

Subject Area  
Education

Year: 2022

Vol: 8 Issue: 97

PP: 1270-1279

Arrival

27 February 2022

Published

30 April 2022

Article ID Number

61144

Article Serial Number

10

Doi Number

<http://dx.doi.org/10.29288/sssj.61144>**How to Cite This Article**



Uludağ, O. & Karamustafaoğlu, O. (2022). "Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunlar Ve 'Duyu Köşesi' Oyunu Hakkındaki Görüşleri" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:8, Issue:97; pp:1270-1279



Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

## Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunlar Ve 'Duyu Köşesi' Oyunu Hakkındaki Görüşleri

### Classroom Teachers' Views on Educational Games and 'The Sense Corner' Game

Oktay ULUDAĞ<sup>1</sup>  Orhan KARAMUSTAFAOĞLU<sup>2</sup> <sup>1</sup> Amasya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel Eğitim ABD, Amasya, Türkiye<sup>2</sup> Prof.Dr. Amasya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Mat. ve Fen Bilimleri Eğitim Bölümü, Amasya, Türkiye

#### ÖZET

Bir sınıf öğretmeni ders anlatımı süresince öğrencilerin dikkatini çekmek ve dersi verimli yürütmek için çeşitli yöntemler kullanması gerekir. Bu yöntemlerden biri de öğrencilere eğitsel oyun oynatmaktır. Bu çalışmanın amacı, sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar ve 3. sınıf fen bilimleri dersinin bir kazanımına yönelik tasarlanmış olan Duyu Köşesi oyunu hakkında görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Araştırma nitel araştırma desenlerinden olgubilim yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Kahramanmaraş'ın Elbistan ilçesinde görev yapan yarısı kadın toplam 10 sınıf öğretmeni oluşturmuştur. Veriler öğretmenlerle yürütülen yarı yapılandırılmış mülakatlarla toplanmıştır. Veriler içerik analizi ile çözümlenmiş, NVivo 11 programından yararlanılarak şekil ve modellerle ayrıca bire bir ifadelerle sunulmuştur. Araştırmada sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunların öğretimde kullanılmasına yönelik olumlu ve tasarlanan oyunun ilgili kazanımın öğrenilmesine uygun olduğu görüşüne sahip oldukları sonucuna varılmıştır. Araştırma sonunda öğretmenlere eğitsel oyunlarla öğretim konulu hizmet-içi eğitimler verilmeli gibi önerilerde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Eğitsel Oyun, Duyu Köşesi, Sınıf Öğretmenleri, Fen Öğretimi

#### ABSTRACT

A classroom teacher must employ a variety of methods to capture students' attention and carry out the lesson efficiently during the class. Playing educational games with students is one of these methods. The aim of this study is to reveal what classroom teachers' views on educational games and the Sensation Corner game, which is designed for an acquisition of the 3rd grade science lesson. The study was conducted using the phenomenology method, which is a type of qualitative research. The sample group of the research consisted of ten classroom teachers, half of whom were women, who worked in the Elbistan district of Kahramanmaraş during the academic year 2020-2021. Teachers were interviewed in semi-structured interviews to collect data. The data were analyzed using content analysis and displayed with figures and models, as well as one-to-one expressions, using the NVivo 11 program. In the study, it was concluded that the classroom teachers had a positive view of the use of educational games in teaching and that the designed game was suitable for learning the relevant acquisition. At the end of the research, suggestions were made such as in-service training on teaching with educational games to teachers.

**Key Words:** Educational Game, Sense Corner, Classroom Teachers, Science Teaching

## 1. GİRİŞ

Yaşadığımız yüzyılda bilginin önemi giderek artmış, bilgiye sahip olmanın yanında onu işlemek, bilgiyi değerli hale getirmek de ileri toplumların önceliği olmuştur. Ülkeler teknoloji ve bilgi konusunda hızla yarışırken eğitim sistemlerini de bu değişen çağa uyarlamak istemişlerdir. Öğrencilerin en iyi şekilde öğrenmesini sağlamak eğitim sisteminin hedefi haline gelmiştir. Bu hedeflerden biri de öğrencilere fen okuryazarlığı kazandırmaktır (MEB, 2018). Somut bilgilerin yanında soyut bilgilerin de yer aldığı Fen bilimleri dersinde öğrencilere dersi sevdirmek ve eğlenceli hale getirmek için öğretmenler çeşitli yöntemler kullanmaktadır. Özellikle ilkökul öğrencileri için bu yöntemlerin başında oyun gelmektedir.

Ülkemizde 6-10 yaş aralığındaki çocuklar okulöncesi eğitiminden sonra zorunlu olarak ilkökula başlar. Bu dönem çocuğun somut işlemlerle öğrenebildiği, dikkat sürelerinin çok az olduğu bir dönemdir (Senemoğlu, 2001). Bu bakımdan ilkökul öğrencilerinin bilginin doğrudan aktarıldığı sınıflardan çok, öğrenmenin eğlenceli hale getirildiği sınıflarda öğretim görmesi gelişim çağına daha uygun olacaktır. İlkokul öğrencilerine bu eğlenceli ortamı sağlamanın yollarından biri de eğitsel oyunlarla yapılan öğretimdir. Bu dönemdeki çocukların gelişimi için oyun büyük önem taşır. Oyun, belirli kurallara bağlı olarak, oynayanların fiziksel ve zihinsel becerilerini geliştiren, isteğe bağlı, eğlendiren etkinliklerdir (Aytaş ve Uysal, 2017). Oyunla çocuk topluma karışır, arkadaşlık ilişkilerini geliştirir ve içindeki enerjisi boşaltır (Karamustafaoğlu ve Kaya, 2013).

