



T.C.

NEVŞEHİR HACI BEKTAŞ VELİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

**SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN
KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Hülya KARATAŞ

Danışman

Prof. Dr. Ali MEYDAN

Nevşehir

MAYIS 2021

ÖNSÖZ

Sosyal bilgiler dersi öğrencilerin kendilerini tanımalarına, geçmiş bugün ve gelecek arasında sağlam köprüler inşa etmelerine ve etkin birer vatandaş olmalarına rehberlik eden bir derstir. Bu nedenle önemli ve kıymetlidir. Bilimsem ve teknolojik gelişmelerin bir getirisi olarak hayatın her alanında gelişim değişim ve dönüşümler yaşanmıştır. Toplumların ve bireylerin değişen bu koşulları anlamlandırması, özümsemesi ve ayak uydurabilmesi zorlaşmıştır. Bu durumda toplumların değişim ve gelişmelerini inceleyen Sosyal Bilimler kavramını doğurmuştur. Sosyal Bilgiler dersi ise öğrencilerin bu değişime uyumunu sağlamada önemli ve kıymetli bir derstir. Her geçen gün artan bilgi birikimleri ise bu kazanımların öğrencilere en kolay, en net ve en kalıcı nasıl öğretilbilir durumunu ortaya çıkarmış, eğitsel oyunların eğitimdeki önemini gözler önüne sermiştir.

Bu çalışmanın şekillenmesinde yardımlarını esirgemeyen önerileri ile yol gösteren değerli hocam Prof. Dr. Ali MEYDAN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Lisans ve Lisansüstü eğitimimde desteğini her zaman hissettiğim ancak şuan aramızda olmayan Prof. Dr. Mehmet KÖÇER hocama sonsuz teşekkürlerimi sunar ve Allah'tan rahmet dilerim. Tez çalışma sürecinde desteğini her zaman gösteren Sayın Dr. Ahmet YILDIZ'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Aynı zamanda değerli arkadaşım Dilek ÇATALKAYA'ya da desteklerinden ötürü teşekkür ederim.

Her zaman her durumda yanımda olan en büyük destekçim ve yol arkadaşım Ahmet ÇAVDAR'a sonsuz teşekkür ederim.

Tüm eğitim hayatım boyunca maddi ve manevi tüm destekleri için başta kıymetli annem ve babam olmak üzere tüm aileme teşekkürlerimi sunarım.

Hülya KARATAŞ

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

Hülya KARATAŞ

Nevşehir Hacı Beştaş Veli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilgiler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Mayıs 2021

Danışman: Prof. Dr. Ali MEYDAN

ÖZET

Geçmişten günümüze insanoğlunun hayatında yaşanan bilimsel ve teknolojik gelişmeler hayatın her alanında değişim ve gelişime etki ettiği gibi eğitime de yansımıştır. Özellikle oyunun çocuklar üzerindeki etkilerine yönelik yapılan araştırmalar, oyunun eğitimde kullanılarak işlevselliğinin artırılacağını göstermiştir. Böylelikle eğitsel oyun tasarlanarak eğitim yapmak önem kazanmıştır. Bu çalışmanın amacı İlköğretim Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımına yönelik öğretmen görüşlerinin araştırılmasıdır. Araştırma 2019-2020 eğitim-öğretim döneminde Kayseri, Nevşehir, Sivas, Ordu, İstanbul Ağrı, Ankara gibi çeşitli illerde Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı okullarda öğretmenlik yapan 30 Sosyal Bilgiler öğretmeni katılmıştır. Araştırmada online görüş formundan faydalanılmış, veri toplama aracı oluşturulurken literatür taraması yapılarak, 10 maddelik görüş formu oluşturulmuştur. Eğitsel oyunlar ve nitel araştırma noktalarında uzman görüşü alınarak sorulara son hali verilmiştir. Katılımcılara 10 soru sorulmuş ve katılımcıların yanıtları online formda kayıt altına alınmıştır. Elde edilen veriler içerik analizine göre değerlendirilmiştir. Tartışma sonuç ve öneriler başlığı altında ise araştırmadan elde edilen bulgular ışığında ortaya çıkacak sonuçlar maddeler halinde verilmiş ve bu sonuçlara dayalı olarak çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar sözcükler: Sosyal Bilgiler, Oyun, Eğitsel Oyun, Görüşme

TEACHER OPINIONS ON THE USE OF EDUCATIONAL GAMES IN SOCIAL INFORMATION TEACHING

Hülya KARATAŞ

Nevşehir Hacı Beştaş Veli University, Institute of Social Sciences

Department of Social Studies, Master, May 2021

Supervisor: Proffessor Ali MEYDAN

ABSTRACT

Scientific and technological developments experienced in the lives of human beings from past to present have affected the change and development in all areas of life as well as it has in education. Especially the studies on the effects of the game on children have shown that the functionality of the game can be increased by using it in education. Thus, educating by designing an educational game has gained great importance. The aim of this study is to investigate teachers' views on the use of educational games in Social Studies class in Primary Schools.30 Social Studies teachers working at state schools underneath the Ministry of National Education in various provinces such as Kayseri, Nevşehir, Sivas, Ordu, Istanbul, Ağrı, and Ankara participated in the study in the 2019-2020 academic year. The semi-structured interview technique was used in the study and the participants were asked 10 questions in order to create data collection tool. The interview form was finalized by obtaining experts' opinion and approval in educational games and qualitative research points.10 questions were asked to the participants and the interviews were recorded in written and audio form. The obtained data were evaluated according to content analysis. Under the title of discussion, conclusion and recommendations, the results obtained in the light of the findings of the study were given as items and various suggestions were made based on these results.

Key words: Social studies, Game, Educational game interview

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK	i
TEZ YAZIM KILAVUZUNA UYGUNLUK	ii
KABUL VE ONAY SAYFASI	iii
ÖNSÖZ	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ	ix
BİRİNCİ BÖLÜM	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Problem Cümlesi	4
1.3. Alt Problemler	4
1.4. Araştırmanın Önemi	5
1.5. Varsayımlar	6
1.6. Sınırlılıklar	7
1.7. Tanımlar	7
İKİNCİ BÖLÜM	9
KAVRAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	9
2.1. Oyunun Tanımları	9
2.2. Geçmişte Oyun	10
2.3. Oyun Kuramları	14
2.3.1. Klasik Kuramlar	14
2.3.1.1. Fazla Enerji Kuramı	14
2.3.1.2. Dinlenme (Rahatlama) Kuramı	14
2.3.1.3. Öncül Deneme Kuramı	15
2.3.1.5. Taklit, Tekrarlama Kuramı	15
2.3.2. Dinamik Kuramlar	16
2.3.2.1. Psikanalitik Oyun Kuramı	16
2.3.2.2. Psikososyal Kuram	16
2.3.2.3. Bilişsel Gelişim Kuramı	17
2.3.3. Diğer Kuramlar	18
2.3.3.1. Vygotsky'nin Oyun Kuramı	18

2.3.3.2. Bateson'un Oyun Kuramı	18
2.3.3.4. Helenko'nun Sistem Kuramı.....	19
2.4. Oyunun Özellikleri	19
2.5. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkileri	20
2.5.1. Fiziksel ve Psikomotor Gelişime Olan Etkileri	21
2.5.2. Zihinsel (Bilişsel) Gelişim Alanına Etkisi	22
2.5.3. Oyunun Sosyal ve Dil Gelişim Alanlarına Etkileri.....	23
2.6. Eğitsel Oyun Kavramı.....	24
2.7. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması	25
2.8. Eğitsel Oyun Kullanımının Faydaları	27
2.9. Eğitsel Oyun Yönteminin Sınırlılıkları.....	29
2.10. Eğitsel Oyun Uygulamaları Sırasında Öğretmenlerin Dikkat Etmesi Gereken Hususlar	30
2.11. Oyun ile Eğitsel Oyun Arasındaki Fark.....	31
2.12. Sosyal Bilimler ve Sosyal Bilgiler Kavramı	31
2.13. Sosyal Bilgiler Eğitiminin Amacı ve Önemi.....	33
2.15. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunun Kullanımı.....	34
2.16. İlgili Araştırmalar	35
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	45
YÖNTEM.....	45
3.1. Araştırmanın Deseni	45
3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu	45
3.3. Veri Toplama Aracı.....	46
3.4. Verilerin Toplanması	46
3.5. Verilerin Analizi	47
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	48
BULGULAR VE YORUM.....	48
BEŞİNCİ BÖLÜM	69
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	69
ÖNERİLER	80
KAYNAKÇA	81
ÖZGEÇMİŞ.....	89

TABLolar LİSTESİ

Tablo 4. 1: “Size Göre Oyun Nedir?” sorusunun kod ve frekansları	48
Tablo 4. 2: “Size Göre Eğİtsel Oyun Nedir?” sorusunun kod ve frekansları.....	51
Tablo 4. 3: “Oyun ile Eğİtsel Oyun Arasındaki Fark Sizce Nedir?” sorusunun kod ve frekansları	53
Tablo 4. 4 “Eğİtsel Oyun ile Öğretim Hakkında Ne Düşünüyorsunuz?” sorusunun kod ve frekansları	55
Tablo 4. 5: “Derslerinizde Eğİtsel Oyun Kullanıyor musunuz?” sorusunun kod ve frekansları.....	57
Tablo 4. 6: “Eğİtsel Oyunlarla Neleri Kazandırmayı Hedefliyorsunuz?” sorusunun kod ve frekansları	59
Tablo 4. 7: “Eğİtsel Oyunlarla İşlediğiniz Derslerde Öğrencilerinizde Nasıl Bir Değişim Gözlemliyorsunuz?” sorusunun kod ve frekansları	61
Tablo 4. 8: “Eğİtsel Oyunlar Çocuklarda Hangi Değerleri Geliştirebilir?” sorusunun kod ve frekansları	63
Tablo 4. 9: “Eğİtsel Oyunlar Çocuklarda Hangi Becerileri Geliştirebilir?” sorusunun kod ve frekansları	65
Tablo 4. 10: “Eğİtsel Oyunlarla Öğretim Tekniğinde Kendinizi Ne Kadar Yeterli Görüyorsunuz?” sorusunun kod ve frekansları.....	67

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, problem cümlesi, alt problemler, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, araştırmanın varsayımları, araştırmanın sınırlılıkları ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

İçerisinde yer aldığımız bilgi ve teknoloji çağının getirilerinden biri de bilimsel, teknolojik, toplumsal ve sosyal değişimlerdir. Süreç içerisinde gerçekleşen bu değişimler her alanda etkisini gösterdiği gibi, eğitim alanında da göstermiştir. Günümüzde eğitim anlayışında yapılandırmacı yaklaşım önem kazanmıştır. Yapılandırmacı yaklaşımda öğrencinin eğitim öğretimin merkezine konulduğu, süreç içerisinde aktifliğine dayanan ve bilgiyi öğrencinin keşfini sağlayan bir süreçtir. Daha ilköğretim dönemindeki çocukları bu sürece dahil etmenin, aktifliklerini en güzel şekilde sağlayabilmenin yöntemi ise öğretim sürecine oyunu dahil etmektir. Bu gelişmeler ile birlikte oyunun çocuğun öğrenmesindeki etkileri önem kazanmıştır.

Çocuğun özü olan oyun, insanlık tarihi kadar eski ve köklü bir kavramdır. Çocuğun gelişim özelliklerinin bir sonucu olarak doğmuş, nesiller ve kültürler boyu aktarılarak gelmiştir (Akandere, 2013). Günümüze kadar pek çok araştırmacı yazar ve bilim insanı oyun kavramı üzerine düşünmüş, araştırma yapmış ve birçok kaynak üretmişlerdir. Yaşanan bilimsel ve teknolojik gelişmelerin değiştiremediği tek gerçek ise oyun kavramının çocuğun gelişimi üzerindeki olumlu etkisidir (Altunay, 2004). Oyun, çocuğun en temel ihtiyaçlarından biridir, kendi içerisinde yarattığı yaşam alanıdır ve gelişiminin en büyük destekleyicilerinden biridir. Doğumla başlayan

gelişim sürecinde, çocuğun oyun ile kendini, çevresini ve dünyayı keşfi başlar, belli başlı davranışları ve becerileri öğrenir (Çoban ve Nacar, 2013).

Bilimsel ve teknolojik gelişmeler hayatın her alanına etki ettiği gibi, eğitim ve toplumsal alanlara da sirayet etmiştir. Bu teknolojik ve bilimsel gelişmelerin etkilediği alanlarda belli başlı değişimler, toplumları ve bireyleri etkilemiş ve değişime ayak uydurmaya zorlamıştır (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008). İnsanoğlu gelişim ve değişime açık bir varlıktır, bu nedenle çağın getirdiği yenilikleri karşılamada yetersiz kalan her olay ve olgunun da değişeceği veya unutulacağı düşünülmektedir.

20 yüzyılda, eğitim alanında gelişmelerle birlikte, geleneksel eğitim anlayışının yerini çağdaş eğitim anlayışı almaya başlamış, bilgiyi üreten, kullanabilen nesillerin yetişmesi önemli görülmüştür. Bu nedenlerle öğretim programlarında değişikliğe gidilmiş, öğretmen merkezli eğitimden, öğrenci merkezli eğitime, davranışçı yaklaşımdan yapılandırmacı yaklaşıma geçiş sağlamıştır (Bilgin, 2010). Bu durum geleneksel eğitim anlayışının, öğretimde yetersiz kaldığını düşünen araştırmacıları harekete geçirmiş ve eğitimi daha etkili hale getirme noktasında çalışmalara yöneltmiştir (Sevinç, 2004). Eğitimin asıl hedefi olan çocuk üzerinde durulmuş ve öğrenci merkezli eğitimin temel dayanağı olmuştur (Sağlam, 1997; akt. Başal, 2007). Öğrenci merkezli eğitim anlayışında ise her bireyin sahip olduğu özelliklerin farklı olduğunu (biyolojik faktörler, yaşanılan çevre, edinilen deneyimler gibi) ve bu bireysel farklılıkların da eğitimde önemli bir durum olduğu düşünülmüştür (Sağlam, 1997; akt. Başal, 2007). Her öğrencinin farklı özellikleri vardır. Bilgi, beceri veya tutumları tek bir yöntemle herkesin aynı düzeyde anlamasını ve özümsemesini beklemek doğru olmayacaktır (Öztürk, 2006). Bu nedenle eğitim öğretim programı hazırlanırken bireysel farklılıkları dikkate alarak tasarlanması zorunluluğunu doğurmuştur (Köstüklü, 2001).

Eğitsel oyun yöntemi de çocuğun hayatındaki bu etkiler sonucu oluşturulmuş bir tekniktir (Gürer ve Arslan, 2017). Özellikle ilköğretim yaş grubu öğrenciler düşünüldüğünde çocuğun gelişiminin doğal bir sonucu olan oyuna oldukça düşkün olması ve gelişimi açısından oldukça faydalı bir etkinlik olması, oyunu, öğretimde

bir amaç için kullanımını ortaya çıkarmıştır (Erkan, 2019). Eğitsel oyunlarla öğretimde, öğrencinin ön planda olması ve öğretime bizzat kendisinin dâhil olması, tüm duyularıyla sürece katılması, yaparak yaşayarak öğrenmeyi gerçekleştirir ve kalıcılığı sağlar (Torun ve Duran, 2011). Günümüze kadar oyun ve çocuk ile yapılan araştırmalar Koka (2018) ve Pehlivan (2016) sonucu elde edilen bulgular da oyunun çocuğun gelişimindeki faydaları gözler önüne sermektedir.

Çocuğun ruhsal doyumunu ve eğlenmesini sağlayan eğitsel oyunlar, aynı zamanda çocuğun fiziksel, duyuşsal, psikomotor ve sosyal gelişimine de katkı sağlayacaktır. Çocuğa, karşılaştığı durumlara göre analiz yapma, problem çözme becerisi, sorgulama becerisi gibi beceriler kazandıracaktır. Eğitsel oyunların, çocuğa bu tarz olanak sağlaması açısından çok kıymetlidir (Erkan, 2019).

Toplumlara ait kültürel ve biyolojik faktörler için gerekli beceriler, ilk olarak aile ve çevre yoluyla kazanılması sağlanabilir. Ancak çağının getirdiği koşullar ve bu koşullar ile birlikte kazanılan bilgi ve beceriler, toplum kültürleri açısından karmaşık bir hal almaya başladığı düşünülmektedir. Yeni oluşan durumlara ise toplum ve çevrenin aktarımı yetersiz kalmıştır. Bu davranış ve becerileri en iyi şekilde, eğitim ile kavratılabileceği gerekliliğini doğurmuştur (Bilgili, 2009). Bireyin yaşantısında kasıtlı ve istendik davranışların, eğitimin de desteği ile sağlanabileceği durumunu ortaya çıkarmıştır (Ertürk, 2013). Toplum içerisinde yaşayan bireyler, toplumsal yaşamdaki bu bilgi, beceri ve tutumları kazandırmada, sosyal bilimlerin etkililiğini önemli kılmıştır. Toplumsal değişimi ve sürekliliği inceleme alanı olarak belirleyen sosyal bilimler, bireyin topluma uyumunu sağlamada ve toplumsallaşmasını sağlaması, sosyal bilimlerin uygulama alanı olan “Sosyal Bilgiler” kavramını meydana getirmiştir (Tokcan ve Alkan, 2013).

Sosyal bilgiler dersi, ilköğretimin birinci kademesinde bulunan “Hayat Bilgisi” dersinin ikinci kademesinde yer aldığı türüdür. Çocuğun toplumsal hayatı anlaması ve uyum sağlamasında önemli bir derstir (Kılınç, 1994; akt. Türker ve Yaylak, 2011). Sosyal bilgiler dersine ait içerikler genel olarak soyut kavramları içermektedir. Bu durum ortaokul öğrencilerini zorlamaktadır (Doğanay, 2002). Aynı zamanda Sosyal Bilgiler, çocuğun kendini çevresini ve toplumları kavrama ve

özümsemesinde önemli bir derstir (Koka, 2018). Amacı çocuğa vatan, millet, devlet duygularını anlamlandırma, haklarını sorumluluklarını doğru bir şekilde öğrenip uygulayan nesiller yetiştirmektir. Bunu çocuğa tam olarak aktarabilmenin yolu da daha oyun çağında olan çocuklara eğitsel oyun yöntemi ile öğretim uygulamaktır. (Torun ve Duran, 2011). Çocuk duygularını ve düşüncelerini en güzel şekilde oyun içerisinde gösterir ve oyun içerisinde yaşar. Eğitsel oyun tekniği ise sosyal bilgiler dersinin anlaşılması zor konuları daha iyi kavranması ve daha kolay öğrenmesini sağlayarak aynı zamanda çocuğun toplumsal çerçevedeki değişimleri uyumsama, anlamlandırma ve özümsemesini daha kalıcı hale getirmektedir (Koka, 2018).

Literatürde eğitsel oyunlarla ilgili çalışmaları incelediğimizde, çoğunlukla eğitsel oyunların kullanımının öğrenci akademik başarısına, ilgi, istek ve dikkatlerine etkileri araştırılmıştır (Başal, 2020; Güler, 2011; Koka, 2018; Pehlivan, 1997). Dolayısıyla bu çalışma Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımına ilişkin, öğretim sürecinin bizzat gerçekleştirilmesini sağlayan öğretmenlerin görüşlerini ortaya çıkardığı için önemli bir çalışmadır.

1.2. Problem Cümlesi

Bu araştırmada Sosyal bilgiler öğretiminde, eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmen görüşlerinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda araştırmanın problemi “Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin eğitsel oyun kullanımına ilişkin görüşleri nelerdir?” Şeklinde dir. Bu soruya daha detaylı cevaplar elde etmek için aşağıdaki alt problemlere de cevap aranmıştır.

1.3. Alt Problemler

1. Öğretmenlere göre oyun nedir?
2. Öğretmenlere göre eğitsel oyun nedir?
3. Öğretmenlere göre oyun ile eğitsel oyun arasındaki ilişki nedir?
4. Öğretmenlerin eğitsel oyunla öğretim hakkındaki düşünceleri nedir?
5. Öğretmenlerin derslerinde eğitsel oyun kullanma durumları nedir?

6. Öğretmenler eğitsel oyunlarla neleri kazandırmayı planlamaktadırlar?
7. Öğretmenlerin eğitsel oyunlarla işledikleri derslerde öğrencilerinde nasıl bir değişim gözlemlenmektedir?
8. Öğretmenlere göre eğitsel oyunlar çocuklarda hangi değerleri geliştirebilir?
9. Öğretmenlere göre eğitsel oyunlar çocuklarda hangi becerileri geliştirebilir?
10. Öğretmenler eğitsel oyunlar öğretim tekniğinde kendilerini ne kadar yeterli görmektedirler?

1.4. Araştırmanın Önemi

Oyun hem bedensel hem zihinsel gelişimi destekleyen faaliyetlerden hem de çocuğun kendini en iyi ifade edebildiği ortamlardan biridir (Başal, 2020). Oyun sayesinde çocuklar, yaratıcılık, özgüven, sorumluluk, dayanışma gibi kavramları aynı anda özümseyip, bireysel ve toplumsal gelişimini sağlayabilir. Tekrar tekrar deneyimi ve başarmayı öğrenebilirler. Çocuklar için bu denli önemli olan oyun kavramı, okul ile birlikte yürütüldüğünde çok iyi sonuçlar verebilir (Zing, 2019). Çocuklar ne kadar okul ortamını sevse de bazı dersler içerik itibarıyla sıkıcı gelebilmektedir. Bu durum da öğrenci ilgi, istek ve motivasyonunun düşmesine neden olabilir. Ancak eğitsel oyun uygulamaları ile çocuğun, derse olan ilgisi, sevgisi artırılabilir. Derse ve okula karşı olumlu tutum sergilemeye başlayabilir. Bu nedenle öğretmenler çocuklara okulda kendilerini iyi ve mutlu hissedebilecekleri, keşfetmelerini sağlayacak öğrenme ortamları oluşturmalıdırlar (Akandere, 2013).

Sosyal Bilgiler dersi, öğrencinin içinde bulunduğu çağ ile birlikte, geçmiş çağlarda yaşanan toplumsal olgu ve olayları anlamlandırmasını, geçmiş bugün ve gelecek ile anlamlı bağ kurarak, toplumsal hayatı anlaması ve uyum sağlamasında önemli bir derstir (Kılıç, 1994). Sosyal Bilgiler dersi, bu bilgi, beceri ve değerleri oluşturan çerçevede bir bütünlük içinde çocuğa deneyimler sağlar (Gültekin, 2005).

Sosyal bilgiler dersine ait içerikler genel olarak soyut kavramları içermektedir. Bu durum ortaokul öğrencilerini zorlamaktadır (Doğanay, 2002). Günlük hayatın pek çok alanına yönelik içerikler barındırmasına rağmen, her derste olduğu gibi Sosyal

Bilgiler dersinde de öğrencilerin, dersin hedefine ulaşma noktasında sıkıntı yaşadığı noktalarda eğitsel oyunlar devreye girer ve derse somutlaştırarak kolay ve kalıcı öğrenme sağlanabilir (Pehlivan, 2016).

Çocuğun ruhsal doyumunu ve eğlenmesini sağlayan eğitsel oyunlar, aynı zamanda çocuğun fiziksel, duyuşsal, psikomotor ve sosyal gelişimine de katkı sağlayacak, çocuğun, karşılaştığı durumlara göre analiz yapma, problem çözme becerisi, sorgulama becerisi gibi becerileri kazandıracaktır (Yıldız, 2019). Eğitsel oyunların, çocuğa bu tarz olanak sağlaması açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Öğretim etkinliklerinin verimli olmasını sağlayan eğitsel oyunların, bu denli önemli görülmesinin sebebi günden güne artan bilgi birikimleri yeni gelişmeler ve yeni gelişmelerle birlikte bazı kalıpların uyum sağlayamamasıdır (Bakar vd., 2008). Bilgilerin artması ve öğrenim alanlarının genişlemesi öğretimi daha yaratıcı ve daha zevkli hale getirme zorunluluğunu doğurmuştur eğitsel oyunlar sayesinde bilgilerin kolay öğrenimi artacak derse ilgi ve dikkat çoğalacaktır (Karabacak, 1996). Ayrıca eğitsel oyunlar, anlatma ve ezbere dayanan öğrenme ortamlarını, eğlenceli hale getirir ve etkin öğrenmeyi sağlar. Öğrenciye bilişsel ve duygusal haz verir. İlköğretimin kademesindeki çocuklar, özellikle somut işlemler döneminde buldukları için yaşı ve ilgi alanları itibari ile dikkatleri çabuk dağılmakta ve sıkılmaktadır. Eğitsel oyunlar, öğrenciyi ders içerisinde aktif tuttuğu, derse somutlaştırdığı ve eğlenceli hale getirdiği için öğrenci dikkat süresini uzun süre koruyabilmektedir (Akandere, 2013).

Bu nedenlerle, eğitsel oyunlarla öğretimde lider konumunda olup, oyunu organize eden, yöneten, eğitsel oyunların amacına uygun gerçekleştirip sonuçlanmasını sağlayan öğretmenler olduğu için bu çalışmada öğretmen görüşlerinin incelenmesinin önemli olduğu görülmüştür.

1.5. Varsayımlar

Araştırmaya katılanların veri toplama aracındaki soruları samimi ve objektif bir şekilde yanıtladıkları varsayılmıştır.

1.6. Sınırlılıklar

Bu araştırmanın sınırlılıkları aşağıda yer almaktadır.

1. Araştırma Kayseri, Nevşehir, Sivas, Ordu, Ankara, İstanbul ve Ağrı illerinde görev yapan Sosyal Bilgiler öğretmenleri ile sınırlıdır.
2. Araştırma, 2019-2020 yılında Kayseri, Nevşehir, Sivas, Ordu, Ankara, İstanbul ve Ağrı illerinde görev yapan 30 Sosyal bilgiler öğretmenleri ile yürütülmüştür.
3. Araştırma, öğretmenlere uygulanan görüşme formu ile sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Oyun: Belli kuralları olan, insanın zihinsel, beden olarak geliştiren genellikle çocukların oynadığı, vaktin hoş geçirilmesine ve oyalanma yarayan kurallı olan eğlence olarak tanımlanır (TDK, 2020). Boydaş (1999), oyunu çocuğun kendi iç dünyasındaki yaşanmışlıkların, hislerin aynası olarak tanımlarken, Yavuzer (2012) ise, Çocuğun kendi isteği ile başkasının yardımı olmaksızın, kendi kendine deneyerek öğrenmesi olarak tanımlamıştır. Yıldırım (2015) oyunu, her seviyeden her kademedeki bireylerin ve özellikle çocukların dil din ırk cinsiyet fark etmeksizin bir arada belirli bir amaçla yaptıkları etkinliklerdir.

