



ISSN: 3023-5391
1 (2) 2023

Araştırma Makalesi | Research Article
Geliş tarihi | Received: 12.11.2023
Kabul tarihi | Accepted: 30.11.2023
Yayın tarihi | Published: 15.12.2023

Zülküf Gezici

<https://orcid.org/0009-0002-3329-6373>

Principal, Arı Köyü Pınar Merası Primary School, Turkey, z_gzc@hotmail.com

Mehmet Kadri Gümüş

<https://orcid.org/0009-0008-4071-8443>

Principal, Aşağıbitikçi Secondary School, Turkey, mehmet_kdr@hotmail.com

Metin Kan

<https://orcid.org/0009-0002-4979-7834>

Assistant Principal, Çayönü Secondary School, Turkey, metkan21@hotmail.com

Berna Koç

<https://orcid.org/0009-0004-2515-9453>

Teacher, Fatih Sultan Mehmet Primary School, Türkiye, bernaataskoc@hotmail.com

Şeref Gökmar

<https://orcid.org/0009-0004-5245-8766>

Teacher, İstiklal Primary School, Turkey, 1881kaan2011@gmail.com

Murat Yirik

<https://orcid.org/0009-0003-2958-1689>

Assistant Principal, Ahi Evran İmam Hatip Secondary School, Turkey, mrtyilmaz13@gmail.com

Mahmut Sayılğan

<https://orcid.org/0009-0007-9023-2735>

Assistant Principal, Milli Egemenlik Secondary School, Turkey, msayilgan21@gmail.com

Ercan Çelik

<https://orcid.org/0009-0001-5635-1780>

Principal, Milli Egemenlik Secondary School, Turkey, ercanclk72@gmail.com

Atf Künyesi | Citation Info

Gezici, Z., Gümüş, M., K., Kan, M., Koç, B., Gökmar, Ş., Yirik, M., Sayılğan, M. ve Çelik, E., (2023). eğitsel oyunların ilkokul öğrencilerinin akademik başarılarına etkisine yönelik hazırlanan lisansüstü tezlerinin analizi, *Tigin Analitik Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (2), 69-79.

Eğitsel Oyunların İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarılarına Etkisine Yönelik Hazırlanan Lisansüstü Tezlerinin Analizi

Öz

Bu araştırmanın amacı, eğitsel oyunların ilkokul kademesindeki çocukların akademik başarıları üzerindeki etkisiyle alakalı yapılmış olan lisansüstü araştırma çalışmalarını döküman analizinden yararlanarak incelemektir. Araştırmanın hedefi çerçevesinde 2012-2022 yılları aralığında hazırlanmış toplam 20 lisansüstü tez çalışmaya dâhil edilmiştir. Bu hedef doğrultusunda eğitsel oyunların ilkokul kademesindeki öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisini araştırmak için yapılmış olan

çalışmaların esas niteliklerinin nelerden oluştuğu incelenmiştir. Çalışmada nitel araştırma metotlarından doküman analizinden faydalanılmıştır. Veri analiz metodu olarak, nitel veri analiz tekniklerinden, betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Ülkemizde eğitsel oyunların ilkökul düzeyindeki öğrencilerin akademik başarıları üstündeki etkisini araştırmak için yapılmış olan lisansüstü araştırmaların ele alınmasında; çalışmacı tarafından eğitsel oyunlar ile ilgili alan literatüründen faydalanılarak geliştirilmiş olan "Yayın İnceleme Formu" kullanılmıştır. Yayın inceleme formu; çalışmanın senelerine, veri çeşitlerine, araştırma desenlerine ve son olarak örneklem grubuna göre incelenmiştir. Araştırma bulguları göz önünde bulundurulduğunda; Türkiye 'de eğitsel oyunların ilkökul kademesindeki öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisini araştırmak için yapılmış olan lisansüstü çalışmalarla alakalı en fazla tezin 2022 senesinde gerçekleştirildiği, en çok "Gazi Üniversitesi"nde yazılmış olduğu ve araştırma türlerinden nicel araştırma yöntemlerinden yararlandıkları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: İlkokul, Öğrenci, Eğitsel Oyun, Doküman analizi.