Eğitsel oyunlar ise hem öğrenci hem öğretmen açısından dersin daha anlaşılabilir hale getirildiği, dersin amaçlarına uygun hazırlanan bir öğretim yöntemidir (Hazar, 2018). Eğitsel oyunlar oynayan ilkökul çocukları eğlenirken öğrenir, derse karşı istekli olur ve öğrenme sürecine aktif katılır. Öğretmen ise eğitsel oyunlar sayesinde dersinin

sıkıcı hale gelmesini önler, yaptığı oyunla öğretimle öğrencilerinin sadece bilişsel becerilerini değil duyuşsal ve psikomotor becerilerini de geliştirme fırsatı yakalar. Bu bakımdan eğitsel oyunlar hazırlanırken amaç, kazanım, stratejiler ve sınıf seviyesi gibi birçok etken göz önünde bulundurulur. Eğitsel oyunların birçok işlevi vardır. Bu işlevlerden birisi de eğitimde kullanılmasıdır. Dikkat süresi kısıtlı olan ilkokul öğrencilerinin dikkatini toplamak, ilgi çekmek, eğlenerek öğrenmesini sağlamak amacıyla eğitsel oyunlar derslerde kullanılmıştır. Eğitsel oyunlar özellikle sınıf öğretmenleri için alternatif bir öğretim yöntemidir. Günümüz eğitim programlarına da uygun olan oyun ile öğretim bilgiyi keşfetme sürecini de öğrencilere aktarmayı sağlar. Sonuçta oyun ile öğretim dünyamızın çağdaş eğitim-öğretim yöntemlerinden biri haline gelmiştir.

Çalışmada odaklanılacak hedef davranış olarak, 3. sınıf Fen bilimleri dersinin ikinci ünite konularından duyu organları ve görevlerine ait “duyu organlarının önemini fark eder” kazanımı seçilmiştir. Çünkü ilgili konuya yönelik kazanımların öğrencilerde oluşturulması ilerideki akademik başarılarına olumlu katkı yapmaktadır (Gedik, 2017). Çalışma kapsamında öğrencilere dikkat çekici bilmece sorularak hızlı düşünüp hızlı hareket etmeleri amaçlanmıştır. Böylece derste geleneksel öğretim yerine eğitsel oyun oynatarak eğlenceli bir ders işlenmesi hedeflenmiştir. Bu çalışmanın amacı, 3. Sınıf Fen bilimleri dersinin “duyu organlarının önemini fark eder” kazanımına yönelik tasarlanmış olan Duyu Köşesi adlı oyun hakkında sınıf öğretmenlerinin görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Araştırmacılar tarafından tasarlanan Duyu Köşesi oyunu Ek-1’de sunulmuştur. Bu amaçla aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

- ✓ Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hakkındaki görüşleri nelerdir?
- ✓ Sınıf öğretmenleri eğitsel oyun türlerinden hangisini daha etkili buluyor?
- ✓ Sınıf öğretmenleri hangi dersi eğitsel oyunlar için daha yararlı buluyor?
- ✓ Sınıf öğretmenlerinin Duyu Köşesi isimli tasarlanan oyun hakkındaki görüşleri nelerdir?

## 2. YÖNTEM

### 2.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji (olgubilim) deseni kullanılmıştır. Fenomenoloji, birkaç kişinin bir fenomen veya kavram ile ilgili deneyimlerinin ortak anlamını keşfeder (Creswell, 2020). Bu çalışmada sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar ve Duyu Köşesi oyunu hakkındaki görüşlerinin kendi söylemleriyle belirlenmesi istendiği için olgubilim deseni seçilmiştir.

### 2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 eğitim öğretim yılında Kahramanmaraş’ın Elbistan ilçesinde görev yapan yarısı kadın olmak üzere toplam 10 sınıf öğretmeni oluşturmuştur. Araştırmada seçkisiz olmayan örnekleme yönteminden amaçlı örnekleme yöntemi ve kolay ulaşılabilir örnekleme kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme yöntemi; derinlemesine araştırma yapabilmek için çalışmanın amacı bağlamında bilgi açısından zengin durumların seçilmesidir. Amaçlı örnekleme zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına imkân tanır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Kolay ulaşılabilir örnekleme tekniği ise araştırmacı ulaşılması yakın ve kolay kişi ve durumları seçer. Bu nedenle araştırmanın yapıldığı tarihte var olan salgın nedeniyle araştırmacılar kolay ulaşabileceği yakın çevresindeki tanıdığı sınıf öğretmenlerini seçmiştir. Tamamı devlet okullarında görev yapan öğretmenlerin 27-43 yaş aralığında ve ortalamasının 33,8 olduğu, mesleki deneyimlerinin ise 8-19 yıl arasında ve ortalamasının 12,6 yıl olduğu tespit edilmiştir.

### 2.3. Veri Toplama Aracı

Araştırmanın veri toplama aracını, araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturmuştur (Ek-2). Veriler 10-17.01.2021 tarihleri arasında yarı yapılandırılmış görüşmelerle toplanmıştır. Görüşmeye başlamadan önce görüşmenin amacı hakkında bilgi verilmiş, salgın sürecinin de etkisi ile bir katılımcılar ile sesli görüşmeler yapılmıştır. Çalışma kapsamında kimlik bilgileri gizli tutulan katılımcılara bu amaçla K1, K2 vb. kodlar verilmiştir.

### 2.4. Verilerin Analizi

Araştırmadaki veriler içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. İçerik analizinde temelde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenleyerek yorumlamaktır (Özmen ve Karamustafaoğlu, 2019). Bu amaçla katılımcıların görüşleri oluşturulan kodlara bağlı olarak Nvivo 11 programından yararlanılarak şekil ve modellerle ayrıca bire bir ifadelerle sunulmuştur.

## 2.5. Geçerlik ve Güvenirlik

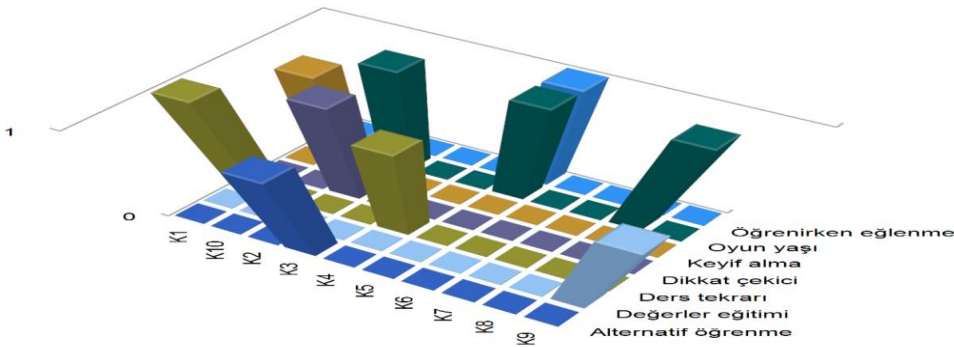
Nitel arařtırmalarda geçerliliğin ve güvenirliliğin sağlanmasında uzman görüşü ve incelemesi uygulanan tekniklerdendir (Merriam, 2013). Çalışmada taslak olarak oluşturulan görüşme formu alanında uzman iki öğretim üyesi ve bir öğretmenin görüşüne sunulmuştur. Geri bildirimler sonrası düzeltmeler yapılarak görüşme formuna son şekli verilmiştir. Nitel arařtırmalarda çalışma grubundan doğrudan alıntılar yapmak ve alıntılarını en doğal haliyle sunmak çalışmanın güvenirliliğini artırmaktadır (Büyüköztürk vd., 2019). Arařtırmacılar çalışmanın güvenirliliğini artırmak için topladığı verileri arařtırma soruları bağlamında yer yer bire bir ifadelerle olduğu gibi okuyucuya aktarmıştır.