Eğitsel Oyun: Demirel (2010), eğitsel oyunu öğrencilerin rahat bir ortamda öğrendiklerinin tekrarını ve pekiştirilmesini sağlayan etkinlikler olarak açıklamıştır. Çangır (2008) ise, belirli kazanımlar ve hedefler sonucu oluşturulan kuralları olan, planlı ve amaçlı etkinliklerdir. Önceki öğrenmeleri ile yeni öğrenmeler arasında bağ kurulmasına, öğrenmelerin pekiştirilmesi ve hataların ders esnasında düzeltilmesinde faydalı olur demiştir.

Sosyal Bilimler: “İnsan Bilimi” olarak nitelendirilen, insanın insanla ve toplumla olan ilişkilerini, sistematik bir şekilde inceleyen disiplindir. Toplumsal olayları ve toplumların özelliklerini inceleyip, çözüm arayan disiplindir (Alman ve Kurt, 1998). Sosyal bilimler, bireyin kendisiyle, toplumdaki diğer insanlarla ve çevresiyle ilişkilerini inceleyen disiplinler arası bir yapıdır. Sosyal Bilgiler ise bu içeriğe

dayanarak oluşturulmuş çalışma alanı ve öğretim programıdır (Turan, Yıldırım ve Tıkman, 2016).

Sosyal Bilgiler: Bireyin içinde yaşadığı çevreye ve topluma aidiyetini sağlayan, bireysel ve toplumsal kimlik edinmesini sağlayan, ayrıca toplumlarca kabul edilmiş demokratik değerlere sahip, duyarlı ve etkin vatandaş yetiştirmektir (Doğanay, 2002).



İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Oyunun Tanımları

Oyunun tanımı ile ilgili birçok araştırmacı çalışmalar yapmış, oyunu farklı bakış açılarıyla ele almış ve çeşitli tanımlar yapmışlardır. Türk Dil Kurumu oyunu belli kuralları olan insanı zihinsel, bedensel geliştiren genellikle çocukların oynadığı vaktin hoş geçirilmesine ve oyalanmaya yarayan kuralları olan eğlence olarak tanımlamıştır (TDK, 2020). Oyun, çocuğun kendi iç dünyasındaki yaşanmışlıkların, hislerin aynasıdır (Boydaş, 1999). Oyun, çocuğun kendi isteği ile başkasının yardımı olmaksızın, kendi kendine deneyerek öğrenmesidir (Yavuzer, 2012). Oyun, her seviyeden her kademedeki bireylerin ve özellikle çocukların dil din ırk cinsiyet fark etmeksizin bir arada belirli bir amaçla yaptıkları etkinliklerdir (Yıldırım, 2015). Çocukların bakış açısına göre onların işleri oyundur ve oyun oynamak önemli bir iştir (Kuzu, 2010). Oyun öğrencilerin motivasyonunu ilgilerini ve özgüvenlerini yükseltir (Aslan, Akın ve Atıcı, 2015).

Oyun, geçmişten günümüze insanoğlunun varoluşunun bir parçası olarak değişim ve gelişim içerisinde nesilden nesile, kültürden kültüre aktarılarak devam eden bir aktivitedir. Oyun denilince akla çocukların gelmesi bu kavramın çocuklarla özdeşleşmiş bir olgu olduğunu göz önüne serer (Pehlivan, 1997).

Oyun bebeklik döneminde, bebeğin etrafını gözlemleyip, eline çeşitli nesnelere alıp oynamasıyla başlayan bir süreçtir. Bebeklikten çocukluğa, çocukluktan gençliğe kadar insanoğlu çeşitli türlerde ve düzeylerde oyunlar üretmiş ve oynamıştır. Oyun ile kendini gerçekleştiren, araştıran, eğlenen, mutlu olan ve sosyalleşen çocuklar

yetişkinliğe sağlıklı bir şekilde adım atmanın ilk ve en önemli basamağını gerçekleştirmiş olacaktır (Değer, 2012).

İnsan yaşamının en önemli ve en kritik dönemi olarak adlandırılan çocukluk dönemi aynı zamanda oyun çağı olarak nitelendirilmiştir. Oyun çağı; çocuğun altı yaşından başlayarak ergenliğe kadar olan dönemini kapsayan sürece verilen isimdir. Çocukluğun ikinci dönemi olarak adlandırılan bu dönem, çocuğun yaşam zincirinin en önemli kollarından biri olarak görülmüştür. Bu dönemde çocuklar genel olarak hevesleriyle ve aldıkları haz ile hareket ederler. Oyun bu dönemdeki çocuğun gelişiminde ve yaratıcılığındaki en önemli kavramdır. Okul çağında bulunsalar bile oyun her zaman akıllarının bir köşesinde bulunur (Şimşek, 2013).

İlk çağlardan beri çocuğa verilebilecek eğitimler ve bu eğitimlerin verilme yöntemleri hakkında çeşitli araştırmalar ve çalışmalar yapılmıştır (Bardak, 2018). Bilimsel ve teknolojik gelişmeler, bilgi birikiminin ve deneyimlerin her geçen gün artmasını ve tarihsel süreçte bu gelişmelere paralel olarak yeni çalışmaların yapılmasını sağlamıştır. Her dönemin bilim insanları ve araştırmacıları kendi döneminin koşullarını önemseyerek çalışmalarını yapmıştır (Ummanuel, 2017).

Oyunun, tarihteki yeri ve önemi artarak günümüze gelmiştir. Birçok araştırmacı ve bilim insanı oyun üzerine çeşitli araştırmalar ve değerlendirmeler yapmışlardır. Bu nedenle oyun ile alakalı karşımıza birçok farklı tanımlamalar çıkmaktadır. Tek bir tanım üzerinde durmak oldukça zordur (Koka, 2018). Bu denli çalışmalar ve tanımlamaların karşımızda çıkması konunun önemini gözler önüne sermektedir. Oyun çocuk için temel yaşam ihtiyaçları olan barınma ve beslenme kadar gerekli ve önemli olduğunu gösterir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

2.2. Geçmişte Oyun

Oyun, insanlığın varoluşu kadar eski ve köklüdür (Koçyiğit vd., 2007). Bebeğin etrafını gözlemlemesi ve tepki vermesi ile başlayan süreç, çocukların kendi hayal dünyalarını kurmaları ve oyunlaştırmalarıyla devam etmiştir. Çocuklar çevresinden gördükleri oyunları değiştirerek oynamışlardır (Akandere, 2013). Oyuna dair ulaşılabilen ilk kaynak ve belgeler M.Ö 3000’li yıllara kadar uzanmaktadır. Antik

Mısır'a ait Senet ve Mangala oyunları ile Yunan ve Roma uygarlıklarına ait olduğu düşünölen, misket ve topaç gibi bulgulara rastlanır (Fox, 2002; akt. Onur, 2010). Bu bilgiler de oyunun insanoğlunun varoluşundan beri her çağda, her kültürde farklı şekillerde hayatın içinde olduğunu gözler önüne sermektedir.

Oyunu sadece insanın doğasıyla sınırlamak doğru olmayacaktır. Çünkü oyun hayvanlarında doğasında bulunan içgüdüsel davranışlardır. İnsanın var olduğundan beri hayatının bir parçası oyun olmuştur. Dönemler içerisinde yeni oyunlar üretmişlerdir. Örneğın ateş yakıp etrafında oynamaları gibi. Yapılan kazılarda elde edilen materyallere bakıldığında, en eski oyun materyalleri olarak; taşlar, tahtadan yapılmış bebekler, oyuncaklar sayılabilir (Çoban ve Nacar, 2013).

Günümüze geldiğimizde; oyunun önemi ile birlikte yapılan çalışmalar eğitime de yansımış, ailelerde bu durumu önemsemiş çocuklara oyun odaları oluşturulmuş, oyuncaklar üreilmeye başlanmış, okul öncesi eğitim kurumları oluşturulmuştur. Eğitimde oyun sistematik bir sürece girmiştir (Karakaya, 2008).

Tarihsel dönemde önemli düşünürler, Gazali, Piaget, Dewey, Vygotsky, Montessori, Montaigne, Freud, Huizinga gibi düşünürler çocuk ve oyun üzerinde durmuş, çeşitli çalışmalar yapmışlardır. Geçmişten günümüze bu çalışmalarında desteğı ile oyunun insan yaşamındaki rolü önemsenmiştir (Bardak, 2018).

Gazali (1058-1111), eğitim ve öğretimde teneffüsün gerekliliğinden bahsetmiştir. Çünkü oyun çocuk için önemli bir ihtiyaçtır. Çocuğın motivasyonunu, hayal gücünü artırır. Çocuğı dinlendirir. Aynı zamanda öğrenme gücünü artırır demiştir (Seyrek ve Sun, 2005). Gazali'ye göre oyun çocuğın hafızasını güçlendirir dinamik ve zinde kalmasını sağlar (Akandere, 2013).

Michel de Montaigne (1533-1592), teorik öğretimin çok önemli görülüp pratiğe dökülmemesi ve uygulamaların yapılmaması, bilginin sadece öğretilmesiyle kalınp unutulacağını belirtmiştir. Oyunun, bilginin öğrenilmesinde faydaları üzerinde durmuştur (Montaigne, 1998).

Johann Amas Comenius (1592- 1671), oyunun çocuğun kişilik gelişimi, ahlak gelişimi ve yaratıcılığının gelişimindeki etkisini önemsemiştir. Çocuk oyun ile sosyalleşecek, var olan enerjisini harcayıp düzeni ve disiplini öğreneceğini savunur. Bu nedenle oyunun çocuk öğrenmelerine katkısının çok kıymetli olduğunu belirtir (Sevinç, 2004).

Jean Jacques Rousseau (1712-1778), yazmış olduğu eserleri ile hem Türk eğitim tarihini hem de Avrupa eğitimini etkilemiştir. “Emile” adlı eserinde insan eğitimi ile alakalı başlıklara değinmiştir. Rousseau, Çocuğun benliğine sevgi ve saygı ile yaklaşılması gerektiğini, eğitim programlanırken çocuğun ilgi, istek ve keşfetmesine olanak sağlayacak şekilde hazırlanması gerektiğini belirtmiştir. Çocuğa, önce temel sonra mesleki eğitimler verilmeli demiştir. Eğitimin doğumla beraber başladığını, yaşam boyu devam ettiğini ve ailenin önemli bir etken olduğunu söylemiştir. Çocuğunun doğa ile iç içe keşfetmeye açık bir şekilde yaşamasının eğitimde önemine vurgu yapmıştır (Rousseau, 2014; akt. Ummanuel, 2017).

Friedrich Froebel (1782- 1852), oyunu çocuğun eğitim aracı olarak gördüğü için, çocuk alanları oluşturarak, çocukların oyun ile birlikte gösterdiği davranışları bu alanlarda uygulamalı olarak görmeye çalışmıştır. İnsanoğlunun özünde bulunan yeteneklerin, en iyi oyun ile çıkarılabileceğini savunmuştur (Ergün, 1980). Ayrıca Froebel, oyunu çocukların dünyasının bir yansıması ve dili olduğunu belirtmiştir. Çocuk oyun ile çevresiyle iletişim kurabilecektir (Akandere, 2013).

Sigmund Freud (1856-1939), oyunu çocukların gerçek dünyada hissettiği duygu ve durumların yansıması olarak görmüştür. Oyun, gerçek yaşamdaki istekleri ya da engellenen, kabul görmeyen davranışları ve kaygıları içinde barındırır. Aynı zamanda oyunun çocuğa kazandırdığı kendini gerçekleştirme ve beceri edinme özelliğini de kıymetli bulmuştur (Sevinç, 2004). Freud her davranışın altında yatan bir neden olduğunu, oyunların gelişigüzel değil de amaçlı davranışlar olduğunu bu nedenle oyun içerisindeki çocukların iyi gözlemlenmesi gerektiğini vurgulamıştır. Çocuğun kendi içerisinde baş edemediği duyguları oyuna yansıtarak beceri kazanacağını söylemiştir. Çocuğun hoş olmayan davranışları, oyun içerisinde

sergilemesi ve tekrarlanması önemsenmeli ve üzerinde durulmalıdır diye nitelendirmiştir (Sevinç, 2004).

John Dewey (1859-1952), pragmatizmin öncülerinden Dewey, bilgilerin öğretmen tarafından aktarılarak ezbere öğretilmesinin değil de öğrencinin direk gerçek ortamda yaparak yaşayarak öğrenmesini savunmuştur. Oyunu yaşamın kendisi olarak görmüş ve eğitimdeki yerini önemsemiştir. Eğitsel oyunun çocuğun gerçek hayatı anlamlandırmasında etkili olduğunu savunmuştur. Dewey'e göre okul öğrenciyi, gerçek yaşamda karşılaşılabileceği problemlerle karşı karşıya getirmelidir. Böylece çocuğa deneyim sağlamalıdır (Şimşek ve Kaymakçı, 2015).

Maria Montessori (1870-1952), oyunu, çocuğun gelişimsel döneminin bir süreci olduğunu, çocuğun doğal olarak gözlenmesi gerektiğini savunmuştur. Çocukluk dönemini başlı başına önemsemiş ve üzerinde durmuştur. Çocukluk döneminin kendine özgü şartları olduğunu ve yetişkinlerden farklı gizemler barındırdığını söylemiştir (Durakoğlu, 2011). Montessori, "Oyun çocuğun işidir." İfadesini çocuğun doğal yaşamsal bir aktivitesi olduğunu ve çocuğu yetişkinliğe hazırlamada oyunun önemli olduğunu belirtmiştir (Elkind ve Öngen, 1999). Montessori, öğrenmede, çocuğun kendini ifade etmesi ve iç disiplin sağlamasında oyunun etkili olduğuna, yetişkinlerin, çocukların gelişim seviyesine uygun materyallerle öğrenmelerine uygun oyunlar hazırlayıp oynatmaları gerektiğini söylemiştir (Sevinç, 2004).

Jean Piaget (1896-1980), oyunun çocuğun dili olduğunu ve çocuğun bilişsel gelişimine katkı sağladığına vurgu yapmıştır (Önder, 2017). Oyunu çocuğun hayata uyumu olarak görür ve hayatı kendi deneyimleriyle öğrenmesini sağladığını belirtir (Yavuzer, 2012).

Lev Vygotsky (1896-1934), çocuğun gelişiminde çevrenin önemini benimseyerek çocuk çevre ile etkileşimi ne kadar fazla olursa o kadar gelişime açık olur ve gelişir demiştir. Vygotsky, çocuğun içerisinde gerçekleştirmek istediği ya da gerçekleştiremediği istekleri oyuna yansıtması ve gerçekleşiyormuş gibi yaptığını

söyler. Çocuk böylece oyun ile bu isteklerini doyuma ulaştırmış olur demiştir (Senemoğlu, 2013).

2.3. Oyun Kuramları

Piaget, oyunun çocuğun zihinsel gelişimine etkilerine dayanarak oyunu incelemiştir, Freud ise çocuğun kişilik özelliklerine ve ruhsal boyutta etkilerine dayanarak oyunu değerlendirmiştir. Oyun üzerine yapılan incelemelerde araştırmacıların, oyunu farklı açılardan ele alıp, gözlemlediğini ve değerlendirdiğini görebiliriz (Çoban ve Nacar, 2013).

Oyunun çocuğun gelişimindeki etkileri çok önemsenmiş ve pek çok kuramlar ortaya atılmıştır. Her kuramcı oyunun farklı özellikleri ile değerlendirmiştir. Gilmore, oyunu, klasik ve dinamik kuramlar olarak ikiye ayırmıştır (Dönmez, 2000).

2.3.1. Klasik Kuramlar

2.3.1.1. Fazla Enerji Kuramı

Bu kuram, bireylerin doğuştan belirli bir enerjiye sahip olduğunu ve birikerek devam ettiğini savunur. Kuramın temsilcisi H. Spencer'dir. Spencer, organizmanın içerisinde bulunan enerjileri amaçlı yâda amaçsız harcama eğiliminde olduğunu savunur. Çocukların, özellikle bu enerjiyi oyun ile atabileceklerini söyler. Çocuk oynadıkça hem enerji harcamış olur hem de haz duymuş olur (Çankaya ve Ergin, 2015). Spencer, enerjinin kendini yenileyebilen bir durum olduğunu, bu nedenle canlıların bunu harcaması gerektiğini önemser. Kullanılmayan enerji birikir ve aşırılaşır ve kişiyi agresifleştirir. Çocuklarda da durum böyledir. İçerisinde biriken enerjiyi, en temel ihtiyacı olan oyun ile harcamazsa, enerji birikir ve çocuk agresifleşir. Bu nedenle fazla enerjinin çocuklarda oyun ile harcanmasını önemser (Sevinç, 2004).

2.3.1.2. Dinlenme (Rahatlama) Kuramı

Moritz Lazarus tarafından ortaya çıkarılan bu kurama göre, günlük hayattaki yaşantılar kişiyi zihinsel ve bedensel olarak görebilir birey bu durumda dinlenme ve

rahatlama ihtiyaç duyacaktır birey temel görevleri dışında farklı etkinliklerle uğraşır ise dinlenmiş ve rahatlamış olacaktır (Sevinç, 2004).

Bu kuram, fazla enerji kuramının tersine çocuğun harcadığı enerjiyi tekrar alabilmesi için oyun oynamasının gerekliliğinden bahsetmiştir. Yorucu bir aktivite sonrası dinlenme etkinliği olarak oyunu gören Lazarus, oyunun şeklini ve içeriğini önemsemez. Oyunu çocuğun gelişimi ve dürtüleri için önemli görür. Oyun çocuğun dürtülerinin yansımasıdır der (Çoban ve Nacar, 2013). İnsanların günlük yaşantı sonucu oluşturduğu stres ve yorgunluğu atmak için yaptığı av ve spor gibi etkinlikler dinlenme kuramında oyun olarak nitelendirilir (Pehlivan, 2016).

2.3.1.3. Öncül Deneme Kuramı

Bu kuramın savunucusu Karl Gross 'dur. Kuramı yetişkinliğe hazırlık, alıştırma kuramı olarak da gören Gross, oyunun içgüdüsel bir davranış olduğunu, aslında çocuğun gelecekte oluşturacağı davranışların bir ön denemesi olduğunu savunmaktadır. Oyunu uyum sağlayıcı bir mekanizma olarak gören Gross, oyun içgüdüleri insanlar ve hayvansal yaşam parçaları arasındadır, çocuğun fizyolojik ihtiyacı olarak açıklamıştır (Çoban ve Nacar, 2013).

Gross, çocuğun oyun ile içerisinde bulunan öfke, kavga gibi anti sosyal eğilimlerin yok edilmesine yardımcı bir araç olarak görmüş ve çocuğun bu olumsuz duyguları oyuna yansıttığını ve tekrar tekrar oynayarak da zamanla çocuk oyunlarının farklılaştığını belirtmiştir (Yavuzer, 2012).

Gross, çocuk oyunlarının farklı olmasının, her çocuğun gelişim düzeylerinin farklılığından kaynaklandığını, ilk dönem çocuklukta psikomotor beceriler ön planda iken, ikinci dönem çocuklukta ise grup içi rol alma, sosyalleşme, iş birliği gibi becerilerin ön planda olduğu görülmektedir demiştir (Sevinç, 2004).

2.3.1.5. Taklit, Tekrarlama Kuramı

Temsilcisi G.S. Hall'dır. Oyunu, çocukları yaşama hazırlıkta bir araç olarak tanımlar ve doğuştan gelen güduları önemser. Hall, öncül deneme kuramının belirttiği oyun

çocuğun gelecekteki davranışlarının ön denemesi olduğunu kabul etmez, oyunun kalıtım yolu ile gelen bir miras sonucu oluştuğunu açıklar. Oyun ile insanlar atalarından miras kalan davranışların tekrarlarını yapar ve içselleştirir (Sevinç, 2004). Oyunda hareketleri kalıtsallıkla bağdaştırır. İnsanın oyun aracılığı ile atalarının eylemlerini tekrarladığını ve taklit ettiğini savunur (Çankaya ve Ergin, 2015).

Hall'e göre insan evriminde ki çeşitli dönemleri ile çocukların bazı dönemleri denk gelmekte ve oyun oynarken çocuklar o evrelerin tekrarını yaşadığını belirtmiştir. Aynı zamanda geçmişten bugüne yaşanan yenilikleri ve yaratıcılığı göremeyen bu kuram, bireysel farklılıkları da açıklayamamıştır (Dönmez, 2000).

2. 3.2. Dinamik Kuramlar

2.3.2.1. Psikanalitik Oyun Kuram

Bu kuramın temsilcisi Freud'dur. Freud, aslında oyundan ziyade, oyunun çocuklarda oluşturduğu durumlarla ilgilenmiştir. Bu nedenle sistematik bir kuram geliştirmemiştir. Freud, oyunu bir terapi gibi nitelendirmiştir (Pehlivan, 2017) Çocuğun içerisinde bulunan sevinç, heyecan, korku, endişe gibi duyguların bir yansıması olarak gözlemlenmiştir. Çocuk gerçek dünyada engellendi ya da yasak olan kabul edilmeyen durumları "saldırganlık ve tehlike" gibi, bunları oyun ile açığa çıkarma eğilimindedir. Freud, her davranışın altında bir nedenin olduğunu düşünmüş ve oyunun farkındalıkla oluşturulan davranışlar olduğunu belirtmiştir (Çoban ve Nacar, 2013). Çocuk gerçek dünya nesnelere de kendi iç dünyasını oluşturur. Burada sevgi, kızgınlık gibi duygularını bu nesnelere yansıtır. Ya da yaşadığı bazı olumsuz duygu ve düşünceleri oyun ile deneyimleyip, korkularının üzerine giderek beceri kazanmasında da etkili olacaktır. Ayrıca Freud, hoş olmayan bazı davranışların oyun içerisinde sık sık tekrarlanmasının önemsenmesi gerektiğini söyler. Çocuğun, oyun içerisinde gözlemlenerek çıkarımda bulunabileceğini de söylemiştir. Oyunu, çocuk için terapi olarak görmüştür (Sevinç, 2004).

2.3.2.2 Psikososyal Kuram

Temsilcisi Erikson'dur. Erikson, oyunu, çocuğun psikososyal gelişimi üzerindeki etkileri ışığında ele almış ve değerlendirmiştir. Oyunu, çocuğun benliğinin yansıması

olarak görmüş ve psikososyal gelişimine etkilerinin nasıl olduğuna dikkat çekmiştir. Erikson, çocuğun girişimciliğe karşı engellenmesiyle suçluluk duygusu ile çevreyi tanıdığını ve betimlediğini belirtmiştir (Sevinç, 2004). Çocuklar, çevreleri tarafından empoze edilen davranışları kendi gerçekleri olarak görmüşlerdir. Çocuklar oyunda geçmiş, bugün ve gelecekte beklenenleri gösterirler. Bu nedenle oyun sosyal gelişimin aynası olarak görülmüştür (Frost, Wortham ve Reifel, 2008).

2.3.2.3. Bilişsel Gelişim Kuram

Piaget'in geliştirmiş olduğu kuramın temelini oluşturur. Piaget'e göre oyun, insan yaratılışında daima var olan ve çocuğun bilişsel gelişimine destek olan önemli bir unsurdur (Dönmez, 2000). Piaget, zihinsel gelişim kuramını, olgunlaşma, yaşantı, uyunsana, örgütlenme ve dengelemeden oluşturmaktadır. Buna göre çocuk, bu süreçleri oyun oynayarak gerçekleştirmiş olacaktır (Piaget, 1962). Piaget, oyunu, çocuğun çevresini gözleme sonucu bilgi, deneyim ve anlayışının birleşimi sonucu oluşturduğunu söyler. Çocuk, bu unsurları oyuna yansıtır ve mevcut şemaları ile karşılaştırır. Var olan şemalarıyla dengeleme sürecine gider. Çocuğun, oyun davranışlarında işlevsel haz olduğunu belirtir (Çankaya ve Ergin, 2015).

Piaget, zihinsel gelişimde olduğu gibi oyun gelişiminde dönemlere ayırmıştır. Zihin gelişimi ve oyun arasındaki bağı vurgulamış ve önemsemiştir. Oluşturduğu bu üç döneme bakarsak (Çoban ve Nacar, 2013);

1-) Duygusal Motor Dönemde Alıştırmalı Oyun (0-2 yaş): Çocukluğun ilk evresidir ve tamamen fiziksel davranışlara bağlıdır. Alıştırmalı oyunlar, elleri açıp kapama, bakma ve emme gibi davranışların tekrarıdır.

2-) Sembolik (Simgesel) Oyun dönemi (2-7 yâda 2-11 yaş arası): Çocuk nesnelere yokluğunda olanları zihinde canlandırabilir ve nesnelere tüm evrenini aralarındaki ilişkiyi simgeleyebilir. Bu dönemde gerçekte olan önemli olayları oyunda kullanabilir, fakat bu olayların oyunda gerçeğe uyma zorunluluğu yoktur. Değişikliğe uğrayabilir. İmgelemeye doğru gidilir.

3-) Kurallı Oyun Dönemi (11-12 yaş sonrası): Zihinsel işlevler ileri düzeyde olduğu dönemdir. Bu dönemde oyunun önemi kadar, oyun kuralları da çok önemlidir.

Piaget'in gelişimci görüşlerine göre oyun yaşam boyu süren gelişim ve öğrenme sürecidir.

2.3.3. Diğer Kuramlar

2.3.3.1. Vygotsky'nin Oyun Kuramı

Rus bir psikolog olan Vygotsky, bilişsel gelişimde çevrenin rolünü önemsemiş ve çevrenin gelişim üzerindeki etkisi üzerinde durduğu gözlemlenmektedir. Oyunun çocuklar üzerinde oluşturduğu etkiyi önemseyen Vygotsky, oyun çocukların her türlü istek arzu ve hayallerinin yansıması olduğunu söylemiştir. Oyunun çocuğun çevresini gözlemleyip, etkileşime girmesi, anlamlandırmasında önemli bir araç olduğunu, aynı zamanda zihinsel, bedensel ve sosyal gelişimlerini olumlu etkilediğini belirtmiştir (Pehlivan, 2016). Vygotsky, oyunun belirli bir amacının olduğu ve çocukların gerçekleşmeyen isteklerini hayal gücü ile gerçekleştirdiğini açıklar. Oyun ile çocuk karşılaştığı sorunları problemleri çözme becerisini de elde eder (Senemoğlu, 2013).