Analysis of Postgraduate Theses on the Effect of Educational Games on the Academic Achievement of Primary School Students

Abstract

The purpose of this research is to examine postgraduate research studies on the effect of educational games on the academic achievement of primary school children by using document analysis. Within the framework of the target of the research, a total of 20 postgraduate theses prepared between 2012 and 2022 were included in the study. In line with this goal, the main characteristics of the studies conducted to investigate the effect of educational games on the academic achievement of primary school students were examined. Document analysis, one of the qualitative research methods, was used in the study. As the data analysis method, descriptive analysis technique, one of the qualitative data analysis techniques, was used. In discussing the postgraduate research conducted to investigate the effect of educational games on the academic achievement of primary school students in our country; The "Publication Review Form", developed by the researcher using the field literature on educational games, was used. Publication review form; It was examined according to the years of the study, data types, research designs and finally the sample group. Considering the research findings; It has been observed that the most theses related to postgraduate studies conducted to investigate the effect of educational games on the academic achievement of primary school students in Turkey were carried out in 2022, the most were written at "Gazi University" and they benefited from quantitative research methods among the research types.

Keywords: Primary School, Student, Educational Game, Document analysis

Giriř

Zamanın gereksinimleri ve özellikleri doğrultusunda eğitim yaklaşımları gelişmektedir. Eğitim ortamlarında oluşan farklılıklar eğitim yöntemlerinde de birtakım değişmelere yol açmıştır. Bunun yanı sıra öğretim teknolojileri gibi güncel bir terimin literatüre girmesine ortam oluşturmuştur. Öğretim teknolojileri, kişilerin öğrenme süreçlerinin geliştirilmesine yardımcı olmak amaçlı kullanılmış olan araç ve metotları içeren eğitimin nasıl sağlanabileceğine yanıt veren bir terimdir. Öğretim teknolojilerinin gelişmiş olması; esaslı bir yapı barındıran eğitimin, aynı zamandadaima bir değişim içinde olmasını ve dinamik bir yapıya ulaşmasını imkânlıhale getirmiştir. Eğitimin bu güncel biçimi organize ve sistematik etkinlikler vasıtasıyla öğretme ve öğrenme ortamlarının aktif şekilde planlanmasında da rol almaktadır. Oyun, rastgele gerçekleştirilebilen, sonsuz, içtenlikle davranılmasını sağlayan, sırrı ve çekiciliğiyle ön planda olan bir faaliyet şeklinde ifade edilmiştir. Oyun ile beraber çocukların duyguları değişime 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 edildiğini ifade etmektedir. Hem eğlenip hem öğrenmenin çocukların gerek zihinsel gerek fiziksel gelişimine katkı verdiği bilinmek ile beraber belirli yaş ve gelişim seviyelerinde oldukça fazla pratiğinin gerçekleştiği de izlenmektedir. Ayrıca genellikle oyunun okul öncesi ve ilkokul kademesi için uygun bir etkinlik olduğu öngörülse de oyun tabanlı öğrenme yöntemlerinin bütün yaş düzeyleriyle ilişkilendirilebildiği de yapılmış olan uygulamalarda görülmektedir (Taşpınar, 2012).

Eğitsel oyunlar çocuklar için belirlenmiş olan birtakım senaryo ve sorunların çözüm yoluyla öğrenmenin sağlanması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda çocuklara değişik çözüm yollarını keşfetme, rekabet, iş birliği, şans vb. hususlarda da bilgiler kazandırılır. Eğitsel oyunlar çocuklara faydalı olduğu gibi öğreticilere de kolaylık sağlar. Eğlenme ve oyun oynama güdüsünün bütün yaş düzeylerinde bulunduğu dikkat edilirse oyundan eğitsel bir araç şeklinde yararlanılması öğrenme sürecinin kalitesi üstünde etkilidir (Taşdemir vd., 2017). Eğitsel oyunların bütün çocukların öğrenme farklılıklarını dikkate alan alternatif bir metot olduğundan yola çıkarsak; bu araştırma eğitsel oyunlarına akademik başarı üzerindeki etkisini araştırmak için yapılmış olan araştırmaları ele almaktır. Hayatın ilk seneleri kişinin dünyayı ve kendisini tanıyıp keşfetme seneleridir. Bundan ötürü bilhassa ilköğretim kademesinde çocukların kendisini keşfedebilecekleri kaliteli öğrenme ortamlarının oluşturulması oldukça önem arz etmektedir. Her öğrenci kendisine sunulmuş olan olanaklarla, kendi içerisinde özel bir gelişme sürecini barındırır. Bu süreç içerisinde, eğitsel oyunlar eğitim öğretime farklı bir perspektif getirmiştir (Tüfekçioğlu, 2013). Çalışma eğitsel oyunların eğitim ortamına getirdiği zenginliğe dikkat edilerek eğitsel oyunların çocukların

