *Eğitilebilir zeka düzeyindeki çocuklarda hareket eğitiminin algısal gelişim düzeylerine etkileri*. (Doktora Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu*. (Tuzla örneği). (Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çavuş, R., Kulak, B., Berk, H. ve Öztuna Kaplan, A. (2011). *Fen ve teknoloji öğretiminde oyun etkinlikleri ve günlük hayattaki oyunların derse uyarlanması*. İGEDER Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi, İstanbul.
- Çepni S. (Ed.). (2014). *Fen ve teknoloji öğretimi* (11. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 18–23,29

- Çoban, B., ve Nacar, E. (2008). *İlköğretim 1. kademe eğitsel oyunlar*. (2. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2015). *Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar* (3. Basım), Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Demir, M. (2012). *7. Sınıf vücudumuzdaki sistemler ünitesinin oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı ile işlenmesinin öğrencilerin akademik başarılarına fen ve teknoloji dersine 80 karşı tutumlarına etkisi*. X. Ulusal Fen ve Matematik Eğitimi Kongresi, Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Demirel, Ö. (2002). *Öğretme sanatı: öğretimde planlama ve değerlendirme*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Dewey, J. (2004). *Demokrasi ve eğitimi* (1. Baskı). Çev. T. Göbekçin. Ankara: Yeryüzü Yayınları.
- Dewey, J. (2008). *Okul ve Toplum*. (H. Başman, Çev.) Ankara: Pegem Akademi.
- Doğanay, J. (1998). *Ana sınıfına devam eden çocukların ebeveyllerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Dönmez, N. B. (2000). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Dönmezer, İ. (2004). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi*. (2. baskı). İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Duman, A. (2013). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlarla görsel sanatlar dersine olan ilgilerinin belirlenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dumlu Güler, T. (2011). *6. Sınıf Fen ve Teknoloji Dersindeki 'Hücre ve Organelleri' Konusunun Eğitsel Oyun Yöntemiyle Öğretilmesinin Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Dündar, H. ve Ayan, S. (2009). Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*. 28, 63–74.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39 – 42.
- Eraslan, M., Karafil, A. Y., Akgül, M. H. ve Korkmaz, S. (2017). Üniversiteler Arası Spor Müsabakalarına Katılan Muay Thai Sporcularının Şiddet Eğilimlerinin Değerlendirilmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(22), 404-412.

- Erden, M., ve Akman, Y. (2007). *Eğitim psikolojisi, gelişim-öğrenme-öğretme*. (16. baskı). Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Ertan, A. (2013). *İlkokul birinci sınıflarda oyun ve fiziksel etkinlikler dersi kazanımlarının amaca ulaşılabilirliğinin değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Ertürk S (2013) *Eğitimde Program Geliştirme*. Edge Akademi Yayıncılık. ISBN: 978-605-515-202-4, Ankara, 182 s.
- Fişek, G. O., ve Sükan, Z. (1983). *Çocuğunuz ve siz*. İstanbul: MEB Yayınları.
- Garvey, C. (1990). *Play*. The United States of America: Harvard University Press.
- Geçtan, E. (2014). *Psikanaliz ve sonrası*. (16. baskı). İstanbul: Metis Yayınları.
- Gençer, S. (2016). *Eğitsel oyunlarla hazırlanmış ortaokul 7. Sınıf "yaşamımızdaki elektrik" ünitesinin öğretiminin öğrenci başarısına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Amasya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Gül Özenç, E. (2007). *İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Güler, (2011). *6. sınıf fen ve teknoloji dersindeki 'hücre ve organelleri' konusunun eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarısına etkisi*, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Güngörmüş, G. (2007). *Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Güvenç, B. *İnsan ve Kültür*, Remzi Kitabevi, II. Baskı, İstanbul; 1974.
- Halff, H. A. (2005). *Adventure Games For Science Education: Generative Methods In Exploratory Environments*, Aired 05 Workshop 5 Amsterdam 18-22 July 2005.
- Harlen, W. (1997) "The Process Circus: Developing the Process Skills of Inquiry-Based Science" <http://www.exploratorium.edu/IFI/activities/processcircus.html>.
- Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay Ltd. Şti.
- Hazar, M. (2005). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay Yayıncılık.
- Hazar, M. (2015). 18-22 Yaş yetişkinlerin fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumları (18-22 yaş oyunsallık ölçeğinin geliştirilmesi). *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 9 (1), 149-162.
- Hazar, Z. ve Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi. *Celal Bayar Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13 (1), 52-72.
- Henniger, M. L. (2005). *Teaching young children (and introduction)*. Pearson Merril Prentice Hall.

