



Halil Açıkalm

<https://orcid.org/0009-0007-3144-3567>

Principal, Selahaddin Eyyubi High School, Turkey, ibrahimpakalin06@hotmail.com

Mehmet Aktan

<https://orcid.org/0009-0002-6840-3917>

Assistant Principal, Kocaalan Primary School, Turkey, mhmtktn21@hotmail.com

Müzaffer Kılıçoğlu

<https://orcid.org/0009-0002-8957-0300>

Assistant Principal, Bozoba Secondary School, Turkey, bozoba-ilk-ort@hotmail.com

Yasin Koktay

<https://orcid.org/0009-0001-7104-8031>

Teacher, Fatih Secondary School, Turkey, yasinkoktay1985@gmail.com

Hacı Murat Kılıçoğlu

<https://orcid.org/0009-0006-8078-7510>

Principal, Acar Mezrası Primary School, Turkey, yusuf.boran21@hotmail.com

Yunus Hasar

<https://orcid.org/0000-0002-2041-2845>

Principal, Çınar Ortaşar Primary School, Turkey, yunuzhasar@hotmail.com

Meral Hasar

<https://orcid.org/0009-0003-6065-7063>

Assistant Principal, Nazime Tatlıcı Primary School, Turkey, mhasar12@hotmail.com

Emrah Tan

<https://orcid.org/0009-0005-9268-4511>

Assistant Principal, Çayönü Secondary School, Turkey, emrahtan21@outlook.com

Atf Künyesi | Citation Info

Açıkalm, H., Aktan, M., Kılıçoğlu, M., Koktay, Y., Kılıçoğlu, H., M., Hasar, Y., Hasar, M. ve Tan, E., (2023). İlköğretim Derslerinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisine İlişkin Öğretmen Görüşleri, *Tigin Analitik Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (2), 54-68.

İlköğretim Derslerinde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisine İlişkin Öğretmen Görüşleri

Öz

Bu araştırma ilköğretim derslerinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisine ilişkin öğretmen görüşlerini tespit etmeyi amaçlamaktadır. Öğrencilerin vazgeçemediği bir eğlenme aracı olan oyunların günümüzde etkin bir eğitim aracı olarak kullanılmaktadır. Özellikle dijital oyunlar eğitimde yaygın olarak kullanılmaktadır. Öğrencilerin öğrenmesi için oyun temelli öğrenme ortamları olarak bilinen ve günümüzde yaygın olarak kullanılan eğitsel oyun kullanım durumları bu çalışmanın genel amacını oluşturmaktadır. Araştırmada olgu bilim deseni yöntemi kullanılmıştır. Araştırma 2023-2024

eğitim öğretim yılında Diyarbakır ili Bağlar ilçesinde yer alan ilköğretim okullarında çalışan öğretmen görüşlerinden oluşmaktadır. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı bu araştırmada veriler, yarı yapılandırılmış ve yönlendirici olmayan görüşme tekniği ile ilköğretim okullarında çalışan 20 öğretmenden elde edilmiştir. Veri toplama sürecinin detaylı bir şekilde anlatılmasıyla ve katılımcıların verdiği cevaplardan doğrudan alıntılar verilme suretiyle geçerlik ve güvenirlik sağlanmaya çalışılmıştır. Yapılan çalışma sonucunda; öğretmenler eğitsel oyunların öğrencilerde gerek davranışları gerekse akademik başarıları üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu söylemişlerdir. Ayrıca öğretmenlerin tamamına yakını eğitsel oyunların öğrencilerde bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerine olumlu katkılarının olduğu ifade etmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel oyun, Öğrenci, Okul, Öğretmen, Eğitim, Akademik başarı

Teachers' Opinions on the Effect of Using Educational Games in Primary Education Lessons on Students' Academic Achievement

Abstract

This research aims to determine teachers' views on the effect of using educational games in primary education courses on students' academic achievement. Games, which are an indispensable entertainment tool for students, are used as an effective educational tool today. Especially digital games are widely used in education. The general purpose of this study is to determine the use of educational games, which are known as game-based learning environments for students' learning and are widely used today. The phenomenology design method was used in the research. The research consists of the opinions of teachers working in primary schools in Bağlar district of Diyarbakır province in the 2023-2024 academic year. In this study, in which qualitative research method was used, data were obtained from 20 teachers working in primary schools through semi-structured and non-directive interview technique. Validity and reliability were ensured by explaining the data collection process in detail and giving direct quotations from the answers given by the participants. As a result of the study; teachers stated that educational games have a significant effect on students' behavior and academic achievement. In addition, almost all of the teachers stated that educational games have positive contributions to students' cognitive, affective and psychomotor skills.

Keywords: Educational game, Student, School, Teacher, Education, Academic achievement

Giriş

İnsanoğlunun varoluşundan bu yana eğitim ve öğretimde yaşanan değişimlerin birçoğu teknolojik ilerlemeyle ilgilidir. Bu değişimlere paralel olarak öğretim yöntem ve teknikleri de gelişmiştir. Bu süreçte oyun temelli eğitim yöntemi geliştirilmiş ve yaygınlaşmaya başlamıştır. Günümüzde oyun temelli öğrenme problemi, bilgisayar teknolojisi ile bütünleşerek elektronik ortamda ortaya çıkmıştır. Geleneksel öğretim yöntemleri geçmişin şartlarına göre ayarlanmıştır.