akademik başarıları üstündeki etkisine ilişkin yapılan araştırmaları inceleyip yeni perspektifler edindirmesi bakımından oldukça önemlidir.

Bütün bu bilgiler ışığında eğitsel oyunların ilkökul öğrencilerinin akademik başarılarına etkisine yönelik hazırlanan lisansüstü tezlerinin incelenmesi, öğrencilerin akademik durumlarına katkı sunacağı tahmin edilmektedir. Aynı zamanda, edinilen bu bulguların, literatüre verebileceği katkının oldukça önemli olduğu öngörülmektedir. Bu hedef ışığında aşağıda yer alan sorulara yanıt aranmıştır:

1. Senelere göre dağılımı nasıldır?
2. Tezlerin yayınlanmış olduğu üniversite dağılımı nasıldır?
3. Tezlerin tez çeşidine göre dağılımı nasıldır?
4. Veri türlerine göre dağılımı nasıldır?
5. Örneklem türlerine göre dağılımı nasıldır?
6. Araştırma desenlerine göre dağılımı nasıldır?

1. Eğitsel Oyunlar Sınıfta Uygulanırken Dikkat Edilmesi Gerekenler

Oyundan, sınıf ortamında rastgele bir biçimde ve yalnızca çocukların yönetmiş olduğu bir aktivite şeklinde yararlanılmamalıdır. Oyunların eğitim- öğretime katkı sağlayabilmesi için öğretmenlerin oyunlarda kılavuz görevi görerek bazı hususları kontrol etmeleri lazımdır (Güneş ve güneş, 2008). Öğretmen oyunlara startvermeden evvel öğrencilere hangi oyunun ne için kullanılacağını, oyunun kendilerine nasıl katkı vereceğini ifade etmesi lazımdır. Oyun esnasında kazanmış olan ve mağlup olan çocuklar olacağı için oyunların yalnızca birer oyundan ibaret olduğu onlara aşıltilarak mağlup olan çocukların isteklendirmesinin sönmesini de engellemek şarttır. (Read, 2007, 152). Oyunların yarışma amaçlı olmaktan ziyade öğrenmeyi gerçekleştirmek üzere sınıf ortamında uygulandığı çocuklara benimsetilmelidir. Oyunlar ile alakalı doğru yönlendirmeler yapılmalı ve öğrencilere önce oyun gösterilip beraber oynanılmalıdır. Fakat sık sık oynanılan oyunlara öğrenciler alıştırlıp yönlendirmelerin daima tekrarlanma gereksinimi düşürülmelidir (Read, 2003, 152). Öğretilmiş olan yönergelerin kullanılmasından sonra çocuğun olumlu bir pekiştirici sağlanması yönergeler uygulanmadığında ikaz edilmesinden daha etkilidir. Oyunun birtakım kurallar çerçevesinde oynanması lazımdır. Şayet kurallara uyulmaz ve bir çocuğun bile kurala uymamasına izin verilirse olumsuz bir durum meydana gelir ve çocuklar arasında bir kargaşa oluşur. Buna mani olmak için yapılacak en iyi şey, oyunun kurallarına uygun oynanmasıdır (Gülsoy, 2013). Bu doğrultuda bir hedefi de yaşam içerisindeki kuralların varlığını çocuklara özümsetmek olan oyunlar, hem eğitimi sağlar, hem sınıf içerisindeki düzenin sağlanmasına yardımcı olur, hem de bu hedefe katkıda bulunur. Öğretmen, çocukların hepsinin kendisini görebileceği biçimde sınıfın ortasında durup ve oyunu kendisi yönetmelidir. Öğretmen ayrıca oyuna kılavuzluk yapmak ve müdahale etmek arasındaki farkı bilmelidir. Öğretmen, mecburi hususlar karşısında çocukların oyunu kendi başlarına idare etmelerine olanak sağlayarak güven duygusu ve