- Hesapçıoğlu, M., *Öğretim İlke ve Yöntemleri: Eğitim Programları ve öğretim*, Beta Basım Yayın Dağıtım A Ş., 4. Baskı, İstanbul; 1994
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları. *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi (4, 5, 6, 7 ve 8. sınıf) Öğretim Programı*. (2010). Ankara: MEB.
- Jersild, A. T. (1979). *Çocuk psikolojisi*. (Çev: Günçe, G). Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Kafadar, O. (1997). *Türk Eğitim Düşüncesinde Batılılaşma*, Feryal Matb., İstanbul.
- Kaptan, F. (1999). *Fen bilgisi öğretimi. Milli Eğitim Bakanlığı Öğretmen Kitapları Dizisi*, 145, 137-139, İstanbul.
- Karaağaçlı, M. ve Mahiroğlu, A. (2005) Yapılandırmacı öğretim açısından teknoloji eğitiminin değerlendirilmesi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi*, 16, 47-63.
- Karslı, E. (2016). *Çocuk ve oyun*. Ören, M. (Ed.), *Çocuk, oyun ve eğitim*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Keklik, İ. (2010). *Bilişsel gelişim*. İ. Yıldırım (Ed.), *Eğitim psikolojisi*. (2. baskı). (ss. 61-95). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kernan, M. (2007). Play as a context for early learning and development. A Research Paper. Aistear: The Early Childhood Curriculum Framework.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Kolcu, Ş. (2014) *Farklı bilişsel tempodaki çocukların oyun davranışlarının ve akran ilişkilerinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Koray, Ö., Özdemir, M., Tatar, N. (2005), İlköğretim Öğrencilerinin “birimler” Hakkında Sahip Oldukları Kavram Yanılgıları: Kütle ve Ağırlık Örneği, *İlköğretim-online*, 4(2) 24-31.
- Korkmaz, H. ve Kaptan, F. (2001). *İlköğretimde fen bilgisi öğretimi. İlköğretimde etkili öğretme ve öğrenme öğretmen el kitabı*, Milli Eğitim Yayınları.
- Korkmaz, H., Tatar, N., Kıray, A., Kibar, G. (2010). İlköğretim 6. sınıf fen ve teknoloji öğretmen kılavuz kitabı, Pasifik Yayınları, Ankara.
- Küçükylmaz, E. A. (2003). *Fen bilgisi derslerinde öğrenme halkası yaklaşımının öğrencilerin akademik başarılarına ve hatırlama düzeylerine etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Eskişehir.
- Mangır, M. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi, *Yasadıkça Eğitim*, 26(16), 14-19.

- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 26 (16), 14-19.
- Maskan, A, K. ve Maskan, M, H. (2007), İlköğretim 4. sınıf fen ve teknoloji ders kitabının değerlendirme ölçütleri yönünden incelenmesi. *D.Ü.Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*. 9, 22–32
- MEB. (2006). *İlköğretim fen ve teknoloji dersi öğretim programı*, Ankara.
- MEB (2013). *İlköğretim Kurumları (İlkokullar ve Ortaokullar) Fen Bilimleri Dersi (3,4,5,6,7 ve 7. Sınıflar) Öğretim Programı*. Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara.
- MEB (2018). *İlköğretim Kurumları (İlkokullar ve Ortaokullar) Fen Bilimleri Dersi (3,4,5,6,7 ve 7. Sınıflar) Öğretim Programı*. Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara.
- MEGEP, (2016). *Çocuk gelişimi ve eğitimi: oyun ve hareket etkinlikleri*. Ankara.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2014). *Çocuk gelişimi ve eğitimi, oyun etkinliği 1*. <https://docplayer.biz.tr/5561587-T-c-milli-egitim-bakanligi-megep-mesleki-egitim-ve-ogretim-sisteminin-guclendirilmesi-projesi-cocuk-gelisimi-ve-egitimioyun-etkinligi-i.html> adresinden erişilmiştir.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2018). *Fen bilimleri dersi öğretim programı*. MEB Yayınları.
- MEGEP, (2016). *Çocuk gelişimi ve eğitimi: oyun ve hareket etkinlikleri*. Ankara.
- MEGEP, (2016). *Çocuk gelişimi ve eğitimi: oyun ve hareket etkinlikleri*. Ankara.
- Ocak, M.A. (Ed.). (2013). *Eğitsel dijital oyunlar-kuram, tasarım ve uygulama* (1. bs.). Ankara: Pegem Akademi.
- Oktar, I., ve Bulduk, S. 1999. Ortaöğretim kurumlarında çalışan öğretmenlerin davranışlarının değerlendirilmesi, *Milli Eğitim Dergisi*, 142.
- Oktay, A. (2003). *Oyuna kuramsal yaklaşım*. U. Tüfekçioğlu (Ed.), *Çocukta hareket, oyun gelişimi ve öğretimi* (ss. 35-48). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Ormanlıoğlu Uluğ, M. (2007). *Niçin oyun?* (3. baskı). İstanbul: Anfora Yayınları.
- Önen, F. (2005). *İlköğretimde basınç konusunda öğrencilerin sahip olduğu kavram yanlışlarının yapılandırmacı yaklaşım ile giderilmesi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Önen, F., Demir, S. ve Şahin, F. (2012). Fen öğretmen adaylarının oyunlara ilişkin görüşleri ve hazırladıkları oyunların değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 13 (3), 299-318.
- Öz Pektaş, H. (2017). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Modern Eğitimde Kullanılması, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 49(10), 478-490.

- Özer A., Gürkan A. C. ve Ramazanoğlu M. O. (2006). *Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri*. Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları, 54-57.
- Özer, A., Gürkan, C. ve Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*. 5 (6), 67 -79.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. I. Cilt. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, S. (2014). *Türk Eğitim Sistemi ve Okul Yönetimi*. Pegem Akademi Yayınları. ISBN: 978-605-364-324-1, Ankara, 14 s.
- Özden, M, Y., Çağıltay, N. ve Çağıltay, K. "Teknoloji ve Eğitim: Ülke Deneyimleri ve Türkiye için Dersler". [http:// 144122,53,200/ myozden/ teknosan.htm](http://144122,53,200/myozden/teknosan.htm).
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve oyun*. (3. baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Özenç, E. G. (2007). *İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Özer A., Gürkan A. C. ve Ramazanoğlu M. O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 54-57.
- Özer, A., Gürkan, C. ve Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*. 5 (6), 67 -79.
- Özen, G., Timurkaan Akçınar, S., Güllü, M., Timurkaan, H. S., Meriç, F., Uğraş, S. ve Çelik Çoban, D. (2018). *Spor lisesi eğitsel oyunlar 12. sınıf. devlet kitapları*. (2. Baskı). Milli Eğitim Bakanlığı
- Özhan, M. (1997). *Türkiye'de çocuk oyunları kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme* (4. bs.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pehlivan, H. (2016). Oyunun gelişim ve öğrenmedeki rolü. *Journal of Human Sciences*, 13 (2), 3280-3292. doi:10.14687/jhs.v13i2.3767
- Platon. (2011). *Devlet*. (S. Eyüboğlu, ve M. Cımcöz, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Prensky, M. (2008). Students as designers and creators of educational computer games: Who else? *British Journal of Educational Technology*, 39(6), 1004-1019.
- Saracaloğlu, A. S. ve Aldan K. Ç. (2009, Mayıs). *Eğitsel oyun temelli fen ve teknoloji öğretiminin öğrenci başarısına etkisi*. VIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu, Bildiri Kitabı. Osmangazi Üniversitesi: Eskişehir. 1098-1107.
- Sawyers, K .Janet ve ROGERS, S. Cosby. (1994). *Helping Your Children Develop Through Play*. Washington D.C.: NAEYC.
- Seatter, C. S. (2003). Constructivist science teaching: Intellectual and strategic teaching acts.*Interchange*, 34 (1), 63-87.