Bilgi çağının ön koşulu olarak teknoloji getirilerinden dolayı eğitimde yeni yöntem ve ortamlar kullanılmaktadır. Oyun da bu ortamlardan biridir (Kotan ve Kılıç, 2021). Oyun, rastgele gerçekleştirilebilen, sonsuz, içtenlikle davranılmasını sağlayan, sırrı ve çekiciliđiyle ön planda olan bir faaliyet şeklinde ifade edilmiştir. Oyun ile beraber çocukların duyguları deđişime uğrar. Çocuklar oyun aracılığıyla kendisini tanır. Ayrıca sistemli biçimde davranmayı, zihinsel ve fiziksel becerilerini, grup ahengini ve yüksek arzu ile topluluk karşısında kendisini anlatmayı oyun aracılığıyla gerçekleştirirler. Kablan ve Cob, (2018). Oyunu, çocuklar için bir eğlence aracı olmakla beraber öğretimde ve eğitimde de yararlanılabilecek etkili bir vasıta şeklinde kabul edildiđini ifade etmektedir. Hem eğlenip hep öğrenmenin çocukların gerek zihinsel gerek fiziksel gelişimine katkı verdiđi bilinmek ile beraber belirli yaş ve gelişim seviyelerinde oldukça fazla pratiđinin gerçekleştirildiđi de izlenmektedir. Ayrıca genellikle oyunun okul öncesi ve ilkokul kademesi için uygun bir etkinlik olduđu öngörülse de oyun tabanlı öğrenme yöntemlerinin bütün yaş düzeyleriyle ilişkilendirilebildiđi de yapılmış olan uygulamalarda görülmektedir (Hazar ve Altun, 2018). Klasik eğitim şekillerine nazaran bu husus eğitimin kalitesi açısından pozitif bakılmaktadır (Güvendi ve Macun, 2019). Eğitsel oyunlar çocuklar için belirlenmiş olan birtakım senaryo ve sorunların çözüm yoluyla öğrenmenin sağlanması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda çocuklara deđişik çözüm yollarını keşfetme, rekabet, iş birliđi, şans vb. hususlarda da bilgiler kazandırılır. Eğitsel oyunlar çocuklara faydalı olduđu gibi öğreticilere de kolaylık sağlar. Eğlenme ve oyun oynama güdüsünün bütün yaş düzeylerinde bulunduđu dikkat edilirse oyundan eğitsel bir araç şeklinde yararlanılması öğrenme sürecinin kalitesi üstünde etkilidir. (Önen, Demir ve Şahin, 2012). Diđer yandan bir çocuk ancak oyun yoluyla kendini geliştirme imkânı bulur ve ilk deneyimlerini kazanır.

Eğitsel oyunlar zengin uyarıcı ortamı sunması sebebiyle kişilik gelişimine büyük katkı sağlamaktadır. Uygun yer ve zamanda oyunlar eğitimin hizmetine sunulmalıdır. Eğitsel oyunlar sayesinde konular daha ilginç hale getirilebilir, yeni kavramların kazandırılması, hatalı çalışma alışkanlıklarının düzeltilmesi, bilgilerin kalıcılığı sağlanabilir (Kuzu ve Kuzu, 2022). Öğretim sürecine dâhil edilecek oyunlar sayesinde sınıf içinde ve dışında akranlarıyla birlikte eğlenerek öğrenecekleri öğrenme ortamları oluşturulabilir. Oyun hayatımızın her döneminde bebeklikten ölüme kadar karşılaştığımız, içerisinde bir şekilde bulunduđumuz bir deneyimdir. Oyun sayesinde birey kendini ve çevresini tanıma imkanı bulur. Oyunlarda bireyin aldıđı roller gerçek hayatın provasıdır. Bu yönüyle oyunlar gerçek yaşama hazırlıktır. Oyunlar bireyin zihinsel, bedensel, ruhsal, sosyal gelişim alanlarına katkı sunar. Dolayısıyla oyunlar yeme içme gibi zaruri ihtiyaçlardan biri olarak ifade edilebilir. Bu ihtiyaç 20 Kasım 1959 tarihli Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesinde 7. ilke olarak şu şekilde ifade edilmiştir: Çocuđa eğitimle

aynı amaçlara yönelik bütün oyun ve eğlenme olanakları sağlanır; toplum ve kamu makamları çocuđun bu haktan yararlanmasını artırmaya çaba gösterir (Li ve Tsai, 2013). Dolayısıyla çocukların karmaşık olayları, durumları, soyut kavramları anlamalarında en önemli araç olan oyunlar, onların yaratıcı düşünme ve duyuşsal alan becerilerinin gelişiminde de önemli bir etkiye sahiptir

1. Eğitsel Oyun

Oyun, öğrencilerin hayatlarındaki en önemli parçalarından biri olan, onların sosyal, fiziksel, zihinsel becerilerinin gelişmesine yardımcı olan, kendi fikirlerini ve duygularını ifade edebilmesini sağlayan, belli bir süreçte ve belli bir plan çerçevesinde gerçekleştirilmiş olan, eğlendirirken isteklendirme ve cesareti geliştirdiđi faaliyetlerdir (Çoban ve Nacar, 2006, 17). Vygotsky oyunun iki tarafıyla ilgilenir:

1. Vygotsky, çocukların bilhassa hayali bir oyun esnasında, zihinlerinin en üst seviyede çalışmış olduğunu, çocukların beceri ve bilgilerini hiçbir vaziyette olmadığı kadar gösterdiğini iddia eder.
2. Vygotsky bunların yanı sıra, çocukların oyun esnasında simgesel işlevin ne olduğunu algılamaya başladıklarını belirtir.