sorumluluk bilincini özümsetmelidir (Kısakürek, 1998, s. 55). Çocuğun kendisini bağımsız hissedebilmesi ve kendi kararlarını verebilme, kendisine güvenme, kendi öğrenmesini kontrol edebilmeyi öğrenmesi için oyunun çocuğun bağımsız bir şekilde seçim yapabildiği aktivite olduğundan öğretmen güvenlik sorunu ya da oyunda hakiki bir sıkıntı olmadığı sürece oyun içerisine girmemlidir (Değer, 2012). Oyuna dâhil olmasının gerekliliği durumlarında da öğretmen, yalnızca kısıtlı zaman içerisinde çocuklara bir şeyi gösterip oyunu geliştirme amaçlı katılmalı ya da sözel şekilde çocuklara ikazda bulunarak oyunun içerisine girmelidir (Tüfekçioğlu, 2008, s. 167-168). Çocukların oyunu öğrenmesi sonrasında öğretmenin shep müdahale içerisinde olmadığı bir ortamda öğrenciler, kendilerini daha bağımsız hissedip aktiviteye daha arzulu biçimde dâhil olurlar. Oyuna dâhil olmak istemeyen çocuklara ısrarcı olunmamalıdır; fakat oyuna girmeye utanan ve oyun dışında kalan bir çocuk, başka öğrencilerle konuşularak ve cesaret verilerek oyuna dâhil olmaya özendirilmelidir. Bu husus, oyun içerisinde bulunan, fakat faaliyetlere dâhil olmayan öğrenci için de geçerlidir. Çocuk oyundan sıkılmış veya bir rahatsızlık durumu olabilir. Böyle durumlarda öğretmen çocukla alakadar olmalı ve bu husus için bir çözüm bulmalıdır (Tüfekçioğlu, 2008, s. 168).

Çocukların oyuna katılmadıkları süreçte kendilerini önemsiz ya da arka plana atılmış gibi algılamaları önlenmelidir. Oyun esnasında oyun araç gereçlerinin bütün sınıfa ait olduğu ifade edilerek çocuklar paylaşmaya özendirilmeli ve kullanılmayan araç gereçlerin sonrasında yararlanılmak üzere kaldırılması hususunda çocuklarda farkındalık oluşturulmalıdır (Kısakürek, 1998, s. 55). Böylece hem aynı araç gereçlerle benzer ya da aynı oyunun tekrar oynanabilmesi sağlanır, hem de çocuklara sorumluluk taşıma alışkanlığı edindirilir. Read (2013, s. 152). Bilhassa mevcudu fazla olan sınıflarda oyun esnasında sınıf yönetimine dikkat edilmesi gerekliliği üstünde durmuştur. Oyunu bitiren çocukların oyunu ve sınıf düzenini negatif bir etkilememesi için çocuklara oyunu tamamlayınca sessiz bir şekilde oturmaları aşılmalıdır. Kuralları net ve açık bir biçimde ifade eden öğretmeninde bunlara uyması gerekir. Bunun yanı sıra başarı gösteren çocukların ödüllendirilmesine başarısız olan çocukların ayıplanmamasına da dikkat edilmesi gerekir (Taşpınar, 2012, s. 240). Çocukların oyun bitiminde kendini yetersiz ya da başarısız düşünmemeleri; yalnızca öğrenmeye ve kazanmaya arzulu biçime gelmeleri gerekir. Oyunun zaman dilimini özenle seçilmelidir. Öğretmen, sınıftaki mevcuda, oyun şekline ve oyunun kurallarına göre oyun zamanını uzatabilmeli ya da kısaltabilmelidir (Tosuncuoğlu, 2013, s. 144). Öğrencilerin ilgisi hala oyun üstünde iken dikkatleri bütünüyle dağılmadan oyun bitirilmelidir. Oyunun değerlendirme aşamasında çocuklarında bu sürece katılımı gerçekleştirilmeli ve çocuklara amaç davranışlar ile alakalı dönüt sağlanmalıdır (Read, 2003, s. 152). Oyun nihayetinde çocuklar yanlışlarını görmesi sağlanamazsa ya da doğru davranışları pekiştirilemezse hatalı davranış sürebilir. Brewer (2007, s. 156- 157) ise oyunların sınıf içerisinde uygulanması sürecinde öğretmen üstüne düşen vazifeleri