- Senemoğlu, N. (2013). *Gelişim öğrenme ve öğretim-kuram-dan uygulamaya* (23. Baskı). Ankara: Yargı Yayınevi.
- Sert, S.(2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının lise öğrencilerinin internete ilişkin bilgi düzeyi performansına etkisi: Quest Atlantis örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Soylu, Y. (2001). *Matematik derslerinin öğretiminde (I. devre 1,2,3,4,5. sınıf) başvurulabilecek eğitici-öğretici oyunlar*. (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Sönmez, V. (2010). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. (4. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- Şimşek, L. C. (2011). *Fen öğretiminde okul dışı öğrenme ortamları. Okul dışı öğrenme ortamları ve fen eğitimi* (ss. 1-23), Ankara: Pegem Akademi.
- Şaşmaz Ören, F. ve Erduran Avcı, D. (2004). Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi “güneş sistemi ve gezegenler” konusunda akademik başarı üzerine etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 67-76.
- Tamer, K. (1987). *Beden eğitimi ve oyun öğretimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Tan, Ş., Kılıç, A., Çakmak, A., Baykan, Ö. ve Altıntaş, G. (2004). *Kpss eğitim bilimleri*. Ankara: Empati Yayınevi.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Tut, E. (2018). *4. sınıf fen bilimleri dersinde oyun temelli öğrenme uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarına ve yaratıcı düşünme becerilerine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Türkoğlu A, Doğanay A, Yıldırım A (2009) *Okulda Başarı İçin Ders Çalışma ve Öğrenme Yöntemleri*. Seçkin Yayınları. ISBN:978-975-021-083-9, Ankara, 272 s.
- Uskan, S. B. ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *International Journal of Contemporary Educational Studies*, 5(2), 123-131.
- Ülküdür, M. A. (2016). *Proje tabanlı öğrenme etkinlikleri ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin akademik başarı, tutum ve motivasyona etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Amasya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Yamaner, F. (2001). *Beden eğitimi ve sporda temel ilkeler*. Bursa: Ekin Kitabevi.
- Yavuzer, H. (1999). *Çocuk psikolojisi*. (17. baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2004). *Çocuk psikolojisi*. (26. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi Yayıncılık.

- Yavuzer, H. (2012). *Çocuk Psikolojisi* (34. bs.). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Yazgan İnanç, B., Bilgin, M., ve Kılıç Atıcı, M. (2013). *Gelişim psikolojisi*. (9. baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Yeşilyaprak, B., ve Uçar, E. (2015). *Öğrenmeden öğretime. B. Yeşilyaprak (Ed.), Eğitim psikolojisi, gelişim-öğrenme-öğretim* (ss. 309-368). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Yıldırım, M. ve Can, S. (2017). Eğitsel Oyunlarla Fen Dersine “Var Mısın Yok Musun”?. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (35), 14- 30.
- Yörükoğlu, A. (1990). *Çocuk ve ruh sağlığı*. Ankara: Özgür Yayıncılık.
- Zengin, M. (2011). *Din Eğitimi ve Öğretiminde Yapılandırmacı Yaklaşım*. İstanbul: Dem Yayınları.



EKLER

Ek 1. Arařtırma, Uygulama, lek, Anket İzni

arih ve Sayısı: 01.03.2021-7345



T.C.
AMASYA ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü
Temel Eğitim Anabilim Dalı Başkanlığı

Sayı :E-66999440-044-7345
Konu :Arařtırma, Uygulama, lek Anket İzni.

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Anabilim Dalımız Sınıf Eğitimi Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi 198001020 numaralı Ayşe ÇAKIR' ın Arařtırma, Uygulama, lek Anket İzin dilekçesi ve ilgili evrakları ekte sunulmuřtur.

Gereğini arz ederim.

Prof.Dr. Asım OBAN
Anabilim Dalı Başkanı

Ek:1-3-2021_12-55-43 (15 sayfa)

Ek 2. Anket Uygulama İzni (Ayşe ÇAKIR)

Evrak Tarih ve Sayısı: 17.03.2021-9522



T.C.
AMASYA ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

Sayı : E-38372871-302.08.01-9522
Konu : Anket Uygulama İzni (Ayşe ÇAKIR)

REKTÖRLÜK MAKAMINA
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

Enstitümüz Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans programı 198001020 nolu öğrencisi Ayşe ÇAKIR, Doç. Dr. Murat KURT danışmanlığında hazırladığı "3. Sınıf Fen Bilimleri Dersi Beş Duyumuz Ünitesine Yönelik Geliştirilen Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi" konulu tez çalışması kapsamında 01 Nisan - 31 Mayıs 2021 tarihleri arasında Şanlıurfa İli, Birecik İlçesi Fatih Sultan Mehmet İlkokulu öğrencileri ile anket çalışması yapmayı planlamaktadır.