Eflatun: Eski bir Yunan felsefecisi olan ve ‘‘Çocuk, oyunla büyümelidir.’’ diyen Eflatun, beden eğitimiyle ruh eğitimi beraber gerçekleştirilirse çocuđun eğitilebileceğini ifade etmektedir (Pise ve Jadhav, 2016).

İbni Sina: Eğitime birçok katkı sunan İbni Sina da eğitsel oyunlardan eğitim- öğretimde yararlanılmasının önemi üstünde yoğunlaşmış ve oyunların çocuđun güvenini, sosyal iletişimini, işbirliği yapma duygusunu geliştirmiş olduğunu ifade etmiştir. Aynı zamanda çocuđun problem çözme kabiliyetini arttırdığını, dilsel, yaratıcılığını, fiziksel becerilerini eğleneceđi bir ortamda geliştirdiğini belirtmiştir (Nowrozi vb. 2013, s. 175).

Gazali: Bir İslam felsefecisi olan Gazali’ye göre oyun çocukların zihnini yönlendirir ve çocuđun daha iyi öğrenmesine yardımcı olur. Oyunlar, öğrencinin çalışma güdüsünü yitirmesini önlemek amaçlı faydalanılması gerekli bir etkinliktir (Meador, 2003). İfade edilen düşünceler doğrultusunda oyunlar yalnızca günümüz dünyasında değil geçmişten beri kullanılmış olan ve çocukların eğitimleri, kişilikleri, gelişimleri için yararlı olduđu belirtilen bir aktivitedir. Fakat bu teknikten yararlanılmasının hedefe erişebilmesi ve eğitime hizmet etmesi için oyunun öneminin iyi bir şekilde özümsemesi, oyun çeşitleri ve sınıf içerisinde ne şekilde kullanılacağı üzerinde bilgi lazımdır.

1.1. Eğitsel Oyunların Yararları

Geçmişten günümüze çocukların yaşamlarında kayda değer bir konumda bulunan oyunlar, çocukların sürekli ilgi odağı olmuş ve onların eğlenceli şekilde vakit geçirmelerine yardımcı olmuştur. Oyunların çocuklar için bir eğlence kaynağı olmasının dışında onların öğrenmesinde ve gelişmesinde de pek çok yararı mevcuttur. Onlar için oyun, yemek içmek gibi tabii bir gereksinimdir (Obut, 2005).

Oyun, küçüklerin en doğal hakkı kabul edilir. Oyun sayesinde rahatlayıp mutluluk içerisinde olan kendisini bağımsız hissedebilen çocukların ruhsal yönünün alt yapısı da sağlamdır (Değer, 2012). Bundan ötürü çocukların eğitim esnasında kendisini rahat hissedebilmeleri ve eğlenceli bir şekilde öğrenmeleri bekleniyorsa oyunlar, bu hususa imkân veren tekniklerdendir. Bireylerin kişilik nitelikleri erken dönemlerde şekil bulmaya başlar. Çocuklar ebeveynlerinden, çevrelerinden veya büyüklerinden görmüş olduklarını taklit eder. Bu bakımdan ele alındığında onun kişilik gelişiminde oyunların katkısı fazladır. Oyun içinde girmiş olduğu kimliği özümseyen çocuk, ne şekilde davranılması gerektiğini anlamakla kalmayıp oyun esnasında paylaşma ve işbirliği hususlarında da tecrübe edinir (Gülsoy, 2013). Zira oyun, etkileşim içinde oluşan aktivitelerdir. Bu sebeple oyun oynamış olan çocuk sosyalleşme, paylaşma, başka bireylerin haklarına saygılı olma vb. yaşam içerisinde oldukça güçlükle öğrenilebilecek davranışları oyun esnasında farkında olmaksızın edinirler. Bu şekilde çocuklar hakiki yaşamda nasıl davranmaları gerektiğini öğrenirler (Read, 2013). Bu sebeple, insanın kişilik gelişiminin de üstünde durulduğu sürece eğitim ortamlarında oyunların da olması lazımdır. Oyunlar eğlence kaynağı olmanın yanında uyulması gerekli normlarda meydana gelmektedir. Böylece çocuklar kuralları benimsemelerinin lazım olduğunu öğrenirken oyunlar öğretmene sınıf yönetimi bakımından da yardımcı olur. Çünkü normal şartlarda kurallara uymada gönülsüz olabilecek çocuklar bile etkinlik oyun olduğu zaman gönüllü bir biçimde davranabilmektedir (Read, 2013). Oyunlar, öğrencilerin sosyalleşmesi bakımından da oldukça önemlidir. Çocuklar oyun sayesinde kuralları öğrenir, düzene adapte olur ve aidiyet duygusunu hissetmiş olurlar (Tosuncuođlu, 2013).

Bundan dolayı eğitim ortamında oyuna yer ayırılıyorsa kurallara da uyulmaya alışmalıdır. Bu şekilde çocuk, oyunun gereksiz bir aktivite olduğu düşüncesine kapılmayacaktır. Çocukların dikkatleri ve ilgileri yaş gruplarından ötürü hemen dağılır. Ancak oyunlar, başka aktivitelerle karşılaştırıldığında çocukları daha etkin kıldığı ve çocukların ilgi odağı olduğundan dikkat süresini en fazla uzatabilen tekniktir (Akandere, 2013, s. 19). Çünkü oyunlar pek çok beceriye aynı anda seslenebilme niteliği taşır (Read, 2013, s. 150). Çocuk oyun esnasında izleyerek oyunun takibini sağlar, ifadelere dikkat eder, hareket içeren bir oyun ise bedensel şekilde de