şöyle özetlemiştir: Öğretmen, oyun faaliyeti esnasında iyi bir gözlemci olmalı ve oyunun nasıl sürdüğünü, çocuklar arasındaki etkileşimi izleyerek gerekleşen davranışları bu doğrultuda sağlamalıdır. Öğretmen, detayları göz ardı etmemelidir ve oyun için gerekli materyalleri itinayla seçmelidir (Çoban ve Nacar, 2006).

Misal oyun esnasında berber rolü varsa gereksinim olan araç gereçler de bulundurulmalıdır. Öğretmen çocuklara model olabilmeli ve onların oyun esnasında ne yapmaları gerektiğini, nasıl davranmalarını öncelikle çocuklara gösterip anlatmalıdır. Oyun sürecinin etkin bir biçimde sürdürülmesi için öğretmenin bir başka vazifesi de gözlemci yanındır. Öğretmenlerin eğitimsel oyunları gözlemleyerek çocukların bu oyuna gereksinimlerinin olup olmadığına, oyunun yararlı mı değil mi sorusuna ilişkin bir karar vermesi şarttır. Son olarak da öğretmen iyi bir düzenleme sağlayabilmeli ve yeni faaliyetleri planlayarak çocuklara yardımcı olmalıdır. Bu sebeple öğretmenler oyunların uygulanması hususunda mevcut bilgilerini arttırmalı ve oyunlar öğrencilerin isteklendirmesini yükselttiği için sınıf içerisinde kullanılacak oyunlar hakkında daima araştırma yapıp kendisini geliştirmeli, oyunu sınıfta kullanmaya karar verdiğinde ise bunu ne şekilde yapacağını bilmelidir.

2. Eğitsel Oyunların Sınıfta Uygulanma Süreci

Oyunların sınıf içerisinde kullanılması gelişmiş ve güzel değil bir sıra ve plan çerçevesinde gerçekleşmektedir. Taşpınar'a (2012, s. 241) göre oyunların sınıf ortamında kullanılması sürecinde öncelikli olarak, ders sonunda çocuklara edindirilmek istenilen davranışa ilişkin sınıf içerisinde oynanabilecek bir oyun seçilir. Sonrasında çocuklara oyun üzerinde genel bilgi sağlanır. Bu bilgi oyunun oynanma gayesini ve nasıl oynanacağını açıklayacak özellikte olmalıdır. Aynı zamanda, oyun esnasında çocuklara verilecek roller ifade edilir ve bu rollerin uygulanması için oyun esnasında kullanılacak materyaller hakkında çocuklara bilgi verilir. Çocukların güdülenmesi sağlanıp oyun sürecine katılmaları ve böylece kendilerini ifade etmeleri için olanak sağlanmalıdır. Oyun süreci bittiğinde galip gelen çocuklara bir hediye verilmesi tasarlanıyorsa bu çocuklara söylenmelidir. Bu husus onların oyuna karşı isteklendirmesini ve ilgilerini arttıracaktır. Sonrasın, oyun süreci başlatılıp ve oyunun oynanması sağlanır. Oyun bittiğinde çocukların da katılımıyla değerlendirme ve tartışma gerçekleştirilir. Böylece çocuklara oyun hakkında dönüt verilir. Taşpınar'ın (2012) da ifade ettiği gibi, oyunun sınıfta kullanılmasından önce çocuklara oyun hakkında bilgi verilmeli, sonrasında oyun oynanmalıdır. Oyunun eğitsel olabilmesi için aktivitenin bitiminde değerlendirme yapıp öğrenme eksiklikleri karşılanmalıdır.