Araştırmanın yapılabilmesi için gerekli izinlerin alınması hususunda gereğini bilgilerinize arz ederim

Doç.Dr. Nevzat AYDIN
Enstitü Müdürü

Ek: Ayşe ÇAKIR Araştırma Uygulaması İzni (16 sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : BELM4BB6P Pin Kodu : 40502

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/amasya-universitesi-cbys>

Adres: Akbilek Mah. Muhsin Yazıcıoğlu Cad. No: 7 P.K. 05100 Merkez/Amasya

Telefon: 0 (358) 260 00 47 Faks: 0 (358) 260 00 48

e-Posta: sosyalbilimler@amasya.edu.tr Web: <http://www.amasya.edu.tr/akademik/enstituler.aspx>

Kep Adresi: amasyauniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Özgür AKI

Unvanı: Bilgisayar İşletmeni

Tel No: 3582600047



Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununa göre Güvenli Elektronik İmza ile imzalanmıştır.



Ek 3. Arařtırma İnceleme ve Deęerlendirme Komisyonu Toplantı Tutanaęı

Ek 4. Beş Duyumuz Akademik Başarı Testi

DUYU ORGANLARI

- 1) Aşağıda verilen bilgilerden hangisi **yanlıştır**?
 A) Yemeklerin tuzlu olup olmadığını dilimiz sayesinde algılarız.
 B) Bahçedeki çiçeklerin renklerini burnumuz sayesinde algılarız.
 C) Dinlediğimiz müziği kulaklarımız sayesinde algılarız.
- 2) Dil sağlığını korumak için hangisini **yapmalıyız**?
 A) Sık sık asitli ve gazlı içecekler tüketmeliyiz.
 B) Ağız ve diş sağlığınıza önem vermeliyiz.
 C) Çok sıcak ya da çok soğuk gıdalar tüketmeliyiz.
- 3) Aşağıdakilerden hangisi derinin görevlerinden birisi **değildir**?
 A) Dokunduğumuz nesnelerin özelliklerini algılamamızı sağlar.
 B) Sıcak veya soğuk havanın farkını ayırt etmemizi sağlar.
 C) Çikolatanın tadını algılayabilmemizi sağlar.
- 4) Aşağıda duyu organlarımız ile ilgili verilen bilgilerden hangisi **doğrudur**?
 A) Çevremizde bulunan insanları görmemizi sağlayan organımız kulağımızdır.
 B) Köpeğimizin sesini duymamızı sağlayan organımız burnumuzdur.
 C) Ailemizi ve arkadaşlarımızı görmemizi sağlayan organımız gözümüzdür.
- 5) Aşağıdakilerden hangisi burnun görevlerinden birisi **değildir**?
 A) Çevremizde bulunan kokuları algılamamızı sağlar.
 B) Dışarıda bulunan havayı süzerek nemlendirir ve ısıtır.
 C) Kitaplarda yer alan görselleri algılamamızı sağlar.
- 6) Deri sağlığını korumak için verilenlerden hangisini **yapmamalıyız**?
 A) Güneşin zararlı ışınlarının altında uzun süre kalmalıyız.
 B) Sık sık yıkanarak üzerindeki kirler vücuttan atılmalıdır.
 C) Ezilme, kesilme ve yaralanmalardan korunmalıdır.
- 7) Aşağıda verilen bilgilerden hangisi **doğrudur**?
 A) Dışarıda oynayan çocukları görmemizi sağlayan organımız gözümüzdür.
 B) Şekerlerin tatlarını algılamamızı sağlayan organımız burnumuzdur.
 C) Taşın sert olduğunu algılamamızı sağlayan organımız dilimizdir.
- 8) Aşağıdakilerden hangisi gözün görevlerinden **birisidir**?
 A) Çevreyi görmemizi sağlayan duyu organımızdır.
 B) Kuşun sesini işitmemizi sağlayan duyu organımızdır.
 C) Biberin tadını algılayabilmemizi sağlayan duyu organımızdır.
- 9) Kulak sağlığını korumak için hangisini hangisini **yapmamalıyız**?
 A) Temizliği için pamuklu çubuk ve benzeri şeyler kullanmamalıyız.
 B) Yüksek sesle müzik dinlememeliyiz.
 C) Gürültülü ortamlarda bulunmaya özen göstermeliyiz.
- 10) Fırından çıkan kurabiye kokusunu hangi duyu organı ile **algılayabiliriz**?
 A) Burun
 B) Deri
 C) Dil
- 11) Aşağıdakilerden hangisi dilin görevlerinden **birisidir**?
 A) Radyoda dinlediğimiz müziği algılamamızı sağlar.
 B) Tat almamızı sağlayan duyu organımızdır.
 C) Duvarın pürüzlü olup olmadığını algılamamızı sağlar.
- 12) Burun sağlığını korumak için hangisini **yapmamalıyız**?
 A) Kirli ve havasız ortamlarda bulunmamalıyız.
 B) Burun kıllarını koparmalıyız.
 C) Zehirli ve ne olduğunu bilmediğimiz maddeleri koklamamalıyız.
- 13) Aşağıda verilen bilgilerden hangisi **doğrudur**?
 A) Rüzgarın estiğini dilimiz sayesinde algılarız.
 B) Yüksek sesle müzik dinlemek kulağımıza zarar verir.
 C) Varlıkların renklerini burnumuz ile algılarız.
- 14) Aşağıdakilerden hangisi kulağın görevlerinden birisi **değildir**?
 A) İnsanların, hayvanların ve birçok varlığın seslerini algılamamızı sağlar.
 B) Vücudumuzun dengede kalmasını sağlar.

C) Parfüm kokusunu çöpün kokusundan ayırt etmemizi sağlar.

15) Duyu organlarımız ile ilgili aşağıda verilenlerden hangisi **yanlıştır**?