2.3.3.2. Bateson'un Oyun Kuramı

İletişim ve oyun üzerinde yoğunlaşan Bateson, oyun ile iletişim kavramı arasındaki ilişkiyi önemsemiştir. Çocuklar oyun oynayarak duygu ve düşüncelerini yansıtır, olmak istedikleri kimliğe bürünür, iletişim kurabilmektedir. Bu iletişimin, tam bir iletişim değil, yarı iletişim olduğunu belirtir (Altunay, 2004). Gerçek dışı olan bu iletişim ve davranışlardaki başarısızlık ise oyunun amacının yanlış anlaşılması ve toplumsal uyumsuzluğa neden olabileceğini de belirtir (Pehlivan, 2016).

2.3.3.3. Berlyne'nin Oyun Kuramı

Bu kuram, çocuğunun oyun içerisindeki davranışlarını gözlemler ve nedenini açıklamaktadır. Organizmanın hareketsiz durmasının mümkün olmadığını savunan Berlyn'e göre, hareketsizlik organizmanın doğasına aykırı olduğu için çocuk sürekli gözlem ve keşifler yapar bu sırada çocuğun maruz kaldığı uyaranlar ise organizmanın kontrol edilmesini ve haz duymasını sağlar (Üstündağ, 2017). Oyunun keşif ve haz vermesi çocuğun güçlenmesine en üst seviyede tutar ve uyarılma isteği çocuğu keşfe, farklı davranışlara farklı yaşantılara yönlendirir (Aslan, 2012)

2.3.3.4. Helenko'nun Sistem Kuramı

Oyunu bireyin çevresiyle etkileşimi olarak açıklayan Helenko, oyunu bir sistem olarak görmüş ve sistemi ikiye ayırmıştır. Öznel ve nesnel kutup olarak sistemi ayıran Helenko, öznel kutba bireyi, nesnel kutba ise çevreyi koymuştur (Altunay, 2004). Helenko ya göre birey çevreden gelen olumsuz uyaranlara karşı oyun ortamı ile kendini izole edebilir ve olumsuz etkilerini ortadan kaldıracaktır yani nesnel çevreye karşı kendi öznel çevresini kurarak olumsuz etkiyi kaldırabilir (Üstündağ, 2017).

2.4. Oyunun Özellikleri

Aksoy'a (2010) göre oyunun özellikleri, oyun doğruyu ve yanlış görmemizi sağlayan, önceden belirlenmiş hedefleri ve kuralları olan etkileşimleri açık aktivitelerdir. Oyun ile çocuğa, anında dönüt ve düzeltme yapılarak doğru yanlış görmesi sağlanır. Çocuğun girişimcilik, yaratıcılık ve problem becerilerini geliştirir (Aksoy, 2010). Salen ve Zimmerman'a (2004) göre ise oyun, birden fazla kişi ile oynan, ölçülebilir çıktıları olan bir sistemdir. Oyunda mücadele vardır ve kişiler bu sayede etkileşim sağlar, oynayışı deneyimler.

Oyunun bazı özellikleri aşağıdaki gibidir;

- Oyun, çocuğun zevk aldığı aktivitelerdir.
- Oyun, çocuğun duygularını yansıttığı yerdir.
- Oyunun belirli amaçları yoktur. Çocuğun gelişim alanlarına hizmet eder. Örneğin, merak etme, keşfetme, yaratıcılık.
- Hayal kurma ile aralarındaki fark, oyunun aktifliğini olmasıdır.
- Oyun, toplumsal kurallardan bağımsızdır.
- Oyunda, çocuğun davranışlarının sonuçlarından ziyade, davranışı göstermesi önemsendir.
- Kendiliğinden oluşan oyun, kişiye mutluluk verir.
- Oyunda imgeleme çokça görülür.
- Çocukların bireysel yapısına göre oyunun teknikleri değişir.
- Oyunun niteliği, çocukların gelişim özelliklerine göre zamanla değişebilir.
- Oyunda deneyim, taklit ve keşif vardır.

- Oyun, çocuęu gerek hayattan uzaklařtırarak rahatlamasını saęlar.
- Oyun, çocuęun yaratıcılıęını geliřtirir.
- Oyun, çocuęun geliřim alanlarını olumlu ynde etkiler.
- Oyunda st biliřsel beceri kazanımı yoktur.
- Oyunda haz ve mutluluk vardır. Bu durum çocuęu motive eder.
- Oyunda zaman ve mekn belirlidir ve oyun o mekn etrafında tamamlanır.
- Oyun, çocuęun temel ihtiyalarını karřılamada yardımcı olan aktivitelerdir (Karadaę ve alıřkan, 2005; Ural, 2009).

2.5. Oyunun ocuęun Geliřim Alanlarına Etkileri

Oyunun ocuęun gzlemleri ve yařadıklarını anlamlandırđıęı, yeni řeyler keřfetmesini saęlayan bir deney alanı olarak tanımlanmasında, ocuęun kendini ifade etmesi, iletiřim kurması ve yaratıcılıęını geliřtirmede destek olması aısından nemli grlmektedir (Doęanay, 1998). ocuęun tm geliřim alanlarına etkilerinden dolayı, ocuk eęitiminde sđka bařvurulan ocuk oyunları, eřitli beceri ve deęerlerin kazandırılmasında saęladıęı faydalardan tr kıymetlidir. ocuk iin kazandırılmak istenen davranıř, oyun ierisinde daha net kavratılır (Yıldırım, 2015). Oyun, yařayıp deneyim kazanmasında davranıřların kalıcılıęını da olduka etkili bir yntemdir (Glhan, 2012). Oyun, ocuęun gzlerini dnyaya atıęı o ilk anda hayatında var olan, dilden szden nce kendini en iyi ifade edebileceęi iletiřim aracıdır. ocuęun saęlıklı bymesi iin beslenme, bakım, sevgi ve saygı kadar oyun da en temel ihtiyalarındandır. Bu nedenle oyunu sadece fiziksel bir aktivite olarak deęil de ocuęun tm geliřimsel evrelerinde etkili olan bir kaynak olarak grmek, oyunun ocuęa olan faydalarını daha net kavramamızda yararlı olacaktır (Sevin, 2004). Birok eęitimci ve arařtırmacının yaptıęı alıřmalar sonucu edindikleri izlenimlere ve sonulara bakarsak, oyunun ocuęun tm geliřim zelliklerine yani fiziksel, duyuřsal, sosyal, psikomotor, zihinsel ve dil geliřimlerini destekleyici birok faydaları olduęunu belirtmiřlerdir (Engin, Seven ve Turhan, 2004).

ocuęa kolaylıkla ğretilmeyen birok řey oyun ile rahata ğretilbilir. Yaparak yařayarak ğrenme, deneyimleme, iř birlięi, kurallar ve kavramların gizli ğrenmesini saęlar ve benimsetir (oban ve Nacar, 2013). Oyun, ocuęun belirli kazanımları edinmesinde olduka etkilidir. ocuk eřitli bilgi ve becerini oyun

oyunarak geliştirir (Ayan ve Dündar, 2009). Oyun, çocukların tüm gelişim evreleri olan, psikomotor, sosyal, duyuşsal, bilişsel, öz bakım, öz saygı gibi alanlarda etkili bir role sahiptir (Yıldız, 2020).

2.5.1. Fiziksel ve Psikomotor Gelişime Olan Etkileri

Fiziksel (bedensel) gelişim vücudu oluşturan tüm organların gelişmesini, boy ve kilo artışını, dişlerin çıkmasını ve değişmesini, kemik, kıkırdak ve eklemlerden oluşan iskelet sistemi ile birlikte; kas, sinir, sindirim, dolaşım, boşaltım, bağışıklık, solunum sistemlerini ve duyu organlarının gelişimini kapsar (MEB, 2011).

Oyun oynamak çocukların zihinsel, duygusal ve bedensel olarak aktifliğine dayanan bir süreç olması, kas gelişimine fayda sağlamaktadır. Oyun içerisinde atlama, zıplama, koşma, yürüme gibi hareketler çocuğun kas gelişimine hızlandırmaktadır (Sevinç, 2004). Akandere (2013) ise oyun ile çocuğun gerçekleştirdiği fiziksel hareketler, çocukların, solunum sistemi, boşaltım sistemi, sinir ve dolaşım sistemlerinin düzenlenmesini sağladığını belirtmiştir.

Çoban ve Nacar (2013) oyunların bedensel gelişim üzerindeki etkilerini şu şekilde belirtmişlerdir:

- Çocuğun büyük ve küçük kas gelişimlerini destekleyerek sağlıklı bir şekilde güçlenmesini ve gelişmesini sağlar.
- Bağışıklık sisteminin güçlenmesini ve çocuğun terleyerek vücuttaki zehir atıklarını atmasını sağlar.
- Vücuttaki fazla enerjiyi oynayarak atmasını ve çocuğun bu şekilde dinlenmesini sağlar.
- Dışarıda bol D vitamini ve oksijeni alma ile sağlıklı gelişimini sağlar.
- Oyun sonrası kirlenen yerlerini temizlemesi, çocuğa temizlik alışkanlığı edinmesini sağlar.

Psikomotor gelişim beyin, beyincik, omurilik soğanı ve omurilikten oluşan merkezi sinir sisteminin gelişimine ve bedensel büyümeye bağlı olarak organizmanın istekli hareketlilik kazanması şeklinde ifade edilir (MEB, 2011).

Çoban ve Nacar (2013) oyunun psikomotor gelişimine etkilerini şöyle belirtmişlerdir:

- Büyük ve küçük kas gruplarını hızlı ve kontrollü kullanmayı sağlar.
- Çocuğun reflekslerini geliştirir gücünü artırır.
- Çocuğun dikkatini artırır.
- Çocuğun vücudunu esnekleştirir.
- Bedensel hareketlerin kontrolü, belirlenen amaca yönelik geliştirir bu kazanımlar çocuğun hayatının her döneminde faydalı olabilir.

2.5.2. Zihinsel (Bilişsel) Gelişim Alanına Etkisi

Zihinsel gelişim bireyin gözlemleri ve yaşantıları sonucu çevresini anlamlandırma ve öğrenmesini sağlayan bilimsel faaliyetlerin gelişimidir (Senemoğlu, 2004). Oyun ile çocuk dünyayı, çevresini ve kendisini keşfetme imkânına sahip olur. Çevresindeki uyaranlar, karşılaştığı durumları anlamlandırmayı sağlar. Çocuk oyun ile bir amaç belirleme, üzerine çalışma, düşünme, pratik geliştirme strateji kurmayı öğrenir (Pehlivan, 2016).

Dönmez (2000) oyunun bilişsel faydalarını aşağıdaki gibi belirtmiştir:

- Oyun, çocuğa renk, şekil, boyut, büyüklük, küçüklük, ağırlık, ölçme, tartma, zaman, mekân, uzaklık, yakınlık, uzay ile alakalı kavramların öğrenimini sağlar.
- Erime buharlaşma soğuma kuruma gibi olayların öğrenimini sağlar.
- Sıralama, sınıflama, eşleştirme, analiz, sentez, değerlendirme ve problem çözme gibi bilişsel süreçlerin hızlandırılmasını sağlar.

Çocuk oyun oynarken karşısına çıkan problemleri odaklanmayı, analiz etmeyi ve çözüm üretmeyi öğrenir ve oyun ile birlikte zihinsel beceri geliştiren farklı yöntemleri de keşfetmeyi öğretir (Koçyiğit, 2007). Oyun sürecinde çocuklar oyun kurallarını belirleyip benimser, rakip takım ile kendini değerlendirir takımı ile birlikte strateji, fikir alışverişi iş birliği gibi yöntemleri belirler. Oyun bu yönleriyle çocuğun çok yönlü becerileri keşfetmesine olanak sağlar (Hazar, 2005).

2.5.3. Oyunun Sosyal ve Dil Gelişim Alanlarına Etkileri

Oyun, çocuklara kuralların ne olduğunu, kurallarla birlikte kazanma, kaybetme, liderlik, iş birliği, saygı empati gibi duyguların öğrenilmesini sağladığı görülmektedir. Çocukların oyun ile öğrendiği bu kavramlar, hayatlarının her dönemlerinde karşılıklarına çıkacak toplumsal kurallara, uymayı uygulamayı uyum sağlamayı ve saygı göstermesini öğretir (Akandere, 2013).

Çoban ve Nacar (2013) oyunun çocuğun sosyal gelişimi etkilerini aşağıdaki gibi belirtmiştir:

- Çocuk oyun ile sosyal çevresinden öğrendiği kültürel öğeleri benimser ve toplumsallaşır.
- Oyun ile cinsiyet rollerini benimser.
- Oyun ile birlikte kurallara uymayı, iş birliği ve saygı kavramlarını özümser. Böylece kendi hak ve sorumluluklarını bilir, başkalarının hak ve sorumluluklarına da saygı duymayı öğrenir.
- Oyun içerisinde kazanma, kaybetme, liderlik kavramlarını öğrenir.
- Bir gruba ait olma, grup içi sorumluluk alma ve sorumluluklarını yerine getirmeyi öğrenir.

Dil gelişimi; seslerin, kelimelerin, heceler, harflerin, sayıların, sembollerin alınması, saklanması ve dilin kurallarına uygun olarak kullanılmasını içeren bir süreçtir (MEB, 2011). TDK (2020) insanların düşündüklerini ve duygularını bildirmek için kelimelerle veya işaretlerle yaptıkları anlaşma olarak açıklamıştır. İnsanlar birbirlerini duygu ve düşüncelerini istek ve arzularını dil aracılığı ile aktarmaktadır. Oyun oynarken birbirleri ile iletişim kurmak zorunda olan çocuklar, oyuncakları ile oynarken ise karşıda hayali biri varmış gibi sohbet ederek oyuna devam eder. Oyun içerisinde nesnelerin, kişilerin isimlerini öğrenir ne işe yaradığını kavrar (Sevinç, 2004).

Akandere (2013), oyunun dil gelişimine olan etkilerini aşağıda belirtmiştir:

- Sözel aktarılan cümleleri anlama kabiliyeti gelişir.
- Oyun ile birlikte yeni kelimeler öğrenme ve benimseme gerçekleşir.

- Sözcük dağarcığı gelişir.
- Oyun ile birlikte duygu ve düşüncelerini aktarmayı öğrenir.
- Anlamli cümleler kurma ve konuşma alışkanlığı kazanır.

2.6. Eğitsel Oyun Kavramı

Eğitim, insanoğlunun varoluşundan beri önemi artan bir durumdur. Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin hızla artması her toplumun eğitime verdiği önemi arttırmakta ve yeni çalışmaların yapılmasını sağlamaktadır (Koka, 2018). Eğitim alanındaki gelişmeler, yeni yaklaşımların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Böylelikle, eğitimde köklü değişikliklere gidilmiş, eğitim öğretim ortamları ve yöntemleri, ölçme ve değerlendirme kriterleri de değişime uğramıştır. Geleneksel eğitim yerini, çağdaş yapılandırmaca eğitime bırakmıştır (Yağcı, 2016). Geleneksel eğitimdeki anlatma yöntemi, ezbere dayanan ve öğretmen merkezli yöntemlerle, öğrencinin bilgiyi özümsetme imkânı kısıtlı iken, eğitsel oyunlarda oyunun, haz, başarı, iş birliği ve özümseme gibi olumlu yönlerini kullanarak öğrencinin gelişim ve öğrenme seviyesini istendik olarak değiştirebiliriz (Gedik, 2017).

Demirel (2010), eğitsel oyunu, öğrencilerin rahat bir ortamda öğrendiklerinin tekrarını ve pekiştirilmesini sağlayan etkinlikler olarak açıklamıştır. Avedon ve Smith'e (1971) göre oyunun nasıl insanlık tarihi kadar bir geçmişi varsa, eğitsel oyunda, oyun kadar eski bir yöntemdir. Öğrenme için oyun kullanımına eskiden beri yer verilmiştir.

Eğitsel oyun, çocuğa kazandırılmak istenen hedef ve davranışların daha önceki öğrenmeleri ile ilişkilendirilip, pekiştirilmesi ve eğlenceli bir ortamda gerçekleştirilmesidir. Çocuk bu yöntemle kendini rahat ve özgür hissetmeli, gelişime açık olmalıdır (Güler, 2011). Eğitsel oyunun, çocuğun gelişimindeki işlevselliğinden yola çıkılarak üretilen bir tekniktir. Çağdaş eğitim anlayışı ile birlikte her ünite de yer almaktadır. Bu yöntem ile hazırlanan her ders öğrencinin ilgisini ve dikkatini çekecektir (Küçükahmet, 2011).

Eğitsel oyun, belirli kazanımlar ve hedefler sonucu oluşturulan kuralları olan, planlı ve amaçlı etkinliklerdir. Önceki öğrenmeleri ile yeni öğrenmeler arasında bağ

kurulmasına, öğrenmelerin pekiştirilmesi ve hataların ders esnasında düzeltilmesinde faydalı olur (Çangır, 2008).

Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin eğitim üzerine yansması ile birlikte geleneksel eğitimin yerini, yenilikçi, çağdaş eğitim almıştır. Ezbere dayanan, öğretmenin merkezde olduğu ve öğrencinin pasif olduğu anları iş yerini, yapılandırmacı anlayışa bırakmıştır. Eğitimde öğrenci merkezli sisteme geçilmiş, çocuğun merakını, yaratıcılığını dikkate alarak kendi kendine öğrenme ve keşfetme imkânı sunulmuştur. Bu çalışmaları uygulamadaki en etkili ve yardımcı yöntem de oyundur. Çocuğun, oyun ile bilgileri özümseme ve eski öğrenmelerini aktarma imkânı sağlayacak ve daha kolay öğrenecektir (Aral vd., 2000).

İlköğretimin birinci kademesinde bulunan çocuklarda, soyut konuları ezbere öğretimden ziyade yaparak yaşayarak, deneyimleyerek öğrenmeleri gerçekleştirilmelidir. Buna göre sınıf ortamında uygulanan oyunlar üç aşamada ele alınabilir (Akandere, 2013).

- 1. Oyunun Tanıtılması:** Bu ilk aşamada amaç çocuğun dikkatini ve ilgisini çekecek şekilde oyunun adının açıklanması ve tanıtılmasıdır. Öğrencinin oyun oynamaya motivasyonu artmalıdır.
- 2. Oyunun Kurallarının Açıklanması:** Bu aşamada oyunun içerisinde düzeni sağlama adına oluşturulan kurallar belirtilir ve oyun içerisindeki başkan, yönetici vb. kişiler seçilir.
- 3. Oyunun Uygulanması:** burada amaç asıl uygulamaya geçmeden önce çocukların bir deneme ile oyunu oynaması ve anlamlandırması, farklı yönlerini öğrenmesi ve yanlış anlamaların düzeltilmesidir (Akandere, 2013).

2.7. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Eğitsel oyunları çok yönlülüğü ve amaçları itibari ile çeşitli şekillerde sınıflandırılmaya gidilmiştir. Belirli hedeflerinin, kazanımlarının ve amacının olması eğitsel oyunların oyun sınıflandırmalarından ayırır (Sönmez, 2010). Eğitsel oyunlar kendi içerisinde taklit, mücadele ve sportif oyunlar olarak sınıflanmıştır (Hazar,

2005). Amacına göre eğitsel oyunlar ise eğlenme, eğitim ve sağlık amaçlı olarak nitelendirilir (Timurkaan vd., 2013).

Eğitsel oyunlar kendi içinde şu şekilde sınıflandırılır (Akandere, 2004, s.18-20).

1. Oyun karakterine göre sınıflandırma

- Taklit oyunları: Bu tür oyunlar oynanırken oyun oynayan bireylerin, bir hayvanın yürüyüşü, sesi veya herhangi bir mesleği seçip onu taklit ederek oynanan bir oyun türüdür (kuş sesi, doktor vs.).
- Mücadele oyunları: Bu tür oyunların oynanmasında genellikle fiziki yetenekler daha ağırlıklıdır (mendil kapmaca, ip çekme yarışı vs)
- Sportif oyunlara hazırlayıcı basit oyunlar: Daha önceden planlanmış herhangi bir spor türünden alıntılar ile oynanan oyun türüdür (yakan top, şut çekme vs.).

2. Oyunun uygulanış özelliklerine göre sınıflandırılması

- Yaş gruplarına göre
 - Okul öncesi dönemi
 - Temel eğitim dönemi
 - Lise dönemi
 - Yetişkinlik dönemi
 - Yaşlılık dönemi
- Oynanan alana göre
 - Sınıf oyunları
 - Salon oyunları
 - Bahçe ve açık alan oyunları
 - Kış oyunları
 - Su oyunları
- Oyuncu sayısına göre
 - Ferdi oynanan oyunlar
 - İkili oynanan oyunlar
 - Grup halinde oynanan oyunlar
- Oyun düzeyine göre
 - Çizgide oynanan oyunlar
 - Daire formunda oynanan oyunlar

- Dağınık halde oynanan oyunlar
- Kullanılan araç ve gereçlere göre
 - Bir araç ya da alet yardımı ile oynanan oyunlar
 - Bir araç yardımı olmadan oynanan oyunlar
- Amaca yönelik oyunlar
 - Eğlence ve boş zaman faaliyeti amacıyla oynanan oyunlar
 - Bir eğitim amacı ile oynanan oyunlar (Akandere, 2004, s.18-20)

2.8. Eğitsel Oyun Kullanımının Faydaları

Eğitsel oyunlar; öğrenciye öğretilmek istenen beceri ve değerleri içerisinde barındırır. Öğrenciye bu kazanımları en eğlenceli ve cazip şekilde öğretebilecek yöntemdir (Akın ve Atıcı, 2015).

Eğitim, insanoğlunun varoluşundan beri önemini korumakta olan ve her geçen gün önemi artan bir olgudur. İnsanoğlu gelişime ve değişime açık bir varlıktır. 20. yüzyılda eğitim alanında gelişmelerle birlikte geleneksel eğitim anlayışının yerini, çağdaş eğitim anlayışı almıştır. Çağın getirdiği yenilikleri karşılamada yetersiz kalan her olay ve olgunun da değişeceği veya unutulacağı düşünülmektedir. Geleneksel eğitim anlayışında, öğretmenin daha aktif olduğu ve bilgilerin öğrenciye direkt aktarıldığı, ezbere ve öğrencinin pasifliğine dayanan bir yöntemdir (Bakar vd., 2008). Ancak bilim ve teknolojideki gelişmeler, her geçen gün yeni bilginin dolması, bazı yöntem ve tekniklerin öneminin azalmasına sebep olmuş, bu durum araştırmacı ve eğitimcileri harekete geçirmiş ve eğitimi daha etkili hale getirme noktasında çalışmalara yöneltmiştir (Bilgin, 2010). Eğitimin asıl hedefi olan çocuk üzerinde durulmuş ve öğrenci merkezli eğitim, çağdaş eğitimin temel dayanağı olmuştur (Sağlam, 1997).

Yaşamın ilk ve en kritik dönemi olan çocukluk, etkisi bakımından eğitimde önemi her zaman artarak devam etmiştir. Çünkü çocukluk döneminin kişiliğin, yeteneğin ve benliğin oluşmasında kalıcı bir etkisi vardır. Eğitsel oyun yöntemi de çocuğun hayatındaki bu etkiler sonucu oluşturulmuş bir tekniktir (Gürer ve Arslan, 2017).

Eğitsel oyun, öğrencinin ön planda olması ve öğretime bizzat kendisinin dâhil olması, tüm duyularıyla sürece katılması, yaparak yaşayarak öğrenmeyi gerçekleştirir ve kalıcılığı sağlar (Torun ve Duran, 2011).

Eğitsel oyunlar, anlatma ve ezbere dayanan öğrenme ortamlarını, eğlenceli hale getirir ve etkin öğrenmeyi sağlar. Öğrenciye bilişsel ve duygusal haz verir. İlköğretimin kademesindeki çocuklar, özellikle somut işlemler döneminde buldukları için yaşı ve ilgi alanları itibari ile dikkatleri çabuk dağılmakta ve sıkılmaktadır. Eğitsel oyunlar, öğrenciyi ders içerisinde aktif tuttuğu, dersi somutlaştırdığı ve eğlenceli hale getirdiği için öğrenci dikkat süresini uzun süre koruyabilmektedir (Akandere, 2013).

Oyunlar, öğrenciye yaparak yaşayarak öğrenme imkânı sunduğu ve çocuğu keşfetmeye yönelttiği için öğrencinin yaşadığı çevreyi anlamlandırma ve problem çözme becerileri açısından fayda sağlayacaktır (Akandere, 2013). Öğrenen bireylerin, kavram yanılgılarını en az da indirmek ve anlamlı öğrenmelerini sağlamak için eğitsel oyunlar gereklidir. Öğrenci eğitsel oyunlara süreç içerisinde aktif olarak katıldığı için anlama, yorumlama ve problem çözme becerileri gelişecektir (Torun ve Duran, 2011).

Eğitsel oyunların faydalarını sıralayacak olursak;

- Eğitsel oyunlar, dersi eğlenceli hale getirip, öğrencinin dikkatini çektiği için motivasyonunu canlı tutar.
- Öğrencinin aktif olduğu, öğrenci merkezli öğrenmeleri gerçekleştirir.
- Öğrencilere kendini, çevresini, keşfetme ve anlamlandırma imkânı sunar.
- Öğrencinin, kendini ifade etme ve öz saygı becerilerini geliştirir.
- Bireysel sorumlulukla beraber, grup sorumluluğu da yüklediği için öğrencilerin sosyal becerilerini artırır.
- Özgüven, yaratıcılık ve girişimcilik becerilerini olumlu yönde etkiler
- Öğrenci korku, heyecan, endişe ve stres ile baş etmeyi öğrenir.
- Dersi ve konuyu dikkat çekici hale getirerek hem öğrenciyi eğlendirir hem de etkin olmasını sağlar.
- Eğitsel oyunlar, eski öğrenmeler ile yeni öğrenmeler arasında bağı kurarak anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi sağlar
- Programda yer alan bilişsel, duyuşsal ve psikomotor hedefleri kazandırma da destekleyici olur.
- Soyut içerikli konuların somutlaştırılmasını sağlar.

- Eğitsel oyunlar, öğrenci seviyesine uygun olduğu takdirde öğrenciye özgüven verir.
- Oyun içerisindeki kurallar sayesinde, öğrencilere kurallara uyum öğretilmiş olur
- Eğitsel oyunlar sayesinde öğrenci öğretmen iletişimi güçlenir
- Öğrenciler arasında, iş birliği ve iletişimi sağladığı için sınıf içerisinde olumlu duyguların oluşmasına katkıda bulunur
- Öğrencinin dili etkin kullanımını sağlar.
- Empati becerisini geliştirir.
- Bilgileri pekiştirir ve kalıcı öğrenme sağlar (Altunay, 2004; Kuzu, 2010; Özyürek ve Çavuş, 2016; Zengin, 2002).