oyun oynar. Bu durumlar çocuktaki dikkat dağınıklığını önlemektedir. Oyunlar, küçüklerin kendisine has bağımsız ortamlarıdır. Bundan dolayı çocuklar oyun esnasında kendisini başka birinin kontrolünde görmezler. Hakiki hayata benzer faaliyetlerle birtakım tecrübeler edinirken kendilerini bağımsız görerek esasında hayata da hazır hale gelirler. (Tüfekçioğlu, 2008). Literatür incelendiğinde, eğitsel oyunlar ile ilgili birden fazla ulusal ve uluslararası alanda çalışmalara konu olduğu görülmektedir (Lynn, 2002; Kukul, 2013; Kayan, 2019; Can, 2017). Eğitsel oyunlar ile ilgili yapılan araştırmalarda genellikle oyunların öğrencilerde analitik düşünme, karar verme ustalığı vb. beceriler gelişir. Aynı zamanda öğrenciler kazanmayı ve kaybetmeyi, toplumsal kültürü, iyiyi-kötüyü, sosyal rolleri, sevgi ve saygıyı eğitsel oyunlarla öğrenir (Akandere, 2013, s.20). Öğrenciler eğitsel oyunlar sayesinde bilgiyi, beceri ve istedik davranışları kendiliğinden öğrenilir. Oyun kişinin kendini rahat hissettiği, duygularının belirginleştiği, yaratıcılığının geliştiği ortamlardır. Oyunlarla öğrenciler bencillikten uzaklaşarak sosyalleşir, iş birliği içerisinde paylaşmayı, dayanışmayı öğrenir (Akandere, 2013, s. 2).

Bu nedenle, böylesine önem arz eden eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarıya etkisi konusunu öğretmen görüşleri açısından tespit etmeyi amaçlamıştır. Bu çalışma, eğitsel oyunlar ile ilgili öğretmen görüşleri saptanmasına, buna paralel olarak mevcut durumun da ortaya koyulması ile elde edilecek sonuçların derslerde eğitsel oyunlar ile öğrencilerin akademik başarının artmasına katkı sağlaması açısından faydalı olacağı düşünülmektedir. Ayrıca, elde edilen bu bulguların, alanyazına sağlayacağı katkı önem arz ettiği düşünülmektedir. Çalışmanın genel amacı, ilköğretim derslerinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisine ilişkin öğretmen görüşlerini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır;

1. Eğitsel oyunlar hakkında görüşleriniz nelerdir?
2. Derslerinizde eğitsel oyunlara ilişkin yapılan uygulamaları örneklerle açıklayabilir misiniz?
3. Eğitsel oyun uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarının etkisine ilişkin görüşleriniz nelerdir?

2.Yöntem

2.1. Araştırmanın Deseni

Araştırma ilköğretim derslerinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisine ilişkin öğretmen görüşlerini belirlemeye yönelik yapılan nitel bir çalışmadır. Nitel araştırma tekniklerinin öne çıkan özellikleri doğal ortama duyarlılık sağlaması, araştırmacının katılımcı rolü olması, bütüncül bir yaklaşıma sahip olması, algıların

ortaya konmasını sađlaması, araştırma deseninde esnekliđi olması ve tümevarımcı bir analize sahip olmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu çalışmaya da araştırmacı bizzat katıldıđı ve yeri geldiğinde çeşitli yönlendirmeler yaptıđı için eylem araştırması tercih edilmiştir.

2.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada kullanılan görüşme soruları araştırmacı tarafından ilgili alan yazın taraması yapılarak hazırlanmıştır. Oluşturulan görüşme soruları 3 alan uzmanı tarafından incelenerek kapsam geçerliliđi gözden geçirilmiştir. Kişisel Bilgi Formu Araştırmada katılımcıların kişisel bilgilerini görüşme formlarında belirtmeleri istenmiştir. Bu amaçla öğretmenlerden cinsiyet, eğitim düzeyi ve mesleki kıdeme yönelik bilgiler istenmiştir. Çalışmanın yürütülebilmesi için okul yönetimine çalışma hakkında bilgi verilmiş ve okul yönetiminden çalışmanın yürütülebilmesi için izin istenmiştir. Okulda görüşme yapmak için okul müdürüyle iletişime geçilmiş, öğretmenlerden uygun bir güne randevu alınmıştır. Görüşme yapılmadan önce katılımcılara gerekli açıklamalar yapılmış ve gönüllülük esasına dayalı olarak gerçekleştirilecek çalışma için katılımcılardan görüşlerini belirtmeleri istenmiştir. Görüşmeler için 15.05.2022-15.06.2022 tarihleri arasında okulda görüşme yapmaya uygun ortam tercih edilmiştir. Araştırma süresince katılımcıların soruları rahat bir şekilde cevaplayabilmeleri için araştırmanın başlangıcında amaçtan derinlemesine bahsedilmiştir. Öğretmen görüşmeleri 15-20 dakika sürmüştür. Araştırma kapsamında 20 öğretmene yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde “Görüşme Formları” kullanılmıştır.

2.3. Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Diyarbakır ili merkez Bağlar ilçesine bađlı okullarda görev yapan 20 öğretmen oluşturmaktadır.