- A) Gözlerimiz sayesinde televizyonun sesini duyarız.
- B) Burnumuz sayesinde sıkılan parfümün kokusunu algılarız.
- C) Derimiz sayesinde süngerin yumuşak olup olmadığını anlarız.

16) Göz sağlığını korumak için verilenlerden hangisini **yapmalıyız**?

- A) Televizyon ve bilgisayara uzun süre bakmalıyız.
- B) Yeterli miktarda balık ve havuç tüketmeliyiz.
- C) Güneşe çıplak gözle uzun süre bakabiliriz.

17) Bahçeye çıkan Nazım dışarıdaki çiçekleri **gördü** ve çiçekleri **kokladı**.

Yukarıda altı çizili olarak verilenler sırasıyla hangi duyu organlarının **görevidir**?

- A) Göz-Kulak
- B) Göz-Dil
- C) Göz-Burun

18) Karşı yoldan gelen aracın rengini, korna sesini ve egzozundan çıkan dumanın kokusunu sırasıyla hangi duyu organlarımız sayesinde **algılarız**?

- A) Göz-Burun-Deri
- B) Göz-Kulak-Dil
- C) Göz-Kulak-Burun

19) Aşağıda verilenlerden hangisini grip olduğumuz zaman algılamakta **zorlanmayız**?

- A) Çikolatanın tadını
- B) Kalem rengini
- C) Çiçeğin kokusunu

20) Bilgisayarında oyun oynayan Şeyda hangi duyu organını **kullanmaz**?

- A) Göz
- B) Kulak
- C) Dil

21) Duyu organlarımız ile ilgili aşağıda verilenlerden hangisi **doğrudur**?

- A) Kulaklarım vücudumun hava almasını sağlar.
- B) Derimiz vücudumuzu bir battaniye gibi sarar.
- C) Burun dokunma görevini yerine getirir.

22) Aşağıda verilen duyu organlarından hangisi hem konuşabilmemizde hem de tat alabilmemizde **görevlidir**?

- A) Göz
- B) Kulak
- C) Dil

	Çiçeklere hem dokunabilir hem de çiçekleri koklayabiliriz.
	Göz sağlığını korumak için telefona yakından bakmamalıyız.
	Tatlı veya acı yiyecekleri algılamak kulağımızın görevlerindendir.

23)

Yukarıda verilen ifadelerden doğru olanlara "D" harfini, yanlış olanlara "Y" harfini yazdığımızda doğru sıralama aşağıdakilerden **hangisidir**?

- A) D-D-Y
- B) Y-D-Y
- C) Y-Y-D

24) Aşırı soğuk, aşırı sıcak ya da aşırı acı olan bir yiyecek aşağıda verilen duyu organlarından hangisinin sağlığını **olumsuz yönde etkiler**?

- A) Dil
- B) Deri
- C) Burun

Okumak	Yazmak	İçmek
Bakmak	Dinlemek	İzlemek

25)

Yukarıda verilen kelimelerden kaç tanesi **gözümüz ile ilgilidir?**

- A) 4
- B) 3
- C) 5



Ek 5. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

TASARLANAN OYUN HAKKINDA ÖĞRENCİ GÖRÜŞ FORMU

Sevgili Öğrenciler;

Tanı Beni adlı eğitsel oyun ile yaptığımız öğretim sürecine ilişkin görüşlerinizi öğrenmek istiyorum. Çalışma sonucunda ortaya çıkacak ürün oyunla fen öğretimi alanında olumlu gelişmelere katkı sağlayacaktır. Araştırmada elde edilen veriler kesinlikle başka bir amaçla kullanılmayacaktır. Araştırmama sağlayacağınız katkı ve katılımlarınız için teşekkür ederim.

Ayşe ÇAKIR

GÖRÜŞME SORULARI

- 1) Eğitsel oyunlarla ders işlemek sana ne kazandırdı?
- 2) Eğitsel oyunlarla ders işlemek sana ne hissettirdi?
- 3) Kendi oyununu tasarlamak istesen nasıl bir oyun tasarlamak isterdin?
- 4) Başka hangi derslerde oyun etkinliklerinin olmasını isterdin? Neden?

Ek 6. Tasarlanan “Tanı Beni” Adlı Oyun

Tanı Beni Oyunu

Ders: Fen Bilimleri

Ünite: Beş Duyumuz/Canlılar ve Yaşam

Konu: Duyu Organları ve Görevleri

Sınıf: 3. Sınıf

Oyunun Uygulanması

Oyunun Adı: Tanı Beni

Oyunun Oynandığı Yer: Okul Bahçesi

Oyun Türü–Öğrenci Sayısı: Grup Oyunu–20 Öğrenci (Sınıf mevcuduna göre öğrenci sayısı değişebilir.)

Kullanılan Malzemeler:

- 5 adet bilmece kartı
- 2 adet mantar pano
- 4 adet renkli fon karton
- 8 adet toplu iğne
- 3 adet masa
- 1 adet göz maketi
- 1 adet burun maketi
- 1 adet deri maketi
- 1 adet kulak maketi
- 1 adet dil maketi
- 5 duyu organını temsil eden 10 adet görsel
- 5 duyu organına hitap eden 20 adet görsel
- Stiker (gülen yüz)
- Sakız (yapıştırıcı)
- 1 adet kronometre

Oyunun Amacı: Beş duyu organının temel görevlerini, aralarındaki ilişkileri, önemini ve sağlığını korumak için yapılması gerekenleri gerek maketler yardımıyla gerekse günlük yaşantıları içerisinde karşılaşmış oldukları maddelerin görselleri yardımıyla konu öğretiminin yapılmasıdır.