2.9. Eğitsel Oyun Yönteminin Sınırlılıkları

Eğitsel oyun yönteminin öğretmene ve öğrenciye sağladığı faydalar ile birlikte bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır. Bu sınırlılıklar, öğretmenden kaynaklanan, öğrenciden kaynaklanan, oyunun kendisinden ve fiziki şartlardan kaynaklanan olmak üzere sınıflandırılabilir (Atasoy, 2019). Bu sınırlılıklar, Kuzu (2010) ve Zengin'e (2002) göre aşağıdaki gibidir:

- Hedefler ve kazanımlar doğrultusunda, öğrenci seviyesine uygun hazırlanmayan oyunlar, öğrenci ilgisini ve dikkatini çekmeyebilir.
- İyi planlanması yapılmayan oyun zaman kaybına neden olabilir.
- Eğitsel oyun hazırlama, uygulama ve yöntem konularında öğretmenin yeterli donanıma sahip olmaması öğrenci başarısını olumsuz etkileyebilir.
- Dikkat çekici olmayan, ya da anlaşılması ve oynanması zor olan oyunlar öğrencinin ilgisini çekmeyeceği için katılım az olabilir.
- Sınıf mevcudunun fazla olduğu sınıflarda, oyunu ve sınıfı yönetmek zorlaşabilir.
- Bazı oyunların gerektirdiği materyaller nedeniyle maliyet artabilir.
- Bazı oyunların uzun sürede oynanması vaktin yeterli olmamasına neden olabilir.
- Oyunlar, oldukça fazla emek ve hazırlık ister.

- Öğrenciler arasında yaşanan rekabet ortamı, amacından saparak ters durumlara yol açabilir.
- Çekingen ve girişken olmayan öğrencilerin oyuna dâhil olması zor olabilir.
- Girişken, özgüvenli, lider ve yorum gücü yüksek öğrenciler etrafında oyun dönebilir.
- Ortaya çıkan yarışma ve rekabet yavaş öğrenen çocukların motivasyonunu düşürebilir.

Görüldüğü üzere eğitsel oyunların eğitim ve öğretim faaliyetlerindeki avantajlarının yanında dikkat edilmediğinde de birçok dezavantajları da vardır. Bu nedenle eğitim öğretim faaliyetlerini gerçekleştiren öğretmenler, oluşabilecek problemleri uygulama öncesi mutlaka öngörmeli ve ona göre dersini planlamalıdır. Çok doğru bir şekilde dikkat ve özenle hazırlanan ders planı, sadece uygulamada kalmayıp öğretim faaliyetinin amacına uygun gerçekleşmesini sağlayacaktır (Atasoy, 2019).

2.10. Eğitsel Oyun Uygulamaları Sırasında Öğretmenlerin Dikkat Etmesi Gereken Hususlar

Eğitsel oyunlar uygulanmadan önce öğretilmek istenen hedef kazanımlar belirlenmeli ve buna göre oyunun planlanması yapılmalıdır. Oyun öncesi, ihtiyaç duyulacak tüm araç gereç ve materyaller hazır olmalıdır. Oyun öğrenciler de dikkat ve istek uyandıracak şekilde öğrencileri açıklanmalı ve öğretilmelidir. Oyun kuralları oyun öncesinde öğrencilere belirtilmelidir. Oyunlar, önce bir deneme oyunuyla kolaydan zora doğru oynatılmalıdır (Yılmaz ve Erduran, 2015).

Eğitsel oyun uygulamaları sırasında öğretmenlerin dikkat etmesi gereken hususları Akandere (2013) ve (Karatekin, 2004; akt. Göv, 2019) aşağıda belirtmişlerdir:

- Öğretmen ders öncesi, eğitsel oyunun öğretim amacına ve gruplara uygunluğunu belirleyip karar vermeli, ayrıca gruplarının ihtiyaçlarını da düşünerek oyunları değiştirebilecek esneklikte hazırlamalıdır.
- Ders öncesi tüm planlamalarını yapmalıdır.
- Oyun için çocukları heyecanlandırılmalı ve motive etmelidir.

- Oyun içerisinde ve gruplar arası kargaşayı önlemek adına, kuralları ve oyun düzenini önceden belirlemeli ve anlatmalıdır.
- Oyun içi rolleri, öğrenci karakterlerini göz önünde bulundurarak ayarlamalıdır.
- Oyun sırasında veya öncesinde öğretmen herhangi bir taraf olmamalıdır.
- Sınıfta rahat ve güvenli bir ortam oluşturmalıdır.
- Oyunun, öğrencilerin ilgi ve dikkatlerini çekmemesi durumunda alternatif oyunlar bulundurmalıdır.
- Oyunda kurallara uyulmaması durumlarında öğrenciler uyarılmalıdır.
- Oyun içerisinde ödül ve ceza mutlaka bulundurulmalıdır
- Rekabetin aşırılaştırılmasını önlenmelidir.

2.11. Oyun ile Eğitsel Oyun Arasındaki Fark

Eğitsel oyunlarda, öğrencilere kazandırılmak istenen bilgi, beceri ve hedefler vardır. Amaç, oyunun oynanmasından çok öğrenilen bilgi ve becerilerin pekiştirilmesidir. Oyunda ise amaç öğrenilenlerin tekrarı değildir, öğrenci bilgiyi kendi kendine keşfeder ve öğrenir. Sürecin başından sonuna içerisindeydir. Çocuk her aşamada kendisi gözlemler, sorgular, yorumlar ve eleştirir. Sonuç olarak da bilgiye kendisi ulaşır. Eğitsel oyunlar ile oyunların benzer yönleri ise çocuğun ilgi, istek, motivasyonunu canlı tutar ve eğlenmelerini sağlar (Yıldırım, 2015).

2.12. Sosyal Bilimler ve Sosyal Bilgiler Kavramı

Sosyal Bilimler Kavramı “İnsan Bilimi” olarak nitelendirilen, insanın insanla ve toplumla olan ilişkilerini, sistematik bir şekilde inceleyen disiplindir. Toplumsal olayları ve toplumların özelliklerini inceleyip, çözüm arayan disiplindir (Alman ve Kurt, 1998). Sosyal Bilimler bireyin kendisiyle, toplumdaki diğer insanlarla ve çevresiyle ilişkilerini inceleyen disiplinler arası bir yapıdır. Sosyal Bilgiler ise bu içeriğe dayanarak oluşturulmuş çalışma alanı ve öğretim programıdır (Turan, Yıldırım ve Tıkman, 2016).

Sosyal Bilgiler; tarih, coğrafya, sosyoloji, psikoloji, siyaset bilimi gibi disiplinlerin üretmiş olduğu verilerden faydalanarak gelişme gösteren bir yapıdır (Turan, Yıldırım

ve Tıkman, 2016). Sosyal Bilgiler, her geçen gün deęişen ve gelişen dünya koşullarında, çağın gerektirdiđi durumları anlamlandırabilen, problem çözebilen etkin vatandaşlar yetiştirmeyi amaçlayan, sosyal ve beşerî bilimlerle kaynaştırılmış bir öğretim programıdır (Öztürk, 2006).

Sosyal Bilgiler kavramı ilk kez 1916 yılında ABD'de Milli Eğitim Derneđi Orta Dereceli Okulu Teşkilatlandırılma Komisyonu Sosyal Bilgiler Komitesi tarafından kabul edilmiştir. Kabul edilen bu kavram diđer bütün ülkelerde de kabul görmüş ve kullanılmıştır (Köstüklü, 2001).

Sosyal Bilgilerin doğuşu deęişen dünya koşullarına bağlanabilir. Çünkü insanoğlunun var oluştan beri deęişim hep varoluştur. Deęişim ve gelişimin beraberinde getirdiđi toplumsal yapı karmaşaları ve sorunlarına yönelik bireylerin toplumların adapte olabilmesi, uyum sağlayabilmesi ve üstesinden gelebilmesi için çeşitli bilgi ve becerilere de sahip olması zorunluluđunu doğurmuştur. Siyasi, ekonomik, toplumsal sorunların doğurduđu sonuçlar sosyal bilgiler alanının doğuşuna zemin hazırladı (Dođanay, 2002).

Sözer'e (1998) göre Sosyal Bilgiler, toplumsal kültür öğelerinin, bilimsel, toplumsal çalışmalardan sağlanan bulgulardan, disiplinler arası yaklaşımla ele alınıp, bütünleştirilip ilköğretim düzeyindeki çocuđun gelişim düzeyine uygun hale getirilmiş ders olarak tanımlamaktadır. Dođanay'a (2002) göre Sosyal Bilgiler, birey ve toplum ile ilgili diđer disiplinleri de kapsayan içerik ve yöntemlerden yararlanan bilimdir.

Sosyal bilimler ve sosyal bilgiler arasındaki ilişkiyi belirtecek olursak, sosyal bilimler bilgi, sosyal bilgiler ise program kategorisi olarak açıklanabilir. Sosyal bilimler antropoloji, psikoloji, tarih, siyaset, iktisat gibi bilim dalları ile ilgilenirken, sosyal bilgilerde ise tarih, coğrafya, vatandaşlık bilgisi gibi alanlar önemli yer tutmaktadır. Ayrıca sosyal bilgiler hukuk, felsefe, mantık, ahlak gibi alanlarla da temas halindedir. Sosyal bilgiler, sosyal bilimlerin elde ettiđi bilimsel verilere gerekli gördüđu yerlerde deęinir (Sözer, 1998). Sosyal bilimler toplumları ve insan ilişkilerini incelerken sosyal bilgiler ise vatandaşlık eğitimine amaçlayan birey

ilişkileri ile ilgilenir. Konu ve temaların öğretilmesinde sosyal bilgilerden faydalanılır ve ilköğretim çağında öğretilirken sosyal bilimler lise dersler ayrı ayrı disiplinler şeklinde ortaöğretimde verilir (Dönmez, 2000).

2.13. Sosyal Bilgiler Eğitiminin Amacı ve Önemi

Doğanay (2002), Sosyal Bilgilerin amacını, bireyin içinde yaşadığı çevreye ve topluma aidiyetini sağlayan, bireysel ve toplumsal kimlik edinmesini sağlayan, ayrıca toplumlarca kabul edilmiş demokratik değerlere sahip, duyarlı ve etkin vatandaş yetiştirmek olarak belirtmiştir.

Sosyal Bilgiler dersi; gelişen, değişen ve hatta karmaşık bir hal alan dünya koşullarını, farklı disiplinlerle değerlendirerek kişilerin bu değişimlere uyumun da büyük önem taşımaktadır. Bireyin, sosyalleşmesi, etkin vatandaş olması, kişi özelliklerine, kurallara saygı duyması, düşünme, yorumlama, çıkarımda bulunma ve analiz etme becerilerini kazandırma amaçlarına ulaşma da faydalı olmuştur (Deveci, 2009).

İlköğretim kademesindeki (7-15 yaş) çocukların, bilimsel sınıflamaya tabi tutulmuş disiplinleri ayrı ayrı öğrenmesi zordur. Gelişim özellikleri gereği uygun değildir. Toplumsal yaşamın getirdiği olguları, kuralları çocuğa en iyi en iyi şekilde anlatılması Sosyal Bilgiler dersi ile mümkündür. Çocuğun çevresindeki toplumsal olayları anlama ve kavrama da bu olayları farklı şekilde ele alma becerilerini sosyal bilgiler dersi ile öğrenmesi mümkündür (Çatak, 2015).

Her devlet sahip olduğu değerleri, toplumsal kuralları ve ideolojileri vatandaşlarına benimsetmek ve aktarmak ister. Anayasal çerçeve, demokrasi ve insan hakları, Atatürk ilke ve inkılapları, toplumsal farklılıkları görme ve saygı gibi unsurlar Sosyal Bilgiler dersi ile nesilden nesile aktarılır (Bilgili, 2009). Sosyal Bilgiler dersi, öğrencinin içinde bulunduğu çağ ile beraber geçmiş çağlarda yaşanan toplumsal olgu ve olayları anlamlandırmasını, geçmiş bugün ve gelecek ile anlamlı bağ kurmasını sağlamada önemlidir. Sosyal Bilgiler dersi, bu bilgi, beceri ve değerleri oluşturan çerçevede bir bütünlük içinde deneyimler sağlar (Gültekin, 2005).

2.15. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunun Kullanımı

İlköğretimin birinci ve ikinci kademesinde olan çocuklar, gelişim dönemlerinin de etkisiyle soyut konuları anlamlandırmakta zorluk çeker. Bu nedenle Sosyal Bilgiler dersinin sözel içeriklerinden dolayı dersi sadece ezber yapabilecek sıkıcı bir alan olarak görebilirler. Özellikle tarih dersinin yoğunluğu, öğrencileri ezbere itebilmiş ve derse isteklerini azaltabilmiştir. Ancak bu derslerde eğitsel oyun uygulamalarının kullanımı hem öğretmeni hemze öğrenciyi bu ezber mantığından uzaklaştırarak öğrenciyi aktifleştirecektir. Öğrenci hem sürece dâhil olmuş olacak hemze eğlenecek ve kolay öğrenecektir (Pehlivan, 1997).

İnsanoğlunun yaşam mücadelesinin en önemli parçalarından olan beslenme, barınma, koruma gibi zamanla bir toplumun parçası olma ve uyum içerisinde yaşama da bu önemli parçalardan biridir. İnsanoğlu doğumdan itibaren kendini bir yere ait hissetme duygularıyla yaşar. Sosyal çevrenin içine dâhil olmasıyla da bunu devam ettirir. Belli bir gruba veya sosyal çevreye ait olabilmenin ilk kuralı ise, toplumda ya da grupta belirlenmiş olan bu kuralları öğrenerek uyum sağlamadır. Çocuk ise bu kuralları doğumuyla birlikte ilk olarak, ailesinde öğrenecektir. Okul çağına geldiğinde ise bu kurallar eğitim öğretim kurumlarında, öğretmenler tarafından verilmektedir. Bu kurallar öğrencilere ilköğretim birinci, ikinci ve üçüncü sınıfta hayat bilgisi, dördüncü ve beşinci sınıfta ise Sosyal bilgiler dersi ile öğretilir (Karadağ ve Çalışkan, 2005).

Sosyal Bilgiler dersi, içerik itibari ile soyut konuları barındıran ve öğrencileri ezbere yönlendirmeye müsait bir derstir. Özellikle, tarih ile alakalı konularda öğrenciler ezber yönteminden başka seçeneklerinin olmadığını düşünüp, derse karşı ilgi ve isteklerini olumsuz etkileyebilirler. Sosyal Bilgiler dersinde de diğer derslerde olduğu gibi eğitsel oyunlar kullanılabilir. Eğitsel oyun kullanımına uygun olmayan konuların varlığından söz konusudur. Ancak oyunun tasarlanıp öğrencinin de aktifliğinin sağlandığı konularda öğrenilemeyen ya da zorlanılan konulara anlamlı bir bağ kurması sağlanabilir. Böylece öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine karşı ilgi, istek ve motivasyonları arttırılabilir.

Dođanay (2002) belirttiđi gibi Sosyal Bilgiler dersi öğrencilerin yaşadığı çevreye, topluma uyumunu sağlar. Bu uyumda, ancak ortak kabul edilmiş değerlerin, kültürlerin, kuralların benimsenip, kavranması ile olur. Okullarda bu görevi Sosyal Bilgiler öğretmenleri yapmaktadır. Çocukların toplumsal kuralları, milli değerlerini, kültürünü, bayrađını ve vatanseverlik gibi duygularını Sosyal bilgiler dersi ile öğrenebilir. Ama bahsettiğimiz bu değerler soyut konular olduđu için Sosyal Bilgiler öğretmeni bu değerlerin anlamını, özümsemesini ve öğrenilmesini eğitsel oyunlar yöntemi ile daha kolay ve gerçekçi bir şekilde uygulayacaktır. Öğrenci eğitsel oyunlar ile soyut kavramları somutlaştıracak, toplum içerisindeki rollerin ve yapıların farkına varacaktır.

2.16. İlgili Araştırmalar

Çuha (2004), “Matematik öğretiminde eğitsel oyunların başarı, akademik benlik, başarı güdüsü ve kalıcılık üzerindeki etkisi” adlı çalışmasında, 6-A sınıfı deney grubu, 6D sınıfı kontrol grubu olarak belirlemiştir. Kontrol grubunda geleneksel öğretim yöntemi sürdürülürken, deney grubunda eğitsel oyun destekli öğretim yapılmıştır. Çalışma sonucunda ilköğretim 6. sınıf matematik dersinde eğitsel oyun destekli öğretim uygulanan deney grubu ile geleneksel öğretim uygulanan kontrol grubunun son test puan ortalamaları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuş ve eğitsel oyun destekli öğretim daha etkili olduđu gözlemlenmiştir. Aynı zamanda eğitsel oyun destekli öğretim uygulanan deney grubu ile geleneksel öğretimin uygulandıđı kontrol grubunun, başarı güdüsü puanları ortalamaları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğundan eğitsel oyun destekli öğretim daha etkili görülmüştür.

Gençođlu (2010), “İlköğretim 2. kademe öğrencilerinde eğitsel oyunların atılganlık düzeylerine etkisi” adlı çalışmasında, çalışma grubu olarak ilköğretim kademesinde okuyan 7 sınıf öğrencileri oluşturmuştur. 4 şube ve toplam 170 öğrenci içerisinde tesadüfi sayılardan belirlenen 25 deney grubu ve 25 kontrol grubu öğrenci araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Kontrol grubuna herhangi bir eğitsel oyun uygulaması yapılmamış, deney grubuna ise 8 hafta süreyle planlanmış eğitsel oyun çalışması uygulanmıştır. Çalışma sonucunda ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinde

eğitsel oyunların atılganlık düzeyleri üzerinde olumlu bir etkisi olduğu gözlemlenmiştir.

Özbal (2010), “İlköğretim okullarında yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların yeri ve önemi” adlı çalışmasında, ilköğretim okuluna ait 6-A ve 6-B sınıflarında toplam 37 öğrenci üzerinde yapılan çalışmada, deney ve kontrol grubu olmak üzere iki grup oluşturulmuş, kontrol grubunda geleneksel dil öğretim metodu, deney grubunda ise oyun tekniği kullanılmıştır. Verilerin analizinde bağımsız t testi uygulanmış ve çalışmada deneysel desenlerden ön test, son test ve kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, geleneksel metodun uygulandığı kontrol grubu ile oyun metodunun uygulandığı deney grubu arasında, ünite tekrarı, meslekler zıt sıfatlar ve sınıf nesnelere kapsayan Almanca dersinde önemli bir farklılık bulunmamıştır. Son test puanları açısından yapılan istatistiksel analizler deney grubunun başarısının, kontrol grubuna göre daha yüksek olduğunu bu da araştırmanın sonucunda oyun yoluyla öğretimin geleneksel öğretimden daha etkili olduğunu ortaya koymuştur.

Canbay (2012), “Matematikte eğitsel oyunların 7. sınıf öğrencilerinin öz düzenleyici öğrenme stratejileri, güdülenmiş inançları ve akademik başarılarına etkisi” adlı çalışmasında, devlet okulunun 7. sınıf şubesinde öğrenim gören toplam 52 öğrenci ile yürütülmüştür. Çalışmada öğrenciler deney grubu ve kontrol grubu olarak ikiye ayrılmış, her grupta 26 öğrenci bulunmuştur. Araştırmanın sonucunda eğitsel oyun yöntemi ile öğrenim gören öğrencilerin akademik başarıları üzerinde etkisi incelendiğinde deney grubu lehine anlamlı fark bulunmuş ve eğitsel oyun yöntemi ile öğrencilerin öz düzenleyici öğrenme stratejileri ve güdülenmiş inançları üzerindeki etkisi incelendiğinde deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur ve yine eğitsel oyun yöntemi ile öğretimin öğrencilerin bilgilerinin kalıcılığına etkisi incelendiğinde deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur.

Altun (2013), “Düzenli eğitsel oyun oynayan 11-12 yaş grubu çocuklarda problem çözme becerisine etkisi” adlı çalışmasında, devlet okulunda öğrenim gören 30 deney ve 30 kontrol grubu öğrenci oluşturmaktadır. Deney grubu öğrenciler eğitsel oyun programını spor salonunda ve öğrencilerin beden eğitimi etkinliklerine ek olarak 10

hafta boyunca haftada 3 gün günde en az 5 oyun uygulanmış, kontrol grubu öğrencileri ise normal beden eğitimi etkinliklerine devam etmiştir. Araştırma sonucunda deney grubu öğrencilerine 10 hafta boyunca uygulanan Oyun programı sonucunda kontrol grubu öğrencilerine göre problem çözme becerilerinde anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiş, eğitsel oyunların problem çözme becerisi üzerine etkilerinin yaş ve cinsiyete göre değişiklik göstermediği sonucu bulunmuştur.

Duman (2013), “İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlarla görsel sanatlar dersinde olan ilgileri” belirlendiği çalışmada, ilköğretim müfredatında yer alan kazanımlar dikkate alınarak ön test ve son test hazırlanmış, geçerlilik ve güvenilirlik analizi yapıldıktan sonra ilkokul 4 sınıf öğrencilerine ön test ve son test uygulanmıştır. Elde edilen verilerin yanı sıra oransız eleman örnekleme yöntemi ile seçilen deney grubundan 3 kontrol grubundan 3 olmak üzere toplam 6 sanatsal ürün değerlendirme kriteri ile puanlanmış ve yorumlanmıştır. Yapılan değerlendirme kapsamında eğitsel oyun yönteminin uygulama süresi ve uygulama şekli incelenmiş, değerlendirme sonucunda eğitsel oyun yönteminin çocuğun görsel sanatlar dersi etkinliklerinde katkısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan ön test ve son test, sanatsal ürün değerlendirme ve gözlemlenmelerle eğitsel oyun yönteminin etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yeşilkaya, (2013) “7. Sınıf sosyal bilgiler dersi “Zaman İçinde Bilim Ünitesinin” eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi” adlı çalışmada, Elâzığ ilinde öğrenim gören 7. sınıf öğrencileri ile yapmıştır. Elâzığ’ın Kovancılar ilçesinde bir devlet okulunda 7-A ve 7-B sınıflarında yapılan çalışmada, 7-A sınıfı deney grubu 7-B sınıfı ise kontrol grubunu oluşturmaktadır. Deney grubunda ağırlıklı olarak eğitsel oyun yöntemi uygulanırken, kontrol grubunda ise geleneksel öğretim yöntemleri uygulanmıştır. Araştırmada elde edilen sonuca göre, geleneksel öğretim yöntemlerinin uygulandığı kontrol grubu ile eğitsel oyun yönteminin uygulandığı deney grubunun başarı test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gözlemlenmemiştir. Ancak deney grubunun başarı puanını kontrol grubundan fazla olduğu görülmüştür. Uygulamanın sonucunda kontrol grubu öğrencilerinin tutumlarında anlamlı bir değişiklik meydana gelmemişken, deney grubu öğrencilerinin tutumlarında olumlu yönde anlamlı farklılık gözlemlenmiştir. Bu sonuçlar ışığında sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar kullanılarak öğrencilerin başarı düzeyleri ve dersi karşı tutumları

olumlu yönde değiştirilerek, motivasyonları arttırılabilir sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca bu yöntemle, öğrenilen bilgiler kalıcı hale getirilerek ve öğretim etkinlikleri somutlaştırarak, öğrencilerin öğrenilen bilgileri uzun süre unutmadıkları ve dersi sevdikleri sonucuna varılmıştır.

Yıldırım (2015), “Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi” adlı çalışmasında 2013-2014 öğretim yılında bir devlet okulunda öğrenim gören 6. Sınıf öğrencilerinden oluşan 3 grup ile çalışmasını yürütmüştür. Birinci deney grubuna eğitsel oyunda öğretim yapılmış, ikinci deney grubunda eğitsel oyun ve dönüt- düzeltme yolu ile öğretim yapılmış, kontrol grubunda ise mevcut öğretim programına uygun olarak öğretim yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda, eğitsel oyun yoluyla öğretim mevcut öğretim programına göre öğrencilerin öğrenme düzeylerinde olumlu etki yaptığı görülmüştür. Eğitsel oyun ve dönüt düzeltme ise, mevcut öğretim programına göre öğrencilerin öğrenme düzeylerini geliştirmede çok daha olumlu etki yapmıştır. Eğitsel oyun ve dönüt düzeltme, eğitsel oyun yoluyla öğretim programına göre, öğrencilerin öğrenme düzeylerini geliştirmede daha olumlu etki yapmıştır. Eğitsel oyun ve dönüp düzeltme, eğitsel oyun yoluyla öğretim programına göre bilgilerin daha kalıcı olmasında etkili olmuştur. Eğitsel oyunlarla, öğretim mevcut öğretim programına göre bilgilerin kalıcılığında daha etkili olduğu görülmüştür. Eğitsel oyun ve dönüp düzeltme mevcut öğretim programına göre bilgilerin kalıcı olması konusunda daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Alıcı (2016), “Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına ve bilginin kalıcıda etkisi” adlı araştırmasında, ön test son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmış, araştırmanın çalışma grubunu ise devlet okulunda öğrenim gören 8. sınıftaki 60 öğrenci oluşturmaktadır.30 öğrenci deney grubu ve 30 öğrenci kontrol grubundadır. Deney grubundaki öğrencilere hücre bölünmesi ve kalıtım ünitesi eğitsel oyun kullanılarak işlenmiş, kontrol grubunda ise mevcut programdaki kazanımlara göre hazırlanarak ders uygulanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak fen ve teknoloji akademik başarı testi kullanılmış ve araştırmanın sonucunda eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına ve bilgilerinin kalıcılığını arttırdığı gözlemlenmiştir.