3. Yöntem

3.1. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada, "*Doküman İnceleme Yöntemi*" kullanılmıştır. Bu yöntem, araştırılması planlanan konular hakkında bilgi içeren yazılı ve sözlü materyallerin analizini kapsamaktadır.

Doküman inceleme yöntemi ile yapılan bu çalışma, araştırılması planlanan konular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin incelenmesi ile gerçekleşmektedir.

3.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verileri eğitsel oyunların ilkökul öğrencilerinin akademik başarılarına etkisine yönelik hazırlanan lisansüstü tezlerden alınarak oluşturulmuştur. Ulusal Tez Merkezi veri tabanı üzerinde dökümanlar tespit edilmiştir.

3.3. Verilerin Analizi

Nitel araştırma literatüründe kullanılan inandırıcılık, aktarılabirlik, güvenilirlik ve doğrulanabilirlik kavramları, nicel araştırmalarda kullanılan iç geçerlik, dış geçerlik, güvenilirlik ve nesnellik kavramlarına karşılık gelmektedir. Geçerlik sağlanmasında ve güvenilirlik hesaplamalarında değerlendirmeye alınan tezlerin araştırmacının analiz edilmesine dikkat edilmiştir. Bu noktada eğitim bilimleri alanında doktora derecesine sahip bir alan uzmanından yardım alınmıştır. Araştırmacı tarafından analiz edilen tezler; çalışmanın yıllarına, veri türlerine, araştırma yöntemlerine, örneklem türüne göre, eğitsel oyunlar ile ilkökul öğrencilerin akademik başarılarına yönelik 2012-2022 yılları arasında hazırlanan yüksek lisans tezlerinin etkisi ile ilgili temalarında kategorilendirilmiştir. İşlemler sürecinde araştırmacılar inceledikleri tez ile ilgili genel bir değerlendirmede bulunmuştur.

4. Bulgular Ve Yorum

Türkiye’de eğitsel oyunlar ile ilkökul öğrencilerin akademik başarıları üzerine yapılan lisansüstü çalışmaların ile ilgili 2005-2020 yıllarında araştırmaya dahil edilen çalışmaların alt problemlerine ilişkin bulgular aşağıda yer almaktadır.

Tablo 1. Tezin Yazıldığı Üniversite

Üniversiteler	f	%
“Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi”	1	5,0
“Necmettin Erbakan Üniversitesi”	1	5,0
“Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi”	1	5,0
“Amasya Üniversitesi”	2	10,0
“Gazi Üniversitesi”	3	15,0
“Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi”	1	5,0
“Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi”	1	5,0
“Gazi Üniversitesi”	2	10,0
“Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi”	1	5,0
“Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi”	1	5,0
“Marmara Üniversitesi”	2	10,0
“Erzincan Üniversitesi”	1	5,0
“Bartın Üniversitesi”	1	5,0
“Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi”	1	5,0
“Hacettepe Üniversitesi”	1	5,0

“Bartın Üniversitesi”	1	5,0
Toplam	20	100,0

Tablo 1’de görüldüğü üzere, tezin yazıldığı üniversite dağılımında yer alan 20 lisansüstü tez çalışmalarında Gazi Üniversitesi 3’ü (%15,0) ön plana çıktığı görülmektedir.

Tablo 2. Yıllara Göre Dağılım

Yıllar	f	%
2005	1	5,0
2012	2	10,0
2013	1	5,0
2016	2	10,0
2017	2	10,0
2019	2	10,0
2020	2	10,0
2022	8	40,0
Toplam	20	100,0

Tablo 2 incelendiğinde eğitsel oyunlar ile ilköğretim öğrencilerin akademik başarıları üzerine yapılan çalışmaların en fazla 2022 yılında (f=8; %20,0), en az ise 2005-2013 yıllarında (f=1; %5,0) olduğu görülmektedir.

Tablo 3. Veri Türlerine Göre Dağılım

Veri Türleri	f	%
Nicel	12	60,0
Nitel	5	25,0
Karma	3	15,0
Toplam	20	100,0

Tablo 3 incelendiğinde çalışmalarda en fazla nicel yöntem türünün tercih edildiği görülmektedir. Nicel çalışmalar (f=12; %60,0), nitel çalışmalar (f=5; %25,0), karma çalışmalar (f=3; %15,0) dır.