Oyunun Kuralları:

1.Etap

1. Öğretmen elinde bulunan bilmece kartlarından öğrencilere bilmeceler sorar.
2. Öğrenciler ise izin isteyerek bilmeceleri yanıtlar.
3. Tüm öğrencilerin yanıt vermesi gerekmektedir.
4. Verilen yanlış yanıtlara öğretmen tarafından dönüt verilir.
5. Puanlama yoktur.

2. Etap

1. 10'ar kişilik iki grup oluşturulur.
2. Öğrenciler iki ayrı grup olarak kendilerine ait olan masaların etrafına geçerler.
3. Oyun alanında hakem olarak öğretmen bulunur.
4. Oyun öğretmenin “başla” komutu ile başlar.
5. Öğrenciler öğretmenin vermiş olduğu görevi belirlenen süre içerisinde gerçekleştirirler.
6. Öğretmenin “bitti” komutu ile süreleri dolmuş olur.
7. Verilen yanıtlara öğretmen kontrolünde öğrenciler münazara yolu ile dönütler verir.
8. Son olarak öğretmen ise verilen dönütlere ve sonuçlara genel olarak dönütler verir.
9. Puanlama yoktur.

3. Etap

1. İkinci etapta oluşturulan 10'ar kişilik iki grup üçüncü tur için de geçerlidir.
2. Her iki grupta bulunan öğrenciler art arda sıralanırlar.
3. Oyun alanında hakem olarak öğretmen bulunur.
4. Oyun öğretmenin “başla” komutu ile başlar.
5. Komutun verilmesiyle panoların bulunduğu yere doğru harekete geçen ilk sıradaki öğrenci verilen görevi gerçekleştirdikten sonra arkadaşlarının bulunduğu yere geri döner. Kendisinden sonraki arkadaşının eline dokunarak onun harekete geçmesini sağlar ve kendisi de sıranın en sonuna geçer.
6. Oyunu doğru bir şekilde ilk tamamlayan grup oynadıkları turun galibi olacaktır.
7. Resimlerin ve öğrencilerin yerleri değiştirilerek oyun tekrarlanabilir.
8. 3 turda da birinci gelen grup oyunun galibi olur ve oyun biter.

Oyunun Oynanışı:

1.Etap

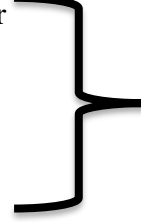
Okul bahçesinde öğretmenin üzerine birer adet göz, kulak, dil, burun ve deri maketi koyabileceği bir masa bulunur. Öğrenciler öğretmenin karşısında yer alırlar. Öğretmen elinde bulunan bilmece kartlarını karşısında bulunan öğrencilere sorar. Öğrencilerden yanıt olarak ise masada bulunan malzemelerden doğru olduğunu düşündükleri maketi izin

isteyerek söylemelerini ister. Yanlış yanıt veren öğrencilere ise tüm öğrenciler yanıt verdikten sonra öğretmen tarafından maketle gösterim yapılarak dönüt verilir.



Öğretmenin sorduğu birinci bilmece şu şekildedir:

“Benim iki pencere var Etrafı etten duvar
Her gün erkenden açarım
Görme duyusunu sağlarım
Gece olunca kaparım”



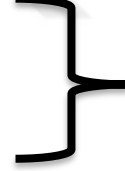
Öğretmenin sorduğu ikinci bilmece şu şekildedir:

“İşte soru sizlere;
Koku alma duyusu ile
En güzel kokuları
O getirir bizlere”



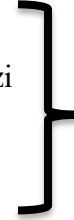
Öğretmenin sorduğu üçüncü bilmece şu şekildedir:

“Zarar görür fazla kalırsak güneşin altında
En büyük organıdır vücudumuzun aslında
Bu duyumuzun görevi dokunmadır dokunma’



Öğretmenin sorduğu dördüncü bilmece şu şekildedir:

“İşitmektir görevi çevredeki sesleri
Duyulan seslerle daha iyi tanırız çevremizi
Korumak için sağlığını
Temiz tut işitme organını”



Öğretmenin sorduğu beşinci bilmece şu şekildedir:

“Acı, tatlı, tuzlu veya ekşi,
Tat algılamadır bu duyunun görevi
Sağlığı için önemlidir ağız temizliği
Unutma konuşmamıza olan yardımını”



Bu şekilde beş bilmece de tüm öğrenciler tarafından yanıtlanmış olur ve yanlış verilen yanıtlar öğretmen tarafından gerek sözlü olarak gerekse direkt örnek maketler üzerinden gösterilerek anlatılmış olur.

Şekil1:

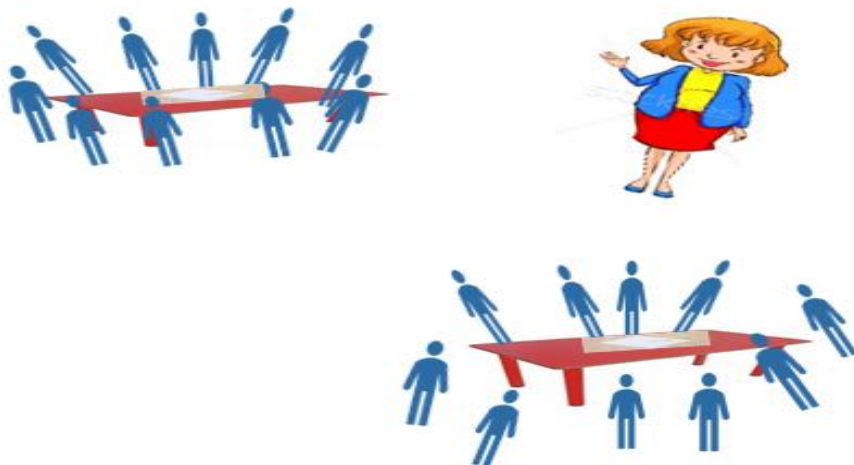


2. Etap

Oyun alanının sınırları öğrencilerle birlikte belirlenir. Sınırları belirlenen okul bahçesine aralarında 3-4 metre bulunan iki adet masa yerleştirilir. Masalarda renkli fon kartonuna hazırlanmış olan birer etkinlik ve stikerlar(gülen yüzler) bulunur. Öğretmen tarafından 10'ar kişilik iki öğrenci grubu oluşturulur. Oluşturulan bu gruplar öğretmenin yönlendirmesiyle masalarına geçerler. Masaların etrafına geçen gruplar öğretmenlerinin hazırlamış olduğu “duyuların sağlığını korumak” adlı etkinliği yapmaya başlarlar.