Can (2017), “Fen bilimleri dersi maddenin deęiřimi ünitesinde eęitsel oyunların kullanımının 5 sınıf öęrencilerinin akademik başarı ve derse karşı tutumuna etkisi” adlı çalışmasında nitel ve nicel araştırma yöntemleri beraber kullanılmıştır. Araştırmada İstanbul ili devlet okulunda öğrenim gören 60 kız ve 60 erkek öęrenciden oluşan toplam 120 öęrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın deney grubuna biri kız öęrencilerden, dięeri erkek öęrencilerden oluşan iki sınıf oluşturulmuş, deney grubuna da aynı şekilde biri kız, biri erkek öęrencilerden oluşmak üzere iki sınıf oluşturulmuştur. Öęrencilerin başarı düzeylerini belirlemek amacıyla akademik başarı testi ve derse karşı tutumlarını belirlemek amacıyla tutum testi kullanılmış, eęitsel oyunların öğretim programına ilişkin öęrenci görüşlerini belirlemek amacıyla gönüllü olan 10 erkek, 10 kız toplam 20 öęrenci ile de yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda, deney ve kontrol gruplarının fen bilimleri başarı ve derse karşı tutumuna yönelik deney grubu lehine anlamlı bir farklılık elde edilmiştir. Ayrıca eęitsel oyunların hem ders başarısı hem de ders tutumuna cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gözlemlendięi, araştırma sonrasında tutum puanları artan ilk 10 öęrenci ve tutum puanları azalan son 10 öęrenci ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmış, görüşmesi sonucunda eęitsel oyunlarla desteklenmiş öğretim yönteminin, öęrencilerde fen bilimleri dersine yönelik tutumların da artış gözlemlenmiştir.

Cořan (2018), “Canlı âlemleri ünitesinin öğretiminde kullanılan eęitsel oyunların öęrenci başarısına ve başarının kalıcılıęına etkisi” adlı araştırmasında 9. Sınıf biyoloji dersi canlı alemleri ünitesinin öğretiminde bilimsel ve eęitsel oyunların öęrencilerin akademik başarılarına ve başarının kalıcılıęını etkisini incelemek istemiştir. Çalışmasını devlet okuluna baęlı lisede okuyan 9 sınıf toplam 68 öęrenci ile gerçekleřtirmiş ve araştırmasında ön test, son test ve kontrol gruplu deneysel desen kullanmıştır. Geleneksel öğretim ve geleneksel öğretim ile eęitsel oyunların kullanılarak derslerin işlendięi öęrencilere konu anlatımı aynı şekilde yapılmış, etkileşimli tahta ve ders kitabı kullanılmış, önemli kısımlar not tutturulmuştur. Geleneksel öğretim ve eęitsel oyunların kullanılarak derslerin işlendięi öęrencilere, ayrıca canlı alemleri ünitesinin farklı alt konuları için hazırlanan 5 farklı eęitsel oyundan, konuya yönelik hazırlanmış olan oyun öęrencileri bitiminde oynatılmıştır. Uygulama sonunda akademik başarı açısından, geleneksel öğretim ve eęitsel

oyunların kullanılarak derslerin işlendiği öğrencilerin lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Uygulama bittikten 6 ay sonra deney ve kontrol grubu öğrencilerine uygulanacak kalıcılık testi sonuçlarına göre deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuş. Eğitsel oyunların öğrencilerin başarısını arttırdığı ve öğrenilen bilgilerinin kalıcılığını sağlamada etkili bir araç olduğunu ortaya nitel veri sonuçlarında ise öğrencilerin oyunlar hakkında olumlu düşüncelere sahip olduğu, oyunları eğlenceli pekiştirir ve kalıcı iş birliği sağlamada etkili olduğunu düşünmüşlerdir.

Koka (2018), “Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi” adlı çalışmada bu eğitsel oyunların öğrenci başarısına etkisini ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırmasında ön test ve son test, kontrol gruplu deneysel desen kullanmıştır. Araştırmasının çalışma grubunu devlet Okulu’nda öğrenim gören 6. sınıftan 35 deney grubu ve 35 kontrol grubu olmak üzere toplam 70 öğrenci oluşturmaktadır. Deney grubuna, ülkemizin kaynakları ünitesi bilgisayar destekli eğitim oyunlar kullanılarak, kontrol grubuna ise mevcut programdaki kazanımlara uygun olarak hazırlanan etkinlikler uygulanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak sosyal bilgiler akademik başarı testi kullanılmış ve bu testte 50 adet çoktan seçmeli soru yer almıştır. Yapılan ön test sonucunda deney ve kontrol grubu öğrencilerin arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır ancak deney ve kontrol gruplarına uygulanan son test sonuçları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Araştırma sonucuna göre bilgisayar destekli eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarılarını ve bilgilerinin kalıcılığını arttırdığı, derse ilgilerini ve dikkatlerinin arttığının ve somut öğrenmelerin yaşanmasına ortam hazırladığı sonucuna varılmıştır.

Bitir (2019) “Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: Bir eylem araştırması” adlı çalışmada, ortaokul 7 sınıf sosyal bilgiler dersi "Birey ve Toplum" öğrenme alanında yer alan farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlayarak bu etkinlikleri ve hazırlanan eğitsel oyun etkinliklerinin değer kazandırma açısından öğretme-öğrenme süreçlerindeki verimliliğini ortaya çıkarmak istemiştir. Çalışmada, nitel araştırma desenlerinden eylem araştırma kullanılmıştır.

Çalışma grubunu, Şırnak iline bağlı bir devlet okulunda öğrenim gören 7. Sınıf 9'u erkek 12'si kadın toplam 26 öğrenci, Sosyal bilgiler öğretmeni ve araştırmacı öğretmen oluşturmaktadır. Eylem araştırması öncesinde 2 saatlik yapılan gözlem, öğretmen görüşmesi ve çeşitli testlerle öğrencilerin mevcut durumları tespit edilmiş ve öğrencilerin mevcut durumuna göre etkinlik havuzundan eğitsel oyunlar, etkinlikler seçilerek uygulamaya geçirilmiştir. Eğitsel oyunları destekleyici okul dışı etkinlikler olarak öğrenci ürün dosyası oluşturulmuş ve öğrenciler tarafından doldurulmuştur. Araştırma sonucunda eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış ve ürün dosyası ile desteklenmiş öğretimin öğrenme ve öğretme sürecine ne olumlu etkileri olduğu görülmüştür. Bu kriterlere uygun şekilde yürütülen sosyal bilgiler dersinin, farklılıklara saygı, özgürlük ve sorumluluk değerlerini geliştirdiği, bilginin kalıcılığını arttırdığı, derse karşı olumlu tutumları oluşturması gibi konularda katkı sağladığı sonucuna varılmıştır.

Erkin (2019) "Ortaokul 5. sınıf öğrencilerinin depreme yönelik tutum ve akademik başarılarına eğitsel oyunların etkisinin incelenmesi" adlı çalışmada, ortaokul sosyal bilgiler dersi kapsamında verilen deprem eğitiminde son yıllarda kullanılmaya başlanan ve yaparak yaşayarak öğrenmeyi esas alan eğitsel oyunların etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma grubunu Çanakkale il merkezinde Turgut reis ortaokulunda öğrenim gören 5. Sınıflar A-B-C-D şubeleri oluşturmaktadır. A - B şubeleri kontrol grubuna oluşturmakta olup toplamda 42 kişiden oluşurken, C - D şubeleri ise deney grubu oluşturup 40 kişiden oluşmaktaydı. Deney grubunda eğitsel oyunlarla deprem eğitimi işlenirken kontrol grubunda ise geleneksel öğrenme yöntemi ile ders işlenmiştir. Çalışmada tutum ölçeği ve doğal afetler başarı testi ölçeği kullanılmış, araştırma sonucunda ise öğrencilerin deprem eğitiminde öğrenme yöntemi olarak kullanılan yöntemin etkinliği sonucunda eğitsel oyunların geleneksel öğrenme yöntemine göre daha etkili öğrencilerine uygulamalı konularda daha etkin olduğu, motivasyonlarının yüksek olduğu görülmüş, deprem eğitimi verilirken geleneksel öğrenme yönteminin etkinliği az iken eğitsel oyunlar deprem eğitiminde daha etkin olduğu görülmüştür.

Zing (2019) "Eğitsel oyunlara dayalı sosyal bilgiler öğretiminde ilkökul öğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşleri" adlı çalışmada, karma

yöntem desenlerinden tek gruplu gömülü desen kullanılmış, araştırmanın çalışma grubunu ise devlet okulunda öğrenim gören 22 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmada küresel vatandaşlık algı ölçeği ile yarı yapılandırılmış görüşme kullanılmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin küresel vatandaşlık algı ölçeklerinden aldıkları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmuş, eğitsel oyunlara dayalı sosyal bilgiler öğretiminin ilkökul öğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşlerinin gelişmesinde önemli bir etkisinin olduğu sonucu bulunmuştur. Görüşme sonunda öğrenciler küresel vatandaşlığı; dünya vatandaşlığı, hak ve sorumlulukları yerine getiren birey, evrensel değerlere sahip birey, temel becerileri edinen birey ve dünya koruma biçiminde açıklarken, küresel vatandaşın özelliklerini; beceri, değer, hak ve sorumluluklar şeklinde belirtmişlerdir. Öğrenciler eğitsel oyun tekniğini ise eğlenceli, kalıcı öğrenmeyi kolaylaştırıcı, değer ve beceri kazandırmada etkili olarak ifade etmişlerdir.

Erkan (2019) “İlkokul Sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi” adlı araştırmasında, çalışma grubunu Elâzığ ili merkez ilçesinde Fırat İlkokulu’nda 4. Sınıfta öğrenim gören deney grubunda 18 ve kontrol grubunda 18 öğrenci olmak üzere toplam 36 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada deneysel desen yöntemlerinden yarı deneysel desen kullanılmış, araştırma sonucunda öğrencilerin derse karşı ilgi motivasyonunun arttığı, süreçte aktif olduğu, dersleri daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getirebilmek için eğitsel oyun dijital oyun yöntemlerinden faydalanılması gerektiği sonucuna varılmıştır. Eğitsel ve dijital oyunların sadece Sosyal bilgiler dersinde değil farklı derslerde de rahatlıkla kullanabileceği öğrencileri sürece aktif hale getirerek öğrencilerin ürün ortaya çıkarmaları desteklenebilir sonucuna ulaşılmıştır.

Akkuş ve Aslan (2013) “Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlarla kavram öğretiminin akademik başarıya etkisi” adlı çalışmalarında, Erzurum ilinde bir ortaokulda 6.sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile çalışmasına yürütmüş araştırmanın sonucunda oyun ve öğretimin uygulandığı deney grubu başarı puanı ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun başarı puanları arasında anlamlı farklılık gözlenmemiştir.

Yeşiltaş ve Öztürk (2015) “Sosyal bilgiler dersi vatandaşlık konularının öğretiminde bilgisayar destekli öğretimin akademik başarıya etkisi” incelendiği çalışmalarında Sivas ilinde öğrenim gören toplam 55 sınıf öğrencisi deney ve kontrol grubu olarak incelenmiştir araştırma sonucuna göre bilgisayar destekli öğrenimin uygulandığı deney grubunun, geleneksel öğrenimin uygulandığı kontrol grubuna göre başarı puanlarının yüksek olduğu gözlemlenmiştir.

Doğan (2017) “Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi” incelediği araştırmasında, çalışma grubunu Sivas ilinde ve Tokat ilinde öğrenim görmekte olan 5.sınıf toplam 108 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonucuna göre, dijital oyunla öğretim yapılan deney grubunun başarı puanlarının, geleneksel yöntemle öğretim yapan kontrol grubunun başarı puanlarından yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Gürbüz, Gülburnu ve Şahin (2017) “Oyunlarla zenginleştirilen sınıf ortamlarında kesirler konusunun öğretiminde öğretmenlerin görüşleri” tespit etmek amacıyla yapılan çalışmada, doktora öğrencisi 4 matematik öğretmenine video kayıtları izletirilip onların değerlendirilmeleri neticesinde yürütülen bir çalışmadır araştırma sonuçlarına göre oyunların eğlenceli motive edici ilgi ve dikkat çekici derste aktif katılımını sağlayan ve olumlu tutum geliştirmesi konusunda öğretmenlerin hemfikir olduğu gözlemlenmiştir.

Uygun, Akkeyik ve Öztürk (2018), “Eğitsel oyunların Sosyal bilgiler dersi öğretimine etkisi” adlı çalışmada, bir devlet okulunun 5 sınıfında öğrenim gören toplam 21 öğrencinin katılımıyla yürütülmüştür araştırma sonucunda öğrencilerin sosyal bilgiler dersine karşı ilgi ve isteklerinin ders katılımlarının olumlu yönde arttığı gözlemlenmiştir konunun sonunda bulunan değerlendirme çalışmasında kalıcı öğrenmelerin sağlanamadığı ancak eğitsel oyun yöntemi ile yapılan değerlendirme sonucunda öğrenmelerin anlamlı bir düzeyde kalıcı olduğu gözlemlenmiştir.

Sousa ve Rocha (2019) “Oyun Temelli öğrenmenin liderlik becerilerini geliştirip geliştirmediğini ve yeni liderlik tarzlarını ortaya çıkarıp çıkarmadığını inceledikleri araştırmalarında her grupta 8 gruptan ve her grupta 15 katılımcıdan oluşan toplam

120 katılımcı ile arařtırmalarını yrtmřlerdir. Arařtırma sonucunda oyun temelli bir đrenme yaklařımının liderlik becerilerini geliřtirdiđi, etkili bir yaklařım olduđu, motivasyonu arttırdıđı, koçluk zihniyet deđiřikliđi gibi iletiřim becerilerini de geliřtirdiđi tespit edilmiřtir.

Yapılan çalıřmalardan da anlařıldıđı zere, eđitsel oyunlarla tasarlanmıř đrenme ortamları, đrencilerin ilgi, istek, dikkat ve motivasyonlarını arttırdıđı, đrenci akademik bařarısını arttırdıđı, dersi sevdirdiđi ve anlařılması zor olan konuların daha rahat đrenilmesine katkı sađladıđı grlmektedir. Aynı zamanda sevgi, saygı, empati, iř birliđi, sorumluluk alma, kendini ifade etme gibi becerilerin ve deđerlerin kazandırılmasında da oldukça etkili olduđunu grmekteyiz.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Deseni

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışma deseni kullanılmıştır. Nitel araştırma düzenli olarak farklı sosyal grupları durum ve olayları inceleyerek cevaplar bulmaya çalışır (Berg ve Lune, 2019). Aynı zaman da nitel araştırma, nitel veri kaynaklarından gözlem, görüşme, doküman analizi gibi yöntemlerin kullanıldığı olay ve olguların bütüncül bir şekilde ele alındığı araştırma olarak tanımlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2012).

Cresswell'e (2018) göre durum çalışması; araştırmacının zaman içerisinde sınırlandırılmış bir veya birkaç durumu çoklu kaynakları içeren veri toplama araçları (gözlemler, görüşmeler, görsel-işitseller, dokümanlar, raporlar) ile derinlemesine incelediği, durumların ve duruma bağlı temaların tanımlandığı nitel bir araştırma yaklaşımıdır.

3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini ortaokul düzeyinde ders veren sosyal bilgiler öğretmenleri oluşturmaktadır. Örneklemen belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan kolay ulaşılabilir durum örnekleme kullanılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2012). Bu örnekleme türünde zaman kaybı ve iş gücü kaybı olmadan araştırmacının en ulaşılabilir örnekleme kolayca oluşturabileceği durumlar tercih edilir (McMillan ve Schumacher, 2010). Bu bağlamda araştırmanın örneklemini 2019-2020 eğitim öğretim yılında Kayseri, Nevşehir, Sivas, Ordu, Ankara, İstanbul ve Ağrı illerinde Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı okullarda öğretmenlik yapan 30 katılımcı öğretmen oluşturmaktadır. Katılımcıların 15'i kadın 15'i erkektir

3.3. Veri Toplama Aracı

Araştırmanın verileri için online görüş formu, araştırmacı tarafından hazırlanarak kullanılmıştır. Formun başında katılımcılara araştırmanın kapsamı ve süreci hakkında kısa bir bilgi verilmiştir, veri toplama aracı oluşturulurken literatürdeki Hazar (2018) çalışması da incelenerek, 10 maddelik görüş formu oluşturulmuştur. Eğitsel oyunlar ve nitel araştırma noktalarında, sosyal bilgiler eğitimi alanında, 2 akademisyen görüşü alınarak sorulara son hali verilmiştir.

Araştırmada veri toplama aracı olarak online görüş formu kullanılmıştır. Görüş formu katılımcıların bilgilerini içeren sorular ve katılımcıların görüşlerini rahat bir şekilde sunduğu açık uçlu sorulardan oluşmaktadır. Sorulan sorular aracılığı ile katılımcılardan alınan cevaplarla veri toplama kişilerin bakış açısını ortaya koyma süreci olan görüşme nitel araştırmalarda sıkça kullanılır (Berg ve Lune, 2019).

Araştırma soruları aşağıda yer almaktadır:

1. Size göre oyun nedir?
2. Size göre eğitsel oyun nedir?
3. Oyun ile eğitsel oyun arasındaki fark sizce nedir?
4. Eğitsel oyun ile öğretim hakkında ne düşünüyorsunuz?
5. Derslerinizde eğitsel oyun kullanıyor musunuz?
6. Eğitsel oyunlar ile neleri kazandırmayı hedefliyorsunuz?
7. Eğitsel oyunlarla işlediğiniz derslerde öğrencilerinizde nasıl bir değişim gözlemliyorsunuz?
8. Eğitsel oyunlar çocuklarda hangi değerleri geliştirebilir?
9. Eğitsel oyunlar çocuklarda hangi becerileri geliştirebilir?
10. Eğitsel oyunlarla öğretim tekniğinde kendinizi ne kadar yeterli görüyorsunuz?

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmada veri toplama amacı ile kullanılan ve 10 sorudan oluşan online görüş formu, literatürdeki benzer çalışma olan Hazar (2018) incelenerek hazırlanmıştır.

Pandemi koşulları nedeniyle yüz yüze görüşmenin mümkün olmaması sonucunda, Google formlar üzerinden online görüş formu hazırlanmıştır. Çalışma grubu ise araştırmacının çevresinde bulunan öğretmen arkadaşlarından seçilmiş ve her bir katılımcıya Whatsapp uygulaması üzerinden form gönderilmiştir. Katılımcılar online formu yazılı olarak yanıtlamış ve araştırmacıya göndermişlerdir. Elde edilen bu yanıtlar ise yazılı metne dökülmüş ve içerik analizine hazır hale getirilmiştir.

3.5. Verilerin Analizi

Nitel araştırma düzenli olarak farklı sosyal grupları durum ve olayları inceleyerek cevaplar bulmaya çalışır (Berg ve Lune, 2019). Aynı zaman da nitel araştırma nitel veri kaynaklarından gözlem, görüşme, doküman analizi gibi yöntemlerin kullanıldığı olay ve olguların bütüncül bir şekilde ele alındığı araştırma olarak tanımlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2012). Araştırma kapsamında toplanan veriler içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. İçerik analizi birbirini takip eden üç aşamada gerçekleşir. Öncelikle veriler bir araya getirilip organize edilir. Daha sonra veriler kodlanıp temalar oluşturulur. Son aşamada ise analiz edilen veriler şekil, tablo ya da grafik halinde sunulur (Cresswell, 2018).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bulgularını veri toplama aracında bulunan online görüş sorularının sıralamasına göre oluşturulmuş, analizlerinin oluşturduğu şekiller de kategori ve kodlar haline getirilip, kodlar frekans değerlerine göre sıralanmıştır. Bulguların da kendi içerisinde bütünlük oluşturması adına araştırmanın tartışma ve sonuç kısmında tablo yorumları ve bu yorumlara ilişkin sonuçlar birlikte verilmiştir.

1. Alt probleme ilişkin bulgular tablo 4.1’de yer almaktadır.

Tablo 4. 1: “Öğretmenlere Göre Oyun Nedir?” sorusunun kod ve frekansları

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)
Oyun	Tanım Olarak Oyun	Eğitsel amaçlı etkinlik	22
		Öğrenme amaçlı yapılan etkinlik	8
		Kuralları olan etkinlik	2
		Güzel vakit eğlencesi	2
		Boş vakit eğlencesi	2
		Mutlu eden aktiviteler	1
		Canlı cansız nesne taklidi	1
		Gerçeğin izdüşümü	1
	Toplam:	40	
	Araç Olarak Oyun	Zekâ ve yetenek geliştirici	1
		Paylaşım ve iş birliği duygusu geliştirme	1
		Toplam:	5
		Gereklilik Olarak Oyun	Yaşama, barınma, beslenme gibi temel ihtiyaçlar
	Yaşama sevinci		1
Toplam:	2		
Genel Toplam:			46

Araştırmanın 1. sorusu olan “Size Göre Oyun Nedir?” sorusuna katılımcıların vermiş olduğu cevaplar neticesinde, “Oyun” kategorisi ve buna bağlı üç farklı alt

kategori ortaya çıkmıştır. Katılımcıların yanıtları doğrultusunda oluşturulan ilk alt kategori “Tanım olarak oyun” kategorisinde oyunun tanımı olabilecek ifadeler aşağıda gösterilmiştir:

EÖ1. “Çoğunlukla eğlenme amaçlı yapılan etkinliklerdir.”

KÖ4. “Oyun canlı ve cansız bir nesnenin veya bir olay ya da olgunun taklididir.”

EÖ9. “Büyük ya da küçük fark etmeksizin, eğlence, öğrenme amaçlı kullanılacak bir etkinliktir.”

EÖ2. “Öğrencinin eğlenerek öğrenmesini sağlayan bünyesinde gerekli materyalleri barındıran her şeye oyun diyebiliriz. Öğrencilerin öğrenirken paylaşma, iş birliği ve birçok duyguyu da katması gerekir.”

EÖ9. Büyük ya da küçük fark etmeksizin, eğlence, öğrenme amaçlı kullanılacak bir etkinliktir.

KÖ2.” Eğlencenin de içinde olduğu eğitsel ve öğretici faaliyetlerin tümüne verilen addır.”

KÖ8. “Oyun kendine has kuralları olan zekâ ve yetenek geliştirici, eğlenceli, iyi vakit geçirmeyi sağlayan bir öğrenme aracıdır.”

EÖ12.” Çocuğun hem eğlenip hem de zihinsel, bedensel, sosyal açıdan gelişmesini sağlayan ve tıpkı yaşama, barınma, beslenme gibi temel çocuk haklarından bir tanesidir.”

KÖ7. “Daha çok boş zamanlar için eğlendirme ve öğretme amacı olan faaliyetlerdir.”

Yukarıdaki örnek ifadelerden anlaşıldığı üzere, araştırmada yer alan katılımcıların oyun kavramının tanımı üzerinde yoğunlaştığını gözlemleyebiliriz. Oyunu, eğitsel amaçlı yapılan, eğlenerek öğrenmeyi sağlayan, aynı zamanda çocuğun gelişimi için faydalı bir etkinlik olarak yorumladıkları gözlemlenmiştir. Katılımcıların oluşturduğu tanımlardaki ifadeleri detaylı incelediğimizde, literatürdeki oyunun tanımları ile benzerlik gösterdiği ve katılımcıların literatür bilgilerinin iyi olduğunu göstermektedir.

Katılımcıların yanıtları doğrultusunda oluşturulan ikinci alt kategori “Araç olarak oyun” kategorisinde katılımcıların ifadeler aşağıda gösterilmiştir:

KÖ8. *“Oyun kendine has kuralları olan zekâ ve yetenek geliştirici, eğlenceli, iyi vakit geçirmeyi sağlayan bir öğrenme aracıdır.”*

EÖ2. *“Öğrencinin eğlenerek öğrenmesini sağlayan bünyesinde gerekli materyalleri barındıran her şeye oyun diyebiliriz. Öğrencilerin öğrenirken paylaşma, iş birliği ve birçok duyguyu da katması gerekir”.*

KÖ13 *“Eğlenirken öğrencinin fiziksel ve duyuşsal yönde gelişimini sağlayan eğlenceli etkinliklerdir.”*

Katılımcılar “Size göre oyun nedir?” Sorusunda oluşturdukları alt kategorilerden ikincisi olan “Araç olarak oyun” kategorisinde oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki olumlu etkilerinden bahsettiklerini gözlemleriz. Katılımcılar, oyunun çocuğun zeka ve yeteneğini geliştirdiği , fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişiminde önemli etkilerinin olduğunu, oyunun bazı becerileri kazanma da etkili olduğunu belirttiklerini gözlemleriz .

Oyun kategorisinde katılımcıların oluşturduğu üçüncü alt kategori ise “Gereklilik olarak oyun” dur. Katılımcılardan KÖ1 ve EÖ12’nin oyunu çocuğun temel yaşam haklarından biri olarak gördüklerini gözlemleriz.

EÖ12. *“Çocuğun hem eğlenip hem de zihinsel, bedensel, sosyal açıdan gelişmesini sağlayan ve tıpkı yaşama, barınma, beslenme gibi temel çocuk haklarından bir tanesidir.*

KÖ1. *“Çocuklar için yaşama sevincinin dışa yansımalarıdır”.*

2. Alt probleme ilişkin bulgular tablo 4.2’de yer almaktadır.

Tablo 4. 2: “Öğretmenlere Göre Eğitsel Oyun Nedir?” sorusunun kod ve frekansları

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)	
Eğitsel Oyun	Tanım Olarak Eğitsel Oyun	Eğlendirerek öğretme	12	
		Eğitsel amaçlı oyun	10	
		Kuralları olan oyun	5	
		Eğitimde bir yöntem	1	
		Yaparak yaşayarak öğrenme	2	
		Toplam:	30	
	Araç Olarak Eğitsel Oyun	Pekiştirmeyi sağlama	3	
		Kalıcılığı sağlama	2	
		Bilgi ve beceri kazandırma	2	
		Psikolojik, sosyokültürel fayda sağlama	1	
		Gelişimi destekleme	1	
		Toplam:	9	
		Genel Toplam:		39

Araştırmanın 2. sorusu olan “Size Göre Eğitsel Oyun Nedir?” sorusuna katılımcıların vermiş olduğu cevaplar doğrultusunda, “Eğitsel Oyun” kategorisi ve buna bağlı iki alt kategori oluşturulmuştur. “Tanım Olarak Eğitsel Oyun” alt kategorisinde katılımcılardan bazılarının net ifadesi aşağıdaki gibidir:

EÖ2. “Eğitsel oyunun en gerekli kuralı belli bir amacın olması gerekir. Eğitsel oyunda kuralları belirlemek gerekir. Öğretilcek konuyu pekiştirme amacı ile de kullanılabilir.”

EÖ12. “Çocuğun eğlenerek bir şeyleri öğrenmesidir. Yani öğretilecek bir konuyu uygun bir oyun şeklinde çocuğa sunulursa çocuk sıkılmadan öğrenmeyi gerçekleştirebilecektir.”

KÖ2. “Kazandırılması hedeflenen davranışların belirli bir kuralları olan bir etkinlik içerisinde sunulması durumdur”.