## 3. BULGULAR

Bu bölümde sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar ve Duyu Köşesi oyunu hakkındaki görüşlerini belirlemek amacıyla kendileriyle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeden elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bulguların alt başlıkları arařtırma soruları sırasına göre sunulmuştur.

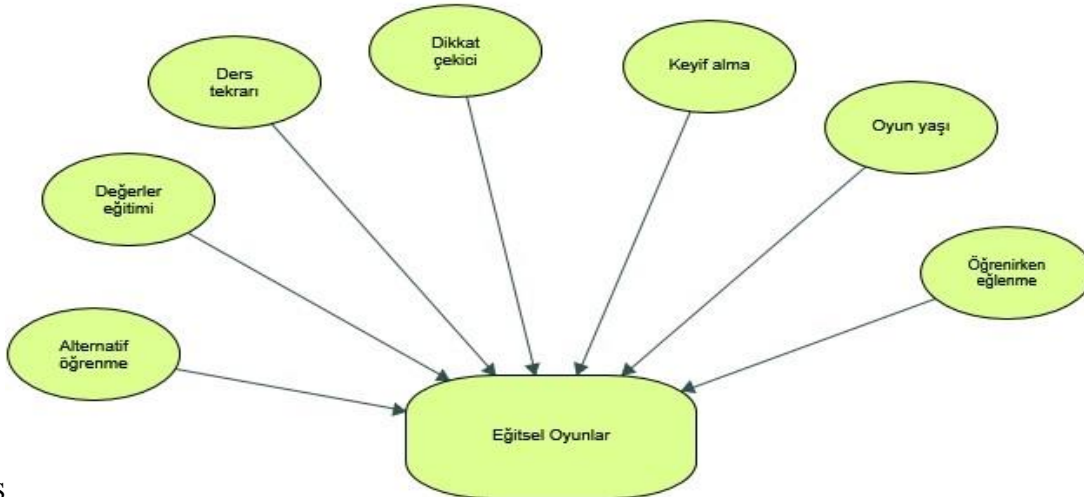
### 3.1. Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlar Hakkındaki Görüşleri

‘Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hakkındaki görüşleri nelerdir?’ problemine cevap aramak için öğretmenlerden alınan cevapların analizleri Şekil 1 ve Model 1’de olduğu gibidir.



Şekil 1. Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hakkındaki görüşleri

Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hakkındaki düşünceleri incelendiğinde en fazla oyun yaşı olduğu söylenmiştir. Öğretmenlerinin eğitsel oyunlara yönelik görüşlerin dağılımı Model 1’de gösterilmiştir.



Model 1. Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun hakkındaki görüşleri

Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hakkındaki birebir görüşlerine ait örnekler şu şekildedir:

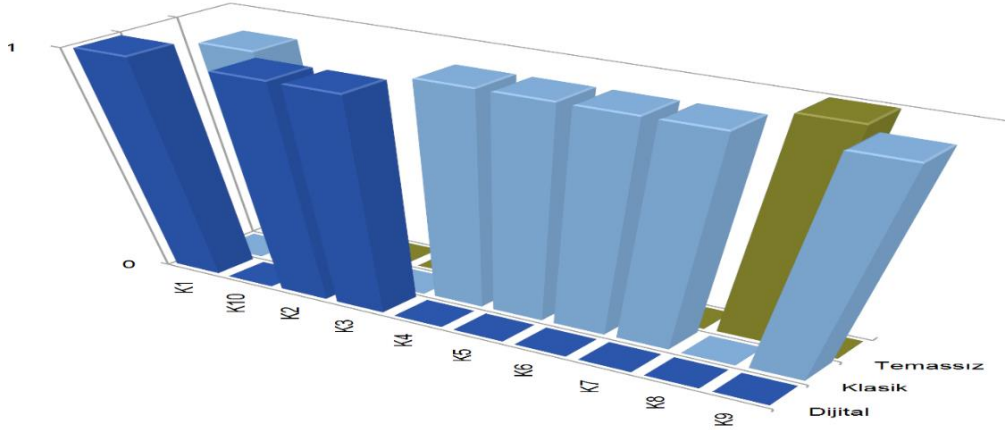
“Bizim zamanımızda öğretmenler pek kullanmazdı. Şimdi meslektaşlarım ve ben değişen dünya ile birlikte kullanır olduk. Çünkü eğitsel oyunların önemi artık her eğitimci tarafından biliniyor. Dikkatimi çeken bir husus genellikle genç meslektaşlarım derslerinde kullanıyor. Öğreticiliği konusunda özellikle ben de konuları tekrar ettirmek için kullanıyorum.” (K1)

“Bana kalsa ilkokuldaki bütün dersler eğitsel oyunlarla oynanmalıdır. 6-10 yaş aralığındaki çocukların dikkat süreleri az olduğundan en iyi yöntem eğitsel oyunlardır. Öğreticilik yönü çok kuvvetli.” (K2)

“Bana göre eğitsel oyunlar öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerini sağlayan bir yöntemdir. Ayrıca yaparak yaşayarak öğrenme imkânı olduğundan kalıcılığı da sağlamaktadır. Özellikle ilkokuldaki öğrencilerin henüz oyun çağındaki çocuklar olduğunu düşünürsek, çok etkili bir yöntem olduğunu söyleyebiliriz.” (K5)