Tablo 4. Araştırma Desenine Göre Dağılım

Yöntem/ Araştırma Deseni	f	%
“Betimsel Araştırma”	7	35,0
“Durum çalışması”	2	10,0
“Doküman İnceleme”	2	10,0
“Olgu bilim	2	10,0
“İç içe geçmiş tek durum deseni”	2	10,0
“Literatür taraması”	2	10,0
“Açımlayıcı sıralı”	1	5,0
“Tanıtıcı araştırma yöntemi”	1	5,0
“Metasentez”	1	5,0

Toplam **20** **100**

Tablo 4 incelenildiğinde çalışmalarda en fazla kullanılan araştırma deseninin betimsel araştırma(f=7, %35,0) olduğu görülmektedir. Çalışmalarda 2 durum çalışması (%10,0), 2 doküman analizi (%10,0), 2 olgu bilim (%10,0), 2 iç içe geçmiş karma desen (%10,0), 2 literatür taraması (%10,0), 1 açılımlayıcı sıralı (%5,0), 1 tanıtıcı araştırma (%5,0), 1 meta sentez (%5,0) yönteminin kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 5. Örneklem Türüne Göre Dağılımı

Yöntem/ Araştırma Deseni	f	%
Öğrenci	12	60,0
Öğretmen	5	25,0
Öğretmen- Öğrenci	3	15,0
Toplam	20	100

Tablo 5 incelendiğinde çalışmaların örneklem türlerine göre öğretmenler, öğrenciler ve okul öğretmen-öğrenciler şeklinde kategorilenmiş olduğu görülmektedir. Çalışmalarda ağırlıklı olarak öğrenciler (f=12; %60,0), katılımcı olarak tercih edildiği görülmektedir. Bunun yanı sıra öğretmen (f=5; %25,0) ve Öğretmen-öğrenci (f=3; %15,0), ile yürütülen çalışmalar bulunmaktadır.

Sonuç

Yapılmış olan araştırma 2005-2022 seneleri içerisinde Türkiye’de eğitsel oyunların ilkökul kademesindeki öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisi hususunda yayınlanmış olan lisansüstü tezleri incelemektedir. Çalışma sonuçları tablolar halinde aktarılıp sunulmuştur. Sonuçlara göre literatürde bulunan pek çok araştırmanın neticeleriyle benzerlik taşıdığı anlaşılmaktadır.

*Tezin yazılmış olduğu üniversite dağılımında bulunan lisansüstü tez çalışmalarında en fazla tez “Gazi Üniversitesi”nde yazılmıştır. (%15,0).

*Ülkemizde eğitsel oyunların ilkökul öğrencilerin akademik başarıları üzerine etkisi konusunda yapılmış olan araştırmalar en çok 2022 senesinde gerçekleştirilmiştir.

*Araştırma çalışmalarının veri çeşitlerine göre dağılımında daha çok nicel çalışma türünün seçildiği izlenmiştir.

*Araştırma çalışmalarının desenine bakıldığında en fazla yararlanılan araştırma deseninin betimsel araştırma olduğu görülmüştür.

*Örneklem çeşidine göre çalışmalara bakıldığında en çok öğrenciler sonrasında öğretmenler- öğrenciler biçiminde olduğu anlaşılmaktadır.

Bu bilgiler ışığında incelenen çalışmaların benzerlik taşıdığı izlenmektedir. Eğitsel oyunların ilkökul öğrencilerinin akademik başarılarına etkisi üzerine yapılan çalışmalarla birtakım sempozyum ya da kongrelerde sunulan bildiriler ile makale seviyesindeki araştırmalar bu çalışmanın kapsamına girmemektedir. Bundan ötürü, makale ve bildiri analizine dayalı yapılacak yeni araştırma çalışmaları, eğitsel oyunların ilkökul öğrencilerinin akademik başarılarına etkisi alanındaki araştırmalara yeni perspektifler bulundurarak getirebilir. Araştırmacılar eğitsel oyunları ilkökul öğrencilerin akademik başarılarına etkisi ile alakalı farklı senelerde, farklı değişkenleri göz önünde araştırmalar gerçekleştirmişlerdir (Hu & Adey, 2002; Liang, 2002; Meador, 2003; Pise & Jadhav, 2016, Karamustafaoğlu & Kaya, 2013; Öztürk & Korkmaz, 2020; Saracaloğlu & Aldan-Karademir, 2009; Yıldız, Ağgöl, Çalıklar & Şimşek, 2020).