KÖ6. “Eğitim amaçlı olan oyunlardır.”

EÖ13. “Eğlenirken öğrenmeyi sağlayan, yaparak yaşayarak öğrenmeyi gerçekleştiren bu sayede öğrenmede kalıcılığı arttıran faaliyetlerdir”.

KÖ5. “Eğlenirken öğrenmektir, kalıcı ve güzel öğrenmektir”.

KÖ10. “Eğlendirirken öğreten keyifli etkinliklerdir”.

Katılımcıların yanıtladıkları ifadelerden anlaşıldığı üzere araştırmada yer alan katılımcıların, eğitsel oyun kavramının tanımı üzerinde yoğunlaştığını gözlemleyebiliriz. Katılımcılar eğitsel oyunu, eğitsel amaçlı olan, kurallı, eğlenerek öğrenme yapılan bir yöntem olarak tanımlamışlardır. Tanımlardaki ifadeleri detaylı incelediğimizde literatürdeki “eğitsel oyun” tanımı ile benzerlik gösterdiği ve katılımcıların literatür bilgilerinin iyi düzeyde olduğunu gösterebilmektedir.

Katılımcıların yanıtları doğrultusunda oluşturulan ikinci alt kategori “Araç olarak eğitsel oyun” kategorisinde katılımcıların ifadeler aşağıda gösterilmiştir:

KÖ8. *“Öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir şekilde tekrar edilmesini sağlayan bir öğretim şeklidir.”*

KÖ3. *“Kişiyeye psikolojik ve sosyokültürel açıdan katkı sağlayacak etkinlikler bütünüdür.”*

EÖ13. *“Eğlenirken öğrenmeyi sağlayan, yaparak yaşayarak öğrenmeyi gerçekleştiren bu sayede öğrenmede kalıcılığı arttıran faaliyetlerdir.”*

EÖ2. *“Eğitsel oyunun en gerekli kuralı belli bir amacın olması gerekir. Eğitsel oyunda kuralları belirlemek gerekir. Öğretilecek konuyu pekiştirme amacı ile de kullanılabilir”.*

KÖ11. *“Belirli bir amacı olan, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini sağlayan uygulamalardır”.*

Katılımcıların “Size göre eğitsel oyun nedir?” sorusunda oluşturdukları alt kategorilerden ikincisi olan “Araç olarak oyun” kategorisinde eğitsel oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki olumlu etkilerinden bahsettiklerini gözlemledik. Katılımcılar eğitsel oyunu, eğitimde pekiştirmeyi ve kalıcılığı sağlayan, çocuğun psikolojik sosyokültürel yönde gelişimini destekleyici ve çocuğa bilgi ve beceri kazandıran oyunlar olarak açıkladıkları ve eğitsel oyunların bu becerileri kazanmada etkili bir araç olduğu üzerine vurgu yapmışlardır.

3. Alt probleme ilişkin bulgular tablo 4.3’de yer almaktadır

Tablo 4. 3: “Öğretmenlere Göre Oyun ile Eğitsel Oyun Arasındaki Fark Nedir?” sorusunun kod ve frekansları

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)	
Oyun ile Eğitsel Oyun Arasındaki Fark	Amaç Yönüyle Farklılık	Eğitsel oyunda amaç öğretim yapmaktır.	21	
		Oyun eğlenme amaçlıdır.	8	
		Eğitsel oyun planlı ve amaçlıdır.	7	
		Kısıtlı öğretim hedefidir.	1	
		Eğitsek oyun araç, oyun amaçtır.	1	
	Toplam:	38		
	Farklılık Yoktur	Fark yoktur.	2	
		Toplam:	2	
	Genel Toplam:			40

Araştırmanın 3. Sorusu olan “Oyun ile Eğitsel Oyun Arasındaki Fark Sizce Nedir?” sorusuna katılımcıların vermiş olduğu cevaplar doğrultusunda, “Oyun ile Eğitsel Oyun Arasındaki Fark” kategorisi ve buna bağlı iki alt kategori oluşturulmuştur. “Amaç Yönüyle Farklılık” alt kategorisinde katılımcılardan bazılarının net ifadesi aşağıdaki gibidir:

KÖ2. “*Oyun ile eğitsel oyunun ortak özelliği eğitsel, öğretici faaliyet faaliyetleri bünyesinde barındırmasıdır. Ancak eğitsel oyun daha çok amaca yönelik düzenlenen bir yapı olarak çağrışım yapmakta ve tekrar ile pekiştirmeye kolaylaştırmaktadır.*”

EÖ8. “*Oyunda temel amaç hoş vakit geçirmekken eğitsel oyunda öğrenmektir.*”

KÖ1. “*Oyun doğaçlama gerçekleşen yani çocuğun iş dünyasının dışı yansıması, eğitsel oyun bir amacı olan ve kurallara bağlı bir planlı durum*”.

EÖ12. “*Oyun çoğu zaman amaçsız bir şekilde sadece zaman geçirme veya eğlenme aktivitesi olarak görülürken eğitsel oyun ise uygun şartlarda ve uygun tekniklerle bir konuyu eğlenceli hale getirip öğretmektir*”.

EÖ15. “*Bir şeyler öğretmek için oyun oynatmayız çocuklara, eğitsel oyunda ise bir şeyler öğretmeye çalışırız.*”

KÖ9. “*Oyun sadece eğlenme veya zamanı güzel geçirmedir ama eğitsel oyun adı üzerinde eğitip oynanmasını sağlayarak çocuğun dersle oyunu bütünleştirmesini sağlar.*”

KÖ14. *“Oyunla çocuğun kaliteli zaman geçirmesi sağlanır. Oyun hayatı hazırlıktır. Eğitici oyun ise aynı zamanda bilgi de öğretir. Çocuk hem eğlenir hem konu ile ilgili egzersiz yapar bilgi öğrenir”.*

EÖ15. *“Bir şeyler öğretmek için oyun oynatmayız çocuklara, eğitsel oyunda ise bir şeyler öğretmeye çalışırız”.*

Tablo (4.3)'de görüldüğü üzere katılımcıların verdikleri yanıtlar analiz edildiğinde katılımcıların, yoğun olarak amaç yönüyle farklılık üzerine vurgu yaptıklarını belirtebiliriz. Katılımcılar, eğitsel oyunların amacının öğretim yapmak olduğu ve belirli plan dahilinde bir hedefi gerçekleştirmede araç olduğunu belirtmişlerdir.

Oyun ile eğitsel oyun arasındaki fark kategorisinde, ikinci alt kategorisi “Farklılık yoktur” bu alt kategoride katılımcıların İfadeleri aşağıda belirtilmiştir.

KÖ4. *“Bence farklı değillerdir. Gerek oyun gerekse eğitsel oyun kişinin gelişimine olumlu ya da olumsuz yönde etki edebilir.”*

EÖ15. *“Oyun ne amaçla olursa olsun mutlaka eğitsel yönü vardır. Oyunu eğitsel ve normal oyun diye ayırmak, eğitsel beceriye sahip bir öğretmen için yanlış olduğunu düşünüyorum*

Çoğunluğun amaç yönüyle farklılık üzerinde durduğu bu soruda katılımcılardan KÖ4 ve EÖ15 farklılık olmadığı ve böyle bir ayırımın yapılmasının yanlış olacağını ifade etmişlerdir.

4. Alt probleme ilişkin bulgular tablo 4.4’de yer almaktadır

Tablo 4. 4 “Öğretmenlerin Eğitsel Oyunla Öğretim Hakkındaki Düşünceleri nelerdir?” sorusunun kod ve frekansları

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)
Eğitsel Oyun Kullanımının Önemi	Öğrenci Açısından Önemi	Kalıcı öğrenmeyi sağlar	11
		Yaparak yaşayarak öğrenme sağlar	5
		Küçük yaş grubunda etkili bir yöntem	4
		Öğrenmeyi eğlenceli hale getirir	4
		Dersi somutlaştırır.	2
		Bilginin pekiştirilmesini sağlar	2
		Öğrenenler için faydalıdır	2
		Odaklanmayı artırır	1
		Kolay öğrenme sağlar	1
		Kavrama gücünü artırır	1
		Ezbere öğretimi ortadan kaldırır	1
		Öğrenme amaç olmaktan çıkıp araç olur	1
		Toplam:	35
		Öğretmen Açısından Önemi	Öğretmen Açısından Önemi
Verimli ve hazırlık isteyen süreçtir	1		
İyi uygulanırsa amacına ulaşır	1		
Sınıf ortamında uygulaması zor	1		
Zor ama gerekli eğitim.	1		
Daha fazla zaman ayrılmalı.	1		
Toplam:	6		
Genel Toplam:		41	

Araştırmanın 4. Sorusu olan “Eğitsel Oyunlar ile Öğretim Hakkında Ne Düşünüyorsunuz?” sorusu ile “Eğitsel oyun kullanımının önemi” kategorisi ve bu kategoriye bağlı iki alt kategori oluşturulmuştur.

Öğrenci açısından önemi alt kategorisine ait bazı öğretmen görüşleri:

KÖ7. “Eğitsel oyunlar öğretim için çok önemli bir faktördür. Öğretilmeye çalışılan bilginin kalıcı olmasını sağlar.”

EÖ6. “Küçük yaş grubundaki öğrencilerin öğrenmesinde etkili olduğu.”

EÖ1. “Derslerde öğrencinin etkin katılımını sağlar, öğretilenlerin kalıcı olmasını sağlar.”

EÖ14. “En etkili yöntem, çünkü öğrenci süreçte ne kadar aktif olursa o kadar kolay ve kalıcı öğrenme gerçekleşir”.

KÖ1. “Özellikle Sosyal Bilgiler dersinin olduğu alt yaş gruplarında derslerin somutlaştırılmasını ve anlaşılmasında etkili olmaktadır”.

KÖ2. “Öğrencilerin yaş düzeyi dikkate alındığında alt yaş grubu öğrenciler için eğitsel oyun ile öğretimin sağlanması hem daha eğlenceli hem de daha kalıcı olacaktır”.

EÖ13. “Akademik bilgiler çocuklar için soyut kalırken, eğitsel oyunlar bilgiyi somutlaştırma ve öğrenilen bilgiyi pekiştirme özelliğine sahiptir. Eğitsel oyunlar kavrama gücünü artırıp yaşayarak öğrenme sağladığı için eğitimin ayrılmaz bir parçası haline getirilmelidir”.

EÖ8. “Anısal öğrenmelerin uzun süreli belleğe aktarımı daha kolay oluyor, hatırlaması da aynı şekilde. Bu sebeple eğitsel oyunlarla öğrenilen bilgiler unutulmuyor”.

Öğretmen açısından önemi alt kategorisine ait bazı öğretmen görüşleri:

EÖ2. “Eğitsel oyunlarla öğretim yapmak oldukça verimli ve bir o kadar da hazırlık isteyen bir süreç. Sosyal Bilgiler dersinde bunu birçok konuda uygulayabiliriz. Ancak ders saatlerimizin sınırlı olması ve yetiştirmemiz gereken bir müfredatımızın olması işimizi zorlaştırabilmektedir”.

EÖ10. “Eğitim-öğretimin bir parçası olarak görüyorum ve derslerde daha fazla zaman ayrılması gerektiğini düşünüyorum”.

EÖ4. “Program üzerinde kalmakta olup hayata geçirilmesi sınıf ortamında bazı zorluklar taşımaktadır”.

Eğitsel oyun ile öğretim hakkında ne düşünüyorsunuz sorusuna katılımcıların verdikleri yanıtları değerlendirdiğimizde, katılımcıların öğrenci açısından önemi üzerine yoğun şekilde yanıtlar verdiklerini gözlemleyebiliriz. Eğitsel oyunların, öğrencilerin için dersi somutlaştırıp, kalıcı öğrenmeyi ve pekiştirmeyi sağladığı, dikkati arttırdığı, yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı sağladığı için önemli olduğu vurgusu yaptıklarını belirtebiliriz.

İkinci alt kategoride ise katılımcıların eğitsel oyunların öğretmen açısından önemini belirttiklerini, eğitsel oyun kullanımının öğretmen açısından ideal bir yöntem olduğunu, verimli ve hazırlık isteyen bir süreç olduğunu, ders saatleri nedeniyle sınıf

ortamında uygulanması zor ama gerekli bir eğitim olduğu vurgusunu yaptıklarını gözlemleyebiliriz.

5. Alt probleme ilişkin bulgular tablo 4.5’de yer almaktadır.

Tablo 4. 5: “Öğretmenlerin Derslerinde Eğitsel Oyun Kullanma Durumları Nedir?” sorusunun kod ve frekansları

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)
Derslerde Eğitsel Oyun Kullanımı	Eğitsel Oyun Kullanma Durumu	Evet	29
		Bazen	5
		Zaman zaman	2
		Yeteri kadar değil	1
		Toplam:	37
	Eğitsel Oyun Seçiminde Kriterler	Konuya göre	3
		Hazır bulunuşluğuna göre	1
		Sınıf mevcuduna göre	1
		5. ve 6.sınıflarda daha çok	1
		Öğrenci seviyesine göre	1
		Müfredata göre	1
		Zamanım yetmiyor	1
		Toplam:	9
		Genel Toplam:	46

Araştırmanın 5. sorusu olan “Derslerinizde Eğitsel Oyun Kullanıyor musunuz?” sorusuna katılımcıların verdiği yanıtlar doğrultusunda, “Derslerde eğitsel oyun kullanımı” kategorisi ve buna bağlı iki alt kategori oluşmuştur.

“Eğitsel oyun kullanma sıklığı” alt kategorisinde bazı öğretmen yanıtları:

EÖ7 “*Evet kullanmaya çalışıyorum.*”

EÖ4. “*Kullanmaya çalışıyorum ama yeteri kadar değil, çünkü konuları yetiştirmek zorlaşıyor, zaman açısından kısıtlı*”.

KÖ8. “*Evet kullanıyorum*”.

EÖ5. “*Zaman zaman kullanıyorum*”.

KÖ10. “*Çok sık olmamakla birlikte evet kullanıyorum.*”

“Eğitsel oyun seçiminde kriterler” alt kategorisinde bazı öğretmen yanıtları:

EÖ9. “*Branşım Sosyal Bilgiler. Özellikle soyut konularla ve tarihi konuların pekişmesinde kullanıyorum.*”

KÖ14. *“Konuya, öğrenci seviyesine ve zamana göre kullanıyorum”.*

KÖ3. *“Sınıf mevcudu ve çocukların hazır bulunuşluklarına göre zaman zaman kullanıyorum.”*

KÖ1. *“Daha çok 5. ve 6.sınıflarda olmak üzere mümkün oldukça derslerimde eğitsel oyun kullanırım.”*

EÖ4. *“Kullanmaya çalışıyorum ama yeteri kadar değil, çünkü konuları yetiştirmek zorlaşıyor, zaman açısından kısıtlı”.*

KÖ6. *“Müfredat ve konuya göre kullandığım oluyor”.*

Verilen yanıtları analiz ettiğimizde katılımcıların büyük bir çoğunluğunun derslerinde eğitsel oyunları kullandıklarını belirtebiliriz. Katılımcıların ikinci alt kategoride ise eğitsel oyun seçimindeki kriterleri belirttiklerini gözlemledik. Katılımcılar, eğitsel oyunların konuya, öğrenci hazır bulunurluk seviyelerine, sınıf mevcuduna, müfredata ve zamana göre seçim yaptıklarını belirtmektedirler .

6. Alt probleme ilişkin bulgular tablo 4.6’da yer almaktadır.

Tablo 4. 6: “Öğretmenler Eğitsel Oyunlarla Neleri Kazandırmayı planlamaktadırlar?” sorusunun kod ve frekansları

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)
Eğitsel Oyunların Hedefleri	Eğitsel Oyunların Bilişsel Hedefleri	Kalıcı öğrenmeyi sağlama	6
		Bilgi, beceri ve değerleri öğretmeyi sağlama	4
		Eğlenerek öğrenmeyi sağlama	4
		Konuları pekiştirmeyi sağlama	1
		Soyut kavramları öğretme	1
		Eğitimde sürekliliği sağlama	1
		Kazanımları etkili öğrenmeyi sağlama	1
		Toplam:	18
	Eğitsel Oyunların Duyuşsal Hedefleri	Derse ilgi ve isteklerini arttırma	4
		Dersi sevmelerini sağlama	3
		İşbirliğini sağlama	2
		Özgüven kazandırma	2
		Empati becerisini sağlama	2
		Tablet, bilgisayar eğitim içindir anlayışını sağlama	1
		Duyuşsal gelişimi sağlama	1
		Kendini ifade etme becerisi kazandırma	1
	Toplam:	16	
	Eğitsel Oyunların Fiziksel Hedefleri	Aktif katılımı sağlama	5
Fiziksel gelişimi sağlama		1	
Toplam:	6		
Genel Toplam:			40

Araştırmanın 6. sorusu olan “Eğitsel Oyunlarla Neleri Kazandırmayı Hedefliyorsunuz?” sorusuna katılımcıların verdiği yanıtlar doğrultusunda eğitsel oyunların hedefleri kategorisi ve buna bağlı üç alt kategori oluşturulmuştur.

“Eğitsel oyunların bilişsel hedefleri” alt kategorisinde katılımcıların ifadeleri:

EÖ10. “*Derslerde pasif olan öğrencilerin eğitsel oyun sayesinde derse daha fazla katılım sağlamasını, kendisini daha iyi ifade edebilmesine ve konuların pekişmesini.*”

KÖ11. “*Yaratıcılığı ve hayal gücünü kullanmayı farklı bakış açıları geliştirmeye sorun çözme becerisini kazandırmayı.*”

EÖ12. “*Çocuk derste sıkılmaz. Sıkılmadan eğlenerek öğrenmesi başlı başına bir kazanımdır. Onun dışında çocukta özgüven gelişir, toplum önünde kendini ifade*

edebilme yeteneđi geliřir ve yeterli zaman olursa hemen hemen tüm konularda oyunlařtırılabilir ki bunlarda müthiř kazanımlardır.”

EÖ8. *“Kalıcı öğrenmeyi sağlamak temel hedef bunun yanında öğrencinin aktif olduđu sınıf ortamını sağlamak”.*

EÖ9. *“Çocuklara değer, beceri ve bilgi kazandırmaya çalışıyorum. Dersimin hedeflerine ulaşmaya çalışıyorum.”*

KÖ15. *“Kazanımları kalıcı hale getirmeyi amaçlıyorum”.*

KÖ14. *“Öğretim sürecine öğrenci bizzat dahil edip kalıcı bir öğretim sağlamak”.*

“Eđitsel oyunların duyuřsal hedefleri” alt kategorisinde katılımcıların ifadeleri:

EÖ3. *Sosyal iliřkiler kurmasını sağlamak, değer kavramlarını kazanmasını, kendi kendine öğrenme yeteneđi, özgüven ve başarı duygusu.*

KÖ1. *Vermek istediđim kazanımların daha kalıcı olması temel hedef, bunun yanında öğrencilerin derse ilgi duyması, dersi sevmesi ve okula olan ilgilerinin artması amaçlanmaktadır.*

KÖ12. *Genelde tekniđim teknoloji destekli olduđu için çocuklarda ki “Tablet ve bilgisayar oyun içindir.” anlayışının yıkılabileceđini, öğretim sürecinde ciddi katkılarının olabileceđini kavratmayı hedefliyorum.*

KÖ13. *“Derslerime karşı (eđer varsa) ön yargıları yıkmayı öğrenirken de eğlenebileceđini gösterme”.*

KÖ4. *“Bařta empati becerisi olmak üzere diđer sosyal becerileri etkin bir şekilde kazandırmak”.*

KÖ3. *“Ders çalışma sevgisi kazandırma”.*

“Eđitsel oyunların fiziksel hedefleri” alt kategorisinde katılımcıların ifadeleri:

EÖ2. *“Eđitsel oyunlarla öğrencilerimizin duyuřsal, biliřsel ve fiziksel birçok davranışlarını geliřtirebiliriz”.*

EÖ8. *“Kalıcı öğrenmeyi sağlamak temel hedef bunun yanında öğrencinin aktif olduđu sınıf ortamını sağlamak”.*

EÖ10. *“Derslerde pasif olan öğrencilerin eđitsel oyun sayesinde derse daha fazla katılım sağlamasını, kendisini daha iyi ifade edebilmesine ve konuların pekiřmesini”.*

Verilen yanıtları incelediğimizde katılımcıların belirli bilgi ve becerilerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkili olduğuna örnekler vermişlerdir. Eğitsel oyunlar bilişsel hedefleri alt kategorisinde katılımcılar, eğitsel oyunların bilgi ve beceri ve değer öğretimi sağladığı, eğlenerek öğrenme sağlayarak kazanımları etkili öğrettiği, bilgiyi pekiştirerek kalıcı öğrenme sağladığı, soyut kavramları öğrettiğini belirterek eğitsel oyunların bilişsel hedeflerini söylemişlerdir. Eğitsel oyunların duyuşsal hedefleri alt kategorisinde katılımcılar eğitsel oyunlar ile öğrencilerin derse sevdiği ilgi ve isteklerinin arttığı, empati, iş birliği, kendini ifade gibi becerilerini geliştirdiğini, tablet ve bilgisayar kullanımının ders için olduğu gibi hedeflerinden bahsettikleri söyleyebiliriz. Eğitsel oyunların fiziksel hedefleri alt kategorisinde eğitsel oyun kullanımında, öğrencinin aktif katılım sağladığı ve fiziksel gelişimini olumlu etkilediğini belirttiklerini gözlemleyebiliriz.

7. Alt probleme ilişkin bulgular tablo 4.7’de yer almaktadır.

Tablo 4. 7: “Öğretmenler Eğitsel Oyunlarla İşlediği Derslerde Öğrencilerinde Nasıl Bir Değişim Gözlemlemektedirler?” sorusunun kod ve frekansları

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)
Öğrenci Değişimi	Bilişsel Değişim	Derse katılım arttığı	7
		Kolay öğrenme	6
		Başarılarının arttığı	2
		Etkili öğrenme	2
		Kalıcı öğrenme	1
		Gizli öğrenme	1
		Probleme farklı bakış açısı kazanma	1
		Kazanımların uzun süre unutulmaması	1
	Bilgilerin başka derse transferini	1	
	Toplam:	22	
	Duyuşsal Değişim	Derse ilgi ve isteğinde artma	17
		Öğrencilerin eğlendikleri	9
		Motivasyonlarının arttığı	2
		Empati becerilerinin arttığı	2
İşbirliğinin arttığı		2	
Kendilerine güvenin arttığı		1	
Düşüncesini rahat ifade edebildiği	1		
Toplam:	34		
		Genel Toplam:	56

Araştırmanın 7. sorusu olan “Eğitsel Oyunlarla İşlediğiniz Derslerde Öğrencilerinizde Nasıl Bir Değişim Gözlemliyorsunuz?” sorusuna katılımcıların verdiği yanıtlar doğrultusunda öğrenci değişimi kategorisi ve buna bağlı iki farklı kategori oluşmuştur.

Bilişsel değişim alt kategorisinde katılımcı görüşleri:

EÖ2. *“Eğitsel oyunlarla öğrencilerin konuları daha iyi kavradıklarını ve derslerin daha ilgi çekici hale geldiğini çok rahatlıkla gözlemliyorum”.*

KÖ1. *“Öğrencilerin eğlendiklerini, derse olan ilgilerinin arttığını ve en önemlisi kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirdiğini gözlemliyorum”.*

EÖ5. *“Öğrencilerin eğlendiklerini, dersten keyif aldıklarını ve kolay şekilde öğrendiklerini gözlemliyorum”.*

KÖ9. *“Katılım yüksek ve aktif öğrenme çok fazla”.*

Duyusal değişim alt kategorisinde katılımcı görüşleri:

EÖ1. *Daha meraklı ve heyecanlı oluyorlar, daha istekli oluyorlar derse karşı.*

EÖ7. *“Daha kendine güvenen, empati yapabilen, düşüncelerini rahatça ifade edebilen bireyler olma yolunda yardımcı olduğunu düşünüyorum.”*

KÖ1. *“Öğrencilerin eğlendiklerini, derse olan ilgilerinin arttığını ve en önemlisi kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirdiğini gözlemliyorum.”*

EÖ5. *“Öğrencilerin eğlendiklerini, dersten keyif aldıklarını ve kolay şekilde öğrendiklerini gözlemliyorum.”*

KÖ13. *“Derse karşı daha ilgili ve istekli oluyor, sürekli söz hakkı isteyerek ön plana çıkıyor.”*

Verilen yanıtları analiz ettiğimizde öğretmenlerin eğitsel oyunlarla işledikleri dersler sonucu, öğrencilerin de gözlemledikleri bilişsel, duyuşsal ve fiziksel değişimleri belirttiklerini gözlemleyebiliriz. Katılımcıların yoğun olarak, duyuşsal değişim üzerine cevaplar verdiğini görebiliriz. Duyuşsal değişim alt kategorisinde katılımcılar, eğitsel oyunlarla birlikte öğrencilerin derse ilgi ve isteklerinin arttığını,

dersi sevdiğini, motivasyonlarının arttığını, kendilerine güvenlerinin arttığını ve düşüncelerini rahatlıkla ifade edebildikleri gibi değişimleri sağladığını belirttiklerini söyleyebiliriz.

Katılımcılar, bilişsel değişim alt kategorisinde, eğitsel oyunlar ile işlenen derslerden sonra, öğrencilerin derse katılımlarının daha arttığını, kolay öğrendiklerini, ders başarılarının arttığını, kılıcı öğrenmeyi sağladığını, uzun süre öğrenilenlerin unutulmadığını gibi değişimleri gözlemlediklerini belirtmişlerdir.