Tablo 1. Katılımcıların demografik özellikleri

Deđişkenler	N	Yüzde
Cinsiyet	Erkek	14
	Kadın	6
Eđitim düzeyiniz	Lisans	13
	Yüksek Lisans	5
	Doktora	2
Mesleki Kıdeminiz	1 ve 5 yıl arası	5
	6 ve 10 yıl arası	11
	11-15 yıl arası	2
	16 yıl ve üstü	2

Geçerlilik, Güvenirlilik ve Etik;

Bu arařtırmada güvenilirliđin ve geçerliliđi sađlanmasında; inandırıcılık, aktarılabirlik, tutarlılık yollarına bařvurulmuřtur. Bu bađlamda; arařtırmada inandırıcılıđı sađlamak için veri toplama araçlarını oluřturma, verilerin toplanması, verilerin çözümlenmesi ve raporlanması ařamalarında uzman desteđi alınmıřtır. Bununla birlikte arařtırmanın inandırıcılıđını sađlamak için veri çeřitlemesine gidilerek öđretmenlerden veriler toplanmıřtır. Aktarılabirlik ilkesi göz önünde bulundurularak çalıřmada doğrudan alıntılama ve bunların yorumlanmasıyla sađlanmıřtır (Yıldırım ve řimřek, 2013). Tutarlılıđın sađlanabilmesi için ise veri toplama ve analiz ařamalarında alan yazında dikkate alınmıř, uzman görüşlerinden faydalanılmıřtır.

2.4. Verilerin Analizi

Öđretmenler görüşme formlarına düşüncelerini yazılı olarak iletmiřlerdir. Daha sonra bu formlar arařtırmacı tarafından, olduđu gibi bilgisayar ortamına aktarılmıřtır. Bu formlar üzerinden gerekli kodlamalar yapılmıřtır. Elde edilen bu verilerin analizinde içerik analizi kullanılmıřtır. İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve iliřkilere ulařmaktır (Yıldırım ve řimřek, 2008).

Arařtırma verilerinin sunumunda katılımcılara verilen kodlardan yararlanılmıř ve bazı görüşlerden doğrudan alıntılar yapılarak yorumlar desteklenmiřtir. Bu arařtırmada kodların ve kategorilerin elde edildiđi öđretmenlerin görüşlerinden bire bir alıntı yapılarak ‘geçerlilik’ sađlanmıřtır. Veri seti okunarak anlamlı birimler bulunmuř, kodlamalar yapılmıř ve geçici temalar oluřturulmuřtur. Kodlama iřlemi yapılırken ilgili literatür göz önünde bulundurulmuřtur. Veri analizinin son ařamasında ise elde edilen bulgular açıklanmıř, yorumlar ve sonuçlar sunulmuřtur.

3. Bulgular ve Yorum

Bu bölümde arařtırmada yer alan alt problemlere göre arařtırmada elde edilen bulgular ve yorumlara yer verilmiřtir.

Birinci Alt Probleme İliřkin Bulgular

1. Eğitsel oyunlar hakkında görüşleriniz nelerdir alt problemine iliřkin katılımcıların verdikleri cevaplar doğrultusunda Tablo 2’de verilmiřtir

Tablo 2. Öđretmenlerin eğitsel oyunlar hakkındaki bilgilere iliřkin kodların frekans dađılımı

Temalar	Alt	Kod	Öđretmen	f
	Temalar			

Öğretmenlerin eğitsel oyunlar ile ilgili Görüşleri		Sorumluluk bilinci kazanma	Ö1, Ö2, Ö8, Ö12, 5 Ö15,	
		İletişim kurma	Ö4, Ö5, Ö9, Ö11, 5 Ö20,	
	Olumlu görüşler	Kendini ifade etme, dikkat, strateji geliştirme,	Ö1, Ö5, Ö20	3
		“Yardımseverlik, dürüstlük,	Ö7, 13, Ö19,	3
		“Güzel konuşma ve karar verme	Ö8, Ö12	2
	Olumsuz görüşler	Zamanı kontrol edememe	Ö14	1
		Oyun bağımlılığı	Ö10,	1
	Alakasız cevap	Maddi yetersizlik	Ö14	1

Görüşme yapılan öğretmenler eğitsel oyunlar hakkında “İletişim kurma” ifadesi ön plana çıkmaktadır. Katılımcılara göre eğitsel oyunlar, eğitimin niteliğini ve verimliliğini artırmaktadır. *Eğitsel oyunlar hakkında görüşleriniz nelerdir* Sorusuna ilişkin yöneticilerin ifadelerinden bazıları aşağıdaki gibidir.

Eğitsel oyunlar özellikle öğrencilerin sorumluk bilinci kazanmalarını olanak tanır aynı zamanda daha dikkat alan dersi dinleyerek kendilerini ifade ederler. (1).

Eğitsel oyunlar çocukların kendini daha rahat ifade ettiği ve iletişim kurma olarak tanınmaktadır.(Ö2).

Eysel oyunlar özellikle dersin kazanımını kazanmada olmazsa olmaz yöntemler arasında girmektedir çocuklar oyunlar esnasında dersin kazanımı elde ederken aynı zamanda yardımseverliği dürüstlüğü, doğruluğu, paylaşmayı da öğrenir. (Ö7).

Öğrenciler eğitsel oyunlar ile daha iyi öğrenmektedirler aynı zamanda karar verme ve akran iletişimlerini daha doğru çıkarmaktadırlar.(Ö12).

Eğitsel oyun her anlamda olumlu olsada oyunu zamansal anlamda kontrol edilmediğinde olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir. (Ö14).

Eğitsel oyunlar bence bir dersin en önemli unsuru öğrenciler oyun eşliğinde hem dersin kazanımı elde ederken hemde arkadaşlarıyla iletişim kurarak daha dürüst, yardımsever bir rol üstlenir (Ö19).