Bu araştırmada üstünde durulan çoklu eğitsel oyunların ilkökul öğrencilerinin akademik başarılarına etkisi ile ilgili lisansüstü çalışmalarda metod ve konu bağlamında paralellik gösterdiği, bahsi geçen araştırmaların belirli bir düzlemde ilerlemiş olduğu, farklılıkları gözetken, ayrıntılı araştırmaların sınırlı sayıda olduğu saptanmıştır. Araştırma bulguları genel manada ele alındığında eğitsel oyunların ilkökul öğrencilerinin akademik başarılarına etkisi alanında üretilmiş olan tezlere dair bir tipoloji oluşturulabilir. Çalışmalar ışığında şu tavsiyeler verilebilir:

*Eğitsel oyunlarla alakalı hizmet içi seminerler öğretmenlere içerik bilgisi ve mesleki bilgi bakımından verilmelidir.

*2005 senesi itibariyle değerler eğitimiyle alakalı dergilerde yayınlanmış olan makalelerin ele alınması çalışmacılara tavsiye edilebilir.

*Eğitsel oyunlarla alakalı daha geniş nitel ya da nicel araştırmalar gerçekleştirilebilir.

Kaynaklar

Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar*. (Ed. H. M. Şahin). Nobel Yayın Dağıtım.

Değer, A. Ç. (2012). *Çocuk Korolarının Eğitiminde Bir Yaklaşım Olarak Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Müziksel Eirişi Düzeylerine Etkisi* [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. Yök Tez.

Gülsoy, T. (2013). *6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi* [Yüksek lisans tezi, Niğde Üniversitesi]. Yök Tez.

Güneş, M. ve Güneş, H. (2008). *Öğretmenler ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları*. Anı Yayıncılık.

Hu, W. & Adey, P. (2002). A scientific creativity test for secondary school students. *International Journal of Science Education*, 24(4), 389-403.

- Karamustafaoğlu, O. & Kaya, M. (2013). Eğitsel oyunlarla “yansıma ve aynalar” konusunun öğretimi: Yansımali koşu örneği. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 3 (2), 41-49.
- Kısakurek, M., A. (1979) Çocuk ve Eğitsel Oyunlar, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 12 (1), 53-59.
- Liang, J. C. (2002). *Exploring scientific creativity of eleventh grade students in Taiwan* [Doctoral ıssertation, University of Texas].
- Meador, K. (2003). Thinking creatively about science: Suggestions for primary teachers, *Gifted Child Today*, 26 (1), 25-29.
- Öztürk, Ç. & Korkmaz, Ö. (2020). The effect of gamification activities on students' academic achievements in social studies course, attitudes towards the course and cooperative learning skills. *Participatory Educational Research (PER)*, 7(1), 1-15.
- Pise, S. & 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.
- Saracaloğlu, A.S. & Aldan Karademir, Ç. (2009). Eğitsel oyun temelli fen ve teknoloji öğretiminin öğrenci başarısına etkisi. *VIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu, Bildiri Kitabı* (s. 1098-1107). 21-23 Mayıs 2009, Osmangazi Üniversitesi.
- Taşpınar, M. (2012). *Kuramdan Uygulamaya Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Elhan Kitap Yayın Dağıtım.
- Tüfekçioğlu, U. (2013). *Çocuk Eğitiminde Oyun ve Önemi. Çocukta Oyun Gelişimi*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Yıldız, E., Ağgöl, Ö., Çalıklar, Ş. & Şimşek, Ü. (2020). Eğitsel oyun ve işbirlikli öğrenmenin 6. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına, sosyal becerilerine ve öğrenme motivasyonlarına etkisi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(6), 1703-1716.