8. Alt probleme ilişkin bulgular tablo 4.8’de yer almaktadır.

Tablo 4. 8: “Öğretmenlere Göre Eğitsel Oyunlar Çocuklarda Hangi Değerleri Geliştirebilir?” sorusunun kod ve frekansları

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)
Değerler	Kişisel Değerler	Saygı	15
		Hoşgörü	10
		Sevgi	6
		Cesaret	4
		Çalışkanlık	3
		Mutluluk	3
		Nezaket	3
		Özdenetim	1
		Özgüven	1
		Özsaygı	1
	Sosyal Değerler	Estetik	1
		Mantıklı düşünme	1
		Toplam:	49
		Sorumluluk	9
		Yardımlaşma	9
		Empati	7
		Dayanışma	5
		Duyarlılık	5
		İş birliği	4
		Adalet	4
Sosyalleşme	3		
Role bürünme	2		
Kendini ifade etme	2		
Paylaşma	1		
Farkındalık	1		
Eşitlik	1		
Toplam:	53		
Genel Toplam:		102	

Araştırmanın 8. sorusu olan “Eğitsel Oyunlarla Çocuklarda Hangi Değerleri Geliştirebilir?” sorusuna katılımcıların verdiği cevaplar doğrultusunda, “Değerler” kategorisi ve buna bağlı “Kişisel değerler” ve “Sosyal değerler” olmak üzere iki alt kategori oluşturulmuştur. Katılımcılar, eğitsel oyunların öğrencilerin, saygı, hoşgörü, sevgi, cesaret, çalışkanlık, mutluluk, nezaket, özdenetim, özgüven, özsaygı, estetik, mantıklı düşünme gibi kişisel değerlerini geliştirdiğini aynı zamanda sorumluluk yardımlaşma empati, dayanışma, duyarlılık, iş birliği, adalet, kendini ifade etme, paylaşma, farkındalık, eşitlik gibi sosyal değerlerini gelişmesinde de katkıda bulunduğunu ifade etmişlerdir. Katılımcıların eğitsel oyunların kazandırdığı değerlerde yoğun olarak sosyal değerlere örnek verdiğini gözlemleyebiliriz.

EÖ15. *“Neredeyse bütün değerlerin kazandırılmasında kullanılabilir. Özellikle sevgi, saygı, yardımseverlik, çalışkanlık, dayanışma, duyarlılık, eşitlik, sorumluluk öne çıkan değerler olabilir.”*

EÖ7. *“Sevgi, nezaket, mutluluk, yardımseverlik, hoşgörü, sorumluluk, sabır, cesaret, adalet, iyilik gibi değerleri kazandırır.”*

KÖ3. *“Empati, saygı, özgüven, hoşgörü.”*

KÖ10. *“Öğrencilerin oynadıkları oyunlar sayesinde saygı, nezaket, mutluluk, yardımseverlik, hoşgörü, sorumluluk, sabır, ait olma, duyarlılık, cesaret, adalet, iyilik gibi değerleri kazandıkları görülmüştür”.*

KÖ4. *“Mantıklı düşünebilme, dersime konusu olan toplumsal kuralları benimseme imkânı sağlar, kendini ifade edebilmeyi daha iyi sağlar”.*

EÖ1. *“Estetik, sorumluluk, çalışkanlık, özdenetim, sabır”.*

KÖ7. *“Saygı, hoşgörü, yardımseverlik ve adalet değerleri geliştirecektir”.*

9. Alt probleme ilişkin bulgular tablo 4.9’da yer almaktadır.

Tablo 4. 9: “Öğretmenlere Göre Eğitsel Oyunlar Çocuklarda Hangi Becerileri Geliştirebilir?” sorusunun kod ve frekansları

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)
Beceriler	Kişisel Beceriler	Gözlem	3
		Özdenetim	3
		Zihinsel	3
		Psikomotor	3
		Özgüven	2
		Dikkat	2
		Duyuşsal	1
	Toplam:	17	
	Sosyal Beceriler	İş birliği	7
		Empati	5
		Sosyal katılım	4
		Kendini ifade etme	4
		Sosyal	3
21.yy Becerileri	İletişim	3	
	Girişimcilik	1	
	Toplam:	27	
	Problem çözme	5	
	Yaratıcı düşünme	3	
	Yenilikçi düşünme	2	
Eleştirel düşünme	2		
Analitik düşünme	1		
Toplam:	13		
		Genel Toplam:	57

Araştırmanın 9. sorusu olan “Eğitsel Oyunlar Çocuklarda Hangi Becerileri Geliştirebilir?” sorusuna katılımcıların vermiş olduğu cevaplar doğrultusunda “Beceriler” kategorisi ve buna bağlı “21. yüzyıl becerileri” “Bireysel beceriler” “Sosyal beceriler” olmak üzere toplam 3 alt kategori oluşturulmuştur. Katılımcılar, eğitsel oyunlarla öğretim yöntemi ile öğrencilerin 21 yüzyıl becerileri olan, problem çözme becerisi, yaratıcı düşünme becerisi, eleştiriler düşünme becerisi, yenilikçi düşünme becerisi gibi becerileri etkin olarak geliştirdiğini, kişisel beceriler olan kendini ifade etme, gözlem, özdenetim, özgüven, dikkat ve duyuşsal becerilerin geliştireceğini belirtmişlerdir. Katılımcılar eğitsel oyunlarla öğretimde özellikle sosyal beceriler üzerinde etkili olacağını belirtmiş ve ifadeler bu alt kategoride yoğunlaşmıştır.

KÖ12. “Çocuğun duygusal, sosyal, zihinsel ve bedensel yönlerini geliştirir ve sosyal ilişkiler kurmasına yardımcı olur.”

KÖ1. “Oyunlar çocuklarda zihinsel ve sosyal becerileri geliştirir.”

EÖ2. “Eğitsel oyunların çocuklarda kazandırdığı temel beceri bence eleştirel düşünme becerisidir. Onun dışında eğlenerek öğrenme problem çözme, dikkat dağıtmama gibi birçok beceri kazandırır”.

KÖ2. “Araştırma, eleştirel düşünme, empati, iletişim, iş birliği, yenilikçi düşünme, harita okuryazarlığı, konum analizi, sosyal katılım, problem çözme vb.”

EÖ3. “Yaratıcı düşünme yeteneği, soyut kavramları anlamasını sağlar, analitik düşünme yeteneğini geliştirir”.

EÖ3. “Yaratıcı düşünme yeteneği, soyut kavramları anlamasını sağlar, analitik düşünme yeteneğini geliştirir”.

KÖ7. “Dikkat düzeyinin artması, karşılaştığı herhangi bir problemi çözebilme yeteneği, kendini kontrol edebilme, grup çalışması yapabilmeyi öğrenme, öğrencinin kendini geliştirebilmesi, derste konusu olan toplumsal kuralları uygulayarak öğrenme imkânı sağlama, herhangi bir konuyu öğrenirken farklı bakış açıları ile değerlendirme yapabilmemesi diyebilirim”.

10.Alt probleme ilişkin bulgular tablo 4.10’da yer almaktadır.

Tablo 4. 1: “Öğretmenler Eğitsel Oyunlarla Öğretim Tekniğinde Kendilerini Ne Kadar Yeterli Görmektedirler?” sorusunun kod ve frekansları

Kategori	Alt Kategoriler	Kodlar	(f)	
Öğretmen Yeterliliği	Destek İhtiyacı Duyan	Kendimi geliştirmeliyim	11	
		Destekleyici eğitimler arttırılmalı	1	
		Yeterli olabilirim	1	
		Toplam:	13	
		Destek İhtiyacı Duymayan	Yeterli görmüyorum	9
			Orta düzeyde	4
	Yeterli görüyorum		3	
	Başarılı görüyorum		2	
	Gerekli bilgiye sahibim		1	
	Toplam:		19	
	Genel Toplam:			32

Araştırmanın 10. sorusu olan “Eğitsel Oyunlarla Öğretim Tekniğinde Kendinizi Ne Kadar Yeterli Görüyorsunuz?” sorusu ile katılımcıların verdiği yanıtlar doğrultusunda, öğretmen yeterliliği kategorisi ve buna bağlı iki alt kategori oluşturulmuştur.

Destek ihtiyacı duyan alt kategorisinde öğretmen yanıtları:

EÖ15. *“Bu konuda öğretmenleri destekleyici eğitimler arttırılabilir”.*

EÖ2. *“Bu soruyu cevaplandırırken kendimi tam anlamıyla yeterli gördüğümü söylemek isterim. Ancak eksikliklerim var bunu çözmek için kendi açımdan kurslar ve çalışmalardan faydalaniyorum.”*

EÖ14. *“Eğitsel oyunların çocuklar için öneminin farkında bir eğitimci olarak bu konuda kendimi geliştirdim. Üniversite eğitiminde de bu eğitimi aldım. Hocamızın verdiği notları sakladım ve şu an kullanıyorum. Tabi ki bu konuda kendimi daha da geliştirmek istiyorum bu nedenle çeşitli kurslara katılmayı hedefliyorum”.*

EÖ2. *“Bu soruyu cevaplandırırken kendimi tam anlamıyla yeterli gördüğümü söylemek isterim. Ancak eksikliklerim var bunu çözmek için kendi açımdan kurslar ve çalışmalardan faydalaniyorum”.*

KÖ3. *“Tam anlamıyla yeterli görmüyorum eksiklerim var.”*

KÖ10. “Mevcut şartlarda Sosyal Bilgilerde hiç kimsenin yüzde yüz yeterli olduğunu ve olabileceğini düşünmüyorum. Ya konular azaltılmalı (bu doğru olmaz) ya da ders saatleri arttırılmalı. Bu şartlar sağlandığında fazlasıyla yeterli olabileceğimi düşünüyorum.”

Destek ihtiyacı duymayan alt kategorisinde öğretmen yanıtları:

EÖ7. “Oldukça başarılı.”

KÖ10. “Mevcut şartlarda Sosyal Bilgilerde hiç kimsenin yüzde yüz yeterli olduğunu ve olabileceğini düşünmüyorum. Ya konular azaltılmalı (bu doğru olmaz) ya da ders saatleri arttırılmalı. Bu şartlar sağlandığında fazlasıyla yeterli olabileceğimi düşünüyorum.”

Verilen yanıtlar analiz ettiğimizde öğretmenlerin çoğunluğunun eğitsel oyunlarla öğretim konusunda yeterli görmediğini ve kendilerini geliştirici destek eğitimlere ihtiyaç duyduğu vurgusunu yaptıklarını gözlemleyebiliriz.

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşlerinin incelendiği bu çalışmada, araştırmanın nitel bulgularından elde edilen sonuçlar ve bu sonuçların ışığında bundan sonraki çalışmalara ışık tutabilecek öneriler üzerinde durulmuştur. Araştırma bulguları doğrultusunda her soru ile ilgili elde edilen sonuçlar:

Araştırmanın 1.alt problemi kapsamında katılımcılara “Size göre oyun nedir?” sorusu yönlendirilip, katılımcıların oyun kavramına yönelik algıları belirlenmek istenmiştir. Verilen yanıtların analizi sonucunda "Oyun" kategorisi ve bu kategoriye bağlı üç farklı alt kategori oluşturulmuştur. Bunlar; “Tanım olarak oyun”, “Araç olarak oyun” ve “Gereklilik olarak oyun” alt kategorileridir. Birinci soruya verilen yanıtları genel olarak değerlendirdiğimizde, araştırmaya katılan sosyal bilgiler öğretmenlerinin büyük bir çoğunluğunun tanım olarak oyun alt kategorisinde yoğunlaştıklarını gözlemledik. Tanım olarak oyun alt kategorisinde, katılımcılar oyunu, eğlencenin de içinde olduğu, öğrenme amaçlı yapılan etkinlik, kuralları olan etkinlikler, güzel vakit eğlencesi, boş vakit eğlencesi, mutlu eden aktiviteler, canlı cansız nesne taklidi, gerçeğin izdüşümü gibi tanımlamışlardır. Katılımcıların tanım olarak verdikleri yanıtlar ile literatürde oyunun tanımı olan açıklamalarla uyumlu olduğunu gözlemleyebiliriz. Bu durum katılımcıların literatür bilgilerinin iyi olduğunu da göstermiştir.

Türk Dil Kurumu oyunu belli kuralları olan insanı zihinsel, bedensel geliştiren genellikle çocukların oynadığı vaktin hoş geçirilmesine ve oyalanmaya yarayan kuralları olan eğlence olarak tanımlamıştır (TDK, 2020). Oyun çocuğun bilerek ve

isteyerek zevk alarak belli bir amaca yönelik olsun veya olmasın kurallı ya da kuralsız çocuğun gelişim alanlarını etkileyen öğrenme sürecidir (Tortop, 2005). Oyun, her seviyeden her kademedeki bireylerin ve özellikle çocukların dil din ırk cinsiyet fark etmeksizin bir arada belirli bir amaçla yaptıkları etkinliklerdir (Yıldırım, 2015).

Katılımcıların vermiş oldukları yanıtlardan yola çıkarak “Oyun” kategorisinde oluşturdukları alt kategorilerden ikincisi olan araç olarak oyun kategorisinde oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki olumlu etkilerinden bahsettiklerini gözlemleriz. Katılımcılar, oyunun çocuğun zeka ve yeteneğini geliştirdiği , fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişiminde önemli etkilerinin olduğunu uyguladıklarını, oyunun bazı becerileri kazanma da etkili olduğunu belirttiklerini gözlemleriz .Katılımcıların oyunu, bazı beceri ve değerleri kazanmada araç olarak belirttikleri faydalar yönüyle literatürdeki faydalar ile örtüştüğü görülmektedir.

Öğretimde vazifesini gerçekleştiren eğitimcilerin, öğrencilerini iyi tanıyor, gelişim özelliklerini çok iyi biliyor olması gerekir. Öğretmenlerin bu durumları değerlendirerek oluşturdukları oyunlar, öğrencinin ilgi, istek dikkat ve motivasyonunu arttıracaktır (Öztürk, 1999). Oyunlar, öğrenciye yaparak yaşayarak öğrenme imkânı sunduğunu ve çocuğu keşfetmeye yöneldiği için öğrencinin yaşadığı çevreyi anlamlandırma ve problem çözme becerileri açısından fayda sağlayacaktır (Akandere, 2013).

Başal (2020) yaptığı çalışmada 12-13 yaş grubu öğrencilerin de eğitsel oyunlar oynatılan bireylerin fiziksel gelişim parametrelerinde olumlu yönde etkiler olduğu sonucuna varmıştır. Koka (2018) ise Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına etkisini incelediği çalışmada deney ve kontrol grubu olmak üzere iki grup üzerinde gerçekleştirildiği araştırma sonucunda eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarısını ve bilgilerini kalıcılığını arttırması konusunda önemli bir etkiye sahip olduğunu belirtmiştir.

Oyun kategorisinde katılımcıların oluşturduğu üçüncü alt kategori ise gereklilik olarak oyundur. Katılımcılardan KÖ1 ve EÖ12'nin oyunu çocuğun temel yaşam haklarından biri olarak gördüklerini gözlemleriz. Katılımcıların ifadeleriyle literatürün paralellik gösterdiğini söyleyebiliriz. Hazar (2018) yaptığı çalışmasında da görüşmeye katılan öğretmenlerin yanıtları sonucu çocukluk döneminde oyun, çocuğun temel yaşam ihtiyaçları kadar önemli ve vazgeçilmez olduğu bilişsel, duygusal, sosyal ve fiziksel gelişiminin en temel aracı olduğu sonucuna varılmıştır.

Araştırmanın 2. alt problemi kapsamında katılımcılara “Size Göre Eğitsel Oyun Nedir?” sorusu ile katılımcıların eğitsel oyun algıları belirlenmek istenmiştir. Verilen yanıtların analizi sonucunda eğitsel oyun kategorisi ve buna bağlı iki alt kategori oluşmuştur. Araştırmanın ikinci sorusuna verilen yanıtları genel olarak değerlendirdiğimizde araştırmaya katılan sosyal bilgiler öğretmenlerinin büyük bir çoğunluğunun eğitsel oyunların tanımı üzerinde yoğunlaştıklarını gözlemleriz. Tanım olarak eğitsel oyun alt kategorisinde katılımcılar eğitsel oyunu, eğitsel amaçlı olan, kurallı, eğlenerek öğrenme ve yaparak yaşayarak öğrenme sağlayan bir yöntem olarak tanımlamışlardır. Tanımlardaki ifadeleri detaylı incelediğimizde literatürdeki “eğitsel oyun” tanımı ile benzerlik gösterdiği ve katılımcıların literatür bilgilerinin iyi düzeyde olduğunu gösterebilmektedir.

Eğitsel oyun, çocuğa kazandırılmak istenen hedef ve davranışların, daha önceki öğrenmeleri ile ilişkilendirilip pekiştirilmesini, eğlenceli bir ortamda gerçekleştirilmesidir. Çocuk, bu yöntemle kendini rahat ve özgür hissetmeli, gelişime açık olmalıdır (Güler, 2011). Eğitsel oyun, belirli kazanımlar ve hedefler sonucu oluşturulan kuralları olan planlı ve amaçlı etkinliklerdir. Önceki öğrenmeleri ile yeni öğrenmeler arasında bağ kurulmasına, öğrenmelerin pekiştirilmesi ve hataların ders esnasında düzeltilmesinde faydalı olur (Çangır, 2008).

Katılımcıların “Size göre eğitsel oyun nedir?” alt probleminde oluşturdukları alt kategorilerden ikincisi olan araç olarak oyun alt kategorisinde eğitsel oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki olumlu etkilerinden bahsettiklerini gözlemleriz. Katılımcılar eğitsel oyunu, eğitimde pekiştirmeyi ve kalıcılığı sağlayan, çocuğun psikolojik sosyokültürel yönde gelişimini destekleyici ve çocuğa bilgi ve beceri

kazandıran oyunlar olarak açıkladıkları ve eğitsel oyunların bu becerileri kazanmada etkili bir araç olduğu üzerine vurgu yapmışlardır. Benzer bir çalışmada, Yıldız (2019) Öğrenme problemi yaşanan konuların belirlenmesi ve bu problemlerin giderilmesinde eğitsel oyun kullanımının etkisinin incelendiği çalışmada, eğitsel oyunların öğrenme problemi yaşanan konuları belirlemede etkili olduğu aynı zamanda eğitsel oyun yöntemi ile öğrencilerin akademik başarılarının ve motivasyonlarının arttığı, bilgilerinin kalıcılığının arttığı belirlenmiştir. Bu çalışmanın sonuçları, katılımcıların araç olarak eğitsel oyun alt kategorisinde belirttikleri ifadeleri destekleyen sonuçlara varmıştır.

Araştırmanın 3. Alt problemi kapsamında “Size Göre Oyun ile Eğitsel Oyun Arasındaki Fark Nedir?” sorusu ile katılımcıların iki kavram arasındaki farkı belirlemeleri istemiştir. Katılımcıların vermiş oldukları cevaplar doğrultusunda “Oyun ile eğitsel oyun arasındaki fark” kategorisi ve buna bağlı; “Amaç yönüyle farklılık” ve “Farklılık yoktur” olarak iki alt kategori oluşturulmuştur. Katılımcıların verdikleri yanıtlar doğrultusunda yoğun olarak amaç yönüyle farklıdır üzerine vurgu yaptıklarını belirtebiliriz. Katılımcılar eğitsel oyunların amacının öğretim yapmak olduğunu ve belirli bir plan dahilinde bir hedefi gerçekleştirmek için araç olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların belirttikleri ifadelerle, literatürde yer alan eğitsel oyunların amaçları alan yazınları paralellik göstermektedir.

Eğitsel oyunlarda, öğrencilere kazandırılmak istenen bilgi, beceri ve hedefler vardır. Amaç, oyunun oynanmasından çok öğrenilen bilgi ve becerilerin pekiştirilmesidir. Oyunda ise, öğrenci bilgiyi kendi kendine keşfeder ve öğrenir. Sürecin başından sonuna içerisindedir. Çocuk her aşamada kendisi gözlemler, sorgular, yorumlar ve eleştirir. Sonuç olarak da bilgiye kendisi ulaşır. Eğitsel oyunlar ile oyunların benzer yönleri ise çocuğun ilgi, istek, motivasyonunu canlı tutar ve eğlenmelerini sağlar (Yıldırım, 2015).

Çoğunluğun amaç yönüyle farklılık üzerinde durduğu bu soruda katılımcılardan KÖ4 ve EÖ15 farklılık olmadığı ve böyle bir ayrımın yapılmasının yanlış olacağını ifade etmişlerdir.

Araştırmanın 4. Alt problemi kapsamında katılımcılara “Eğitsel Oyunlarla Öğretim Hakkında Ne Düşünüyorsunuz?” sorusu sorulmuş ve verdikleri cevaplar neticesinde, “Eğitsel oyun kullanımının önemi” kategorisi ve buna bağlı “Öğrenci açısından önemi” ve “Öğretmen açısından önemi” olmak üzere iki alt kategori oluşturulmuştur. Katılımcıların verdikleri yanıtları değerlendirdiğimizde, katılımcıların öğrenci açısından önemi üzerine yoğun şekilde yanıtlar verdiklerini gözlemleyebiliriz. Eğitsel oyunların, öğrencilerin için dersi somutlaştırıp, kalıcı öğrenmeyi ve pekiştirmeyi sağladığı, dikkati arttırdığı, yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı sağladığı için önemli olduğu vurgusu yaptıklarını belirtebiliriz.

İkinci alt kategoride ise katılımcıların eğitsel oyunların öğretmen açısından önemini belirttiklerine görebiliriz. Eğitsel oyun kullanımının öğretmen açısından ideal bir yöntem olduğunu, verimli ve hazırlık isteyen bir süreç olduğunu, ders saatleri nedeniyle sınıf ortamında uygulanması zor ama gerekli bir eğitim olduğu vurgusunu yaptıklarını gözlemleyebiliriz.

Katılımcıların görüşleri ile literatür kaynakları benzerlik göstermektedir. Oyun, öğrenci aktifliğini, yaparak yaşayarak öğrenmeyi, öğrencinin birden fazla duyu organını sürece dahil ettiği için kavramların somutlaştırılmasını sağlayarak öğretimin kalıcı, etkili ve kolay hale getirecektir. Benzer bir çalışmada Gürpınar (2017) ve Çangır (2008) tarafından gerçekleştirilmiş ve araştırmamızda elde edilen sonuçlarla benzerlik gösterdiği saptanmıştır. İki çalışmada da öğretmenler eğitsel oyunların öğrenmeyi kolaylaştırdığı, bilgilerin pekiştirilmesini sağlayarak, ders kalıcılığını arttırdığı, ilgi ve motivasyonu artırarak derste aktifliği sağladığını, eğlenerek öğrenmeyi sağlayıp, ezbere öğrenmeyi engellediğini, öğrenciler arası iletişim ve iş birliğini kuvvetlendirdiğini, öğrenci yaratıcılığını, problem çözme becerisini ve dikkati arttırdığı görüşlerini belirttikleri karşımıza çıkmıştır.

Katılımcılardan bazıları öğretmenin açısından sınıf ortamında uygulamanın ve ders saatlerinin sınırlı olması uygulamayı zorlaştırdığını ifade etmiştir. Literatürde benzer çalışmalar bize göstermiştir ki derste eğitsel oyun kullanımının öğrenci ve öğretmenin açısından pek çok faydaları olduğu gibi aynı zamanda eğitsel oyun kullanımının bazı sınırlılıklarının olduğunu gözlemleyebiliriz.

Eđitim đretim faaliyetlerini gerekleřtiren đretmenler, oluřabilecek problemleri uygulama ncesi mutlaka ngrmeli ve ona gre dersini planlamalıdır. ok dođru bir Őekilde dikkat ve zenle hazırlanan ders planı, sadece uygulamada kalmayıp đretim faaliyetinin amacına uygun gerekleřmesini sađlayacaktır (Atasoy, 2019).

Eđitsel oyunlar; đrenciye đretilmek istenen beceri ve deđerleri ierisinde barındırır. đrenciye bu kazanımları en eđlenceli ve cazip Őekilde đretebilecek yntemdir (Akın ve Atıcı, 2015). Yařamın ilk ve en kritik dnemi olan ocukluk, etkisi bakımından eđitimde nemi her zaman artarak devam etmiřtir. nk ocukluk dneminin kiřiliđin, yeteneđin ve benliđin oluřmasında kalıcı bir etkisi vardır. Eđitsel oyun yntemi de ocuđun hayatındaki bu etkiler sonucu oluřturulmuř bir tekniktir (Grer ve Arslan, 2017).

Arařtırmanın 5. Alt probleminde katılımcıların eđitsel oyunları derslerinde kullanıp kullanmadıđı durumunu belirleme amalı “Derslerinizde Eđitsel Oyun Kullanıyor musunuz?” sorusu sorulmuřtur. Bu noktada katılımcıların vermiř olduđu cevaplar dođrultusunda “Derslerde eđitsel oyun kullanımı” kategorisi ve buna bađlı “Eđitsel oyun kullanma durumu” ve “Eđitsel oyun seiminde kriterler” adında iki alt kategori oluřturulmuřtur. Verilen yanıtları analiz ettiđimizde katılımcıların byk bir ođunluđunun derslerinde eđitsel oyunları kullandıklarını belirtebiliriz. İkinci alt kategoride ise eđitsel oyun seimindeki kriterleri belirttiklerini gzlemleriz. Katılımcılar, eđitsel oyunların konuya, đrenci hazır bulunurluk seviyelerine, sınıf mevcuduna, mfredata ve zamana gre seim yaptıklarını belirtmektedirler. İlgili alan yazınlarında eđitsel oyun kullanan đretmenlerin dikkat etmesi gereken hususlarla katılımcıların kriterleri benzerlik gsterdiđini belirleriz.

đretimde vazifesini gerekleřtiren eđitimcilerin đrencilerini iyi tanıyor, geliřim zelliklerini ok iyi biliyor olması gerekir. đretmenlerin bu durumları deđerlendirerek oluřturdukları oyunlar, đrencinin ilgi istek dikkat ve motivasyonunu arttıracaktır (ztrk, 1999). Eđitsel oyunların seimi, đrenci dzeyine uygun olmalı ve iyi planlanmalıdır. đrenci hedef davranıřı belirlemeli, aynı zamanda đrenci seviyesi, gerekli materyaller temin edilebilme durumu, sınıf

ortamının uygunluğu, zaman gibi faktörler gözlemleyip planlanmış olması gerekir (Erçetin, 2007).

Araştırmanın 6. Alt problemi kapsamında katılımcılara “Eğitsel Oyunlarla Neleri Kazandırmayı Hedefliyorsunuz” sorusu sorulmuş ve verilen cevapları değerlendirdiğimizde, “Eğitsel oyunların hedefleri” kategorisi ve buna bağlı “Eğitsel oyunların bilişsel hedefleri” “Eğitsel duyuşsal hedefleri” “Eğitsel oyunların fiziksel hedefleri” olmak üzere üç alt kategori oluşturulmuştur. Verilen yanıtları incelediğimizde katılımcıların belirli bilgi ve becerilerin kazandırılmasında eğitsel oyunların etkili olduğuna örnekler vermişlerdir. Eğitsel oyunlar bilişsel hedefleri alt kategorisinde katılımcılar, eğitsel oyunların bilgi, beceri ve değer öğretimi sağladığı, eğlenerek öğrenme sağlayarak, kazanımları etkili öğrettiği, bilgiyi pekiştirerek kalıcı öğrenme sağladığı, soyut kavramları öğrettiğini belirterek eğitsel oyunların bilişsel hedeflerini söylemişlerdir. Eğitsel oyunların duyuşsal hedefleri alt kategorisinde katılımcılar eğitsel oyunlar ile öğrencilerin derse sevdiği ilgi ve isteklerinin arttığı, empati, iş birliği, kendini ifade gibi becerilerini geliştirdiğini, tablet ve bilgisayar kullanımının ders için olduğu gibi hedeflerinden bahsettikleri söyleyebiliriz. Eğitsel oyunların fiziksel hedefleri alt kategorisinde eğitsel oyun kullanımında, öğrencinin aktif katılım sağladığı ve fiziksel gelişimini olumlu etkilediğini belirttiklerini gözlemleyebiliriz.