Öğretmen her grubun yalnızca kendi grup üyeleri arasında beyin fırtınası yapmalarını isteyerek hazırlanan etkinliği öğrencilere sunar. Etkinlikte öğrencilerden istenen görev ise beş duyu organımıza ait olan görselleri ve beş duyu organımızın sağlığını korumak için yapmamız gereken maddeleri hazırlanmış olan etkinlikte belirtilen uygun yerlere sakız(yapıştırıcı) ile yerleştirmektir. Öğretmen her iki gruba da 3'er dakika zaman vererek görevlerini gerçekleştirmelerini bekler. Verilen sürenin bitmesi durumunda ise öğretmen öğrencilerin vermiş olduğu yanıtları iki grubun da karşılıklı olarak birbirlerine sunmalarını ister. Öğrencilerden arkadaşlarının verdiği yanıtlara katılıp katılmadıklarını ve eğer katılmıyorlarsa neden katılmadıklarını söylemelerini isteyerek ilk dönütü öğrencilerden ister. Öğrenciler münazara yoluyla fikirlerini ortaya koyar. Son olarak ise öğretmen verilen yanıtlar hakkında öğrencilere dönütler yaparak etabı sonlandırır. Oyunun bu etabında puanlama yapılmayacağı için gruplar arası eşitlik olması dahilinde ek olarak bir etkinlik yapılmayacaktır.

Şekil2:



Şekil2 Etkinlik:



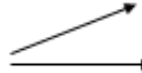
Yüksek seslerin olduğu ortamlarda bulunmamalıyız.

Kirinin temizlenmesi için pamuklu çubuk vb. şeyler kullanmamalıyız



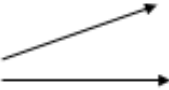
Ezilme, kesilme, yaralanma ve yanmalardan korunmalıdır.

Güneşin zararlı ışınlarından korumalı ve güneşte kalınmamalıdır



Bilinmeyen maddeler koklanmamalıdır.

İçerisinde bulunan kıllar koparılmamalıdır.



Televizyonu uzun süre ve yakından izlememeliyiz.

Başkalarına ait olan havlu ve gözlükleri kullanmamalıyız.



Çok soğuk ya da çok sıcak gıdalar tüketmemeliyiz.

Asitli ve gazlı içeceklerden uzak durmalıyız.

3. Etap

Oyun alanının sınırları öğrencilerle birlikte belirlenir. Sınırları belirlenen okul bahçesine iki grup için de ayrı ayrı aralarında 4-5 metre bulunan iki adet mantar panolar yerleştirilir. Mantar panolara öğretmenlerinin renkli fon kartonuna hazırlamış olduğu etkinlikler iğnelenir. Etkinlikte öğrencilerden istenen görev ise beş duyu organına hitap etmek üzere yerleştirilen görsellerin hangi duyu organ/organlarına hitap ettiklerini stiker(gülen yüz) aracılığı ile işaretlemeleridir.

Öğrenciler oluşturulan panoların tam karşısına ve aralarında belirli bir mesafe olacak şekilde iki grup olarak sıralanacaklardır.

3.1. Öğretmenin “başla” komutuyla iki grupta da ilk sırada bulunan öğrenciler panolara doğru koşarlar ve etkinlikte bulunan ilk görselin hangi duyu organ/organlarına hitap ettiğini bularak uygun yerlere gülen yüzleri yapıştırırlar. Sonrasında tekrar arkadaşlarının yanlarına koşarlar ve kendilerinden sonraki arkadaşlarının ellerine dokunarak onların harekete geçmelerini sağlarlar. Kendileri de sıranın en sonuna geçerler.

3.2. Harekete geçen öğrenciler panolara doğru koşarlar ve etkinlikte bulunan ikinci görselin hangi duyu organ/organlarına hitap ettiğini bularak uygun yerlere gülen yüzleri yapıştırırlar. Sonrasında tekrar arkadaşlarının yanlarına koşarlar ve kendisinden sonraki arkadaşlarının ellerine dokunarak onların harekete geçmelerini sağlarlar. Kendileri de sıranın en sonuna geçerler.

3.3. Kısacası öğrenciler panolarda sırasıyla verilen görsellerin hitap ettikleri duyu organ/organlarına uygun olan yerlere gülen yüzleri yapıştırmayı amaçlayan döngüyü devam ettirirler.