Bana göre eğitsel oyun çocukların problem çözme becerisini, kendini daha iyi ifade etme, dikkat, strateji geliştirme gibi beceriler kazanmasına neden olur.(Ö20).

İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

3. *Okulunuzda eğitsel oyunlara ilişkin yapılan uygulamaları örneklerle açıklayabilir misiniz?* alt problemine ilişkin katılımcıların verdikleri cevaplar doğrultusunda Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3. Eğitsel oyunlara ilişkin yapılan uygulamalara ait kodların frekans dağılımı

Temalar	Alt Temalar	Kod	Öğretmen	f
Değerler eğitimine ilişkin yapılan uygulamaları	Olumlu görüşler	“Kitap adı bulmaca, seksek, yerdeki labirent	Ö1, Ö2, Ö4, Ö11, 6 Ö9, Ö15	
		En yükseğe yapıştır, İsim şehir, kelime yarışmaları	Ö2, Ö3, Ö6, Ö8, 7 Ö11, Ö19, Ö20	
	Alakasız cevap	Ciz taklit et, Alfabe sırası, Kare kapmaca, Çembergeç	Ö7, Ö8, Ö11, Ö12, 9 Ö13, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17	
		Yetenek taraması	Ö5	1
		Soru çözme	Ö18	1

Görüşmeye katılan öğretmenlerin ifade ettikleri eğitsel oyunlara ilişkin okullarında yapılan uygulama örneklerine bakıldığında; “Kitap adı bulmaca, seksek, yerdeki labirent, En yükseğe yapıştır, İsim şehir, kelime yarışmaları, ciz taklit et, alfabe sırası, kare kapmaca, çembergeç gibi uygulamaların yapıldığı görülmüştür. Yöneltilen soruya ilişkin kendi ifadelerinden bir kaç aşağıdaki gibidir.

Yapılan uygulamalar kitap adı bulmaca, seksek, kapmaca, yerdeki labirent (Ö1).

Seksek, en yükseğe yapıştır, isim şehir, kelime yarışmaları (Ö2).

Seksek, kapmaca, yerdeki labirent (Ö4).

Birçok uygulama var ama bu uygulamaların başında ciz taklit et, alfabe sırası, kare kapmaca, çembergeç gelmektedir (Ö11).

Kapmaca, çembergeç, kelime kartları, akıllı tahtadan oyunlar vb. (Ö15).

Öğretmenlerin genel ifadelerine bakıldığında eğitsel oyun uygulamaları noktasında birleşmişlerdir.

Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

4. *Eğitsel Oyun uygulamalarının öğrencilerin okuldaki davranışlarına ve akademik başarılarına etkisine ilişkin görüşlerinizi açıklayabilir misiniz?* alt problemine ilişkin katılımcıların verdikleri cevaplara Tablo 3’te yer verilmiştir.

Tablo 4. Eğitsel oyun uygulamalarının öğrencilerin okuldaki davranışlarına ve akademik başarılarına etkisine ilişkin tema, kod ve frekans dağılımı

Temalar	Alt Temalar	Görüşler	Öğretmen	f
Öğrencilerin okuldaki davranışlarına ve akademik başarılarına etkisi	Olumlu cevap	Mukayeseli düşünme	Ö1, Ö3, Ö12,	3
		Girişkenlik	Ö7, Ö9,Ö13,Ö17,	4
		Kendini ifade etmesi, iletişim yeteneği gelişmesi	Ö11, Ö12,Ö20	3
		Problem çözme yetisini	Ö15, Ö16, Ö18	3
	Alakasız cevap	Test çözme	Ö8	1
		Ebeveyn katılımı	Ö2	1

Katılımcılar genel olarak öğretmenler yakın görüşler bildirmişlerdir. Görüşme yapılan öğretmenler açısından ele alındığında, eğitsel oyunların öğrencilerin gerek davranışlarında gerekse akademik başarılarının artışında olumlu etki ettiği belirtilmiştir. Genel olarak literatüre bakıldığında eğitsel oyunların öğrencilerin hem bilişsel gelişimi hem de duyuşsal gelişimine katkı sağlamaya çalışılması ile birlikte öğrencilerin okul içinde ve okul dışında davranışlarına ve akademik başarılarına katkı sunmaktadır (Kukul, 2013). Bulgulara ilişkin kendi ifadelerinden bir kaçı aşağıdaki gibidir.

Eğitsel Oyun uygulamaları ile öğrenilen daha iyi hafızada kalır, mukayeseli düşünme, karar verme ustalığı gelişir ve davranışları olumlu yönde etkiler. (Ö3).

Öğrencilerde girişkenlik artar, düşünebilme konulara farklı açıdan bakabilme yetenekleri gelişir.(Ö7).

Sözel derslerde öğrencilerin kendini ifade etmesi iletişim yeteneği gelişir. Sayısal derslerde yorum yapabilme strateji ve problem çözme yetenekleri gelişir. (Ö11).

Sözel ders için Sosyal roller edinmeyi ve duygularını dışa vurmaya, Sayısal derslerde Problem çözme yetisini kazandığını, projelerde üretkenliklerinin arttığını söyleyebilirim(Ö15).

Zeka oyunları öğretmeni olarak söyleyebilirim ki kursumda katılan 12 öğrenciden 10 u bursluluk sınavını kazandı. Oyun uygulamalarının Bu da gösteriyor ki akademik başarıya olumlu yönde etkisi vardır. (Ö19).

Katılımcıların ifadeleri deęerlendirildiđinde öđrencilerin okuldaki davranıřları üzerindeki etkilerine ve akademik başarılarına iliřkin öđretmen görüřlerinde benzer ifadeler kullandıđı görülmektedir.