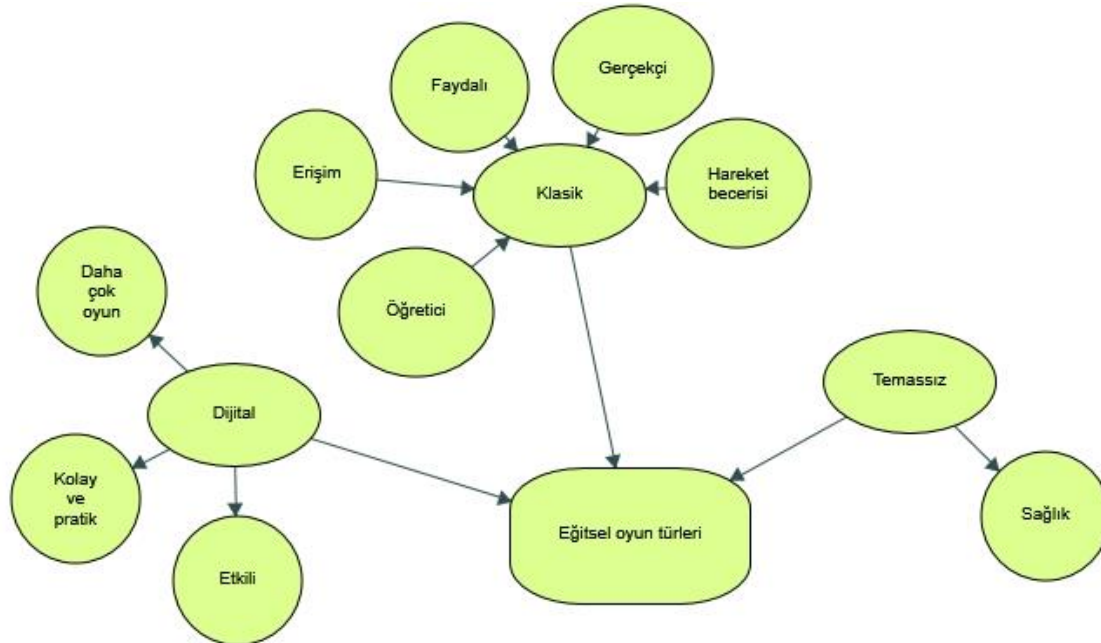
### 3.2. Öğretmenlerin Etkili Buldukları Eğitsel Oyun Türü Hakkındaki Görüşleri

“Sınıf öğretmenleri eğitsel oyun türlerinden hangisini daha etkili buluyor” problemine cevap aramak için öğretmenlerden alınan cevapların analizleri Şekil 2 ve Model 2’de olduğu gibidir.



Şekil 2. Sınıf öğretmenlerinin etkili bulduğu eğitsel oyun türleri

Şekil 2’de görüldüğü gibi öğretmenler en çok klasik oyun türünü etkili görmekteyiz. Sınıf öğretmenlerinin oyun türlerine yönelik görüşlerin dağılımı Model 2’de gösterilmiştir.



Model 2. Sınıf öğretmenlerinin etkili bulduğu eğitsel oyun türleri

Öğretmenlerin etkili bulduğu eğitsel oyun türü hakkındaki birebir görüşlerine ait örnekler şu şekildedir:

“Dersler için dijital oyunlar daha avantajlı olur. Çünkü o kazanıma uygun görsel işitsel daha çok oyun kodlanabilir.” (K1)

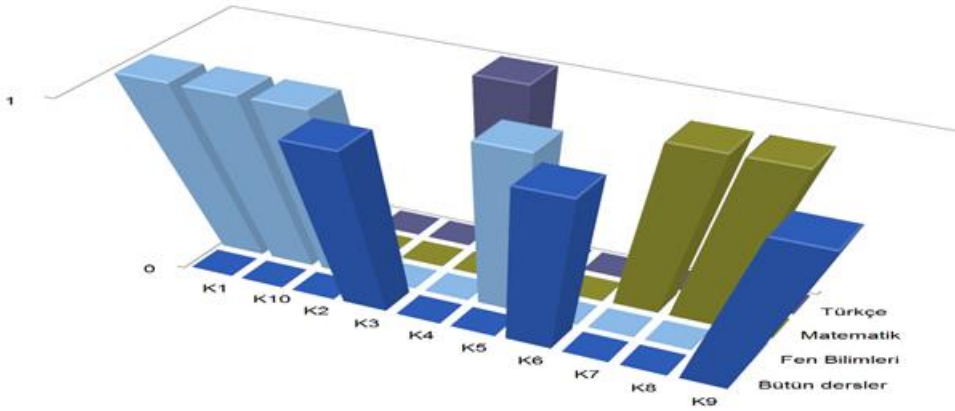
“Ben klasik oyunların daha etkili olacağını düşünüyorum. Aslında dijital oyunlar öğrencilerin daha çok ilgisini çekiyor ama günümüz çocukları zaten kapalı alanlarda ve teknolojik ürünlerle çok fazla zaman geçiriyorlar. Çocukların akranlarıyla bir araya geldikleri yerler sadece okullar kaldı diyebilirim. O yüzden daha çok klasik oyun kullanıyorum.” (K5)

“Klasik oyunlar etkili olur. Çünkü öğrencilerimiz saatlerce ekran başında. Tablet, televizyon sürekli izliyorlar. Klasik oyunlar sanal ortamdan çıkıp gerçek yaşama katılmalarını sağlar.” (K7)

“Bu salgın döneminde temassız oyun daha etkili olur diye düşünüyorum.” (K8)

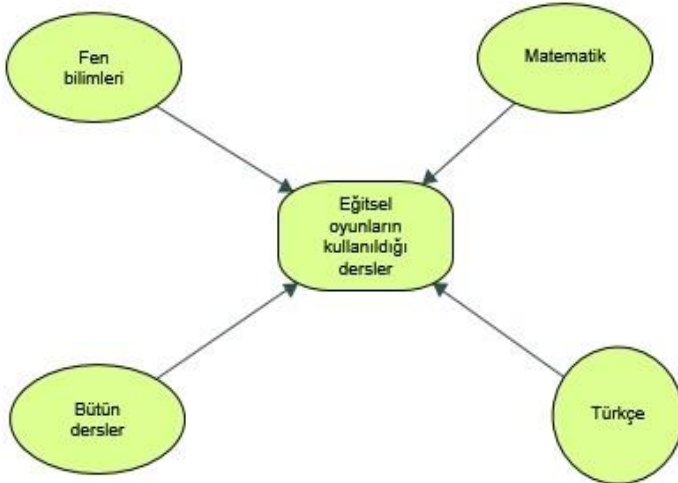
### 3.3. Öğretmenlerin Eğitsel Oyun Kullandıkları Dersler Hakkındaki Görüşleri

“Sınıf öğretmenleri hangi dersi eğitsel oyunlar için daha yararlı buluyor?” problemine cevap aramak için öğretmenlerden alınan cevapların analizleri Şekil 3 ve Model 3’te olduğu gibidir.