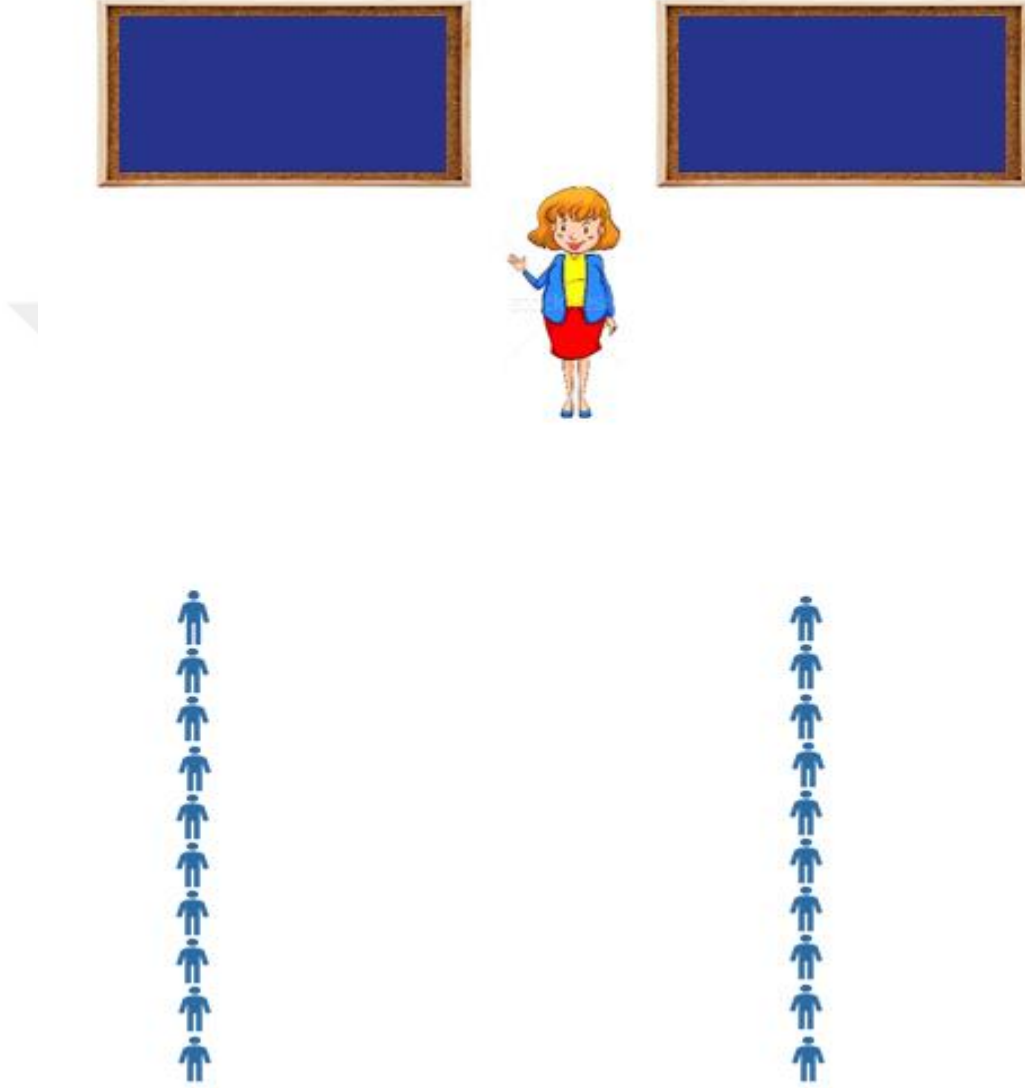
Yanlış işaretlenen görsellerde ise sıradaki öğrenci yanlış yerleştirilen kısmı çıkararak doğru yere yerleştirmelidir. Fakat bu şekilde yanlış işaretleme yapmış olan grup, diğer gruba göre bir görsel geride kalmış olur.

Öğrenciler hem çevrelerinde bulunan maddelerin hangi duyu organ/organlarına hitap ettiklerini örnek görseller eşliğinde yerleştirmiş olurlar hem de kendilerinden önceki arkadaşlarını takip ederek sonraki hamleyi devam ettirmiş olurlar.

Verilen görselleri doğru ve eksiksiz biçimde işaretleme yapmış olan ilk grup kazanmış olur.

Öğretmen ise tüm öğrencilerin farklı örnekleri görebilmelerini sağlamak için bir sonraki turda hem görsellerin yerlerini değiştirebilir hem de kendi grupları içerisinde olmak şartıyla öğrencilerin yerlerini değiştirebilir. Örneğin Murat isimli öğrenci ilk sırada yer almışsa ve ilk görsele uygun olan işaretlemeleri yapmışsa bir sonraki turda her öğrenci sistemli bir şekilde bir sıra geriye kayarak bir önceki turdan farklı bir görsele ait olan işaretlemeyi yerleştirmiş olurlar.3 turda da birinci gelen grup oyunun galibi olur ve oyun biter.

Şekil3:



Şekil 3 Etkinlik:

Duyu Organları	Göz	Kulak	Dil	Burun	Deri
Örnekler					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

Ek 7. Özgeçmiş Sayfası**ÖZGEÇMİŞ****KİŞİSEL BİLGİLER**

Adı Soyadı: Ayşe ÇAKIR

Doğum Yeri: Doğum

Tarihi:

EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi: Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi : Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Tezli Yüksek Lisans(Devam Ediyor)

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

BİLİMSEL FAALİYETLERİ

- a) Yayınlar (-SCI -Diğer): Çakır, A. ve Kurt, M. (2021). Eğitsel oyunlarla beş duyumuz konusunun öğretimine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi. EKEV AKADEMİ DERGİSİ • Yıl: 25 Sayı: 86 (Bahar 2021)

Investigation of Teacher Opinions on the Teaching of Our Five Senses with Educational Games

Doi Number :<http://dx.doi.org/10.17753/Ekev1908>

- b) Çakır, A. ve Karamustafaoğlu, O. (2021). İlkokul 3. Sınıf ‘maddenin halleri’ konusunun eğitsel oyunla öğretimine ilişkin öğretmen görüşleri: Takip et! İğnele!. Journal of Social and Humanities Sciences Research, 8(67), 539- 553.

<http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2325>

İŞ DENEYİMİ

Çalıştığı Kurumlar ve Yıl: MEB/Sınıf Öğretmenliği-2020/....(Devam Ediyor)

İLETİŞİM

E-posta Adresi : Telefon :

Adres: Meydan Mahallesi, Hastane Caddesi, Mevlana Sokak, No:2/1, Birecik/ŞANLIURFA