Sonuç

Arařtırmanın temel amacı dođrultusunda öđretmenlerin eđitsel oyunlar yönündeki görüřleri incelenmiřtir. Litartürde eđitsel oyunların öđrencilerde etkili öđrenmelerin gerçekleřtiđini, derse katılmayan öđrencilerin dahi dersi severek katılım gösterdiđi vurgusu yapılmıřtır. Çocuklardaki motor geliřim, öđrenmesi, büyümesi ve geliřmesiyle ilgilidir. Eđitsel oyunlar, öncelikli motor becerilerden olan güç, hız, dikkat, eř güdüm (koordinasyon) ve esnekliđin geliřmesi için ideal bir ortam sunar (Burgaz Uskan ve Bozkuř, 2019). “Eđitsel oyunlar hakkında görüřleriniz nelerdir?” orusu sorulmuř, öđretmenlerden konu hakkında bilgi alınmıřtır. Verilen yanıtların analizi sonucunda görüřmeye katılan 20 öđretmenin 5’i eđitsel oyunların öđrencilerde sorumluluk bilinci kazandırdıđı belirlenmiřtir. Karatař (2021) Eđitsel oyunu öđrencilerin rahat bir ortamda öđrendiklerinin tekrarını ve pekiřtirilmesini sađlayan etkinlikler olarak açıklamıřtır (Karatař, 2021). Derviřođulları, (2008) ve Lin (2014) tarafından gerçekleřtirilen çalıřmalar sonucunda eđitsel oyunların öđrencilerde kendini ifade etme, dikkat etme, strateji geliřtirme gibi faydalarının olduđunu ve öđrencilerin akademik başarılarını arttırdıđı saptandıđı görülmüřtür. Hazar ve Altun (2018)’un yaptıkları çalıřmada ise, eđitsel oyunların hedeflerinin biliřsel ve duyuřsal geliřimi sađlamak olduđu aynı zamanda oyunlarla yürütölen derslerin öđrencilerin kalıcı öđrenmelerini sađlamada ve yaparak yařayarak öđrenme fırsatı sunmada etkili olduđu vurgulamıřtır. Karamustafaođlu ve Aksoy (2020) yaptıđı arařtırmada da eđitsel oyunların öđrencilerin biliřsel, duyuřsal ve psikomotor becerilerini aktif hale getirerek farklı birçok beceriyi kazandırabileceđi sonucu bu çalıřmayla benzerlik göstermektedir. Arařtırma bulguları literatür ile benzerlik göstermektedir. “Okulunuzda eđitsel oyunlara iliřkin yapılan uygulamaları örneklerle açıklayabilir misiniz?” İkinci sorusu sorulmuř, öđretmenlerden konu hakkında bilgi alınmıřtır. Öđretmenlerin genel ifadelerine bakıldıđında eđitsel oyun uygulamaları noktasında birleřmiřlerdir. Öne çıkan uygulamalar kitap adı bulmaca, seksek, yerdeki labirent, en yükseđe yapıřtır, isim řehir, kelime yarıřmaları, ciz taklit et, alfabe sırası, kare kapmaca, çembergeç gibi uygulamaların yapıldıđı görülmüřtür. Seçkin Kapucu ve Çađlak (2018)’ın yaptıkları çalıřmada eđitsel oyun uygulamalar sürecinde öđretmen adaylarının çođunluđunun oyun bulma konusunda zorlandıklarını belirlemiřtir. “Eđitsel Oyun uygulamalarının öđrencilerin okuldaki davranıřlarına ve akademik başarılarına etkisine iliřkin görüřlerinizi açıklayabilir misiniz?” son soru sorulmuř, öđretmenlerden konu hakkında bilgi alınmıřtır. Görüřme yapılan öđretmenler açasından ele aldıđında, eđitsel oyunların öđrencilerin

gerek davranışlarında gerekse akademik başarılarının artışında olumlu etki ettiği belirtilmiştir. Aras, Şimşek ve Yıldız (2017); Balçın ve Çavuş (2017); Cop ve Kablan (2018) yaptığı çalışmalarda da eğitsel oyunların öğrencilerin derse karşı olumlu tutum geliştirmelerine, bilişsel, duyuşsal ve akademik anlamda katkı sağlandığı belirtmişlerdir. Araştırma bulguları literatür ile benzerlik gösterirken. Akın ve Atıcı (2015), Bayırtepe ve Tüzün (2007), Yiğit (2007), yaptığı araştırmada eğitsel oyunların öğrenci başarısını arttırmadığı ama dersi eğlenceli hale getirdiği sonucuna varılmaktadır. Araştırma bulguları literatür ile farklılık göstermektedir. Sonuç itibariyle öğretmen görüşlerinden ve literatürden elde edilen bilgilere göre, öğrencilere birden fazla etkilerinin olduğu görülmüştür. Çalışmanın sonuçları göz önüne alındığında araştırmacılara sunulan öneriler şunlardır:

- Bu çalışmada eğitsel oyunlar herhangi bir derste dersinde kullanılmamıştır. Ders bazında eğitsel oyunların (Matematik, Din kültürü ve ahlak bilgisi, vb.) de eğitsel oyunların başarıya etkisi incelenebilir.

- Bilişim teknolojilerinin günümüzde giderek gelişmesinden hareketle, bilgisayar destekli oyunlar çeşitli derslerde kullanılabilir ve bu durumun başarı, motivasyon, özgüven gibi çeşitli değişkenlere etkisi incelenebilir.