Şekil 3. Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun kullandığı dersler

Şekil 3’te görüldüğü gibi öğretmenler en çok Fen bilimleri dersinde eğitsel oyunları kullanmaktadırlar. Sınıf öğretmenlerinin oyun türlerine yönelik görüşlerin dağılımı Model 3’te gösterilmiştir.



Model 3. Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunları kullandığı dersler

Öğretmenlerin eğitsel oyun kullandıkları dersler hakkında birebir görüşlerine ait örnekler şu şekildedir:

“Ben Türkçe dersinde kullanıyorum. Zıt anlam, eş anlam gibi kelimeleri direkt eğitsel oyunlarla öğretiyorum.” (K4)

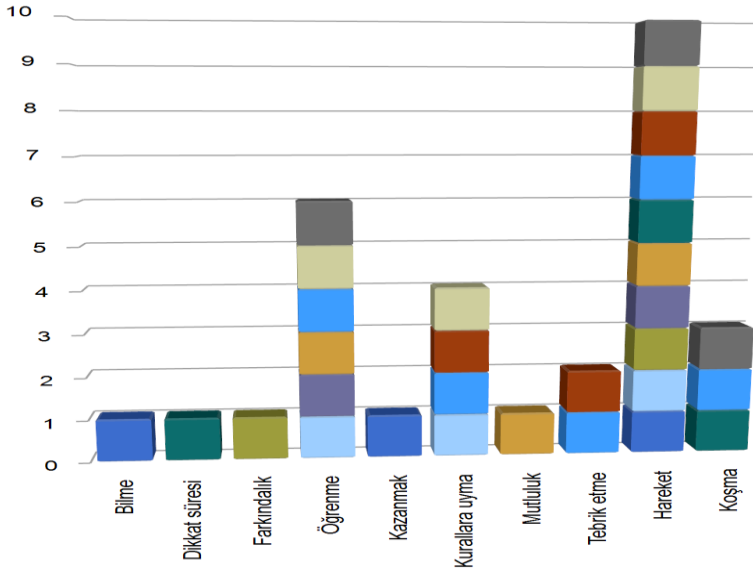
“Genelde fen bilimleri dersinde eğitsel oyun kullanıyorum. Bu derste konular bazı çocuklar tarafından zor anlaşılıyor ya da bu derslerde öğrenilenler çabuk unutuluyor. Özellikle öğrenilenlerin pekiştirilmesi ve kalıcı olması için eğitsel oyun kullanmaya çalışıyorum.” (K5)

“Hemen hemen tüm derslerde ve uygun kazanımlarda kullanıyorum.” (K6)

“Özellikle fen bilimleri dersinde kullanıyorum. Çünkü bu derste çocuğun daha çok somut düşünmesi, dokunması, görmesi gerekir. Elbette diğer derslerin öğretiminde de faydası olur ama ben daha çok öğretimde fen bilimleri dersinde kullanıyorum.” (K10)

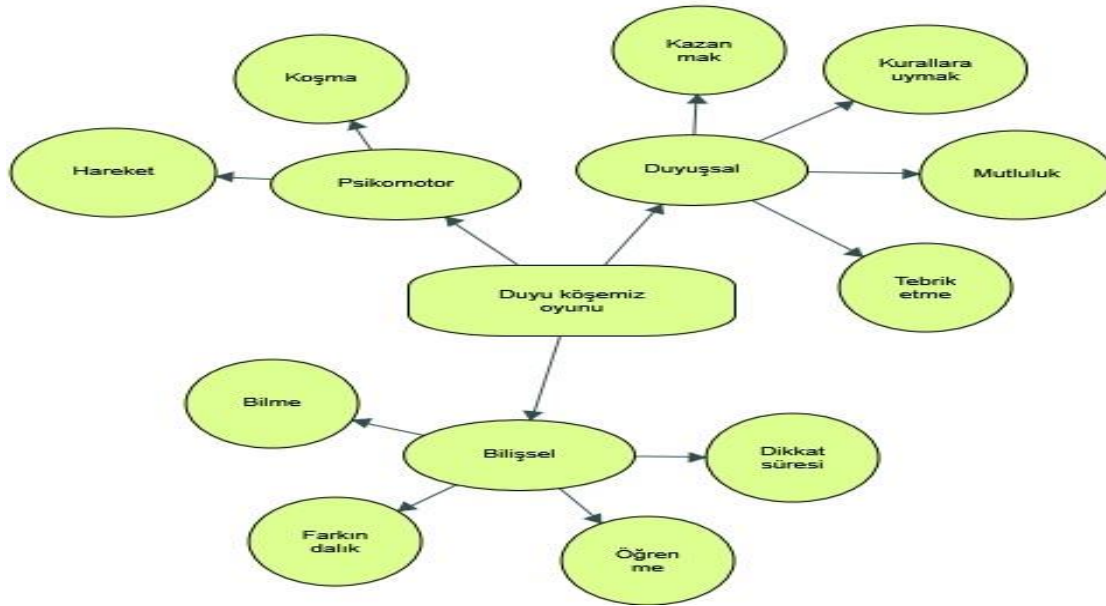
### 3.4. Öğretmenlerin Duyu Köşesi Oyununa Yönelik Görüşleri

Duyu Köşesi oyunu hakkında sınıf öğretmenlerinin görüşleri nelerdir?” problemine cevap aramak için öğretmenlerden alınan cevapların analizleri Şekil 4 ve Model 4’te olduğu gibidir.



Şekil 4. Sınıf öğretmenlerinin Duyu Köşesi oyunu hakkındaki görüşme bulguları

Şekil 4’te görüldüğü gibi sınıf öğretmenleri en çok hareket becerisi üzerinde ortak görüş bildirmişlerdir. Sınıf öğretmenlerinin oyun türlerine yönelik görüşlerin dağılımı Model 4’te gösterilmiştir.