Katılımcıların eğitsel oyun kullanımında belirledikleri hedefler ile literatürdeki eğitsel oyun kullanımının öğrenciye sağladığı faydalar paralellik göstermektedir. Öğrenen bireylerin, kavram yanılgılarını en az da indirmek ve anlamlı öğrenmelerini sağlamak için eğitsel oyunlar gereklidir. Öğrenci eğitsel oyunlara süreç içerisinde aktif olarak katıldığı için anlama, yorumlama ve problem çözme becerileri gelişecektir (Torun, 2011). Özellikle ilkokul dönemindeki çocuklar, gelişimlerinin vermiş olduğu koşullar nedeniyle uzun süre hareketsiz kalmaları, dikkatlerinin dağılmasına, derse ilgilerinin azalmasına neden olabilir bu nedenle öğretmenler öğrenci aktifliğini sağlama adına eğitsel oyun kullanımını faydaya çevirebilirler. Böylece öğrencilerin ilgi, istek ve dikkatleri daha çok yoğunlaşacaktır (Yörükoğlu, 1993).

Erkan (2019) İlkokul Sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrenci başarı ve tutumlarını etkisini araştırdı çalışmasında eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemini kullandığı grupta öğrencilerin derse karşı ilgi ve motivasyonlarının arttığı, süreçte öğrencilerin aktif olduğu ve dersin ilgi çekici ve eğlenceli hale geldiği sonucuna ulaşılmıştır. Nur (2019) ise çalışmasında eğitsel oyun tekniği ile işlenen derslerde öğrencilerin akademik başarılarının daha yüksek olduğu eğitsel oyunların çocuklarda keyif başarı ve yaratıcılık gibi güzel duygular hissettirdiği sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmanın 7. Alt problemi doğrultusunda katılımcılara “Eğitsel Oyunlarla İşlediğiniz Derslerde Öğrencilerinizde Nasıl Bir Değişim Gözlemliyorsunuz?” sorusu sorulmuş ve katılımcıların verdiği yanıtlar doğrultusunda öğrenci değişimi kategorisi ve buna bağlı “Bilişsel değişim” ve “Duyuşsal değişim” olmak üzere iki farklı kategori oluşmuştur.

Yeşilkaya (2013) yaptığı çalışmasında, sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar kullanılarak öğrencilerin başarı düzeyleri ve derse karşı tutumları olumlu yönde değiştirilerek, motivasyonları artırılabilir sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca bu yöntemle, öğrenilen bilgiler kalıcı hale getirilerek ve öğretim etkinlikleri somutlaştırarak, öğrencilerin öğrenilen bilgileri uzun süre unutmadıkları ve derse sevdikleri sonucuna varılmıştır.

Katılımcıların ifade ettiği değişimleri incelediğimizde, benzer çalışmalardaki sonuçlarla paralellik gösterdiğini gözlemledik. Demir ve Şahin (2012), Şaşmaz ve Enderun (2004) amacına uygun şekilde planlanmış bir eğitsel oyunun, öğrenme süreci ve sonrasında öğrencilere olumlu yönde etkilerinin olduğunu tespit etmiştir.

Eğitsel oyun, öğrencinin ön planda olması ve öğretime bizzat kendisinin dahil olması, tüm duyularıyla sürece katılmasını, yaparak yaşayarak öğrenmeyi gerçekleştirir ve kalıcılığı sağlar (Torun ve Duran, 2011). Eğitsel oyunlar, anlatma ve ezbere dayanan öğrenme ortamlarını, eğlenceli hale getirir ve etkin öğrenmeyi sağlar. Öğrenciye bilişsel ve duygusal haz verir.

İlköğretimin ilk kademesindeki çocuklar özellikle somut işlemler döneminde buldukları için, yaşı ve ilgi alanları itibari ile dikkatleri çabuk dağılmakta ve sıkılmaktadır. Eğitsel oyunlar, öğrenciyi ders içerisinde aktif tuttuğu, dersi somutlaştırdığı ve eğlenceli hale getirdiği için öğrenci dikkat süresini uzun süre koruyabilmektedir (Akandere, 2013).

Araştırmanın 8. Alt problemi doğrultusunda katılımcılara “Eğitsel Oyunlar Çocuklarda Hangi Değerleri Geliştirebilir?” soru sorulmuş, katılımcıların verdiği cevaplar doğrultusunda, “Değerler” kategorisi ve buna bağlı “Kişisel değerler” ve “Sosyal değerler” olmak üzere iki alt kategori oluşturulmuştur. Katılımcılar, eğitsel oyunların öğrencilerin, saygı, hoşgörü, sevgi, cesaret, çalışkanlık, mutluluk, nezaket, özdenetim, özgüven, özsaygı, estetik, mantıklı düşünme gibi kişisel değerlerini geliştirdiğini aynı zamanda sorumluluk yardımlaşma empati, dayanışma, duyarlılık, iş birliği, adalet, kendini ifade etme, paylaşma, farkındalık, eşitlik gibi sosyal değerlerini gelişmesinde de katkıda bulunduğunu ifade etmişlerdir. Katılımcıların eğitsel oyunların kazandırdığı değerlerde yoğun olarak sosyal değerlere örnek verdiğini gözlemleyebiliriz.

Eğitsel oyunların, ilgili alan yazınlarında, öğrencinin gelişim alanlarını desteklediği, öğrenci ilgi, istek ve dikkatini arttırdığı ve aynı zamanda iş birliği içerisinde empati, saygı, sevgi hoşgörü ve yardımlaşma değerlerini de geliştirdiğini göstermektedir. (Akandere, 2013; Bilen, 2002; Pehlivan, 2016).

Biter (2019) Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi adlı çalışmasında kazandırılmak istenen değerlerin eğitsel oyunlar aracılığı öğrenim sürecini olumlu etkilediği öğrencilerin eğitsel oyunlarla değerlerin gelişiminde olumlu etkilendiği sonucuna varmıştır. Zing (2019) eğitsel oyunlara dayalı sosyal bilgiler öğretiminde İlkokul öğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşlerini incelediği çalışmasında öğrencilerinde eğitsel oyunlarla birlikte değer ve becerilerin daha kolay kazandırdığını belirtmiştir.

Eğitsel oyunlar içerisinde belirli kuralları barındıran, eğlenerek öğrenme sağlayan etkinliklerdir. İlköğretim çağındaki öğrenciler belirli beceri ve değerleri ilk olarak

aile içerisinde öğrenir ve benimserler. Okul çağına gelindiğinde bu beceri ve değer aktarımı artarak devam edecektir. Eğitsel oyunlarda bu değerlerin aktarımında, benimsenmesi ve içselleştirilmesinde oldukça etkili bir yöntem olduğu düşünülmektedir. Eğitsel oyunlarla öğrenciler birbirlerine saygı duymayı, hoşgörü, yardımlaşma, dayanışma ve sorumluluk alma gibi değerleri üstlenecek karşılıklı sevgi çerçevesinde grup içerisinde iletişimini arttıracaktır.

Araştırmanın 9. Alt problemi kapsamında katılımcılara “Eğitsel Oyunlar Çocuklarda Hangi Becerileri Geliştirebilir?” sorusu sorulmuş, verdikleri cevaplar doğrultusunda “Beceriler” kategorisi ve buna bağlı “21. yüzyıl becerileri” “Bireysel beceriler” “Sosyal beceriler” olmak üzere toplam 3 alt kategori oluşturulmuştur. Katılımcılar, eğitsel oyunlarla öğretim yöntemi ile öğrencilerin 21 yüzyıl becerileri olan, problem çözme becerisi, yaratıcı düşünme becerisi, eleştiriler düşünme becerisi, yenilikçi düşünme becerisi gibi becerileri etkin olarak geliştirdiğini, kişisel beceriler olan kendini ifade etme, gözlem, özdenetim, özgüven, dikkat ve duyuşsal becerilerin geliştireceğini belirtmişlerdir. Katılımcılar eğitsel oyunlarla öğretimde özellikle sosyal beceriler üzerinde etkili olacağını belirtmiş ve ifadeler bu alt kategoride yoğunlaşmıştır. Katılımcıların belirttikleri beceriler ile literatürde eğitsel oyunların çocuğun gelişimine etkileri içerisinde yer alan beceriler ile paralellik göstermektedir.

Eğitsel oyunların öğrencilerin birbirleriyle etkileşim halinde olması, karşılaştıkları problemlere fikir alışverişi içerisinde olmaları, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme ve problem çözme gibi çeşitli becerileri geliştirdiğini göstermiştir. (Açıkgöz,1992; Senemoğlu, 2013).

Keleş (2013) Düzenli eğitsel oyun oynayan 11-12 yaş grubu çocuklarda problem çözme becerisini incelendiği çalışmada, eğitsel oyunlarla ders işlediği öğrenci grubu ile işlemediği öğrenci grubuna göre problem çözme becerilerinde anlamlı bir farklılık olduğu tespit etmiştir. Sousa ve Roacha (2019) Oyun Temelli öğrenmenin liderlik becerilerini geliştirip geliştirdiğini ve yeni liderlik tarzlarını ortaya çıkarıp çıkarmadığını inceledikleri araştırmalarında, eğitsel oyun temelli oyunların, liderlik ve iletişim becerilerini geliştirdiği sonucuna varılmıştır.

Araştırmanın 10. Alt problemi doğrultusunda katılımcılara “Eğitsel Oyunlarla Öğretim Tekniğinde Kendinizi Ne Kadar Yeterli Görüyorsunuz?” sorusu yönlendirilmiş ve katılımcıların verdiği yanıtlar doğrultusunda, öğretmen yeterliliği kategorisi ve buna bağlı “Destek ihtiyacı duyan” “Destek ihtiyacı duymayan” olmak üzere iki alt kategori oluşturulmuştur.

Katılımcı öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun eğitsel oyunları kullandığını ancak yeterli görmediğini, bu konuda kendilerini geliştirmek istediklerini ve eğitsel oyunlar ile alakalı öğretmenleri destekleyici ve geliştirici eğitimlerin verilmesi gerektiğini dile getirmişlerdir. Benzer çalışmalarda, öğretmenlerin eğitsel oyunlar ile öğretimde kendilerini yeterli görmediklerini ve bu konuda daha iyi olabilme adına eğitime ihtiyaç duydukları sonucuna ulaşılmıştır (Özdemir, 2016; Özyürek ve Çavuş, 2016).

Sonuç olarak, araştırmaya katılan öğretmenlerin literatür bilgilerinin iyi olduğu, eğitsel oyun ile oyun arasındaki farkı nitelendirebildiklerini, eğitsel oyunları önemsedikleri, öğrenciler üzerindeki olumlu değişimleri gözlemleyebildiklerini söyleyebiliriz. Öğretmenlerin derslerinde eğitsel oyun kullandıklarını, eğitsel oyun seçiminde çeşitli kriterlerinin olduğunu ve kendilerini bu konuda yeterli görmediklerini sürekli değişim ve gelişime açık olduklarını bu alanda eğitimlerin alınması gerektiğini belirttiklerini gözlemledik. Yapılan bu çalışma Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının önemini en gerçek ve objektif bir şekilde konunun muhatabı ve uygulayıcısı olan öğretmenlerin kıymetli görüşlerini ortaya koyarak yapılan çalışmalara katkıda bulunma ve yapılacak çalışmalara ışık tutabilme adına önemlidir.

ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma bulgularından elde edilen veriler doğrultusunda öneriler bulunmaktadır.

- Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan oyunla öğretim tekniği, geliştirilebilir ve programda daha fazla yer alabilir.
- Eğitsel oyunla öğretim, tüm derslerde geliştirilerek ve yaygınlaştırılarak kullanılabilir.
- Öğretmenlere, sürekli gelişen ve değişen bilimsel ve teknolojik gelişmelerin ışığında destekleyici eğitimler ve kurslar düzenlenebilir.
- Sosyal bilgiler dersi gibi soyut konuların yoğun olduğu programlarda eğitsel oyunların önemi her zaman belirtilmeli ve bu konuda destekleyici çalışmalar yapılmalıdır.
- Her sınıf düzeyi için yeni eğitsel oyunlar tasarlanabilir, öğretmenleri bu konuda da teşvik edici çalışmalar yapılabilir.
- Eğitsel oyunların uygulandığı okullarda, öğretimin etkinliğine ilişkin çalışmalar yapılabilir.
- Eğitsel oyunlar ile bilgisayar oyunlarının karşılaştırılması yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Akandere M (2013) *Eğitici okul oyunları* (Nobel Yayınları, Ankara).
- Alıcı D (2016) Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına ve bilginin kalıcılığına etkisinin incelenmesi. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Altun M (2013) Düzenli eğitsel oyun oynayan 11-12 yaş grubu çocuklarda problem çözme becerisinin incelenmesi. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Akkuş Z, ve Aslan H (2013) Sosyal bilgiler dersinde oyunlarla kavram öğretimi. *International Journal Social Science Research* 2(2): 61-77.
- Altunay D (2004) Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Aral N, Baran G, Bulut Ş, ve Çimen S (2000) *Drama* (Ya Pa Yayıncılık, İstanbul).
- Aslan A E (2012) İlk çocuklukta sosyal-duygusal gelişim. *Yaşam Boyu Gelişim*. G. Yüksel. (Ed.) içinde, (Nobel Yayınları, Ankara).
- Aslan Akın F, ve Atıcı B (2015) Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2 (2): 75-102.
- Atasoy Ü (2019) Din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyunlar yoluyla kavram öğretimi. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rize.
- Avedon E M, & Sutton-Smith B (1971). *The study of games*. London: John Wiley&Sons.
- Ayan S, ve Dündar H (2009) Eğitimde okulöncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 63-74.
- Bakar A, Tüzün H, ve Çağıltay K (2008) Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunlarını kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35: 27-37.
- Bardak M (2018) Oyun temelli öğrenme. A. Gürol (Eds.) içinde, *Erken çocukluk döneminde öğrenme yaklaşımları* (s. 207-230). İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Başal V (2020) 12-13 yaş grubu çocukların fiziksel özelliklerinin gelişiminde eğitsel oyunların etkisi. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

- Başal H A (2007) Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Berg B L, & Lune H (2019).*Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (Eğitim Yayınevi, USA).
- Bilgili A S (2009) Geçmişten günümüze sosyal bilimler ve sosyal bilgiler. Bilgili, A. S, (Ed.), *Sosyal Bilgilerin Temelleri* (2-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Bilgin M A (2010) İlköğretim 6. Sınıf öğrencilerine basketbol oyun kuralları öğretiminde oyunla öğretim tekniğinin kullanılmasının öğrenmeye olan etkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Biter M (2019) Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: bir eylem araştırması. Yüksek lisans tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı, Sakarya.
- Boydaş N (1999) Sanat eğitiminde oyun yöntemi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Ankara.
- Can S (2017) Fen bilimleri dersi maddenin değişimi ünitesinde eğitsel oyunların kullanılmasının 5. sınıf öğrencilerinin akademik başarı ve derse karşı tutumuna etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Canbay İ (2012) Matematikte eğitsel oyunların 7. Sınıf öğrencilerinin öz-düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Çangır M (2008) İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çankaya G, ve Ergin H (2015) Çocukların oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1, (2): 283-297.
- Çatak M (2015) Ortaokullarda Sosyal Bilgiler öğretiminin öğretmen görüşlerine göre incelenmesi. *Turkish Studies*, 10, (7): 259-316.
- Çoban B, ve Nacar E (2013) *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar* (Nobel Yayın Dağıtım, Ankara).
- Çuha S S (2004) Matematik öğretiminde eğitsel oyunların başarı, akademik benlik, başarı güdüsü ve kalıcılık üzerindeki etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

- Değer A Ç (2012) Çocuk korolarının eğitiminde bir yaklaşım olarak eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin müziksel erişimi düzeylerine etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Ankara.
- Demirel Ö (2010) *Eğitim sözlüğü* (Pegem Yayınları, Ankara).
- Deveci H (2009) Sosyal bilgiler dersinde kültürden yararlanma: öğretmen adaylarının kültür port folyolarının incelenmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 8, (28):1-19.
- Doğan E (2017) Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas
- Doğanay A (Editör) (2007) *Öğretim ilke ve yöntemleri* (Pegem A Yayıncılık, Ankara).
- Doğanay J (1998) Anasınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Doğanay A (2002) Sosyal bilgiler ve sosyal bilgiler öğretimi. Öztürk C. ve Dilek, D.(Ed). *Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi içinde* (Pegem Akademi, Ankara).
- Dönmez N B (2000) *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı* (Esin, İstanbul).
- Duman A (2013) İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlarla görsel sanatlar dersine olan ilgilerinin belirlenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Durakoğlu A (2011) Maria Montessori 'ye göre okul öncesi çocukluk döneminin özellikleri. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 133-145.
- Elkind D, ve Öngen D (1999) *Çocuk ve Toplum Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler*. (D. Öngen, Çev.) (Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara).
- Engin A O, Seven M A, ve Turhan V N (2004) Oyunların öğrenmedeki yeri ve önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2):109-120
- Ergün M (1980) Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim*, 1(1): 102-119.
- Erkan A (2019) İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ.

- Erkin E (2019) Ortaokul 5. sınıf öğrencilerinin depreme yönelik tutum ve akademik başarılarında eğitsel oyunların etkisinin incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale On sekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Ertürk S (2013) *Eğitimde program geliştirme* (Edge Akademi Yayınları, Ankara).
- Frost J L, Wortham S C, & Reifel S (2008) *Play and child development*. 3rd Edition. New Jersey: Merrill PrenticeHall.
- Gedik M (2017) Ortaokul 2. sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkisi. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (58), 453-464.
- Gençoğlu A (2010) İlköğretim ikinci. kademe öğrencilerinde eğitsel oyunların atılganlık düzeylerine etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Göv A (2019) Din eğitiminde kullanılan eğitsel oyunların öğrenci başarısı Ve Kalıcılığına Etkisi. Doktora tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Güler (2011) 6. sınıf fen ve teknoloji dersindeki 'hücre ve organelleri' konusunun eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarısına etkisi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Gülhan G (2012) 10-12 yaş grubu ilköğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri üzerine eğitsel oyunların etkisi. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gültekin M (2005) İlköğretim beşinci sınıf sosyal bilgiler dersinde proje tabanlı öğrenmenin öğrenme ürünlerine etkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2): 517-556.
- Gürbüz R, Gülburnu M, ve Şahin S (2017) Oyun destekli kesir öğretimine ilişkin öğretmen görüşleri: video destekli bir çalışma. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(25): 95-132.
- Gürer B, ve Arslan N (2017) Din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi ile öğretimin öğrenci başarısına ve derse tutumuna etkisi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 15(34): 87-127.
- Hazar Z (2018) Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Hazar M (2005) *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim* (Tutibak Yayıncılık, Ankara).
- Karabacak N (1996) Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişim düzeyine etkisi. Yayımlanmamış yüksek lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karadağ E, ve Çalışkan N (2005) *Kuramdan uygulamaya ilköğretimde drama oyun ve işleniş örnekleriyle* (Anı Yayıncılık, Ankara).

- Karakaya Z (2008) *Dil edinimi okul öncesi dil ve oyun eğitimi* (Yazı Yayıncılık, Samsun).
- Kılıç D (1994) İlkokul 5. sınıf sosyal bilgiler dersinin öğretmenlerin görüşleri çerçevesinde değerlendirilmesi Erzurum ilinde bir inceleme. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Erzurum.
- Koçyiğit S, Tuğluk M N, ve Kök M (2007) Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* (16): 324-342.
- Koka V (2018) Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Köstüklü N (2001) *Sosyal Bilimler ve Tarih Öğretimi*. (Günay Ofset Matbaacılık, Konya).
- Kuzu B S (2010) *Din ve ahlak öğretiminde oyun örnekleri* (Nobel Yayıncılık, Ankara).
- Küçükahmet L (2011) *Öğretim ilke ve yöntemleri* (Nobel Yayın, Ankara).
- McMillan J H, & Schumacher S (2010) *Research in Education: Evidence-Based Inquiry*, MyEducationLab Series. Pearson.
- Moffat M P (1957) *Sosyal bilgiler öğretimi* (Çev: N. Oran). İstanbul: Maarif Basımevi.
- Montaigne M (1998) *Denemeler*. (Çev: S. Eyüboğlu). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Onur B (2010) *Oyuncaklı dünya: oyuncağın toplumsal tarihi* (İmge Kitabevi Yayınları, Ankara).
- Önder A (2017) *Oyun Kuramları. Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme içinde*, (ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi). (Nobel Yayıncılık, Ankara).
- Özbal B (2010) İlköğretim okullarındaki yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların yeri ve önemi. Yayımlanmamış doktora tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Öztürk B (1999) Öğrenme ve öğretmede dikkat. *Milli Eğitim Dergisi*, 144, 51-58.
- Öztürk C (Ed). (2006) *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi Yapılandırıcı Bir Yaklaşım* (Pegama Yayıncılık, Ankara).
- Özyürek A, ve Çavuş Z S (2016) İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5): 2157-2166.

- Pehlivan H (1997) Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi. Yayımlanmamış Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Pehlivan H (2016) The role of play on development and learning. *Journal of Human Sciences*, 13(2), 3280-3292.
- Piaget J (1962) *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Sağlam T (1997) Türk Çocuk Oyunlarında Ritüel Öğeler. *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*, 416-441.
- Salen K, Tekinbaş K S, & Zimmerma E (2004) *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Sevinç M (2004) *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun* (Yaylacık Matbaası, İstanbul).
- Senemoğlu N (2013) *Gelişim öğrenme ve öğretim* (Yargı Yayınevi, Ankara).
- Seyrek H, ve Sun M (2005) *Okul öncesi eğitiminde oyun* (Müzik Eserleri Yayınları: İzmir).
- Sousa M J, & Rocha A (2019) Leadership styles and skills developed through game-based learning. *Journal of Business Research* 94, 30–36.
- Sönmez V (2010) *Öğretim İlke ve Yöntemleri* (Anı Yayıncılık, Ankara).
- Sözer E (1998) Sosyal bilimler kapsamında sosyal bilgilerin yeri ve önemi. G.Can (Ed.), *Sosyal bilgiler öğretimi* içinde (s. 1-8). (Anadolu Üniversitesi Açık öğretim Fakültesi Yayınları, Eskişehir).
- Şimşek H (2013) Eğitim ve oyun bağlamında 19. yüzyılda Türk çocukluk anlayışında değişimler. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25): 215-249.
- Timurkaan S, Özen G, Güllü M, Meriç F, Uğraş S, ve Çelik Çoban D (2013) *Güzel sanatlar ve spor liseleri / eğitsel oyunlar* (MEB Devlet Kitapları, Ankara).
- Tokcan H, ve Alkan G (2013) Sosyal bilgiler öğretiminde kavram karikatürlerinin öğrenci başarısına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* 14(2), 1-19.
- Torun F, ve Duran H (2011) Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16, 418-448.
- Turan M, Yıldırım, E, ve Tıkman F (2016) Öğretmen adaylarının eğitim ve bazı temel kavramlara ilişkin metaforik algıları. *Education Sciences*, 11(4), 217-242.
- Türk Dil Kurumu Güncel Sözlüğü (2020). <http://www.tdk.gov.tr> adresinden 20.10.2020 tarihinde erişilmiştir.

- Türker H, ve Yaylak E (2011) İlköğretim Sosyal Bilgiler Öğretiminde İnternet Tabanlı Öğretim Yönteminin Ders Başarısına Etkisi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (29), 162-177.
- Ummanuel E (2017) Okul öncesi eğitimin felsefi temelleri. *Okul öncesi eğitime giriş* içinde . Zarife Şahin (Ed.) (Eğiten Kitap, Ankara).
- Ural M N (2009) Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi. Yayınlanmamış doktora tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Uygun K, Akkeyik U, ve Öztürk C (2018) Eğitsel oyunların sosyal bilgiler öğretimine etkisi: etkinlik örneği. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 3 (2):75-92.
- Üstündağ S (2017) Eğitsel oyunların ortaokullarda öğrenim gören kaynaştırma öğrencilerinin öz kavram düzeyleri üzerine etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.
- Vygotsky L (1986) *Thought and language*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Yağcı S (2016) *Din, ahlâk ve değerler öğretimi için eğitsel oyunlar* (Dem Yayınları, İstanbul).
- Yavuzer, H. (2012). *Çocuk psikolojisi* (Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul).
- Yeşilkaya İ (2013) 7. sınıf sosyal bilgiler dersi" zaman içinde bilim" ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi, Malatya.
- Yeşiltaş E, ve Öztürk T (2015) Sosyal bilgiler dersi vatandaşlık konularının öğretiminde bilgisayar destekli öğretimin akademik başarıya etkisi. *E International Journal of Educational Research*, 6(2): 86-101.
- Yıldırım B (2015) Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Yıldırım H, ve Şimşek A (2012) *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (Seçkin yayıncılık, Ankara)
- Yıldız E (2019) 5, 6, 7. sınıf fen bilimleri dersinde yaşanan öğrenme problemlerinin giderilmesinde eğitsel oyun, okuma-yazma-oyun ve okuma-yazma-uygulama yöntemlerinin etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Yıldız Z (2020) Kaynaştırma eğitimi alan çocuklarda eğitsel oyun kullanımı ile ilgili öğretmen görüşleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ahi Evran Üniversitesi, Kırşehir.

Yılmaz M, ve Erduran N, (2015) *Oyun dünyam okul öncesi eğitimde oyun, çocuk oyunları el kitabı* (Eğiten Kitap, Ankara).

Yörükoğlu A (1993) *Çocuk ruh sağlığı* (Özgür Yayınevi, İstanbul).

Zengin H K (2002) Eğitsel oyunlar ve ilköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanımı. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Zing Y (2019) Eğitsel oyunlara dayalı sosyal bilgiler öğretiminde ilkokul öğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşleri Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu üniversitesi Eğitim bilimleri enstitüsü, Eskişehir.