- Eğitsel oyunlara ilişkin daha kapsamlı bilgi elde etmek amacıyla bibliyometrik analiz gerçekleştirilebilir.

- Benzer bir araştırma yurt dışı kaynaklı akademik çalışmalar içinde yapılabilir.

Kaynaklar

Akın, F. ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısı ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2 (2), 75-102.

Alper A. (2017) Matematik Öğretimine Yönelik Eğitsel Oyunların Özellikleri: IOS Uygulamalarındaki Dört İşlem Oyunları: *Eğitim, Bilim ve Teknoloji Araştırmaları Dergisi*, 1, 1-14.

Aras, H., Şimşek, Ü. ve Yıldız, E. (2017). Eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin sosyal becerileri, okula ilişkin tutumları ve fen öğrenimi kaygıları üzerine etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 11 (1), 381-400.

Balçın, M.D. ve Çavuş, R. (2017). Fen bilimleri dersinde gerçekleştirilen oyun etkinliklerine ilişkin öğrenci görüşleri: Maddenin yapısı ve özellikleri ünitesi örneği. *Social Science Studies*, 5 (10), 323-341.

Bayırtepe, E. ve Tüzün H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.

Burgaz Uskan, S. ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5 (2), 123-131.

- Can, S. (2017) Eğitsel Oyunlarla Fen Dersine “Var Mısın Yok Musun”? *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 14-30.
- Cop, M.R. ve Kablan, Z. (2018). Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 1 (1), 52-71.
- Değer, A. Ç. (2012). *Çocuk Korolarının Eğitiminde Bir Yaklaşım Olarak Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Müziksel Erişi Düzeylerine Etkisi* [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yök Tez.
- Dervişoğulları, N. (2008). *Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretilen Sınıflarda Oyunlarla Sözcük Öğretimi* [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi]. Yök Tez.
- Gülsoy, T. (2013). *6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi]. Yök Tez.
- Güvendi, Ö.F. ve Macun, B. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının oynama eğilimlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ekev Akademi Dergisi*, 23(78), 79-98.
- Hazar, Z. ve Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi, *CBÜ Bed Eğt Spor Bil Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Karamustafaoğlu, O. ve Aksoy, S. (2020). Canlıların sınıflandırılması konusunda geliştirilen eğitsel oyunla ilgili öğretmen görüşleri. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 90- 109.
- Karataş, H. (2021). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri* (Yüksek Lisans Tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Üniversitesi]. Yök Tez.
- Kayan, A. (2019). *Ad ve adla bağlantılı konuların öğretiminde bilgisayar destekli eğitsel oyunların etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Yök Tez.
- Kotan, A., ve Kılıç, Y. (2021). 2014-2019 Yılları arasında dijital eğitsel oyunlar konusunda yazılan makaleler üzerine bir inceleme. *TURAN: Stratejik Arastırmalar Merkezi*, 13(51), 131-140.
- Kukul, V. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar. (Edt. M. Akif Ocak). *Oyunla İlgili Tarihsel Gelişimler ve Yaklaşımlar*. Pegem Akademi.
- Kuzu, Y. ve Kuzu, O. (2022). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan çalışmaların bibliyometrik analizi. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8 (3), 724-740.
- Li, M. C., ve Tsai, C. C. (2013). Game-based learning in science education: A review of relevant research. *Journal of Science Education and Technology*, 22, 877-898
- Lin, H. (2014). Effectiveness of Interactivity in a Web-based Simulation Game on Foreign Language Vocabulary Learning. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 182, 313-317.
- Lynn, K. N. (2002). School type roles expectations. *Journal of educational psychology*, 2 (2), 22-27.

- Meador, K. (2003). Thinking creatively about science: *Suggestions for primary teachers*, *Gifted Child Today*, 26 (1), 25-29.
- Nowrozi, R. A., Heshi, K. N, H. A., ve Shahi , M. (2013). A Research on Avicenna's and Jahez's Views about Educational Methods. *Journal of Education and Practice*, 4 (6), 170- 180.
- Obut, S. (2005). *İlköğretim 7. Sınıf, Maddenin İç Yapısına Yolculuk Ünitesindeki Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge Konusunun Eğitsel Oyunlarla Bilgisayar Ortamında Öğretimi ve Buna Yönelik Bir Model Geliştirme* [Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi]. Yök Tez.
- Önen, F., Demir, S. ve Şahin, F. (2012). Fen öğretmen adaylarının oyunlara ilişkin görüşleri ve hazırladıkları oyunların değerlendirilmesi. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 13 (3), 299-318.
- Pise, S. ve Jadhav, V.G. (2016). Nurturing creativity through science education. *EduInspire: An International E-Journal*, 3 (2), 1-9.
- Read, C. (2013). *500 Activities for the Primary Classroom*. (A. Underhill, Dü.) Macmillan.
- Seçkin Kapucu, M. ve Çağlak, S. (2018). Fen bilgisi öğretmen adaylarının eğitsel oyun tasarlama ve sürece ilişkin görüşler: Bir durum çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10 (29), 536-573.
- Tosuncuoğlu, İ. (2013). Başarılı Bir Üniversite Dil Programına Doğru. *E- Journal of Nw World Sciences Academy*, 2, 20-37.
- Tüfekçioğlu, U. (2013). Çocuk Eğitiminde Oyun ve Önemi (Ed. U. Tüfekçioğlu). *Çocukta Oyun Gelişimi* (s.1- 36). Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Yiğit A. (2007). *İlköğretim 2.sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çukurova Üniversitesi.