Model 4. Sınıf öğretmenlerinin Duyu Köşesi oyunu hakkındaki görüşleri

Sınıf öğretmenlerinin Duyu Köşesi hakkındaki birebir görüşlerine ait örnekler şu şekildedir:

“Tam benim sınıfıma göre bir oyun. Sınıf mevcudum on. Fakat kalabalık sınıflarda zor olabilir diye düşünüyorum.” (K2)

“Yarışma duygusu çocukları mutlu eder. Kaybetme, kurallara uyma onlara duyuşsal beceri kazandırır.” (K4)

“Öğrencilerin bir köşeye hareket etmesi psikomotor becerilerine katkı sağlar.” (K5)

“Evet, etrafınızdaki her şeyi duyu organlarımız ile algıladığımızı deneyimleyerek öğretiyor.” (K6)

“Evet, rekabetle birlikte saygılı davranmayı kurallara uygun hareket etmeyi ve kazananı takdir ve tebrik etmek gibi becerileri desteklediğini düşünüyorum.” (K8)

“Evet, kullanırım. Bu konuyu daha önce işledik. Bu saatten sonra değerlendirmeye yönelik bir oyun olarak kullanabilirim.” (K9)

“Evet, oyun bilişsel beceriler kazandırır. Çünkü köşeleri hafızada tutmak, sorulara cevap vermek bu beceriye yöneliktir.” (K10)

#### 4. TARTIŞMA VE YORUM

Araştırmada çalışma grubundaki sınıf öğretmenlerinden elde edilen veriler bağlamında, eğitsel oyunların öğreticilik yönünün bulunduğu ve ilkökul öğrencilerinin özellikle oyun çağında oldukları için eğitsel oyunların gelişim özelliklerine uygun olduğu anlaşılmıştır. Ayrıca eğitsel oyunlarla öğrencilerin öğrenirken eğlendikleri, eğitsel oyunların kazanımlar için alternatif bir öğrenme yöntemi olduğu, ders tekrarlarında sık kullandıkları ve dikkat toplayıcı olduğu görülmüştür. Bu durumlar küçük yaşta çocukların uzun bir süre belli bir konumda hareketsiz duramama yani enerjisini dışa vurma isteği olarak açıklanabilir. İlgili araştırmalarda eğitsel oyunların öğrencilerin sınıf ortamı dışında eğlenerek öğrenmesine katkı sağladığını göstermektedir (Karamustafaoğlu ve Coşgun, 2021; Tortop ve Ocak, 2010; Yurt, 2007). Kaya ve Elgün (2015), yaptıkları bir çalışmada eğitsel oyunların sınıf öğretmenleri tarafından etkili bir şekilde kullandıklarında akademik gelişimlerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Bir başka çalışmada ise eğitsel oyunların ilkökul öğrencileri üzerinde farkındalık etkisi oluşturduğu ve öğrenmeye olumlu katkısı oluşturduğu ifade edilmiştir (Varan ve Sulak, 2018).

Sınıf öğretmenlerinin etkili bulduğu oyun türü hakkında klasik oyun türünü daha çok vurguladıkları görülmüştür. Bu durumun klasik oyun türünün gerçek yaşamın içinden olması, tüm öğrenme alanlarını kapsaması ve özellikle hareket becerisi kazandırması öğretmenlerin bu oyun türünü belirtmelerine kaynak oluşturduğu düşünülmektedir. Ayrıca, dijital oyunların belirtilmesine, ulaşılması kolay ve oynanmasının pratik olması, farklı oyun çeşitliliğine sahip olmasının neden olduğu, temassız oyun için ise, yeni ve salgın sürecinde ortaya çıkmasından dolayı olduğu anlaşılmıştır. Yapılan çalışmalarda klasik oyun türünün ilkökul öğrencilerinin gelişim düzeyine daha uygun olduğu ve diğer oyun türlerine göre değerler eğitimi ve hareket becerisi kazandırmada daha etkili olduğu ortaya konulmuştur (Aytaş ve Uysal, 2017). Bir başka çalışmada dijital oyunların psikolojik ve sosyal açıdan zararlarının olabileceği ve olumsuz davranışlara neden olabileceğinden bahsedilmiştir (Taylan, Kara ve Durgun, 2017). Öztapak (2017), geleneksel oyunların çocukların gelişimine daha fazla katkı sağladığını ve dijital oyunlar konusunda dikkatli davranılmasının gerekliliğini ileri sürmüştür.

Sınıf öğretmenlerinin en fazla eğitsel oyunlarla yürüttükleri ders olarak Fen bilimleri dersini işaret etmişlerdir. Bu dersin soyut kavramlar içermesi, eğlenceli hale getirilmek istenmesi ve öğrencilere bilimi oyunlarla sevdirmeye çalışılmasından dolayı öğretmenlerin bu derste eğitsel oyunlar kullandıkları anlaşılmıştır. Bu durum öğretmenlerin eğitsel oyunları özellikle soyut olan, öğrencilerin anlamakta zorlandıkları ve pekiştirilmesi gerekli derslerin kazanımlarını gerçekleştirmek için başta fen bilimleri olmak üzere tüm derslerde kullanılmasından kaynaklanmaktadır. Boyraz ve Serin (2015) yaptıkları çalışmada ilkökul fen dersinde uygulanan eğitsel oyunun öğrencilerin öğrenmesine kolaylık sağlandığını belirtmişlerdir. Başka araştırmacılar da özellikle soyut derslerin öğretiminde eğitsel oyunların kullanımının öğrenmeye katkı sağladığını belirtmişlerdir (Asan ve Çeliktürk Zengin, 2020; Boz, 2018; Karamustafaoğlu ve Aksoy, 2020).

Sınıf öğretmenlerinin Duyu Köşesi oyunu hakkındaki değerlendirmeleri olumlu yönde olmuştur. Öğretmenlerin bu oyunun, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerine katkı sağlayacağı, kazanımın öğrenilmesine faydalı olacağı, eğlenceli bir etkinlik olduğu ve öğrencilerin dikkatini çekebileceği konularında hemfikir oldukları görülmüştür. Sınıf öğretmenlerinin bu düşüncelere sahip olmasında oyunun kısa ve anlaşılır olması, ilkökul öğrencilerinin seviyesine uygun olmasının etkisi olduğu söylenebilir. Bu fikri, eğitsel oyunlarla öğrencilerin içlerindeki enerjiyi attıkları ve yarışma duygusuyla öğrencilerin tüm becerileri kazandığının vurgulandığı (Kılıç ve Karamustafaoğlu, 2020) ve eğitsel oyunların öğrencilerin motivasyonuna olumlu katkı sağladığının belirtildiği (Yıldız, Şimşek ve Araz, 2016) bazı çalışmalar destekler niteliktedir.

#### 5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu çalışmada çalışma grubunda yer alan sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hakkındaki görüşleri ve tasarlanan eğitsel oyuna yönelik değerlendirmelerinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Araştırma bulgularına bağlı olarak yapılan tartışma ve yorumlar ışığında sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunların öğretimde kullanılmasına yönelik olumlu görüşe sahip oldukları ve oyun çağında olduklarını belirttikleri öğrencileriyle eğitsel oyun oynamalarının öğrencilerinin gelişimlerine katkı sağlayacaklarının farkında oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Sınıf öğretmenlerinin oyun türleri arasında klasik oyun türünü daha fazla tercih ettikleri ve bunda klasik oyun türünün gerçek yaşamdan olmasının etkisi olduğu sonucuna varılmıştır. Çünkü öğretmenler öğrencilerinin koşarak enerjilerini harcamasında ve eğlenerek öğrenmesinde klasik oyunların daha etkili olacağını düşünmeleri bu sonucu doğurmaktadır. Sınıf öğretmenlerinin öğretilmesi zor ve soyut olan, pekiştirme ihtiyacı duydukları konuları içeren derslerde eğitsel oyunları kullanmayı daha çok tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada öğretmenlerin genellikle eğitsel oyunları değerlendirme amaçlı kullandıkları, tasarlanan Duyu Köşesi oyununu ise açık, anlaşılır ve öğretimsel yönden faydalı buldukları sonucuna varılmıştır. Sınıf öğretmenlerinin öğretime yönelik eğitsel oyunları tercih etmemelerinin bu konuda yeterli düzeyde bilgi sahibi olmadıklarından kaynaklandığı anlaşılmıştır.

Araştırma sonuçlarına dayalı olarak ilgililere aşağıdaki öneriler sunulabilir:

- ✓ Eğitsel oyunlarla öğretim konulu hizmet-içi eğitimler düzenlenerek hizmet öncesi öğretmen yetiştirme programlarında ya da meslek yaşamlarında bu tür ders veya eğitim almayan öğretmenlere fırsatlar sunulabilir.
- ✓ Öğretmen yetiştirme programlarına eğitsel oyunlar dersi zorunlu ders olarak konulabilir.
- ✓ Öğretmenler klasik, dijital ve temassız oyun türlerinin kullanımı konularında bilgilendirilmelidir.
- ✓ Öğretmelere derslerinde eğitsel oyun oynatmalarını kolaylaştıracak nitelikte uzmanlarca hazırlanan her derse yönelik eğitsel oyun kitapçıkları hazırlanabilir.
- ✓ Kalabalık sınıflarda Duyu Köşesi oyunu için gruplar oluşturularak oynatılabilir.
- ✓ Duyu Köşesi oyunundaki soru çeşitliliği artırmak için daha çok bilmece yazılabilir.

## KAYNAKÇA

- Asan, H. & Çeliktürk Sezgin, Z. (2020). "Effects of the Educational Games on Primary School Students' Speaking Skills and Speaking Anxiety". *Journal of Theoretical Educational Science*, 13(4): 685-700.
- Aytaş, G. & Uysal, B. (2017). "Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme". *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1): 675-690.
- Boyras, C. & Serin, G. (2015). "İlkokul Düzeyinde Oyun Temelli Fiziksel Etkinlikler Yoluyla Kuvvet ve Hareket Kavramlarının Öğretimi". *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1): 89-101.
- Boz, İ. (2018). "İlkokul 4. Sınıf Matematik Dersinde Oyunla Öğretim Yönteminin Akademik Başarıya Etkisi". *Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi*, 1(1): 27-45.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2019). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (2020). *Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni* (3. Baskıdan çeviri). (Çev. Ed.: M. Bütün & S.B. Demir). Ankara: Siyasal Yayın Dağıtım.
- Gedik, N. B. (2017). 3. Sınıf Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programının Öğretmen Görüşlerine Dayalı Olarak Değerlendirilmesi, Yayınlanmamış Doktora tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman Üniversitesi, Adıyaman.
- Hazar, M. (2005). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*. Ankara: Tutibay Yayıncılık.
- Karamustafaoğlu, O. & Kaya, M. (2013). "Eğitsel Oyunlarla "Yansıma ve Aynalar" Konusunun Öğretimi: Yansımali Koşu Örneği". *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 3(2): 41-49.
- Karamustafaoğlu, O. & Aksoy, S. (2020). "Canlıların Sınıflandırılması Konusunda Geliştirilen Eğitsel Oyunla İlgili Öğretmen Görüşleri". *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(1): 90-109.
- Karamustafaoğlu, O. & Coşgun, M. A. (2021). "Katı Atıkların Ayrıştırılması Konusunun Eğitsel Bir Oyunla Öğretimi Hakkında Öğretmen Görüşleri". *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 7(15): 69-87.
- Kaya, S. & Elgün, A. (2015). "Eğitsel Oyunlar ile Desteklenmiş Fen Öğretiminin İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisi". *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1): 329-342.
- Kılıç, M. F. & Karamustafaoğlu, O. (2020). "Kan Kapmaca İsimli Eğitsel Oyun Hakkında Öğretmen Görüşleri". *Fen Matematik Girişimcilik ve Teknoloji Eğitimi Dergisi*, 3(3): 144-158.
- MEB -Milli Eğitim Bakanlığı- (2018). *Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar)*, Ankara.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel Araştırma: Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber* (3. Baskıdan çeviri), (Çev. Ed.: S. Turan). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Özmen, H. & Karamustafaoğlu, O. (Ed.) (2019). *Eğitimde Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Öztabak, M. Ü. (2017). "İlkokul 2. ve 3. Sınıf Öğrencilerinin Oynadıkları Oyunların İncelenmesi". *Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(3): 797-822.
- Senemoğlu, N. (2001). *Gelişim Öğrenme ve Öğretim: Kuramdan Uygulamaya*. Ankara: Gazi Kitabevi.



Taylan, H., Kara, H. & Durgun, A. (2017). “Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma”. PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3(1): 78-87.

Varan, S. & Sulak, S. E. (2018). “İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi”. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 17(67), 1109-1119.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (11.Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yıldız, E., Şimşek, Ü. & Araz, H. (2016). “Dolaşım Sistemi Konusunda Eğitsel Oyun Yönteminin Kullanılmasının Öğrencilerin Akademik Başarı ve Fen Öğrenimi Motivasyonu Üzerine Etkisi”. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 13(36), 20-32.

Yurt, E. (2007). Eğitsel Oyun Tekniği ile Fen Öğretimi ve Yeni İlköğretim Müfredatındaki Yeri ve Önemi. Yüksek Lisans Tezi. Muğla Üniversitesi, Muğla.

## EKLER

### EK-1: Tasarlanan Oyun

Ders: Fen Bilimleri

Sınıf: 3. sınıf

Ünite: 2. Ünite, Beş Duyumuz

Konu: 1. Konu, Duyu organlarımız ve görevleri

Kazanım: 1. Kazanım, Duyu organlarının önemini fark eder.

Oyunun Adı: Duyu Köşesi

Oyunun Oynandığı Yer: Okul Bahçesi

Oyun Türü – Öğrenci Sayısı: Grup oyunu- 8 öğrenci

Kullanılan Malzemeler: Tebeşir, bilmecce kartı

Oyunun Amacı: Bu oyunda öğrencilerin beş duyu organımızın önemini fark etmeleri amaçlanmıştır.

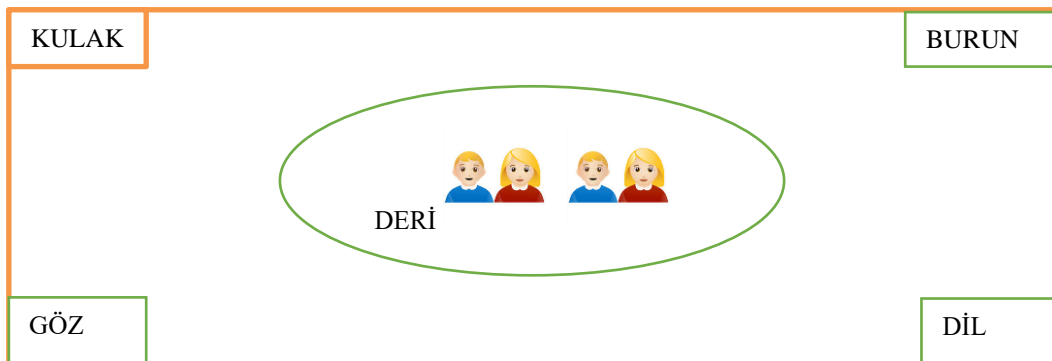
Oyunun Kuralları:

- 1- Öğretmen hakem olarak görev yapar.
  - 2- Öğrenciler koşarken arkadaşını çekmez ya da engellemez. Engelleyen öğrenci oyundan çıkar.
  - 3- Aynı anda gelen öğrenciler oyundan çıkmaz, oyuna devam edilir.
  - 4- Oyundan çıkan öğrenci oyuna devam eden arkadaşlarına hiçbir şekilde yönlendirme yapmaz.
  - 5- Öğretmenin söylediği bilmecce etkinlik alanının ortasına çizilen dairenin içinde kalınmasını gerektirirse, dairenin dışına çıkan ilk öğrenci oyundan çıkar.
  - 6- Bir öğrenci kalana kadar oyun devam eder.
- Oyunun Oynanışı:
- 1- Öğrenciler daire şeklindeki etkinlik alanının ortasında bekler.
  - 2- Öğretmen her köşeye bir duyu organımızın ismini verir ve tebeşir ile sınırlarını çizer. Kalan bir duyu organımıza da öğrencilerimizin beklediği alana verir.
  - 3- Öğretmen duyu organlarımızın önemini içeren bilmecceyi söyler.
  - 4- Öğrenciler bilmecenin cevabının ait olduğu köşeye koşar.
  - 5- Doğru köşeye son gelen öğrenci oyundan çıkar.
  - 6- Son aşamada (iki öğrenci kaldığı zaman) bilmecenin doğru cevabı olan duyu köşesine ilk giden öğrenci oyunu kazanmış olur.

Oyunun Krokisi



Öğretmen



**Bilmeceler**

- 1) Kuşlar öter, biz duyarız. Biz ne ile duyarız?
- 2) Gökyüzünde bulut gördüm. Ben bulutu kimin sayesinde gördüm?
- 3) Kahve koklarım, gül koklarım. Kimin sayesinde koklarım?
- 4) En güzel kokuları o getirir bize?
- 5) Ağzımın içinde değirmen, yiyecekleri öğütür hemen?
- 6) O olmazsa taşın sert, pamuğun yumuşak olduğunu anlayamam?
- 7) En büyük duyu organıyım, her hafta yıkanmalıyım?
- 8) Herkesi görür, kendini görmez?

\*Eşitlik durumları için 2 soru fazla yazılmıştır.

**EK-2: Görüşme Formu****SORULAR**

- 1- Eğitsel oyunların kullanımı ve öğreticiliği hakkında ne düşünüyorsunuz?
- 2- Siz eğitsel oyunlarla ders işliyor musunuz?  
- Eğitsel oyunları öğretime yönelik mi yoksa değerlendirmeye yönelik mi oynatıyorsunuz? Neden?
- 3- Hangi derslerin öğretiminde eğitsel oyunların kullanımını yararlı buluyorsunuz?
- 4- Eğitsel oyunların dijital, klasik ya da temassız türünden hangisinin öğretimde daha etkili olabileceğini düşünüyorsunuz?  
-Bu oyun türlerinin birbirlerinden üstün ya da zayıf yönleri hakkında neler söyleyebilirsiniz?
- 5- Tasarlanan Duyu Köşesi isimli oyunun oynanışı ve kuralları anlaşılıyor mu?  
-Oyunda anlaşılmayan ya da öğretim esnasında öğretmen ve/veya öğrencileri zorlayacağını düşündüğünüz kısımlar var mı?  
-Oyunun konunun öğretimine katkısı olacağını düşünüyor musunuz?
- 6- Tasarlanan Duyu Köşesi isimli oyun konuya ait kazanımı karşılıyor mu? Nasıl?
- 7- Tasarlanan Duyu Köşesi isimli oyunun öğrencilere nasıl beceriler kazandıracağını düşünüyorsunuz?  
-Bu oyunun bilişsel beceriler kazandıracağını düşünüyor musunuz? Açıklayınız.  
-Bu oyunun duyuşsal beceriler kazandıracağını düşünüyor musunuz? Açıklayınız.  
-Bu oyunun psikomotor beceriler kazandıracağını düşünüyor musunuz? Açıklayınız.
- 8- Duyu Köşesi oyununu derslerinizde kullanır mısınız?